

BR



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne



## Ovelhas e colinas

Para jogar esta expansão, é necessário ter o CARCASSONNE original. Pode integrar toda a expansão no jogo ou apenas partes dela. Também pode combinar esta com qualquer outra expansão do CARCASSONNE.

### COMPONENTES

- 18 novas cartelas de terreno (assinaladas com )
- 16 marcadores de ovelhas e 2 de lobos  
(4 com 1 ovelha, 5 com 2 ovelhas, 5 com 3 ovelhas, 2 com 4 ovelhas e 2 com um lobo)



- 1 saco de pano
- 6 pastores (de 6 cores distintas)



### PREPARAÇÃO

Coloque todos os marcadores de lobos e ovelhas no saco. No início do jogo, cada jogador recebe 1 pastor da sua cor, que coloca junto aos seus seguidores. As novas cartelas de terreno são embaralhadas com as outras. Com exceção para as alterações aqui indicadas, mantêm-se as mesmas regras do jogo básico de *Carcassonne*.

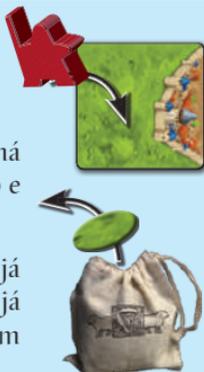
### PASTORES, OVELHAS E LOBOS



## 2. Colocar um pastor

Se o jogador coloca uma cartela com um segmento de campo, poderá decidir colocar nesse campo um dos seus seguidores ou o seu pastor. Se coloca o pastor, deverá retirar um marcador do saco. Se é um marcador de ovelhas, coloca-o no campo junto ao seu pastor. Se é um marcador de lobo... má sorte! O jogador deverá devolver o marcador de lobo ao saco e recuperar o seu pastor.

Também poderá colocar o seu pastor, mesmo que no campo já exista um fazendeiro, mas não o poderá fazer se nesse campo já existir outro pastor. O pastor é uma figura especial e não um seguidor.



Conforme o jogo avança, o pastor tem o seguinte efeito:

## 1. Colocar uma cartela de terreno

Sempre que, ao colocar uma nova cartela de terreno, o jogador amplia o campo onde tem o seu pastor, poderá escolher entre duas ações (antes de efetuar a ação

### 2. Colocar um seguidor):

- **Aumentar o rebanho** (retirar outro marcador do saco)  
OU

- **Levar o rebanho ao curral** (pontuar as ovelhas).

### Aumentar o rebanho

O jogador retira um marcador do saco. Ao fazê-lo, apresentam-se-lhe duas possibilidades:



1. Se retira um **marcador de ovelha**, o rebanho aumenta. O jogador colocará o marcador de ovelha no campo, junto às restantes ovelhas que já existam ao lado do seu pastor.



2. Se retira um **marcador de lobo**, o lobo ataca o rebanho! O jogador deverá devolver ao saco o marcador de lobo e todos os marcadores de ovelha que existam nesse campo. Em seguida, deverá recuperar o seu pastor.

### Levar o rebanho ao curral

O jogador decide **não retirar** marcadores do saco para, em vez disso, **pontua** as suas ovelhas. Por cada ovelha que tiver nesse campo recebe 1 ponto (cada marcador de ovelhas pode valer de 1 a 4 pontos, dependendo do número de ovelhas existente nele). Em seguida, o jogador devolve ao saco todos os marcadores contabilizados e recupera o seu pastor.

### Vários marcadores de ovelha num mesmo campo

Dependendo do modo como se coloquem as cartelas de terreno, é possível que alguns campos que anteriormente estavam separados acabem por se unir e que vários pastores acabem no mesmo campo. Todas as ovelhas de um mesmo campo contam para todos os pastores que se encontrem nele. Assim, se for adicionado um marcador de ovelha, contará para todos os pastores. Em outras palavras, se um pastor decide pontuar o rebanho, o resto dos pastores recebe os mesmos pontos e, em seguida, esses mesmos pastores são recuperados pelos seus proprietários. Do mesmo modo, se um jogador retirar um lobo do saco, todos perdem o rebanho. Todos os marcadores de ovelha e o marcador de lobo são devolvidos ao saco e todos os pastores desse campo são recuperados pelos seus proprietários.

*Exemplo:* os pastores **vermelho** e **azul** estão num campo onde existem 4 marcadores de ovelhas, num total de 8 ovelhas. É o turno do jogador **vermelho** e, ao ampliar o campo, decide pontuar o rebanho.

Tanto o jogador **vermelho** como o jogador **azul** recebem 8 pontos. As ovelhas são devolvidas ao saco e os pastores são recuperados pelos seus proprietários.

Se o jogador **vermelho** tivesse decidido retirar outro marcador e lhe tivesse saído um lobo, nenhum dos jogadores teria recebido pontos.



Se um jogador deseja pontuar o rebanho do seu pastor, deverá fazê-lo com a ação **Levar o rebanho ao curral**.

**Caso especial:** se fechar um campo que tenha pastores e ovelhas com estradas ou muralhas de cidade, a ação **Levar o rebanho ao curral** é efetuada imediatamente.

*O jogador **vermelho** coloca uma cartela de terreno e amplia o seu rebanho. Como fechou o campo ao colocar a cartela, efetua imediatamente a ação **Levar o rebanho ao curral** e ganha 7 pontos.*



### 3. Contagem de pontos

O pastor não é afetado por qualquer outra pontuação nem serve para nenhuma outra contagem.

#### Pontuação final

No final do jogo, os pastores que ainda permanecerem em campos com ovelhas não receberão nenhum ponto.

### COLINA

(uma ideia de Manfred Keller)



### 1. Colocar uma cartela de terreno

Se um jogador revela uma cartela com uma colina, retira imediatamente outra cartela, de face para baixo e coloca-a sob a cartela de colina. **Ninguém pode ver esta segunda cartela!** Seguindo as regras habituais, o jogador coloca o conjunto da cartela de colina mais a cartela virada para baixo na área de jogo.



### 2. Colocar um seguidor

Depois, também pode colocar um seguidor em qualquer dos segmentos (estrada, cidade, monastério, campo) que existam na cartela, de acordo com as regras habituais. Não pode colocar um seguidor diretamente na colina (a ilustração só serve para indicar que a cartela toda é considerada uma colina).

### 3. Contagem de pontos

Um seguidor colocado numa colina resolve os empates a favor do seu proprietário. Em outras palavras, se está a ser pontuado um segmento (cidade, estrada ou campo) no qual existem seguidores de mais do que um jogador em número igual (empate), é o jogador que tem o seguidor na cartela de colina quem recebe a pontuação. Neste caso, ao contrário do que sucede habitualmente, os pontos não se atribuíam a todos os jogadores empatados.

Se não houver um empate, o seguidor no topo da colina não tem nenhum outro efeito. Como é habitual, os seguidores colocados numa colina são devolvidos à reserva dos seus proprietários após uma pontuação.

**Exemplo:** tanto o jogador **vermelho** como o **azul** têm 1 cavaleiro na cidade no momento em que esta é concluída. Contudo, o **cavaleiro vermelho** está situado numa colina da cidade, pelo que o jogador **vermelho** vence o empate e recebe os 12 pontos. O jogador **azul** não recebe qualquer pontuação.



### Pontuação final

Este efeito também se aplica durante a contagem final do jogo (incluindo os fazendeiros).

## VINHAS

### 1. Colocar uma cartela de terreno

Uma cartela com vinhas é colocada seguindo as regras habituais.

### 2. Colocar um seguidor

Pode colocar um seguidor de acordo com as regras habituais, mas não o pode colocar diretamente sobre a vinha.

### 3. Contagem de pontos

Ao concluir e pontuar um monastério, o seu proprietário recebe 3 pontos adicionais por cada vinha que haja numa das 8 cartelas adjacentes ao monastério. Uma só vinha pode atribuir pontos a vários monastérios.

**Exemplo:** o jogador **vermelho** ocupa o monastério que vai ser pontuado. Junto ao monastério há 3 vinhas. Assim, o jogador **vermelho** recebe 18 pontos ( $9 + 3 + 3 + 3$ ). Se, mais tarde, o monastério onde o jogador **azul** tem o seu seguidor for concluído, ele receberá 3 pontos adicionais pela vinha que tem na cartela imediatamente acima.



### Pontuação final

As vinhas não atribuem nenhum ponto aos monastérios inacabados que ainda pontuam na contagem final do jogo.

## NOVAS CARTELAS DE TERRENO



Os campos entre os dois segmentos de cidade não estão unidos.



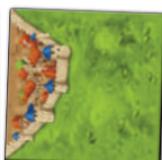
As casas separam a estrada em dois segmentos (como se fosse um cruzamento).

### Novas cartelas especiais de cidade

(uma ideia de Jan König)



O lado direito da cartela é uma “lateral de cidade” com dois segmentos separados. Se ali for colocada uma cartela com um segmento de cidade, ambos os segmentos ficarão unidos.



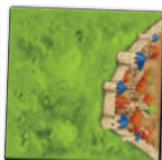
*A cartela da direita uniu os dois segmentos de cidade que antes estavam separados.*



**Caso especial:** se estas duas cartelas forem dispostas como se indica, todos os segmentos de cidade ficarão unidos. (Os segmentos são deliberadamente projetados assimetricamente.)



O lado direito da cartela é uma “lateral de campo” com dois segmentos separados. Se ali for colocada uma cartela com um segmento de campo, ambos os segmentos ficarão unidos.



*A cartela da direita uniu os dois segmentos de campo que antes estavam separados.*



**Caso especial:** se estas duas cartelas forem dispostas como se indica, os segmentos de cidade não ficarão unidos. Os campos acima e abaixo também não estarão unidos.

## Regras para jogar com outras expansões

Consulte esta página se surgirem dúvidas sobre como integrar esta expansão com as outras. Até lá, pode ignorar esta página e começar a jogar!



### PASTORES, OVELHAS E LOBOS



As seguintes figuras podem estar no mesmo campo do seu pastor sem afetá-lo: Seguidor maior (*Estalagens...*); Porco (*Construtores...*); Casa da Fazenda (*A Abadia...*); Mestre do Picadeiro (*O Círculo*)

*A Princesa...* - Se o dragão entra numa cartela onde existe um pastor (com os seus marcadores de ovelhas), ele devora o pastor e as ovelhas. Se vários pastores estiverem num mesmo campo, as ovelhas ficam sempre junto ao seu pastor e só são comidas com ele.

Como o pastor é uma figura especial, não se pode colocar a fada diretamente sobre ele.

*A Torre* - Um pastor não pode ser capturado por uma torre.

*O Conde...* - Não pode colocar o seu pastor na cidade de Carcassonne



### COLINAS

As figuras seguintes podem aproveitar o benefício da colina: Seguidor maior (*Estalagens...*); Carroça, Alcaide (*A Abadia...*), quando há brasões na cidade; Seguidor numa ponte sobre a colina (*Pontes...*); Mestre do Picadeiro (*O Círculo*)

*A Abadia...* - Não se pode colocar a abadia debaixo de uma colina. Pode colocar a sua casa de fazenda se uma das 4 cartelas for uma cartela de colina. A casa de fazenda não beneficia da colina.

*O Conde...* - Pode colocar um seguidor da cidade de Carcassonne numa colina de uma zona valiosa para assim beneficiar dela.

*Pontes...* - Pode construir uma ponte sobre uma colina. Também pode construir um castelo (parcialmente) numa colina.

Se obtiver uma colina no mercado, só vai poder retirar a cartela virada para baixo e pô-la debaixo da colina quando for a sua vez de colocar a cartela de terreno



### VINHAS

As figuras seguintes permitem ganhar os pontos de um monastério com vinhas: Abade (*Jogo básico*); Seguidor maior (*Estalagens...*); Carroça (*A Abadia...*); Mestre do Picadeiro (*O Círculo*)

*Jogo básico*: O seu abade só pode ganhar os pontos pelas vinhas quando concluir o seu monastério. Se o recuperar antes disso, não ganhará os pontos. Se um abade se encontra num jardim, não recebe pontos pelas vinhas.

*A Abadia...* - A abadia também permite ganhar pontos pelas vinhas.

*Santuários...* - O santuário também permite ganhar pontos pelas vinhas. No entanto, no caso de um desafio, só os ganha se o vencer.

*Pontes...* - Pode construir uma ponte sobre uma vinha.

Em nosso site [www.devir.com.br](http://www.devir.com.br), você poderá encontrar mais informações e material sobre o jogo, assim como notícias sobre a organização de torneios.

 Distribuído no Brasil pela  
DEVIR LIVRARIA LTDA  
R. Teodureto Souto, 624  
Cambuci, CEP 01539-000  
São Paulo - SP  
CNPJ 57.883.647/0001-26  
sa@devir.com.br  
Tel: (011) 2127-8787



© 2014, 2018  
Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnaauer Str. 15  
80809 München  
info@hans-im-glueck.de

Créditos da edição em português  
Produção editorial: Xavi Garriga  
Tradução: Rui Ferrão  
e Marcelo Fernandes  
Adaptação gráfica: Antonio Catalán