Klaus-Jürgen Wrede

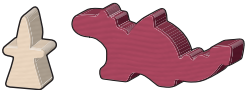
Carcassonne

A Princesa e o Dragão

Só será possível jogar esta expansão se você já tiver o jogo básico de *Carcassonne*. Você poderá utilizar toda a expansão ou apenas algumas das suas partes. É possível combinar esta expansão com as outras expansões de *Carcassonne*, de acordo com a sua preferência.

COMPONENTES

- **30 cartelas (peças) de terreno** (indicadas com , para facilitar a separação e a classificação)
- **1 figura de dragão**
- **1 figura de fada**



PREPARAÇÃO

Misture as novas cartelas (peças) de terreno, viradas para baixo, com as cartelas do jogo básico. Como de costume, forme vários montes com elas. Deixe por perto as figuras da fada e do dragão. Essas figuras não pertencem a nenhum jogador.

AS NOVAS CARTELAS (PEÇAS) DE TERRENO

As novas cartelas de terreno são colocadas como as outras cartelas. Há duas cartelas que tem algumas particularidades que precisam ser esclarecidas:

Monastério na cidade – Nesta cartela, você poderá colocar um seguidor na cidade, no monastério ou no campo. Para melhor diferenciá-lo, você pode colocar o monge deitado. É possível contar pontos pelo monastério quando houver 8 cartelas adjacentes, mesmo quando a cidade não tiver sido concluída. O seguidor pode ser colocado como monge, mesmo que haja um cavaleiro na cidade (e vice-versa).

Túnel – A estrada não é interrompida. O campo inferior e o superior não ficam separados.

Nas cartelas aparecem 4 novos símbolos (nas pág. 2-4, são explicados em detalhe):

Vulcão
(nele aparece o dragão)

Dragão
(o dragão se move)

Princesa
(pode retirar um cavaleiro da cidade)

Portal mágico
(os seguidores se deslocam para outro lugar)

1. Colocar uma cartela (peça)

O vulcão (6 cartelas): ao comprar uma cartela com um vulcão, você deverá colocá-la seguindo as regras habituais, mas não poderá colocar nenhum seguidor sobre ela. No entanto, você poderá colocar a fada (ver pág.5). Depois, você deverá pegar o **dragão** do lugar em que este se encontra (no começo da partida, fora da área de jogo) e **colocá-lo sobre esta cartela.** Em seguida, começará o turno do próximo jogador.

O dragão (12 cartelas): ao comprar uma cartela com um dragão, você deverá colocá-la seguindo as regras habituais e poderá colocar um seguidor sobre ela, se quiser. Em seguida, a partida é interrompida por **um instante porque o dragão vai se mover!**

1b. O movimento do dragão

Começando pelo jogador da vez e seguindo a ordem do jogo, cada participante deverá deslocar o dragão por uma cartela, **na horizontal ou vertical.** O dragão deve sempre se mover até o total de **6 cartelas,** não importando o número de jogadores (exceto quando este se encontrar num caminho sem saída, o que será explicado mais adiante).

O dragão não pode passar duas vezes pela mesma cartela e também não pode entrar na cartela que contém a fada (ver abaixo). Cada vez que o dragão entrar numa cartela em que há um ou mais seguidores (ou outras figuras), esses seguidores ou figuras serão devolvidos imediatamente para o jogador ou jogadores proprietários. Depois do movimento do dragão, a partida prossegue normalmente. Na lista da página 3, indicamos quais as figuras que são devoradas pelo dragão e quais não o são.

Caminho sem saída: se o dragão chegar a uma cartela da qual não pode se mover sem descumprir alguma regra, o seu movimento termina nessa cartela.

Exemplo com 4 jogadores:

O dragão começa no canto inferior direito.

1. *O jogador A move o dragão para cima.*
2. *O jogador B move o dragão para a esquerda.*
3. *O jogador C move o dragão para baixo.*
4. *O jogador D move o dragão para a esquerda (o dragão não pode ir para a direita porque nesse turno já passou por ali)*
5. *O jogador A volta a mover o dragão para cima.*
6. *Finalmente, o jogador B move o dragão para cima novamente e termina o turno do dragão.*

Os seguidores azul e vermelho são devolvidos aos seus respectivos donos.

Atenção: se ninguém comprou uma cartela de vulcão e o dragão estiver fora do tabuleiro, ele não será movido. Neste caso, se você comprar uma cartela com um símbolo de dragão, deixe-a de lado e compre outra cartela. Quando o dragão entrar em jogo, volte a misturar, com o resto das cartelas ainda por descobrir, as cartelas com o símbolo de dragão que estavam de lado e prossiga com a partida da forma habitual.

As listas abaixo servem apenas como método de esclarecimento e a sua leitura não é necessária. As regras desta expansão continuam na página 4.

1b. O banquete do dragão (tudo o que o dragão come)

Por regra geral, o dragão come tudo o que for de carne e osso.

Aparece em	Figura
Jogo básico	**Seguidor**
Jogo básico	**Abade**
Estalagens e catedrais	**Seguidor maior**
Con. e comerciantes	**Construtor**
Con. e comerciantes	**Porco**
A torre	**Seguidor sobre uma torre**
A abadia e o alcaide	**Alcaide**
A abadia e o alcaide	**Carroça** (a carroça tem um condutor para lá de suculento)
Colinas e ovelhas	**Pastor** (incluindo as ovelhas que ele tiver)

1b. A dieta do dragão (tudo o que o dragão não come)

O dragão tem medo da fada (ver pág.5). Além disso, os seguidores ficam protegidos no castelo e na cidadela de *Carcassonne* (miniexpansão *O conde*).

Aparece em	Figura/cartela
Jogo básico	**Cartela (peça) de terreno**
A prin. e o dragão	**A fada**
A torre	**Peça da torre**
A abadia e o alcaide	**Estábulo**
Mercados e pontes	**Ponte**
Mercados e pontes	**Castelo**

Obviamente, isso também se aplica ao resto das cartelas.

A PRINCESA (6 CARTELAS)

1. Colocar uma cartela (peça)

Se você comprar uma cartela que tem uma princesa, você deverá colocá-la seguindo as regras habituais. Se você colocar a cartela numa cidade que tiver um ou mais cavaleiros, **poderá devolver um** dos cavaleiros que ali se encontram para o seu proprietário (qualquer cavaleiro, inclusive um dos seus, se quiser).

2. Colocar um seguidor

Se retirar um cavaleiro de uma cidade dessa forma, **você não poderá** colocar nenhum seguidor na cartela recém-colocada, nem num campo ou numa estrada que por ventura existir. Se você não retirou um cavaleiro, então poderá colocar um de seus seguidores, da maneira habitual.

Você colocou uma cartela com uma princesa e decide retirar o cavaleiro azul.

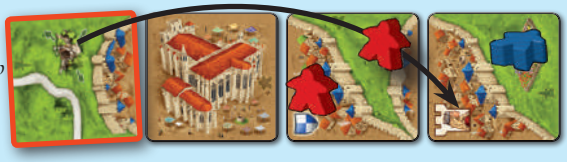
Neste turno, você não poderá colocar nenhum seguidor.

O PORTAL MÁGICO (6 CARTELAS)

2. Colocar um seguidor

Depois de colocar uma cartela com um portal mágico, você poderá colocar um de seus seguidores **nesta cartela ou em qualquer outra cartela colocada anteriormente.** Para isso, você deverá seguir as regras habituais de colocação dos seguidores. Dessa forma, você não poderá colocar um seguidor numa zona que já estiver ocupada ou concluída.

Você colocou uma cartela com o portal mágico no lado esquerdo e decide colocar um seguidor na cidade, à extrema direita, onde não há ninguém.



As figuras que tiverem uma função similar à de um seguidor (o abade, o seguidor maior, o alcaide ou a carroça) também podem usar o portal mágico.

A FADA (FIGURA)

A fada é uma figura especial que não pertence a nenhum jogador.
No começo da partida, ela deverá ser colocada perto da área de jogo.

2. Colocar um seguidor

Mover a fada

Se você não colocar um seguidor (e nem movê-lo) em seu turno, você poderá colocar a fada junto a um dos seus seguidores. Para fazer isso, você escolherá um dos seus seguidores e colocará a fada ao lado.

Se a fada estiver numa cartela junto a um dos seus seguidores, ela poderá ajudar você de **3 maneiras distintas:**

1. Colocar uma cartela

- **1 ponto no começo do turno**
  Se no começo do seu turno, a fada estiver junto a um de seus seguidores, você recebe imediatamente 1 ponto.

1b. Mover o dragão

- **Proteção contra o dragão.** O dragão não pode se mover para uma cartela onde haja uma fada. Por isso, todas as figuras que estiverem na cartela da fada estarão protegidas contra o dragão.

O dragão está prestes a se mover, mas, como a fada está à sua esquerda, ele terá que se mover necessariamente para cima.

3. Contar pontos

- **3 pontos ao pontuar por uma zona.** Ao contar pontos por uma zona (cidade, estrada, monastério, campo, etc.), na qual se encontra a fada, você recebe 3 pontos se a fada estiver junto a um de seus seguidores e não importa se você for receber,ou não, algum ponto pela zona. Depois, você recupera o seu seguidor, mas a fada continuará no mesmo lugar.

O jogador azul coloca a cartela indicada e conclui a cidade. Graças à fada, ele consegue 3 pontos a mais, ou seja, 11 pontos no total.

REGRAS PARA USAR ESTA EXPANSÃO

Consulte estas instruções, se você tiver alguma dúvida ao combinar a expansão *A Princesa e o Dragão* com outras expansões. Se você não pretende fazer isso, ignore esta página.

VULCÃO

A abadia e o alcaide – Se o jogador criar uma intersecção que permite colocar um estábulo, ao colocar uma cartela de vulcão, ele poderá colocar o estábulo se quiser.

DRAGÃO

Construtores e comerciantes – Se o dragão retirar de uma cidade o último cavaleiro de um jogador, que também tiver um construtor em tal cidade, este também será devolvido.

Miniexpansão O conde de Carcassonne – O dragão não pode entrar na cidadela de Carcassonne.

Mercados e pontes – O dragão não come nenhum seguidor que estiver num castelo.

PRINCESA

Construtores e comerciantes – Se a princesa retirar de uma cidade o último cavaleiro de um jogador, que também tiver um construtor em tal cidade, o construtor também é devolvido ao seu proprietário.

Várias expansões – Se o jogador retirar um cavaleiro da cidade, não poderá colocar nenhuma outra figura, seja o abade, o construtor, o porco, o alcaide, a casa de fazenda, a carroça, o pastor ou a fada.

PORTAL MÁGICO

Construtores e comerciantes – O construtor e o porco não podem usar o portal mágico.

FADA

Construtores e comerciantes – Se um jogador realizar um turno duplo com o construtor, só poderá receber o ponto da fada uma vez no começo do seu turno.

A torre – A fada não impede que um seguidor seja capturado pela torre.

Várias expansões – Se o jogador mover a fada, não poderá colocar nenhuma outra figura, seja o abade, o construtor, o porco, o alcaide, a casa de fazenda, a carroça ou o pastor.

Em nosso site www.devir.com.br, você poderá encontrar mais informações e material sobre o jogo, assim como notícias sobre a organização de torneios.

Créditos
Produção editorial: Xavi Garriga
Tradução: Rodrigo Sponchiado
Adaptação gráfica: Antonio Catalán

DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela
www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

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

© 2005, 2016

Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de