



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Os agrimensores

BR

Nesta mini-expansão, os agrimensores anda pela região de Carcassonne a reavaliar, uma e outra vez, o valor das suas terras. É essencial ter uma boa estratégia e esperar pelo momento adequado para pontuar as suas zonas.

COMPONENTES

• 12 fichas de pontuação divididas em:

5 pontuações de cidade



4 pontuações de estrada



3 pontuações de monastério



Imprima as fichas da página 3 num cartão ou cartolina (ou cole-as num pedaço de cartão) e recorte-as a seguir.

PREPARAÇÃO

Separe as fichas de pontuação em três pilhas (cidades, estradas e monastérios), deixando visível o lado em que aparece a informação. Embaralhe as três pilhas separadamente e coloque-as, uma ao lado da outra, por baixo do marcador de pontos. A seguir, pegue na primeira ficha de cada pilha e coloque-a ao lado da mesma. Essas três serão as fichas de pontuação ativas.



Esta expansão foi idealizada para o jogo básico de Carcassonne, sendo que se usam as mesmas regras.

Pode combinar **Os agrimensores** com outras expansões, mas isso ainda não foi testado e terá que o fazer "por sua conta e risco", sem regras oficiais.

DECORRER DO JOGO

Esta expansão apenas afeta a pontuação. Como sempre, o turno começa por **1. Colocar uma peça de território** seguido de **2. Colocar um seguidor**.

3. Contando pontos

Há sempre **uma ficha de pontuação** ativa para cada uma destas três zonas (**idades, estradas e monastérios**). Durante a contagem de pontos por uma zona, a ficha de pontuação determina a quantidade de pontos que o jogador recebe. Se contar os pontos de mais do que uma zona num mesmo turno, todas essas pontuações serão afetadas pela respectiva ficha de pontuação.

A seguir a um turno onde tenha pontuado, pelo menos, uma zona, deverá retirar todas as fichas de pontuação ativas e colocá-las debaixo das respectivas pilhas. A seguir, pegue na primeira ficha de cada uma das três pilhas e coloque-a ao lado da mesma (passando a ser a nova ficha de pontuação ativa). Se concluir uma zona, mas ninguém ganhar pontos por ela (por não haver seguidores nela), as fichas de pontuação ativas ficam onde estão e não são substituídas.

As fichas de pontuação em detalhe



Júri popular – Ao contar os pontos por uma cidade, não se aplica a regra de conceder os pontos apenas a quem tenha a maioria dos seguidores. Sendo assim, marca os pontos qualquer jogador que tenha o mínimo de um seguidor nessa cidade.

*O jogador concluiu uma cidade. Como a ficha do **Júri popular** está ativa, tanto o jogador **vermelho** (que tem a maioria dos seguidores) como o **azul** (que só tem 1 seguidor) recebem 14 pontos.*





Má vizinhança – Ao contar os pontos por uma cidade, estes **segmentos que a completam deixam de fazer parte da pontuação** e, portanto, não valem nenhum ponto.



Devido à **Má vizinhança**, o jogador **vermelho** só obtém 6 pontos. As peças marcadas com **X** não se pontuam.



Riqueza / Pobreza – Ao contar os pontos por uma cidade, estrada ou monastério, o jogador pode ganhar ou perder 3 pontos. Sendo assim, é agora possível perder pontos e, com isso, ficar com a pontuação total abaixo de 0.



Cerco – Ao contar os pontos por uma cidade, cada escudo vale 1 ponto a mais.



Feira – Ao contar os pontos por uma estrada, recebe o dobro dos pontos.



Via principal – Ao contar os pontos por uma estrada, recebe 5 pontos, independentemente do comprimento da estrada.



Como a ficha de **Via principal** está ativa, tanto o jogador **azul** como o **vermelho** recebem 5 pontos por cada uma das suas estradas.



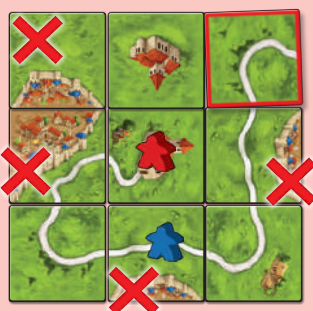
Revolta dos fazendeiros – Ao contar os pontos por uma estrada, cada peça que tenha uma fazenda retira 1 ponto. Os estábulos não afetam a pontuação.



Devido à **Revolta dos fazendeiros**, o jogador **vermelho** só recebe 4 pontos pela estrada que ocupa. As peças marcadas com um **X** não valem nenhum ponto.



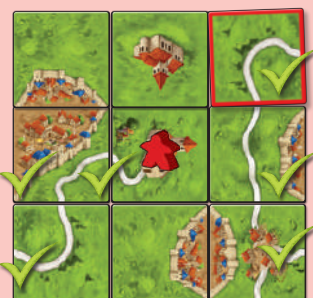
Convento de eremitas – Ao contar os pontos pelo monastério, perde 1 ponto por cada peça circundante que tenha um segmento de cidade.



Devido ao **Convento de eremitas**, o jogador **vermelho** só recebe 5 pontos (9 - 4) pelo seu claustro. As peças marcadas com um **X** não valem nenhum ponto.



Rota de peregrinação – Ao contar os pontos pelo claustro, recebe 1 ponto adicional por cada peça circundante que tenha uma estrada.



Devido à **Rota de peregrinação**, o jogador **vermelho** recebe 15 pontos (9 + 6) pelo seu claustro. Cada peça marcada com um **✓** vale 1 ponto adicional.

DEVIR



© 2020
DEVIR LIVRARIA LTDA

© 2020
Hans im Glück
Verlags-GmbH

