



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

# Versão Para Uma Pessoa

(também pode ser jogado cooperativamente)

## COMPONENTES E PREPARAÇÃO

É necessário possuir o **jogo básico CARCASSONNE** para poder jogar esta versão para uma pessoa.

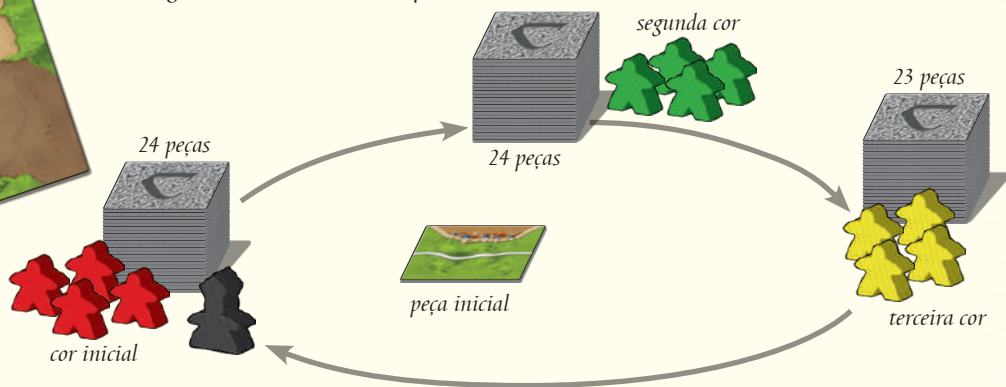
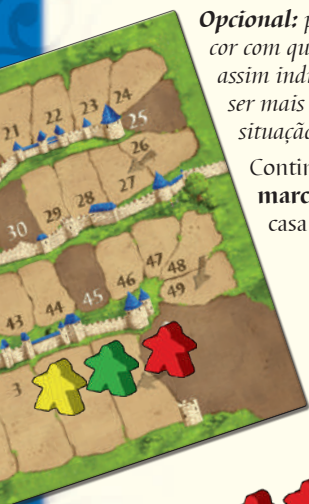
Escolha 3 cores e separe **4 seguidores** de cada uma dessas cores. Como vai jogar cada turno com uma cor diferente no sentido horário, prepare a mesa da seguinte maneira para não haver confusões quanto à ordem dos turnos:

Coloque todos os **seguidores** de uma das cores à esquerda, os de outra cor no **meio** e os da terceira cor à **direita**.

Embaralhe todas as peças viradas para baixo e faça 3 pilhas, cada uma com 1/3 das peças. Coloque uma pilha ao lado de cada conjunto de seguidores da mesma cor (a primeira e segunda pilha com 24 peças cada, e a terceira com 23 peças).

**Opcional:** pegue um **abade** (de uma cor que ainda não tenha sido escolhida) e coloque-o ao lado dos seguidores da cor com que quer começar a jogar. Depois de cada turno, o abade move-se no sentido horário para a cor seguinte, assim indicando a que deve ser usada no turno que se inicia. Como, por causa da pontuação, alguns turnos podem ser mais longos e pode ter de contar os pontos de mais que uma cor, isto pode ajudá-lo a manter o controle da situação.

Continue a preparação tirando da caixa mais um seguidor de cada uma das três cores para ser usado no **marcador de pontos**. O seguidor da primeira cor é colocado na casa 1, o da segunda cor é colocado na casa 2 e o seguidor da terceira cor vai para a casa 3.



## CURSO E OBJETIVO DO JOGO

Irá jogar com cada uma das três cores em turnos alternados, tentando marcar o máximo número de pontos possível. Siga o procedimento descrito abaixo para cada uma das cores por turno até o jogo acabar. Porém, no fim do jogo, serão contados apenas os pontos relativos à cor que estiver em último lugar no marcador de pontos. Sendo assim, deve tentar marcar pontos de todas as cores o mais uniformemente possível.

### 1. Colocar uma peça de território

Tire a peça superior da pilha adjacente aos seguidores da cor que está a ser usada neste turno e posicione-a de acordo com as regras normais.

### 2. Colocar um seguidor

Depois de ter posicionado a peça, coloque nela **um seguidor** da cor correspondente. Ao contrário das regras normais, aqui **deve colocar um seguidor** sempre que for possível. Portanto, sempre que houver uma **zona livre** na sua peça, tem de colocar um seguidor nela.

Se houver **mais do que uma zona livre** na peça, pode decidir onde o quer colocar.

No entanto, um seguidor **nunca pode ser colocado como um camponês (fazendeiro)**.



É o turno da cor **verde**. Posicione uma peça. Vai ter de colocar um seguidor, seja na cidade, na estrada à esquerda ou na debaixo. A estrada à direita já está ocupada.



É o turno da cor **verde**. Posicione uma peça. Como a estrada já está ocupada por um seguidor da cor **vermelha**, não é obrigado a colocar um seguidor neste turno.

**ATENÇÃO:** se **tiver de colocar um seguidor** devido a haver uma zona livre na peça que acabou de posicionar, mas **já não existirem mais seguidores** da cor correspondente, **o jogo termina** (depois de uma eventual pontuação).

### 3. Pontuar

Se concluiu uma zona com uma peça, pontue-a.

- Se só existirem **seguidores** de **uma cor** numa zona concluída, os pontos só são atribuídos a essa cor se ela for a que tiver o **menor número de pontos** no marcador (antes da pontuação).
- Se **duas ou mais cores** tiverem a maioria numa zona concluída, todas marcam os pontos se pelo menos **uma delas** estiver em **último lugar** no marcador de pontos (antes da pontuação).

**Caso especial de várias cores com o menor número de pontos:** em ambos os casos, isto também se aplica se duas cores tiverem o menor número de pontos (antes da pontuação) e também se todas as cores tiverem o mesmo número de pontos.

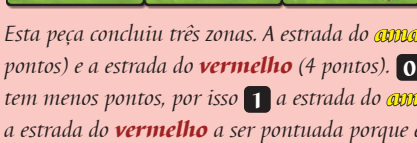


Com o turno do **verde**, o jogador conclui a cidade do **vermelho** (e coloca um seguidor no claustro). Como o **vermelho** tem o menor número de pontos, o seu seguidor avança 3 casas no marcador graças aos pontos pela estrada.



A cidade do **vermelho** e do **verde** fica concluída. Como o **vermelho** é, de momento, o que tem o menor número de pontos, o seu seguidor e o do verde avançam, cada um, 8 casas no marcador de pontos graças à cidade.

Se concluir mais do que uma zona num turno, elas são pontuadas separadamente, uma a seguir à outra e de acordo com as regras supracitadas. Pode decidir a zona que vai pontuar primeiro.



Esta peça concluiu três zonas. A estrada do **amarelo** (3 pontos), a estrada do **verde** (4 pontos) e a estrada do **vermelho** (4 pontos). **0** Antes da pontuação, o **amarelo** é o que tem menos pontos, por isso **1** a estrada do **amarelo** é pontuada primeiro. **2** A seguir, é a estrada do **vermelho** a ser pontuada porque ele passou a ter o menor número de pontos no marcador. Só depois é que a cidade do **verde** é pontuada. Se tivesse efetuado a pontuação numa ordem diferente, não teria atribuído pontos a todas as cores.

**Dica:** também pode concluir zonas mesmo se a cor do seguidor não for a com o menor número de pontos no marcador. Nesse caso, não recebe os pontos, mas recupera o seguidor. Isto pode ser importante para impedir que o jogo acabe.

## FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO FINAL

O jogo termina após o turno em que:

A) tenha de colocar um seguidor, mas **não pode**

**OU**

B) tenha colocado a última peça.

Em ambos os casos, as regras normais de pontuação são ignoradas. Em vez disso, efetua-se a seguinte pontuação final:

O jogador recebe **2 pontos por cada seguidor** que estiver nas peças colocadas. No entanto, esses pontos só são atribuídos se a cor correspondente ao seguidor for a que tiver o menor número de pontos no marcador de pontos. Aqui também é possível escolher a ordem em que vai efetuar a pontuação.

## OPÇÕES

Se achar esta versão para uma pessoa **muito difícil** ou **muito fácil**, tente usar as seguintes opções:

- Torna-se mais **fácil** se usar **mais seguidores** por cor.
- Também pode tentar adicionar mais 4 seguidores de uma **outra cor**, o que facilita a colocação de mais peças (e, portanto, marca mais pontos). No entanto, torna-se **mais difícil** de supervisionar e planear com antecedência.
- Tente usar **3 seguidores** por cor, para ver como corre a coisa.
- É claro que pode adicionar todo o tipo de seguidores e peças de outras expansões, se conseguir aguentar.
- Também é possível adicionar seguidores e peças especiais. Porém, ainda não nos aventurámos com isso, pelo que terá de o fazer por sua conta e risco.



© 2001, © 2020

Hans im Glück Verlags-GmbH

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15

80809 Múnic

**DEVIR**

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

DEVIR LIVRARIA LTDA  
Rua Chamatu, 197  
Vila Formosa,  
CEP 03359-095  
São Paulo – SP  
CNPJ 57.883.647/0001-26  
www.devir.com.br  
sac@devir.com.br  
Telefone (11) 2924-6918

### Créditos Devir

Tradutor: Rui Pedro Ferrão

Design gráfico: Antonio Catalán