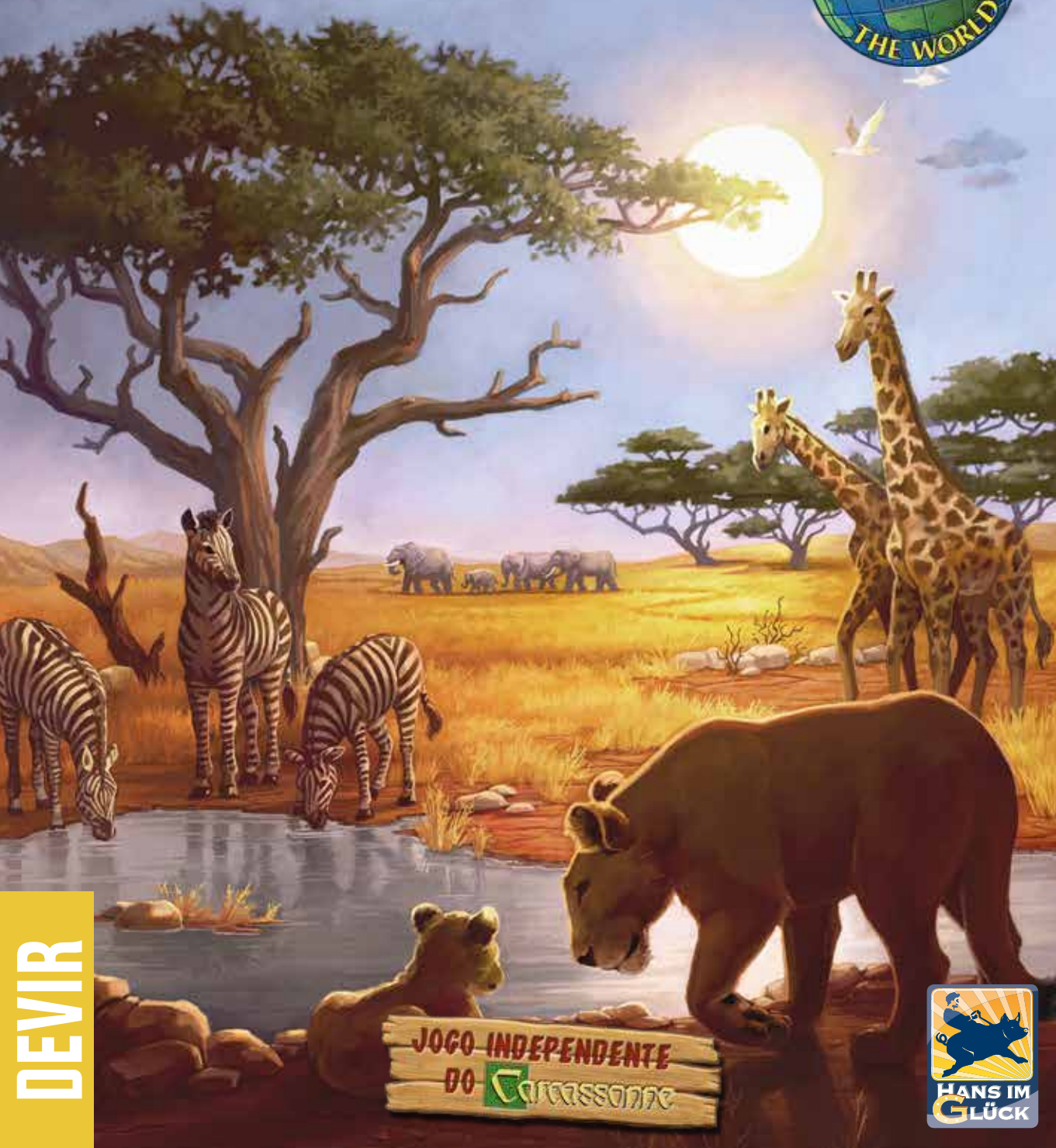


Klaus-Jürgen Wrede

PT



# CARCASSONNE SAFARI



DEVIR

JOGO INDEPENDENTE  
DO CARCASSONNE





Klaus-Jürgen Wrede

# CARCASSONNE SAFARI

Um jogo de colocação de peças e animais para 2-5 jogadores a partir dos 7 anos de idade

O calor tropical banha o continente africano. Estamos na savana, onde podemos ver constantemente os animais mais emblemáticos de África. Os macacos balançam-se nos ramos, os leões descansam na sombra de uma árvore e os elefantes fazem tremer a terra a cada passo. Há muitos mais animais que convergem nos charcos de água para beber, por isso vale a pena esperar ao pé de um para poder observá-los bem.

## COMPONENTES E PREPARAÇÃO

Bem-vindo ao *Carcassonne Safari*! Com estas instruções, vamos ensinar-te rapidamente as regras desta variante do conhecido jogo *Carcassonne*.

Vejam primeiro as **PEÇAS DE TERRITÓRIO**. Nestas **72 peças** podem ver-se savanas, caminhos de animais, baobás (árvores nativas da região) e selvas onde aparecem vários animais.



Peça com um caminho e um leão



Peça com um elefante na selva e um baobá na savana



Uma selva com aves e dois caminhos com um leão e uma zebra



Verso das peças

Também há **50 fichas de animal** com parte de um charco. Estas fichas mostram 5 tipos diferentes de animais, cada um dos quais se repete em 10 ocasiões. Estes animais são usados, principalmente, na altura da pontuação (ver págs. 4 e 5).



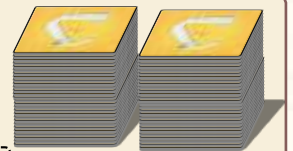
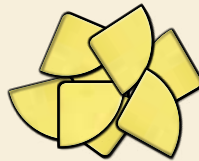
Além disso, também poderás unir 4 fichas de animal para formar um charco e obter pontos (ver pág. 6).



Mistura as 72 peças de território e faz vários montes, com elas viradas para baixo.

Coloca a **peça inicial** (a que ocupa o espaço de três peças normais) no centro da mesa. No jogo, também se usam duas figuras brancas de madeira que representam um jipe. Estas figuras não pertencem a nenhum jogador. Deixa os jipes ao pé da peça inicial, situados na posição ilustrada na imagem da direita.

Mistura as **50 fichas de animal** e distribui 2 fichas, viradas para baixo, a cada jogador. Seguidamente, cada jogador revela as fichas de animal que recebeu, enquanto o resto das fichas ficam viradas para baixo junto às peças de território, formando uma provisão.



Peça inicial

Cada um dos jipes ocupa o espaço de uma peça de território.

Deixa os cinco **indicadores de pontos** com o 50 e o 100 junto do marcador de pontuação.



Frente



Verso



Figuras

Finalmente, faltam só as figuras de madeira. Estas figuras recebem o nome de "viajantes" (safari significa "viagem" em swahili). O jogo inclui **30 figuras**, com 6 figuras em cada uma das cores **amarela, vermelha, verde, azul e negra**.

Distribui a cada jogador 6 viajantes da cor escolhida. Estes viajantes constituirão a reserva pessoal do jogador (evidentemente, também terás que ficar com uma cor).

**Atenção:** as figuras deste jogo são mais pequenas do que as do jogo original. Assim fica mais fácil notar os diferentes desenhos existentes nas peças de território.

Da mesma forma, há uma figura de elefante em cada uma das cores. Coloca o tabuleiro do marcador um pouco afastado da zona central do jogo e, depois, põe um elefante de cada jogador sobre a casa 0 do marcador. Finalmente, devolve à caixa todas as figuras das cores que não se vão usar durante o jogo.



Elefantes

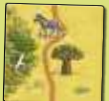




## OBJETIVO DO JOGO

Do que se trata o *Carcassonne Safari*? Os jogadores vão colocando por turnos as peças de território e, com isso, descobrem partes da savana, da selva, de caminhos de animais e baobás. Os teus viajantes podem ser colocados na selva, nos caminhos ou nas árvores. Ao completar uma selva ou um caminho, ganharás pontos em função dos diferentes animais existentes, enquanto que as árvores te dão novas fichas de animal. Com as fichas de animal poderás aumentar a tua pontuação ou cavar um charco na savana. Tudo isto te dará pontos, tanto durante o curso do jogo, como no fim do mesmo. Assim que terminar a contagem final, o jogador com mais pontos será o vencedor. Vejamos como...

## CURSO DO JOGO

O *Carcassonne Safari* é jogado no sentido horário. No teu turno, irás seguir os passos indicados abaixo, sempre na ordem assinalada. A seguir, começa o turno do jogador à tua esquerda e assim por diante.

Vejamos quais são estes passos e assim perceber melhor como decorre um turno. Além disso, também poderás aprender quais são as diferentes zonas que podem existir numa peça de território. Mas, primeiro, quais são as etapas de um turno?

<b>1 Colocar uma peça de território</b> Tens sempre que retirar uma peça de território de um dos montes e colocá-la na superfície de jogo de modo a que toque pelo menos um lado de uma outra peça. 	<b>2</b> A seguir, <b>podes</b> colocar um viajante sobre a peça que acabas de colocar. <ul style="list-style-type: none"><li>• OU; Mover um dos jipes,</li><li>• OU; Começar um charco ou ampliá-lo.</li></ul>   	<b>3</b> <b>Provocar uma pontuação</b> Tens que contabilizar qualquer pontuação que tenhas causado ao colocar a tua peça. 
---	---	---

### Os caminhos

#### 1. Colocar uma peça de território

A peça que retiraste mostra, entre outras coisas, um caminho de animais. Agora tens que a colocar no terreno de jogo, tendo em conta que as zonas da peça (savana, caminho ou selva) devem encaixar corretamente.



*Colocaste esta peça. O caminho liga-se a outro caminho e a savana também coincide. Muito bem!*

#### 2. Colocar um viajante sobre o caminho

Depois de ter colocado a peça, pode pôr um dos teus viajantes **sobre caminho da peça**. Porém, só o poderás fazer se não houver um outro viajante nesse caminho.



*Colocaste um viajante na peça recém-colocada. Podes fazê-lo porque não havia nenhum viajante neste caminho.*

#### 3. Provocar uma pontuação

Cada vez que um caminho fica encerrado em ambos os extremos, dá-se uma pontuação. Para isso, o caminho deve acabar numa selva ou fechar-se sobre si mesmo. No exemplo ilustrado, dá-se uma pontuação. Mesmo que tenha sido outro jogador a colocar a peça, é o teu caminho que ficou encerrado em ambos os extremos.

A quantidade de pontos ganhos depende do número de animais diferentes que haja no caminho. Nesta tabela (que também aparece no marcador) pode ver-se quantos pontos se obtém:

<b>Animais diferentes</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Pontos</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>15</b>

Não interessa a quantidade de animais existentes no caminho; só importa o número de tipos diferentes. Depois de ganhar os pontos, recupera o viajante que valeu os pontos e **o devolves à tua reserva**.

#### MELHORAR UMA PONTUAÇÃO

Para conseguir obter mais pontos, podes descartar uma ficha de animal (e não mais que uma) em cada pontuação e, assim, ter mais animais diferentes na contagem. Evidentemente, terá que ser uma ficha com um tipo de animal que ainda não esteja presente no caminho.



*O jogador azul concluiu o teu caminho. Existem nele três tipos de animais diferentes, por isso ganhas 6 pontos (já que o teu viajante é o único que se encontra no caminho).*



*Continuando o exemplo anterior: há um elefante, uma zebra e uma girafa no teu caminho. Descarta um leão que tinhas na reserva e, deste modo, consegue ter 4 animais diferentes no caminho, pelo que ganhas 10 pontos.*



É aqui que o marcador de pontos entra em jogo. Para não teres de te lembrar de quantos pontos tens, debes marcá-los ao avançar a tua figura do elefante pelo marcador. Neste caso, ao ganhar 6 pontos avançarias o teu elefante 6 casas no dito. Depois de cada pontuação terás que recuperar o viajante que te valeu os pontos e **devolvê-lo à tua reserva**.

Se usaste alguma ficha de animal para melhorar a pontuação, põe-na de lado, virada para cima. Se tiveres que receber uma nova ficha de animal (ver "O baobá") mas já não houver nenhuma virada para baixo, vira as fichas

descobertas existentes e mistura-as para criar uma nova provisão.

Se o elefante já deu uma volta inteira ao marcador e alcança ou ultrapassa a casa do "0", vais ter que ficar com um indicador de pontos à tua frente, com o número "50" virado para cima. Se deres uma segunda volta ao marcador, vira o indicador para que mostre o número "100".

## A selva

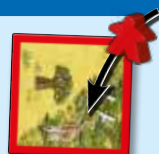
### 1. Colocar uma peça de território

Como sempre, primeiro debes retirar uma peça de um monte para colocá-la. As peças de selva também têm que encaixar; junto a um segmento de selva, deve haver outra selva.



### 2. Colocar um viajante

A seguir, tens que ver se existe outro viajante na selva. Se não houver, podes lá pôr o teu.



Colocaste a peça de tal maneira que amplie a selva por mais uma peça. Como a selva não está ocupada, podes colocar lá o teu viajante.



### 3. Provocar uma pontuação


Agora passemos um pouco à frente e suponhamos que, na ronda (rodada) seguinte, jogaste esta peça com que completas a selva. Sempre que uma selva não tenha nenhum lado aberto e não haja nenhum espaço vazio no seu interior, é considerada completa.

Como tens um viajante nesta selva, recibes os pontos correspondentes.

A quantidade de pontos ganhos depende do número de animais diferentes existente na selva. Sendo assim, é contabilizada da mesma maneira do que com os caminhos (com a mesma tabela existente no marcador).

Animais diferentes	1	2	3	4	5
Pontos	1	3	6	10	15

#### MELHORAR UMA PONTUAÇÃO

Nas selvas, também podes descartar uma ficha de animal para dispor de mais animais diferentes. Além disso, cada ave  que houver na selva dá-te 1 ponto. Depois, devolves à tua reserva o viajante que tinhas na selva.



Na tua selva há uma girafa e um macaco. Entregas uma zebra que tinhas na reserva e passas a ter 3 tipos diferentes de animais, ganhando, por isso, 6 pontos. As 3 aves existentes na selva valem 3 pontos adicionais, pelo que, no total, ganhas **9 pontos**.



## Os baobás

### 1. Colocar uma peça de território

Se retirares uma peça com um baobá, vais ter que a colocar como qualquer outra peça, lembrando-te que as zonas laterais devem encaixar corretamente com as outras peças.



### 2. Colocar um viajante

Também podes colocar um viajante da tua reserva num baobá. Ao fazê-lo, retiras 2 fichas de animais do monte de fichas existente na provisão. A seguir, as revelas e as deixas à tua frente.



Colocaste um viajante num baobá. Com isso, obténs 2 fichas de animais.



### 3. Provocar uma pontuação

Se os 8 espaços que rodeiam o baobá estiverem cobertos por peças, o teu viajante já não poderá ficar a descansar debaixo da árvore e vai ter que retornar à tua reserva.

Porém, quando o recuperas não recibes nenhum ponto, mas sim mais 2 animais da provisão. Depois, revela as duas fichas e deixa-as à tua frente.



*Todos os espaços ao redor do viajante que tinham no baobá estão ocupados, por isso podes o recuperar e retirar 2 fichas de animais.*



### ■ O jipe

Podes mover o jipe de duas maneiras diferentes. Com uma delas obténs pontos imediatamente e com a outra, não.

#### 1a. Colocar uma peça de território

Colocas uma peça de território num lugar onde não haja um jipe.



#### 1b. Substituir o jipe por uma peça

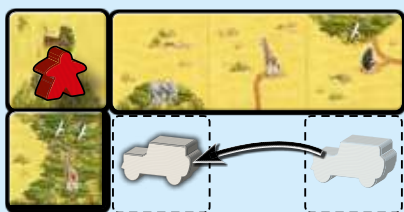
Como sempre, primeiro retiras a peça que vais ter que colocar. Sempre que as zonas da peça derem continuidade às outras peças, podes colocá-la onde haja um jipe. Se o fizeres, fica com o jipe e deixa-o à tua frente.



*Colocaste uma peça onde havia um jipe. Ficas com ele e o deixas diante de ti.*

#### 2a. Não colocar nenhum viajante

Se não colocares um viajante durante o teu turno, podes mover um dos jipes e deixá-lo num espaço adjacente a uma ou mais peças.



#### 2b. Colocar um viajante

A seguir, podes pôr um dos teus viajantes na peça que acabaste de colocar (sempre que não haja nenhum outro na mesma selva ou caminho).



*Poderias pôr um viajante na peça que acabas de colocar.*

#### 3a. Provocar uma pontuação

Pontua todas as zonas que ficaram concluídas.

Não recebe nenhum ponto por ter deslocado o jipe.

#### 3b. Provocar uma pontuação

Pontua todas as zonas que ficaram concluídas. Além disso, recibes 3 pontos pelo jipe que substituíste por uma peça. Finalmente, vais ter que deixar o jipe que tinhas junto a uma ou mais peças.



*Pões o jipe adjacente ao teu caminho.*

**IMPORTANTE:** no teu turno, só podes deslocar um jipe. Se, ao colocar uma peça, substituísses um jipe (1b), só poderias mover esse jipe, mesmo que não tivesses colocado nenhum viajante (2a) nesse turno. Não pode haver dois jipes no mesmo lugar!

## Os charcos

As fichas de animais podem ser usadas não só para melhorar a pontuação dos caminhos e das selvas, mas também para cavar um charco na savana.

### 1. Colocar uma peça de território

Retiras uma peça de território e a colocas da maneira habitual.

### 2. Começar um charco ou ampliá-lo

#### COMEÇAR UM CHARCO

Em vez de pôr um viajante na peça recém-colocada, podes começar um charco. Para isso, deves colocar uma das fichas de animal da tua reserva num canto vazio de qualquer peça existente (não precisa de ser na peça que acabas de colocar). Um canto é considerado vazio se só houver savana nele (um pouco de vegetação ou um pequeno arbusto não são considerados obstáculos). O “canto com água” da ficha de animal deverá coincidir com o canto da peça. Depois vais ter que pôr um dos teus viajantes nessa ficha de animal.

Ao fazê-lo, recibes imediatamente 3 pontos.

#### AMPLIAR UM CHARCO

Em vez de pôr um viajante na peça recém-colocada, podes ampliar um charco. Para o fazer, deverás colocar uma ficha de animal de modo a que continue o círculo de um charco situado numa ficha adjacente.

Para isso, terás que usar uma ficha com um animal que seja diferente de qualquer outro que já esteja no mesmo charco. Portanto, todos os animais no charco têm que ser diferentes. Ao fazê-lo, não coloques nenhum viajante sobre o charco.

Depois vais ganhar uma quantidade de pontos que depende de se colocaste a segunda, terceira ou quarta ficha de animal no charco:

**2ª ficha: 4 pontos. 3ª ficha: 5 pontos. 4ª ficha: 6 pontos**

**Importante:** não podes começar um charco sem colocar um viajante nele.

**Caso especial:** podes começar um charco novo que esteja diagonalmente oposto a outro charco já iniciado. Como os charcos não se estão a tocar, vais ter que colocar um dos teus viajantes nele. Ao ampliá-lo, irá haver dois viajantes no mesmo charco. Neste caso, também seria possível haver dois animais iguais num só charco.

*Colocaste uma peça que amplia um dos teus caminhos. Como não puseste nenhum viajante nela, podes começar um charco com uma das tuas fichas de animal, pelo que recibes 3 pontos.*



*Colocas a peça da direita e decides não pôr um viajante nela. Em vez disso, optas por ampliar o charco existente (que tem uma zebra e uma girafa) com uma das tuas fichas com um novo animal (um macaco). Como se trata da terceira ficha do charco, ganhas 5 pontos.*

*Colocaste uma peça e decides iniciar um novo charco nela. Como o charco não está em contato com o que está ocupado pelo jogador azul, poderias começá-lo com uma ficha de girafa.*



### 3. Completar um charco

No momento em que colocas a quarta ficha de animal num charco, este fica concluído. O proprietário do charco recebe 3 pontos e recupera o seu viajante.

Se houver dois viajantes diferentes no charco, cada jogador recebe 3 pontos. Porém, se ambos os viajantes pertencerem ao mesmo jogador, este só ganha 3 pontos.

*Acabas de colocar uma peça e decides não pôr nenhum viajante nela. Em vez disso, concluis um charco. Como se trata da quarta ficha do charco, ganhas 6 pontos. O jogador azul recebe 3 pontos e recupera o seu viajante.*



## ■ Vários viajantes na mesma zona

Ainda que não seja permitido colocar um viajante numa zona (caminho ou selva) onde já haja outro, durante a partida poderia suceder que, ao unir várias zonas, passassem a existir vários viajantes numa mesma zona. Neste caso, ao pontuar a zona ganharás os pontos se fores o jogador com mais viajantes na mesma. Se houver vários jogadores com o maior número de viajantes numa zona, cada um deles irá ganhar o total dos pontos correspondentes à zona. Seguem-se dois exemplos:



Antes deste turno, tu e o jogador **azul** tinham um viajante em dois caminhos diferentes. Ao colocar uma peça, uniste os dois caminhos.

Agora o caminho ficou concluído e conta com 4 animais diferentes: um macaco, um leão, um elefante e uma girafa. Decides descartar

uma zebra e, com isso, recibes **15 pontos**. O jogador **azul** não descarta nenhuma ficha de animal, pelo que ganha **10 pontos**.



Antes deste turno, os três viajantes estavam em três selvas separadas. Ao colocar esta peça uniste todos os segmentos formando uma só selva que também ficou concluída. Decides não descartar nenhuma ficha de animal, pelo que ganhas

**11 pontos** (6 pontos pelos três animais diferentes e 5 pontos pelas aves). Obténs os pontos visto que és quem tem mais viajantes na selva. O jogador **azul** não ganha nenhum ponto. Tanto o jogador **azul** como você recuperam os viajantes.

## ■ Resumo

- Deves sempre colocar a peça que acabas de retirar de maneira a dar continuidade ao terreno.
  - No caso improvável de não poderes colocar uma peça, deixa-a na caixa e retira uma nova.
  - Se colocas uma peça num local onde esteja um jipe, fica com ele (até ao fim do turno).
- Só podes pôr um viajante sobre uma peça que acabas de colocar. Ao fazê-lo, assegura-te de que não haja nenhum outro nessa mesma zona.
  - Se puseres um viajante num baobá, recibes de imediato 2 fichas de animal.
  - Se não colocares nenhum viajante, podes iniciar um charco ou ampliar um já existente.
  - Se não colocares nenhum viajante, podes mover um jipe.
- As pontuações dão-se no fim do turno. Depois de uma pontuação, cada jogador recupera os viajantes que tinha na zona pontuada.
  - Os caminhos concluídos dão pontos por cada animal diferente existente neles.
  - As selvas concluídas dão pontos por cada animal diferente e 1 ponto por cada ave.
  - Os baobás concluídos dão 2 fichas de animal.
  - Se numa mesma zona houver viajantes de vários jogadores, o que tiver mais viajantes nela irá ganhar os pontos. Em caso de empate, cada jogador empatado recebe a totalidade dos pontos.

## FIM DO JOGO E CONTAGEM FINAL

Infelizmente, vai chegar o momento em que a partida de *Carcassonne Safari* se acaba. É uma pena, mas é o momento de determinar o vencedor... A partida termina quando um jogador já não pode retirar uma peça. Logo a seguir, contam-se os pontos de todos os viajantes que ainda se encontrarem sobre o terreno.

### ■ CAMINHOS E SELVAS

Cada animal (e também cada ave) vale 1 ponto. Neste caso, já não interessa se os animais são diferentes ou não.

### ■ FICHAS DE ANIMAL

Cada ficha de animal que tenhas na reserva vale 1 ponto.

### ■ BAOBÁS

Os viajantes que estejam num baobá não valem nenhum ponto.

### ■ CHARCOS

Os viajantes que estejam num charco não valem nenhum ponto.

O jogador que tiver mais pontos depois desta contagem final será o vencedor. Em caso de empate, os jogadores empatados partilham a vitória.

O jogador **azul** não obtém nenhum ponto pelo viajante que tem no baobá. O jogador **vermelho** obtém 2 pontos pelos dois animais existentes no caminho.



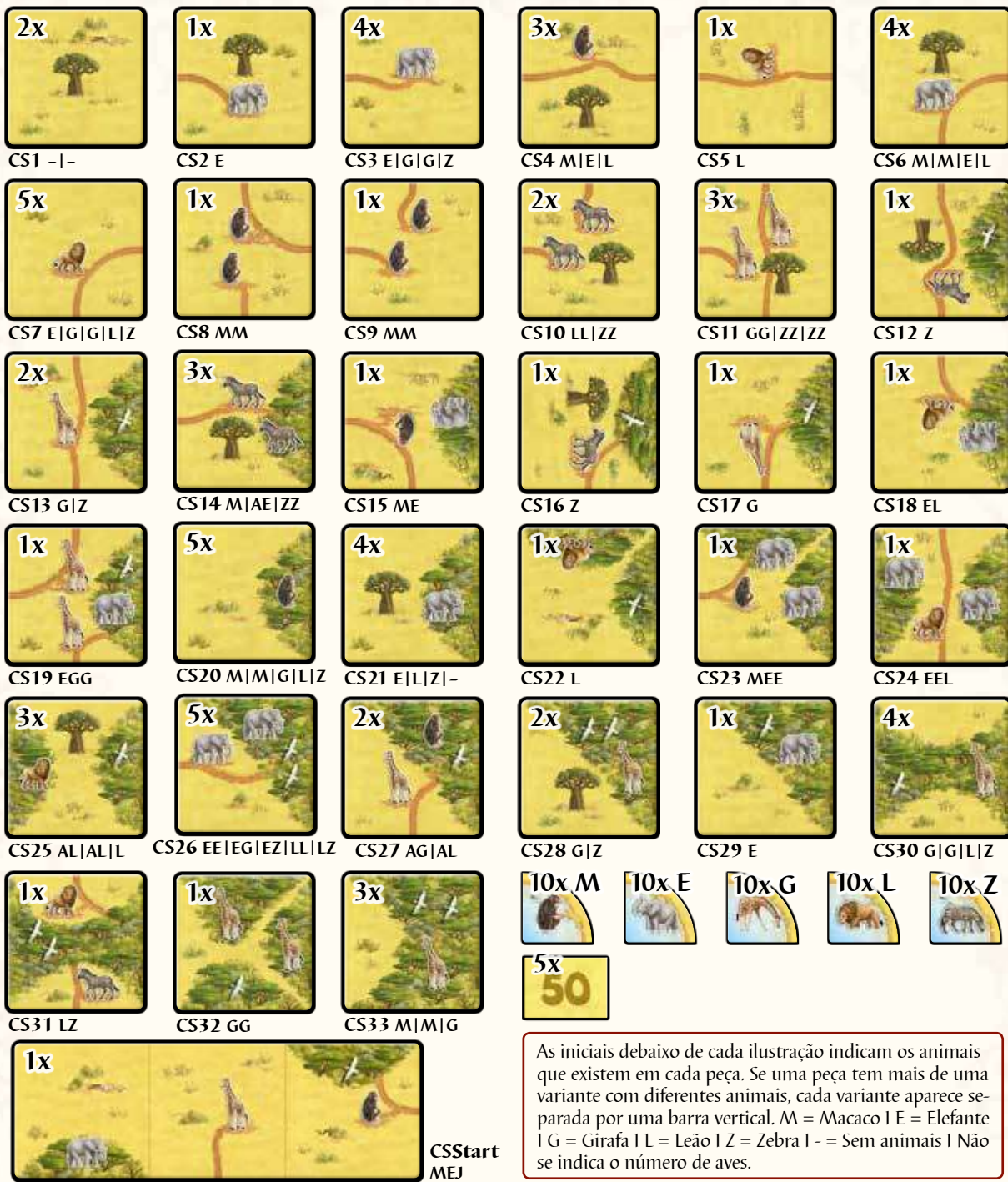
O jogador **vermelho** obtém 3 pontos graças às suas fichas de animal.

Os jogadores **vermelho** e **azul** têm viajantes na selva maior. Como o jogador **vermelho** tem mais viajantes que o **azul**, é ele que obtém os pontos. Como há 4 animais grandes e 6 aves, ele ganha um total de **10 pontos**.



O jogador **azul** obtém 2 pontos pelo macaco e a ave existentes na selva.

Lista de componentes (72 peças de território, 50 fichas de animal, 5 indicadores de pontuação e 1 peça inicial)



As iniciais debaixo de cada ilustração indicam os animais que existem em cada peça. Se uma peça tem mais de uma variante com diferentes animais, cada variante aparece separada por uma barra vertical. M = Macaco | E = Elefante | G = Girafa | L = Leão | Z = Zebra | - = Sem animais | Não se indica o número de aves.

Para este jogo, decidimos escolher o título Safari de forma consciente, tendo em conta que atualmente o termo "safari" faz referência principalmente à observação dos animais no seu habitat natural e não à prática de caça em África.

**Autor:** Klaus-Jürgen Wrede  
**Ilustrações:** Anne Heidsieck  
**Desenho gráfico:** Christof Tisch  
**Composições 3D:** Andreas Resch

Também queremos agradecer a Marion Haake, Dieter Hausdorf e Maik Neumann pelas correções, assim como um agradecimento especial a Udo Schmitz pelos exaustivos testes realizados.

**DEVIR**  
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



© 2018  
**Hans im Glück**  
Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15  
80809 München,  
Alemania

**Créditos**  
Produção editorial: Xavi Garriga  
Tradução: Rui Ferrão  
Adaptação gráfica: Antonio Catalán