

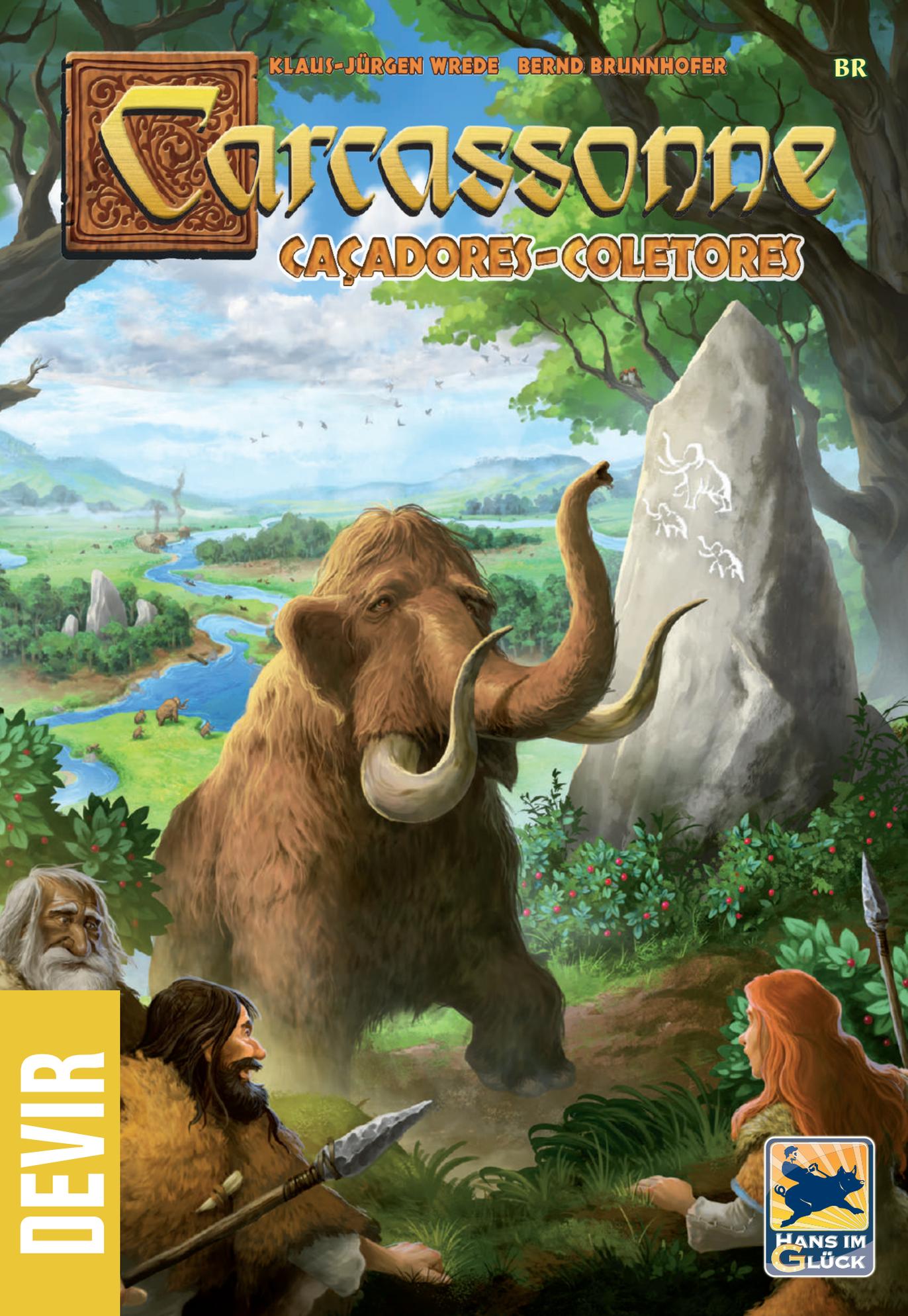
KLAUS-JÜRGEN WREDE BERND BRUNNHOFER

BR



CARCASSONNE

CAÇADORES-COLETORES



DEVIR



Carcassonne CAÇADORES-COLETORES

Um engenhoso jogo de cartelas para 2 a 5 jogadores a partir dos 8 anos de idade

Há milhares de anos a região em torno da magnífica cidade de Carcassonne e da sua imponente cidadela já era habitada antes da sua construção. Nessa época, as pessoas caçavam animais, colhiam frutas e pescavam para garantir a sua sobrevivência. Atualmente, as fantásticas pinturas rupestres e outros achados do Neolítico são testemunhos desses tempos passados.

COMPONENTES E PREPARAÇÃO

Vejam primeiro as **CARTELAS DE TERRENO**. Estas **95 CARTELAS** retratam bosques (alguns dos quais com menires*), rios e lagos (com peixes) rodeados de pradarias por onde vivem vários animais.



Cartela com um bosque



Cartela com um menir no bosque



Cartela com rios



Cartela com 3 rios e um lago (com peixes)

As cartelas de terreno têm 3 tipos diferentes.



1 Cartela inicial



78 Cartelas normais



16 Cartelas de menir*

Animais selvagens



Cervos



Auroque



Mamute



Tigre dentes de sabre

* Um menir é um monumento megalítico que consiste numa grande pedra comprida colocada verticalmente no solo.



24 FICHAS DE ANULAÇÃO

Servem para esconder os animais que não pontuam no final da partida. Até lá, deixe-as de lado.



5 FICHAS DE PONTUAÇÃO

Com um 50 na frente e um 100 no verso, para indicar se alcançou essa pontuação.

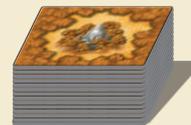
Coloca a **cartela inicial** (a que tem o C mais escuro) no centro da mesa. Separe as cartelas de menir das cartelas normais. Embaralhe as cartelas de menir viradas para baixo, faça um monte com elas e coloque-as num dos lados da mesa. Depois, embaralhe as cartelas normais e faça vários montes com elas viradas para baixo, de maneira que todos os jogadores possam alcançá-las facilmente.



Cartela inicial



Vários montes de cartelas normais viradas para baixo



Monte com cartelas de menir

A seguir, coloque o marcador de pontos na borda da mesa.



Membros da tribo (seguidores)



Cabanas

Finalmente, temos os **MEMBROS DA TRIBO**, também conhecidos como **SEGUIDORES**. O jogo inclui 30 figuras, 6 de cada uma das cores **amarela**, **vermelha**, **verde**, **azul** e **violeta**. Além disso, também incluem 15 cabanas, sendo 3 de cada cor.

Primeiro, entregue a cada jogador 5 seguidores e 3 cabanas da cor que ele escolher. Estes seguidores constituirão a reserva do jogador (evidentemente, você também terá de ficar com uma cor).

Depois, coloque o sexto seguidor na casa 0 do marcador de pontos. Se forem menos de 5 jogadores, arrume todas as figuras que não vão usar na caixa.

OBJETIVO DO JOGO

Antes de começarmos com as regras, qual é o objetivo do jogo? Por turnos, os jogadores vão colocando as cartelas de terreno. Assim irão criar uma região com bosques, lagos interligados por rios e enormes pradarias por onde vagueiam os animais. Da sua parte, distribua os membros da sua tribo pela região para que possam abastecer-se de alimento nos bosques, nos rios e nas pradarias. Isto vai te dar pontos tanto no decorrer da partida como no fim da mesma. Após o término da partida e depois da pontuação final, o jogador que tiver mais pontos será o vencedor!

DECORRER DA PARTIDA

Uma partida é jogada no sentido horário, começando pelo jogador mais jovem. No seu turno, cada jogador executará as ações indicadas a seguir, sempre na ordem indicada. Depois, será o turno do jogador situado à sua esquerda e, concluído este, o do seguinte e assim por diante. Vamos ver primeiro as ações e explicar como se executam em cada uma das várias zonas (rio e lago, bosque e pradaria). As ações são:

1

Colocar uma cartela de terreno

O jogador **tem que sempre** pegar uma nova cartela de terreno de um monte e colocá-la de maneira que fique encostada pelo menos em um lado de outra cartela.



2

Colocar um seguidor ou uma cabana

A seguir, o jogador **pode** pôr um seguidor ou uma cabana da sua reserva em cima da cartela que acaba de colocar.



3

Contar pontos

O jogador **tem que** efetuar qualquer contagem de pontos que possa ter sido causada pela colocação da sua cartela.



Os rios e lagos

1. Colocar uma cartela de terreno

A cartela que você pegou mostra um rio. Agora tem que colocá-la no terreno de jogo, certificando-se de que todas as zonas se encaixam corretamente.



Você colocou esta cartela. O rio coincide com o outro rio e a pradaria coincide com a pradaria.

2a. Colocar um seguidor como pescador num rio

Depois de colocar a cartela, pode colocar um dos seus seguidores **como pescador num dos rios da cartela**. Porém, só podera fazer isto se não houver mais nenhum pescador nesse rio (seja de que cor for).

Importante: pode pôr um seguidor num rio que já tenha uma cabana (seja de que cor for).

Neste exemplo, o rio ainda não foi concluído, por isso não há uma contagem de pontos (a terceira ação) e começa o turno do jogador seguinte.

O outro jogador pega e coloca uma cartela. Como o seu pescador já se encontra no rio que fica à esquerda, o jogador azul não pode pôr lá um seguidor. Mas como o lago fecha o rio num dos lados, ele pode colocar o seu seguidor no rio que está à direita da cartela recém-colocada.



Você colocou um seguidor como pescador na cartela recém-colocada. Como não há nenhum seguidor neste rio, não há problema em fazê-lo.

Como o rio da esquerda já está ocupado, o jogador azul decide pôr o seu seguidor no rio da direita.

2b. Colocar uma cabana num rio ou num lago

Em vez de colocar um seguidor na cartela, você pode pôr uma cabana num rio ou lago da cartela recém-colocada. No entanto, só podera faze-lo se não houver mais nenhuma cabana nesse sistema hidrográfico.

Um "sistema hidrográfico" abrange todas as partes contíguas do rio e, ao contrário de um rio, não é interrompido por um lago. É delimitado pela sua nascente, por fechar-se sobre si mesmo, ou pelas margens próprias do terreno.

Importante: é permitido colocar uma cabana num rio que já tenha um seguidor (seja de que cor for).

Só se pode colocar cabanas em rios ou nos lagos. Uma vez colocadas, lá ficarão até ao fim da partida, quando serão pontuadas.



Você colocou uma cartela que dá continuidade a dois sistemas hidrográficos. Como há uma cabana azul no sistema da esquerda, vai ter de colocar a sua cabana no da direita. O pescador azul que está neste sistema não é um entrave. Neste exemplo foram realçados os sistemas hidrográficos vermelho e azul.

3. Contar pontos por concluir um rio

Cada vez que um rio fica fechado em ambas as extremidades, dá-se uma pontuação. Para isso acontecer, o rio deve terminar num bosque, desembocar num lago ou fechar-se sobre si mesmo.

Na hora de concluir um rio, não interessa se foi você ou outro jogador que colocou a cartela que o finaliza. Você simplesmente recebe os pontos por ter um seguidor lá.

Obtenha 1 ponto por cada cartela que tenha o rio. Além disso, obténs 1 ponto adicional por cada peixe que houver no rio ou em qualquer lago adjacente.



O jogador **azul** concluiu o seu rio, pelo que pontua o pescador. **Obtém 5 pontos:**

- 3 pontos pelas 3 cartelas de rio e;
- 2 pontos pelos 2 peixes existentes nos lagos adjacentes.



Avança o **seu** peão 5 casas no marcador.

Se o seu peão der uma volta completa no marcador, pegue a ficha de pontuação de 50 e coloque-a à sua frente. Se chegar a fazer uma segunda volta, vire a ficha de pontuação para o lado 100.

É nessa hora que o marcador de pontos entra em jogo. Avance o seu peão um número de casas igual à quantidade de pontos obtidos. Depois de uma pontuação, recupere o seguidor que te deu os pontos e o devolva a sua reserva

Se o seu peão der uma volta completa no

Recupera o pescador e o devolve à **sua** reserva. O pescador **azul** fica onde está, já que não participou na pontuação.



Agora que já conhece os elementos mais importantes do jogo. O resto das zonas são muito parecidas.

Os bosques

1. Colocar uma cartela de terreno

Como sempre, primeiro vai ter de pegar uma cartela de um dos montes para serem colocadas em jogo. As cartelas de bosque também devem ter continuidade. Junto a um segmento de bosque deverá haver outro bosque.



2. Colocar um seguidor como coletor

A seguir, também deve assegurar-se de que não há um outro seguidor no bosque. Se não houver, pode colocar lá o seu seguidor para que atue como coletor.



Você colocou a cartela de tal modo que expandiu o bosque em mais uma cartela. O bosque não está ocupado, por isso pode pôr lá o **seu** seguidor.



3. Contar pontos ao concluir um bosque

Pontuação normal de um bosque

Um bosque considera-se concluído quando fica rodeado por pradarias (isto é, quando já não tem nenhum lado onde se possa colocar um segmento de bosque) e não sobra nenhum espaço no seu interior. Se você for o único jogador a ter um coletor no bosque, ganhará os pontos correspondentes. Cada cartela que faça parte do bosque concluído vale 2 pontos.

Tal como acontecia ao pontuar um rio, aqui você também recupera o seu seguidor.



Depois de alguns turnos, **você** consegue concluir o bosque e ganha 8 pontos graças às 4 cartelas que o compõem. Como **completou** um bosque que continha um menir, o seu turno não termina aqui.



Turno extra ao pontuar um menir

Depois de pontuar um bosque, terá que verificar se havia algum menir nele. Em caso afirmativo, o jogador que concluiu o bosque vai ter de pegar 1 cartela do monte de cartelas de menir. A seguir, colocará essa cartela seguindo as regras de colocação habituais e poderá pôr 1 seguidor ou 1 cabana na nova cartela. Se isso levar a uma outra pontuação, deverá ser feita imediatamente. Porém, mesmo que volte a concluir um outro bosque com menir, não volta a pegar outra cartela de menir (não se pode pegar mais de 1 cartela de menir por turno). Se não sobra nenhuma cartela no monte de cartelas de menir, não será possível pegar nem colocar mais nenhuma delas.



Como você concluiu o bosque com o menir, você pode pegar uma cartela de menir. Depois que a colocar, decide pôr um seguidor no bosque.

Ao concluir o bosque você recebe 6 pontos graças às 3 cartelas. Este bosque também continha um menir, mas você não pega outra cartela de menir porque não se pode pegar mais de 1 por turno.

Normalmente, as cartelas de menir são um pouco mais valiosas que as cartelas de terreno normais e algumas permitem executar ações especiais (ver p. 8).

■ As pradarias

1. Colocar uma cartela de terreno

Pega uma cartela de terreno e a coloca de modo a que encaixe corretamente.

As pradarias ficam delimitadas pelos bosques, rios e lagos.



Esta cartela tem 3 pradarias diferentes.

2. Colocar um seguidor como caçador

Um membro da tribo situado numa pradaria é um caçador. Ao contrário dos pescadores e dos coletores, os caçadores não se põem de pé, mas sim deitados. Isto indica que não vai recuperar este seguidor durante a partida.

Você deve tentar fazer com que os seus caçadores sejam colocados em pradarias com muitos animais, já que isso te dará mais pontos quando a partida (ver "Fim da partida e pontuação final") terminar.

E com isto tudo que aprendeu, você já pode começar a jogar. Mas antes de passarmos à pontuação final, vamos fazer uma breve revisão das regras e esclarecer alguns detalhes



Você colocou uma cartela e decide pôr um seguidor na pradaria superior. Pode fazê-lo, já que esta pradaria está separada do caçador azul pelo bosque e pelo rio.

E com isto tudo que aprendeu, você já pode começar a jogar. Mas antes de passarmos à pontuação final, vamos fazer uma breve revisão das regras e esclarecer alguns detalhes.

■ Revisão

1. Colocar uma cartela de terreno

- Deve sempre colocar a cartela que acaba de pegar de modo a dar continuidade ao terreno.
- No caso raro de não poder colocar a cartela, deixa-a na caixa e pega uma nova cartela.

2. Colocar um seguidor

- Você só pode pôr um seguidor na mesma cartela que acaba de colocar.
- Tenha certeza de que não há nenhum outro seguidor nessa mesma zona.

3. Contar pontos

- Um **rio** fica concluído quando ambas as extremidades terminam num lago, num bosque ou quando o rio se fecha sobre si mesmo. Cada cartela de rio e cada peixe existente no rio ou num lago adjacente vale 1 ponto.
- Um **bosque** considera-se concluído quando fica totalmente rodeado de pradarias e não sobra nenhum buraco no seu interior. Cada cartela de bosque vale 2 pontos.
- A pontuação é sempre efetuada no fim de um turno. Nesse momento, todos os jogadores que tiverem algum seguidor nas zonas concluídas irão receber pontos.
- Depois de cada pontuação, os jogadores recuperam os seguidores que tiverem nas zonas pontuadas.
- Se você concluir um bosque que tenha um ou mais menires, terá de pegar uma cartela de menir e executar o resto das ações mais uma vez. Só se pode pegar 1 cartela de menir por turno.
- Se houver **mais de um jogador** na mesma zona, o que tiver mais seguidores no rio ou no bosque é quem fica com os pontos. Se houver vários jogadores empatados com o número mais alto de seguidores, todos eles recebem os pontos.

E como é possível que haja mais de um seguidor na mesma zona? Vamos explicar na página seguinte.

■ Vários seguidores na mesma zona

A cartela que **você** pegou permite expandir o rio, mas como nele já há um pescador, você não poderá colocar lá um dos seus seguidores. Sendo assim, decide colocar a cartela de maneira a não aumentar o rio.



Numa das rodadas posteriores você pega esta cartela e a encaixa nas duas partes abertas do rio. Agora passa a haver 2 pescadores neste rio que acabou de ser unido. Como o rio foi concluído, dá-se uma pontuação. Tanto **você** como o **outro** jogador recebem 9 pontos cada um (4 Cartelas e 5 peixes).



Na esperança de poder roubar o bosque do jogador **azul**, coloca uma cartela de bosque e coloca nela um dos seus seguidores como um coletor. Isto é permitido já que este segmento de bosque não está unido a nenhum outro bosque já com um coletor.



Acaba de pegar a cartela que necessitava. Ao colocá-la, une todos os segmentos e conclui o bosque. Visto que agora tem mais coletores no bosque do que o seu rival, é o único a obter os 10 pontos dados pelo bosque concluído. Como o bosque que concluiu tinha um menir, a seguir pega uma cartela de menir.



FIM DA PARTIDA E PONTUAÇÃO FINAL

A partida termina quando um jogador já não puder pegar e colocar uma cartela de terreno (ainda poderá sobrar alguma cartela de menir). Nesse momento:

- As cabanas que estavam nos rios e os caçadores que estavam nas pradarias são deixados no mesmo lugar.
- O resto dos seguidores que estiverem nos bosques ou rios não concluídos são retirados do terreno.

Os bosques e rios inacabados não dão nenhum ponto!

A PONTUAÇÃO FINAL

Pontuar as cabanas nos sistemas hidrográficos

O jogador que tiver uma cabana num sistema hidrográfico ganhará 1 ponto por cada peixe que houver nesse sistema hidrográfico (não importa se o peixe está num rio ou num lago). Se existirem cabanas de vários jogadores num mesmo sistema hidrográfico, o jogador que tiver mais cabanas é o que ganha os pontos. Em caso de empate entre vários jogadores, os jogadores empatados ganharão a totalidade dos pontos.

Na hora de pontuar as cabanas, não importa se um sistema hidrográfico está concluído ou não.

Seguindo este mesmo procedimento, vão-se pontuando todos os sistemas hidrográficos com cabanas.

Você tem 2 cabanas no sistema hidrográfico da esquerda (isto é, mais 1 do que o jogador **azul**). Graças a isso recebe 8 pontos pelos 8 peixes que há nos rios e lagos.



O sistema hidrográfico da direita pertence aos jogadores **amarelo** e **azul**.

Cada um deles ganha 10 pontos pelos 10 peixes lá existentes.

Pontuar os caçadores nas pradarias

Os caçadores das pradarias dão pontos correspondentes aos animais selvagens que caçam.

 Um **mamute** dá 3 pontos.  Um **auroque** dá 2 pontos.  Um **cervo** dá 1 ponto.

 O **tigre dentes de sabre**, na verdade, compete pela comida, mas só caça cervos porque não se atreve a chegar perto dos auroques nem dos mamutes. Elimina-se um cervo por cada tigre dentes de sabre existente na pradaria.



Este resumen sobre los animales también aparece en el marcador.

Para simplificar esta contagem, utiliza as **fichas de anulação**  para cobrir os pares formados por 1 cervo e 1 tigre existentes na mesma pradaria. Deste modo, só vai ter de contar o resto dos cervos mais os mamutes e auroques. Se uma pradaria tiver mais tigres do que cervos, não se subtraem pontos.

Se houver vários jogadores empatados com a maioria de caçadores numa pradaria, todos eles recebem a pontuação total. Se só um jogador tiver o maior número de caçadores, ele será o único a ganhar os pontos.

Quando se contam os pontos pelos caçadores, não importa se a pradaria está aberta ou fechada.

Seguindo este mesmo procedimento, vão-se pontuando todas as pradarias com caçadores.

Pradaria 1: 1 auroque

O jogador **verde** ganha 2 pontos.

Pradaria 2:

1 cervo, 1 mamute e 1 tigre. Os jogadores **vermelho** e **violeta** ganham 3 pontos cada pelo mamute. O cervo é caçado pelo tigre.

Pradaria 3:

1 cervo e 2 tigres. O jogador **azul** não ganha nenhum ponto (mas também não o perde).



Pradaria 4:

2 mamutes, 2 auroques, 2 cervos e 1 tigre.

O jogador **vermelho** é quem tem mais caçadores, por isso ganha os 11 pontos (2 mamutes = 6 pontos; 2 auroques = 4 pontos; 1 cervo = 1 ponto).

O jogador que tenha obtido mais pontos depois da pontuação final será o vencedor.

Em caso de empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

O jogo *Carcassonne – Caçadores-Coletores* foi publicado pela primeira vez em 2002. Depois de algum tempo fora de circulação, trazemos agora esta edição com novas ilustrações e regras modificadas.

Divirtam-se com as suas partidas neolíticas!

DEVIR

Distribuído no Brasil
DEVIR LIVRARIA LTDA
Rua Chamatu, 197-A
Vila Formosa,
CEP 03359-095
São Paulo – SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Telefone (11) 2924-6918



© 2002 und © 2020
Hans im Glück
Verlags-GmbH
80809 Múnich
www.hans-im-glueck.de

Créditos

Autores: Klaus-Jürgen Wrede, Bernd Brunnhofer
Ilustrações: Marcel Gröber
Desenho gráfico: Christof Tisch

Tradução da versão em castelhano: Rui Ferrão
Revisão: Marcelo Fernandes
Adaptação gráfica: Antonio Catalán

BR-07/2020

AS CARTELAS DE MENIR

Depois de colocar uma cartela de menir, pode, se quiser, colocar um seguidor ou uma cabana (como sempre).

Cartelas de menir que valem mais pontos



2 lagos

Estas cartelas têm mais animais nas pradarias e mais peixes na água. Fora isso, são como qualquer outra cartela de terreno normal.

Cartelas de menir com ações imediatas

Depois de colocar a cartela, você vai ter de executar a ação indicada. Não é preciso pôr um seguidor na cartela para poder executar a ação (embora, depois de a executar, você possa colocar um seguidor numa zona, como sempre).



Se você ganhar pontos com um bosque, cada cartela com setas vale 3 pontos a mais.



Ao colocar a canoa, ganha imediatamente 2 pontos por cada lago que se encontre no mesmo sistema hidrográfico.

O lago que está na própria cartela também conta. As possíveis cabanas no sistema hidrográfico não têm qualquer influência.

*Após colocar a canoa, você ganha 8 pontos pelos 4 lagos que compõem o sistema hidrográfico. Além disso, também **coloca** um seguidor que te dá imediatamente 5 pontos (visto que concluiu o rio).*



Quando coloca a armadilha efetua imediatamente uma "mini-pontuação" de pradaria, contando todos os animais adjacentes a esta cartela

(vertical, horizontal ou diagonalmente) e que também estão na mesma pradaria que a armadilha. Cada tigre existente em qualquer uma das cartelas eliminaria um cervo (caso houvesse algum). Sendo assim, cubra qualquer dupla tigre-cervo existente com fichas de anulação. O resto dos mamutes, auroques e cervos valem os pontos habituais. Finalmente, terá que cobrir os animais pontuados com fichas de anulação; no fim da partida, estes já não se levarão mais em conta para a pontuação pelos caçadores.

*Coloque a armadilha e conte os pontos por ela. ① Primeiro cubra o tigre e um cervo. ② A seguir, **ganhe** 4 pontos (1 pelo cervo restante e 3 pelo mamute). O mamute no canto superior direito não conta porque não está na mesma pradaria. Depois cubra todos os animais pontuados com uma ficha.*



Ao colocar o shaman, você pode recuperar imediatamente um dos seus seguidores e devolvê-lo à sua reserva sem pontuá-lo. Não interessa em que lugar do terreno se encontre.

Cartelas de menir para a contagem final

Estas Cartelas modificam o valor dos sistemas hidrográficos ou pradarias com que estejam em contato.



A **armadilha grande** faz com que toda a pradaria que esteja ligada valha mais pontos. Cada presa (mamute, auroque e cervo) que esteja adjacente a esta cartela (vertical, horizontal ou diagonalmente) e que também esteja na mesma pradaria que a armadilha, valerá o dobro dos pontos que valeria normalmente. Neste caso também se têm de cobrir as duplas de tigre e cervo antes de se contarem os pontos.

Pontue a pradaria com a armadilha grande. Primeiro elimine o tigre e o cervo, e depois ganhe 16 pontos (12 pontos pelos 2 mamutes e 4 pontos pelo auroque). O cervo da direita não se pontua porque não está na mesma pradaria.



O **incêndio** afasta todos os tigres desta pradaria. Antes da pontuação final, cubra com fichas de anulação os tigres que estiverem na mesma pradaria que o incêndio. Sendo assim, pontuará todos os cervos que lá estiverem.



A **balsa** fará com que o sistema hidrográfico valha mais pontos. Durante a pontuação final, não só ganhará 1 ponto por cada peixe, como cada lago também te dará 1 ponto.