Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Wirtshäuser und Kathedralen

Die Erweiterung!



Conteúdo

- 18 Cartas de terreno
- 8 Seguidores para o sexto jogador
- 6 Cartas de pontuação 50/100
- 6 Seguidores grandes

Nós da editora e também o autor de CARCASSONNE, gostaríamos de aproveitar para agradecer às incontáveis cartas enviadas. Através delas vocês – fans de CARCASSONNE – demonstraram seu prazer em jogar e nos enviaram incontáveis dicas e idéias, que nos ajudaram a criar esta expansão.

A expansão é jogável apenas com CARCASSONNE, podendo ser completamente ou parcialmente integrada ao mesmo, dependendo do gosto do jogador. Todas as regras de CARCASSONNE permanecem as mesmas! A seguir as peças individuais serão descritas:

18 novas cartas de terreno

São posicionadas como de costume – campo em campo, estrada em estrada e cidade em cidade. Abaixo estão as cartas com novas construções que modificam a contagens de pontos específicos.

Fazenda no lago (6 cartas)



Caso haja **uma ou mais** fazendas em uma estrada **completa**, então o ladrão da mesma ganha **2 pontos** por trecho de estrada (número de peças). Caso uma estrada destas não seja terminada até o final do jogo, então ela não valerá nenhum ponto!



Azul ganha 6 pontos



Azul ganha 6 pontos

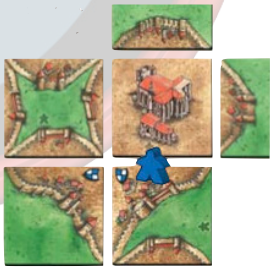


Estrada inacabada ao final do jogo: Azul ganha 0 pontos

Catedral (2 cartas)



Caso **uma ou mais** catedrais encontrem-se em uma cidade **completa**, então o cavaleiro da mesma receberá **3 pontos** por parte da cidade (número de peças) e brasão. Caso esta cidade não esteja completa até o final do jogo, então ela não valerá nenhum ponto!



Azul ganha 24 pontos



Cidade inacabada ao final do jogo: Azul ganha 0 pontos

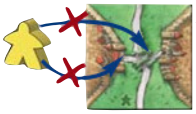
Outras cartas de terreno novas:



Esta carta possui 4 pedaços de cidade separados.



O monastério divide a estrada em duas



Aqui não podem ser colocados ladrões

O cruzamento divide a estrada em duas

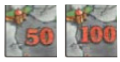


A fazenda encontra-se na estrada da direita



Este campo acaba aqui.

Cartas de pontuação (6 cartas)



Elas facilitam a visualização da pontuação atual do jogo. Um jogador que passe sobre o campo 0 da placa de contagem de pontos pega uma carta de contagem para si e posiciona a mesma com o número 50 voltado para cima, de modo bem visível para os demais jogadores. Caso este jogador passe mais uma vez pelo campo 0, então ele deverá virar esta placa para o lado com o número 100. No jogo para dois, pode ocorrer o caso raro de um jogador virar pela 3° vez a tabela de contagem. Então ele deve pegar uma nova carta de pontuação e colocá-la com o número 50 a mostra.

Seguidores para o 6° jogador

Com o grande número de cartas desta expansão, CARCASSONNE pode ser jogado sem maiores problemas com 6 jogadores.

6 seguidores grandes





*Apenas **Azul** recebe 3 pontos pela estrada*

Cada jogador ganha, juntamente com seus 7 seguidores, um seguidor grande. Ele pode ser utilizado como qualquer outro seguidor. **Para uma contagem, ele vale como se o jogador tivesse 2 seguidores normais no terreno em questão (estrada, campo ou cidade).** Após uma contagem ele retornará, como os demais seguidores, para a reserva do jogador e poderá ser utilizado por este a partir do próximo turno. Caso o jogador posicione o grande seguidor como fazendeiro, então ele deverá, como seguidores normais, permanecer até o final do jogo no campo.

Tudo sobre CARCASSONNE você encontra na nossa Homepage www.carcassonne.de. Você poderá obter respostas para suas perguntas, concorrer a prêmios e ter todas as informações mais atuais sobre o jogo.

© 2007
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauerstr. 15
80809 München
E-Mail: info@hans-im-glueck.de

Jogue CARCASSONNE também online e grátis:

www.brettspielwelt.de

Tradução: Romir G. E. Paulino
romir.blogspot.com
Esta é uma tradução livre. Em caso de dúvidas, use como referência as regras originais, em alemão.