

Domínio de Carcassonne

REGRA

Participantes: 2 a 5

Idade: A partir de 8 anos

A cidade de Carcassonne, no sul da França, é conhecida pela arte de suas muralhas únicas, datando do tempo dos romanos e dos cavaleiros. Os jogadores ficam responsáveis pela preparação do terreno. Eles traçam sua sorte colocando seus seguidores nas estradas, nas cidades, nos campos e nos monastérios ao redor de Carcassonne. O caminho para a vitória vai depender da colocação de seus seguidores como ladrões, cavaleiros, fazendeiros ou monges.

Componentes

72 cartelas de terreno

(dentre as quais a cartela que inicia, que tem o verso escuro)

Elas mostram partes de cidades, estradas, cruzamentos, partes de campos e monastérios.



Verso da cartela de início

40 seguidores (8 de cada cor)

Cada seguidor pode ser utilizado como cavaleiro, ladrão, fazendeiro ou monge.

1 seguidor de cada cor é utilizado como contador de pontos.



1 marcador de pontos

Ele serve para mostrar os pontos de vitória.



Objetivo do jogo

Os jogadores, rodada por rodada, colocam cartelas de terreno na mesa. Elas criam estradas, cidades, campos e monastérios sobre os quais o jogador pode colocar seus seguidores, de maneira a angariar pontos. Como os jogadores podem ganhar pontos não só durante, mas também ao final do jogo, o ganhador só será realmente definido após a contagem final.

Preparação

A cartela inicial, que tem o verso mais escuro, é colocada aberta no meio da mesa. As cartelas de terreno restantes são embaralhadas e colocadas em vários montes, com o verso voltado para cima, e de modo que todos os jogadores possam alcançá-las.

Coloca-se o marcador de pontos de lado, na mesa.

Cada jogador recebe oito seguidores de uma cor à sua escolha e coloca um deles como contador de pontos na casa 0 (zero) do marcador. Os sete seguidores restantes permanecem com o jogador, como reserva.

O jogador mais novo decide quem começa o jogo.

Andamento do Jogo

O jogo segue no sentido horário. Cada jogador, na sua vez, realiza as ações abaixo, seguindo esta ordem:

- **1.** Compra e coloca, obrigatoriamente, uma nova cartela de terreno.
- **2.** Decide se deve ou não posicionar um de seus seguidores (de sua reserva) na cartela recém-colocada.
- **3.** Caso fiquem concluídas estradas, cidades ou monastérios com a colocação da cartela de terreno, então é necessária a realização de uma contagem de pontos.

1. Posicionamento de uma cartela de terreno

Como primeira ação, o jogador compra uma cartela de terreno de um dos montes e a mostra para todos os seus adversários, de modo que eles possam "ajudá-lo", e posiciona esta cartela, observando que:

- Sua cartela (com as bordas em vermelho nos exemplos) deve ser colocada de tal forma que, pelo menos um de seus lados, fique ao lado de uma cartela previamente posicionada. Um posicionamento canto com canto não é permitido.
- Todas as partes de campos, estradas ou cidades devem ser continuados (só os monastérios não necessitam ser continuados).

Atenção: Pode ocorrer de uma cartela não poder ser colocada em nenhum local, o que é raro. Se isso acontecer, ela será retirada completamente do jogo, e o jogador que tem a vez compra uma nova cartela.



Houve continuidade da estrada e do campo.

Houve continuidade da cidade.



Como nenhum dos lados da cartela que já havia no local, a nova cartela não pode ser colocada nessa posição.

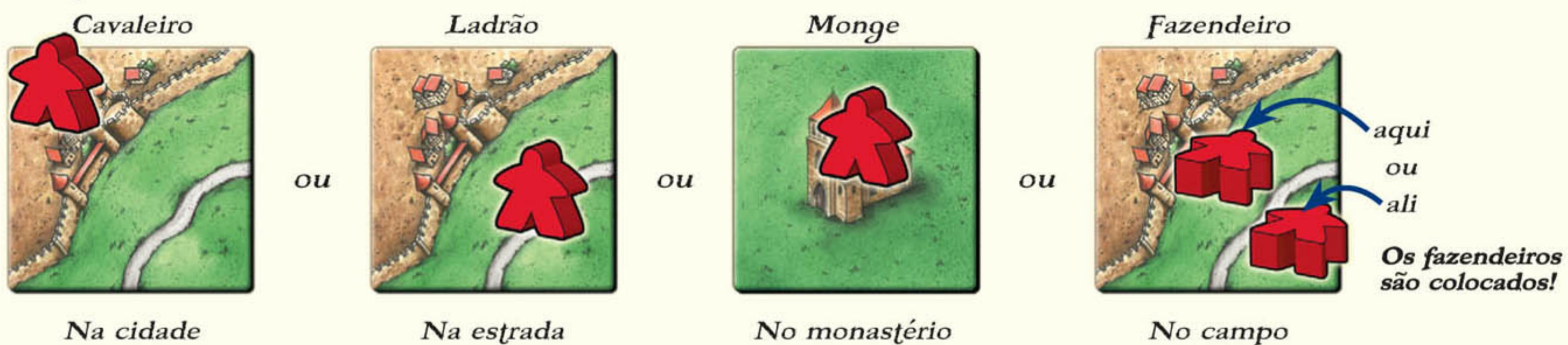
Neste caso, um dos lados da cartela colocada deu continuidade à cidade e o outro deu continuidade ao campo.

2. Posicionamento dos seguidores

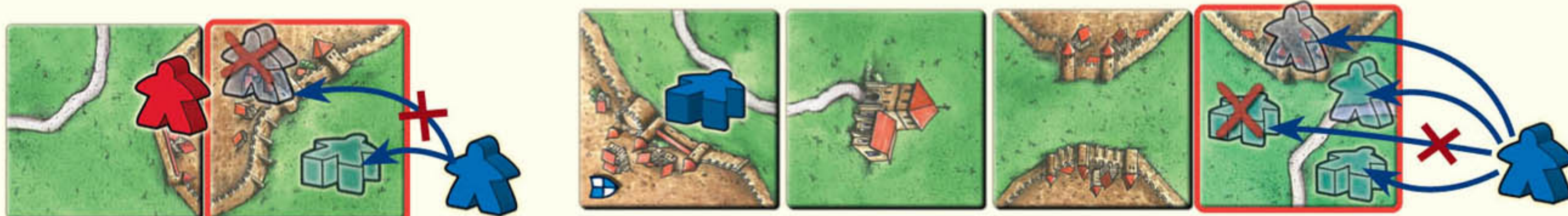
Após o jogador ter posicionado sua cartela de terreno, ele pode, se quiser, posicionar um seguidor, observando que:

- É permitida a colocação de apenas um seguidor.
- Ele deve ser pego da reserva do jogador.
- Ele só pode ser posicionado na cartela recém-colocada.
- O jogador deve decidir em qual parte da cartela seu seguidor será posicionado.

Ele pode ser usado como...



- Sobre as partes de cidades, campos ou estradas ligados com a nova cartela não é permitida a existência de nenhum outro seguidor (inclusive algum do próprio jogador), não importa quão distante um outro seguidor esteja. As ilustrações mostram o que isso significa:



Azul só pode colocar um fazendeiro. Na cidade ligada já existe um cavaleiro.

Azul pode posicionar seu seguidor como cavaleiro ou ladrão e, como fazendeiro, apenas no pequeno campo. O campo maior já se encontra ocupado.

Caso, durante o jogo, acabem os seguidores de um jogador, então ele só poderá posicionar cartelas. Mas o jogador não deve se preocupar: é possível reaver seus seguidores.

A vez passa para o próximo jogador, em sentido horário.

Exceção: Caso uma cidade, uma estrada ou um monastério sejam concluídos pela colocação da cartela de terreno, então deverá ocorrer uma contagem de pontos.

3. Contagem de estradas, cidades e monastérios concluídos

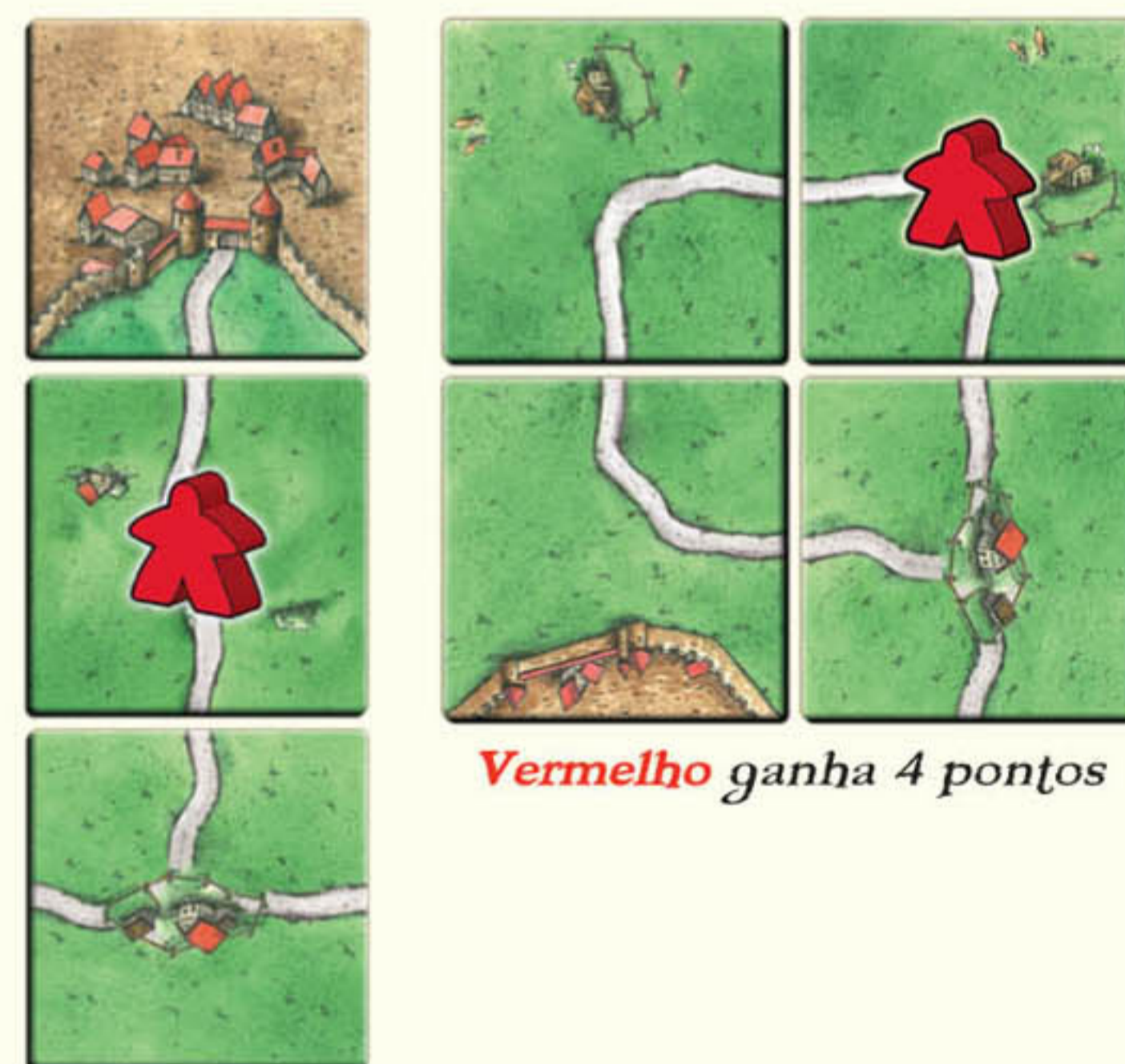
• Estrada concluída

Uma estrada está concluída quando for delimitada, em ambos os lados, por um cruzamento, por uma parte de cidade, por um monastério, ou quando ela formar uma estrada fechada. Entre esses limites pode haver qualquer número de cartelas de terreno.

O jogador que possuir um ladrão em uma estrada concluída ganhará tantos pontos quanto o tamanho da estrada (o número de cartelas).

Esses, assim como todos os pontos subsequentes, serão imediatamente marcados no marcador de pontos.

O percurso do marcador de pontos é circular com 50 casas, e pode ser feito mais de uma vez. Caso um jogador alcance ou ultrapasse a casa 0 (zero), seu seguidor deverá ser colocado deitado. Dessa maneira é possível ver que o jogador já possui 50 ou mais pontos.



Vermelho ganha 4 pontos

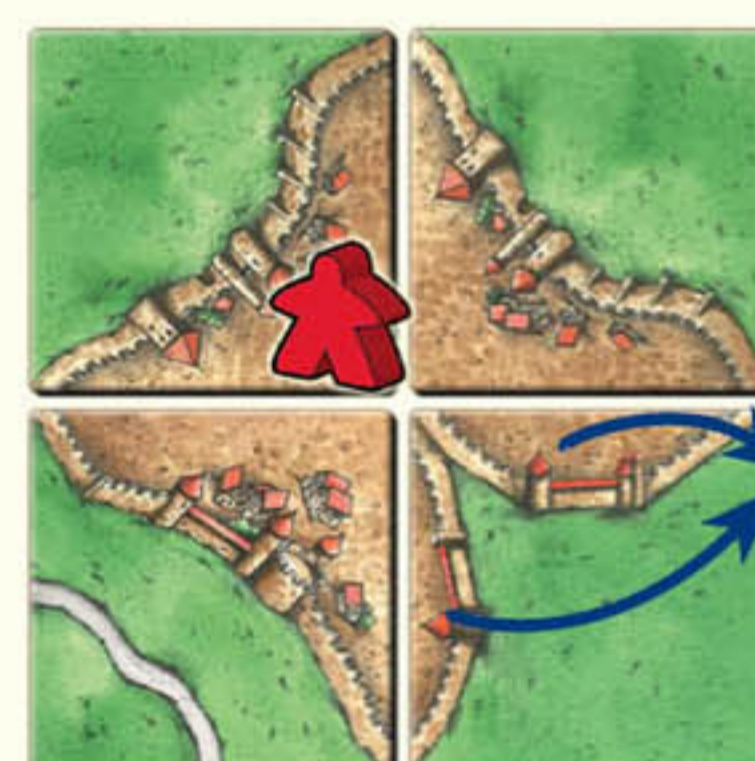
Vermelho ganha 3 pontos

• Cidade concluída

Uma cidade é considerada concluída quando suas partes, que podem ser em qualquer número, são completamente cercadas por muros e seu terreno não apresenta nenhum buraco.

O jogador que possuir um cavaleiro em uma cidade acabada ganha 2 pontos para cada parte (cada cartela) que a constitui. (Cada brasão conta 2 pontos extras.)

Vermelho ganha 8 pontos



Vermelho ganha 8 pontos (4 pela cidade com brasão)

As duas partes da cidade contam como uma só cidade.

O que acontece caso mais de um seguidor se encontre sobre uma cidade ou estrada concluída?

Com a colocação estratégica de peças de terreno, dois ou mais ladrões podem ser juntados em uma única estrada ou dois ou mais cavaleiros em uma única cidade.

Os pontos são concedidos ao jogador que possuir mais ladrões ou cavaleiros. Em caso de empate, cada jogador ganha a quantidade completa de pontos.



A nova cartela junta partes da cidade, que estavam separadas, e a deixam concluída.

Vermelho e azul ganham, ambos, a pontuação total (10 pontos), pois cada um tem 1 cavaleiro (empate).



• **Monastério concluído**

Um monastério está concluído quando ele é cercado por 8 cartelas de terreno.

O jogador que possuir um monge no Monastério ganha, imediatamente, 9 pontos (1 ponto para cada cartela, inclusive ela própria).

Vermelho ganha 9 pontos.

RETORNO DOS SEGUIDORES PARA SEUS DONOS

Após uma cidade, estrada ou monastério ter sido contado (**mas apenas após**), os cavaleiros, os ladrões ou os monges utilizados nessas construções concluídas retornam novamente para a reserva de seu jogador. O jogador poderá utilizá-los novamente, a partir da próxima rodada, em qualquer papel.

É permitido, na mesma rodada, posicionar um seguidor para uma contagem de pontos imediata, de modo a levar o seguidor novamente para a reserva no mesmo turno, desde que o jogador siga esta ordem:



Vermelho ganha 4 pontos.

1. Conclua uma cidade, ou estrada, ou monastério com uma nova cartela.
2. Posicione um cavaleiro, ou ladrão ou monge.
3. Conte pontos para a cidade, ou estrada, ou monastério concluído
4. Pegue novamente o cavaleiro, ou ladrão, ou monge.



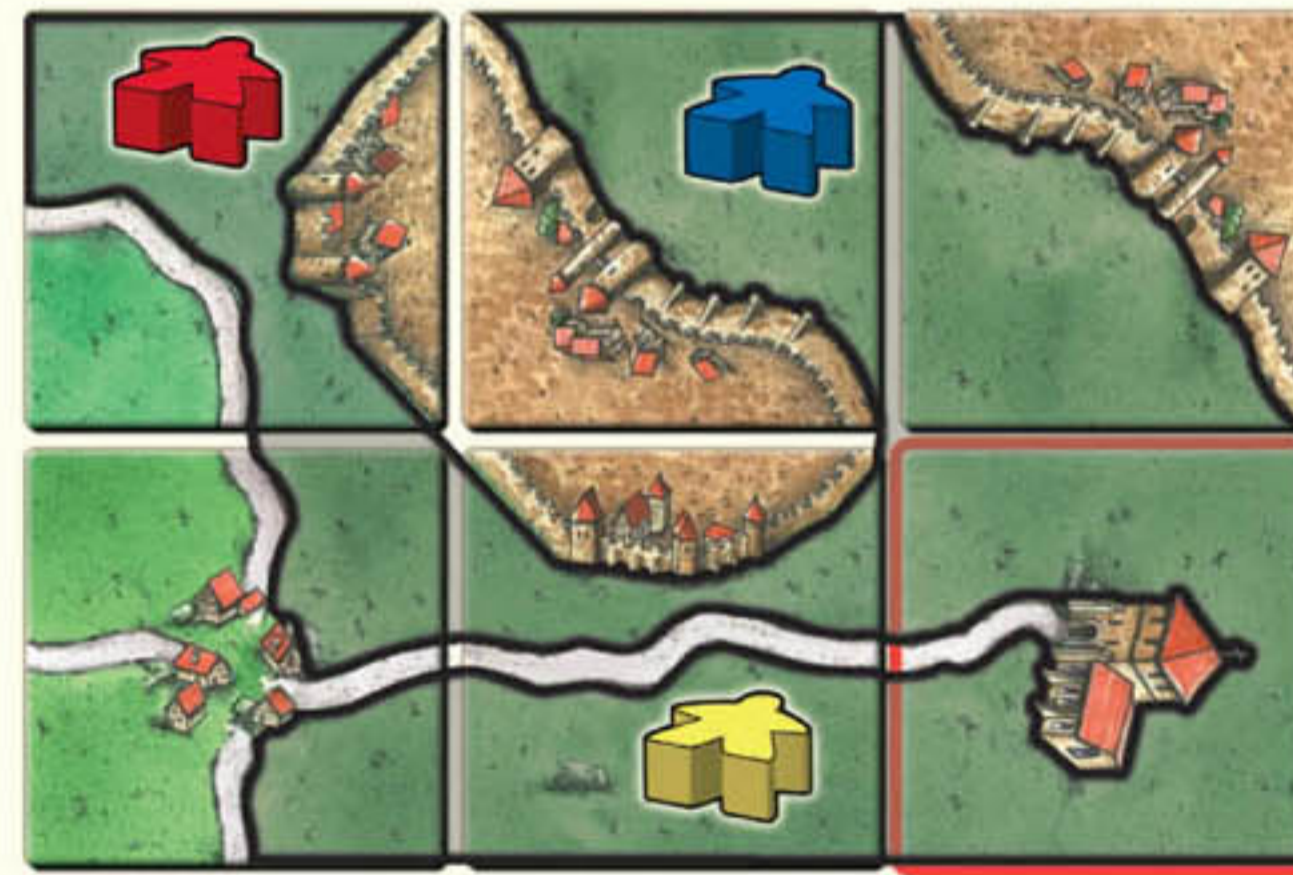
Vermelho ganha 3 pontos.

O CAMPO

Várias partes de campo juntos serão denominados, simplificadaamente, de campo. Campos ou partes de campo não são contados. Ao longo do jogo eles só servem para a colocação de fazendeiros. Os proprietários de fazendeiros só recebem pontos no final do jogo. Dessa forma, **fazendeiros permanecem todo o jogo no mesmo local e não retornam para a reserva do jogador!**



Os 3 fazendeiros possuem seus campos próprios. As cidades ou estradas separam um campo do outro.



Após a colocação desta nova cartela, o campo dos 3 fazendeiros ficou unido.
Atenção: O jogador que colocou a cartela não pode colocar nenhum fazendeiro, pois já existem fazendeiros no campo.

Campos são separados por estradas e cidades. Isso é muito importante para a contagem final!

Final do Jogo

Ao final do turno no qual a última cartela de terreno é posicionada, o jogo acaba. Deve-se, então, realizar uma contagem final de pontos.

Contagem Final

Na contagem final, primeiro serão contadas todas as estradas, as cidades ou os monastérios ainda não concluídos. Para cada estrada, cidade ou monastério ainda **não concluído**, o dono do ladrão, do cavaleiro ou do monge receberá **1 ponto por cartela de terreno. Um brasão também contará apenas 1 ponto.**



Vermelho ganha 3 pontos pela estrada inacabada.

Amarelo ganha 5 pontos pelo monastério inacabado.

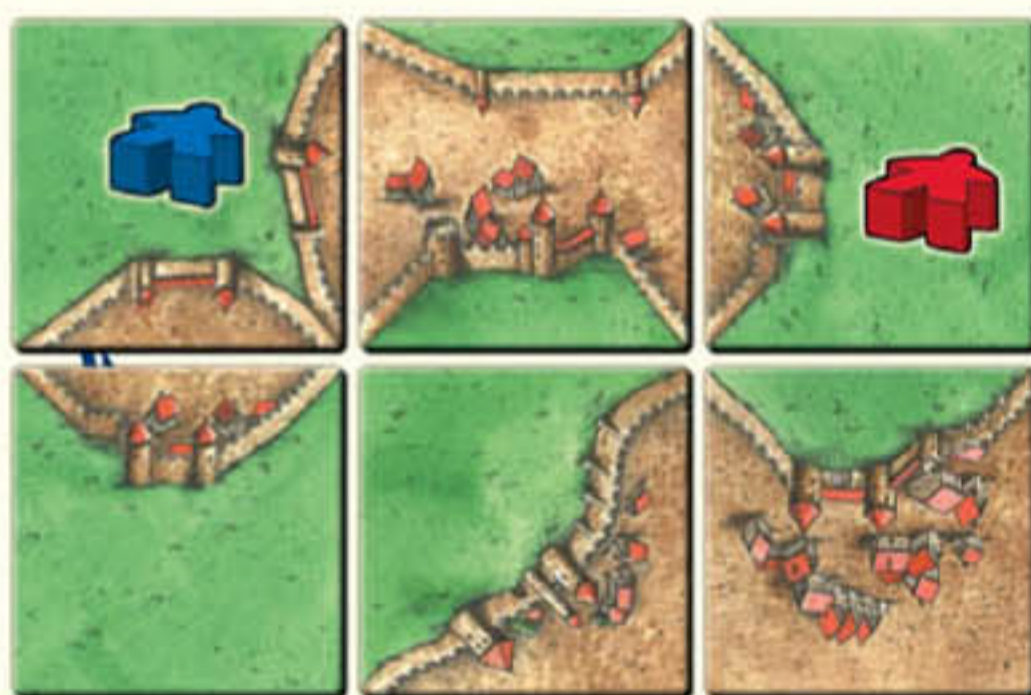
Azul ganha 3 pontos pela cidade inacabada no canto inferior.

Verde ganha 8 pontos pela grande cidade inacabada.

Preto não ganha nada, já que **verde** tem a maioria de cavaleiros da cidade.

CAMPOS

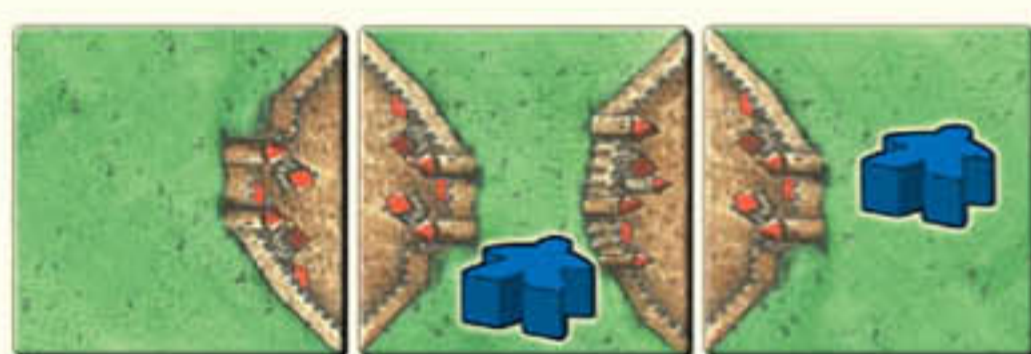
Deve ser verificado o dono de cada campo. Caso apenas um jogador tenha fazendeiros em um campo, ele é o dono do campo. Caso mais de um jogador tenha fazendeiros em um campo, então o jogador que possuir maior quantidade de fazendeiros é o dono do campo. Em caso de empate, todos os jogadores que possuírem maior quantidade de fazendeiros serão donos do campo. O dono ou os donos do campo ganham **3 pontos para cada cidade concluída que se encontre neste campo**.



Azul é dono de um campo e ganha 6 pontos.

Vermelho ganha 3 pontos. A cidade incompleta não vale nenhum ponto

Para mais informações sobre a pontuação dos campos veja a página 7!



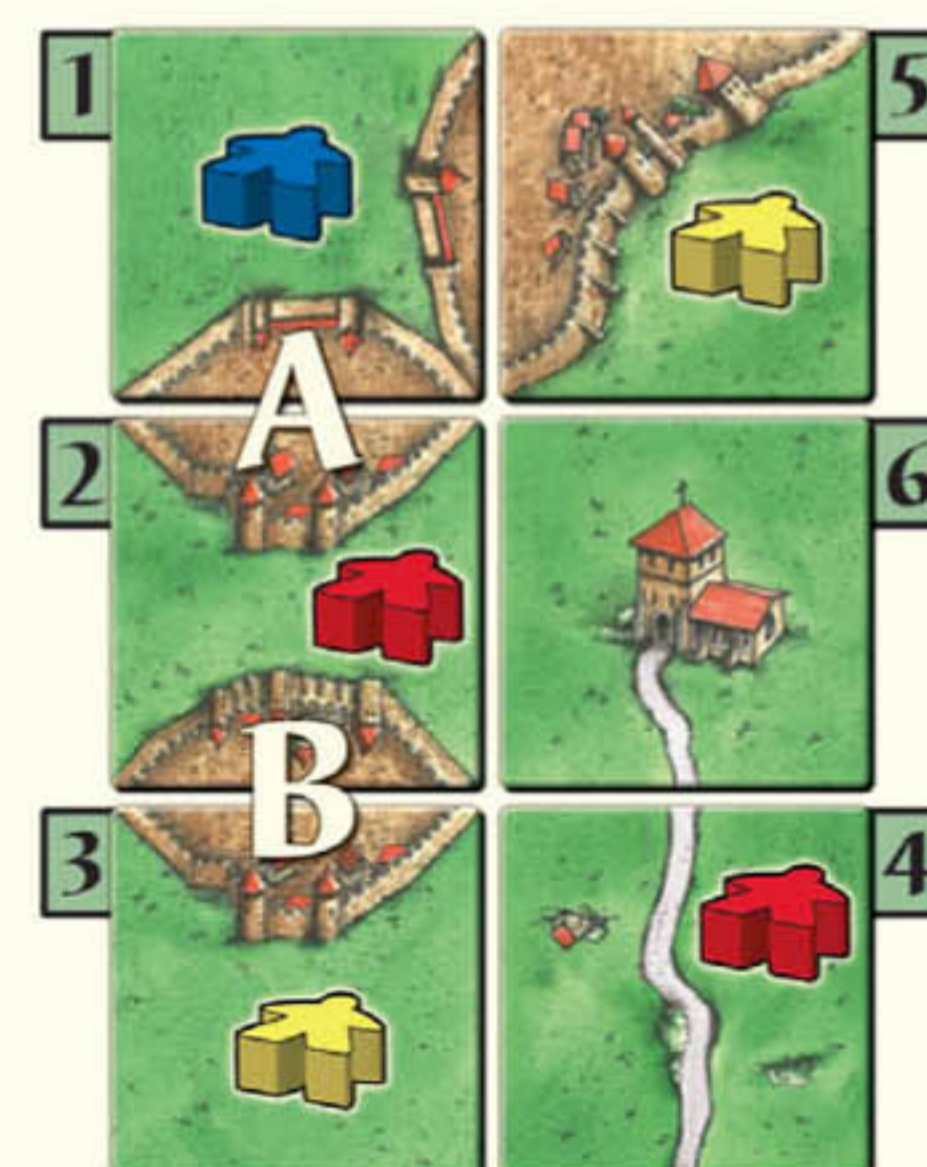
Azul ganha 9 pontos. Seu campo faz fronteira com ambas as cidades.

Caso uma cidade faça fronteira com mais de um campo, todos os donos de campos fronteiros ganham 3 pontos cada.



Vermelho possui o campo maior. Ele tem a maioria de fazendeiros, portanto ganha 6 pontos (3 pela cidade A e 3 pela B).

Azul possui o campo pequeno. Ele também ganha 3 pontos pela cidade A.



No campo maior, **vermelho** e **amarelo** tem 2 fazendeiros cada. Ambos são donos do campo. Ambos recebem 6 pontos (3 pela cidade A e 3 pela cidade B). **Azul** ganha 3 pontos pela cidade A.

Dessa forma são contadas todas as cidades que fazem fronteiras com os campos. Então a contagem final está acabada. **O jogador com maior quantidade de pontos ganha o jogo.**

Dicas úteis:

- Após a contagem das cidades, estradas ou monastérios inacabados, retire todas as figuras da mesa, exceto os fazendeiros. Isso facilitará na contagem final das cidades concluídas.

Bom Divertimento!!

Tipos de cartas de terreno



A 2x



B 4x



C 1x



D 4x
incluindo carta de início (verso escuro)



E 5x



F 2x



G 1x



H 3x



I 2x



J 3x



K 3x



L 3x



M 2x



N 3x



O 2x



P 3x



Q 1x



R 3x



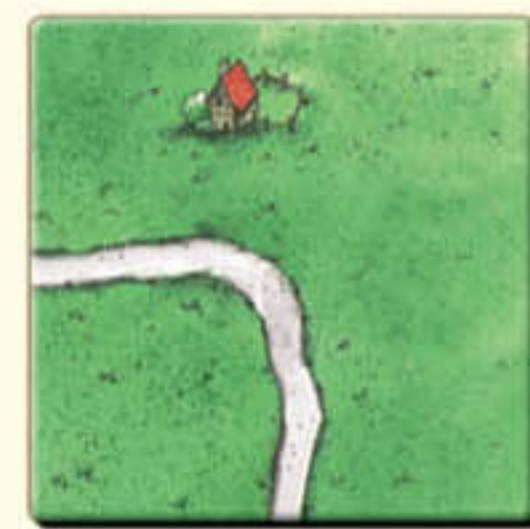
S 2x



T 1x



U 8x



V 9x



W 4x



X 1x

Contagem de Pontos

Construções concluídas durante o jogo

Estrada
(ladrão)

1 ponto por carta



Cidade
(Cavaleiro)

2 pontos por carta +
2 pontos para cada brasão
de armas



Mosteiro
(Monge)

9 pontos



Construções não concluídas durante o jogo

Estrada
(ladrão)

1 ponto por carta

Cidade
(Cavaleiro)

1 ponto por carta +
1 ponto para cada brasão
de armas

Monastério
(Monge)

1 ponto por carta
(Mapa mosteiro e
qualquer mapa ao lado)

Pontuação somente no final do jogo

Campo
(Fazendeiro)



3 pontos para cada cidade acabada que
estiver no campo que possua fazendeiro.

Explicações complementares

Segue um exemplo de como os fazendeiros devem ser avaliados nos seus campos. Porém, antes de qualquer coisa, leia na página 4 da regra do jogo o item **Contagem Final**.



Campo 1: O **Azul** ocupa o campo 1, cercado por 2 cidades acabadas (A e B). Para cada cidade acabada, o **Azul** recebe 3 pontos (independente de seu tamanho). Portanto, o **Azul** recebe 6 pontos.

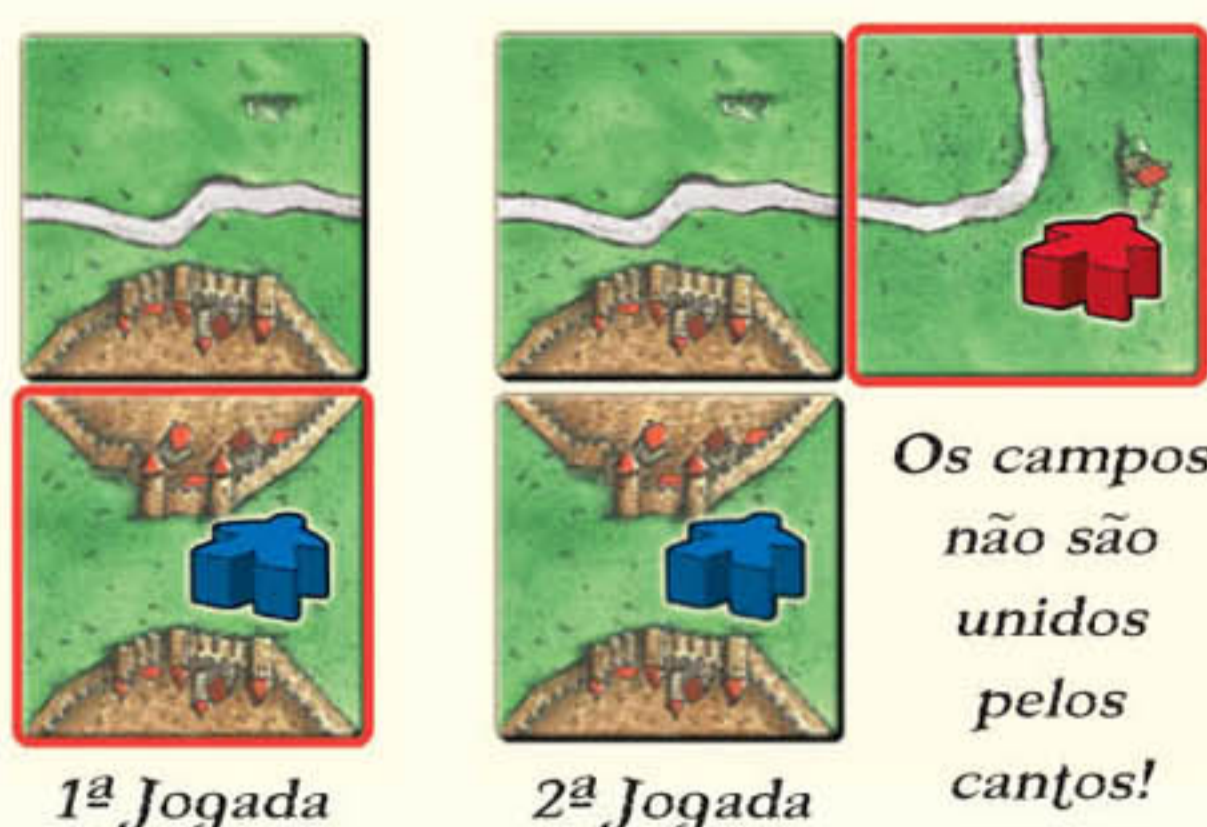
Campo 2: O **Vermelho** e o **Azul** ocupam o campo 2, cercados por um total de 3 cidades acabadas (A, B e C), que nesse campo se encontram. O **Vermelho** e o **Azul** recebem 9 pontos cada um.

Atenção: As cidades A e B valem 3 pontos tanto para o **Azul** do campo 1, como para o **Vermelho** e o **Azul** do campo 2, já que fazem divisa com ambos os campos. A cidade no lado esquerdo inferior não está acabada e, por isso, não vale pontos.

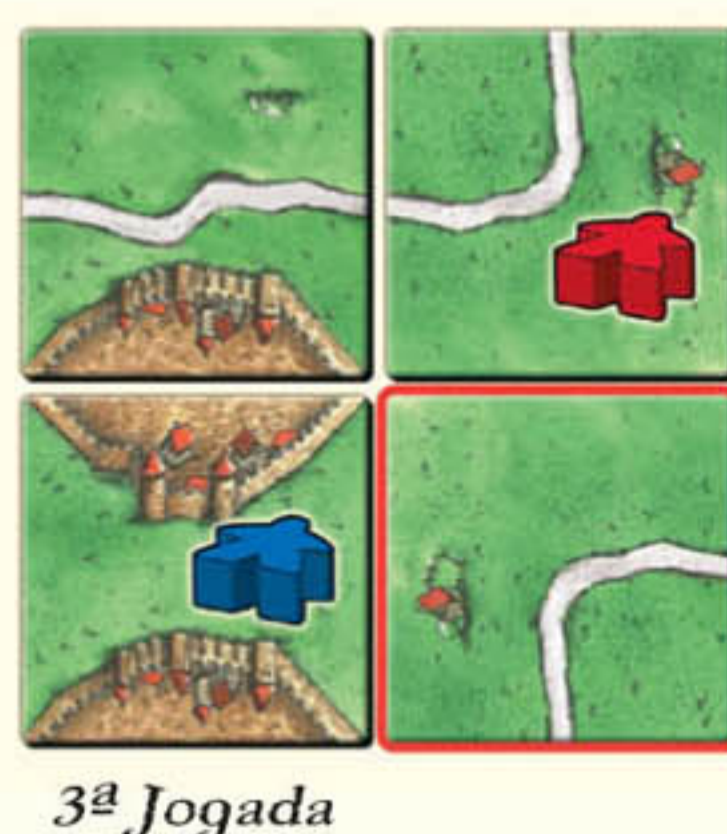
Campo 3: O **Amarelo** ocupa o campo 3, porque possui um fazendeiro a mais que o **Preto** neste campo. Portanto, o **Amarelo** recebe 12 pontos, uma vez que este campo faz divisa com 4 cidades acabadas.

Atenção quanto à demarcação dos campos: Os campos serão delimitados por ruas, cidades (se não estiverem dentro de um campo) e pelo final da extensão de outros campos.

Como se pode colocar vários fazendeiros sobre um campo?



Os campos não são unidos pelos cantos!



1ª jogada: O **Azul** coloca um fazendeiro sobre o campo.

2ª jogada: O **Vermelho** junta a carta, na parte superior à direita, e coloca um fazendeiro sobre o campo.

Ele é autorizado a fazer isso, porque os dois campos, a esta altura do jogo, ainda não estão unidos.

3ª jogada: Agora, os dois campos serão **unidos para formar um campo maior**. Dessa maneira, é possível que **vários fazendeiros** se encontrem **no mesmo campo**.

Da mesma maneira, pode haver **vários ladrões em uma mesma rua** ou **vários cavaleiros em uma mesma cidade**.

DOMÍNIO de CARCASSONNE



GROW Jogos e Brinquedos Ltda.
Rua Carlos Ayres, 542 - G5
São Bernardo do Campo - SP - Brasil
Cep 09860-065



sac@grow.com.br
11 4393 3003

facebook

facebook.com/growjogos

twitter

twitter.com/growjogos

www.grow.com.br

