

Regras para jogar a solo



Para jogar a solo aplicam-se as regras gerais com as seguintes exceções.

Preparação

Retirar aleatoriamente da caixa 12 peças de terreno. Retirar outras 12 peças de terreno e coloca-las no lado oposto da mesa, de forma a poder chegar-lhes facilmente. Estas 12 peças formarão a pilha do oponente imaginário.

Colocar o contrato do castelo junto ao tabuleiro. Baralhar os restantes 16 contratos e retirar um com a face para baixo colocando-o junto ao contrato do castelo; retirar mais 3 e coloca-los de face para cima junto aos dois primeiros.

Colocar a peça de terreno inicial no centro da mesa com a face onde consta a capela virada para cima. O jogador ativo recebe uma mealha e jogará como segundo jogador.

Ações

O jogo tem 12 rondas e desenrola-se da seguinte maneira:

1 - Na vez do oponente imaginário (que será primeiro jogador), o jogador pega na peça de terreno que se encontra no topo da pilha deste oponente e sempre de face para baixo coloca-a no território, no lugar em que esta peça toque mais peças já colocadas anteriormente. Sempre que haja mais do que uma possibilidade para essa colocação o jogador decide onde colocar a referida peça. Depois, o jogador vira a peça e sem a rodar, deixa-a no mesmo lugar. Mas se a peça tiver o terreno rochedo, devem seguir-se as habituais regras de colocação, movendo a peça para onde for correto. Se for caso disso e se verificar o devido afastamento a outro castelo antes colocado, coloca-se uma peça de castelo no monte agora fechado.

2 - O jogador, na sua vez, escolhe uma das duas peças de terreno que tem na mão e coloca-a na mesa seguindo as regras correntes;

3 - O jogador executa uma ação de disco (A) ou executa uma ação de trabalhador (B);

4 - O jogador retira uma nova peça de terreno da pilha que tem junto à sua área de apoio e junta-a à sua mão (este passo não se realiza nas duas rondas finais);

5 - O jogador repete os passos 1 a 4 até executar a última ação.

Pontuação

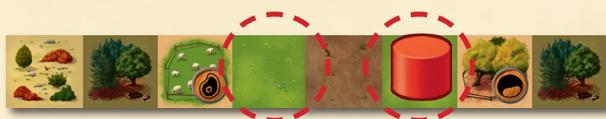
O jogador soma os seus pontos conforme no jogo 2-4, tendo em atenção as seguintes alterações na pontuação dos contratos:

a) o contrato do castelo é considerado alcançado se o jogador tiver presença (trabalhador ou disco) em todos os castelos do território;

b) cada um dos demais quatro contratos (revela-se agora o contrato escondido) considera-se alcançado se: no caso de contratos com disco, o jogador tiver alcançado no trilho de exploração pelo menos o número de terrenos em causa igual à pontuação do contrato; no caso de contratos com trabalhador, o jogador tiver ocupado com trabalhadores montes com pelo menos o número de terrenos em causa igual à pontuação do contrato mais um.

Para memória futura, o jogador a solo deverá registar a sua pontuação completando-a com o número de mealhas restantes (ex. 20.3; 23.2; 25.4).

Exemplo



Rodrigo soma 2 pontos ao cumprir o contrato de "pasto" (tem 2 terrenos desse tipo no trilho de exploração) e soma 1 ponto + 3 mealhas ao cumprir o contrato de "casas" (tem 2 casas em montes com trabalhadores seus).

