



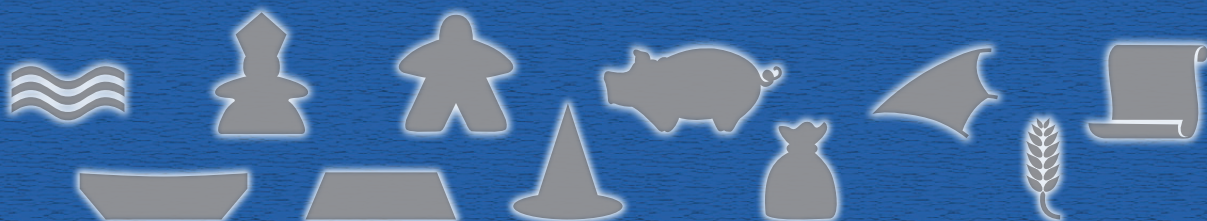
Carcassonne ~Plus

Edición especial
de CARCASSONNE
Incluye el juego base
y 11 expansiones



DEVIR

Reglamento





ÍNDICE

Juego básico	3
Campeñinos	8
■ Expansiones	
El río	9
El abad	9
Posadas y catedrales	10
Constructores y comerciantes	12
Máquinas voladoras	15
Despachos	15
Transbordadores	17
Minas de oro	18
Mago y bruja	19
Ladrones	20
Círculos en los cultivos	21
■ Apéndice	
Lista de losetas	22
Figuras	24
Resumen del turno	24
Créditos	24

Bienvenidos al universo de *Carcassonne*, un juego de colocación de losetas que se ha convertido en un auténtico clásico.

Esta edición es ideal para iniciarse en el mundo de *Carcassonne*.

No te preocupes si este reglamento parece muy largo: empieza simplemente jugando una partida con el juego básico sin incluir los campesinos.

En la segunda partida ya podrás incluir a los campesinos, y más adelante podrás incorporar la primera expansión (*Posadas y catedrales*) y luego la segunda (*Constructores y comerciantes*). Si lo deseas, también puedes usar solo una parte de una expansión (por ejemplo, utilizar el seguidor mayor de la primera expansión o el constructor de la segunda).

El río y *El abad* son unas pequeñas expansiones que puedes usar cuando te apetezcan. Y cuando ya tengas más experiencia, puedes empezar a incluir las miniexpansiones. Las miniexpansiones no son complicadas por sí solas, pero si mezclas varias puedes encontrarte con situaciones algo más complejas.

También es posible jugar con todas las expansiones que se incluyen en la caja. Si lo haces, la partida durará entre 90 y 120 minutos y resultará más exigente para todos.

¡Además, el universo de *Carcassonne* cuenta con muchas expansiones más!

¡Disfruta jugando, probando y combinando!



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Un astuto juego de colocación para 2-6 jugadores a partir de 7 años

La ciudad de Carcasona, en el sureste de Francia, es famosa por su ciudadela amurallada que data de la época romana y medieval. Los jugadores intentarán hacer fortuna situando a sus seguidores en los caminos, ciudades, monasterios y campos que hay en la región, una región que irá cambiando a medida que avance el juego.

Disponer acertadamente a estos seguidores, ya sean bandidos, caballeros, monjes o campesinos, será indispensable para alcanzar la victoria.

El juego básico

(aprox. 35 minutos)

Componentes y preparación

¡Bienvenido a Carcassonne! Con estas instrucciones te enseñaremos rápidamente las reglas de este moderno juego de mesa que ya se ha convertido en todo un clásico. Después de esta breve lectura ya podrás explicar el juego a los demás jugadores. En primer lugar, deberás preparar la partida, lo cual no te va a llevar nada de tiempo. Durante la preparación también irás aprendiendo más cosas acerca de los componentes:

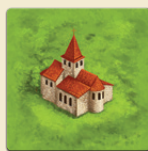
Las **72 LOSETAS DE TERRENO** muestran caminos, ciudades y monasterios emplazados junto a un campo.



Loseta con una ciudad



Loseta con un camino



Loseta con un monasterio

El **dorso** de todas las losetas es idéntico; únicamente la **loseta inicial** tiene un dorso más oscuro para que puedas diferenciarla fácilmente de las demás.



Loseta con un reverso normal



Loseta con un reverso más oscuro

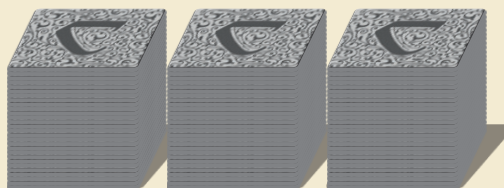


Anverso de la loseta inicial

Empieza la preparación colocando la loseta inicial (la del dorso más oscuro) en el centro de la mesa.

Mezcla luego el resto de losetas boca abajo y forma varios montones, de modo que todos los jugadores puedan acceder fácilmente a ellas.

Varios montones de losetas boca abajo



Deja preparadas las 8 fichas para los 50 y 100 puntos. Puede que las necesites más adelante durante el recuento.



Anverso



Reverso

Después coloca el marcador de puntuación junto al borde de la mesa.



Seguidores (figuras)

Finalmente te presentamos los **SEGUIDORES** con los que habrás terminado los preparativos. El juego incluye 48 figuras, con 8 figuras en cada uno de los colores **amarillo, rojo, rosa, verde, azul y negro**. Primero entrega a cada jugador 7 figuras del color que elija. Estos seguidores constituirán la reserva personal del jugador (evidentemente, tú también tendrás que quedarte con un color). Luego coloca la octava figura en la casilla 0 del marcador de puntuación.

Objetivo del juego

Antes de empezar con las reglas... ¿de qué trata *Carcassonne*? ¿Cuál es el objetivo del juego?

Los jugadores irán colocando por turnos las losetas de terreno. De este modo irán creando caminos cada vez más largos, construyendo imponentes ciudades, visitando monasterios y cultivando los fértiles campos de la región. A su vez pondrán los seguidores para que hagan de bandidos, caballeros, monjes o granjeros. Éstos aportarán puntos de victoria durante el transcurso de la partida y al final de la misma. Al terminar la partida y tras el recuento final se determinará qué jugador tiene más puntos y se erige en el vencedor. Veamos cómo...

Desarrollo de la partida

En *Carcassonne* se juega en sentido horario, empezando por el jugador más joven. En su turno cada jugador realizará las acciones que se indican a continuación, siguiendo siempre el orden señalado. Luego empezará el turno del jugador situado a su izquierda y, concluido el de éste, el del siguiente, etc. Veamos primero las acciones y expliquémoslas una a una. Las acciones que podremos hacer dependerán en parte de los caminos, ciudades o monasterios que aparezcan en las losetas. ¿Pero cuáles son estas acciones?

1 Colocar una loseta de terreno
El jugador **tiene que** robar una loseta de terreno de uno de los montones y colocarla en la zona de juego de modo que toque al menos el lateral de otra loseta.



2 Poner un seguidor
A continuación el jugador **puede** poner uno de los seguidores de su reserva sobre la loseta que acaba de colocar.



3 Provocar una puntuación
El jugador **tiene que** resolver cualquier puntuación que hubiera ocasionado al colocar su loseta.



Los caminos

1. Colocar una loseta de terreno

La loseta que has robado muestra tres caminos que surgen de un pueblo. Ahora tienes que colocarla sobre el terreno de juego, teniendo presente que la loseta debe encajar.



Has colocado esta loseta. El camino encaja con el otro camino y el campo coincide con el campo. ¡Muy bien!

2. Poner un seguidor como bandido

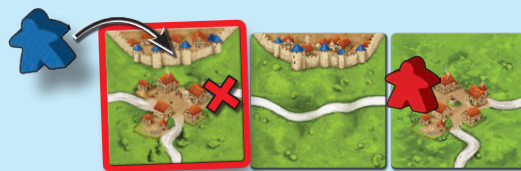
Tras haber colocado la loseta puedes colocar uno de tus seguidores **en uno de los caminos de esta loseta como bandido**. Sin embargo, sólo podrás hacerlo si en ese camino no hay ningún otro bandido.

El camino todavía no está completado, de modo que no se produce ninguna puntuación (la tercera acción) y empieza el turno del siguiente jugador.

El otro jugador roba una loseta y la coloca. Como en el camino que queda a la derecha del pueblo ya hay un seguidor (tu bandido), este jugador no puede poner allí ningún seguidor. En vez de ello decide poner su seguidor como caballero en la ciudad que hay en la parte superior de la loseta que acaba de colocar.



Has puesto un seguidor para que haga de **bandido** en la loseta recién colocada. Como en este camino no hay ningún otro seguidor, no supone ningún problema.



Como el camino de la derecha ya está ocupado, el jugador **azul** decide poner su seguidor como caballero en la ciudad.

3. Provocar una puntuación

Cada vez que un camino queda cerrado por ambos extremos, se puntúa. Para ello el camino debe finalizar en un pueblo, una ciudad, un monasterio o cerrarse sobre sí mismo. Miremos ahora si ha habido una puntuación... ¡Sí que la hay! ¡El camino ha quedado cerrado por ambos extremos! A pesar de que ha sido otro jugador quien ha colocado esta loseta, es tu camino el que se ha completado.

Veamos cuantos puntos consigues. **Por cada loseta** que tenga el camino obtienes **1 punto**.

Como tu camino abarca 3 losetas, recibes 3 puntos. ¡Genial!





Aquí es donde el marcador de puntuación entra en juego. Para que no tengas que acordarte en todo momento de los puntos que tienes, los indicarás haciendo avanzar tu seguidor por el marcador. En este caso, avanzas tu seguidor 3 casillas en el marcador.

Después de cada puntuación recuperas el seguidor que te ha aportado los puntos y lo devuelves a tu reserva.

El marcador muestra un recorrido circular, por lo que la figura de puntuación puede realizar varias vueltas. Si llegas a dar la vuelta al marcador (alcanzando o superando los 50 puntos), toma una ficha de puntuación y déjala frente a ti mostrando la cifra "50". De este modo estarás indicando que tienes 50 puntos más de lo que señale tu seguidor en el marcador. Si realizas una segunda vuelta completa, gira la ficha y déjala por el lado que muestra un "100". Si realizas una tercera vuelta, toma otra ficha de "50" y sigue con este método tantas veces como haga falta.



Recuperas el **bandido** que te acaba de reportar 3 puntos, devolviéndolo a tu reserva. El seguidor **azul** se queda sobre el terreno, ya que no ha participado en la puntuación.



Muy bien; ahora ya conoces los pasos más importantes del juego. Veamos ahora el resto de zonas.

■ Las ciudades

1. Colocar una loseta de terreno

Como siempre, primero deberás robar una loseta de un montón para colocarla. Las losetas de ciudad también tienen que encajar. Junto a un segmento de ciudad debe haber otra ciudad.



2. Poner un seguidor como caballero

A continuación, también deberás comprobar si hay otro seguidor en la ciudad. Si no lo hay, podrás poner tu seguidor para que actúe como caballero.



Has colocado la loseta de tal forma que has ampliado la ciudad una loseta más. La ciudad no está ocupada, de modo que puedes colocar en ella a tu **seguidor**.

3. Provocar una puntuación

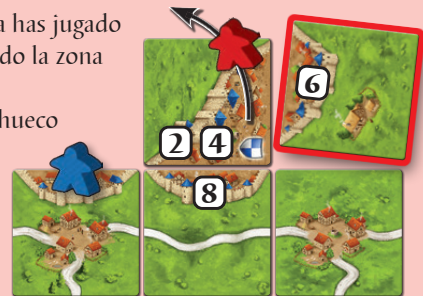
Adelantémonos ahora un poco y supongamos que en la siguiente ronda has jugado esta loseta. Por suerte, encaja perfectamente con tu ciudad. De este modo la zona (en este caso, **la ciudad**) queda completada.

Siempre que una ciudad esté rodeada por murallas y no quede ningún hueco en su interior se considerará completada.

Como tienes un seguidor en esta ciudad, la puntúas.

Cada loseta que tenga la ciudad completada vale por 2 puntos. Además, cada escudo que haya dentro de la ciudad añade 2 puntos más.

¡Has conseguido 8 puntos! Al igual que sucede con cualquier otra puntuación, recuperas el seguidor y lo devuelves a tu reserva.



■ Los monasterios

1. Colocar una loseta de terreno

Como siempre, lo primero es robar una loseta que tendrás que colocar. También en este caso la loseta deberá encajar. Los monasterios siempre se encuentran en el centro de la loseta. Así pues, al colocar la loseta sólo tendrás que prestar atención a los bordes de la misma (como es habitual).



2. Poner un seguidor como monje

En los monasterios también puedes colocar un seguidor, que pasará a ser un monje. Lo tomas de tu reserva y lo pones en el monasterio.



El monasterio siempre está en el centro de la loseta. Puedes colocarla aquí, ya que los campos encajan.



3. Provocar una puntuación

Un monasterio se puntúa cuando está rodeado de losetas. Cada una de estas losetas (incluido el propio monasterio) aporta **1 punto**. Así pues, un monasterio completado te aporta **9 puntos**.



Con esta loseta has rodeado por completo el monasterio, recibes 9 puntos y recuperas a tu **seguidor**.



Poner un seguidor, puntuarlo y recuperarlo en el mismo turno

Es posible poner un seguidor, puntuarlo de inmediato y luego recuperarlo en ese mismo turno.

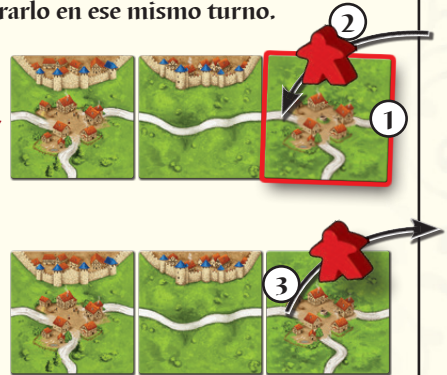
Para ello, siempre deberás seguir los mismos pasos:

- 1. Al colocar la loseta completas un camino, una ciudad o un monasterio.
- 2. Pones un seguidor como bandido, caballero o monje en la zona recién completada.
- 3. Puntúas el camino, la ciudad o el monasterio correspondiente y devuelves ese seguidor a tu reserva.

1) Colocas la loseta.

2) Pones un **seguidor** sobre el camino.

3) Puntúas el camino, que te reporta 3 puntos, y devuelves el seguidor a tu reserva.



Ahora ya conoces los fundamentos del juego y ya puedes jugar a *Carcassonne*. Quedan sólo un par de detalles, pero repasemos primero lo que hemos visto:

■ Repaso

1. Colocar una loseta de terreno

- Siempre debes colocar la loseta que acabes de robar de tal modo que encaje en el terreno.
- En el improbable caso de que no pudieras colocar la loseta, déjala en la caja y roba una nueva loseta.

2. Poner un seguidor

- Solamente puedes poner un seguidor en la misma loseta que acabas de colocar.
- Asegúrate de que no haya ningún otro seguidor en esa misma zona.

3. Provocar una puntuación

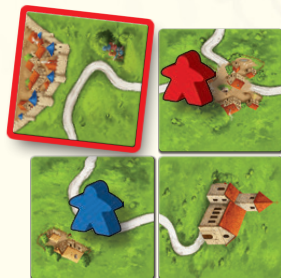
- Un **camino** se completa cuando ambos extremos finalizan en un pueblo, una ciudad o un monasterio o bien cuando el camino se cierra sobre sí mismo. Cada loseta del camino aporta 1 punto.
- Una **ciudad** se completa cuando queda totalmente rodeada de murallas y no queda ningún hueco en su interior. Cada loseta de ciudad así como cada escudo que tuviera aportan 2 puntos.
- Un **monasterio** se completa cuando queda totalmente rodeado por 8 losetas. Cada monasterio aporta 9 puntos.
- La puntuación siempre se realiza al final de un turno. En ese momento todos los jugadores que tengan algún seguidor en las zonas completadas recibirán puntos.
- Después de cada puntuación los jugadores recuperan los seguidores que tengan en las zonas puntuadas.
- Si hubiera **más de un jugador** en la misma zona, el jugador que tenga más seguidores en el camino o ciudad es quien se queda los puntos. Si hay varios jugadores empatados con el número más alto de seguidores, todos ellos consiguen los puntos.
- ¿Y cómo es posible que haya más de un seguidor en la misma zona? Te lo contamos a continuación.

■ Varios seguidores en la misma zona

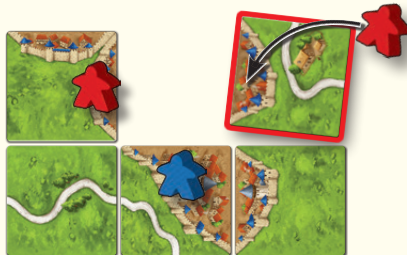
1a. La loseta que has robado te permitiría ampliar el camino, pero como en éste ya hay un bandido **azul** no podrías poner a uno de tus seguidores. Así pues, decides colocar la loseta de tal modo que no alargue el camino.



1b. En una de las rondas posteriores robas esta loseta y la colocas junto a los dos tramos abiertos de camino. En este camino que se acaba de unir ahora hay 2 bandidos. Como el camino ya se ha completado, se puntúa, y tanto **tú** como el jugador **azul** recibís cada uno 4 puntos.



2a. Esperando arrebatarse la ciudad al jugador **azul**, colocas una loseta de ciudad y pones en ella uno de tus seguidores para que haga de **caballero**. Esto está permitido ya que este segmento de ciudad no está unido a ninguna otra ciudad que ya tenga un caballero. Si en un turno posterior robas la loseta adecuada, podrás arrebatarse la ciudad al jugador **azul** gracias a tus dos caballeros.



2b. Has tenido suerte: ¡acabas de robar la loseta que necesitabas! Al colocarla, unes todos los segmentos y completas la ciudad. Puesto que ahora tienes más **caballeros** en esta ciudad que tu **rival**, eres el único en conseguir los 10 puntos que aporta la ciudad completada. Después los dos jugadores recuperáis vuestros seguidores y los devolvéis a vuestra reserva personal.



Fin de la partida y recuento final

Por desgracia, llega un momento en que la partida de Carcassonne se acaba. Es una pena, pero ha llegado el momento de determinar el ganador... La partida termina cuando un jugador ya no puede robar y colocar una loseta. Luego se realiza un último **recuento final** y se determina el vencedor. Cuando termina la partida, se conceden puntos por todas las zonas que contengan algún seguidor:

- Cada **camino** aporta **1 punto** por cada loseta de camino que tenga. Es decir, tal como sucedía durante el transcurso de la partida.
- Cada **ciudad** aporta **1 punto** por cada **loseta** de ciudad y por cada **escudo**. Es decir, solo la mitad de lo que habría aportado de haberse completado.
- Cada **monasterio** aporta **1 punto más 1 punto adicional por cada loseta adyacente**, tal como sucedía durante la partida.
- Cada **campo** aporta **3 puntos** por cada **ciudad completada** con la que limite. Aquí te mostramos cómo se puntúan los campos a modo de resumen. Sin embargo, de momento puedes ignorar esta parte y añadirla al cabo de unas cuantas partidas. Los campesinos se explican con mayor detalle en la página 8.

Para realizar mejor el recuento de puntos en esta fase final, después de puntuar cada zona retira los seguidores que haya en ella.

Recuento final de la ciudad

Por la ciudad sin completar el jugador **verde** recibe 8 puntos (5 segmentos de ciudad y 3 escudos).

El jugador **negro** no obtiene nada, ya que el **verde** tiene la mayoría en la ciudad gracias a sus dos caballeros.



Recuento final del monasterio

El jugador **amarillo** recibe 4 puntos por el monasterio no completado (3 losetas adyacentes y la propia loseta del monasterio).

Recuento final de la ciudad

El jugador **azul** recibe 3 puntos por esta ciudad sin completar (2 segmentos de ciudad y 1 escudo).

Recuento final del camino El jugador **rojo** recibe 3 puntos por el camino no completado (3 tramos de camino).

Cuando cada jugador haya anotado el recuento final en el marcador de puntuación ya podréis determinar quién es el vencedor de vuestra primera partida de Carcassonne. ¡Mucha suerte!

Cuando ya hayas jugado un par de partidas, te recomendamos que empieces a jugar con campesinos. Los campesinos forman parte del juego básico y harán que las partidas resulten aún más emocionantes.

■ Los campesinos

1. Colocar una loseta

Como siempre, deberás robar primero una loseta que tendrás que colocar. Evidentemente, la loseta también debe encajar con el terreno. Las zonas verdes reciben el nombre de campos.



2. Poner un seguidor como campesino

Un campesino es un seguidor que está **tumbado** en un campo. ¿Tumbado? Pues sí. A diferencia de los bandidos, caballeros y monjes, este seguidor no se coloca de pie si no reclinado sobre el campo. Así te resultará más fácil ver que ya no podrás recuperarlo, ya que no será hasta el final de la partida que te aportará algún punto (más adelante te explicamos cómo se puntúan los campesinos). Naturalmente tendrás que asegurarte de que no haya ningún otro campesino en la misma zona en la que deseas colocar a tu seguidor.

En este juego los campos quedan delimitados por las ciudades y los caminos. En la imagen de la derecha, por ejemplo, se pueden ver 3 campos diferentes.

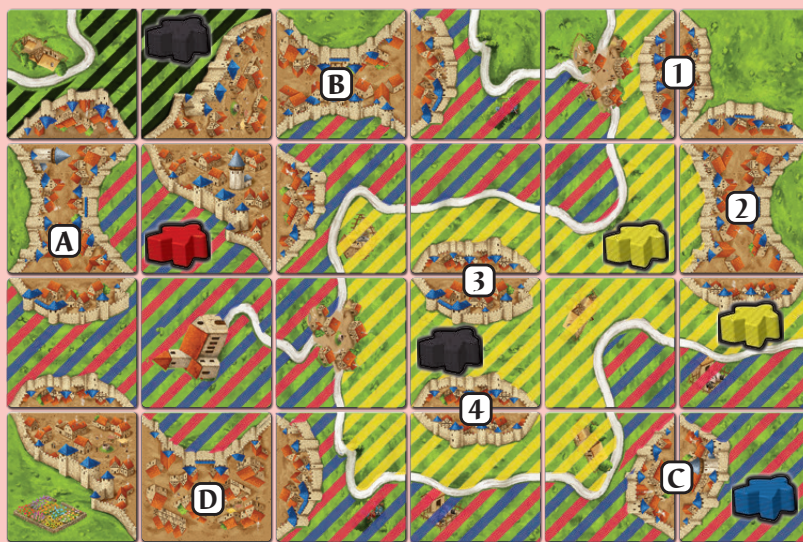


El campo sobre el que acabas de ponerte es bastante grande. Empieza en la propia loseta y sigue el camino hasta llegar a la ciudad donde ya tienes a un caballero.

3. El recuento de los campesinos

Como ya has visto, durante la partida los campesinos no aportan ningún punto ni tampoco regresan a tu reserva. Así pues, raciona bien tus campesinos.

Supongamos que la partida ha terminado y que estamos en el recuento final. A diferencia de las otras zonas, aquí no se cuenta la cantidad de losetas con campo, sino las ciudades con las que limitan estos campos. Cada **ciudad completada** que limite con un campo aporta **3 puntos**.



En el campo mayor que ocupan los jugadores **rojo** y **azul** hay 3 ciudades completadas, **A**, **B** y **C**. Al final de la partida ambos jugadores obtienen 9 puntos por sus campesinos. La ciudad **D** no está completada, por lo que no se contabiliza. Veamos ahora si alguien más consigue algún punto. Los jugadores **amarillo** y **negro** también están en un campo. Sin embargo, el jugador **amarillo** tiene un campesino más, de modo que es el único en recibir los puntos de las 4 ciudades, es decir, 12 puntos. En el campo pequeño de la esquina superior izquierda el jugador negro tiene un campesino, que le reporta 6 puntos por las ciudades **A** y **B**.

Estas son, pues, las reglas para los campesinos. Repasemos ahora los puntos más importantes:

- Los campesinos se dejan tumbados sobre el terreno.
- Los campesinos no aportan puntos hasta que termine la partida, durante el recuento final.
- Cada ciudad completada que limite con un campo aporta 3 puntos.
- Un seguidor puede acabar incorporándose a un campo que ya estuviera ocupado del mismo modo que se realizaría para las demás zonas.
- También aquí se aplica la regla de que, quien tenga más campesinos en un campo será quien reciba todos los puntos. Si varios jugadores tienen el mismo número de campesinos sobre el campo, todos ellos reciben todos los puntos.

El río

(aprox. 3 minutos más)



El río es la primera miniexpansión. Le dará más colorido a tu tablero y hará que los primeros pasos de la partida sean más variados.

Componentes

El río se compone de **12 losetas con el dorso más oscuro**, que sustituyen a la loseta normal de inicio. Así pues, cuando utilices El río ya no necesitarás la loseta inicial, de modo que puedes dejarla en la caja.

Preparación

Primero busca las losetas del **manantial**  y el **lago** . Luego mezcla el resto de losetas de río boca abajo y crea una pila con ellas. Finalmente pon el lago debajo de la pila y el manantial como loseta inicial.



Manantial

Ésta podría ser, por ejemplo, la disposición final del río.

Lago

1. Colocar una loseta de río

Por turnos iréis robando y colocando primero las losetas de río.

No se pueden colocar dos losetas de río consecutivas que giren en la misma dirección, para evitar que el río acabe girando sobre sí mismo.

Esta loseta no podría colocarse así.



2. Poner un seguidor sobre una loseta de río

Siguiendo las reglas normales, cada jugador podrá ir poniendo a sus seguidores. Los seguidores no pueden ponerse directamente sobre el río.

Cuando se hayan colocado todas las losetas de río ya podréis seguir jugando con el resto de losetas normales.

El abad

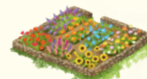
(no alarga la duración del juego)



Junto con el abad entran en juego los **jardines**, que ya aparecían en algunas losetas.

Componentes

- 6 abades (uno de cada color)



Jardín

Preparación

Cada jugador recibe el abad de su color y lo deja en su reserva.

1. Colocar una loseta de terreno

Cuando coloques una loseta con un monasterio o un jardín, debes encajarlas de la forma habitual.

2. Poner un seguidor O BIEN el abad

Si has colocado una loseta con un monasterio o un jardín, **en vez de** poner un seguidor normal **puedes** poner tu abad. El abad debe colocarse en un monasterio o en un jardín. Los seguidores normales se seguirán poniendo de la forma habitual (es decir, que no podrán ponerse en un jardín).

3. Puntuar con el abad

Si un monasterio o un jardín queda rodeado por 8 losetas, al igual que sucedía con el juego básico, recibes 9 puntos por el abad. El jardín se puntúa del mismo modo que un monasterio. Además, el abad tiene una característica especial: si en la segunda fase no has puesto **ningún** seguidor, puedes recuperar a tu abad. Al hacerlo recibirás los puntos que valiera en ese momento el monasterio o el jardín (los mismos puntos que te reportaría en el recuento final). Al final de la partida, el abad se puntúa como cualquier otro monje.



Colocas una loseta junto a un jardín pero no pones ningún seguidor en ella. En vez de ello, devuelves a tu reserva el **abad** que colocaste en un turno anterior y así consigues 6 puntos (1 punto por el jardín y 5 puntos por las losetas que lo rodean).

Algunas consideraciones sobre las expansiones

En las páginas siguientes te explicaremos las distintas expansiones que se incluyen en esta edición de *Carcassonne Plus*. Para ello hemos clasificado las reglas en función de las tres fases que ya conoces:

■ 1. Colocar una loseta de terreno ■ 2. Poner un seguidor y ■ 3. Provocar una puntuación.

Si en la expansión descrita no cambiara alguna de estas fases, no la volveremos a mencionar para no añadir texto innecesariamente. No obstante, en algunos casos sí que nos referiremos a determinadas fases que no han cambiado únicamente para evitar confusiones. Dado que las expansiones modifican las reglas del juego básico, no todas las reglas que aparecerán se corresponderán exactamente con una de las tres fases. Sin embargo, nos pareció más práctico organizar las explicaciones siguiendo el desarrollo habitual de la partida.

Posadas y catedrales

(aprox. 15 minutos más)



Componentes

- 18 losetas de terreno (señaladas con ★), de las cuales 6 tienen una posada y 2 una catedral
- 6 seguidores mayores



Preparación

Mezcla boca abajo las nuevas losetas con las demás losetas de terreno.

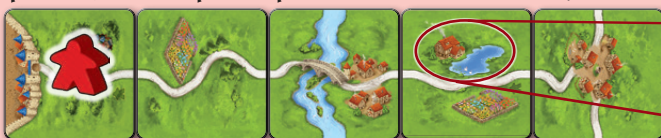
Losetas de posada y de catedral



3. Provocar una puntuación

Puntuar un camino con posada

Si tú o cualquier otro jugador completa un camino que tenga uno de tus bandidos y en el que haya **una o varias posadas**, recibes 2 puntos por cada tramo del camino (en vez de 1 punto, como correspondería normalmente).



Por este camino obtendrías 10 puntos, ya que está compuesto por 5 losetas y en él hay una posada.



Por este camino también obtendrías 10 puntos, aunque hubiera 2 posadas en él.

ATENCIÓN: si antes de que finalice la partida **no logras completar** un camino que contenga una o más posadas, durante el recuento final no conseguirás **ningún punto** por ese camino.



Un camino durante el recuento final: como el camino no se ha completado y contiene una posada, no recibes ningún punto por él.

Puntuar una ciudad con catedral

Si tú o cualquier otro jugador completa una ciudad que tenga uno de tus caballeros y en la que haya una o varias catedrales, recibes 3 puntos por cada loseta de ciudad y por cada escudo que haya en ella (en vez de 2 puntos, como correspondería normalmente).

Con esta ciudad conseguirías 27 puntos, ya que comprende 7 losetas con 2 escudos ($(7 + 2) \times 3 = 27$).

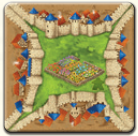


ATENCIÓN: si antes de que finalice la partida **no logras completar** una ciudad que contenga una o más catedrales, durante el recuento final no conseguirás **ningún punto** por esa ciudad.

Una ciudad durante el recuento final: como la ciudad no se ha completado y contiene una catedral, no recibes ningún punto por ella.



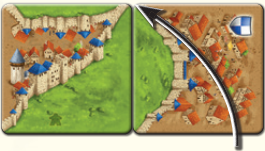
Aclaraciones sobre algunas de las nuevas losetas de terreno:



En esta loseta hay cuatro segmentos de ciudad separados y un jardín en el campo central.



Esta encrucijada sin pueblo también separa los caminos, por lo que hay tres tramos de camino en la loseta. La posada afecta a los caminos que quedan a derecha e izquierda, pero no se aplica al camino que queda debajo.



Este campo queda cerrado por esta esquina.



El monasterio cierra los caminos que hay a ambos lados.



En los dos pequeños caminos que llevan a cada ciudad no se puede colocar ningún seguidor. Únicamente sirven para limitar los campos aledaños.

El pueblo de la encrucijada cierra los caminos que hay a ambos lados.

El seguidor mayor



Cada jugador debe empezar la partida con la figura de seguidor mayor de su color en su reserva.

2. Poner un seguidor

En vez de poner un seguidor normal, podrás poner el mayor siguiendo las mismas reglas que con los demás.

3. Provocar una puntuación

Si se va a puntuar una zona en la que tengas a tu seguidor mayor, este contará como dos seguidores normales (es decir, tiene un valor de 2).

Atención: te recordamos que cuando se puntúa una zona, todos los jugadores empatados por el mayor número seguidores reciben todos los puntos correspondientes. En cambio, si en una zona tienes más seguidores que nadie, recibirás tú solo todos los puntos y el resto de jugadores que estuviera allí no obtendrá ninguno. Tras realizar una puntuación, el seguidor mayor regresará a tu reserva del mismo modo que el resto de seguidores, y podrás volverlo a colocar a partir de tu siguiente turno.

Con esta loseta se ha completado la ciudad.



Tú tienes un seguidor mayor en la ciudad, mientras que el jugador **negro** sólo tiene un seguidor normal. Esto significa que **tú** tienes la mayoría en esta ciudad y por lo tanto recibes los 8 puntos, mientras que el jugador **negro** no consigue nada.

Con esta loseta se ha completado la ciudad.



Tú tienes un seguidor mayor en la ciudad, mientras que el jugador **negro** tiene dos seguidores normales. En este caso, ambos tenéis la mayoría, que modo que los dos recibís los 12 puntos que vale la ciudad.

Si colocas el seguidor mayor como **campesino** (ver página 8), se dejará tumbado sobre el campo hasta el final de la partida, como el resto de campesinos. Al final de la misma, contará como 2 campesinos normales.



Tú tienes al seguidor mayor colocado como campesino en este campo. El jugador **azul** sólo tiene un seguidor normal en el mismo campo. Así pues, **tú** recibes 9 puntos por las 3 ciudades completadas con las que limita.

Constructores y comerciantes

(aprox. 15 minutos más)



Componentes

- 24 losetas de terreno (señaladas con ) , de la cuales 9 contienen vino, 6 cereales y 5 telas.



- 6 cerdos



- 20 fichas de mercancías
(9 de vino, 6 de cereales y 5 de telas).



- 6 constructores



Preparación

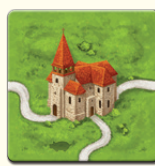
Mezcla boca abajo las nuevas losetas con las demás losetas de terreno. Deja preparadas las fichas de mercancías junto a la caja.

Las nuevas losetas de terreno

Las nuevas losetas de terreno tienen algunas particularidades que vale la pena aclarar primero.



El **punto** no se considera un pueblo ni una encrucijada, ya que un camino atraviesa la ficha de izquierda a derecha y otro la atraviesa de arriba abajo. Sin embargo, los campos quedan separados por ambos caminos, de tal modo que en esta loseta hay 4 campos distintos.



El monasterio divide el camino en **3 tramos** distintos, que a su vez separan el campo en 3 partes.



Un camino termina en la **ciudad** y el otro en una **casita**. Los campos quedan separados por los caminos, de tal modo que en esta loseta hay 3 campos distintos.



Esta loseta tiene **tres segmentos de ciudad** y además un campo en el centro que podría ser ocupado por un campesino.

Las fichas de mercancía



3. Provocar una puntuación

Puntuar las ciudades con iconos de mercancías

Si un jugador completa una ciudad que contiene uno o más iconos de mercancías, sigue los siguientes pasos:

- 1.) Puntúa la ciudad de la forma habitual.
- 2.) El **jugador que al colocar la loseta haya completado la ciudad** obtiene las fichas de mercancías correspondientes (se ha convertido, por así decirlo, en el principal mercader de esa ciudad). Por cada icono de mercancía que hubiera en la ciudad el jugador recibe 1 ficha de la mercancía correspondiente que tomará de la reserva.

En este sentido, no importa si el jugador que ha completado la ciudad tenía un caballero en ella o no. Tampoco importa si en esa ciudad hay o no caballeros; el jugador que la complete siempre conseguirá las fichas de mercancía. Durante el transcurso de la partida deberás dejar cualquier ficha de mercancía que consigas boca arriba ante ti.



Tú has completado esta ciudad.
El jugador **azul** consigue 10 puntos por la ciudad. Después tú, como comerciante, obtienes 1 ficha de vino y 2 de cereales.

Puntuar las fichas de mercancía al final de la partida

Cuando termine la partida deberás hacer un recuento de las fichas de mercancía. Si eres el jugador que más fichas tiene de un tipo (vino, cereales o telas), conseguirás puntos por ello. Por cada mayoría de un tipo que tengas, recibirás 10 puntos. En caso de empate, todos los jugadores empatados conseguirán los 10 puntos.



Ejemplo en una partida con 2 personas:
Tú consigues 20 puntos y el jugador **azul** consigue 30.

Constructores y cerdos

El cerdo y el constructor son unas **figuras especiales** con unas características distintas a las de los seguidores normales. Cuando empiece la partida los tendrás en tu reserva.

El constructor



2. Poner un constructor

En vez de poner un seguidor, puedes poner tu constructor en la loseta que acabas de colocar, pero sólo en un camino o ciudad. Además, deberás **tener al menos un seguidor** en la zona en la que vayas a poner al constructor.



Podrías poner tu constructor en este camino porque en él ya hay uno de tus bandidos.

El constructor siempre deberá regresar a tu reserva si en la zona en la que estuviera no quedara ninguno de tus seguidores. Esto sucede básicamente al puntuar esa zona, aunque con otras expansiones puede que también ocurra de otras formas.

En cuanto el constructor se encuentre sobre el terreno, tendrá el siguiente efecto:

1. Colocar una loseta y realizar un doble turno

Si colocas una loseta en un camino o una ciudad en la que ya se encontraba tu constructor, completarás tu turno de la manera habitual. Una vez terminado, podrás realizar otro turno, robando y colocando una nueva loseta, poniendo un seguidor si quisieras, y provocando una puntuación (si correspondiera).



- A** Al colocar esta loseta has alargado el camino en el que se encontraba tu constructor (aunque no has puesto ningún seguidor).
- B** Luego robas otra loseta, la colocas y decides poner un seguidor en ella.

Otras particularidades de los constructores

(Es mejor que leas estas aclaraciones cuando te surja alguna duda durante la partida. Todas estas aclaraciones sirven tanto para las ciudades como para los caminos, aunque en los ejemplos solamente se hable de caminos. En este caso sólo tendrías que sustituir "camino" por "ciudad" y "bandido" por "caballero").

- Puedes **colocar un seguidor** tanto en la **primera** como en la **segunda loseta**. Si al colocar la primera loseta hubieras completado el camino, podrías poner el constructor que acabas de recuperar en la segunda loseta que coloques (mira el siguiente ejemplo).
- No se produce **ninguna reacción en cadena**. Si colocas tu segunda loseta en el mismo camino en el que se encuentra el constructor, no robarías una tercera loseta.

He aquí un ejemplo, que comprende más de una ronda de juego, sobre cómo podrías hacer un turno doble con tu constructor.



- Turno 1:** Pones un bandido.
- Turno 2:** Pones a tu constructor



Segunda loseta

- Turno 3a:** Ahora alargas el camino en el que se encuentra el constructor, lo completas y pones un caballero en la ciudad. Luego puntuas el camino y recuperas tanto el bandido como el constructor.
- Turno 3b:** Colocas tu segunda loseta y pones en ella a tu constructor.

- Mientras el camino permanezca inacabado, el constructor se quedará allí. Siempre que el camino siga sin completar, cuando te toque podrás realizar un doble turno si sigues los pasos indicados.
- Si en el camino no quedara ninguno de tus seguidores, deberás devolver el constructor a tu reserva.
- Durante un doble turno realizarás primero las fases **1. Colocar una loseta**, **2. Poner un seguidor** y **3. Provocar una puntuación** y luego las repetirás de nuevo.
- En un mismo camino puede haber constructores de varios jugadores.
- No importa la cantidad de tramos que haya entre el bandido y el constructor.
- Puedes colocar a tu constructor unas veces en un camino y otras en una ciudad, según prefieras, pero nunca en un campo o un monasterio.
- Es posible provocar una puntuación tanto con la primera loseta como con la segunda.

3. Provocar una puntuación

El constructor no afecta en ningún modo a las reglas normales de puntuación. A la hora de determinar las mayorías en una zona **no se contabiliza**. Aun así, después de puntuar esa zona tendrás que devolver el constructor a tu reserva junto con los demás seguidores.

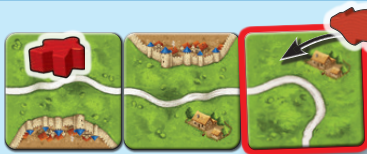
El cerdo



2. Poner un cerdo

En vez de poner un seguidor puedes poner tu cerdo en un campo de la loseta que acabas de colocar. Además, sólo puedes poner un cerdo en un campo en el que ya hubiera un campesino tuyo. También puedes poner un cerdo en un campo que tuviera el cerdo de algún otro jugador.

Si en algún momento tu cerdo llega a encontrarse en un campo que no tenga a ninguno de tus campesinos (lo cual es posible con algunas expansiones), deberás devolver el cerdo a tu reserva.



Como en este campo ya tienes un campesino, puedes poner tu cerdo en él.

3. Puntuar un campo con cerdo al final de la partida

El cerdo se quedará en el campo hasta el final de la partida, cuando puede llegar a aportar más puntos durante el recuento final. Para ello deberás tener la mayoría de campesinos en el campo en el que tengas a tu cerdo. Sin embargo, el cerdo no se contabiliza a efectos de determinar la mayoría.

Si tienes la mayoría, en vez de los 3 puntos habituales por cada ciudad completada, conseguirás 4 puntos, pero sólo para aquellas ciudades que limiten con el campo de tu cerdo. El cerdo de un rival no afecta a tu puntuación.



Tienes la mayoría en este campo. Como tu **cerdo** se encuentra en él, por cada ciudad completada que limite con este campo obtienes 4 puntos. Así pues, por las dos ciudades consigues 8 puntos. El jugador **azul** no tiene ninguna mayoría y no consigue ningún punto.

Atención: si en un campo compartes la mayoría con otros jugadores, también recibes los puntos adicionales que te aporte el cerdo.



En este campo compartes la mayoría junto con los jugadores **azul** y **verde**. Como en el campo hay tanto tu **cerdo** como el cerdo **azul**, tú y el jugador azul conseguís 4 puntos por cada ciudad completada. Así pues, cada uno recibe 8 puntos (por las dos ciudades). El jugador **verde** solo recibe 3 puntos por ciudad, ya que no tiene su cerdo aquí, por lo que obtiene 6 puntos en total.

Máquinas voladoras

(aprox. 10 minutos más)

Como inventor, querrás hacer realidad tu sueño de volar y poner a prueba tus ingenios alados. Sin embargo, no podrás prever cuánto durará el vuelo ni dónde aterrizarás...

Componentes

- 8 losetas de terreno con máquinas voladoras (señaladas con ) • 1 dado (con los valores 1, 1, 2, 2, 3, 3)



Preparación

Mezcla boca abajo las nuevas losetas con las demás losetas de terreno y deja el dado junto a la zona de juego.

2. Poner un seguidor

Si robas una loseta de terreno que contenga una máquina voladora, deberás colocarla siguiendo las reglas habituales. Luego podrás poner un seguidor encima del campo o del camino...

O BIEN poner un seguidor encima de la máquina voladora para intentar que entre en juego.

Cuando coloques la loseta con la máquina voladora, esta señalará la dirección (horizontal, vertical o diagonal) que deberá tomar el seguidor al emprender el vuelo. Luego tendrás que tirar el dado. El resultado te indicará la distancia que deberá sobrevolar tu seguidor (de 1 a 3 losetas en línea recta). Siempre que puedas, deberás poner tu seguidor en la loseta en la que aterrice. Podrás elegir en qué zona de esa loseta lo pones.

Para ello, ten en cuenta lo siguiente:

Podrás poner tu seguidor...

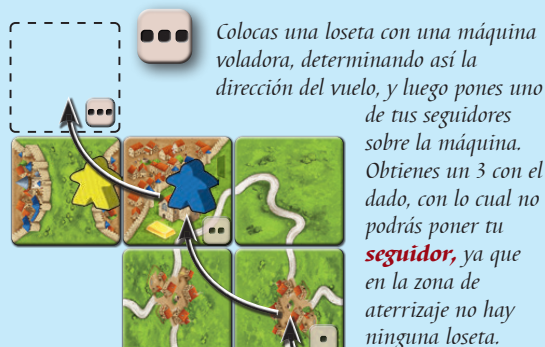
... en una zona que no se haya completado todavía (camino, ciudad o monasterio).

... en una zona que ya estuviera ocupada por uno más seguidores (tanto si son tuyos como de los demás jugadores). De este modo sería posible, por ejemplo, tener a dos seguidores en un mismo monasterio o en la misma loseta de ciudad.

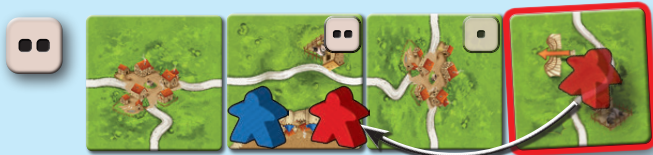
... en cualquier zona menos en un campo, por mucho que en ese campo no hubiera ningún campesino.

... siempre y cuando haya una loseta en el lugar de aterrizaje.

Si no puedes poner tu seguidor (porque no hay ninguna loseta o porque en esa loseta solo hay campos o zonas completadas), recuperarás tu seguidor de inmediato. En este turno no podrás poner en juego ningún otro seguidor ni tampoco ninguna otra figura.



Si hubieras sacado un 2, habrías podido poner tu seguidor en el monasterio (aunque hubiera el monje **azul**) o en la ciudad (aunque hubiera un caballero **amarillo**). No obstante, no habrías podido ponerlo en el camino, que ya está completado.



Colocas la loseta con la máquina voladora y obtienes un 2. Deberás poner tu seguidor en la ciudad (junto al caballero **azul**), ya que no puedes ponerlo ni en el campo ni en el camino que ya está completado.

Despachos

(aprox. 15 minutos más)



El rey ha enviado varios despachos a sus fieles servidores.

Si los usas adecuadamente, te servirán para conseguir más riquezas y prestigio.

Componentes

- 8 fichas de despacho



Anverso



Reverso

- 6 seguidoras



Preparación

Mezcla las fichas de despacho y disponlas en una pila de modo que queden boca abajo (con el reverso visible). Cada jugador deberá dejar su figura de seguidora junto al seguidor del marcador de puntos, en la casilla cero. De este modo, cada jugador dispondrá de dos figuras de puntuación en el marcador.

3. Provocar una puntuación

Cada vez que consigas puntos, podrás elegir cuál de las dos figuras de puntuación deseas avanzar en el marcador. Durante tu turno, cada vez que una de tus figuras de puntuación termine en una casilla de puntos sombreada (0, 5, 10, 15...) robarás la ficha de despacho superior. Cuando robes un despacho de la pila, tendrás dos opciones:

- O BIEN**
- llevar a cabo la acción del despacho;
 - conseguir 2 puntos (tal como se indica en el sello de la esquina inferior).

Tras elegir una de las dos opciones, vuelve a dejar el despacho boca abajo debajo de la pila de despachos.

Explicación de los despachos



1 Puntuar el camino “menor” – consigues puntos por un camino en el que tengas al menos un seguidor (no es necesario que tengas la mayoría de bandidos en él). Obtendrás tantos puntos como los puntos que te daría el camino al final de la partida. Si tuvieras bandidos en varios caminos, deberás puntuar aquél que te aporte menos puntos (según las reglas del recuento final). El seguidor se dejará en el camino.



2 Puntuar la ciudad “menor” – igual que el despacho 1 pero para ciudades.



3 Puntuar el monasterio “menor” – igual que el despacho 1 pero para monasterios.



4 Colocar una loseta – roba una loseta de terreno y colócala. Después puedes ponerle un seguidor encima siguiendo las reglas habituales.



5 Puntuar los escudos – recibes 2 puntos por cada escudo que esté en una ciudad en la que tengas al menos un caballero (no es necesario que tengas la mayoría en ella).



6 Puntuar los caballeros – recibes 2 puntos por cada caballero (seguidor en una ciudad) que tengas. Los caballeros se quedan donde estuvieran.



7 Puntuar los campesinos – recibes 2 puntos por cada campesino (seguidor en un campo) que tengas. Los campesinos se quedan donde estuvieran.



8 Puntuar un seguidor y recuperarlo – retira uno de tus seguidores del terreno. Si tienes la mayoría en la zona que ocupaba ese seguidor, recibes los mismos puntos que te daría en el recuento final (pero solo a ti). Luego el seguidor regresa a tu reserva. Si lo deseas, puedes elegir un seguidor que no te reporte ningún punto.

Reglas adicionales

- Cada vez que consigas puntos, deberás avanzar con una de las dos figuras de puntuación.
- En cada fase de puntuación de tu turno solo podrás robar un despacho, por mucho que completaras varias zonas y con ello hicieras avanzar las dos figuras de puntuación a una casilla sombreada.
- No obstante, con los puntos que te aportara un despacho en un mismo turno podrías conseguir otro despacho, que a su vez podría hacerte conseguir otro despacho, y así sucesivamente.

IMPORTANTE: solo puedes conseguir despachos durante tu turno. Si una de tus figuras de puntuación acaba en una casilla sombreada durante el turno de otro jugador, no recibes ningún despacho.

Recuento final

Al final de la partida, antes del recuento final cada jugador deberá sumar los puntos de sus dos figuras. Luego deberá situar una de las figuras de puntuación en la casilla que corresponda a la suma alcanzada (con las fichas de 50 o 100) y devolver la otra figura a la caja. Durante el recuento final no se concede ningún despacho.

Expansión Posadas y catedrales

Despacho 1 – un camino no completado que tuviera una posada valdría 0 puntos.

Despacho 2 – una ciudad no completada que tuviera una catedral valdría 0 puntos.

Despachos 6 y 7 – el seguidor mayor solo cuenta como 1 caballero y como 1 campesino.

Expansión Constructores y comerciantes

Turno doble con el constructor – puedes conseguir despachos en cada turno de un doble turno, siempre y cuando una de tus figuras de puntuación termine en una casilla sombreada.

Transbordadores

(aprox. 15 minutos más)

*Junto a Carcasona hay varios lagos por los que navegan los transbordadores.
Seguro que los bandidos se quedarán encantados al ver de qué modo los barqueros unen los caminos.*

Componentes

• 8 losetas de terreno con un lago (señaladas con )

• 8 transbordadores 

Preparación

Mezcla boca abajo las nuevas losetas con las demás losetas de terreno y deja los transbordadores junto a la zona de juego.

2. Poner un seguidor y usar un transbordador

Si deseas poner un seguidor sobre uno de los caminos que hay en una loseta con lago, deberás ponerlo en uno de los tres o cuatro tramos de camino que hay en la loseta. Luego tomarás un transbordador de la reserva y lo colocarás sobre el lago, de modo que cruce de un lado a otro del lago. De este modo, el transbordador unirá dos tramos de camino, mientras que aquellos tramos que no tengan el transbordador quedarán cerrados.



- 1 Colocas una loseta con lago y luego pones a un **seguidor** en ella.
- 2 Después pones el transbordador de tal modo que une el camino ocupado por el bandido **azul**.

3. Provocar una puntuación

Si tras poner un transbordador completas un camino o cualquier otra zona, se puntuará de la manera normal.



- 1 Has colocado una loseta con lago y después de poner tu **seguidor** 2 colocas un transbordador. Con ello has completado el camino del jugador **azul** y la ciudad en la que estabas. 3 El jugador **azul** recibe 3 puntos y **tú** 8, y ambos recuperáis vuestros seguidores.

Los transbordadores no quedan fijados en su sitio; durante el transcurso de la partida pueden cambiar de orientación.

1. Ampliar un camino con un transbordador

Si al colocar una loseta amplías un camino que discurre por un transbordador, después de poner tu seguidor (si quisieras) podrás reorientar ese transbordador. Al hacerlo, el transbordador deberá seguir uniendo dos tramos de camino. Puedes reorientar el transbordador de tal modo que deje de unir el camino que acabas de ampliar. Solo podrás cambiar el primer transbordador que te encuentres siguiendo por el camino.

Caso especial: si al colocar la loseta extiendes simultáneamente varios caminos, cada uno de los cuales tiene un transbordador, podrías cambiar la posición del primer transbordador en cada uno de los caminos.

Reglas adicionales: solo puedes modificar la posición de un transbordador una vez por turno. Si colocas una loseta con lago en un camino que ya tuviera algún transbordador, primero deberás poner tu seguidor (si quisieras), luego poner en juego el nuevo transbordador y, finalmente, cambiar de posición los transbordadores que pudiera haber en los caminos que hayas ampliado.



Has colocado una loseta que te permite reorientar el primer transbordador que hay en el camino (indicado por la línea discontinua), pasándolo de la posición 1 a la posición 2. De este modo, **tú** y el jugador **amarillo** ya no estáis en el mismo camino.

Así pues, la secuencia de acciones cuando se coloca una loseta con lago es la siguiente:

- 1 Colocar una loseta (con lago)
2. Poner un seguidor
3. Colocar un transbordador
4. Reorientar un transbordador
5. Puntuar

Expansión Posadas y catedrales - Los lagos de esta expansión no tienen nada que ver con los lagos que aparecen junto a las posadas. Así pues, un camino que discurra únicamente por un lago con transbordador seguirá valiendo solo 1 punto por loseta.

Expansión Constructores y comerciantes - Si al cambiar la posición de un transbordador amplías un camino en el que se encuentra tu constructor, no podrás realizar un doble turno.

¡Se ha encontrado oro en la región! La gente está muy excitada y todos pugnan por conseguir el noble metal. Pero hasta el final nadie sabrá cuánto vale cada lingote.

Componentes

- 8 losetas con oro (señaladas con )
- 16 lingotes 

- 1 tabla de puntuación

1 - 3	1
4 - 6	2
7 - 9	3
10+	4

Preparación

Mezcla boca abajo las nuevas losetas con las demás y deja los lingotes preparados junto a la zona de juego.

1. Colocar una loseta de terreno

Si robas una loseta con un símbolo de oro, deberás colocarla siguiendo las reglas normales. Después deberás poner un lingote sobre esta loseta así como sobre una loseta adyacente (incluida en diagonal). Así pues, cada vez que coloques una loseta con oro deberás poner dos lingotes sobre el terreno. Está permitido poner un lingote en una loseta que ya tuviera algún otro lingote de turnos anteriores. Los lingotes no se asignan a una zona concreta de la loseta, sino que están disponibles para todas las zonas de la loseta (ver 3. Provocar una puntuación).

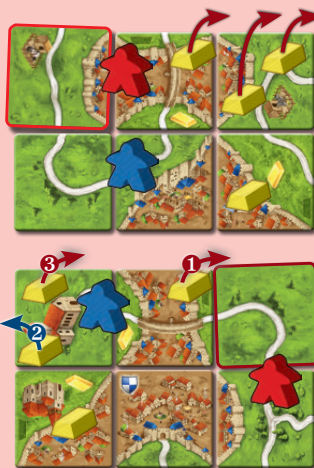


Has colocado una loseta con oro. Pones un lingote sobre esa loseta y luego decides poner el segundo lingote en la loseta superior izquierda.

3. Provocar una puntuación

Si completas una zona en cuyas losetas haya uno o más lingotes, deberás repartir esos lingotes. El jugador que tenga la mayoría en la zona completada se quedará con todos los lingotes de las losetas correspondientes. Si se ha completado un camino o una ciudad, las losetas afectadas serán todas aquellas que contengan un segmento de ese camino o ciudad. En el caso de los monasterios, se considerará la loseta del monasterio y las ocho losetas adyacentes.

Empates: si varios jugadores comparten la mayoría en una zona completada que contenga lingotes o si se completan simultáneamente varias zonas cuyos lingotes corresponderían por derecho a distintos jugadores, se repartirán de la siguiente manera: empezando por el jugador activo y siguiendo por turnos, cada uno de los jugadores implicados tomará uno de los lingotes que tuviera derecho a percibir. El procedimiento se repetirá hasta que se hayan repartido todos los lingotes necesarios. Cada jugador deberá dejar los lingotes que consiga delante suyo.



Has completado una ciudad y recibes los 3 lingotes situados en las losetas que ocupa dicha ciudad.

En tu turno completas un camino. Tanto **tú** como el jugador **azul** tenéis derecho a recibir los lingotes que hay en las losetas del camino. Como es tu turno, empiezas tomando uno de los lingotes, luego el jugador azul toma otro y finalmente tú te llevas el último que queda.

Así pues, la secuencia de acciones cuando se coloca una loseta con oro es la siguiente:

1. Colocar una loseta con oro
2. Poner los lingotes
3. Poner un seguidor
4. Puntuar las zonas completadas
5. Repartir los lingotes

Recuento final

Antes del recuento final, devuelve a la caja todos los lingotes que todavía hubiera sobre el terreno. Los campesinos no perciben ningún lingote.

Después del recuento final, contabiliza los lingotes que tuvieras. Cuantos más lingotes consigas, más valdrá cada uno. En la tabla de puntuación se indican los puntos que se obtienen según la cantidad que se tenga.

	
1 - 3	1
4 - 6	2
7 - 9	3
10+	4

Ejemplo: si durante la partida hubieras conseguido 7 lingotes, al finalizar la partida tendrías 21 puntos más ($7 \times 3 = 21$).



La hechicería ha hecho acto de presencia en Carcasona, y aunque el poder del mago hará que los caminos y las ciudades prosperen aún más, nadie se fía mucho de las artimañas de la bruja.

Componentes

• 8 losetas con el símbolo de la magia (señaladas con ) • 1 figura de mago  • 1 figura de bruja 

Preparación

Mezcla boca abajo las nuevas losetas con las demás y deja las figuras del mago y de la bruja junto a la zona de juego.

1. Colocar una loseta de terreno



Si robas una loseta con magia, deberás colocarla siguiendo las reglas habituales. Luego deberás poner en juego la figura del mago o de la bruja o bien cambiarla de lugar (antes de poner un seguidor). Para poner en juego una de las dos figuras deberás situarla sobre cualquier camino o ciudad que no se haya completado (no es necesario que pongas la figura en la misma loseta que acabas de colocar). Cuando lo hagas, las figuras del mago y la bruja no pueden estar en la misma ciudad o camino. Si el mago o la bruja ya estuvieran sobre el terreno, podrás trasladar la figura a otra loseta en vez de ponerla en juego.

Importante: después de que hayas colocado la loseta, tendrás que poner la figura (del mago o la bruja) o bien trasladarla. Si no puedes poner en juego ni el mago ni la bruja (porque no hay ninguna ciudad ni ningún camino por completar), deberás retirar del terreno al mago o a la bruja.

Caso especial: si al colocar una loseta el mago y la bruja quedaran en la misma ciudad o camino, deberás retirar de inmediato una de las dos figuras. Si al colocar dicha loseta también se ha provocado una puntuación, deberás retirar la figura antes de resolver la puntuación.

3. Provocar una puntuación

Si completas un camino o una ciudad que tengan el mago o la bruja, la puntuación se verá afectada de la siguiente manera:

- El mago aporta 1 punto adicional por cada loseta de la zona puntuada.
- La bruja reduce a la mitad los puntos conseguidos (redondeando hacia arriba).

Si puntúas un camino con una posada o una ciudad con una catedral que tengan una bruja, deberás primero contabilizar los puntos que te darían con la posada o la catedral y luego dividirlos por la mitad.

Después de puntuar una zona que contenga el mago o la bruja, retira la figura del terreno; posteriormente podrá entrar de nuevo en juego cuando vuelva a aparecer otra loseta con magia.



Has completado esta ciudad. Normalmente te reportaría 20 puntos $((8 \text{ losetas} + 2 \text{ escudos}) \times 2 = 20)$. Sin embargo, el mago aporta 8 puntos adicionales (ya que la ciudad se compone de 8 losetas). Así pues, tanto **tú** como el jugador **azul** recibís 28 puntos.

Has completado dos caminos. El camino del jugador **azul** se compone de 5 losetas, pero debido a la bruja solo recibe 3 puntos $(5 \text{ losetas} : 2 = 2.5, \text{ que redondeando hacia arriba son } 3 \text{ puntos})$. En cambio, tu **camino** compuesto por 3 losetas te aporta 6 puntos gracias al mago.



Recuento final

Durante el recuento final tanto el mago como la bruja afectan a la puntuación del mismo modo que lo han hecho durante la partida.

Expansión Posadas y catedrales: durante el recuento final, un camino con posada que no se haya completado o una ciudad con catedral sin completar, que normalmente no aportarían ningún punto, en caso de contar con el mago aportarían 1 punto por cada loseta (los escudos de la ciudad seguirían sin aportar ningún punto).



Varios grupos de forajidos rondan por la región imponiendo un pequeño peaje.
Cada vez que algún seguidor consiga puntos, estos amigos de lo ajeno estarán ahí para recibir su parte.

Componentes

- 8 losetas con el símbolo del ladrón (señaladas con  • 6 figuras de ladrón      

Preparación

Mezcla boca abajo las nuevas losetas con las otras y reparte a cada jugador la figura de su color.

1. Colocar una loseta de terreno

Si robas una loseta de ladrón, colócala siguiendo las reglas habituales. Después podrás poner tu ladrón en el marcador de puntuación. Si lo haces, deberás ponerlo en una casilla del marcador que contenga al menos una figura de puntuación de otro jugador (ya sea seguidor o seguidora). El siguiente jugador en sentido horario que todavía tenga su ladrón frente a él, también podrá poner en ese momento su ladrón. Si antes ya hubieras puesto en juego a tu ladrón, podrías cambiarlo de casilla.



Ejemplo: en esta partida el orden de turno es el siguiente: **tú**, jugador **azul**, jugador **amarillo** y jugador **verde**. Tras colocar una loseta de ladrón pones tu **ladrón** en el marcador junto a la figura de puntuación **azul**. Como el ladrón de los jugadores **azul** y **amarillo** ya está sobre el marcador, el jugador **verde** es el único que puede poner su ladrón en el marcador en este momento.



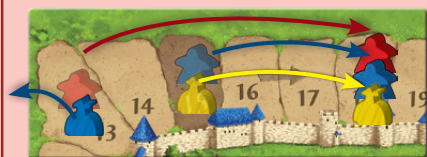
3. Provocar una puntuación

“Escamotear” puntos

Cada vez que la figura de puntuación de otro jugador situada en la misma casilla que tu ladrón fuera a avanzar, recibirás la mitad de esos puntos (redondeando hacia arriba). El otro jugador seguirá percibiendo todos los puntos que le correspondieran. Señala los puntos “escamoteados” haciendo avanzar tu figura de puntuación en el marcador y luego devuelve el ladrón a tu reserva.

Reglas adicionales

- Si tu ladrón estuviera junto a una figura de puntuación que fuera a avanzar a resultados de unos puntos escamoteados, no obtendrás la mitad de los puntos, sino que deberás avanzar tu ladrón junto con esa figura para que más adelante puedas escamotearle otros puntos (hay honor entre ladrones, según dicen...).
- Un ladrón siempre tiene que recibir los puntos que le correspondieran. Así pues, no podrías esperarte para intentar conseguir tal vez más puntos en una puntuación posterior.
- Si hubiera varias figuras de puntuación en la misma casilla que tu ladrón y en un mismo turno avanzaran varias de ellas, podrás decidir de cuál de ellas vas a percibir la mitad de puntos.
- Si hay varios ladrones en una casilla con una figura de puntuación que va a avanzar, cada ladrón recibirá la mitad de los puntos.
- No puedes escamotearle puntos a tu propia figura de puntuación.

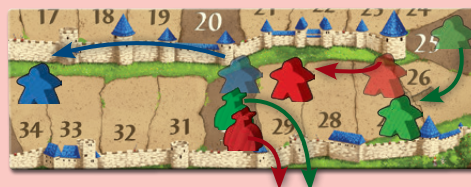


Has conseguido 5 puntos, por lo que el ladrón **azul** te escamotea 3 puntos y con ello su figura de puntuación avanza 3 casillas. El ladrón **azul**

se retira del marcador. Como el ladrón **amarillo** no puede beneficiarse de los puntos escamoteados, avanza junto con la figura azul de puntuación. Más adelante, el ladrón **amarillo** te escamoteará puntos a **tú** o al jugador **azul** (según quien sea el primero en conseguirlos).

Recuento final

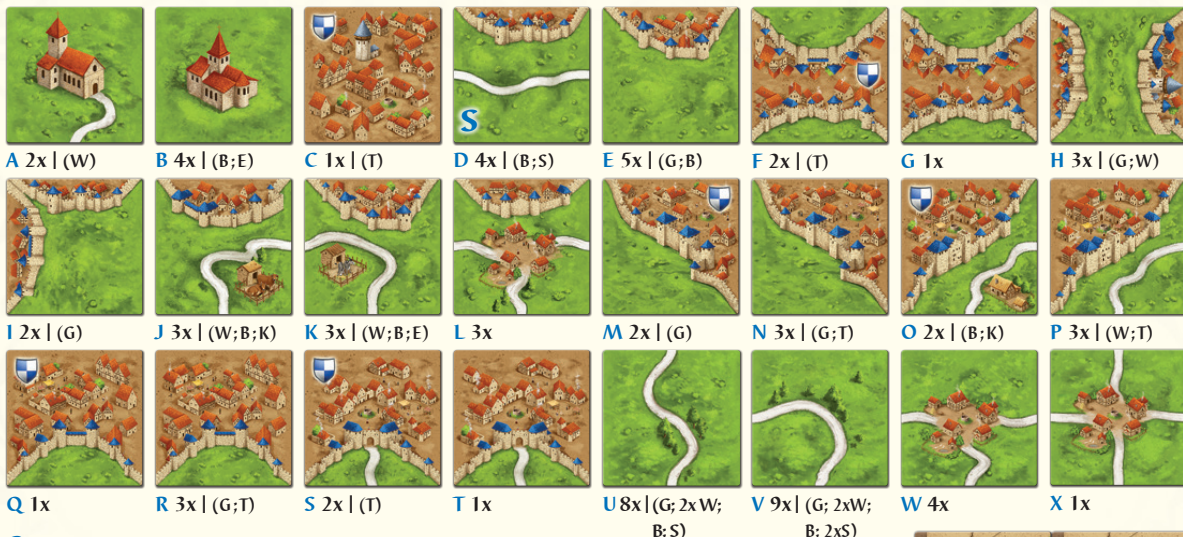
Si al final de la partida tu ladrón todavía se encuentra en el marcador, recibirás 3 puntos por él y lo devolverás a tu reserva.



El jugador **azul** recibe 4 puntos. Tanto **tú** como el jugador **verde** recibís 2 puntos por vuestros ladrones. Luego recuperaréis los ladrones.

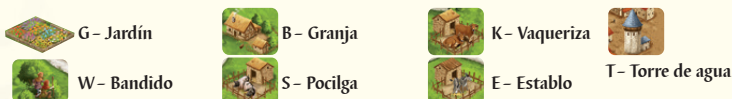
Miniexpansión 2, Despachos: si gracias a los puntos escamoteados en tu turno tu figura de puntuación termina en una casilla sombreada del marcador, roba una ficha de despacho.

Carcassonne – Juego básico (72 losetas de terreno + 8 fichas de puntuación)



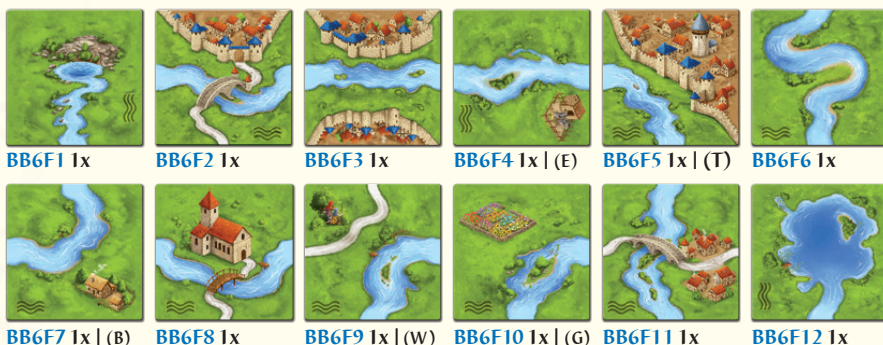
S La loseta inicial (con el dorso oscuro) también tiene este dibujo.

Varias losetas tienen una pequeña ilustración. Las letras que aparecen entre paréntesis indican a qué corresponden cada una:



50 8x Anverso y reverso

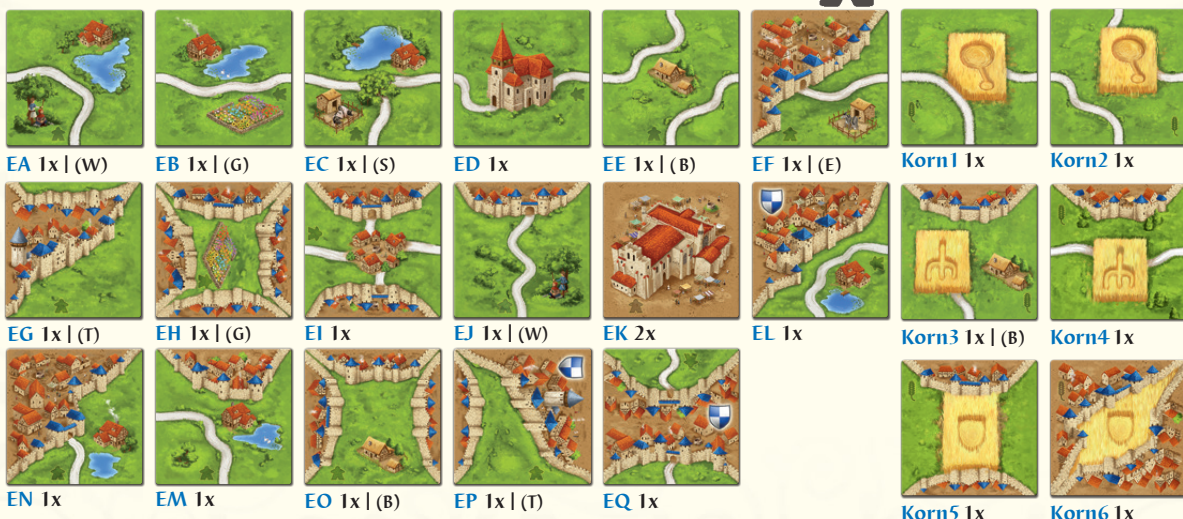
El río (12 losetas de río)



1-3	1
4-6	2
7-9	3
10+	4

GoldW 1x

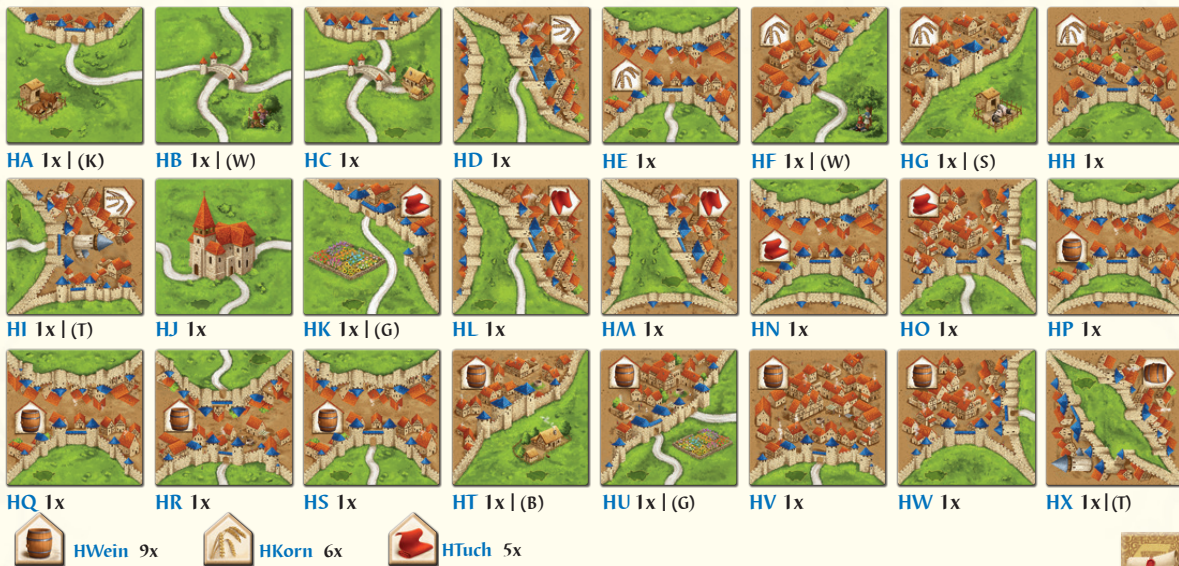
Posadas y catedrales (18 losetas de terreno)



Círculos en los cultivos (6 losetas de terreno)



Constructores y comerciantes (24 losetas de terreno y 20 fichas de mercancía)



Máquinas voladoras (8 losetas de terreno)

Despachos (8 losetas de terreno)



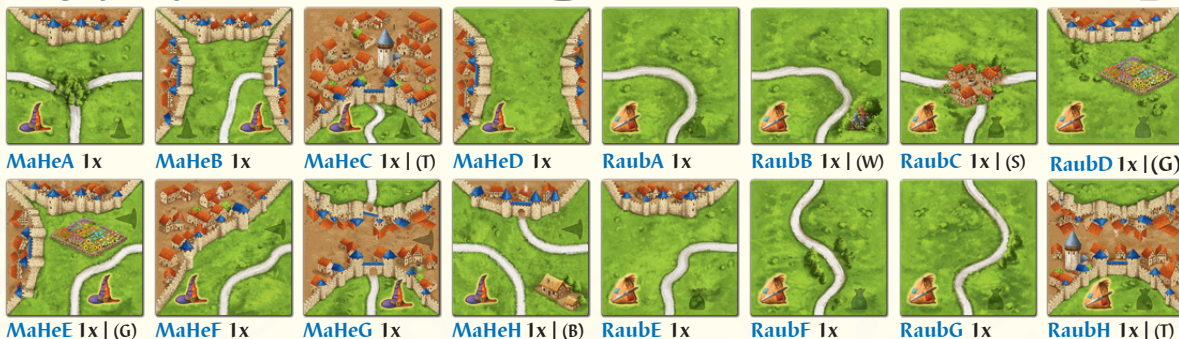
Transbordadores ((8 losetas de terreno)

Minas de oro (8 losetas de terreno)



Mago y bruja (8 losetas de terreno)

Ladrones (8 losetas de terreno)



FIGURAS

Seguidores – cada una de estas figuras es un seguidor. _____



Figuras especiales – ninguna de estas figuras se considera un seguidor. _____



Figuras y componentes neutrales – no son de ningún jugador. _____



DESARROLLO DEL TURNO

1. COLOCAR UNA LOSETA DE TERRENO



Poner un lingote (*Minas de oro*)



Poner o trasladar el mago o la bruja (*Mago y bruja*)



Poner o desplazar un ladrón en el marcador (*Ladrones*)

2. PONER UN SEGUIDOR O OTRA FIGURA



Poner un seguidor (juego básico) _____ el abad (*el abad*) _____ o el seguidor mayor (*Posadas y catedrales*)
o bien



Poner en juego un seguidor o el seguidor mayor _____ mediante una máquina voladora



o bien



Poner el constructor o el cerdo _____ (*Constructores y comerciantes*)

o bien



recuperar el abad (*el abad*)

después



PONER UN TRANSBORDADOR (*Transbordadores*)

después



REORIENTAR (*Transbordadores*)

3. PROVOCAR UNA PUNTUACIÓN



Avanzar el seguidor de puntuación normal (juego básico) _____ o bien la seguidora (*Despachos*) en el marcador.



4. DESPUÉS DE LA PUNTUACIÓN



Percibir lingotes (*Minas de oro*)



Conseguir despachos y aplicarlos (*Despachos*)



Recuperar ladrones (*Ladrones*)



Resolver la acción del círculo (*Círculos en los cultivos*)

Autor: Klaus-Jürgen Wrede

Ilustraciones de los componentes: Anne Pätzke

Ilustración de la portada: Chris Quilliams

Diseño gráfico: Christof Tisch

Un agradecimiento muy especial a Marion Haake, Maik Neumann, Dieter Hausdorf y a todos los miembros del foro www.carcassonne-forum.de por la ayuda prestada en la redacción de este reglamento.

En la página web www.devir.es podrás encontrar mucha más información sobre el mundo de *Carcassonne*. Allí podrás resolver cualquier duda que tengas, inscribirte en torneos y descubrir las últimas noticias sobre el juego.

DEVIR

Editado por:
Devir Iberia S. L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com



© 2017
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Créditos de esta edición

Producción editorial: Xavi Garriga

Traducción: Oriol Garcia

Adaptación gráfica: Antonio Catalán