

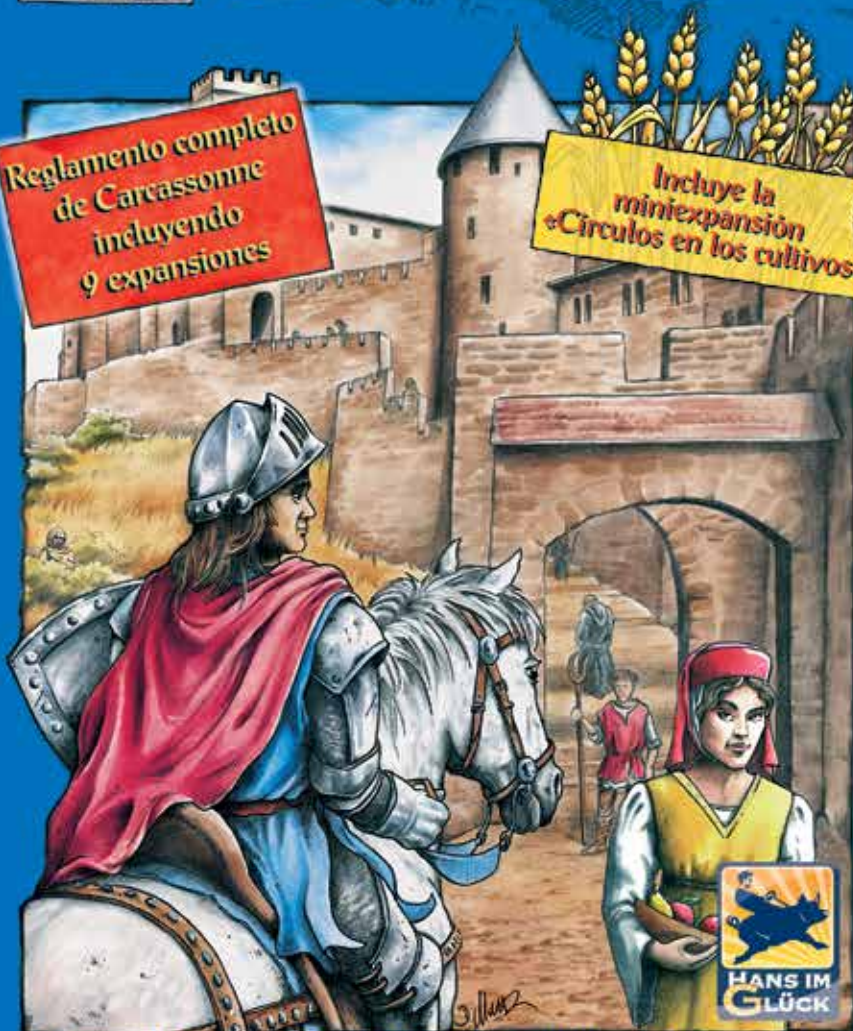


Klaus-Jürgen Wrede

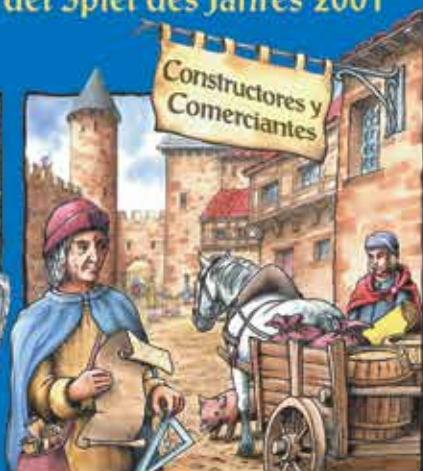
Carcassonne-Plus

Reglamento completo
de Carcassonne
incluyendo
9 expansiones

Incluye la
miniexpansión
«Círculos en los cultivos»



Juego básico - Ganador del Spiel des Jahres 2001



Posadas y
Catedrales
(La 1ª expansión)



Constructores
y Comerciantes



DEVIR

Carcassonne

Un juego de colocar piezas con astucia para 2 a 6 jugadores de 8 años o más, creado por Klaus-Jürgen Wrede

La ciudad de Carcassonne, en el sur de Francia, es famosa por sus inigualables fortificaciones romanas y medievales. Los jugadores utilizan sus seguidores para buscar su suerte por los caminos, las ciudades, los claustros y los campos que

rodean Carcassonne. En sus manos está controlar el desarrollo de la región de Carcassonne y su habilidad para sacar partido de sus seguidores como ladrones, caballeros, granjeros y monjes determinará quién será el ganador.

Componentes

- **72 piezas de territorio** (incluyendo 1 pieza de inicio, con el reverso de color oscuro), que representan diferentes segmentos de caminos, cruces de caminos, segmentos de ciudad, claustros y segmentos de campo.

- **48 seguidores** en 6 colores:  Cada seguidor se puede usar como ladrón, caballero, monje o granjero. Un seguidor de cada color se usa como ficha de puntuación.

- **1 marcador de puntuación**
Para llevar el control de los puntos recibidos por los jugadores.



- **1 reglamento y 1 hoja adicional**

Reverso de la pieza de inicio



Claustro



Segmento de ciudad



Segmento de campo



Segmento de camino



Cruce de caminos

Objetivo del juego

Los jugadores colocan las piezas de territorio por turnos. De esta forma van apareciendo caminos, ciudades, claustros y campos sobre los cuales los jugadores pueden colocar sus seguidores para recibir puntos. Se pueden recibir puntos tanto durante la partida como al final de ésta, así que el ganador del juego sólo se conocerá después de haber calculado la puntuación final.

Preparativos

La pieza de inicio se coloca boca arriba en el centro de la mesa. Las otras piezas de territorio se mezclan y ponen boca abajo sobre la mesa en varios montones al alcance de todos los jugadores. El marcador de puntuación se pone a un lado de la mesa. Cada jugador recibe los 8 seguidores del color que haya elegido y coloca uno de ellos como ficha de puntuación en la casilla 0 (cero) del marcador de puntuación. Los 7 seguidores que sobran forman la reserva de cada jugador, que deja frente a él. El jugador más joven decide quién será el jugador inicial.

Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador con el turno hace las siguientes acciones **en el orden indicado**:

- 1. El jugador **debe** robar 1 nueva **pieza de territorio** y colocarla.
- 2. El jugador **puede** colocar 1 de los **seguidores** de su reserva sobre la **pieza que acaba de colocar**.
- 3. Si al colocar la pieza de territorio se han completado **caminos, ciudades o claustros** se deben **puntuar** inmediatamente.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

■ 1. Colocar una pieza de territorio

Como primera acción, el jugador **debe** robar 1 pieza de territorio de uno de los montones con piezas boca abajo. Primero la enseña a todos los jugadores (para que le puedan «aconsejar bien» dónde colocarla) y después la coloca. Al hacerlo, debe tener en cuenta lo siguiente:

- La nueva pieza (indicada con un marco **rojo** en los ejemplos) se debe colocar con al menos uno de sus lados tocando a una o más piezas ya colocadas. No es válido colocar una pieza que se toque con otra sólo por las esquinas.
- Todos los segmentos de caminos, ciudades y campos tienen que coincidir.



Segmentos de camino y de campo que coinciden.



Segmentos de ciudad que coinciden.



En un lado coinciden los segmentos de ciudad, y en el otro coinciden los segmentos de campo.



Un ejemplo de cómo **no** se puede colocar una pieza.

Si se da la rara circunstancia de que una pieza acabada de robar no se puede colocar cumpliendo las dos condiciones anteriores, se retira del juego, devolviéndola a la caja, y el jugador roba una nueva pieza.

2. Colocar un seguidor

Cuando el jugador haya colocado la pieza, **puede** colocar 1 seguidor. Al hacerlo, debe tener en cuenta lo siguiente:

- Sólo puede colocar 1 seguidor.
- Debe tomarlo de su reserva.
- Sólo lo puede colocar sobre la pieza que acaba de colocar.
- Tiene que decidir en qué parte de la pieza lo coloca. Ya sea como...

Ladrón



en un segmento de camino

Caballero



en un segmento de ciudad

Monje



en un claustro

Granjero



en un segmento de campo.
¡Los granjeros se ponen tumbados!

o bien

o bien

o bien

aquí

o bien
aquí

- En los segmentos de camino, ciudad o campo conectados por la nueva pieza no puede haber ningún otro seguidor (ni siquiera uno propio). No tiene ninguna importancia la distancia que haya hasta el siguiente seguidor. Esta regla queda más clara en los siguientes dos ejemplos:



El jugador azul sólo puede colocar un granjero. En los segmentos de ciudad coincidentes ya hay un caballero.



El jugador azul puede colocar su seguidor como caballero o ladrón, o como granjero en el segmento de campo pequeño. El campo grande ya está ocupado.

Si durante la partida un jugador se queda sin seguidores en su reserva, a partir de ese momento sólo puede robar y colocar piezas de territorio. Pero no hay de qué preocuparse: los seguidores se acaban recuperando.

Ahora ha terminado el turno del jugador y es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Excepción: Si al colocar la pieza se ha completado un camino, una ciudad o un claustro, entonces hay que determinar inmediatamente la puntuación.

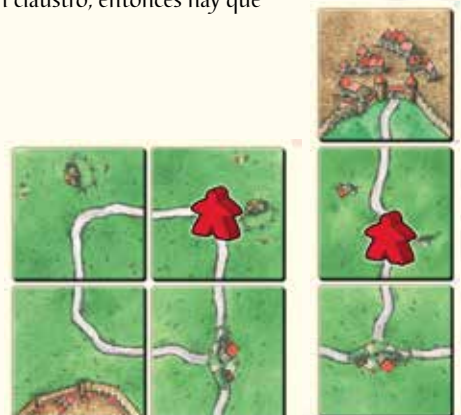
3. Se puntúan los caminos, ciudades y claustros completados

UN CAMINO COMPLETADO

Un camino está completado cuando los segmentos de camino están limitados en ambos extremos por un cruce de caminos, un segmento de ciudad o un claustro; o cuando el camino forma un circuito cerrado. Entre estos límites puede haber cualquier número de segmentos de camino.

El jugador que tenga un ladrón en un camino completado recibe tantos puntos como la «longitud» del camino (número de piezas que lo forman).

Estos puntos, así como todos los siguientes, se indican enseguida en el marcador de puntuación (esto se detalla más en la página 5).



El jugador rojo recibe 4 puntos.

El jugador rojo recibe 3 puntos

UNA CIUDAD COMPLETADA

Una ciudad está completada cuando sus segmentos de ciudad están rodeados completamente por una muralla en la que no quede ningún hueco abierto. Una ciudad puede estar formada por cualquier número de segmentos de ciudad.

El jugador que tenga un caballero en una ciudad completada recibe 2 puntos por cada segmento que tenga la ciudad. Cada escudo cuenta como 2 puntos adicionales.



Excepción: Cuando una ciudad completada consta de tan sólo 2 segmentos de ciudad, el jugador sólo recibe 2 puntos (en lugar de 4), más 1 punto por cada escudo en caso de haberlos.

¿Qué sucede cuando hay varios seguidores en un camino o ciudad completados? Gracias a una hábil colocación de las piezas de territorio se puede dar el caso de que haya varios ladrones en un camino o varios caballeros en una ciudad.

Los puntos los recibirá el jugador que tenga la mayor cantidad de ladrones o caballeros. En caso de empate, todos los jugadores implicados reciben la totalidad de los puntos.



UN CLAUSTRO COMPLETADO

Un claustro está completado cuando está rodeado por 8 piezas de territorio.

El jugador que tenga un monje en un claustro completado recibe inmediatamente 9 puntos (1 punto por cada pieza de territorio).

El jugador rojo recibe 9 puntos.

El jugador rojo recibe 8 puntos (3 segmentos de ciudad y 1 escudo).



El jugador rojo recibe 8 puntos (4 segmentos de ciudad, ningún escudo). Cuando los dos segmentos de ciudad están en una misma ciudad sólo cuentan como 1 segmento de ciudad.



La nueva pieza de territorio conecta los segmentos de ciudad que antes estaban separados y crea una ciudad completada. El jugador azul y el jugador rojo reciben ambos la totalidad de los puntos, es decir, 10 puntos, porque los dos tienen cada uno 1 caballero en esta ciudad (empate).

RECUPERAR SEGUIDORES

Después de que se haya completado y puntuado un camino, una ciudad o un claustro, **y sólo entonces**, los seguidores implicados se devuelven a sus propietarios. **A partir del siguiente turno** los jugadores pueden volver a jugar el seguidor, ya sea como ladrón, caballero, monje o granjero.

Es posible colocar, recuperar y puntuar un seguidor en el mismo turno.

En este caso siempre se tiene que actuar según el orden siguiente:



El jugador rojo recibe 2 puntos.

1. Completar con la nueva pieza de territorio un camino, ciudad o claustro.
2. Colocar un ladrón, caballero o monje.
3. Puntuar el camino, ciudad o claustro completado.
4. Recuperar el ladrón, caballero o monje utilizado.



El jugador rojo recibe 3 puntos.

LAS GRANJAS

Varios segmentos de campo conectados entre sí reciben el nombre de «granja». Los segmentos de campo no se puntúan, sólo sirven acoger granjeros. Los propietarios de los granjeros recibirán puntos por ellos sólo al final de la partida. **Por tanto, los granjeros se quedan durante toda la partida en las granjas y sus propietarios no los recuperan.** (Para que esto quede perfectamente claro, los granjeros, al colocarlos, se ponen tumbados.) Las granjas quedan separadas de otras granjas por los caminos, ciudades y por los propios lados de las piezas de territorio colocadas. (¡Importante en la puntuación final!)



Cada uno de los 3 granjeros tiene su propia granja. Los segmentos de camino y de ciudad separan las granjas unas de otras.



Después de haber colocado la nueva pieza de territorio, las granjas de los 3 granjeros quedan conectadas entre sí.

Atención: El jugador que ha colocado la nueva pieza de territorio no puede colocar ningún granjero en ella, porque en la granja grande que se acaba de crear al conectar las tres granjas ya hay granjeros colocados anteriormente.

EL MARCADOR DE PUNTUACIÓN

Todos los puntos se indican inmediatamente en el marcador de puntuación. El marcador de puntuación es un circuito continuo de 50 casillas que se puede recorrer varias veces. Si una ficha de puntuación llega o sobrepasa la casilla 0, su propietario toma una ficha de puntuación y la coloca con el número 50 a la vista de todos los jugadores delante de él. De esta manera se indica claramente que el jugador tiene 50 puntos o más. Si un jugador sobrepasa por segunda vez la casilla 0, entonces le da la vuelta a la ficha de puntuación para que se vea el número 100. Se puede dar el caso de que un jugador sobrepase por tercera vez la casilla 0. En este caso colocaría otra ficha de puntuación con el número 50 delante de él.



Fin de juego

La partida termina al final del turno en el que se haya colocado la última pieza de territorio. Las ciudades, caminos y claustros que se hayan completado en este momento aún se puntúan normalmente. Ahora se procede a calcular la puntuación final.

Puntuación final

PUNTUAR CAMINOS, CIUDADES Y CLAUSTROS NO COMPLETADOS

Durante la puntuación final en primer lugar se puntúan los caminos, ciudades y claustros **no completados**. Por cada camino, ciudad y claustro **no completados** su propietario recibe **1 punto por cada segmento**. Los escudos valen también sólo por **1 punto**. Una vez puntuadas las construcciones se retiran los seguidores correspondientes.



PUNTUACIÓN DE LOS GRANJEROS

Ahora sólo quedan los granjeros en las granjas, y es el momento de puntuarlas. Se determina el propietario de cada granja. Si sólo un jugador tiene granjeros en una granja, entonces el propietario es él. Si varios jugadores tienen granjeros en una misma granja, entonces el propietario es el jugador que tenga la mayor cantidad de granjeros. En caso de empate, todos los jugadores que tengan la mayor cantidad de granjeros son los propietarios de la granja. El propietario, o los propietarios, de una granja reciben **3 puntos** por cada **ciudad completada** que sea adyacente a la granja, o que esté dentro de la granja. Si una ciudad es adyacente a varias granjas **todos los propietarios** de esas granjas reciben **3 puntos** por la ciudad.

El jugador rojo recibe 3 puntos por el camino no completado. *El jugador amarillo* recibe 5 puntos por el claustro no completado.



El jugador azul recibe 3 puntos por la ciudad no completada de la esquina inferior derecha. *El jugador verde* recibe 8 puntos por la ciudad grande no completada. *El jugador negro* no recibe ningún punto porque *el jugador verde* tiene más caballeros que él en la ciudad.



El jugador azul recibe 6 puntos. *El jugador rojo* recibe 3 puntos. La ciudad no completada no da ningún punto.



El jugador azul recibe 9 puntos.



X Orden de colocación de las piezas de territorio.

El jugador rojo es el propietario de la granja grande porque tiene la mayor cantidad de granjeros. Recibe 6 puntos (3 por cada una de las ciudades A y B). *El jugador azul* es el propietario de la granja pequeña. Él también recibe 3 puntos por la ciudad A.



En la granja grande *el jugador rojo* y *el jugador amarillo* tienen cada uno 2 granjeros, así que ambos son los propietarios de esta granja. Cada uno recibe 6 puntos (3 por cada una de las ciudades A y B). *El jugador azul* recibe 3 puntos por la ciudad A.

En la página 6 se incluye un ejemplo más detallado de la puntuación de las granjas.

De esta forma se puntúan para cada granja las ciudades completadas adyacentes. Una vez completada la puntuación final la partida termina.

El jugador con la mayor puntuación es el ganador.

Ejemplo de puntuación de granjeros

Para aclarar al máximo las reglas de la puntuación final se incluye a continuación un ejemplo de cómo se puntúan los granjeros en sus granjas. Antes de consultar este ejemplo, lee el apartado **Puntuación de los granjeros** en la página 5.



Importante: Hay que tener en cuenta que las granjas quedan separadas de otras granjas por los caminos, ciudades (cuando no están completamente dentro de una granja) y por los propios lados de las piezas de territorio colocadas.

GRANJA 1: El jugador azul es el propietario de la granja 1. Tiene 2 ciudades completadas adyacentes (A y B). Por cada ciudad completada el jugador azul recibe 3 puntos (independientemente de su tamaño). El jugador azul recibe por tanto 6 puntos.

GRANJA 2: Los jugadores rojo y azul son los propietarios de la granja 2. Hay un total de 3 ciudades completadas (A, B y C) que son adyacentes o que están dentro de esta granja. El jugador rojo y el azul reciben cada uno 9 puntos.

Importante: Las ciudades A y B dan puntos tanto al jugador azul de la granja 1, como a los jugadores rojo y azul de la granja 2, a cada uno 3 puntos, porque son adyacentes a ambas granjas. La ciudad de la esquina inferior izquierda no está completada, así que no da ningún punto.

GRANJA 3: El jugador amarillo es el propietario de la granja 3 porque tiene en ella un granjero más que el jugador negro. Hay un total de 4 ciudades completadas que son adyacentes o que están dentro de esta granja. El jugador amarillo recibe 12 puntos.

Posadas y Catedrales (La expansión)

aprox. 15 minutos más



Componentes adicionales

- 18 nuevas piezas de territorio (con el símbolo 🏰)
- 6 seguidores grandes (1 de cada color)

Reglas adicionales

■ 1. Colocar una pieza de territorio

Las nuevas piezas de territorio se colocan de la forma habitual.

Particularidades de las nuevas piezas de territorio:



Esta pieza tiene 4 segmentos de ciudad separados



Este claustro separa el camino en dos segmentos



Este cruce de caminos separa el camino en dos segmentos

Aquí no se pueden colocar ladrones



La posada del lago está situada en el segmento de camino de la derecha



Este campo termina aquí

■ 2. Colocar un seguidor



En vez de colocar un seguidor pequeño, ahora cada jugador puede decidir colocar su seguidor grande. Éste cuenta como un seguidor y se coloca de la forma habitual.

Sin embargo, al puntuar cuenta como si el jugador tuviera colocados dos seguidores normales en la zona correspondiente (camino, ciudad, campo). Después de puntuar se devuelve a su propietario, igual que los otros seguidores, y se puede volver a jugar a partir del siguiente turno. Si el seguidor grande se coloca como granjero, entonces se queda en la pieza hasta el final de la partida, igual que los otros granjeros.



En este caso sólo el jugador azul recibe 3 puntos por el camino.

3. Se puntúan los caminos, ciudades y claustros completados

UN CAMINO COMPLETADO

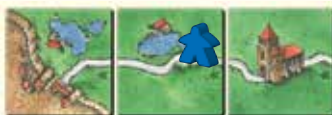
Posada del lago (6 piezas)



Si en un camino completado hay una o más piezas con una posada del lago, entonces el ladrón recibe 2 puntos por cada segmento de camino (número de piezas que lo forman). Pero, si al final de la partida, un camino de este tipo no está completado, entonces el ladrón no recibe ningún punto por él.



El jugador azul recibe 6 puntos



El jugador azul recibe 6 puntos



Camino incompleto al final de la partida: el jugador azul recibe 0 puntos

UNA CIUDAD COMPLETADA

Catedral (2 piezas)



Si en una ciudad completada hay una catedral, o también las dos catedrales, entonces el caballero recibe 3 puntos por cada segmento que tenga la ciudad (número de piezas que la forman) y 3 puntos por cada escudo. Pero, si al final de la partida, una ciudad de este tipo no está completada, entonces el caballero no recibe ningún punto por ella.



El jugador azul recibe 24 puntos




Ciudad incompleta al final de la partida: el jugador azul recibe 0 puntos

Constructores y Comerciantes

aprox. 15 minutos más



Componentes adicionales

- 24 nuevas piezas de territorio (con el símbolo )
- 20 fichas de mercancía (9 de vino, 6 de grano, 5 de tela)
- 6 constructores y 6 cerdos (1 de cada color)

Reglas adicionales

1. Colocar una pieza de territorio

Las nuevas piezas de territorio se colocan de la forma habitual. Particularidades de las nuevas piezas de territorio:



Este puente no es un cruce de caminos. Uno de los caminos continúa ininterrumpidamente de izquierda a derecha, mientras que el otro lo hace de arriba abajo. Pero, los segmentos de campo sí están separados. La pieza tiene 4 segmentos de campo separados.



El claustro divide el camino en 3 segmentos de camino.



Uno de los caminos termina en la ciudad y el otro en la pequeña casa. La pieza tiene 3 segmentos de campo.



Esta pieza tiene 3 segmentos de ciudad separados.

2. Colocar un seguidor

En vez de colocar su seguidor pequeño o grande, ahora cada jugador puede decidir colocar su constructor o su cerdo. Éstos se colocan según las reglas siguientes:



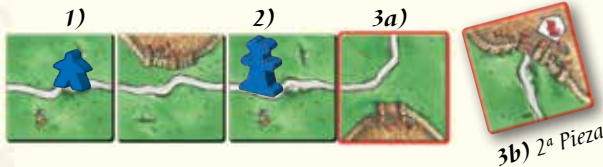
EL CONSTRUCTOR

Colocación: El constructor sólo se puede colocar en la pieza que se acaba de colocar y sólo se puede colocar en un camino o en una ciudad en los cuales el jugador ya tenga colocado como mínimo un seguidor propio.

Es decir, el jugador primero en uno de sus turnos debe colocar un seguidor normal en una ciudad o en un camino para luego, en uno de sus turnos siguientes, ampliar esta ciudad o camino para colocar ahí a continuación su constructor.

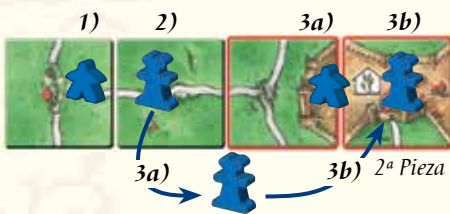
- En el camino o en la ciudad pueden haber ya ladrones, caballeros o constructores de otros jugadores.
- Entre el ladrón y el constructor puede haber una cantidad ilimitada de segmentos de camino.
- Un constructor se puede colocar en un camino y más adelante se puede colocar en una ciudad.
- Nunca se puede colocar un constructor en un campo.

Efecto: Cada vez que el jugador juegue una pieza de territorio en un camino o en una ciudad en la que haya colocado anteriormente su constructor, puede hacer un turno doble. Es decir, roba otra pieza de territorio siguiendo los pasos normales (colocar seguidor y puntuar), la coloca de la forma habitual, puede colocar otro seguidor y, si procede, puntuar. Después su turno finaliza.



- 1) Coloca un **ladrón**.
- 2) Coloca el **constructor**.
- 3a) Amplía el camino.
- 3b) Roba una segunda pieza y la coloca en cualquier lugar.

- No se producen reacciones en cadena. Si el jugador coloca la segunda pieza de territorio en el mismo camino en el que está su constructor, no puede robar una 3ª pieza de territorio.
- Si durante el transcurso del turno doble el camino permanece incompleto, el constructor se mantiene ahí. Mientras el camino permanezca incompleto, el jugador podrá hacer turnos dobles según las reglas descritas. Si el camino se completa, después de puntuarlo el jugador recupera su ladrón y su constructor.
- Si durante el desarrollo de la partida el constructor se encuentra en un camino o en una ciudad en la que no haya un seguidor propio porque éste ha sido retirado, entonces también se retira el constructor de la pieza y se devuelve a la reserva.
- El jugador puede colocar un seguidor tanto en la primera pieza como en la segunda. Si el camino se completa después de la primera pieza puede, por ejemplo, colocar el recién recuperado constructor en la segunda pieza.
- En un camino puede haber constructores de varios jugadores.
- Entre el ladrón y el constructor puede haber una cantidad ilimitada de segmentos de camino.
- Todo lo que se aplica a los caminos también se aplica a las ciudades. Sólo es necesario sustituir «camino» por «ciudad» y «ladrón» por «caballero».
- Un constructor se puede colocar en un camino y más adelante colocarlo en una ciudad, pero nunca se puede colocar en un campo.
- El constructor no se tiene en cuenta para determinar una mayoría.



Un jugador podría, por ejemplo...

- 1) Colocar un **ladrón**.
- 2) Colocar el **constructor**.
- 3a) Completar el camino y colocar un **caballero** en el segmento de ciudad de la pieza (el camino se puntuará ahora y se recuperan el ladrón y el constructor).
- 3b) Colocar la segunda pieza de territorio y volver a colocar el **constructor** en ella.

EL CERDO



Colocación: El cerdo sólo se puede colocar en la pieza que se acaba de colocar y sólo se puede colocar en una granja en la cual el jugador tenga ya colocado como mínimo un granjero propio.

- En la granja puede haber ya granjeros o cerdos de otros jugadores.

Efecto: el cerdo aumenta el valor de las ciudades para los granjeros.

- Si se retira el último granjero de la granja en la que esté el cerdo, entonces el propietario también recupera el cerdo. En caso contrario, el cerdo permanece en la granja hasta el final de la partida.
- En la puntuación final el jugador recibirá por cada ciudad de esta granja 4 puntos en vez de 3 puntos. Pero esto sólo si es el propietario de la granja. Para determinar la propiedad de la granja, igual que antes, sólo se tienen en cuenta los granjeros.
- El cerdo no se tiene en cuenta al determinar la mayoría.

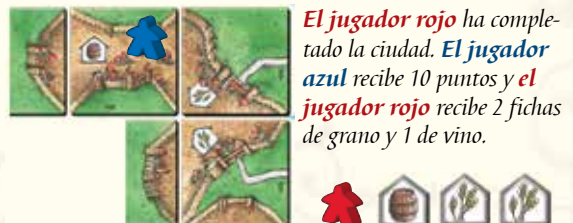
3. Se puntuán los caminos, ciudades y claustros completados

UNA CIUDAD COMPLETADA

Completar una ciudad que tiene mercancías

Cuando se completa una ciudad que tiene uno o más símbolos de mercancías se procede de esta forma: La ciudad se puntuará normalmente. A continuación, el jugador que ha completado la ciudad recibe por cada símbolo de mercancía que haya en la ciudad la ficha de mercancía correspondiente (por así decirlo, él es el comerciante de la ciudad).

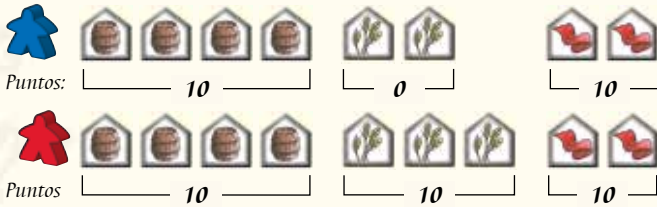
No tiene ninguna importancia si el jugador que ha completado la ciudad tenía o no caballeros en la ciudad o siquiera si había algún caballero en la ciudad.



Puntuación final

Las fichas de mercancía (dan puntos adicionales)

Al final de la partida, el jugador que haya reunido la mayor cantidad de fichas de vino recibe 10 puntos. Lo mismo se aplica a los jugadores con la mayor cantidad de fichas de grano y de tela. En caso de empate, todos los jugadores empatados reciben, de la forma habitual, la totalidad de los 10 puntos.



Ejemplo para una partida de 2 jugadores:

El jugador azul recibe 20 puntos.

El jugador rojo recibe 30 puntos.



El jugador azul es el propietario de la granja.

Como tiene su cerdo en la granja, por cada ciudad completada de esta granja recibe 4 puntos. **El jugador azul** recibe por tanto 8 puntos.

El jugador rojo no es el propietario de la granja porque no tiene la mayoría de granjeros. Recibe 0 puntos.



Máquinas voladoras

aprox. 10 minutos más



Como pensadores incansables que son, los jugadores quieren cumplir el viejo sueño de la humanidad de volar. Para ello desarrollan y prueban unas nuevas alas. El problema es que la longitud del vuelo y el aterrizaje aún son un poco difíciles de controlar...

Componentes adicionales

- 8 piezas de territorio con máquinas voladoras (con el símbolo )
- 1 dado especial (1, 1, 2, 2, 3, 3) 

Reglas adicionales

■ 2. Colocar un seguidor

Cuando un jugador roba una pieza de territorio con una máquina voladora, la coloca de la forma habitual. Ahora puede colocar uno de sus seguidores según las reglas habituales en el camino o en el campo.

O BIEN lo puede colocar sobre la máquina voladora. La máquina voladora, cuando ya está colocada, indica una dirección en concreto (horizontal, vertical o diagonal) siguiendo la cual el seguidor hará su vuelo. El jugador tira el dado. El resultado del dado indica la longitud del vuelo del seguidor (de 1 a 3 piezas de territorio de distancia en línea recta en la dirección indicada por la máquina voladora).


Si es posible, se debe colocar el seguidor en la pieza indicada por el resultado del dado. El jugador activo puede elegir sobre qué construcción quiere colocar el seguidor.

Se debe tener en cuenta lo siguiente:

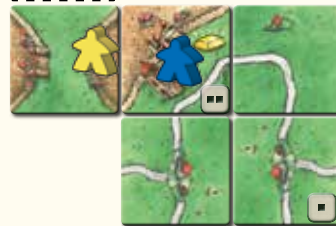
Un seguidor...

- ... sólo puede colocarse sobre una construcción **sin completar** (camino, ciudad o claustro).
- ... puede colocarse sobre una construcción que ya esté **ocupada** por uno o más seguidores (propios o contrarios). Así, por ejemplo, podría llegar a haber dos seguidores en un claustro o en la misma pieza de ciudad.
- ... **no puede colocarse en un campo** aunque en ese campo aún no haya ningún otro granjero.
- ... no puede colocarse en una zona de la mesa en la que no haya **ninguna pieza de territorio**.

Cuando un seguidor no pueda ser colocado (porque en la pieza de aterrizaje sólo haya construcciones completadas, o campos o no haya ninguna pieza de territorio colocada) el jugador lo recupera y lo devuelve a su reserva. Durante ese turno, el jugador no puede colocar ningún otro seguidor más.

 **El jugador rojo** coloca la pieza con la máquina voladora y con ello determina la dirección del vuelo.

Saca un 3. No se puede colocar el seguidor, porque en el lugar de aterrizaje no hay ninguna pieza.



Con un 2 hubiera podido colocarlo en el claustro (aunque en él está ya **el jugador azul**) o en la ciudad (aunque en ella está ya **el jugador amarillo**). No lo puede colocar en el camino porque ya está completado.



El jugador rojo coloca la pieza con la máquina voladora. Saca un 2. Tiene que colocar su seguidor en la ciudad (junto al azul) porque no puede colocarlo en el campo y porque el camino ya está completado.

Despachos

aprox. 15 minutos más



El rey recompensa a los que más hacen por ampliar su territorio. Manda despachos con permisos para conseguir riquezas y otros beneficios.

Componentes adicionales

- 8 fichas de despacho



Anverso



Reverso

- 6 seguidoras (1 de cada color)



Reglas adicionales

■ Preparativos

Se mezclan las fichas de despacho y se colocan en una pila boca abajo al lado del marcador de puntuación. Cada jugador coloca la seguidora de su color al lado de su seguidor en la casilla 0 (cero) del marcador de puntuación. Ahora cada jugador tiene dos fichas de puntuación en el marcador de puntuación.

■ 3. Se puntúan los caminos, ciudades y claustros completados

Cada vez que un jugador gane puntos puede decidir cuál de sus dos fichas de puntuación avanzará en el marcador de puntuación. El jugador activo (y sólo él) recibirá un despacho cada vez que, al puntuar, una de sus dos fichas de puntuación caiga en una casilla con el número marcado en oscuro (0, 5, 10, 15, ...). Roba la primera ficha de la pila de despachos y la gira boca arriba. Ahora puede elegir entre **dos opciones**:

- O BIEN**
- Ejecutar la **acción del despacho**
 - Recibir **2 puntos** (indicados en el sello de lacre, abajo a la derecha)

Después de que el jugador haya hecho una de las dos opciones, coloca el despacho boca abajo debajo de la pila.

Los Despachos en detalle:



1. Puntuar el camino más corto: El jugador recibe puntos por un camino en el que como mínimo tenga un seguidor propio (no tiene que tener la mayoría, sólo tiene que estar presente). Recibe tantos puntos como puntuaría el camino en la puntuación final. Si está presente en varios caminos, elige el que en la puntuación final le daría menos puntos. Indica los puntos en el marcador de puntuación. El seguidor se mantiene sobre el camino.



2. Puntuar la ciudad más pequeña: Se siguen las reglas del despacho 1, aplicadas a ciudades.



3. Puntuar el claustro más pequeño: Se siguen las reglas del despacho 1, aplicadas a claustros.



4. Por cada escudo 2 puntos: El jugador recibe 2 puntos por cada escudo de todas las ciudades en las que como mínimo tenga 1 seguidor (no tiene que tener la mayoría).



5. Por cada caballero 2 puntos: El jugador recibe 2 puntos por cada caballero propio (seguidor en una ciudad). Los caballeros se mantienen en juego.



6. Por cada granjero 2 puntos: El jugador recibe 2 puntos por cada granjero propio (seguidor en un campo). Los granjeros se mantienen en juego.



7. Colocar una pieza más: El jugador activo roba una pieza de territorio más y la coloca. De acuerdo a las reglas habituales, también puede colocar sobre ella otro seguidor.



8. Puntuar un seguidor y quitarlo del tablero: El jugador elige uno de los seguidores que tenga colocados. Si tiene la mayoría en la zona en la cual está el seguidor que ha elegido, entonces puntúa esa zona sólo para sí mismo. Los puntos se calculan según las reglas de la puntuación final. Por último, devuelve el seguidor elegido a su reserva.

Reglas adicionales: Si en un turno se puntúan varias construcciones, los puntos de cada construcción se tienen que avanzar en total sólo con una de las fichas de puntuación. **Al puntuar** el jugador activo sólo puede recibir **un** despacho. Esto es así también cuando se puntúan varias construcciones a la vez. Sin embargo, a través de los puntos ganados por un despacho o por su acción, en su turno puede recibir otro despacho y usarlo. A través de éste puede ganar otro y así sucesivamente.

Importante: Sólo puede recibir despachos el jugador activo, incluso cuando las fichas de puntuación de otros jugadores caigan sobre casillas oscuras.

Puntuación final



Al **final de la partida**, antes de la puntuación final, se suman los puntos de las dos fichas de puntuación. A continuación, cada jugador utiliza una ficha para indicar la suma conseguida y la otra se devuelve a la caja. En la puntuación final no se gana ningún despacho cuando una ficha de puntuación cae sobre una casilla oscura.

Transbordadores

aprox. 12 minutos más

Algunos de los caminos en los alrededores de Carcassonne desembocan en pequeños lagos. En estos lugares se usan transbordadores para conectar los caminos entre sí de variadas formas. Esto supone un nuevo reto para los ladrones.

Componentes adicionales

• 8 piezas de territorio con lagos (con el símbolo ) • 8 transbordadores de madera 

Reglas adicionales

■ 1. Colocar una pieza de territorio

Colocar una pieza de lago

Cuando un jugador roba una pieza de lago, la coloca según las reglas habituales. Después puede colocar un seguidor. Si lo coloca sobre el camino, debe colocar el seguidor en uno de los tres o cuatro finales de camino. A continuación, el jugador activo debe tomar un transbordador de la reserva y conectar dos finales de camino. El transbordador conecta los finales de camino y los convierte en un camino continuo. Un final de camino sin transbordador en un lago completa un camino. Si con las piezas de lago, después de colocar un transbordador, se completan caminos u otras construcciones, entonces se puntúan normalmente.



Ejemplo 1: El jugador rojo coloca la pieza de lago. Coloca un seguidor ① y coloca un transbordador ②. El camino del jugador azul se completa. El jugador azul recibe 4 puntos ③.



Ejemplo 2: El jugador rojo coloca la pieza. Coloca un seguidor ① y coloca el transbordador ② de otra forma. Ahora el jugador rojo y el jugador azul están en el mismo camino.

Ampliar caminos con transbordadores y cambiar rutas de transbordadores: Cuando un jugador coloca su pieza de territorio en un camino que tiene como parte un transbordador, ahora puede cambiar la posición del transbordador como quiera, aunque no está obligado a hacerlo. El transbordador siempre debe quedar de forma que conecte dos finales de camino en su pieza. También puede cambiar el transbordador de tal manera que ya no esté conectado con el camino que se acaba de ampliar. Partiendo desde la pieza colocada, sólo se puede cambiar el **primer transbordador** que aparezca en el transcurso del camino.

Excepción: En el caso de caminos que continúen desde la pieza colocada en varias direcciones, se podrá cambiar el primer transbordador que aparezca en cada una de estas direcciones.

Reglas adicionales: Un transbordador sólo se puede cambiar una vez por turno. Si se coloca una **pieza de lago** en un camino con un transbordador, primero se coloca un nuevo transbordador en el tablero y luego se podrá cambiar la posición de un transbordador (o quizá de más de uno) que esté en el camino recién ampliado.

Este es el **orden** de las acciones al colocar una ficha de lago:

1. Colocar la ficha (de lago).
2. Colocar seguidor.
3. Colocar transbordador.
4. Cambiar la posición del transbordador.
5. Puntuar.

Expansión Posadas y Catedrales: Un lago con transbordador no tiene nada que ver con un lago con una posada. Un camino que solamente esté en un lago con transbordador sólo vale 1 punto por pieza.



Expansión Constructores y Comerciantes: Si un camino se amplía sólo cambiando la ruta de un transbordador y en este camino hay un constructor, esto no permite al jugador hacer un turno doble.

Ejemplo 3: El jugador verde coloca la pieza. Puede cambiar el primer transbordador del camino (véase flecha discontinua) y moverlo de la posición ① a la posición ②. El jugador verde y el jugador amarillo ya no están en el mismo camino.



¡¡¡ORO!!! Hay una gran agitación y muchos llegan para asegurarse su parte del metal precioso. Las ganancias, sin embargo, no se determinarán hasta el final.

Componentes adicionales

- 8 piezas de territorio con el símbolo de oro (marcadas con )
- 16 lingotes de oro de madera 

Reglas adicionales

■ 1. Colocar una pieza de territorio

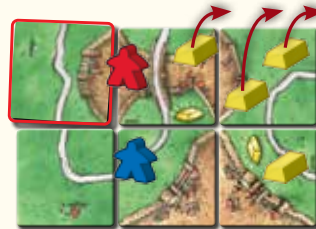
Cuando un jugador roba una pieza de territorio con un símbolo de oro, la coloca de la forma habitual. A continuación, debe poner encima de la pieza colocada y en una ficha adyacente (también en diagonal) un lingote de oro. Es decir, por cada pieza con el símbolo de oro que se coloca se ponen 2 lingotes de oro. Se puede poner un lingote de oro en una pieza de territorio que ya tenga uno o más lingotes de oro puestos en turnos anteriores. Al poner un lingote de oro no se asigna a una construcción en concreto, sino que se considera que está a la vez en todas las construcciones que incluya la pieza. A continuación, el jugador puede, según las reglas habituales, colocar uno de sus seguidores.



El jugador azul coloca la pieza de oro. Coloca un lingote de oro en la pieza y otro en una pieza adyacente. A continuación coloca su seguidor en la ciudad.

■ 3. Se puntúan los caminos, ciudades y claustros completados

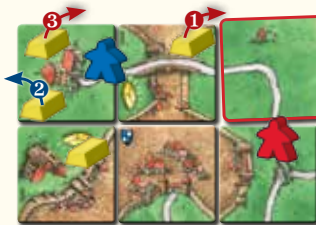
Cuando se completa una construcción y en la pieza hay uno o más lingotes de oro, éstos se reparten. El jugador que tenga la mayoría en las construcciones completadas, recibe todos los lingotes de oro de las piezas correspondientes. En el caso de un camino o de una ciudad, se consideran también todas las piezas del camino o de la ciudad. En el caso de un claustro se considera la pieza de claustro misma y también todas las 8 piezas adyacentes.



El jugador rojo completa su ciudad y toma los tres lingotes de oro de las piezas de ciudad.

Si varios jugadores comparten la mayoría en una construcción completada en la que hay oro, o si varias construcciones con oro se completan a la vez, entonces el reparto se hace como sigue:

Empezando por el jugador activo, todos los jugadores implicados toman, siguiendo el orden de juego, un lingote de oro de aquellos que están en reparto. Esto se repite tantas veces como sea necesario hasta que se hayan repartido todos los lingotes de oro afectados.



Es el turno del jugador rojo y completa el camino. El jugador rojo y el jugador azul tienen derecho al oro de las fichas de camino. Como es el jugador activo, el jugador rojo es el primero en tomar, luego sigue el jugador azul y por último el jugador rojo.

Cada jugador coloca los lingotes de oro a la vista a la vista delante de él.

Al colocar la pieza y repartir el oro se procede en el orden siguiente:

1. Colocar la pieza de oro.
2. Colocar lingotes de oro.
3. Colocar seguidor.
4. Puntuar.
5. Repartir lingotes de oro.

Puntuación final

Al final de la partida se retiran todos los lingotes de oro que aún estén sobre las piezas de territorio. No se recibe ningún lingote de oro por los granjeros. Después de la puntuación final se puntúan los lingotes de oro. Cuantos más lingotes de oro haya conseguido un jugador, mayor valor tendrá cada uno de sus lingotes de oro. Se consulta la tabla siguiente y se añaden los puntos correspondientes. La misma tabla de puntuación se encuentra también en la última página de este reglamento para consultarla durante la partida.




Ejemplo: El jugador rojo ha conseguido 102 puntos y tiene 7 lingotes de oro. El oro vale $7 \times 3 = 21$ puntos. La puntuación final del jugador rojo es de 123 puntos.

Lingotes de oro	Puntos por lingote
1 – 3	1
4 – 6	2
7 – 9	3
10 o más	4



Algunos expertos en magia están de paso en la región de Carcassonne. El poder del mago hace florecer los caminos y ciudades pero, sin embargo, los habitantes recelan de las habilidades de la bruja.

Componentes adicionales

- 8 piezas de territorio con el símbolo de mago (marcadas con )
- 1 figura de mago de madera en violeta 
- 1 figura de bruja de madera en naranja 

Reglas adicionales

1. Colocar una pieza de territorio

Cuando un jugador roba una pieza de territorio con un símbolo de mago, la coloca de la forma habitual. Antes de colocar un seguidor **debe** poner en juego, o mover, la figura del mago o la figura de la bruja. Debe colocar una de las figuras en un **segmento de camino** cualquiera de un camino no completado o en una **pieza de ciudad** cualquiera de una ciudad no completada (no tiene por qué ser necesariamente en la pieza que se acaba de colocar). La bruja y el mago no se pueden colocar en el mismo camino o en la misma ciudad. Si la bruja o el mago ya están colocados en otra pieza, entonces se retiran de ella y se mueven a otra. A continuación, el jugador activo puede colocar un seguidor.



Al colocar la pieza, el jugador **debe** poner en juego o mover una de las figuras mágicas. Si no es posible **ponerlas en juego** (porque no se pueden colocar sobre ningún camino ni ciudad), entonces el jugador debe retirar una figura del tablero y dejarla a un lado sobre la mesa.

Caso especial: Si al colocar una pieza de camino o de ciudad, la bruja y el mago quedan unidos en la misma construcción, entonces el jugador activo debe mover una de las dos figuras. En el caso de que al colocar esta pieza se produzca una puntuación, la figura se mueve antes de la puntuación.

3. Se puntúan los caminos, ciudades y claustros completados

Cuando se completa un camino o una ciudad en la que esté una figura mágica, la puntuación se modifica como sigue:

- El **mago** proporciona un punto adicional por cada ficha que forme parte de la construcción.
- La **bruja reduce a la mitad** los puntos (redondeando hacia arriba) otorgados por la construcción completada. Cuando se completa un camino con posada o una ciudad con una catedral (1ª expansión) en la que esté la bruja, los puntos se calculan teniendo en cuenta la posada o la catedral y sólo entonces se reducen a la mitad.

Cuando una figura ha intervenido en una puntuación, se retira del tablero y se deja sobre la mesa, y se podrá volver a poner en juego mediante una pieza con el símbolo de mago.



*Se puntúa la ciudad. El valor normal son 20 puntos (8 piezas + 2 escudos multiplicado por 2). El mago da 8 puntos adicionales (la ciudad se compone de 8 piezas). **El jugador rojo** y **el jugador azul** reciben 28 puntos.*



*Se completan dos caminos. El camino del **jugador azul** se compone de 5 piezas. **El jugador azul** sólo recibe 3 puntos a causa de la bruja. El camino del **jugador rojo** se compone de 3 piezas. **El jugador rojo** recibe 6 puntos gracias al mago.*

Puntuación final


En la puntuación final, el mago y la bruja modifican la puntuación de caminos y ciudades de la misma forma que durante la partida.

Un camino sin completar con una posada y una ciudad sin completar con una catedral, normalmente darían 0 puntos, pero si está el mago entonces dan 1 punto por cada pieza (los escudos de la ciudad dan 0 puntos).



Han aparecido bandas de ladrones que deambulan exigiendo un pago. Cada vez que algún seguidor consigue puntos, estos «nobles muchachos» extienden su mano.

Componentes adicionales

- 8 piezas de territorio con el símbolo de ladrón (marcadas con ) • 6 figuras de ladrón de madera



Reglas adicionales

Cada jugador toma el ladrón de su color y lo coloca delante de él.

1. Colocar una pieza de territorio

Usar el ladrón: Cuando un jugador roba una pieza de territorio con el símbolo de ladrón, la coloca de la forma habitual. Ahora puede colocar su ladrón en el **marcador de puntuación**. El ladrón se coloca en una casilla del marcador de puntuación en la que haya, como mínimo, una ficha de puntuación de otro jugador. A continuación, el siguiente jugador siguiendo el orden de juego que aún tenga delante de él su ladrón, también lo puede colocar. Si el jugador activo ya había colocado su ladrón en el marcador de puntuación, entonces lo puede mover.



Ejemplo: Los jugadores **azul**, **rojo**, **amarillo** y **verde** juegan en este orden. **El jugador azul** roba una pieza de ladrón. Coloca su ladrón en el marcador de puntuación, junto a la **ficha de puntuación roja**. Como los ladrones de los jugadores **rojo** y **amarillo** ya están en el marcador de puntuación, ahora **el jugador verde** puede también colocar su ladrón.



3. Se puntúan los caminos, ciudades y claustros completados

«**Robar**» puntos: Cuando la ficha de puntuación de otro jugador avance desde la casilla en la que esté un ladrón, el propietario del ladrón recibe la mitad de los puntos (redondeando hacia arriba). El otro jugador recibe la totalidad de sus puntos. El propietario del ladrón avanza su ficha de puntuación en el marcador de puntuación tantas casillas como puntos robados. El ladrón se devuelve a la reserva del jugador.

Reglas adicionales

- Si hay un ladrón al lado de una ficha de puntuación que avanza gracias a «puntos de ladrón» **no** recibe la mitad de los puntos de ladrón. En lugar de ello, el ladrón avanza con la ficha de puntuación contraria en el marcador de puntuación para que le pueda «robar» más adelante. («Los ladrones no roban a otros ladrones»).
- Un ladrón siempre debe robar puntos cuando tenga la oportunidad (excepto en el caso anterior de «puntos de ladrón»). No puede decidir esperar a la posibilidad de recibir más puntos en una puntuación posterior.
- Si hay varias fichas de puntuación en una casilla con un ladrón y en ese turno varias de estas fichas reciben puntos, el ladrón puede elegir de cuál de ellas recibe la mitad de los puntos.
- Si hay varios ladrones en una casilla cuando una ficha puntúa, todos los ladrones reciben la mitad de los puntos.
- No se puede «robar» a una ficha de puntuación propia.



El jugador rojo recibe 5 puntos. *El ladrón azul* «roba» 3 puntos y, por tanto, *la ficha de puntuación azul* avanza 3 casillas. *El ladrón azul* se retira del marcador de puntuación.



El jugador azul recibe 4 puntos. Los jugadores **rojo** y **verde** reciben 2 puntos por sus ladrones. Los ladrones se retiran del marcador de puntuación.


Como *el ladrón amarillo* ahora sólo recibiría «puntos de ladrón» se mueve con el azul. *El ladrón amarillo* «robará» más adelante al rojo o al azul, dependiendo de quién sea el siguiente en recibir puntos.

Círculos en los cultivos



En los campos que rodean Carcassonne aparecen misteriosos dibujos que tienen una extraña influencia sobre la vida de los caballeros, granjeros y ladrones de la región.

Componentes adicionales

- 6 piezas de territorio con «Círculos en los cultivos» (marcadas con )

Reglas adicionales

1. Colocar una pieza de territorio

Cuando un jugador roba una pieza de territorio con un círculo en los cultivos, la coloca de la forma habitual y juega su turno normalmente. A continuación, elige una de las dos opciones siguientes que se aplicará a todos los jugadores empezando por el jugador a su izquierda:

A) Se puede colocar un seguidor de la reserva **al lado** de uno propio que ya esté colocado sobre una pieza de territorio.

O BIEN

B) Se debe recuperar a la reserva un seguidor propio que ya esté colocado sobre una pieza de territorio.

Al llevar a cabo la opción elegida, se deben tener en cuenta las reglas siguientes:

- El jugador activo debe elegir la opción **A** o bien la opción **B**. El tipo de seguidor afectado lo determina la pieza de territorio robada:



«Horca»

Los seguidores afectados son los granjeros (en los campos)



«Maza»

Los seguidores afectados son los ladrones (en los caminos)

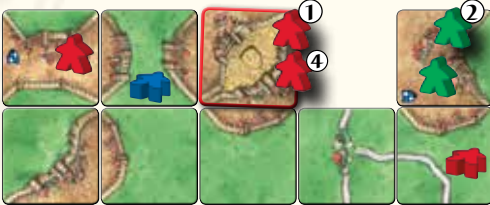


«Escudo»

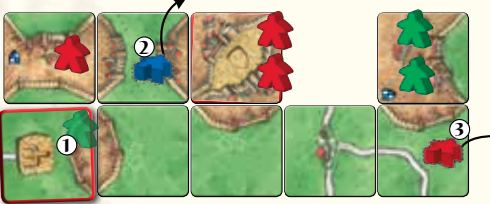
Los seguidores afectados son los caballeros (en las ciudades)

- En la opción **A**, los jugadores deben colocar el seguidor en la misma zona en la que ya tengan un seguidor de ese mismo tipo (granjero junto a granjero, ladrón junto a ladrón, caballero junto a caballero).
- Un jugador también puede llevar a cabo la opción **A** cuando en la zona haya seguidores de otros jugadores.
- Si un jugador no puede llevar a cabo la orden porque no tiene sobre el tablero ningún seguidor del tipo indicado, entonces se salta y se continúa por el jugador de su izquierda.

Ejemplo de la opción A)



Ejemplo para la opción B)



- 1 **El jugador rojo** coloca la pieza que tiene un «escudo» en los círculos en los cultivos y coloca un seguidor en ella. **El jugador rojo** elige la opción **A**. Todos los jugadores pueden colocar un caballero (por el «escudo») al lado de un caballero propio que ya tengan en el tablero.
- 2 **El jugador verde** coloca un caballero al lado del que ya tiene.
- 3 **El jugador azul** no tiene ningún caballero, así que no puede colocar ninguno.
- 4 **El jugador rojo** coloca otro caballero al lado del caballero que ya tiene en la pieza que acaba de colocar. No puede colocarlo en el segmento de ciudad superior porque en esa ciudad no tiene ningún caballero. (También podría haber colocado su caballero junto al otro caballero que ya tenía colocado en la pieza de la esquina superior izquierda.)
- 1 **El jugador verde** coloca la pieza que tiene una «horca» en los cultivos y coloca un seguidor en ella. Se puntúa la ciudad, el jugador verde recibe 4 puntos y retira su caballero. A continuación, elige la opción **B**. Todos los jugadores deben retirar un granjero propio (la «horca» hace referencia a los granjeros).
- 2 **El jugador azul** retira su granjero.
- 3 **El jugador rojo** retira su granjero.
- 4 **El jugador verde** no tiene ningún granjero, así que no retira ninguno.

SECUENCIA DE TURNO

1. ROBAR Y COLOCAR UNA PIEZA DE TERRITORIO

- COLOCAR LINGOTES DE ORO** (Minas de Oro)
- COLOCAR O MOVER EL MAGO** o bien **LA BRUJA** (Mago y Bruja)
- COLOCAR EL LADRÓN** en el **MARCADOR DE PUNTUACIÓN** (Ladrones)

2. «MOVER MADERA»

- Colocar un seguidor normal (juego básico) o bien un seguidor grande (Posadas y Catedrales)
- O bien**
- Colocar un seguidor normal o bien un seguidor grande mediante una máquina voladora (Máquinas voladoras)
- O bien**
- Colocar un constructor o bien un cerdo (Constructores y Comerciantes)

- Después **COLOCAR TRANSBORDADORES** (Transbordadores)
- Después **CAMBIAR POSICIÓN DE TRANSBORDADORES** (Transbordadores)

3. PUNTUAR

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

4. DESPUÉS DE LA PUNTUACIÓN

- PUNTUAR LOS LINGOTES DE ORO** (Minas de Oro)
- EJECUTAR DESPACHOS** (Despachos)
- RECUPERAR LADRONES DEL MARCADOR DE PUNTUACIÓN** (Ladrones)

FIGURAS DE JUEGO



Seguidores: Cada una de estas figuras es un seguidor



Las **figuras especiales** no son seguidores.



Las **figuras/componentes neutrales** no pertenecen a ningún jugador.

Resumen de puntuación

	DURANTE la partida		DESPUÉS de la partida	
Construcciones completadas	Camino (ladrón) 1 punto/pieza Camino con posada 2 puntos/pieza Camino con mago +1 punto/pieza Camino con bruja ½ de los puntos (redondeando hacia arriba)		Camino (ladrón) 1 punto/pieza Camino con posada 0 puntos/pieza Camino con mago +1 punto/pieza Camino con bruja ½ de los puntos (redondeando hacia arriba)	Construcciones no completadas
	Claustro (monje) 9 puntos		Claustro (monje) 1 punto/pieza (claustro y cada pieza adyacente)	
	Ciudad (caballero) 2 puntos/pieza 2 puntos/escudo Ciudad con catedral 3 puntos/pieza 3 puntos/escudo Ciudad con mago +1 punto/pieza Ciudad con bruja ½ de los puntos (después de calcular los puntos totales, redondeando hacia arriba)		Ciudad (caballero) 1 punto/pieza 1 punto/escudo Ciudad con catedral 0 puntos/pieza 0 puntos/escudo Ciudad con mago +1 punto/pieza Ciudad con bruja ½ de los puntos (después de calcular los puntos totales, redondeando hacia arriba)	
	Despachos Puntos según despacho o bien 2 puntos			
	Ladrón ½ de los puntos del seguidor al que se «roba»			
		Mayoría de granjeros 3 puntos/ciudad completada dentro de y adyacente a la granja Mayoría de granjeros +1 punto/ciudad con cerdo completada dentro de y adyacente a granja	Granjas	
			Mercancías 10 puntos/mayoría	Mercancías

Devir Ibería
Calle Rosselló 184 6º 1ª
08008 Barcelona,
España
www.devir.es



© 2012
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birner Straße 15
80809 München
Fax: 0 89/30 23 36
service@hans-im-glueck.de

Nuestros otros juegos:
www.hans-im-glueck.de
Todo sobre Carcassonne:
www.carcassonne.de

Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Ilustraciones: Doris Matthäus
Edición: Christof Tisch

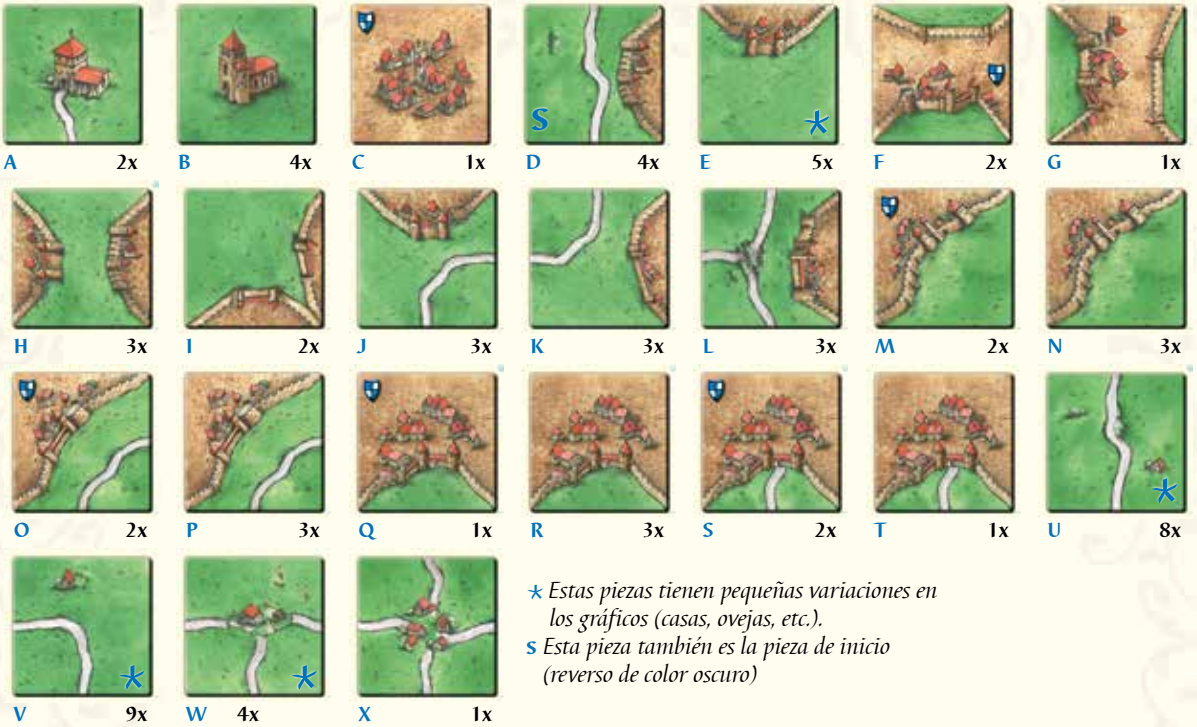
Un agradecimiento especial a
Karen y Andreas «Leo» Seyfarth.

Créditos de la edición en español

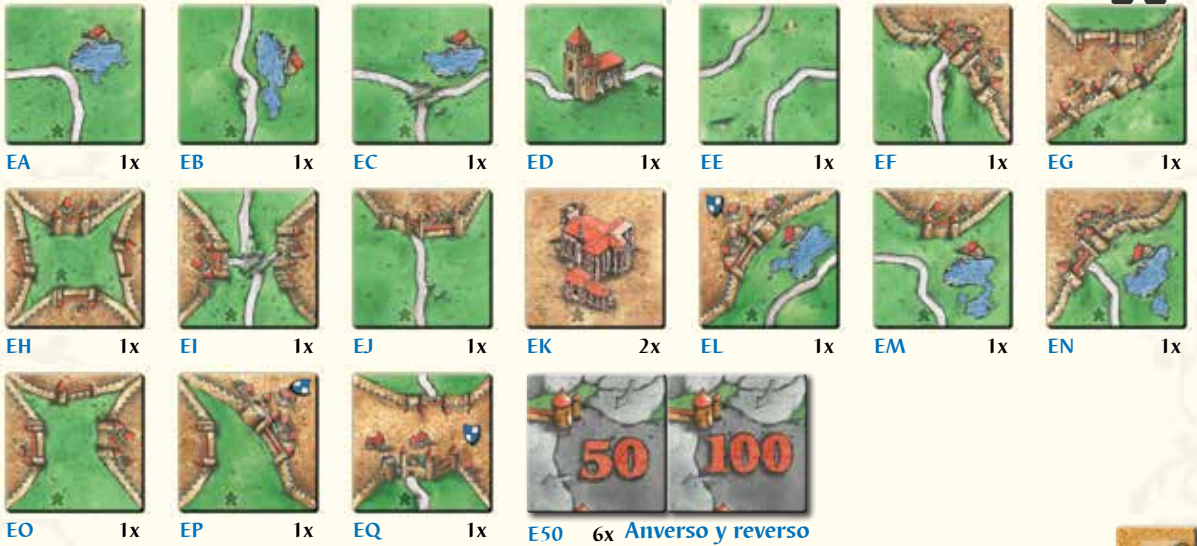
Producción editorial: Xavi Garriga
Traducción: Francisco Franco Garea y Sonja Wlasny
Adaptación gráfica: Antonio Catalán y Bascu

Lingotes de oro	Puntos por lingote
1 – 3	1
4 – 6	2
7 – 9	3
10 o más	4

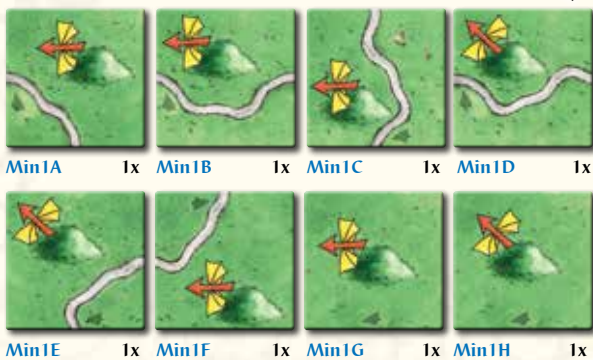
Juego básico de Carcassonne (72 piezas incluyendo la pieza de inicio)



Posadas y Catedrales (18 piezas + 6 piezas de puntuación)



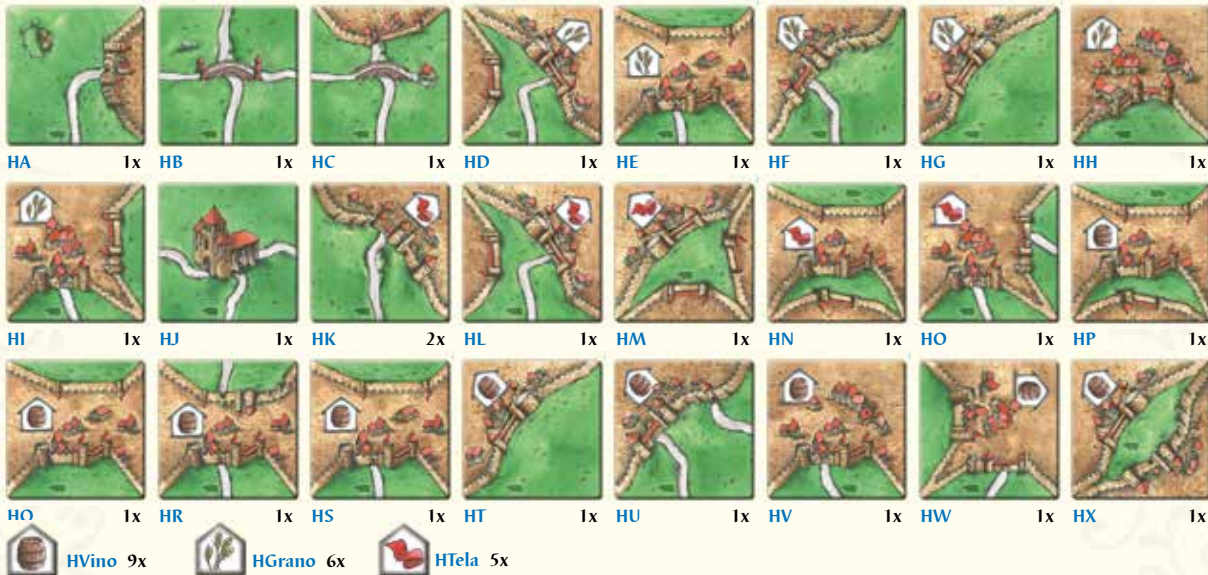
Máquinas Voladoras (8 piezas)



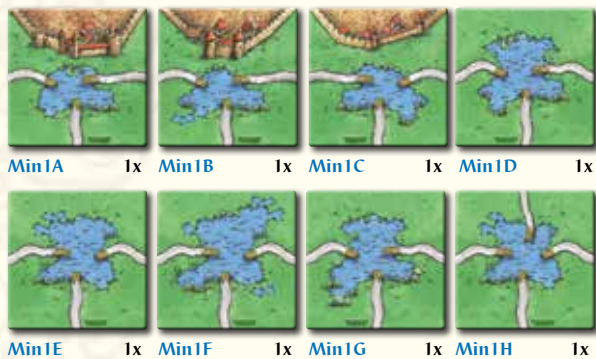
Despachos (8 piezas)



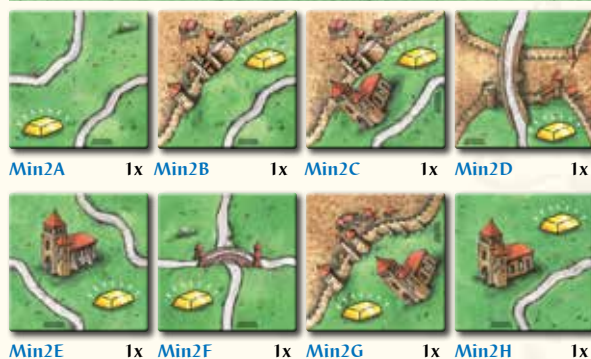
Constructores y Comerciantes (24 piezas)



Transbordadores (8 piezas)



Minas de Oro (8 piezas)



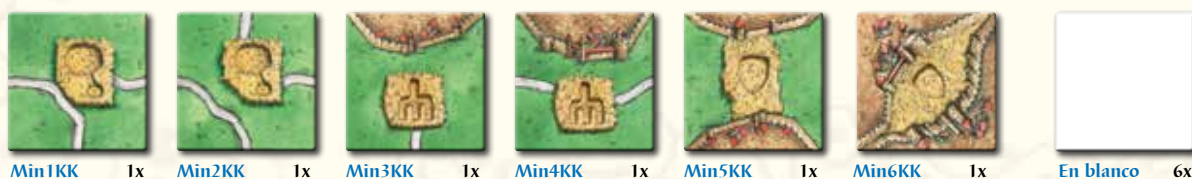
Mago y Bruja (8 piezas)



Ladrones (8 piezas)



Círculos en los Cultivos (6 piezas)



Para tus propias ideas