

Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

Una densa niebla se arrastra sobre los campos y se traga todo Carcassonne. Incluso los más valientes caballeros tiemblan y sus armaduras chasquean cuando escuchan el cuento: "La niebla despierta las almas de los cátaros. ¡Y vienen a por justicia!"

Para restaurar la paz en Carcassonne, debéis trabajar juntos para apaciguar a los espíritus inquietos.



CONTENIDO

Estructura y fundamentos (Nivel 1)	Página 2
A partir de aquí se empieza a jugar.....	Página 6
Nivel 2 (castillos y cementerios).....	Página 7
Nivel 3 (Los Perros).....	Página 9
Nivel 4.....	Página 10
Nivel 5 (Cementerio Embrujado).....	Página 10
Nivel 6.....	Página 11
Breve descripción.....	Página 12



Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

¡Bienvenidos a **Niebla en Carcassonne**! Presentamos aquí los nuevos elementos y reglas del primer juego cooperativo en el mundo de Carcassonne. Si ya conoces Carcassonne, la explicación te resultará aún más sencilla. Hemos dividido el juego en 6 emocionantes niveles que deben dominar juntos. Primero explicaremos la estructura y el proceso del juego según el nivel 1. Las explicaciones de los siguientes niveles se pueden encontrar a partir de la página 7 en adelante.

MATERIAL DE JUEGO Y PREPARACIÓN

Echemos un vistazo primero a las **losetas**.

Las 60 **losetas** muestran **caminos, ciudades, castillos y cementerios**.



Además, la mayoría de estas losetas muestran niebla. En estas nieblas siempre encontrarás uno o más fantasmas que deberás apaciguar a medida que avanza el juego. Explicaremos cómo funcionan los fantasmas más adelante (pág. 5).



Loseta con una ciudad



Losetas con castillo, camino y niebla



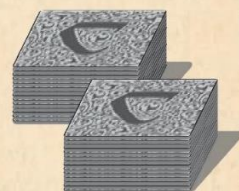
Loseta con cementerio y ciudad

Comienza la configuración del juego colocando la nueva loseta inicial cuádruple en medio de la mesa de juego, como se muestra. Para el nivel 1, debes devolver las losetas de 5 cementerios y 5 castillos en la caja. Ahora mezcla las losetas restantes y colócalas sobre la mesa como un suministro boca abajo al alcance de todos.

Nota: La estructura para los niveles posteriores es ligeramente diferente, más en la página 7.



Loseta inicial (formada por 4 losetas normales)



Pilas de loseta boca abajo



Luego está el **marcador**, que se coloca en el borde de la mesa de juego.

Coloque la descripción general del nivel junto al **marcador**. En esto, puede ver qué losetas (no) necesita y cuántos puntos tiene que lograr en el nivel respectivo. En el nivel 1 son 50 puntos.



Por tanto coloque la **ficha de destino** en el espacio 0/50 del tablero. Devuelva los **2 perros** a la caja.

Ahora echemos un vistazo al **Seguidor**. Estos representan a tus personajes. Se ven un poco diferentes que en el juego base y se llaman **Seguidores de guardia**. En esta guía también los llamamos simplemente Seguidores.

Hay 30 de ellos en total, 5 en cada color. **Rojo** **Verde** **Azul** **Amarillo**

Negro **Rosa**

Seguidor de conteo

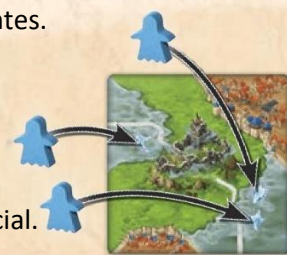
Ahora le das a cada jugador (incluyéndote a ti mismo) **5 seguidores** del color deseado. Estos ahora forman el suministro del jugador. Luego colocas 1 seguidor de un color que no juega en el espacio **0/50 del tablero de puntuación**. Este es el seguidor de conteo.

Vuelve a colocar todos los seguidores restantes en la caja.

Atención: en un juego de dos jugadores coges 3 seguidores en 2 colores diferentes. En un juego en solitario, tomas 3 seguidores de 4 colores diferentes.



Finalmente, coloque **15 fantasmas** como suministro general al lado del tablero de puntuación. Coloca 3 fantasmas en los símbolos de fantasmas representados en la loseta inicial.



OBJETIVO DEL JUEGO

Es tu turno, coloca una nueva loseta. Esto crea un campo de juego cada vez más grande en el que puedes colocar tu seguidor para acumular puntos. Sin embargo, siguen apareciendo fantasmas, y es tu trabajo apaciguarlos. Juntos, debéis alcanzar la loseta objetivo, es decir, una cierta cantidad de puntos según el nivel. Pero ten cuidado: si hay demasiados fantasmas en el campo o no puedes colocar más losetas, perdéis. Todos juntos juegan contra el juego. Pueden mostrarse unos a otros las losetas y decir juntos dónde colocarlas. ¡Especialmente en los últimos niveles tenéis que cooperar bien!

COMO SE JUEGA

Se Juega en el sentido de las agujas del reloj. Cualquiera puede comenzar. Cada turno tiene una secuencia específica de acciones que debes realizar. Lo explicamos como si fueras a hacer todo, para que puedas explicárselo a tus compañeros de juego de la misma manera después de leerlo. Explicaremos todos los detalles sobre los siguientes puntos en el curso de las instrucciones si son relevantes.

1. Colocación de losetas

Siempre **debes coger 1 loseta** boca abajo y colocarla boca arriba con un lado adyacente a una loseta que ya esté colocada.



2. Uso de fantasmas y seguidores

Si la loseta que acabas de colocar muestra **niebla**, debes ocuparte de los **fantasmas** (ver la sección Uso de fantasmas en la página 5) Luego puedes **colocar 1 de tus seguidores** de tu suministro en la loseta que acabas de colocar.



3. Puntuar

Finalmente, debe anotar todas las puntuaciones que surgieron de la colocación de tu loseta.



Los Caminos

1. Colocación de losetas

La loseta que vas a colocar muestra 3 caminos que salen de un pueblo. Lo pones en el juego. Debe tener en cuenta que el camino que se muestra debe ser adyacente a un camino que ya existe.



Colocó esta loseta **Rojo**. Camino con camino y campo con campo, ¡muy bien!

2. Colocación de un seguidor

Después de haber colocado la loseta, rojo puede colocar un seguidor en un camino de esta loseta. Pero eso solo es posible si no hay nadie en este camino. Luego es el turno del siguiente jugador. Azul coloca una nueva loseta. Ya hay un seguidor en el camino que entra al pueblo por la derecha. Por lo tanto, sus compañeros de juego no pueden colocar uno allí. En su lugar, azul coloca su seguidor en el otro camino de la loseta que acaba de colocar.



Ahora ha colocado un seguidor en la loseta que acaba de colocar. Como no hay otro en ese camino, es posible.



Como el camino de la derecha ya está ocupado, azul decide colocar su seguidor a otro camino.

3. Puntuación

Siempre que **un camino tenga un final en ambos lados**, se considera **completado y puntuable** (por ejemplo, si el camino termina en un pueblo, en una ciudad o en sí mismo) el camino está cerrado en ambos extremos, por lo que hay una puntuación. Tu compañero ha colocado esta loseta y, por lo tanto, completó el camino con tu seguidor en él.

Cada loseta en este camino vale **1 punto**. Como tiene 3 losetas de largo, obtienes 3 puntos.



Ahora entra en juego el marcador. En esto puedes ver qué objetivo tienes que alcanzar con tus losetas restantes. Con cada puntuación te acercas más y más a este objetivo.



Dado que sus compañeros activaron la puntuación, mueven el seguidor de conteo hacia adelante 3 puntos en el tablero de puntuación. Finalmente, debe llevar a tu **seguidor del camino que acaba de anotar a tu suministro**.



Devuelves el seguidor que acaba de darte los 3 puntos a tu suministro. El seguidor azul permanece en el campo porque no participó en la puntuación y está en un área diferente. Esto todavía está abierto y, por lo tanto, aún no se ha puntuado.

Ya has entendido los pasos más importantes del juego. No fue difícil en absoluto, ¿verdad? Ahora veamos las otras áreas:

Las Ciudades

1. Colocación de una loseta

Toma una loseta para colocarla. Si muestra una ciudad, puede colocarla junto a una ciudad abierta.

Aunque también puedes colocarla en otro lugar que sea posible



2. Colocación de un seguidor

A continuación, compruebe aquí también si ya hay un seguidor en la ciudad. Como este no es el caso, puedes usar uno de tus seguidores.



*Colocaste la loseta que expandiste la ciudad abierta en 1 loseta. La ciudad aún está desocupada, por lo que **Rojo** puede colocar a su seguidor allí.*



3. Activar una puntuación

Avance un poco y suponga que sacó esta loseta en su próximo turno. Apropiadamente, puede adjuntarla a la ciudad con su seguidor en ella. Siempre que una ciudad está completamente rodeada de murallas, se considera cerrada. Este es el caso aquí. Ya que tienes un seguidor en la ciudad, ahora puntúas esta ciudad.

Cada loseta en una ciudad completada vale 2 puntos. Además, cada Escudo de Armas en esa ciudad vale 2 puntos más.

Después de anotar, tomas a tu seguidor de la ciudad y lo pones en tu suministro.



¡Así que obtienes 8 puntos! Al igual que con cualquier otra puntuación, ahora vuelve a tener su seguidor puntuado en su suministro.

La Niebla y los Fantasmas

1a. Colocación de losetas

Como siempre, coge una loseta para colocarla. Además del camino, también hay niebla en esta loseta. Una niebla siempre cubre un prado o un camino, pero nunca una ciudad.

Como de costumbre, hay que colocar camino con camino y prado con prado. No tienes que prestar atención a la niebla. Por lo tanto, puedes agregar un camino con niebla a un camino sin niebla o viceversa. Lo mismo se aplica a los prados con niebla.



Rojo saca esta loseta de camino con niebla. Entre todos deciden donde ponerla. La coloca junto a la loseta más a la derecha para agrandar el camino y simplemente ignoráis la niebla al colocarlo.

1b. Niebla completa

Ahora verifica si una niebla está completa.

Una niebla se considera completa cuando está bordeada por todos lados (es decir, ya no puede crecer, funciona como una ciudad).

Nunca se puede completar una vez que un lado se une a un prado o camino sin niebla. Cuando haya completado una niebla, elimine todos los fantasmas de todas las nieblas involucradas y vuelva a colocarlos en el suministro general. Ahora te explicaremos cómo terminaron los fantasmas allí en primer lugar.

Esta niebla no puede ser completada.



Colocas esta loseta y completas la niebla. Eliminas los 3 fantasmas de la niebla.

2a. Desplegar fantasmas

Si la niebla no se ha completado, debe colocar tantos fantasmas en la loseta que acaba de colocar como símbolos de fantasmas haya en ella. Si ha añadido una niebla a otra niebla en al menos un lado de la loseta y, por lo tanto, expandió aquella niebla, coloca 1 fantasma menos que el que se muestra en la loseta. Si solo hay un fantasma en la loseta, es posible que no tengas que colocar ningún fantasma en la loseta



Primero coloca una loseta ①. Ahí ves 2 fantasmas y por lo tanto le colocas 2 fantasmas. En un turno posterior colocas otra loseta ② junto a la niebla. Solo hay 1 fantasma en esa loseta, por tanto no tienes que colocar ningún fantasma. ¡Bien hecho!



Acción Fantasma

Importante: si hay **menos** fantasmas en el suministro general de los que tendrías que colocar en la loseta, **has perdido el juego en ese momento** (ver pág. 6).

2b. Colocación de un seguidor

No puedes colocar un seguidor en la niebla. Sin embargo, puedes colocarlo en un camino o ciudad existente (en niveles posteriores también en un castillo. Más información en la página 7) según las reglas habituales. Puede colocar un seguidor en los caminos incluso si hay niebla sobre ellas.



3. Activar una puntuación: puntuar o eliminar fantasmas.

Puede completar áreas con niebla, pero nunca activan una puntuación (como se describió anteriormente, esto elimina los fantasmas). Sin embargo, como de costumbre, se puede puntuar colocando una loseta.

Si la loseta que acabas de colocar, **ya sea con niebla o sin ella**, genera una puntuación, siempre tienes 2 opciones:

- Puntúas.
- **O eliminas un máximo de 3 fantasmas de exactamente 1 loseta de su elección y devolverlos al suministro.**

Caso especial: si una loseta activa varias puntuaciones, el jugador activo decide qué puntuación se usa y para qué.



Puntuaciones compartidas

También pueden apoyarse mutuamente conectando sus áreas entre sí. Sin embargo, esto solo es posible indirectamente y requiere una buena cooperación. Si lo logra, puede obtener muchos más puntos en caminos y ciudades. Usaremos el camino para explicar cómo funciona esto.

la loseta que cogió podría colocarla junto al camino y así completarla. Sin embargo, dado que ya hay un seguidor de otro jugador allí, no puede agregar el suyo. Por lo tanto, decide colocar la loseta de manera que los caminos no estén conectados directamente.



En una de las siguientes rondas, coge esta loseta y la colocas al lado del camino abierto. Ahora hay 2 seguidores en el camino conectado. Dado que el camino ya se ha completado, hay una puntuación en la que recibe 4 puntos cada uno, es decir, un total de 8 puntos. Lleva a los seguidores de vuelta al suministro.



Sin embargo, no importa si hay varios seguidores del mismo color en 1 área. Solo obtienes puntos adicionales si los seguidores de diferentes colores están involucrados en una puntuación. Luego obtiene tantos puntos como de costumbre por cada color adicional involucrado. Por supuesto, esto también se aplica a las ciudades.

JUGANDO

Si hay niebla sobre Carcassonne, todos ganan o pierden juntos. **Tampoco hay puntuación final.** El final del juego puede ser desencadenado por diferentes situaciones:

VICTORIA: Alcanzas o superas la ficha de destino en la tabla de puntuación. ¡Así que has acumulado suficientes puntos (50 en el nivel 1) y **has ganado!** Felicitaciones, ahora puede avanzar al siguiente nivel.

DERROTA:

1. No hay más losetas para coger y aún no habéis alcanzado los puntos objetivos: lamentablemente perdisteis y deberíais **volver a intentar el nivel.**

2. Tienes que colocar fantasmas, pero ya no quedan suficientes en el suministro general: lamentablemente habéis perdido y deberíais **volver a intentar el nivel.**

Ahora ya sabes cómo jugar el primer nivel de Niebla sobre Carcasona. Una vez que lo hayas hecho, puedes pasar al siguiente. A continuación explicamos las diferencias e innovaciones de los respectivos niveles. Cualquier regla que no cambiemos o eliminemos explícitamente permanecerá en su lugar.



NIVEL 2

Desde el nivel 2, se agregan 2 tipos de nuevas losetas. La estructura es la misma que para el nivel 1. Esta vez, sin embargo, mezcla los 5 castillos y los 5 cementerios con las demás losetas. Ahora tienes todas las losetas en juego. También debes acumular más puntos para ganar, a saber, 75. Por lo tanto, coloca la ficha de destino en el 25 del tablero de puntuación. Ahora tienes que alcanzarlo dos veces. Si te resulta más obvio, puedes colocar primero el lado gris de la ficha de destino y darle la vuelta al lado de color la primera vez que lo cruces. Una vez que lo alcanzas por segunda vez, ganas.



Los Castillos

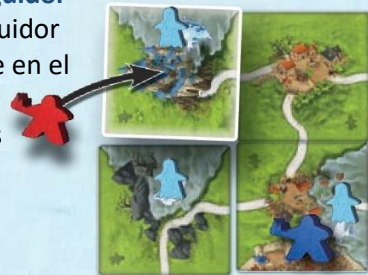
1. Colocación de Losetas

Coge una loseta como de costumbre. Esta vez muestra un castillo. Además del castillo, verás otro camino que acaba en el castillo. Como es habitual, solo hay que prestar atención a los bordes a la hora de colocarla.



2. Colocación de un seguidor

Puedes colocar a tu seguidor en el castillo en lugar de en el camino. Como de costumbre, solo puedes usar 1 seguidor.



3. Activar una puntuación

Puntúas el castillo tan pronto como esté completamente rodeado de losetas. Por cada loseta en las inmediaciones del castillo que tenga niebla (incluido el propio castillo), obtienes **2 puntos**.

¡Hurra! Con esta loseta de tus compañeros de juego tienes el castillo completamente rodeado. Se puntúa al final de su turno. Hay 5 nieblas en los alrededores, el propio castillo también muestra una. Entonces obtienes 12 puntos y recuperas tu  seguidor



Los Cementerios

1a. Colocación de losetas

Es tu turno y esta vez coges una loseta con un cementerio. También hay una ciudad. Coloca el cementerio como de costumbre para que coincida con el paisaje; inicialmente, no sucede nada.



1b. enterrar a un seguidor

Tan pronto como hayas rodeado el cementerio en los 4 lados (superior, inferior, izquierdo y derecho), debes enterrar inmediatamente a un seguidor. Esto significa que debes enviar un seguidor al cementerio. Permanece allí hasta el final del juego.

Luego eliminas todos los fantasmas de esta loseta de cementerio. En la siguiente sección explicamos por qué los fantasmas pueden estar en el cementerio.

Caso especial: si hay 1 perro con el seguidor enterrado, el perro se elimina del juego. Si no tiene un seguidor en el campo, debe elegir uno de sus suministros.

★ Ya creaste el cementerio en un turno anterior.
Ahora agregas una loseta al cementerio.



Ustedes deciden juntos quien pondrá a su seguidor en el cementerio y lo entierre. A partir de ahora juega con un seguidor menos. Pero al hacerlo, pudiste apaciguar al menos a 1 fantasma, que volver a poner en stock.

2a. Establecer fantasmas

Cada vez que tú o un compañero colocáis al menos 1 fantasma en una niebla debéis colocar 1 fantasma más en 1 cementerio abierto. Un cementerio está abierto siempre que no esté rodeado de losetas por los 4 lados. Si hay varios cementerios abiertos, puedes decidir dónde colocar el fantasma adicional. Si no hay un cementerio abierto, no tenéis que colocar fantasmas adicionales en cementerios.

2b. Colocación de un seguidor

No puedes colocar un seguidor en el cementerio mismo. Sin embargo, como de costumbre, puedes colocar un seguidor en otra área de la loseta (camino o ciudad).

Rojo ★ coloca una loseta y debe colocar 2 fantasmas en ella. Desafortunadamente, el cementerio aún no está completo, por lo que debe colocar 1 fantasma adicional en otro cementerio. Luego coloca a su seguidor en la ciudad.



Después de haber mezclado las 60 losetas, las distribuyes en 3 pilas del mismo tamaño, cada una con 20 losetas. Siguen simbolizando el tiempo que tienes para ganar puntos. A partir de ahora, debes coger todas las losetas de una pila hasta que se agoten. Solo entonces puedes sacar de la 2.ª y posteriormente de la 3.ª pila. Ahora debes alcanzar una cierta cantidad de puntos con cada pila. Para marcar estos puntos, necesitas las 2 fichas de perro.

Coloque el perro con I (Rufus) en el espacio 15 del tablero de puntuación. Debe alcanzar este número de puntos antes de haber terminado con la primera pila.

Coloca al perro con el II (Ronja) en el espacio 0/50, él marca los 50 puntos que debes alcanzar antes del final de la 2da pila. Con la tercera pila tienes que volver a alcanzar el campo 0/50, así que coloca la ficha de destino en este campo. Así que tienes que acumular un total de 100 puntos para ganar el juego.



Los Perros



Los dos perros no solo marcan el número de puntos que tienes que conseguir por pila, sino que también te ayudan a calmar a los fantasmas.

Tan pronto como llegue al objetivo de uno de los perros con el seguidor de conteo, proceda de la siguiente manera:



Has anotado 8 puntos con tu última loseta y mueves el seguidor de conteo al espacio 16. Como has cruzado el espacio 15, donde está Rufus, ¡has hecho la primera pila!

Debes usar a Rufus inmediatamente. Para hacer esto, colóquelo junto a cualquier seguidor no enterrado de cualquier loseta. A continuación, puede **eliminar hasta 3 fantasmas de cada una de 2 losetas diferentes** en las inmediaciones (o de la propia loseta). Los vuelves a poner en stock como de costumbre.

Tu seguidor está vivo, así que le agregas a Rufus. Eliges la loseta en la que ahora está Rufus y eliminas 2 fantasmas. Además, eliges el cementerio y devuelves 3 fantasmas al suministro. Sin embargo, debes dejar 1 fantasma.



Luego comienza con la siguiente pila y coloca las losetas restantes de la primera pila en la parte superior. Ahora tienes un poco más de tiempo para llegar a los 50 puntos de la segunda pila. Sigue el igual con Ronja.

3. Activar la puntuación

El perro se queda con el seguidor hasta que lo anotas. Después de puntuar al seguidor, puntúa al perro.

Para puntuar al perro, no importa si anotaste puntos por la puntuación del seguidor y calmaste a los fantasmas. Obtienes **tantos puntos por el perro como fantasmas hay** en el campo en ese momento. Obtienes **1 punto** por cada fantasma.

Importante: no debes renunciar a los puntos del perro para eliminar los fantasmas.

Después de anotar, vuelve a poner al perro en la caja. Se ha ganado un respiro hasta la próxima partida.

Aquí, también, Rufus y Ronja trabajan exactamente igual.



Cierras la ciudad. Después de haber anotado la ciudad, anotas a Rufus. Después de eso, el seguidor se devuelve al suministro y Rufus se elimina del juego.

NIVEL 4

La estructura del nivel 4 es la misma que la del nivel 3. Sin embargo, al principio devuelve 2 fantasmas a la caja, por lo que en el nivel 4 solo tienes 13 fantasmas disponibles. Además, ahora tienes que lograr más puntos por pila. Con la 1ª pila tienes que llegar a 20 puntos (pon a Rufus 🐕 en el campo 20). Con la segunda pila debes haber alcanzado un total de 60 puntos (coloca a Ronja 🐿 en el espacio 10). Con la tercera pila necesitas otros 60 puntos, por lo que un total de 120. Por lo tanto, coloca la ficha de destino también en el espacio 20. No hay cambios de reglas especiales en este nivel. Sin embargo, la puntuación sí ha aumentado.

NIVEL 5

Ahora se vuelve particularmente difícil, porque el cementerio está hechizado y funciona de manera completamente diferente en este nivel. Ya conoces la estructura, solo los valores son diferentes. Entonces, resumámoslo brevemente: como en los niveles anteriores, mezcla todas las losetas y las divides en 3 pilas del mismo tamaño. De nuevo, devuelve 2 fantasmas a la caja.

Con la 1ª pila tienes que llegar a 15 puntos (pon a Rufus 🐕 en el espacio 15). Con la 2ª pila tienes que llegar a un total de 50 puntos (coloca a Ronja 🐿 en el espacio 0/50). Con la 3ª pila tienes que acumular otros 50 puntos, por lo que un total de 100 puntos. Coloca la ficha objetivo en el espacio 0/50 también.

Cementerio Embrujado

1a. Colocación de Losetas

Has cogido una loseta con un cementerio y la colocas como de costumbre.

1b. Enterrar a un seguidor

Tan pronto como el cementerio esté rodeado por 8 losetas (como el castillo), debes enterrar inmediatamente a un seguidor como antes. Para hacer esto, tomas cualquier seguidor de cualquier loseta y lo pones en el cementerio. Ahora el cementerio está completo.

2a. establecer fantasmas

Ahora debes colocar 1 fantasma en cada loseta circundante con niebla alrededor del cementerio que acabas de crear. No importa si la niebla está cerrada o no, o si ya hay fantasmas allí.

2b. Colocación de un seguidor

No puedes colocar ningún seguidor en el cementerio mismo. Sin embargo, como de costumbre, puede colocar un seguidor en otra área de la loseta.



Desafortunadamente, 🐕 rojo cogió una loseta con cementerio. Lo pone en el hueco. Ahora coloca un total de 3 fantasmas en la niebla alrededor del cementerio. Luego coloca a un seguidor en el camino.

3a. Activar una puntuación

Si ha completado áreas en su turno, las puntuas como de costumbre.

3b. Losetas ocultas

Debido al cementerio embrujado, pierdes losetas gradualmente. Ahora (al final de tu turno) debes robar una loseta sin mirarla mientras al menos 1 cementerio aún esté abierto. Luego debes colocar esta loseta boca abajo en 1 cementerio boca arriba. Una loseta boca abajo se puede colocar al lado de cualquier paisaje, pero no cierra nada excepto los cementerios. Otras áreas que tienen una loseta boca abajo junto a ellas están "embrujadas" y ya no se pueden completar.

Si hay varios cementerios abiertos, solo se coloca 1 loseta boca abajo abajo. A continuación, puede decidir en cuál ponerlo.

Las losetas nuevas boca arriba solo se pueden colocar encima de losetas boca abajo si están adyacentes a una loseta boca arriba ya colocada con al menos 1 lado.

También puedes colocar losetas boca abajo directamente junto a otras losetas boca abajo.

Esto también se aplica a un castillo: si hay una loseta boca abajo cerca de un castillo, ya no se puede cerrar.

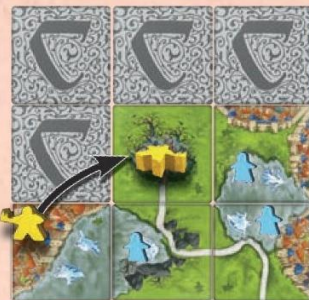
Recordatorio: en el caso del cementerio, las losetas boca abajo también cuentan para completar el cementerio y así enterrar a un seguidor.



El cementerio ya está completo. Así que ya no tienes que coger losetas boca abajo. Decides enterrar al seguidor. 🦋



El cementerio sigue abierto. Después 🦋 del turno normal de Rojo, coge una loseta y la pones boca abajo en el cementerio. Esto 🦋 bloqueará al seguidor amarillo. Ya no se puede puntuar.



NIVEL 6

En el último nivel, cada jugador coloca 1 de su propio seguidores en el espacio 0/50 del tablero de puntuación.

Atención: En el juego individual y en el juego de dos jugadores, tomas 1 seguidor de cada **color** de la caja. Devuelves 3 fantasmas en la caja. Luego, como antes, divide todas las fichas en 3 pilas del mismo tamaño.

Luego, coloca los perros 🐕 en los espacios 10 y 25 y la ficha objetivo 🎯 en los espacios 0/50. Has leído bien, hay muchos menos puntos que antes. Pero no te regocijes demasiado pronto. El cementerio funciona como se describe en el nivel 5. Sin embargo, se vuelve aún más difícil.

3. Activar una puntuación

En contraste con la puntuación de los otros 5 niveles, cada uno de los jugadores ahora obtiene sus propios puntos.

Sin embargo, solo ha alcanzado la cantidad requerida de puntos para el perro o la ficha de destino tan pronto como el último de los jugadores haya alcanzado o excedido los puntos. Y solo así lograreis que los perros los usen.

Así que es importante que cada uno de los jugadores obtenga puntos.



🦋 Rojo conecta inteligentemente las dos ciudades y las puntuas. Ahora tanto rojo 🦋 como amarillo obtienen 6 puntos cada uno. Así 🦋 que 🦋 mueven los seguidores de conteo amarillo y rojo 6 pasos hacia adelante en el tablero de puntuación.



© 2022 Hans im Glück Verlags-GmbH / Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de; www.carcassonne.de; www.carcassonne-forum.de

Autor: Klaus-Jürgen Wrede & das Hans im Glück Team
Illustration des Spielmaterials: Anne Pätzke & Marcel Gröber
Layout: Franz-Georg Stämmele & Hans im Glück
Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, unseren Ersatzteil-service und vieles mehr findet ihr auf: www.cundco.de

Traducción y edición: Manolo Trantor
Wir beschäftigen uns aktiv mit Themen wie Gleichberechtigung und Diversity. Wer sich hierüber weiter informieren möchte, kann dies auf unserer Homepage tun: <https://www.hans-im-glueck.de/ueberuns.html>

BREVE DESCRIPCIÓN

En esta página encontrará una lista con todos los () Niveles y la secuencia exacta de sus acciones. Le muestra qué actividades tienen lugar y cuándo, en caso de que ocurran varias al mismo tiempo. Las acciones individuales no son una condición entre sí. Por ejemplo, 3b también puede tener lugar si 3a no ha tenido lugar. Como esta es solo una guía rápida, recomendamos leer la guía antes de jugar.

1a. Colocación de losetas

- Se aplican las reglas básicas de Carcassonne. Puedes ignorar la niebla cuando la sitúas.
-  Solo puedes robar de la pila activa.

1b. Niebla completa

- Después de completar una niebla, elimina todos los fantasmas de las losetas involucradas.

1c. Enterrar a un seguidor

-  Una vez que hayas completado el cementerio, debes enterrar a 1 seguidor.
-  Completas un cementerio cuando has colocado losetas en los 4 lados. Luego pones todos los fantasmas que están allí de nuevo en el suministro general.
-  Completas un cementerio tan pronto como hayas colocado losetas en los 8 espacios alrededor del cementerio.

2a. Colocación de fantasmas

- Si creas una niebla, debes colocar fantasmas sobre ella. Pero siempre 1 fantasma menos cuando has puesto una niebla junto a otra niebla.
-  Si tienes que colocar un fantasmas en el campo, debe colocar 1 fantasma más en un cementerio abierto.
-  Después de crear un cementerio, debes colocar 1 fantasma en cada loseta de niebla cercana.

2b. Colocación de seguidores

- De acuerdo con las reglas habituales de Carcassonne, puede colocar un seguidor en la loseta que acaba de colocar.

3a. Puntuación

- Si has completado caminos, ciudades y castillos, ahora debes puntuarlos. Tienes la opción de puntuar o eliminar hasta 3 fantasmas de 1 loseta.
- Si hay varios seguidores en un área, obtienes puntos por cada color de seguidores diferentes.
-  Ahora tiene varios seguidores en la tabla de puntuación. Cada color puntúa individualmente. Solo cuando todos los seguidores han alcanzado o excedido un marcador, lo activas.



3b. Los Perros

- Si alcanzas a un perro en el tablero de puntuación, comienzas una nueva pila y pones al perro con un seguidor. Eliminas hasta 3 fantasmas de hasta 2 losetas en las inmediaciones del perro.



3c. Cementerio embrujado

- Al final de tu turno, debes tomar una loseta boca abajo del mazo activo y colocarla cerca de un cementerio abierto. Las losetas boca abajo nunca completan nada (excepto un Cementerio).

Jugando

El juego termina inmediatamente si:

- Ganó alcanzando todos los puntos requeridos por los perros  o
- Perdió porque no puedes colocar suficientes fantasmas del suministro en el campo o porque no puedes robar más losetas.