

Klaus-Jürgen Wrede

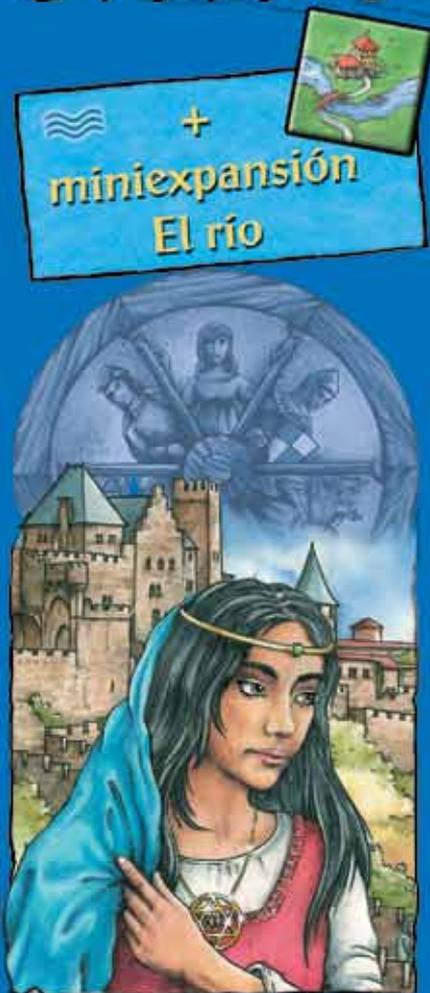
Carcassonne

¡Reglas conjuntas para el juego básico, 4 grandes expansiones y varios extras más!

Juego del Año

2001

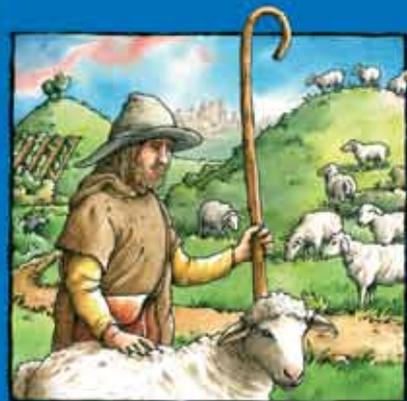
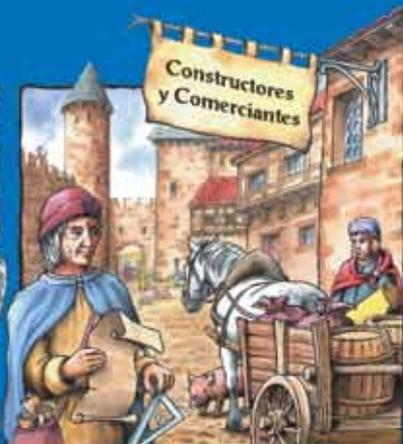
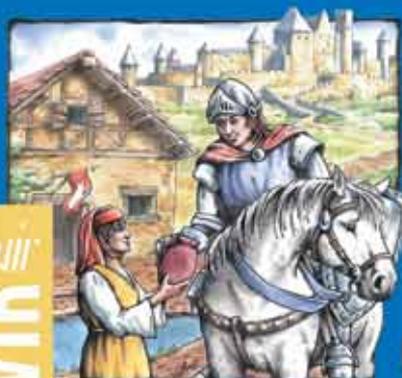
+
miniexpansión
El río



Juego básico



La rueda de la fortuna



DEVIR



Posadas y catedrales



Constructores y comerciantes



Colinas y ovejas

The logo for the board game Carcassonne. It features a square tile with a decorative pattern on the left, containing a stylized letter 'C'. To the right of this tile, the word 'Carcassonne' is written in a large, bold, stylized font with a 3D effect and a golden-yellow color.

CONTENIDO DEL REGLAMENTO

Juego básico	3
■ Expansiones	
Posadas y catedrales	9
Constructores y comerciantes	10
Colinas y ovejas	12
La rueda de la fortuna	14
El río	16
■ Sumarios	
Figuras	16
Información editorial	16
Desarrollo del turno	17
Resumen de la puntuación	17
Índice de fichas y losetas	18
Acciones de la rueda de la fortuna	20



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Un astuto juego de colocación para 2-5 jugadores a partir de 8 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 granjas que hay en la región, una región que irá cambiando a medida que avance el juego. Disponer acertadamente a estos seguidores, ya sean ladrones, caballeros, monjes o granjeros, será indispensable para alcanzar la victoria.



Componentes

- **72 losetas de terreno**
(y 1 loseta inicial con el dorso más oscuro)
Muestran distintos segmentos de caminos, ciudades, campos, encrucijadas y monasterios.

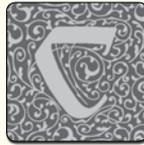
- **64 seguidores** de 8 colores distintos
Cada seguidor puede actuar como ladrón, caballero, monje o granjero. Uno de los seguidores de cada color deberá utilizarse como indicador para anotar los puntos.



- **1 marcador de puntuación**
En él se anotan los puntos.
- **1 reglamento**



Dorso de la loseta inicial



Dorso de una loseta normal



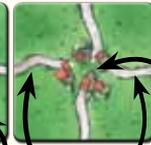
Segmento de ciudad



Escudo



Monasterio



Segmento de campo

Segmento de camino

Encrucijada

***Atención:** algunas de las losetas del juego básico (aquellas que no tienen ninguna marca) incluyen el símbolo de una rueda (1, 2 o 3). Si sólo se va a utilizar el juego básico, ignora estos símbolos (para *La rueda de la fortuna*, véase la página 14).

Objetivo del juego

Los jugadores colocarán por turnos las losetas de terreno. Éstas cuentan con caminos, ciudades, monasterios y campos en los que se podrán colocar los seguidores para conseguir puntos. Los puntos se irán anotando durante el transcurso de la partida y al final de la misma, y tras el recuento final se determinará el vencedor.

Preparación de la partida



Anverso de la loseta inicial

La loseta inicial se coloca en el centro de la mesa y el resto de losetas de terreno se mezclan y se disponen boca abajo en varios montones de modo que todos los jugadores puedan acceder fácilmente a ellos. A ser posible el marcador de puntuación debería colocarse en un margen de la mesa. Cada jugador recibe luego 8 seguidores del color que elija y coloca uno de ellos en la casilla 0 del marcador de modo que sirva para anotar los puntos. Los 7 seguidores restantes se dejan junto al jugador, conformando su reserva. El jugador más joven decide quién empieza la partida.

Desarrollo de la partida

La partida transcurre en sentido horario (hacia la izquierda). En su turno, un jugador deberá realizar las siguientes acciones **según el orden establecido**:

1. El jugador **debe** robar 1 nueva **loseta de terreno** y **colocarla**.
2. El jugador **puede** tomar 1 de sus **seguidores** de la reserva y ponerlo en la **loseta recién colocada**.
3. Si al colocar la loseta se ha completado cualquier **camino, ciudad o monasterio**, se puntúa inmediatamente.
A continuación empieza el turno del siguiente jugador.

1. Colocar una loseta de terreno

Como primera acción el jugador **debe** robar 1 loseta de terreno de uno de los montones. Luego la muestra al resto de jugadores (para que éstos le puedan "aconsejar") y la coloca. Al hacerlo debe tener en cuenta que:

- Uno de los laterales de la nueva loseta (en los ejemplos, con el borde **rojo**) debe estar en contacto con el lateral de otra loseta previamente colocada. No está permitido que una loseta sólo esté en contacto por las esquinas.
- Ningún segmento de camino, ciudad o campo puede quedar interrumpido.



El segmento de camino y el de campo no quedan interrumpidos.



El segmento de ciudad no se interrumpe.



Tanto los segmentos de ciudad como los de campo no quedan interrumpidos.



Esta loseta no podría colocarse así.

En el improbable caso de que una loseta no pudiera colocarse en ningún sitio, deberá retirarse de la partida y el jugador robará una nueva.

2. Colocar un seguidor

Tras haber puesto la loseta, el jugador **puede** colocar un seguidor. Para ello debe tener en cuenta que:

- Sólo se puede colocar **1** seguidor.
- El seguidor debe tomarse de la reserva propia.
- Sólo puede colocarse sobre la loseta recién jugada.
- Debe decidirse en qué parte de la loseta se coloca el seguidor. Puede ser

Ladrón



en un segmento de camino

Caballero



en un segmento de ciudad

Monje



en un monasterio

Granjero



en un segmento de campo

(Te recomendamos que la primera partida la juegues **sin granjeros**).

¡Los granjeros se colocan tumbados!

- En los otros segmentos de camino, ciudad o campo que han quedado unidos tras colocar la loseta no puede haber ningún otro seguidor, ni siquiera del propio jugador. No importa lo lejos que pueda estar ese otro seguidor. Para que se entienda mejor este concepto te mostramos dos ejemplos:

El jugador **azul** no puede colocar un ladrón puesto que el camino ya está ocupado. Podría colocar un monje o bien un granjero.



El jugador **azul** no puede colocar un caballero en la ciudad porque ya está ocupada. Podría colocar un ladrón en el camino o bien un granjero en el campo.



Si durante el transcurso de la partida un jugador se queda sin seguidores, seguirá teniendo que jugar una loseta, aunque no pueda colocar en ella ningún seguidor. Pero no te preocupes: los seguidores se van recuperando. **Así concluye el turno del jugador y empieza el turno del jugador de su izquierda.**

Excepción: si al colocar la loseta se ha completado un camino, una ciudad o un monasterio, se deberá puntuar en este momento.

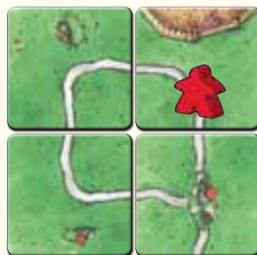
3. Puntuar los caminos, ciudades y monasterios completados

UN CAMINO COMPLETADO

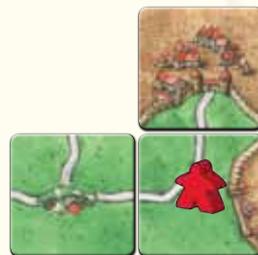


Un camino se considera completado cuando los segmentos de ambos extremos terminan en una encrucijada, un segmento de ciudad o un monasterio, o bien si el camino forma un recorrido cerrado. Entre los dos extremos puede haber varios tramos de camino.

Cuando se completa un camino, el jugador que tenga un ladrón en él recibe tantos puntos como la "longitud" del camino (es decir, el número de losetas).



El jugador **rojo** recibe 4 puntos.



El jugador **rojo** recibe 3 puntos.

EL MARCADOR DE PUNTUACIÓN

Todos los puntos se anotan de inmediato en el marcador. El marcador de puntuación muestra un recorrido circular de 50 casillas, que puede completarse más de una vez. Si un indicador de puntuación alcanza o sobrepasa la casilla 0, el jugador recibe una ficha de puntuación y la deja de forma que el número 50 quede a la vista de todos. De esta forma el jugador está señalando que ya ha alcanzado o superado los 50 puntos. Si el jugador vuelve a llegar de nuevo a la casilla 0, deberá girar la ficha de puntuación para que muestre el número 100.



UNA CIUDAD COMPLETADA

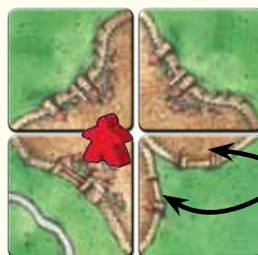


Una ciudad queda completada cuando sus segmentos están completamente rodeados por una muralla y no queda ningún hueco en su superficie. Una ciudad puede incluir varios segmentos.

Cuando se completa una ciudad, el jugador que tenga un caballero en ella recibe 2 puntos por cada segmento de ciudad. Cada escudo aporta 2 puntos adicionales.



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



El jugador **rojo** recibe 8 puntos (4 segmentos de ciudad y ningún escudo).

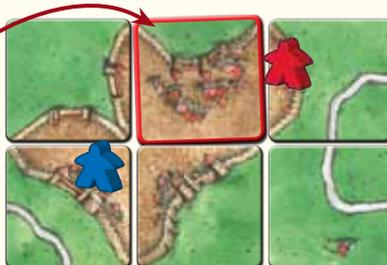
Si 2 segmentos forman parte de la misma ciudad, sólo cuentan como 1 segmento.

MÁS DE UN SEGUIDOR EN UN CAMINO O CIUDAD COMPLETADOS

Si se colocan las losetas de terreno con cierta picardía puede llegar a haber más de un ladrón en el mismo camino o más de un caballero en la misma ciudad.

Los puntos se conceden al jugador que tenga más ladrones o caballeros. En caso de empate, los jugadores reciben todos los puntos.

La nueva loseta ha unido estos segmentos que antes estaban separados y ha completado la ciudad.



Tanto el jugador **azul** como el **rojo** reciben todos los puntos, es decir 10, ya que ambos tienen 1 caballero en esta ciudad.

En la página 8 hay otro ejemplo sobre seguidores que comparten la misma zona.

UN MONASTERIO COMPLETADO



Un monasterio queda completado cuando está rodeado por 8 losetas de terreno. **El jugador que tenga un monje en ese monasterio recibe 9 puntos** (1 punto por cada loseta, incluida la del monasterio).



El jugador **rojo** recibe 9 puntos (8 puntos por las losetas de alrededor y 1 más por la del monasterio).

DEVOLVER LOS SEGUIDORES A SUS PROPIETARIOS



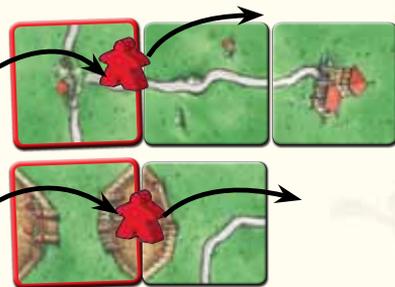
Justo después de completar y puntuar un camino, ciudad o monasterio, se devuelven los ladrones, caballeros o monjes que hubiera a sus respectivos propietarios. Los jugadores, a partir del próximo turno, podrán volver a colocarlos en el papel que deseen.

En un solo turno es posible colocar un seguidor y puntuarlo de manera que regrese en ese mismo turno. Siempre se debe seguir este orden:

1. Completar un camino, ciudad o monasterio al colocar la nueva loseta.
2. Colocar un ladrón, caballero o monje.
3. Puntuar el camino, ciudad o monasterio.
4. Recuperar el ladrón, caballero o monje.

El jugador rojo recibe 3 puntos.

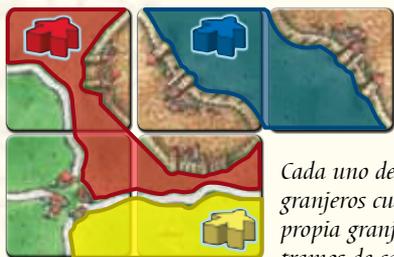
El jugador rojo recibe 4 puntos.



LAS GRANJAS

(Te recomendamos que la primera partida la juegues sin granjeros y, por lo tanto, sin granjas).

Uno o más segmentos de campo unidos se consideran una granja. Las granjas sirven para alojar granjeros. Los propietarios de los granjeros recibirán puntos solamente al final de la partida. Así pues, **los granjeros permanecen en las granjas durante toda la partida y no se devuelven a sus propietarios** (para recordarlo, los granjeros se colocan siempre tumbados). Las granjas quedan delimitadas entre sí por los caminos, las ciudades y los bordes del terreno (esto es importante de cara a la puntuación final).



Cada uno de los 3 granjeros cuenta con su propia granja. Los tramos de camino y la ciudad separan las granjas entre sí.



Tras colocar la nueva loseta las 3 granjas han quedado unidas. **Ten presente** que el jugador que haya colocado la nueva loseta no puede colocar ningún granjero en ella, ya que en la granja recién unida ya hay otros granjeros.

Fin de la partida y recuento final

Tras acabar el turno en el que se ha jugado la última loseta de terreno termina la partida.

Después se procede al **recuento final**, en el que se puntúan los **caminos, ciudades y monasterios que no se hubieran completado** así como las **granjas**.

PUNTUAR LOS CAMINOS, CIUDADES Y MONASTERIOS NO COMPLETADOS

Durante el recuento final se puntúan primero todos los caminos, ciudades y monasterios **que no se hayan completado**. Por cada camino, ciudad y monasterio no completado el propietario recibe **1 punto por cada segmento**.

Asimismo, **cada escudo sólo vale 1 punto**. Tras haber puntuado una zona, se retiran los seguidores correspondientes.



Por este camino sin completar el jugador rojo recibe 3 puntos (3 segmentos).



El jugador amarillo recibe 5 puntos por este monasterio sin completar (4 losetas adyacentes y la loseta del monasterio).



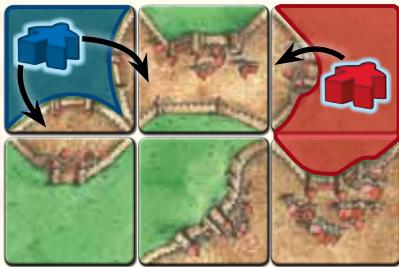
El jugador azul recibe 3 puntos por esta ciudad sin completar (2 segmentos de ciudad y 1 escudo).

El jugador verde recibe 8 puntos por esta gran ciudad sin completar (5 segmentos de ciudad y 3 escudos). El jugador negro no recibe nada por ella ya que el jugador verde tiene la mayoría gracias a sus 2 caballeros.

PUNTUAR LAS GRANJAS (Te recomendamos que la primera partida la juegues **sin granjeros** y, por lo tanto, **sin puntuar las granjas**).

En este momento se puntúan las granjas. Primero hay que determinar quién es el propietario de cada granja. Si sólo hay un jugador que tenga algún granjero en la granja en cuestión, ese jugador es el propietario. Si en una misma granja hay granjeros de varios jugadores, el jugador que tenga más granjeros en ella será el propietario. En caso de empate, todos los jugadores que compartan la mayoría de granjeros se consideran propietarios de la granja.

El propietario o propietarios de una granja reciben **3 puntos** por cada **ciudad completada** que limite con esa granja. Si una ciudad limita con más de una granja, **todos los propietarios** de esas granjas reciben los 3 puntos de la ciudad.



El jugador **azul** recibe 6 puntos. El jugador **rojo** recibe 3 puntos (la ciudad sin completar no reporta ningún punto).



El jugador **azul** recibe 9 puntos (6 puntos por la granja de arriba y 3 puntos más por la de abajo).

X El número indica el orden en el que se han jugado las losetas.

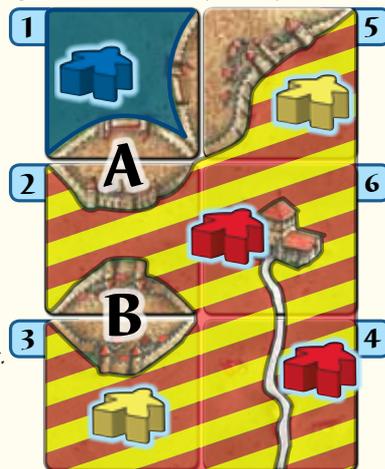


El jugador **azul** es el propietario de la granja pequeña. Recibe 3 puntos por la ciudad A.

El jugador **rojo** es el propietario de la granja grande, ya que tiene la mayoría con 2 granjeros. El jugador **rojo** recibe 6 puntos (3 por la ciudad A y 3 más por la ciudad B).

El jugador **amarillo** no tiene la mayoría en esta granja y no recibe ningún punto.

El jugador **azul** recibe 3 puntos por la ciudad A.



En la granja mayor tanto el jugador **rojo** como el **amarillo** tienen 2 granjeros, por lo que ambos son propietarios de la granja. Ambos reciben 6 puntos (3 por la ciudad A y 3 más por la ciudad B).

En la página 8 hay otro ejemplo de puntuación de granjas.

Después de puntuar las granjas que limitan con ciudades se da por concluido el recuento final y la partida.

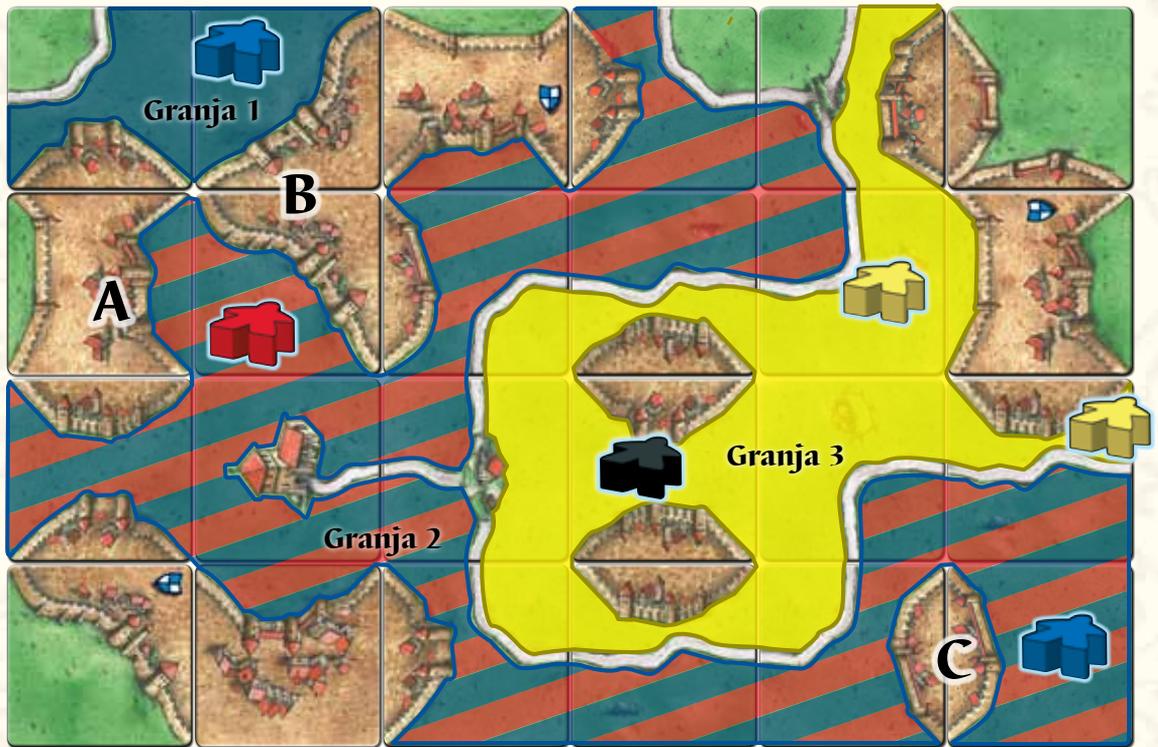
El jugador con más puntos es el vencedor.



Ejemplos de juegos detallados

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN DE GRANJAS

Este es otro ejemplo para explicar cómo se puntúan las granjas. Antes deberías haber leído el apartado **PUNTUAR LAS GRANJAS**, en la página 7.



Granja 1. El jugador **azul** es el propietario de la granja 1, con la que limitan **2 ciudades completadas** (A y B).

Por cada ciudad completada el jugador **azul** recibe 3 puntos (sin importar su tamaño). Así recibe **6 puntos**.

Granja 2. Los jugadores **azul** y **rojo** son propietarios de la granja 2, con la que limitan **3 ciudades completadas**

(A, B y C). Así pues, cada jugador recibe **9 puntos**.

Ten en cuenta que las ciudades A y B aportan 3 puntos tanto al granjero **azul** de la granja 1 como a los granjeros **azul** y **rojo** de la granja 2, ya que limitan con ambas granjas. La ciudad de la parte inferior izquierda no reporta ningún punto ya que no está completada.

Granja 3. El jugador **amarillo** es el propietario de la granja 3 ya que tiene un granjero más que el jugador negro.

Las 4 ciudades completadas con las que limita esta granja le suponen 12 puntos para el jugador **amarillo**.

Ten en cuenta que a la hora de determinar los límites de las granjas, los caminos, las ciudades (que no estén dentro de una granja) y los bordes del territorio separan las granjas entre sí.

¿CÓMO SE PUEDE COLOCAR MÁS DE UN SEGUIDOR EN LA MISMA ZONA?

□ = loseta recién colocada



Turno 1



Turno 2



¡Si sólo está en contacto por las esquinas la granja no está unida!



Turno 3



Turno 1: El jugador **azul** coloca un granjero en el campo.

Turno 2: El jugador **rojo** pone la loseta de la parte superior derecha y coloca uno de sus granjeros en ella. Puede hacerlo porque en este momento las dos granjas no están unidas.

Turno 3: Ahora las dos granjas se han **unido para formar una granja mayor**. De este modo es posible que en **una misma granja** haya más de un granjero.

De la misma forma es posible que haya **varios ladrones en un camino** o **varios caballeros en una ciudad**.



Componentes adicionales

- 18 nuevas losetas de terreno (señaladas con ) • 8 seguidores mayores (1 de cada color)

Reglas adicionales

■ 1. Colocar una loseta de terreno

Las nuevas losetas de terreno se colocan de la forma habitual.

Características especiales de las nuevas losetas



Esta loseta está rodeada por cuatro segmentos de ciudad.



El monasterio separa el camino en dos segmentos distintos.



Aquí no se puede colocar ningún ladrón.

La encrucijada separa el camino en dos segmentos distintos.



La posada se encuentra en el segmento derecho del camino.



Este campo termina aquí.

■ 2. Colocar un seguidor

En vez de colocar un seguidor normal, el jugador puede decidir colocar su **seguidor mayor**. Esta figura también cuenta como un seguidor y se rige por las reglas habituales de colocación.

Sin embargo, al puntuar cuenta como si se tratara de **2 seguidores normales** en la zona correspondiente (camino, ciudad o granja).

Después de una puntuación, al igual que el resto de seguidores, se devuelve al jugador propietario y podrá volver a colocarse a partir del siguiente turno. Si el jugador coloca el seguidor mayor como granjero, al igual que el resto de granjeros deberá quedarse en la misma loseta hasta el final de la partida.



Sólo el jugador **azul** recibe los 3 puntos por este camino.

■ UN CAMINO COMPLETADO



Posada junto al lago (6 losetas)

Si en un camino completado hay una o más posadas, el ladrón recibe 2 puntos por cada segmento del camino (contando el número de losetas). Sin embargo, si al finalizar la partida el camino no se ha completado, no aporta ningún punto.



El jugador **azul** recibe 6 puntos.



El jugador **azul** recibe 6 puntos.



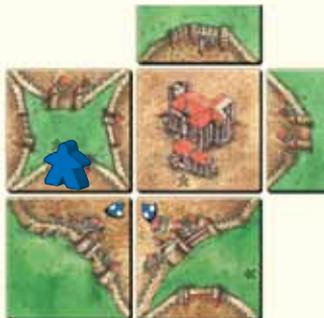
Al final de la partida el camino no se ha completado; el jugador **azul** no recibe ningún punto.

■ UNA CIUDAD COMPLETADA



Catedrales (2 losetas)

Si en una ciudad completada hay una o dos catedrales, el caballero recibe 3 puntos por cada segmento de ciudad (contando el número de losetas) y 3 puntos por escudo. Sin embargo, si al finalizar la partida la ciudad no se ha completado, no aporta ningún punto.



El jugador **azul** recibe 24 puntos.



Al final de la partida la ciudad no se ha terminado; el jugador **azul** no recibe ningún punto.



Componentes adicionales

- 24 nuevas losetas de terreno (señaladas con ) • 20 fichas de mercancías (9 de vino, 6 de trigo y 5 de tela)
- 8 constructores y 8 cerdos (1 para cada color)

Reglas adicionales

1. Colocar una loseta de terreno

Las nuevas losetas de terreno se colocan de la forma habitual.

Características especiales de las nuevas losetas:



El puente **no es una encrucijada**. Uno de los caminos **atraviesa** la loseta horizontalmente y el otro verticalmente. Sin embargo, los **segmentos de campo** están **separados**. Así pues, esta loseta tiene cuatro segmentos de campo.



El monasterio divide el camino en **tres segmentos de camino**.



Un camino finaliza en una ciudad y el otro en una casita. La loseta tiene **tres segmentos de campo** separados.



Esta loseta tiene **3 segmentos de ciudad** separados.

2. Colocar un seguidor

En vez de colocar un seguidor mayor o normal, el jugador puede decidir colocar su **constructor** o su **cerdo**. Éstos se colocan según las reglas que se indican a continuación.

EL CONSTRUCTOR

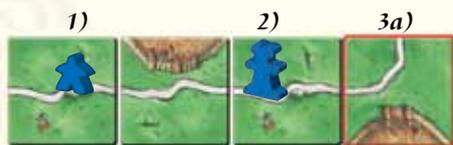


Colocación: el **constructor** sólo puede colocarse en la loseta que se acabe de jugar y sólo en un camino o ciudad en el que ya hubiera al menos un seguidor de ese mismo jugador.

Así pues, el jugador tendrá que haber colocado anteriormente un seguidor en un camino o una ciudad para luego, en un turno posterior, ampliar ese camino o ciudad y poder de esta forma colocar a su constructor.

- En el camino o ciudad puede haber un ladrón, caballero o constructor de otro jugador.
- Entre el ladrón y el constructor puede haber varios segmentos de camino.
- Un constructor puede colocarse en un camino y en otro turno colocarse en una ciudad.
- Un constructor nunca puede colocarse en un campo.

Efecto: cada vez que el jugador coloque una loseta en el camino o ciudad en el que se encuentra su constructor, podrá realizar un **turno consecutivo**. Es decir, después de realizar las fases habituales (colocar seguidores y puntuar) volverá a robar otra loseta de terreno, la colocará donde desee, podrá volver a colocar otro seguidor y puntuará si fuera necesario. Después concluirá su turno.



- 1) Colocar un **ladrón**.
- 2) Colocar el **constructor**.
- 3a) Ampliar el camino.
- 3b) Robar la segunda loseta y colocarla.

- No se produce ninguna reacción en cadena: si el jugador colocara esa segunda loseta en el camino donde tiene a su constructor, no robaría una tercera loseta.
- Si durante el transcurso del doble turno el camino permanece abierto, el constructor se queda allí. Mientras el camino permanezca abierto, el jugador podrá seguir realizando turnos consecutivos según la manera descrita. Si el camino se completa, después de la puntuación el ladrón y el constructor se devolverán a su propietario.
- Si durante el transcurso de la partida el constructor se queda en un camino o una ciudad que no contiene ningún seguidor propio (porque éste se ha retirado), el constructor también deberá devolverse a la reserva del jugador.
- El jugador puede colocar un seguidor tanto en la primera como en la segunda loseta. Si después de la primera loseta se completa el camino, podría, por ejemplo, colocar el constructor que acaba de recuperar en la segunda loseta.
- En un mismo camino puede haber constructores de varios jugadores.
- Entre el ladrón y el constructor puede haber varios segmentos de camino.



Componentes adicionales

- 18 nuevas losetas de terreno (señaladas con )
- 8 pastores (1 para cada color)
- 18 fichas de ovejas y lobos (4 con 1 oveja, 5 con 2 ovejas, 6 con 3 ovejas, 1 con 4 ovejas y 2 con un lobo)

Reglas adicionales

■ Preparativos

Mezcla todas las fichas de lobos y ovejas boca abajo. Cada jugador recibe al principio un pastor de su color, que deja junto a sus seguidores. Las nuevas losetas de terreno se mezclan con las otras.

■ 1. Colocar una loseta de terreno

Características especiales de las losetas



Los campos que hay entre los dos segmentos de ciudad no están unidos.



El lateral derecho de la loseta es un “lateral de ciudad” con dos segmentos separados. Si se colocara allí una loseta con un segmento de ciudad, ambos segmentos quedarían unidos.



Ejemplo: la loseta de la derecha ha unido los dos segmentos de ciudad que antes estaban separados.



Caso especial: si estas dos losetas estuvieran dispuestas como se indica, todos los segmentos de ciudad se considerarían unidos (estas losetas son asimétricas).

*Una idea de Jan König



Las casitas separan el camino en dos segmentos (como si fuera una encrucijada).



El lateral derecho de la loseta es un “lateral de campo” con dos segmentos separados. Si se colocara allí una loseta con un segmento de campo, ambos segmentos quedarían unidos.



Ejemplo: la loseta de la derecha ha unido los dos segmentos de campo que antes estaban separados.



Caso especial: si estas dos losetas estuvieran dispuestas como se indica, los segmentos de ciudad **no** se considerarían unidos. Los campos de encima y debajo tampoco estarían unidos.

■ LA COLINA

(una idea de Manfred Keller)



Colocar y ocupar. Si un jugador descubre una loseta con una colina, tomará inmediatamente otra loseta boca abajo y la pondrá debajo de la loseta de colina, **sin que nadie vea esta segunda loseta**. Siguiendo las reglas habituales, el jugador colocará la loseta de colina y luego podrá colocar un seguidor en ella. La colina afecta a toda la loseta y, por lo tanto, sirve para cada uno de los segmentos que aparezcan en ella (ciudad, camino y campo).



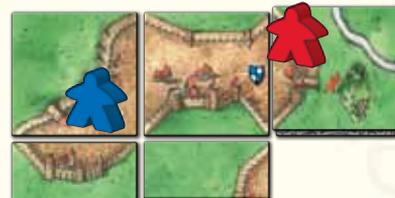
Efecto en el momento de puntuar. Un seguidor colocado en una colina resuelve los empates a favor de su propietario. Es decir, si se puntuara un segmento (ciudad, camino o campo) en el que hubiera seguidores de más de un jugador y con ello hubiera un empate, conseguiría los puntos aquel jugador que tuviera un seguidor en la ficha de la colina. Así pues, al contrario de como sucede habitualmente, los puntos no se darían a todos los jugadores empatados. Si no hubiera empate, el seguidor situado en la colina no tendría ningún otro efecto. Como es habitual, los seguidores colocados en una colina se devuelven a la reserva de su propietario tras una puntuación. Este efecto también se aplica durante el recuento final de la partida.

■ 2. Mover ficha

■ PASTORES Y OVEJAS



Colocar el pastor. Si el jugador coloca una loseta con un segmento de campo, podrá decidir colocar en ese campo a uno de sus seguidores o a su pastor. Si coloca el pastor, deberá descubrir una ficha de oveja o de lobo de la reserva. Si es una ficha de oveja, la dejará junto a su pastor en el campo. Si es una ficha de lobo... ¡mala suerte!; el jugador deberá devolver y mezclar la ficha de lobo en la reserva y luego recuperar su pastor. También podrá colocar su pastor aun cuando ya hubiera un granjero en ese campo, pero no si en el campo ya hubiera otro pastor.



Ejemplo: tanto el jugador rojo como el jugador azul tienen 1 caballero en la ciudad en el momento en el que ésta se ha completado. Sin embargo el caballero rojo está situado en una colina de la ciudad, por lo que el jugador rojo gana el empate y recibe 10 puntos. El jugador azul no recibe ningún punto.

Activar el pastor. Cada vez que, al colocar una nueva loseta de terreno, el jugador amplíe el campo donde tenga a su pastor, podrá elegir entre dos acciones (antes de colocar un seguidor):

- **Ampliar el rebaño** (descubrir otra ficha de la reserva) **O BIEN**
- **Llevar el rebaño al corral** (puntuar las ovejas).

• Ampliar el rebaño

El jugador descubre una ficha de la reserva. Al hacerlo se enfrenta a dos posibilidades:

1. Si descubre una **ficha de oveja**, el rebaño aumenta.
El jugador dejará la ficha de oveja en el campo con las demás ovejas que hubiera junto a su pastor.
2. Si descubre una **ficha de lobo**, ¡el lobo ataca al rebaño! El jugador deberá devolver la ficha de lobo y todas las fichas de oveja que hubiera en ese campo a la reserva y, después de mezclarlas, recuperar su pastor.

• Llevar el rebaño al corral

El jugador decide no descubrir **ninguna** ficha de la reserva para, en vez de ello, puntuar sus ovejas. Por cada oveja que hubiera en ese campo consigue 1 punto (cada ficha de oveja vale, así pues, entre 1 y 4 puntos). Luego el jugador devuelve todas esas fichas a la reserva, las mezcla y recupera su pastor.

Varios pastores en un mismo campo. Según como se coloquen las losetas es posible que algunos campos que anteriormente estaban separados acaben uniéndose y varios pastores terminen en el mismo campo. Todas las ovejas de un mismo campo cuentan para todos los pastores que estén en él. Así pues, si se añadiera una ficha de oveja, serviría para todos los pastores. Asimismo, si un pastor puntuara el rebaño, el resto de pastores recibiría los mismos puntos y luego se devolverían esos pastores a sus propietarios.

Del mismo modo, si un jugador descubriera un lobo de la reserva, el rebaño se perdería para todos. Todas las fichas de oveja y la ficha de lobo se devolverían a la reserva y se mezclarían. Después todos los pastores deberían retirarse de ese campo. **El pastor no es un seguidor.** Si un jugador desea puntuar con su pastor, deberá hacerlo con la acción **Llevar el rebaño al corral**. El pastor no se ve afectado por ninguna otra puntuación ni tampoco sirve para ningún otro recuento. Al final de la partida, los pastores que todavía estuvieran en un campo con ovejas no aportan ningún punto.



Ejemplo: los pastores **rojo** y **azul** están en un campo. En él hay 4 fichas de oveja con un total de 8 ovejas. Es el turno del jugador **rojo**, y al ampliar el campo decide puntuar el rebaño. Tanto el jugador **rojo** como el **azul** consiguen 8 puntos. Las ovejas se devuelven a la reserva y, tras mezclarlas, los pastores se devuelven a sus propietarios.

Si el jugador **rojo** hubiera decidido descubrir otra ficha y ésta hubiera sido un lobo, ninguno de los dos jugadores habría conseguido ningún punto.



■ 3. Puntuar caminos, ciudades y monasterios completados

■ UN MONASTERIO COMPLETADO CON VIÑEDOS

Se completa un monasterio con viñedos



Las losetas con un viñedo se colocan siguiendo las reglas habituales. Al **completar y puntuar un monasterio**, el propietario del monje recibe 3 **puntos** adicionales por cada viñedo que hubiera en una de las 8 losetas

adyacentes al monasterio. Un mismo viñedo puede aportar puntos para varios monasterios. Los viñedos no aportan ningún punto para los monasterios que no se hayan completado y que se puntúen en el recuento final.

Ejemplo: el jugador **rojo** ocupa el monasterio que se va a puntuar. Junto al monasterio hay dos viñedos. Así pues, el jugador **rojo** recibe $9 + 3 + 3 = 15$ puntos. Si más adelante el monasterio con el seguidor **azul** también se completara, recibiría 3 puntos adicionales por el viñedo que tiene justo encima.





Componentes adicionales

- 12 **losetas de terreno** (señaladas con )
- 1 **figura de cerdo mayor** (se desplaza sobre la rueda de la fortuna y no pertenece a ningún jugador) 
- 1 **tablero de la rueda de la fortuna**

Reglas adicionales

■ Preparativos

La rueda de la fortuna como juego independiente

Si se desea jugar a *La rueda de la fortuna* como si se tratara de un juego de *Carcassonne* independiente, se deberán tomar todas las losetas del juego básico (excepto la loseta inicial, con el reverso más oscuro) y mezclarse con las 12 losetas señaladas con el símbolo de la rueda .

La rueda de la fortuna como expansión

Si se desea jugar a *La rueda de la fortuna* como expansión, se deberán mezclar las 12 losetas junto con las demás. El tablero de la rueda de la fortuna se dejará en el centro de la mesa y el cerdo se colocará en la casilla con la palabra "Fortuna", con su hocico apuntando en la dirección de la flecha. Este tablero incorpora nuevas acciones al juego y sirve también como loseta inicial (sustituyendo a la anterior), junto a la cual se irán colocando las losetas (al principio y durante el resto de la partida). Todos los segmentos de terreno que hay en este tablero se contabilizan de la manera habitual a la hora de puntuar.



■ 1. Colocar una loseta de terreno

Al robar una loseta con el símbolo de la rueda (,  o ), se realizará la acción correspondiente (véase el resumen de los apartados de la rueda) y luego se colocará la loseta de la forma habitual.



■ 2. Mover ficha

Si el jugador no ha colocado ningún seguidor en una loseta de terreno durante su turno, podrá colocar un seguidor de su reserva en una casilla con coronas vacía de la rueda de la fortuna. En cada casilla con coronas sólo puede haber una figura.

■ LOSETAS CON RUEDA

Si un jugador roba una loseta con el símbolo de una rueda coloreada (,  o ), dejará primero esa loseta ante él. Después se realizarán los siguientes pasos:

1. Avanzar **el cerdo** la cifra señalada en el símbolo de rueda.
2. Realizar la **acción de la rueda de la fortuna**.
3. **Puntuar y recuperar los seguidores** situados en **las casillas con coronas**.
4. Colocar la loseta de terreno y poner un seguidor en la loseta o en la rueda de la fortuna (es decir, **realizar el turno normal**).

■ 1. AVANZAR EL CERDO

El jugador avanza el cerdo 1, 2 ó 3 espacios en la rueda de la fortuna, en función del número que aparezca en la loseta. El cerdo siempre avanza en sentido horario.



■ 2. REALIZAR LA ACCIÓN DE LA RUEDA DE LA FORTUNA

La rueda de la fortuna tiene 6 apartados, cada uno de los cuales se corresponde con una acción distinta. Sólo se activa el apartado en el que acabe el cerdo. La acción "Fortuna" sólo se aplica al jugador que esté realizando su turno, mientras que el resto de acciones se aplican a todos los jugadores.



FORTUNA



IMPUESTOS



HAMBRUNA



TORMENTA



INQUISICIÓN



PLAGA

A continuación se explica detalladamente cada acción.



FORTUNA

El jugador que esté realizando su turno recibe inmediatamente 3 puntos.



IMPUESTOS

Cada jugador recibe puntos por sus caballeros. Por **cada** caballero recibe tantos puntos como la suma de **escudos y caballeros propios** que hubiera en esa ciudad.



HAMBRUNA

Cada jugador recibe por cada uno de sus granjeros **1 punto por cada ciudad completada** que limite con esa granja. Los puntos se reciben aun cuando el jugador no sea el propietario de la granja.



TORMENTA

Cada jugador recibe **1 punto por seguidor** que tenga en su reserva.



INQUISICIÓN

Cada jugador recibe **2 puntos por monje** (seguidor en un monasterio).



PLAGA

Cada jugador debe **devolver** a su reserva **1 seguidor** que tenga en una loseta de terreno. No puede tratarse de un seguidor que esté en una casilla con coronas. El jugador que esté realizando su turno será el primero en recuperar un seguidor, siguiendo con el resto de jugadores en sentido horario.

Ejemplo de IMPUESTOS

El jugador **azul** recibe por cada caballero: 2 (caballeros) + 2 (escudos) = 4 puntos, de modo que en total consigue $2 \times 4 = 8$ puntos.

El jugador **rojo** recibe 1 (caballero) + 2 (escudos) = 3 puntos.



En la última página de este reglamento encontrarás un resumen de las acciones de la rueda de la fortuna para que lo tengas a mano durante la partida.

3. PUNTUAR LOS SEGUIDORES EN LAS CASILLAS CON CORONAS



Sólo se puntúan las casillas con coronas situadas en el apartado activo. Los seguidores de las casillas con coronas que el cerdo haya dejado atrás no se puntúan y deben quedarse donde estén.



• Si hay **un solo seguidor** en un apartado con **una** casilla de coronas, recibe **3 puntos**.



• Si hay **un solo seguidor** en un apartado con **dos** casillas de coronas, recibe **6 puntos**.



• Si hay **dos seguidores** en un segmento con **dos** casillas de coronas, cada seguidor recibe **3 puntos** (incluso si los dos seguidores pertenecen al mismo jugador).

Después de recibir los puntos, los jugadores recuperan sus seguidores.

4. REALIZAR EL TURNO NORMAL

Luego el jugador que esté realizando su turno coloca la loseta de terreno robada y pone un seguidor en ella si lo desea. Si quiere, puede colocarlo en vez de ello en una casilla con coronas de la rueda de la fortuna.



Componentes adicionales

- 12 losetas de terreno (señaladas con)

Reglas adicionales

■ Preparativos

Junto con la loseta inicial del juego básico y la rueda de la fortuna, el río ofrece una tercera posibilidad para empezar la partida. El río se prepara al principio de la partida, y la loseta inicial del juego básico no se utiliza.

Las losetas del manantial y el lago se dejan a un lado, mientras que el resto de losetas de río se mezclan boca abajo. Después se coloca el manantial en el centro de la mesa. Luego los jugadores, por orden, irán robando una loseta de río y la irán colocando siguiendo el curso del río. El lago será el último en colocarse. Un jugador debe colocar una loseta de río junto a la anterior con la orientación que desee, siempre y cuando el río no gire sobre sí mismo. Cada vez que el jugador coloque una loseta de río puede colocar una de sus figuras, siguiendo las reglas habituales. En el propio río no puede haber ninguna figura.



Manantial



Lago

El río y la rueda de la fortuna

Se pueden combinar el río y la rueda de la fortuna. En este caso, deberá colocarse primero el tablero de la rueda de la fortuna en el centro de la mesa. Después se dejará el lago a un lado y se colocará el manantial junto al tablero de modo que el curso del río se aleje de la rueda de la fortuna. Luego los jugadores por orden colocarán una loseta de río siguiendo el curso del mismo. El curso del río tampoco puede girar sobre sí mismo. Las figuras se podrán colocar siguiendo las reglas habituales. La última loseta de río en colocarse será el lago. Después la partida proseguirá con las losetas normales.



El curso inicial del río debe alejarse del tablero.

Características especiales de las losetas de terreno



Las ovejas que aparecen en las losetas de río pertenecen a la expansión *Colinas y ovejas* y se comportan del mismo modo (véase página 11). Si al realizar la acción Llevar el rebaño al corral un jugador recibiera puntos, contaría también todas las ovejas que hubiera impresas en las losetas. Evidentemente, las losetas con ovejas se dejan donde estuvieran (la oveja podría llegar a puntuarse de nuevo más adelante).



Los viñedos que aparecen en las losetas de río pertenecen a la expansión *Colinas y ovejas* y se comportan del mismo modo (véase página 12).



Si vas a jugar sin la expansión *Colinas y ovejas*, las ovejas y viñedos que aparezcan no tienen ningún efecto.

FIGURAS DEL JUEGO

Seguidores cada una de estas figuras se considera un seguidor.

Figuras especiales: no se consideran seguidores.

Figuras y componentes neutrales: no pertenecen a ningún jugador.

* Cerdo de La rueda de la fortuna

Editado por:
Devir Iberia S. L.
Rosselló 184 6º 1ª
08008 Barcelona
www.devir.es



© 2014
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Straße 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Ilustraciones: Doris Matthäus
Diseño gráfico: Christof Tisch
Agradecimientos especiales a Karen y Andreas Seyfarth, alias "Leo".
Créditos de esta edición
Producción editorial: Xavi Garriga
Traducción: Oriol García
Adaptación Gráfica: Antonio Catalán

DESARROLLO DEL TURNO

1a. ROBAR UNA LOSETA DE TERRENO

Si la loseta tiene un símbolo de rueda    se deja ante el jugador y se realiza la acción (La rueda de la fortuna)

1b. COLOCAR UNA LOSETA DE TERRENO

2. MOVER FICHA

 Colocar un seguidor normal (juego básico) **o bien**  colocar el seguidor mayor (Posadas y catedrales)

o bien  colocar el constructor **o bien**  colocar el cerdo (Constructores y comerciantes)

o bien  colocar el pastor (Colinas y ovejas) **o bien**  colocar un seguidor en una casilla con coronas (La rueda de la fortuna)

Activar un pastor (si se encuentra en un campo con ovejas)

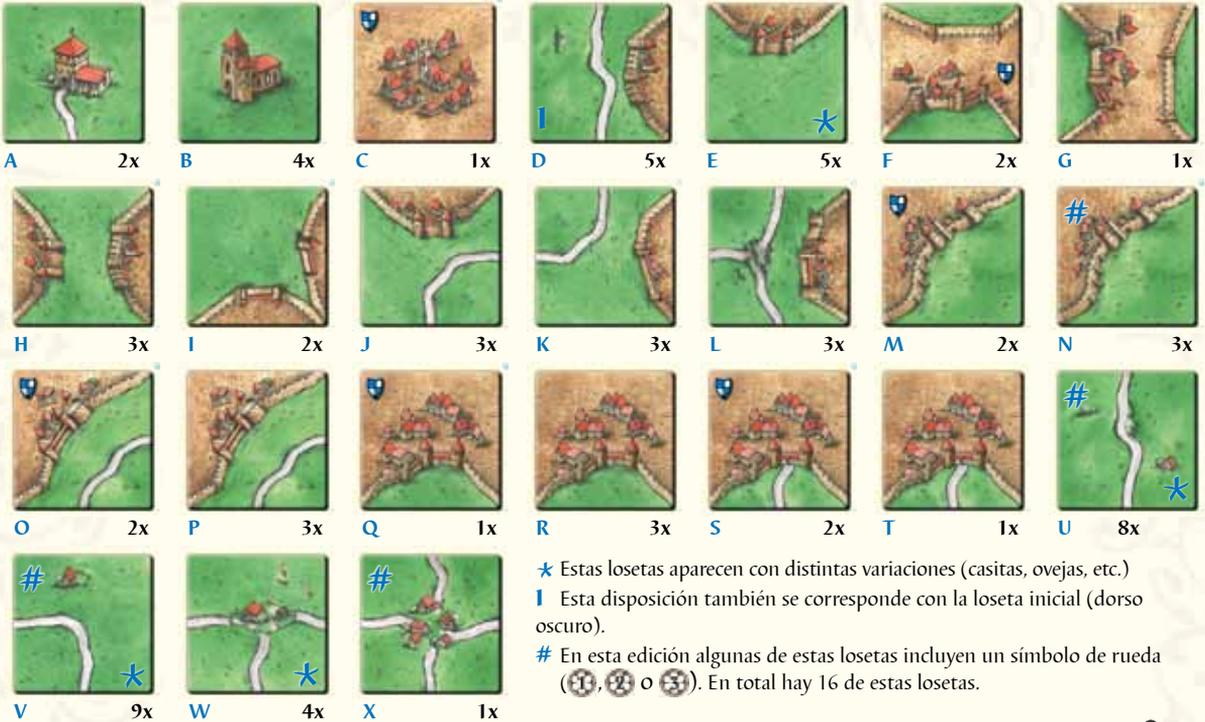
 Descubrir una ficha de la reserva **o bien**  llevar el rebaño al corral (Colinas y ovejas)

3. PUNTUAR

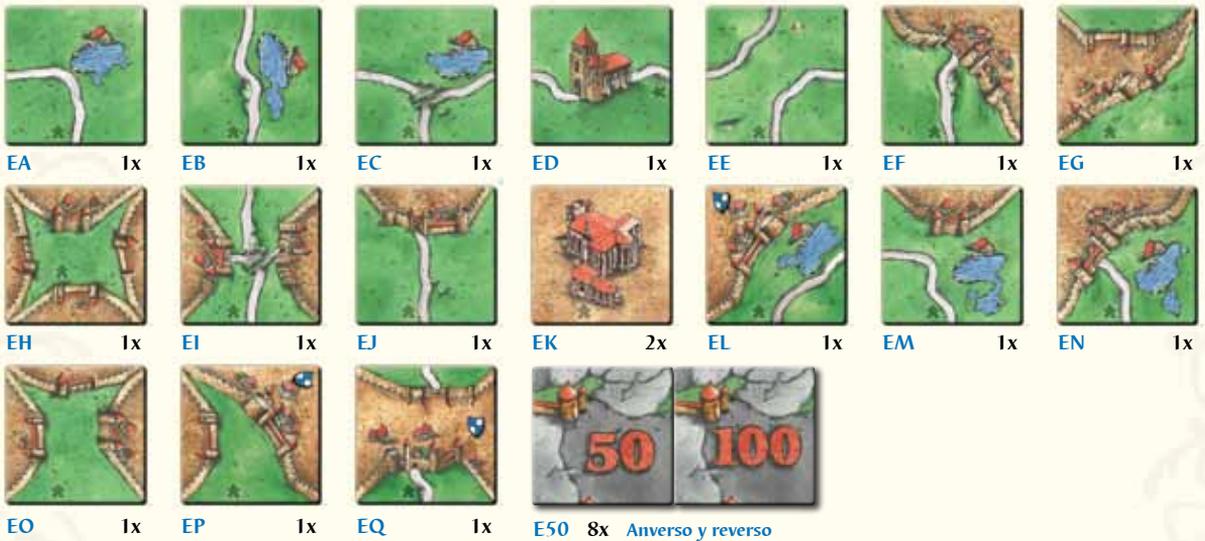
Resumen de puntuación

DURANTE LA PARTIDA			AL FINAL DE LA PARTIDA	
Completado	Camino (ladrón) 1 punto por loseta Camino con posada 2 puntos por loseta	 	Camino (ladrón) 1 punto por loseta Camino con posada 0 puntos por loseta	No completado
	Ciudad (caballero) 2 puntos por loseta + 2 puntos por escudo Ciudad con catedral 3 puntos por loseta + 3 puntos por escudo	 	Ciudad (caballero) 1 punto por loseta + 1 punto por escudo Ciudad con catedral 0 puntos por loseta + 0 puntos por escudo	
	Monasterio (monje) 9 Puntos 3 puntos por viñedo	 	Monasterio (monje) 1 punto por loseta (el monasterio y otras losetas que limiten con él) 0 puntos por viñedo	
Campos	Pastor 1 punto por oveja al llevar el rebaño al corral 0 puntos si se descubre un lobo		Pastor 0 puntos por oveja	Campos
		 	Mayoría de granjeros 3 puntos por ciudad completada en esa granja Mayoría de granjeros con cerdo 4 puntos por ciudad completada en esa granja	
La Rueda de la Fortuna <ul style="list-style-type: none"> • 3/6 puntos por casilla con coronas  • Puntos por FORTUNA, IMPUESTOS, HAMBRUNA, TORMENTA e INQUISICIÓN 			   Fichas de mercancía 10 puntos por mayoría	

Carcassonne básico (72 losetas y la loseta inicial)



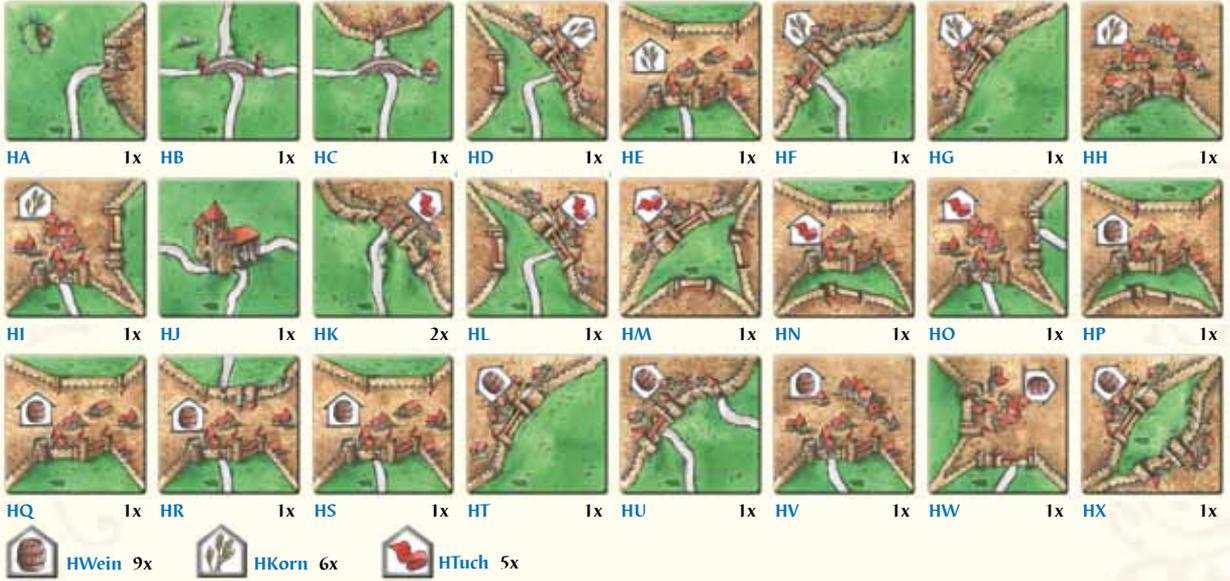
Posadas y catedrales (18 losetas y 8 fichas de puntuación)



El río (12 losetas)



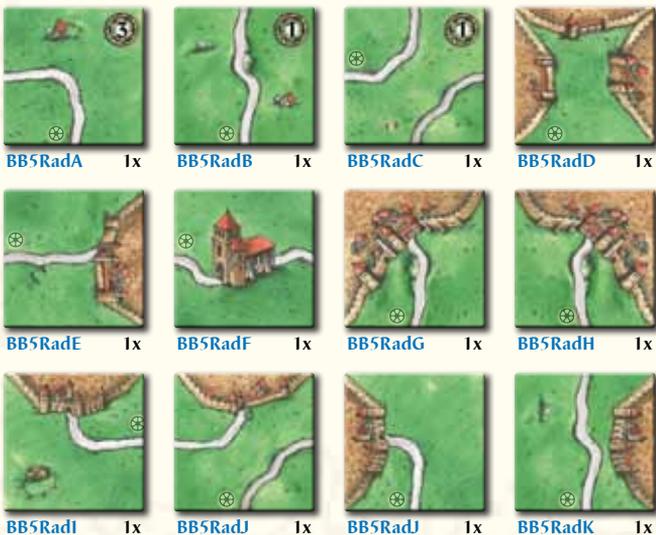
Constructores y comerciantes (24 losetas y 20 fichas de mercancías)



Colinas y ovejas (18 losetas y 20 fichas de ovejas y lobos)



La rueda de la fortuna (12 losetas [junto con todas las losetas del juego básico] y el tablero de la rueda de la fortuna)



Resumen de las acciones de la rueda de la fortuna



FORTUNA



JUGADOR QUE ESTÉ
REALIZANDO SU TURNO
3 Puntos



IMPUESTOS



TODOS

Puntos por **cada caballero**: tantos puntos como la **suma de escudos y caballeros** propios en la ciudad.

HAMBRUNA



TODOS

Puntos por cada **granjero**: **1 punto por cada ciudad completada** que limite con una granja propia (aunque no se tenga la mayoría de granjeros).

TORMENTA



TODOS

1 punto por cada **seguidor** que se tenga en la **reserva**.

INQUISICIÓN



TODOS

2 puntos por cada **monje** propio.

PLAGA



TODOS

Tomar 1 seguidor propio de una loseta de terreno y **devolverlo** a la reserva.



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne-Plus

2014

