

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Inclou les
miniimpliacions



El riu



L'abat

Joc
de
l'any

2001

DEVIR

Aprenen a jugar
fàcilment amb
les noves regles
revisades!





Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE

Un joc d'estratègia i astúcia per a 2-5 jugadors a partir de 7 anys

La ciutat occitana de Carcassona, al sud de França, és famosa per les seves magnífiques fortificacions romanes i medievals. En aquest joc, els jugadors faran prosperar les terres al voltant de Carcassona i distribuïran els seus seguidors pels camins, les ciutats, els monestirs i els camps. L'habilitat dels jugadors per fer créixer la regió i treure profit dels seus bandolers, cavallers, pagesos i monjos determinarà qui és el guanyador.

COMPONENTS I PREPARACIÓ

Benvingut a *Carcassonne*! Amb aquestes instruccions t'ensenyarem ràpidament les regles d'aquest modern joc de taula que s'ha convertit en tot un clàssic. Després d'aquesta breu lectura ja podràs explicar el joc als altres jugadors, perquè pugueu començar a gaudir-ne plegats. Evidentment, el primer que hauràs de fer serà preparar la partida, cosa que podràs fer en un tres i no res. Durant la preparació també aniràs aprenent més coses sobre els components. Som-hi!

Primer, un cop d'ull a les **PECES DE TERRITORI**

Aquestes **84 peces** en forma de llosa mostren ciutats, camins i monestirs envoltats de camps.



Peça amb una ciutat

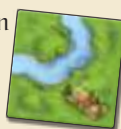


Peça amb un camí



Peça amb un monestir

Dotze d'aquestes peces de territori mostren un riu. De moment no et preocupis pels altres elements que hi apareixen, com cases, poblets i figuretes; al final del reglament n'entendràs millor la utilitat. El **dors** de totes les peces és idèntic; només la **peça inicial** i les **peces de riu** tenen un dors d'un color més fosc perquè es puguin diferenciar fàcilment de les altres.

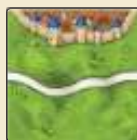


Peça amb dors normal

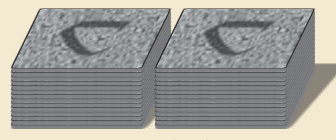


Peça amb dors més fosc

Comença la preparació col·locant la peça inicial (que té el dors més fosc) al bell mig de la taula i deixa les peces de riu a la capsa. Barreja les altres peces de territori i posa-les apilades cap per avall formant unes quantes piles, de manera que els jugadors les tinguin a l'abast.



Peça inicial



Unes quantes piles de peces cap per avall

Després deixa el marcador de puntuació a un costat, cap a la vora de la taula.



Per acabar, et presentem els **SEGUIDORS**, amb els quals hauràs conclòs els preparatius. El joc inclou 40 figures, amb 8 figures en cadascun dels colors **groc, vermell, verd, blau i negre**. A més, també hi ha 5 abats amb els mateixos colors.

Primer dona a cada jugador 7 figures del color que triï. Aquests seguidors formaran la reserva personal del jugador (evidentment, tu també hauràs de quedar-te amb un color).

Finalment, col·loca la vuitena figura a la casella «0» del marcador de puntuació. Retorna a la capsa totes les figures que no s'utilitzin i també els 5 abats (com a mínim per a les primeres partides).



Seguidors (figures)



Abats

OBJECTIU DEL JOC


Abans de començar amb les regles... ¿de què va *Carcassonne*? ¿Quin és l'objectiu del joc?

Els jugadors col·loquen peces de territori per torns. A mesura que ho fan, van sorgint i creixent ciutats, camps, camins i monestirs. En aquestes zones els jugadors podran situar els seus seguidors perquè esdevinguin cavallers, pagesos, bandolers o monjos, i amb tots ells aniran acumulant punts al llarg de la partida i en un recompte final en acabar-la. El guanyador serà el jugador que hagi aconseguit sumar més punts després d'aquest recompte final. I ara vegem com funciona tot plegat...


DESENVOLUPAMENT DE LA PARTIDA

Els jugadors prenen els seus torns en el sentit de les agulles del rellotge, començant pel jugador més jove. Durant el seu torn, un jugador ha de fer, en l'ordre indicat, les accions que s'expliquen més endavant. Després vindrà el torn del jugador situat a la seva esquerra i, un cop hagi acabat, el torn del següent jugador, etc. Les accions que poden fer depenen, en part, dels camins, ciutats o monestirs que hi hagi a les peces. Però, primer, vegem quines són aquestes accions i expliquem-les una per una.


1 Col·locar una peça de territori
El jugador sempre **ha de** robar una nova peça de territori d'una de les piles i col·locar-la de manera que toqui almenys un costat d'una altra peça.



2 Situar-hi un seguidor
A continuació, el jugador **pot** situar un dels seguidors de la seva reserva sobre la peça de territori que acaba de col·locar.



3 Puntuar
El jugador **ha de** dur a terme qualsevol puntuació que hagi provocat en col·locar la seva peça.



Els camins

1. Col·locar una peça de territori

La peça que has robat mostra tres camins que surten d'un poblet. Ara l'has de posar en joc, col·locant-la sobre la taula i tenint present que la peça ha de casar amb les altres.

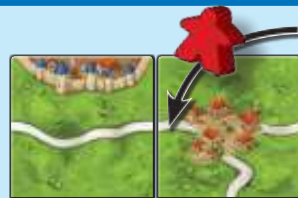


Has col·locat aquesta peça. El camí casa amb l'altre camí i el camp coincideix amb el camp. Molt bé!

2. Situar-hi un seguidor com a bandoler

Un cop hagi col·locat la peça pots situar un dels teus seguidors **en un dels camins d'aquesta peça com a bandoler**. Tanmateix, sols podràs fer-ho si en aquest camí no hi ha cap altre bandoler.

Encara no has completat el camí, de manera que no provoques cap puntuació (la tercera acció). Ara és el torn del jugador següent, que roba una peça i la col·loca. Com que en el camí que queda a la dreta del poble ja hi ha un seguidor (el teu bandoler), aquest jugador no hi pot situar cap seguidor. En comptes d'això, decideix posar el seu seguidor com a cavaller a la ciutat que hi ha a la part superior de la peça que acaba de col·locar.



Has situat un seguidor perquè faci de bandoler a la peça que tot just has col·locat. Com que en aquest camí no hi ha cap altre seguidor, no hi ha cap impediment.



Com que el camí de la dreta ja està ocupat, el jugador blau decideix situar el seu seguidor com a cavaller a la ciutat.

3. Puntuar

Cada vegada que un camí queda tancat per ambdós extrems, s'ha de puntuar. Perquè això passi, el camí ha de finalitzar en un poble, una ciutat, un monestir o tancar-se formant un circuit. Mirem ara si s'ha provocat alguna puntuació... efectivament! El camí ha quedat tancat per tots dos extrems!



Tot i que ha estat un altre jugador qui ha col·locat aquesta peça, és el teu camí el que s'ha completat. Vegem quants punts aconsegueixes: **obtens 1 punt per cada peça** que tingui el camí. Com que el teu camí s'estén 3 peces, reps 3 punts. Genial!



Ara és quan entra en joc el marcador de puntuació. Perquè no hagi de recordar en tot moment els punts que tens, els indicaràs fent avançar un seguidor pel marcador. En aquest cas, avances el teu seguidor 3 caselles en el marcador. Després de cada puntuació recuperes el seguidor que t'ha aportat els punts i **el retornes a la teva reserva**.

El marcador de punts té un recorregut circular de 50 caselles que es pot fer més d'una vegada. Si un jugador arriba a la casella «0» o la supera, ha de tornar el seu seguidor. Així s'indica que el jugador ja té 50 o més punts.



Recuperes el bandoler que t'acaba de reportar 3 punts i el retornes a la teva reserva. El seguidor **blau** es queda allà on era, ja que no ha participat en la puntuació.

Molt bé... ara ja coneixes els passos més importants del joc. No ha estat pas tan difícil, oi? Vegem ara les altres zones.

■ Les ciutats

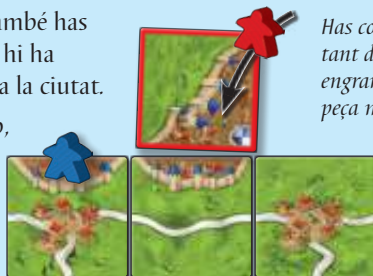
1. Col·locar una peça de territori

Com sempre, primer has de robar una peça d'una pila per col·locar-la. Les peces de ciutat també han de casar i al costat d'un tros de ciutat hi ha d'haver un altre tros de ciutat.



2. Situar-hi un seguidor com a cavaller

A continuació també has de comprovar si hi ha altres seguidors a la ciutat. Si no n'hi ha cap, pots situar-ne un dels teus perquè faci de cavaller.



Has col·locat la peça amb tant d'encert que has engrandit la ciutat una peça més.

La ciutat no està ocupada, de manera que hi pots col·locar el teu seguidor.

3. Puntuar

La partida avança i en la ronda següent jugues aquesta peça. Per sort, casa perfectament amb la teva ciutat. Així, la zona (en aquest cas, **la ciutat**) s'ha completat.

Una ciutat es considera completada quan està totalment envoltada per una muralla i no hi queda cap forat en el seu interior.

Com que tens un seguidor en aquesta ciutat, la puntues.

Per cada peça que tingui la ciutat completada guanyes 2 punts.

A més, cada escut que hi hagi a la ciutat et dóna 2 punts més.

¡Reno!, has aconseguit 8 punts! Tal com passa amb qualsevol puntuació, recuperes el seguidor i el retornes a la teva reserva.



■ Els monestirs

1. Col·locar una peça de territori

Com sempre, primer has de robar una peça, i l'has de col·locar en algun lloc on casi. Els monestirs sempre són al centre de la peça. Com és habitual, per col·locar la peça només has de fixar-te en els seus costats.



2. Situar-hi un seguidor com a monjo

També pots situar un seguidor als monestirs, perquè faci de monjo. Pren-lo de la teva reserva i situa'l al monestir.



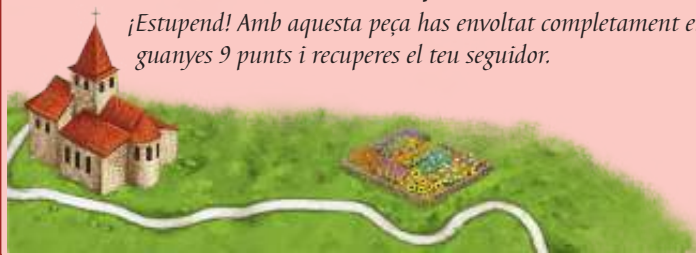
El monestir sempre és al centre de la peça. La pots col·locar aquí, ja que tots dos camps casen.



3. Puntuar

Un monestir es puntua quan està totalment envoltat de peces. Cada peça (incloent-hi la del monestir) et dóna **1 punt**.

¡Estupend! Amb aquesta peça has envoltat completament el monestir; guanyes 9 punts i recuperes el teu seguidor.



Fins aquí, bufar i fer ampolles, oi? Ara que ja coneixes els fonaments del joc, ja pots jugar a *Carcassonne*. Només hi manquen un parell de detalls, però, abans, repassem tot allò que has après.

■ Fem una repassada?

1. Col·locar una peça de territori

- Sempre has de col·locar la peça que acabes de robar de tal manera que casi amb les altres peces.
- En el cas poc probable que no puguis col·locar la peça enlloc, deixa-la a la capsa i roba'n una altra.

2. Situar-hi un seguidor

- Solament pots situar un seguidor en la peça que acabes de col·locar.
- Assegura't que no hi hagi cap altre seguidor en la mateixa zona en què vols col·locar el teu.

3. Puntuar

- Un **camí** es completa quan tots dos extrems finalitzen en un poble, una ciutat, un monestir o quan el camí es tanca amb ell mateix. Cada peça del camí atorga 1 punt.
- Una **ciutat** es completa quan queda totalment envoltada per muralles i no queda cap forat en el seu interior. Cada peça de ciutat i cada escut atorguen 2 punts.
- Un **monestir** es completa quan queda totalment envoltat per 8 peces. Cada monestir atorga 9 punts.
- La puntuació sempre es duu a terme al final d'un torn. En aquest moment, reben punts tots els jugadors que tinguin algun seguidor en les zones completades.
- Després de cada puntuació, els jugadors recuperen els seguidors que tinguin en les zones puntuades.
- Si hi ha **més d'un jugador** a la mateixa zona, el jugador que tingui més seguidors al camí o ciutat es queda els punts. Si hi ha diversos jugadors empatats amb el nombre més alt de seguidors, tots ells aconseguen els punts.
I com és possible que hi hagi més d'un seguidor a la mateixa zona? T'ho expliquem tot seguit.

■ Diversos seguidors a la mateixa zona

La peça que has robat et permetria allargar el camí, però, com que ja hi ha un bandoler, no hi podries situar cap dels teus seguidors. Llavors, decideixes col·locar la peça de tal manera que no allargui el camí.



En una de les rondes posteriors robes aquesta peça i la col·loques al costat dels dos trossos oberts de camí. En aquest camí que s'acaba d'unir ara hi ha 2 bandolers.

Com que ja s'ha completat el camí, es puntua i tu i l'altre jugador rebeu 4 punts cada u.



Amb l'esperança de prendre la ciutat al jugador **groc**, col·loques una peça de ciutat i hi situes un dels teus seguidors perquè faci de cavaller.

Això està permès, ja que aquest tros de ciutat no està unit a cap altre tros de ciutat que ja tingui un cavaller. Si en un torn posterior robes la peça adequada, podràs prendre la ciutat al jugador **groc** gràcies als teus dos cavallers.



Has estat afortunat; has robat la peça que et calia! Un cop col·locada, has unit tots els trossos de ciutat i la completes.

Atès que ara hi tens més cavallers que el teu rival, només tu t'endus els 10 punts que atorga la ciutat completada. Després, tots dos jugadors recupereu els vostres seguidors i els retorneu a les vostres reserves personals respectives.



FINAL DE LA PARTIDA I RECOMPTE FINAL

Malauradament, tot té una fi, fins i tot una partida de *Carcassonne*. La partida s'acaba quan un jugador ja no pot robar i col·locar una peça. Ha arribat el moment de saber qui és el guanyador i per això heu de fer un recompte final de punts.

Quan la partida s'acaba, s'atorguen punts per totes les zones que continguin algun seguidor:

- Cada camí atorga 1 punt per cada peça de camí que tingui, és a dir, tal com succeïa durant la partida.
- Cada ciutat sense completar aporta 1 punt per cada peça de ciutat i 1 punt per cada escut, és a dir, solament la meitat dels punts que hauria atorgat si s'hagués completat.
- Cada monestir aporta 1 punt, més 1 punt addicional per cada peça adjacent, tal com succeïa durant la partida.
- Cada camp atorga 3 punts per cada ciutat completada amb la qual limiti.

A tall de resum, t'hem indicat com es puntuen els camps. Ara bé, de moment pots ignorar aquesta part i tenir-la en compte només quan hagis jugat unes quantes partides. Els pagesos i camps s'expliquen amb detall en el suplement annex.

*Recompte final de la ciutat: per la ciutat sense completar, el jugador **verd** guanya 8 punts (5 trossos de ciutat i 3 escuts). El jugador **negre** no en guanya cap, ja que el **verd** té la majoria a la ciutat gràcies als seus dos cavallers.*



*Recompte final del monestir: el jugador **groc** guanya 4 punts per monestir no completat (3 peces adjacents i la peça del monestir).*

*Recompte final de la ciutat: el jugador **blau** guanya 3 punts per aquesta ciutat sense completar (2 trossos de ciutat i 1 escut).*

*Recompte final del camí: el jugador **vermell** guanya 3 punts pel camí no completat (3 trossos de camí).*

Quan tots els jugadors hàgiu anotat el recompte final en el marcador de puntuació, sabreu qui és el vencedor de la vostra primera partida de *Carcassonne*. Bona sort!

Un cop familiaritzat amb el joc, et recomanem que hi introdueixis els pagesos.

Repassa novament els consells que t'hem ofert i dóna una ullada al suplement per veure les nombroses possibilitats d'ampliació que hi ha disponibles. En la pàgina web que t'indiquem més avall també hi trobaràs molta més informació i possibilitats gairebé infinites. Gràcies per la teva atenció i gaudeix del joc!



Editat per:
Devir Iberia S. L.
Rosselló 184 Gè 1a
08008 Barcelona
www.devir.es



© 2001, © 2014
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München



www.carcassonne.de
www.devir.cat

Crèdits

Autor: Klaus-Jürgen Wrede

Il·lustracions dels components: Anne Pätzke

Il·lustració de la portada: Chris Quilliams

Disseny gràfic: Christof Tisch i Andreas Resch

Crèdits d'aquesta edició

Producció editorial: Xavi Garriga

Traducció: Marc Figueras i Marià Pitarque

Adaptació gràfica: Antonio Catalán