



Klaus-Jürgen Wrede

Mini 1

Carcassonne

Máquinas Voladoras



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 • 1 dado especial (1, 1, 2, 2, 3, 3)

• 8 piezas de territorio con máquinas voladoras (con el símbolo )

Preparativos Las piezas de territorio con las máquinas voladoras se mezclan con el resto de piezas. El dado se deja a un lado sobre la mesa.

Desarrollo del juego Se juega según las reglas habituales de **Carcassonne**. 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**.

