

REGLAS CARCASSONNE

La ciudad de Carcassonne, en el sur de Francia, es famosa por sus inigualables fortificaciones romanas y medievales. En este juego, los jugadores desarrollan el área alrededor de Carcassonne y despliegan a sus seguidores en los caminos, las ciudades, los claustros y los campos. La habilidad de los jugadores para hacer prosperar la región y sacar partido a sus ladrones, caballeros, granjeros y monjes determinará quién es el vencedor

ÍNDICE

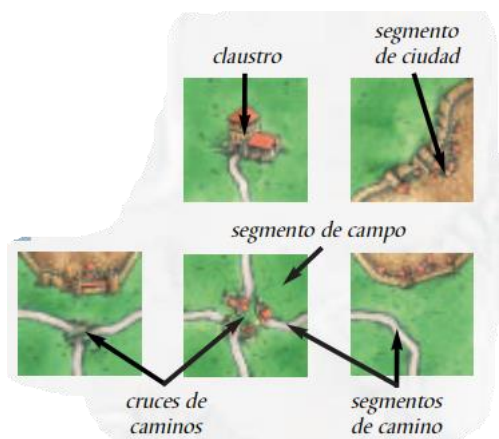
1. ¿Qué es Carcassonne?
2. Componentes del juego
3. Preparación del juego
4. ¿Cómo se juega al Carcassonne?
 - a. Inicio del juego
 - b. Durante el juego
 - c. Final del juego
5. Recuento final
6. Puntos

1. ¿Qué es el Carcassonne?

Los jugadores colocan las piezas de territorio por turnos. A medida que lo van haciendo, los caminos, ciudades, campos y claustros van emergiendo y creciendo. En estos territorios, los jugadores pueden desplegar sus seguidores para ganar puntos. Los jugadores acumulan puntos durante el desarrollo de la partida, y también al final de la misma. El ganador será el jugador que haya conseguido sumar más puntos tras el recuento final.

2. Componentes del juego

- 72 piezas de territorio (incluyendo una pieza de inicio, con el reverso de color negro), ilustradas con segmentos de ciudades, caminos, campos y claustros.



- 40 fichas de seguidores, en 5 colores. Cada seguidor puede ser usado como caballero, ladrón, granjero o monje. Una de las fichas de seguidores de cada jugador se utiliza como contador de puntuación.



- 1 marcador, para llevar la cuenta de los puntos que suman los jugadores.

3. Preparación del juego

4. ¿Cómo se juega al Carcassonne?

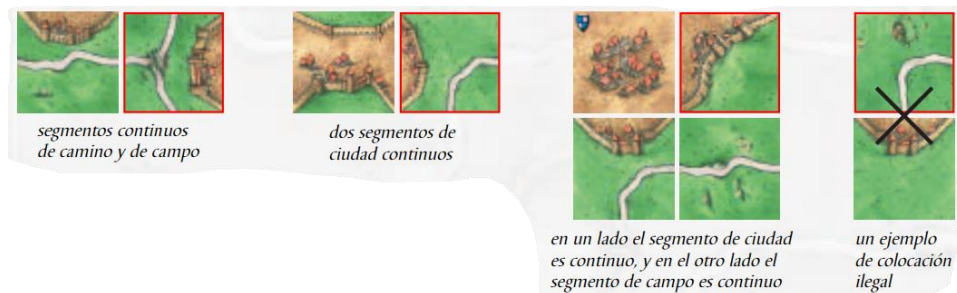
Los jugadores llevan a cabo sus turnos cuando salga por pantalla su nombre, comenzando con el jugador indicado. Durante su turno, el jugador llevará a cabo las siguientes acciones, en el orden indicado:

- El jugador **recibirá una pieza de territorio** del montón, y debe colocarla en juego.
- El jugador **puede desplegar uno de los seguidores** de su provisión sobre la pieza de territorio que acaba de poner en juego.
- Si al colocar la pieza de territorio se completan uno o más **claustros, caminos o ciudades**, se suman de inmediato sus puntos en su contador.

a. Colocar las piezas de territorio en juego

Primero el jugador debe robar una pieza de territorio, de uno de los montones que todavía contienen piezas boca abajo. La mira, la muestra a los demás jugadores y la sitúa sobre la mesa, de acuerdo a las siguientes normas:

- La nueva pieza de territorio (en los ejemplos, la que aparece con los bordes rojos) debe ser colocada con al menos uno de sus lados tocando directamente a otra pieza colocada anteriormente. Nótese que las dos piezas deben estarse tocando lado con lado; no es suficiente con que se toquen por uno de sus extremos.
- La nueva pieza debe ser colocada de modo que todos sus segmentos de campo, ciudad y camino se vean continuados por segmentos del mismo tipo, en todas las piezas a las que esté tocando (los claustros son una excepción a esta norma, ya que no se encuentran divididos en varios segmentos, si no que siempre están completos en una única pieza).

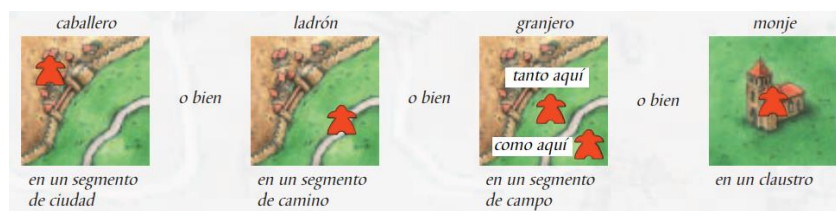


Si se da la rara circunstancia de que la pieza que se acaba de robar no puede colocarse en juego de manera legal (y todo el mundo está de acuerdo en esto), el jugador la descartará (guardándola en la caja), y robará otra pieza nueva

b. Desplegar a los seguidores

Cuando el jugador coloca una pieza de territorio en juego, puede desplegar sobre ella a uno de sus seguidores, de acuerdo con las siguientes normas:

- El jugador sólo puede desplegar un seguidor por turno.
- El jugador debe coger al seguidor de su provisión (no puede reutilizar un seguidor que ya esté en otra pieza de territorio).
- El jugador sólo puede desplegar al seguidor en la pieza de territorio que acaba de poner en juego.
- El jugador debe elegir en qué parte de la pieza de territorio desplegar al seguidor...



- No se puede desplegar un seguidor en un segmento de campo, ciudad o camino, que esté conectado con otro segmento del mismo tipo (a cualquier distancia) en el que ya haya un seguidor (sea del jugador que sea). Mira los siguientes ejemplos:



Cuando un jugador ha desplegado a todos sus seguidores, sigue colocando una nueva pieza de territorio cada turno. Si bien los seguidores que están en juego no pueden ser movidos de sitio, los jugadores los recuperan cuando suman puntos por claustros, caminos y ciudades.

c. Puntuar por completar claustros, caminos y ciudades

Cuando un claustro, camino o ciudad es completado al colocar una nueva pieza de territorio, se cuenta su puntuación inmediatamente.

d. Las granjas

Los segmentos de campo conectados entre sí se llaman “granjas”. las granjas están rodeadas por caminos, ciudades, y por los extremos del área donde se juegan las piezas de territorio. las granjas no suman puntos durante el juego. Sólo existen como lugares donde desplegar granjeros. los granjeros otorgan sus puntos a los jugadores en el recuento final.

Los granjeros se mantienen toda la partida en el segmento de campo en el que hayan sido desplegados, y nunca son recuperados por sus jugadores.



los tres granjeros tienen sus propias granjas. Los segmentos de ciudad y de camino mantienen las granjas separadas unas de otras



tras colocar la nueva pieza de territorio, las granjas de los tres granjeros están ahora conectadas. Nota: El jugador que ha colocado la nueva pieza de territorio no puede desplegar un granjero, debido a que los segmentos de campo conectados ya tienen granjeros

e. Recuperar seguidores

Cuando se suman puntos por un camino, ciudad o claustro completados (y sólo entonces), todos los seguidores implicados son devueltos a sus jugadores, que pueden usarlos de nuevo (como ladrones, granjeros, caballeros o monjes) en turnos posteriores.

Puede ocurrir que un jugador despliegue a un seguidor, suma puntos por un camino, ciudad o claustro, y recupere a dicho seguidor en el mismo turno.

1. El jugador completa un camino o ciudad al colocar la nueva pieza de territorio.
2. Despliega allí un caballero o un ladrón.
3. Suma los puntos por la ciudad o camino completados.
4. Recupera el caballero o ladrón utilizado.



el jugador rojo gana 2 puntos por la ciudad



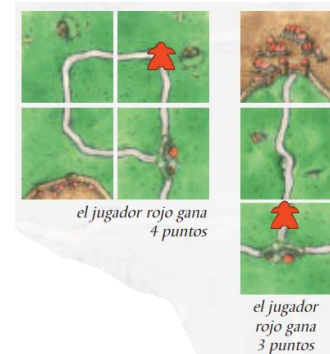
el jugador rojo gana 3 puntos por completar el camino

5. Puntos

a. Camino completado

Un camino se considera completado cuando sus segmentos de camino en ambos extremos están conectados con un cruce, un segmento de ciudad, o un claustro. Entre ambos extremos puede haber cualquier número de segmentos de camino.

Un jugador que tiene un ladrón en un camino completado suma un punto por cada segmento que tenga el camino (cuenta el número de piezas de territorio). Dicho jugador mueve su contador de anotación hacia adelante en el marcador, tantos espacios como puntos ha conseguido.



b. Ciudad completada

Una ciudad se considera completada cuando está totalmente rodeada por una muralla, en la que no queda ningún hueco abierto. Una ciudad puede tener cualquier cantidad de segmentos.

El jugador que tenga un caballero en una ciudad completada suma dos puntos por cada segmento que tenga la ciudad. Cada escudo que haya en los segmentos de la ciudad otorga al jugador dos puntos extra.



c. Claustro completado

Un claustro se considera completado cuando la pieza de territorio en la que se encuentra está completamente rodeada por otras piezas de territorio. En ese caso, el jugador que tenga un monje en ese claustro sumará 9 puntos.



6. Recuento final

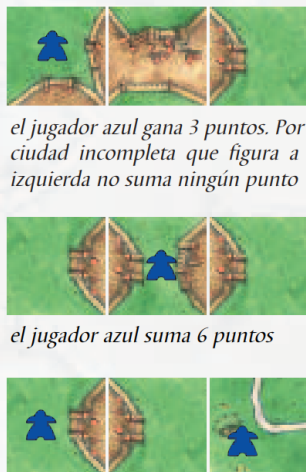


Primero se puntúan las ciudades, caminos y claustros incompletos en los que algún jugador tenga un ladrón o un caballero. Dicho jugador se lleva 1 punto por cada segmento que tenga el camino o ciudad. Además, cada escudo en la ciudad da al jugador 1 punto extra (para determinar quien se lleva los puntos en los caminos y ciudades con más de un seguidor, utiliza las mismas reglas que para los caminos y ciudades completos). Por cada claustro incompleto, el jugador que tenga un monje allí se llevará 1 punto por la pieza de claustro, y otro punto por cada pieza de territorio que esté rodeando el claustro.

a. Puntos por los granjeros

Tras puntuar las ciudades, caminos y claustros incompletos, se cuentan los puntos logrados por los granjeros. Los granjeros abastecen a las ciudades, y por tanto acumulan puntos de manera acorde, según las siguientes normas:

- Sólo las ciudades completas se consideran abastecidas, y por tanto son las únicas que suman puntos por los granjeros. Para abastecer a una ciudad completa, la granja debe bordearla. La distancia entre el granjero y la ciudad es irrelevante.
- Por cada ciudad que un granjero abastece de esta manera, el jugador que lo ha desplegado suma 3 puntos, sin importar el tamaño de la ciudad ni de la granja.
- Un mismo granjero puede abastecer varias ciudades adyacentes a su granja (y por tanto sumar puntos por todas ellas).
- Varias granjas pueden abastecer una misma ciudad. En este caso, el jugador con más granjeros en las granjas que abastecen la ciudad se lleva 3 puntos. Si dos o más jugadores están empatados con el mayor número de granjeros, cada uno de estos jugadores se lleva 3 puntos.



el jugador azul gana 3 puntos. Por la ciudad incompleta que figura a la izquierda no suma ningún punto

el jugador azul suma 6 puntos

el jugador azul suma 3 puntos

① ② ③

④

⑤

⑥

el jugador rojo suma 6 puntos por las ciudades A y B. El amarillo no suma ningún punto (al tener menos granjeros en la misma área que el rojo). El azul suma 3 puntos por la ciudad A (al estar en un área distinta que el rojo)

① ② ③

④

⑤

⑥

los jugadores rojo y amarillo suman ambos 6 puntos por las ciudades A y B (al estar empatados con el mayor número de granjeros en el área). el azul suma 3 puntos por la ciudad A (al estar en un área distinta que el rojo)