

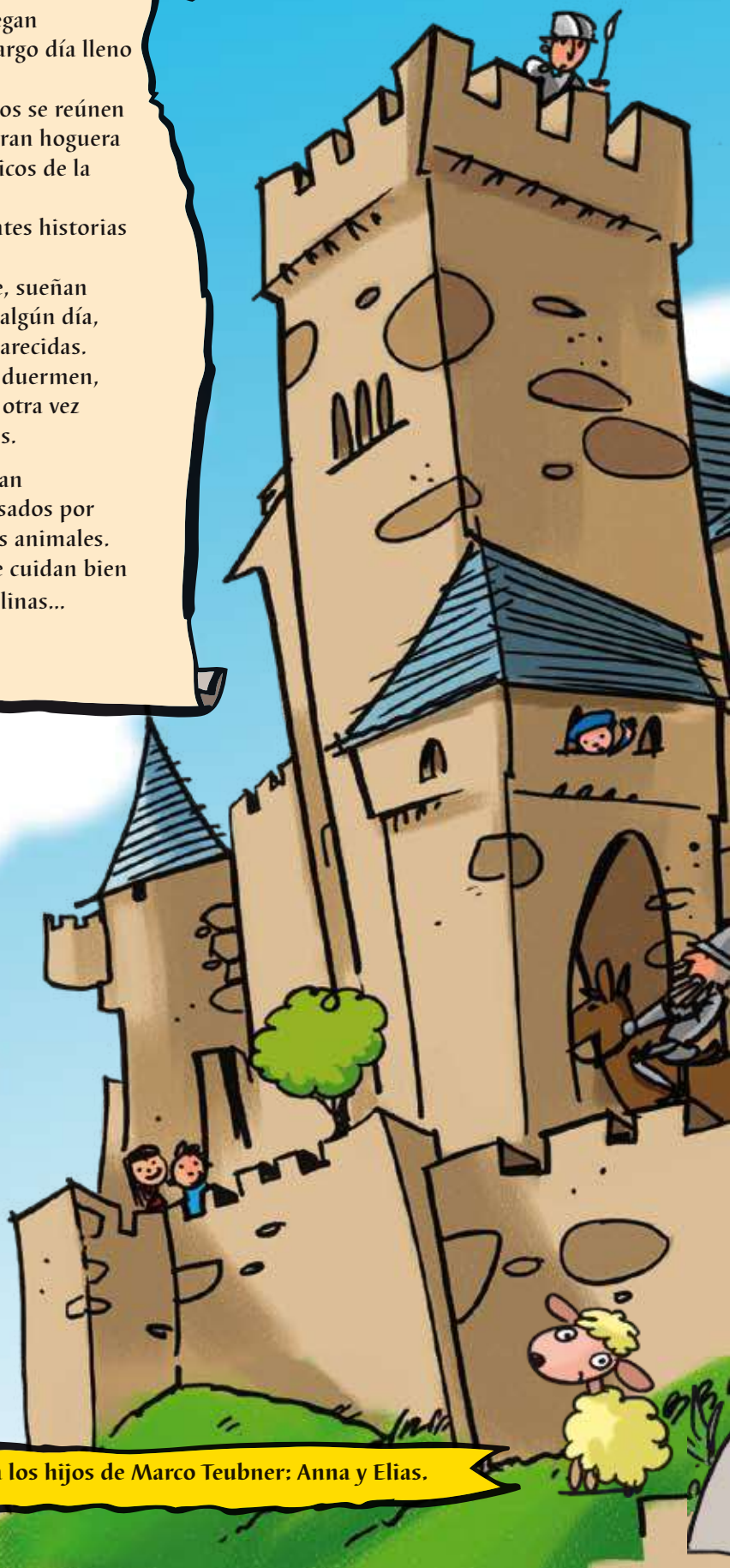
**P**or la tarde todos los niños llegan cansados a casa después de un largo día lleno de emociones.

Los niños, los padres y los abuelos se reúnen en una fiesta alrededor de una gran hoguera en la que comen ricos platos típicos de la zona de Carcassonne.

Los mayores cuentan emocionantes historias de caballeros, hadas y dragones.

Los niños escuchan atentamente, sueñan con tiempos pasados y esperan, algún día, poder experimentar aventuras parecidas. Al fin la mayoría de los niños se duermen, mientras los animales disfrutan otra vez de la tranquilidad en sus corrales.

Los animales que los niños no han conseguido atrapar, vuelven cansados por la tarde y se reúnen con los otros animales. Porque los niños de Carcassonne cuidan bien de sus ovejas, perros, gatos y gallinas...



**Créditos de  
la edición española**  
Traducción: Francisco  
Franco Garea y Sonja Wlasny  
Adaptación gráfica: Ana Lopes

© 2009  
Hans im Glück  
Verlags-GmbH  
Birnauer Str.15  
80809 München  
[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)  
[www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de)



Para los hijos de Marco Teubner: Anna y Elias.

Un juego de colocar piezas con astucia  
para 2 a 4 jugadores de 4 años  
o más de Marco Teubner.  
Una adaptación para niños  
del juego "Carcassonne"  
de Klaus-Jürge Wrede.



# Junior Carcassonne





Es un día muy especial en Carcassonne: el 14 de julio, el Día Nacional de Francia, es tradición dejar sueltas a las ovejas, gallinas y vacas. Durante todo el día, los niños de Carcassonne se divierten mucho persiguiendo e intentando atrapar a los animales antes de que anochezca.

1

### ¿Qué incluye el juego?

Este reglamento, 36 piezas de territorio, 32 figuras de madera (8 en cada uno de los cuatro colores).



2

### ¿Cómo tienes que preparar el juego?

Toma todas las piezas de territorio, mézclalas y colócalas boca abajo en varios montones sobre la mesa, para que todos los jugadores puedan alcanzarlas fácilmente. Pero deja en el centro de la mesa espacio suficiente, porque aquí vais a poner las piezas para construir el tablero. Cada jugador recibe las 8 figuras en el color que elija y las pone delante de él. Si sois menos de 4 jugadores, las figuras de los colores no elegidos se devuelven a la caja. Roba una pieza de uno de los montones y colócala boca arriba en el centro de la mesa. Esta pieza es el principio del tablero, a partir de ella tenéis que colocar las piezas siguientes.

3

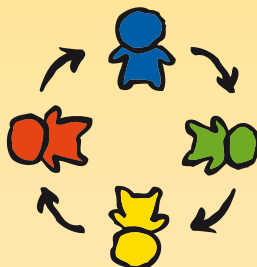
### ¿Cómo se gana?

Durante la partida las piezas se colocan sobre la mesa para formar un tablero. El jugador que consiga primero poner todas sus figuras sobre el tablero será el ganador de la partida.

4

### ¿Cómo se juega?

Vais jugando por turnos, uno después de otro. Empieza el jugador más joven, y después de él se continúa jugando en el sentido de las agujas del reloj hasta que termine la partida.



5

### ¿Qué tienes que hacer cuando te toca jugar?

Cuando sea tu turno, roba la pieza superior de uno cualquiera de los montones y añádela a las piezas que ya están formando el tablero sobre la mesa. La pieza que colocas tiene que tocar como mínimo un lado de una o más piezas que ya estén sobre la mesa. No se pueden poner las piezas tocándose sólo por las esquinas.



6

### ¿Cuándo puedes poner una figura sobre una pieza?

En las piezas de territorio aparecen los niños de Carcassonne en los mismos cuatro colores de las figuras de madera que tenéis. Cada vez que al poner una pieza se complete un camino, todos ponéis una de vuestras figuras sobre todos y cada uno de los niños de vuestro color que haya en el camino.

Un camino cuenta como completado cuando sus dos extremos tienen fin o cuando acaban en un barrio de la ciudad o en una casa. Un camino que forma un círculo cerrado también cuenta como completado.

Los niños que aparecen en las piezas que sean de los colores que no están jugando (si sois menos de 4 jugadores) se ignoran.



### ¿Cuándo termina la partida?

Cuando alguno de vosotros haya puesto sobre el tablero todas sus figuras de madera, la partida termina. Este jugador ha ganado la partida.

En raras ocasiones puede suceder que ya se hayan colocado todas las piezas de territorio, pero ningún jugador haya podido poner todas sus figuras de madera. En este caso la partida termina cuando se coloca la última pieza de territorio. El ganador es el jugador al que le queden menos figuras por poner. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

