

Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

La Catapulta



¡Es día de feria en Carcassonne! Uno de los feriantes ha traído su último invento: una catapulta. Las demostraciones de su funcionamiento dejan boquiabierta a la concurrencia, sobre todo cuando a alguno de los más creativos entre el público se le ocurren nuevos usos para este nuevo artilugio. Aunque, por supuesto, las cosas no siempre resultan tal y como se han planificado...

Componentes

- 12 piezas de territorio (con el símbolo de la feria)
- 1 regla graduada
- 1 catapulta de madera
- 24 fichas de catapulta

"Carcassonne – La catapulta" sólo se puede jugar con CARCASSONNE.

Por supuesto, se puede combinar con cualquiera de las otras expansiones: "Posadas y Catedrales", "Constructores y Comerciantes", "La Princesa y el Dragón", "La Torre", "La Abadía y el Alcalde", "El Río", "El Rey (y El Explorador)", "El Conde" y "El Río 2".

Las reglas de esta expansión son las mismas de CARCASSONNE, pero con las siguientes reglas adicionales para los nuevos componentes.

Preparativos

Mezcla las 12 nuevas piezas de territorio con el resto de piezas. Coloca la catapulta a un lado, junto con la regla graduada. Todos los jugadores reciben 1 ficha de catapulta de cada tipo, como las 4 que se muestran a continuación:

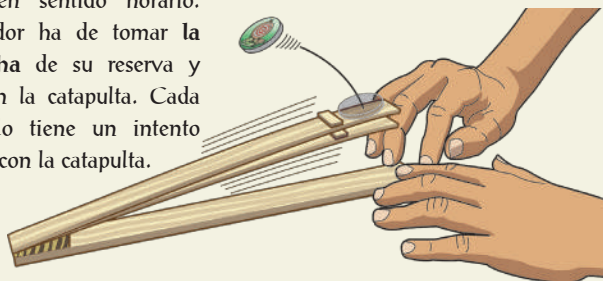


Desarrollo del juego

Los jugadores roban y colocan piezas de territorio siguiendo las reglas habituales.



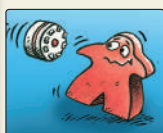
Cuando un jugador robe una pieza de territorio que tenga el **símbolo de la feria**, el jugador completa su turno normal. A continuación se interrumpe el transcurso habitual de la partida para hacer una ronda de catapulta. El jugador que acaba de hacer su turno (el que acaba de robar y colocar la pieza con la feria) elige una de sus fichas de catapulta y la lanza con la catapulta. A continuación le siguen el resto de jugadores en sentido horario. Cada jugador ha de tomar la **misma ficha** de su reserva y lanzarla con la catapulta. Cada jugador sólo tiene un intento para lanzar con la catapulta.



Los efectos de cada ficha de catapulta se explican a continuación.

Después de la ronda de catapulta, los jugadores recuperan sus fichas y la partida continúa con el siguiente jugador en sentido horario.

Las fichas de catapulta



Guerra de tartas – impactar seguidores

El objetivo es impactar los seguidores de los **otros jugadores** que están desplegados sobre el tablero. Cuando un seguidor ha sido impactado por la ficha (no es necesario que se caiga, es suficiente sólo con tocarlo) su propietario debe **retirarlo** inmediatamente y devolverlo a su reserva.

Si se impacta a varios seguidores, todos ellos han de ser retirados por sus propietarios. Si el jugador que lanza la ficha impacta sus propios seguidores, también debe retirarlos inmediatamente. Si por el impacto de la ficha un seguidor se mueve y toca a otro seguidor, este último también se debe retirar. De esta forma, es posible que se produzca una reacción en cadena, en la que se vean involucrados varios seguidores.



Seducción – intercambiar seguidores

El objetivo es lanzar la ficha para que caiga sobre una o más piezas de territorio del tablero. Si la ficha cae o acaba fuera del tablero, entonces no tiene ningún efecto y el jugador la recupera inmediatamente. Si la ficha cae sobre el tablero, se determina qué seguidor de **otro jugador** está

más cerca de la ficha. En caso de duda se puede utilizar la regla graduada para medir la distancia. El jugador que ha lanzado la ficha puede intercambiar uno de sus seguidores por el seguidor que se haya determinado más cercano a la ficha. Puede intercambiarlo por un seguidor de su reserva o por uno que ya tenga colocado sobre el tablero. El seguidor que ha sido intercambiado se devuelve a su propietario.



Tiro al blanco – acertar en la pieza de feria

El objetivo es acertar en la pieza de territorio con el símbolo de feria que se acaba de colocar justo antes de esta ronda de catapulta. El jugador cuya ficha quede más cerca de la pieza de territorio consigue **5 puntos**. En caso de duda se puede utilizar la regla graduada para medir la distancia. Si varias fichas quedan exactamente a la misma distancia de la pieza de territorio, todos los jugadores propietarios de esas fichas reciben los 5 puntos.



Atrapar – uno lanza, el siguiente atrapa

El jugador que lanza toma la regla graduada y la coloca entre medio de él y el jugador de su izquierda. A continuación lanza la ficha, intentando llegar hasta la regla graduada o más lejos. Si la ficha llega más lejos de la regla graduada, el jugador de su izquierda intenta atraparla. Se pueden dar los casos

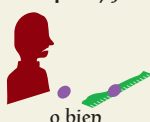
Atrapada



5 Puntos



No atrapada, y en la regla o más lejos



o bien



5 Puntos

No atrapada, y demasiado cerca



5 Puntos



Tocada, pero no atrapada



5 Puntos



A continuación, el jugador que atrapaba será el que lance la ficha y el **siguiente jugador por la izquierda** a éste será el que intente atrapar. Se repite hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de lanzar y de atrapar.



© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH

Editado en España por:

Devir Iberia, S.L.

C/París 162-164, 3º 1ª

08036 - Barcelona www.devir.es