

Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Edición Invierno



DEVIR





# Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Edición Invierno



Un juego de colocar piezas con astucia para 2 a 5 jugadores bien abrigados de 8 años o más

La ciudad de Carcassonne, en el sur de Francia, es famosa por sus inigualables fortificaciones romanas y medievales. Los jugadores utilizan sus seguidores para buscar su suerte por los caminos, las ciudades, los claustros

y los campos nevados que rodean Carcassonne. En sus manos está controlar el desarrollo de la región de Carcassonne y su habilidad para sacar partido de sus seguidores como ladrones, caballeros, granjeros y monjes determinará quién será el ganador.

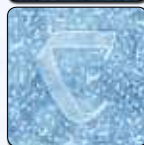
### Componentes

- 84 piezas de territorio (incluyendo 1 pieza de inicio, con el reverso oscuro), que representan diferentes segmentos de caminos, cruces de caminos, segmentos de ciudad, claustros y segmentos de campo.
- 40 seguidores en 5 colores: Cada seguidor se puede usar como ladrón, caballero, monje o granjero. Un seguidor de cada color se usa como ficha de puntuación.



- 1 marcador de puntuación  
Para llevar el control de los puntos recibidos por los jugadores.
- 1 reglamento

Reverso de la pieza de inicio



Reverso de las piezas normales

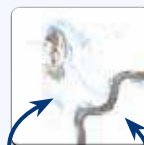
Segmento de ciudad



Escudo



Claustro



Segmento de campo



Segmento de camino



Cruce de caminos



### Objetivo del juego

Los jugadores colocan las piezas de territorio por turnos. De esta forma van apareciendo caminos, ciudades, claustros y campos sobre los cuales los jugadores pueden colocar sus seguidores para recibir puntos. Se pueden recibir puntos tanto durante la partida como al final de ésta, así que el ganador del juego sólo se conocerá después de haber calculado la puntuación final. Las reglas de la Edición Invierno son idénticas a las reglas del juego básico de Carcassonne. Las 12 piezas de territorio adicionales con ilustraciones de animales también se juegan según las reglas normales.

### Preparativos



La pieza de inicio se coloca boca arriba en el centro de la mesa. Las otras piezas de territorio se mezclan y ponen boca abajo sobre la mesa en varios montones al alcance de todos los jugadores. El marcador de puntuación se pone a un lado de la mesa.

Cada jugador recibe los 8 seguidores del color que haya elegido y coloca uno de ellos como ficha de puntuación en la casilla 0 (cero) del marcador de puntuación. Los 7 seguidores que sobran forman la reserva de cada jugador, que deja frente a él. El jugador más joven decide quién será el jugador inicial.

## Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador con el turno hace las siguientes acciones en el orden indicado:

- 1. El jugador **debe** robar 1 nueva **pieza de territorio** y colocarla.
- 2. El jugador **puede** colocar 1 de los **seguidores** de su reserva sobre la pieza **que acaba de colocar**.
- 3. Si al colocar la pieza de territorio se han completado **caminos, ciudades o claustros** se deben puntuar inmediatamente. A continuación es el turno del siguiente jugador.

### 1. Colocar una pieza de territorio

Como primera acción, el jugador **debe** robar 1 pieza de territorio de uno de los montones con piezas boca abajo. Primero la enseña a todos los jugadores (para que le puedan «aconsejar bien» dónde colocarla) y después la coloca. Al hacerlo, debe tener en cuenta lo siguiente:

- La nueva pieza (indicada con un marco **rojo** en los ejemplos) se debe colocar con al menos uno de sus lados tocando a una o más piezas ya colocadas. No es válido colocar una pieza que se toque con otra sólo por las esquinas.
- Todos los segmentos de caminos, ciudades y campos tienen que coincidir.



Segmentos de camino y de campo que coinciden.



Segmentos de ciudad que coinciden.



En un lado coinciden los segmentos de ciudad, y en el otro coinciden los segmentos de campo.



Un ejemplo de cómo no se puede colocar una pieza.

Si se da la rara circunstancia de que una pieza acabada de robar no se puede colocar cumpliendo las dos condiciones anteriores, se retira del juego, devolviéndola a la caja, y el jugador roba una nueva pieza.

### 2. Colocar un seguidor

Cuando el jugador haya colocado la pieza, **puede** colocar 1 seguidor. Al hacerlo, debe tener en cuenta lo siguiente:

- Sólo puede colocar 1 seguidor.
- Debe tomarlo de su reserva.
- Sólo lo puede colocar sobre la pieza que acaba de colocar.
- Tiene que decidir en qué parte de la pieza lo coloca. Ya sea como...

**Ladrón**



en un segmento de camino

o bien

**Caballero**



en un segmento de ciudad

o bien

**Monje**



en un claustro

o bien

**Granjero**



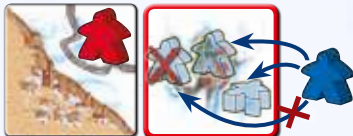
en un segmento de campo.

(Recomendamos que la primera partida se juegue sin granjeros).

**¡Los granjeros se ponen tumbados!**

- En los segmentos de camino, ciudad o campo conectados por la nueva pieza no puede haber ningún otro seguidor (ni siquiera uno propio). No tiene ninguna importancia la distancia que haya hasta el siguiente seguidor. Esta regla queda más clara en los siguientes dos ejemplos:

El jugador azul no puede colocar un ladrón porque el camino ya está ocupado. Puede colocar un monje o colocar tumbado un granjero en el campo.



El jugador azul no puede colocar un caballero en la ciudad porque ya está ocupada. Puede colocar un ladrón en el camino o colocar tumbado un granjero en el campo.



Si durante la partida un jugador se queda sin seguidores en su reserva, a partir de ese momento sólo puede robar y colocar piezas de territorio. Pero no hay de qué preocuparse: los seguidores se acaban recuperando.

Ahora ha terminado el turno del jugador y es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Excepción: Si al colocar la pieza se ha completado un camino, una ciudad o un claustro, entonces hay que determinar inmediatamente la puntuación.

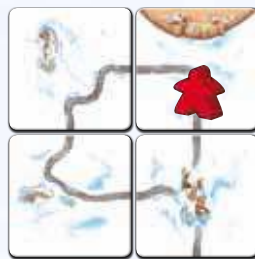


### 3. Se puntúan los caminos, ciudades y claustros completados

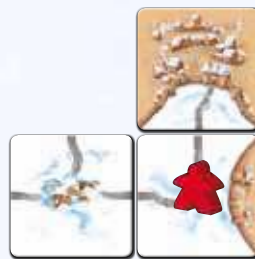
#### UN CAMINO COMPLETADO



Un camino está completado cuando los segmentos de camino están limitados en ambos extremos por un cruce de caminos, un segmento de ciudad o un claustro; o cuando el camino forma un circuito cerrado. Entre estos límites puede haber cualquier número de segmentos de camino. El jugador que tenga un ladrón en un camino completado recibe tantos puntos como la «longitud» del camino (número de piezas que lo forman).



*El jugador rojo recibe 4 puntos.*

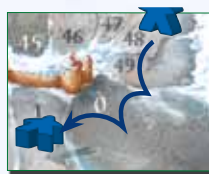


*El jugador rojo recibe 3 puntos.*

#### EL TABLERO DE PUNTUACIÓN

Todos los puntos ganados se indican enseguida en el marcador de puntuación. El marcador de puntuación es un circuito continuo de 50 casillas que se puede recorrer varias veces. Si una ficha de puntuación sobrepasa la casilla 0 (cero) se coloca tumbada. De esta manera se indica claramente que ese jugador tiene 50 ó más puntos.

*El jugador azul gana 3 puntos. Mueve su ficha de puntuación desde la casilla 48 a la casilla 1. Para demostrar que ha superado los 50 puntos coloca su ficha tumbada.*



#### UNA CIUDAD COMPLETADA

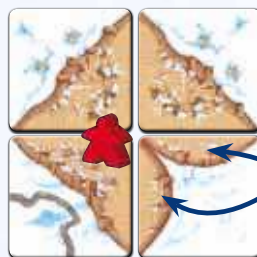


Una ciudad está completada cuando sus segmentos de ciudad están rodeados completamente por una muralla en la que no quede ningún hueco abierto. Una ciudad puede estar formada por cualquier número de segmentos de ciudad. El jugador que tenga un caballero en una ciudad completada recibe 2 puntos por cada segmento que tenga la ciudad. Cada escudo cuenta como 2 puntos adicionales.

**Excepción:** Cuando una ciudad completada consta de tan sólo 2 segmentos de ciudad, el jugador sólo recibe 2 puntos (en lugar de 4), más 1 punto por cada escudo en caso de haberlos.



*El jugador rojo recibe 8 puntos (3 segmentos de ciudad y 1 escudo).*



*El jugador rojo recibe 8 puntos (4 segmentos de ciudad, ningún escudo).*

*Cuando los dos segmentos de ciudad están en una misma ciudad sólo cuentan como 1 segmento de ciudad.*



#### ¿QUÉ SUCEDE CUANDO HAY VARIOS SEGUIDORES en un camino o ciudad completados?

Gracias a una hábil colocación de las piezas de territorio se puede dar el caso de que haya varios ladrones en un camino o varios caballeros en una ciudad.

Los puntos los recibirá el jugador que tenga la mayor cantidad de ladrones o caballeros. En caso de empate, todos los jugadores implicados reciben la totalidad de los puntos.

*La nueva pieza conecta los segmentos de ciudad que estaban separados y crea una ciudad completada.*



*El jugador azul y el jugador rojo reciben ambos la totalidad de los puntos, es decir, 10 puntos, porque los dos tienen cada uno 1 caballero en esta ciudad (empate).*

En la página 7 se puede encontrar otro ejemplo de seguidores en el interior de la misma.

#### UN CLAUSTRO COMPLETADO



Un claustro está completado cuando está rodeado por 8 piezas de territorio. El jugador que tenga un monje en un claustro completado recibe inmediatamente 9 puntos (1 punto por cada pieza de territorio y 1 punto por el claustro).



*El jugador rojo recibe 9 puntos (por las 8 piezas adyacentes y por el claustro).*



## DEVOLUCIÓN DE LOS SEGUIDORES A SUS PROPIETARIOS



Después de que se haya completado y puntuado un camino, una ciudad o un claustro, y sólo entonces, los seguidores implicados se devuelven a sus propietarios. **A partir del siguiente turno** los jugadores pueden volver a jugar el seguidor, ya sea como ladrón, caballero, monje o granjero.

Es posible colocar, recuperar y puntuar un seguidor en el mismo turno.

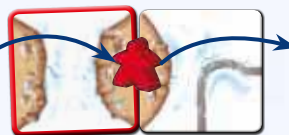
En este caso siempre se tiene que actuar según el orden siguiente:

1. Completar con la nueva pieza de territorio un camino, ciudad o claustro.
2. Colocar un ladrón, caballero o monje.
3. Puntuar el camino, ciudad o claustro completado.
4. Recuperar el ladrón, caballero o monje utilizado.

El jugador rojo recibe 3 puntos.



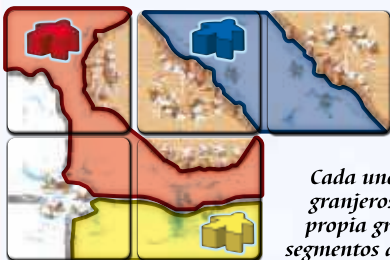
El jugador rojo recibe 2 puntos.



## LAS GRANJAS

(Recomendamos que la primera partida se juegue sin granjeros y por tanto sin granjas).

Varios segmentos de campo conectados entre sí reciben el nombre de «granja». Los segmentos de campo no se puntúan, sólo sirven acoger granjeros. Los propietarios de los granjeros recibirán puntos por ellos sólo al final de la partida. **Por tanto, los granjeros se quedan durante toda la partida en las granjas y sus propietarios no los recuperan.** (Para que esto quede perfectamente claro, los granjeros, al colocarlos, se ponen tumbados.) Las granjas quedan separadas de otras granjas por los caminos, ciudades y por los propios lados de las piezas de territorio colocadas. ¡Importante en la puntuación final!



Cada uno de los 3 granjeros tiene su propia granja. Los segmentos de camino y de ciudad separan las granjas unas de otras.



Después de haber colocado la nueva pieza de territorio, las granjas de los 3 granjeros quedan conectadas entre sí.

**Atención:** El jugador que ha colocado la nueva pieza de territorio no puede colocar ningún granjero en ella, porque en la granja grande que se acaba de crear al conectar las tres granjas ya hay granjeros

## Fin de juego y puntuación final

La partida termina al final del turno en el que se haya colocado la última pieza de territorio. Las ciudades, caminos y claustros que se hayan completado en este momento aún se puntúan normalmente. Ahora se procede a calcular la puntuación final en la cual se puntúan los caminos, ciudades y claustros no completados así como las granjas.

### PUNTUAR CAMINOS, CIUDADES Y CLAUSTROS NO COMPLETADOS

Durante la puntuación final en primer lugar se puntúan los caminos, ciudades y claustros **no completados**. Por cada camino, ciudad y claustro **no completados** su propietario recibe 1 punto por cada segmento.

Los escudos valen también sólo por 1 punto. Una vez puntuadas las construcciones se retiran los seguidores correspondientes.

El jugador verde recibe 8 puntos por la ciudad grande no completada (5 segmentos de ciudad, 3 escudos).

El jugador negro no recibe ningún punto porque el jugador verde con 2 caballeros tiene la mayoría en la ciudad.



El jugador rojo recibe 3 puntos por el camino no completado (3 segmentos de camino).



El jugador amarillo recibe 5 puntos por el claustro no completado (4 piezas de territorio adyacentes y el claustro).



El jugador azul recibe 3 puntos por la ciudad no completada de la esquina inferior derecha (2 piezas de territorio, 1 escudo).

## PUNTUACIÓN DE LOS GRANJEROS

(Recomendamos que la primera partida se juegue sin granjeros y por tanto sin puntuación de granjeros)

Ahora sólo quedan los granjeros en las granjas, y es el momento de puntuarlas. Se determina el propietario de cada granja. Si sólo un jugador tiene granjeros en una granja, entonces el propietario es él. Si varios jugadores tienen granjeros en una misma granja, entonces el propietario es el jugador que tenga la mayor cantidad de granjeros. En caso de empate, todos los jugadores que tengan la mayor cantidad de granjeros son los propietarios de la granja. El propietario, o los propietarios, de una granja reciben **3 puntos** por cada **ciudad completada** que sea adyacente a la granja, o que esté dentro de la granja. Si una ciudad es adyacente a varias granjas **todos los propietarios** de esas granjas reciben **3 puntos** por la ciudad.



El **jugador azul** recibe 6 puntos.  
El **jugador rojo** recibe 3 puntos.  
La ciudad no completada no da ningún punto.



El **jugador azul** recibe 9 puntos (6 puntos por la granja de arriba y 3 por la de abajo).



El **jugador azul** es el propietario de la granja pequeña. Recibe 3 puntos por la ciudad A.

**X** Orden de colocación de las piezas de territorio.

El **jugador rojo** es el propietario de la granja grande. Tiene la mayoría con sus 2 granjeros. El **jugador rojo** recibe 6 puntos (3 por cada una de las ciudades A y B).

El **jugador amarillo** no tiene la mayoría en la granja y por tanto no recibe ningún punto.

El **jugador azul** recibe 3 puntos por la ciudad A.



En la granja grande el **jugador rojo** y el **jugador amarillo** tienen cada uno 2 granjeros, así que ambos son los propietarios de esta granja. Cada uno recibe 6 puntos (3 por cada una de las ciudades A y B).

En la página 7 se incluye un ejemplo más detallado de la puntuación de las granjas.

De esta forma se puntúan para cada granja las ciudades completadas adyacentes. Una vez completada la puntuación final la partida termina. El jugador con la mayor puntuación es el ganador.



Juega online a Carcassonne en [www.brettspielwelt.de](http://www.brettspielwelt.de)

Más información sobre el juego: <http://www.devir.es/producto/carcassonne>

DEVIR

Editado en España  
Devir Iberia S. L.  
Rosselló 184 6è 1a  
08008 Barcelona  
[www.devir.es](http://www.devir.es)



© 2012  
Hans im Glück  
Verlags-GmbH

Un agradecimiento especial a Karen y Andreas «Leo» Seyfarth por su gran contribución al juego y las reglas.

Ilustraciones: Anne Pätzke

Ayuda en la ilustración de la portada: Irene Bressel

Diseño gráfico y maquetación: Christof Tisch

Créditos de la edición en español

Producción editorial: Xavi Garriga

Traducción: Francisco Franco Carea y Sonja Wlasny

Adaptación gráfica: Antonio Catalán



## Ejemplos detallados adicionales

### EJEMPLO DE PUNTUACIÓN DE GRANJEROS

Para aclarar al máximo las reglas de la puntuación final se incluye a continuación un ejemplo de cómo se puntúan los granjeros en sus granjas. Antes de consultar este ejemplo, lee el apartado **PUNTUACIÓN DE LOS GRANJEROS** en la página 6.



**Granja 1:** El jugador azul es el propietario de la granja 1. Tiene 2 ciudades completadas adyacentes (A y B). Por cada ciudad completada el jugador azul recibe 3 puntos (independientemente de su tamaño). El jugador azul recibe por tanto 6 puntos.

**Granja 2:** Los jugadores rojo y azul son los propietarios de la granja 2. Hay un total de 3 ciudades completadas (A, B y C) que son adyacentes o que están dentro de esta granja. El jugador rojo y azul reciben cada uno 9 puntos.

**Importante:** Las ciudades A y B dan puntos tanto al jugador azul de la granja 1, como a los jugadores rojo y azul de la granja 2, a cada uno 3 puntos, porque son adyacentes a ambas granjas. La ciudad de la esquina inferior izquierda no está completada, así que no da ningún punto.

**Granja 3:** El jugador amarillo es el propietario de la granja 3 porque tiene en ella un granjero más que el jugador negro. Hay un total de 4 ciudades completadas que son adyacentes o que están dentro de esta granja. El jugador amarillo recibe 12 puntos.

**Importante sobre los límites de las granjas:** Hay que tener en cuenta que las granjas quedan separadas de otras granjas por los caminos, ciudades (cuando no están completamente dentro de una granja) y por los propios lados de las piezas de territorio colocadas.

### ¿CÓMO PUEDE HABER VARIOS SEGUIDORES EN UNA MISMA CONSTRUCCIÓN?

□ = nueva pieza colocada



**Turno 1:** El jugador azul coloca un granjero en una granja.

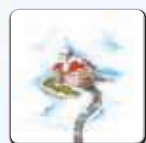
**Turno 2:** El jugador rojo coloca la pieza de la esquina superior derecha y coloca su granjero en la granja. Lo puede hacer porque las dos granjas aún no están conectadas.

**Turno 3:** Ahora se unen las dos granjas formando una granja más grande. De esta forma es posible que haya varios granjeros en una granja

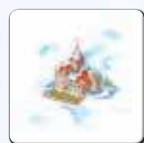
De la misma forma es posible que haya varios ladrones en un camino o varios caballeros en una ciudad.



# LISTADO DE PIEZAS DE LA EDICIÓN INVIERNO (72 piezas como el original + 12 piezas de animales)



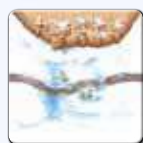
WinA 2x



WinB 4x

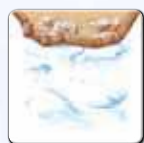


WinC 1x

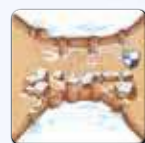


WinD 4x

También es la de inicio  
(reverso de color oscuro)



WinE 5x



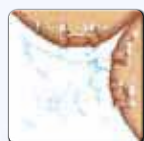
WinF 2x



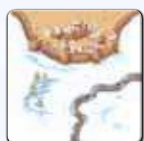
WinG 1x



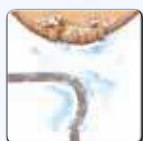
WinH 3x



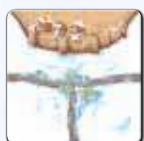
WinI 2x



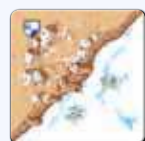
WinJ 3x



WinK 3x



WinL 3x



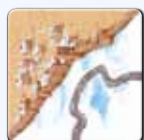
WinM 2x



WinN 3x



WinO 2x



WinP 3x



WinQ 1x



WinR 3x



WinS 2x



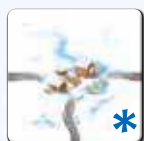
WinT 1x



WinU 8x



WinV 9x



WinW 4x



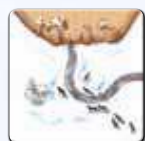
WinX 1x



WinTierA 1x



WinTierB 1x



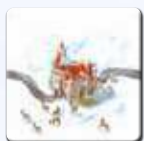
WinTierC 1x



WinTierD 1x



WinTierE 1x



WinTierF 1x



WinTierG 1x



WinTierH 1x



WinTierI 1x



WinTierJ 1x



WinTierK 1x



WinTierL 1x

\* Estas piezas tienen pequeñas variaciones en los gráficos (casas, ovejas, etc.).

## Resumen de puntuación

Construcciones completadas  
DURANTE la partida

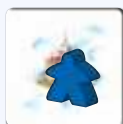
**Camino**  
(Ladrón) 1 punto por pieza



**Ciudad\***  
(Caballero) 2 puntos por pieza +  
2 puntos por escudo



**Claustro**  
(Monje) 9 puntos



Construcciones incompletas  
AL FINAL de la partida

**Camino**  
(Ladrón) 1 punto por pieza

**Ciudad**  
(Caballero) 1 punto por pieza +  
1 punto por 1 escudo

**Claustro**  
(Monje) 1 punto por pieza  
(Pieza de claustro y cada una de  
las piezas adyacentes)



\* Las ciudades de 2 segmentos  
sólo dan 1 punto por pieza  
y escudo.



**Punt. granjeros al FINAL de la partida**  
3 puntos por cada ciudad completada  
dentro de la granja o adyacente a la  
granja.