



Klaus-Jürgen Wrede

Mini 2

Carcassonne Despachos



Componentes • 8 fichas de despacho

• 6 seguidoras en 6 colores



Anverso



Reverso

Preparativos Se mezclan las fichas de despacho y se colocan en una pila boca abajo al lado del marcador de puntuación. Cada jugador coloca la seguidora de su color al lado de su seguidor en la casilla 0 (cero) del marcador de puntuación. Ahora cada jugador tiene dos fichas de puntuación en el marcador de puntuación.

Desarrollo del juego Cada vez que un jugador gane puntos puede decidir cuál de sus dos fichas de puntuación avanzará en el marcador de puntuación. El jugador activo (y sólo él) recibirá un despacho cada vez que, al puntuar, una de sus dos fichas de puntuación caiga en una casilla con el número marcado en oscuro (0, 5, 10, 15, ...). Roba la primera ficha de la pila de despachos y la gira boca arriba. Ahora puede elegir entre dos opciones:

- O BIEN**
- Ejecutar la **acción del despacho**
 - Recibir **2 puntos** (indicados en el sello de lacre, abajo a la derecha).

Después de que el jugador haya hecho una de las dos opciones, coloca el despacho boca abajo debajo de la pila.

Los Despachos en detalle:



1.) Puntuar el camino más corto: El jugador elige un camino en el que como mínimo tenga un seguidor propio (no tiene que tener la mayoría, sólo tiene que estar presente). Si está presente en varios caminos, debe elegir el que en la puntuación final le daría menos puntos. Registra los puntos en el marcador de puntuación. El seguidor se mantiene sobre el camino.



2.) Puntuar la ciudad más pequeña: Se siguen las reglas del despacho 1, aplicadas a ciudades.

3.) Puntuar el claustro más pequeño: Se siguen las reglas del despacho 1, aplicadas a claustros.



4.) Por cada escudo 2 puntos: El jugador recibe 2 puntos por cada escudo de todas las ciudades en las que como mínimo tenga 1 seguidor (no tiene que tener la mayoría).



5.) Por cada caballero 2 puntos: El jugador recibe 2 puntos por cada caballero propio (seguidor en una ciudad). Los caballeros se mantienen en juego.

6.) Por cada granjero 2 puntos: El jugador recibe 2 puntos por cada granjero propio (seguidor en un campo). Los granjeros se mantienen en juego.



7.) Colocar una pieza más: El jugador activo roba una pieza más de la pila y la coloca. De acuerdo a las reglas habituales, también puede colocar sobre ella otro seguidor.

8.) Puntuar un seguidor y quitarlo del tablero:

El jugador elige uno de los seguidores que tenga colocados. Si tiene la mayoría en la zona en la cual está el seguidor que ha elegido, entonces puntúa esa zona sólo para sí mismo. Los puntos se calculan según las reglas de la puntuación final. Por último, devuelve el seguidor elegido a su reserva.



Reglas adicionales: Si en un turno se puntúan varias construcciones, los puntos de cada construcción se tienen que avanzar en total sólo con una de las fichas de puntuación. **Al puntuar**, el jugador activo sólo puede recibir un despacho. Esto es así también cuando se puntúan varias construcciones a la vez. Sin embargo, a través de los puntos ganados por un despacho o por su acción, en su turno puede recibir otro despacho y usarlo. A través de éste puede ganar otro y así sucesivamente.

Importante: Sólo puede recibir despachos el jugador activo, incluso cuando las fichas de puntuación de otros jugadores caigan sobre casillas oscuras.

Al final de la partida, antes de la puntuación final, se suman los puntos de las dos fichas de puntuación. A continuación, cada jugador utiliza una ficha para indicar la suma conseguida y la otra se devuelve a la caja. En la puntuación final no se gana ningún despacho cuando una ficha de puntuación cae sobre una casilla oscura.



Editado por:
Devir Iberia S. L.
Rosselló 184 6º 1º
08008 Barcelona
www.devir.es



Círculos en los Cultivos: En cada miniexpansión encontrarás una pieza de la séptima miniexpansión «Círculos en los Cultivos». Esta expansión se puede jugar con sólo una pieza, pero es mejor cuando se juega con todas las seis piezas. El reglamento se puede encontrar en www.devir.es

