



Klaus-Jürgen Wrede

## La Abadía y el Alcalde



Con esta nueva expansión, los jugadores tienen todavía más opciones para reforzar su influencia en el área alrededor de Carcassonne. Ahora los comerciantes pueden transportar sus productos hasta cualquier ciudad y monasterio cercano, los granjeros pueden construir granjas más grandes y prósperas, las ciudades importantes pueden elegir a sus propios alcaldes, y hasta la iglesia puede aumentar su poder estableciendo abadías.

### Contenidos

- 12 nuevas piezas de territorio
- 6 establos de madera



- 6 piezas de territorio de abadía



- 6 carromatos de madera



- 6 alcaldes de madera



### Preparación del juego

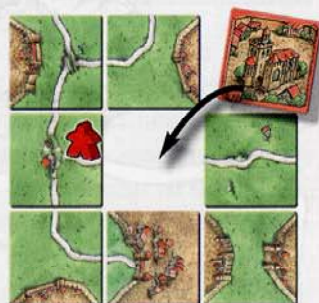
Cada jugador debe tomar 1 abadía, 1 alcalde, 1 establo y 1 carromato, y colocarlos junto a su provisión de seguidores. Las reglas básicas de **Carcassonne** se aplican de manera normal al utilizar esta expansión, con las siguientes reglas adicionales para los nuevos componentes.



#### Abadía

Cuando un jugador quiere utilizar su abadía no roba ninguna pieza de territorio al principio de su turno. En lugar de eso, coloca en juego la pieza de la abadía. La abadía sólo puede colocarse en un espacio vacío y que esté completamente rodeado de piezas de territorio por sus cuatro lados (no es necesario que esté rodeado por sus diagonales), de modo que al colocar la pieza se "rellene" dicho hueco. Si no hay ningún espacio en el que colocar la abadía de manera legal, el jugador no podrá ponerla en juego ese turno. Tras colocar la abadía, el jugador podrá desplegar sobre ella a uno de sus seguidores, como **monje**. En este caso, se aplicarán las mismas reglas que para un monje en un claustro.

La abadía completará si es posible las particularidades de territorio de todas las piezas que esté tocando por sus cuatro lados. Como de costumbre, los caminos y ciudades completados se puntuarán de inmediato. Un claustro será completado y puntuado si la abadía es la novena pieza de territorio requerida para completarlo.



**Ejemplo:** el jugador azul coloca la abadía, y completa así el camino de la izquierda (el que tiene un seguidor rojo). La ciudad que hay debajo de la abadía y el camino que hay a su derecha siguen estando incompletos.



#### Alcalde

En su turno, un jugador puede poner en juego a su alcalde en lugar de desplegar un seguidor. El alcalde únicamente puede colocarse en una ciudad, que además no tenga ya un caballero ni otro seguidor de ningún tipo. Por lo demás, se aplican las reglas normales para la colocación de seguidores. **Al puntuar una ciudad, el alcalde cuenta por tantos seguidores como pendones tenga la ciudad.** Por ejemplo, si la ciudad tiene 3 pendones el alcalde contará como 3 seguidores. Si la ciudad no tiene pendones, el alcalde contará como cero seguidores. Todos los demás seguidores del juego contarán de manera normal (es decir, cada seguidor contará como 1, y cada seguidor grande de la expansión **Posadas y Catedrales** contará como 2 seguidores). El valor de una ciudad no cambia por la presencia de un alcalde. Tras puntuar la ciudad, el jugador recupera su alcalde. A efectos de las demás reglas de Carcassonne (y de sus expansiones), el alcalde se considera un seguidor.

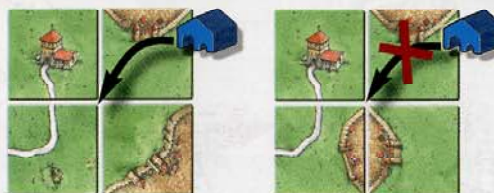


**Ejemplo:** el alcalde cuenta como 3 seguidores (3 pendones). Por tanto, el jugador azul se anota los 18 puntos por la ciudad.



#### Establo

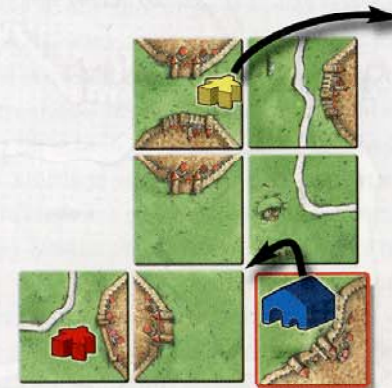
Cuando un jugador coloca una pieza de territorio creando una intersección de cuatro piezas, en la que las cuatro tienen un segmento de campo tocando la intersección, el jugador puede desplegar su establo en lugar de un seguidor. El establo deberá colocarse en la intersección entre las cuatro piezas, y permanecerá en el sitio elegido hasta el fin de la partida. El establo podrá colocarse incluso si hay granjeros en segmentos de campo conectados a la intersección.



**Ejemplo:** el establo no puede colocarse en la intersección que muestra la segunda imagen, ya que las dos piezas de territorio de la parte de abajo tienen segmentos de ciudad tocando la intersección. El establo sólo puede ser colocado si las cuatro piezas de territorio tienen segmentos de campo tocando la intersección.

**Puntuar tras colocar un establo:** cuando un jugador despliega un establo, la granja donde lo ha colocado se puntuará de inmediato. El jugador que tenga más granjeros allí (sin importar si es o no el jugador que ha desplegado el establo) recibirá 3 puntos por cada ciudad completada que esté conectada a dicha granja. Tras puntuar la granja, todos los jugadores que tuviesen seguidores allí los recuperarán. El establo, en cambio, permanecerá en juego en el lugar donde ha sido desplegado.

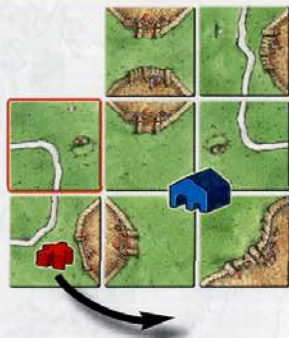
Si estáis jugando con la expansión **Constructores y Comerciantes**, un jugador que tenga un cerdo en la granja recibirá 4 puntos por cada ciudad que puntué en su favor (en lugar de 3). Tras puntuar la granja, el jugador recuperará su cerdo.



**Ejemplo:** el jugador azul coloca su establo. El jugador amarillo se lleva 6 puntos por las dos ciudades completadas, y recupera su granjero.



**Puntuar por conectar granjas:** no se pueden desplegar seguidores en una granja en la que haya un establo (a cualquier distancia), ni colocar más establos en una granja que ya tenga uno. En cambio, es perfectamente legal conectar varias granjas (mediante la colocación de piezas de territorio) cada una de las cuales tenga ya un establo. Si un jugador coloca una pieza de territorio conectando una granja sin establo a una granja con establo, la nueva granja resultante se puntuará de inmediato, y todos los jugadores recuperarán los seguidores que tuviesen en ella. No obstante, en este caso el jugador que puntúe recibirá únicamente 1 punto por cada ciudad completada (o 2 puntos si tiene en dicha granja un cerdo de la expansión **Constructores y Comerciantes**).



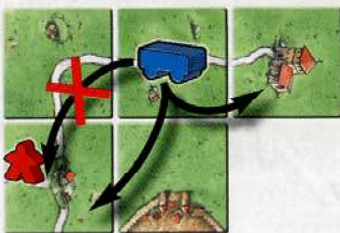
**Ejemplo:** al colocar la nueva pieza de territorio el **granjero rojo** queda conectado con la granja que contiene el **establo azul**. El **jugador rojo**, al ser el que tiene más granjeros en la nueva granja resultante, se anota 2 puntos por las ciudades completadas, y recupera su seguidor.

**Puntuar al final de la partida:** al acabar la partida, cada jugador que tenga un establo en juego recibirá 4 puntos por todas las ciudades completadas que haya en la misma granja que dicho establo (sin importar a qué distancia estén). Si hay varios establos en una misma granja, cada uno de ellos le otorgará a su dueño los 4 puntos por ciudad completada. Un establo no puede retirarse del juego por ningún motivo, ni siquiera por efecto del dragón (de la expansión **La Princesa y el Dragón**) ni por efecto de una torre (de la expansión **La Torre**). A efectos de las demás reglas de Carcassonne (y de sus expansiones) **un establo no se considera un seguidor**, sino una ficha especial.



### Carrimato

En su turno, un jugador puede desplegar su carrimato en lugar de un seguidor. El carrimato puede colocarse en una ciudad, claustro o camino en los que no haya ningún otro carrimato ni seguidor. Un carrimato **nunca** puede desplegarse en un segmento de campo. A la hora de puntuar, un carrimato cuenta exactamente igual que un seguidor normal. Tras puntuar una ciudad, claustro o camino en el que haya un carrimato, el jugador podrá recuperarlo. Alternativamente, podrá **moverlo** hasta otra ciudad, claustro o camino que cumpla los tres siguientes requisitos: 1) que esté incompleto; 2) que esté conectado por segmentos de camino a la ciudad, claustro o camino que se acaba de puntuar; y 3) que no contenga ningún otro carrimato ni seguidor. Si no hay en juego ningún segmento que cumpla estos tres requisitos, el jugador deberá simplemente recuperar su carrimato. A efectos de las demás reglas de Carcassonne (y de sus expansiones), el carrimato se considera un seguidor.



**Ejemplo 1:** el **jugador azul** recibe 4 puntos por el camino completado. A continuación puede mover su carrimato o bien hasta el claustro de la derecha, o bien hasta el camino del extremo inferior, ya que ambos están incompletos, están conectados al camino que se acaba de puntuar, y además no hay ningún otro seguidor allí. En cambio, el carrimato no podría moverse hasta el camino del extremo izquierdo, porque allí ya hay un **seguidor rojo**.



**Ejemplo 2:** el **jugador azul** recibe 2 puntos por el camino completado. A continuación puede mover su carrimato

hasta la ciudad del extremo inferior. En cambio, no podría moverlo hasta el camino del extremo izquierdo (porque allí ya hay un **seguidor rojo**), ni tampoco hasta el camino largo de la parte superior (porque dicho camino ya está completado).



**Ejemplo 3:** el **jugador azul** recibe 14 puntos por la ciudad completada. A continuación puede mover su carrimato hasta el camino de la derecha, que está conectado con la ciudad que se acaba de puntuar. En cambio, el carrimato no podría moverse hasta el camino completado de la parte superior.

### Descripción de las nuevas piezas de territorio



Esta pieza contiene dos segmentos separados de ciudad. No obstante, si ambos quedan conectados durante el juego contarán como un único segmento de ciudad. El segmento que tiene un pendón finaliza en el campo que aquí se puede ver en la parte inferior de la pieza (esto es especialmente importante a la hora de puntuar por los granjeros).



Esta pieza contiene dos segmentos separados de ciudad. No obstante, si ambos quedan conectados durante el juego contarán como un único segmento de ciudad.



Esta pieza no contiene dos caminos, sino un único camino ininterrumpido que simplemente pasa por un túnel durante parte de su recorrido. Por tanto, en la parte inferior de la pieza el camino no separa el campo en dos segmentos, mientras que en la parte superior sí que lo hace (esto es especialmente importante a la hora de puntuar por los granjeros).



En esta pieza, el camino finaliza en medio del campo.



En estas dos piezas los caminos tocan la ciudad, por lo que cada pieza tiene tres segmentos de campo separados.



En esta pieza el segmento de camino no finaliza, sino que sigue en las tres direcciones.

**dwir**



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Editado en España por Devir Iberia SL  
c/ Paris 162 - 164, 3º 1ª, Barcelona 08036  
Tel: 93 238 98 70 - Fax: 93 415 13 42  
e-mail: [spain@devir.es](mailto:spain@devir.es)