



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Mercados y Puentes



Los mercaderes ambulantes han llegado a Carcassonne para establecer mercados en los que el regateo se convierte en arte. Mientras tanto, los ingenieros de los puentes llevan la construcción de caminos a nuevas cotas, y por todas partes se construyen pequeños castillos para proteger los alrededores.

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

Componentes

- 12 puentes de madera
- 12 nuevas piezas de territorio (con el símbolo )
- 12 fichas de castillo



Preparativos

Mezclas las 12 nuevas piezas de territorio con el resto de piezas.

Cada jugador recibe puentes y fichas de castillo dependiendo del número de jugadores:

2 a 4 jugadores cada jugador recibe 3 puentes y 3 castillos.

5 ó 6 jugadores cada jugador recibe 2 puentes y 2 castillos.

Mercados (8 piezas)



Cuando un jugador roba una pieza de territorio que tenga un mercado, la coloca de la forma habitual. A continuación se celebrará un mercado, en el que algunas piezas de territorio serán "subastadas".

El jugador actual descubre tantas piezas como jugadores haya y las coloca frente a él, a la vista de todos. Ahora **el siguiente jugador** elige una de las piezas y ofrece la cantidad que quiera por la pieza (es posible ofrecer 0 puntos). Siguiendo el orden de juego, el resto de jugadores pueden hacer **una única puja** cada uno con los puntos que están dispuestos a ofrecer por esa pieza. Cuando se ofrecen puntos, se tiene que ofrecer más que la puja actual. Un jugador también puede decidir pasar y no pujar.

Cuando todos los jugadores han ofrecido puntos o han pasado, el jugador que ha elegido la pieza puede elegir entre:

• **Comprar** la pieza al pujador más alto, pagándole los puntos de su puja
O BIEN

• **Vender** la pieza al pujador más alto. El pujador le paga a él los puntos pujados.

Los puntos se restan de la puntuación del jugador que entrega los puntos, mientras que el jugador que los recibe añade los puntos a su puntuación. Si el jugador que ha elegido la pieza es el único pujador, entonces simplemente resta los puntos de su puntuación, sin que ningún otro jugador reciba estos puntos.

Ahora el siguiente jugador (que no haya comprado una pieza durante el mercado) elige una pieza y puja por ella. Se repite el mismo procedimiento, pero sólo pueden ofrecer puntos los jugadores que aún no hayan comprado ninguna pieza. La última pieza se entregará al jugador que no haya recibido ninguna pieza durante el mercado. La consigue gratis. Si se roba una pieza de mercado en los primeros turnos de la partida, es perfectamente posible que un jugador acabe con puntos negativos. Cuando se acaba el mercado, los jugadores colocan sus piezas, empezando por el jugador después del jugador actual. Cuando los jugadores colocan sus piezas, tienen todas las posibilidades igual que en un turno normal.

Ejemplo con 3 jugadores:

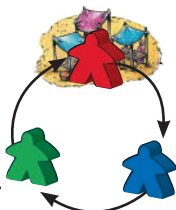
El **jugador rojo** roba una pieza de mercado. Coloca la pieza y coloca un seguidor en ella. A continuación descubre 3 piezas de un montón.

- El **jugador azul** es el siguiente jugador, así que elige una pieza y ofrece 2 puntos por ella. El **jugador verde** pasa, y el **jugador rojo** ofrece 3 puntos. El **jugador azul** (el ofertante) quiere quedarse la pieza. Le paga 3 puntos al **jugador rojo** (el pujador más alto), así que el **jugador azul** reduce su puntuación en 3 y el **jugador rojo** aumenta su puntuación en 3
- Ahora el **jugador verde** elige una pieza y ofrece 2 puntos. El **jugador rojo** ofrece 3 puntos. El **jugador verde** vende la pieza al **jugador rojo** y recibe 3 puntos del **jugador rojo**.
- Finalmente sólo queda una pieza. El **jugador verde** la recibe gratis.

Empezando por el **jugador azul**, cada jugador realiza un turno normal en el que coloca la pieza que ha recibido.

No hay reacción en cadena: Por una pieza de mercado que se haya descubierto a consecuencia de otra pieza de mercado, no se descubren más piezas. Sólo después de que cada jugador haya recibido una de las piezas descubiertas y de que todas ellas hayan sido colocadas, se podrá volver a celebrar un nuevo mercado.

Variante para el mercado: El jugador actual descubre tantas piezas como jugadores. Ahora el siguiente jugador elige una de las piezas y la coloca jugando un turno normal. El resto de jugadores hacen lo mismo, hasta que todas las piezas descubiertas hayan sido repartidas. A continuación la partida continúa normalmente.



Puentes



En su turno, además de colocar una pieza y colocar un seguidor, el jugador puede construir uno de sus puentes. El puente continúa un camino llevándolo por encima de la loseta debajo de él, y cuenta simplemente como un segmento más del camino.

Sólo se puede construir un puente si...

- El puente se puede construir en la pieza que se acaba de colocar, o en la pieza adyacente (horizontal o vertical) a la pieza actual.
- Ambos extremos del puente se deben colocar en un campo (no en una ciudad, camino, río, etc.).

Por tanto, se permite colocar un campo al final de un camino si el jugador continúa el camino con un puente. El jugador puede colocar un seguidor en la pieza actual, o en el puente, si el puente se construye en la loseta actual (siguiendo las reglas normales de colocación de seguidores). Los campos o las ciudades debajo del puente no quedan separados. Se puede construir un puente a continuación de otro puente.

Ejemplos:



Construir un puente en una pieza acabada de colocar:

El **jugador rojo** amplía su ciudad. Como la nueva pieza no tiene ningún camino coloca un puente para continuar el camino por encima del segmento de ciudad que acaba de colocar.



Siguiente turno:
El jugador azul completa su camino y recibe 3 puntos (el puente vale 1 punto, igual que un segmento normal de camino).



Construir un puente en una pieza adyacente a la que se acaba de colocar:

El **jugador rojo** coloca una pieza y coloca un seguidor en el camino. Con el puente continúa el camino por encima de la ciudad en una pieza adyacente.



Se puede construir un puente a continuación de otro puente, incluso por encima de un claustro (incluso aunque estén ocupados).



El puente no se puede construir de esta forma, porque uno de sus extremos estaría encima de un camino.

Castillos



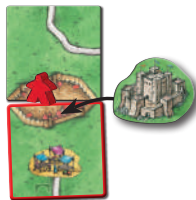
Cuando un jugador completa una **ciudad pequeña** propia, formada por tan sólo 2 segmentos, puede elegir entre recibir puntos de la forma habitual (2 puntos), o construir uno de sus castillos en ella. Si elige esta última opción, coloca una ficha de castillo encima de la ciudad y coloca el seguidor que estaba en la ciudad, encima de su ficha. ¡Una ciudad pequeña con un castillo aún no cuenta como completada!

Construir un castillo no da ningún punto. El propietario de un castillo recibirá puntos cuando una construcción de los **alrededores** sea completada (claustro, ciudad o camino). Más concretamente: parte de la construcción completada tiene que estar en al menos una pieza de los alrededores. Los alrededores son las piezas en las que está el castillo, así como las dos piezas a la derecha e izquierda de estas piezas. En total los alrededores están formados por 6 piezas.

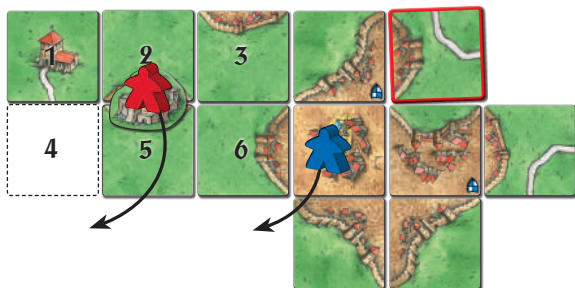


Las piezas / lugares 1 a 6 forman los alrededores del **castillo rojo**. El propietario del castillo puede recibir puntos de estas construcciones:

- el claustro en 1
 - el camino en 1
 - la ciudad en 3 (lado superior)
 - la ciudad en 6 (lado inferior)
- (La ciudad pequeña en 3 y 6 ya había sido puntuada antes de que se construyera el castillo y, por tanto, no da ningún punto para el castillo.)



Con esta pieza el **jugador rojo** completa una ciudad pequeña y construye un castillo en ella.



Ejemplo de la puntuación de un castillo:

La ciudad azul se ha completado y da 20 puntos. Como uno de los segmentos de la ciudad está en los alrededores del castillo rojo (6) y esta ciudad es la primera construcción que se completa en los alrededores, el jugador rojo también recibe 20 puntos. Ambos seguidores se retiran y recuperan.

Un castillo sólo cuenta como completado cuando una construcción (claustro, camino, ciudad u otro castillo) en una de las 6 piezas de los alrededores es completada. El propietario de la construcción completada y el propietario del castillo reciben la totalidad de los puntos de la construcción completada. El seguidor en el castillo se recupera después de la puntuación.

Otras reglas:

- Un **claustro** sólo cuenta como parte de los alrededores si el claustro en sí está en una de las 6 piezas de los alrededores, y no si tan sólo está una de las 8 piezas que rodean el claustro.
- ¡El seguidor en un castillo recibe los puntos de la primera construcción que se complete! No se puede dejar en el castillo a la espera de que se completen más adelante otras construcciones.
- No tiene importancia si la construcción se **puntuá** realmente o no. Si la construcción que se completa no tiene ningún seguidor, el propietario del castillo recibe puntos incluso a pesar de ello.
- En el caso de que **varias construcciones** de los alrededores se completen a la vez, el propietario del castillo puede elegir **una** de las construcciones completadas de la cual recibirá los puntos. Un castillo sólo recibe puntos de una construcción.
- Como una ciudad pequeña no está completada cuando se construye un castillo en ella, puede haber **dos castillos** el uno al lado del otro. En este caso un castillo que puntuá en los alrededores de otro castillo cuenta como una construcción completada y ambos propietarios reciben la misma cantidad de puntos.
- Al **final** de la partida un seguidor en un castillo no recibe ningún punto. Un castillo nunca recibe ningún punto por una granja.
- Al construir un castillo no tiene importancia si el seguidor ya había sido colocado en la primera mitad de la ciudad pequeña, o si el jugador lo coloca en la segunda mitad.
- Los campos quedan separados por un castillo de la misma forma que por una ciudad pequeña. (Aunque el campo alrededor del castillo lo puede indicar de forma diferente).

Un castillo en una granja vale 4 puntos (en lugar de los 3 normales), 5 puntos cuando en la granja hay también un cerdo (2ª expansión: Constructores y Comerciantes) ó 5 puntos cuando en la granja hay un establo (5ª expansión: La Abadía y el Alcalde).