



Klaus-Jürgen Wrede



# Carcassonne



**STAR  
WARS™**

EDITION

**DEVIR**



EDITION



Klaus-Jürgen Wrede

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy muy lejana, de 2 a 5 jugadores, de 7 años o más, jugaban a *Carcassonne*

¡Vive las apasionantes aventuras del universo *Star Wars™* en el fascinante mundo de *Carcassonne*!

Aquí te esperan duelos excitantes para decidir el dominio sobre esta galaxia remota. Imponte en las batallas decisivas y sitúa tus tropas con astucia en tu camino hacia la victoria.

¡Que la Fuerza te acompañe!

## COMPONENTES Y PREPARACIÓN

¡Bienvenido a *Carcassonne Star Wars*! En estas páginas te guiaremos, en un pis pas, a través de las fáciles reglas del juego. Lee primero este reglamento y luego podrás explicar el juego a tus amigos, sin que ya nada se interponga entre vosotros y la diversión galáctica de *Carcassonne Star Wars*.

En primer lugar, debes preparar la partida. Tranquilo, lo haremos en un instante, y mientras la preparas, te explicaremos los componentes del juego. ¡Vamos!

Primero, echemos un vistazo a las **LOSETAS**.

Hay un total de 76, y en ellas encontrarás rutas comerciales, campos de asteroides y planetas.



Loseña con un campo de asteroides



Loseña con una ruta comercial



Loseña con un planeta

Por ahora no debes preocuparte acerca del resto de elementos, como los símbolos, que explicaremos más adelante.

El reverso de todas las loseñas es idéntico, excepto el de la loseña inicial, que es naranja para poder distinguirla fácilmente del resto.



Loseña con un reverso normal



Loseña inicial con un reverso naranja

Empieza colocando la loseña inicial (la del reverso naranja) en el centro de la mesa. Mezcla las otras loseñas y ponlas boca abajo sobre la mesa, formando varias pilas, de tal modo que estén al alcance de todos los jugadores.



Loseña inicial

Varias pilas de loseñas boca abajo

A continuación, deja el marcador de puntuación en un lado de la mesa, junto con los 3 dados rojos y los 3 verdes.



Antes de la primera partida, engancha los adhesivos correspondientes en la parte anterior y posterior de cada seguidor.

Finalmente, veamos cómo son vuestros **SEGUIDORES** (las figuritas humanoides de madera), y ya habremos terminado de preparar la partida. En este juego hay 30 seguidores, que corresponden a 6 figuras en cada uno de los colores **rojo, verde, negro, blanco y naranja**. Reparte 5 seguidores a cada jugador (4 pequeños y 1 grande), así como la correspondiente tarjeta de personaje. Podéis elegir vuestro personaje favorito o asignarlos al azar.

Cada jugador coloca su seguidor pequeño sobrante en la casilla «0» del marcador. Por último, devolved a la caja a los seguidores y las tarjetas de personaje que no uséis.

1 tarjeta de personaje de cada color (con el símbolo de una facción)

## OBJETIVO

¿De qué va *Carcassonne Star Wars*? ¿Cuál es el objetivo del juego? Por turnos, los jugadores iréis colocando las losetas, adyacentes entre sí, y de este modo crearéis rutas comerciales, exploraréis campos de asteroides y conquistaréis planetas. Para ello, usaréis vuestros seguidores como si fueran mercaderes, exploradores o conquistadores. Esto os permitirá ganar puntos, durante la partida y al final de esta. Solo tras el recuento final se determinará quién tiene más puntos y es proclamado ganador. Pero, ahora... ¡empecemos!

## CÓMO SE JUEGA

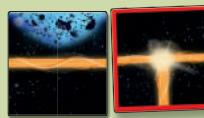
En *Carcassonne Star Wars* se juega por turnos, en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador más joven. En su turno, el jugador realiza siempre las acciones que se describen a continuación, en el orden especificado; luego, es el turno del jugador a su izquierda, etc. Ahora simplemente presentaremos tales acciones y las explicaremos más detalladamente en el siguiente apartado. Eso lo haremos según se usen las rutas comerciales, los campos de asteroides o los planetas que aparecen en las losetas. ¿Cuáles son estas acciones?

- 1 **Colocar tu loseta**  
Debes robar 1 loseta y colocarla adyacente a otra loseta jugada anteriormente.
- 2 **Poner a un seguidor**  
Puedes poner a uno de tus seguidores en la loseta que acabas de colocar.
- 3 **Resolver la batalla**  
Si en un mismo dominio hay dos seguidores de colores diferentes, tiene lugar una batalla.
- 4 **Puntuar**  
Calcula los puntos que has ganado con tus acciones.

### Las rutas comerciales

#### 1. Coloca tu loseta

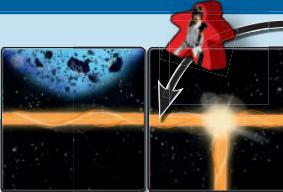
La loseta que has robado muestra tres rutas comerciales que se originan en una intersección. La colocas al lado de la loseta inicial, asegurándote siempre de que los lados que están en contacto con las losetas adyacentes coincidan plenamente.



Acabas de poner en juego tu primera loseta, y la ruta comercial coincide con la que ya había sobre la mesa... ¡muy bien!

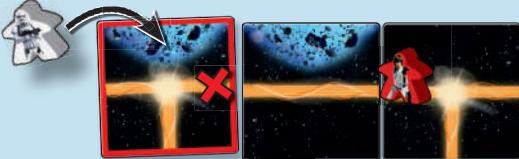
#### 2. Pon a un mercader

Tras haber colocado tu loseta, puedes poner a uno de tus seguidores como mercader en una ruta comercial de esta loseta. Sin embargo, solo puedes hacerlo si no hay ningún otro mercader que ya esté sobre dicha ruta (en cualquier punto del recorrido).



Has puesto un seguidor como mercader en la loseta que acabas de colocar. Puedes hacerlo sin problemas, ya que no hay ningún otro mercader que te lo impida sobre esta misma ruta.

La ruta comercial aún no ha sido completada. Por esta razón, de momento **no calculas los puntos (acción 4)** y pasa el turno al siguiente jugador.



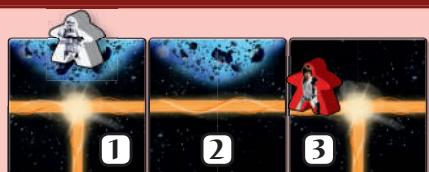
Como la ruta comercial ya está ocupada hacia la derecha, **Blanco** decide poner a su seguidor como explorador en el campo de asteroides.

#### 3. Resuelve la batalla

Esta acción debe realizarse siempre que haya seguidores de más de un jugador en un mismo dominio (p. ej. en una ruta comercial). Lo explicaremos más adelante en otro apartado (v. pág. 5).

#### 4. Puntúa la ruta comercial

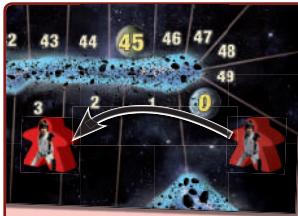
Cada vez que se complete una ruta comercial, esta debe puntuarse. Se considera que una ruta está **completa** si se ha cerrado por ambos extremos, ya sea con intersecciones, campos de asteroides o planetas, incluso cerrándose en sí misma. El jugador gana 1 punto por cada loseta que forme parte de la ruta comercial.



Además, hay que tener en cuenta los tres símbolos de facción: la Alianza Rebelde (W), el Imperio (S) y los cazarrecompensas (G) (se explican más detalladamente en la pág. 5). Cada vez que ganas puntos y hay símbolos de facción en tu dominio, ganas 2 puntos adicionales por cada símbolo (independientemente de la facción a la cual pertenezcas).

Aunque quien colocó esta loseta fue otro jugador, tu ruta comercial ha sido completada y recibes 3 puntos por ella (un punto por cada loseta que la forma).

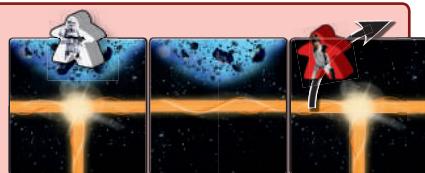




Y ahora te presentamos el fantástico marcador de puntos: ¿pensabas que tendrías que llevar la cuenta de los puntos conseguidos? Pues no, para eso está el marcador y vuestros seguidores que se desplazan sobre este. En nuestro ejemplo, has ganado 3 puntos y, para indicarlo, avanzas tu seguidor tres casillas en el marcador.

Tras cada recuento de puntos, devolved a los seguidores implicados a sus reservas.

Cuando la partida se acerque al final y hayáis superado los 50 puntos, podéis indicarlo fácilmente si ponéis a vuestro seguidor en posición horizontal.



Devuelve a tu mercader, con el que acabas de ganar 3 puntos, a tu reserva. El seguidor Blanco permanece sobre su loseta, ya que no estaba implicado en la puntuación.

¡Perfecto! Ahora ya te hemos explicado las reglas más importantes del juego. Vamos a echar un vistazo a los otros dominios.

## ■ Los campos de asteroides

### 1. Coloca tu loseta

Como antes, primero robas una loseta para colocarla sobre la mesa. Recuerda que los lados en contacto con losetas adyacentes deben coincidir plenamente (un lado de campo de asteroides solo puede conectar con otro lado del mismo tipo).



### 2. Pon a un explorador

Luego, comprueba la presencia de otros seguidores en ese campo de asteroides; como no hay ninguno, puedes poner a uno de los tuyos para que haga de explorador.



Tu maniobra ha sido muy buena y has expandido el campo de asteroides con una nueva loseta. Como aún no está ocupado, decides poner ahí a uno de tus seguidores para que lo explore.

### 3. Resuelve la batalla

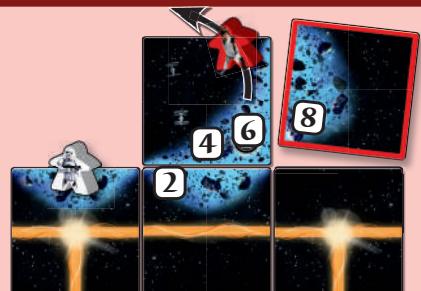
Cuando haya seguidores de más de un jugador en un mismo campo de asteroides, en este se produce una batalla (v. pág. 5).

### 4. Puntúa el campo de asteroides

La partida ha avanzado y suponemos que acabas de robar una loseta (la que se muestra con un borde rojo) en la que hay un campo de asteroides. Decides colocarla en tu campo de asteroides.

El dominio (en este caso, el **campo de asteroides**) ha sido completado. Cada vez que un campo de asteroides esté rodeado exclusivamente por cosmos, sin abertura por ningún lado, se considera que está **completo**. Como uno de tus seguidores se encuentra en el campo de asteroides, ahora puntúas dicho campo y actualizas tu puntuación en el marcador.

**Cada loseta que forme parte de un campo de asteroides que haya sido completado otorga 2 puntos. Además, cada símbolo de facción en un campo de asteroides completo otorga 2 puntos adicionales (independientemente de la facción a la cual pertenezcas).**



En el campo de asteroides que has completado hay un símbolo del Imperio y ganas un total de  $6 + 2 = 8$  puntos. Como sucede tras cualquier puntuación, el seguidor implicado regresa a su reserva.

## ■ Los planetas

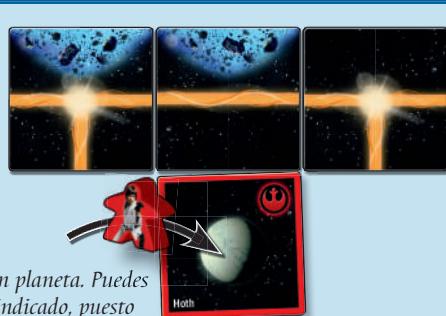
### 1. Coloca tu loseta

Como antes, primero robas una loseta para colocarla sobre la mesa. Recuerda que los lados en contacto con losetas adyacentes deben coincidir plenamente. Los planetas aparecen siempre en el centro de una loseta. Ahora bien, en algunas losetas de planeta también puede haber porciones de rutas comerciales o campos de asteroides, las cuales deberás tener en cuenta a la hora de colocar la loseta.



### 2. Pon a un conquistador

Si lo deseas, puedes poner a uno de tus seguidores en el planeta, a modo de conquistador. Cógelo de tu reserva y ponlo justo sobre el planeta.



Has robado una loseta con un planeta. Puedes colocar la loseta en el lugar indicado, puesto que los lados de cosmos están adyacentes.

Pero existe otra manera de hacer llegar un conquistador a un planeta: cuando colocas tu loseta en unos de los 8 espacios libres que rodean ese planeta. Así, si colocas una loseta justo al lado de un planeta (es decir, adyacente por uno de sus lados o incluso en diagonal, en contacto con una de sus esquinas), puedes poner a uno de tus seguidores en la loseta (del modo habitual) o directamente sobre el planeta.

A diferencia de lo que ocurre con las rutas comerciales o los campos de asteroides, puedes poner a uno de tus seguidores en un planeta que ya esté ocupado por un rival (en efecto, esta es una gran excepción en el mundo de *Carcassonne Star Wars* y la explicaremos más detalladamente en la pág. 7).



### 3. Resuelve la batalla

Cuando haya seguidores de más de un jugador en un mismo planeta, en este se produce una batalla (v. pág. 5).

### 4. Puntúa el planeta

La puntuación de una planeta se lleva a cabo cuando este ha quedado completamente rodeado por 8 losetas. Cada loseta (incluyendo la del propio planeta) otorga 1 punto. Además, un símbolo de facción en un planeta otorga 2 puntos adicionales (independientemente de la facción a la cual pertenezcas).

Los símbolos de facción en las 8 losetas que rodean el planeta no se tienen en cuenta, ya que se han puntuado o se puntuarán en otros dominios (como rutas comerciales o campos de asteroides).



### Varios seguidores en un dominio

Recordad que no está permitido poner a seguidores en rutas comerciales ni en campos de asteroides que ya estén ocupados por otros seguidores. Sin embargo, es posible que varios seguidores coincidan en un mismo dominio tras la «unión» de dos o más dominios, o cuando se pone a un seguidor en un planeta previamente ocupado. No obstante, en *Carcassonne Star Wars*, solo los seguidores de un mismo color pueden convivir en un mismo dominio. Cuando se unen dominios que contienen seguidores de colores diferentes, se libra una batalla, que debe resolverse mediante lanzamiento de dados.

### 3. Las batallas

**FACCIONES.** En tu tarjeta de personaje, un símbolo indica la facción a la que perteneces: la Alianza Rebelde, el Imperio o los cazarrecompensas. Estos símbolos también aparecen en las losetas.

**¿CUÁNDO SE PRODUCE UNA BATALLA?** Recibes 1 dado por cada uno de tus seguidores pequeños que participan en la batalla; y 2 dados por tu seguidor grande. Si en el dominio en disputa hay al menos un símbolo de tu facción, recibes 1 dado adicional. Independientemente del número de seguidores y símbolos propios que haya en ese dominio, solamente lanzas un máximo de 3 dados en la batalla.

**¿CUÁNTOS DADOS DEBES LANZAR?** Recibes 1 dado por cada uno de tus seguidores pequeños que participan en la batalla; y 2 dados por tu seguidor grande. Si en el dominio en disputa hay al menos un símbolo de tu facción, recibes 1 dado adicional. Independientemente del número de seguidores y símbolos propios que haya en ese dominio, solamente lanzas un máximo de 3 dados en la batalla.

**LA BATALLA.** Todos los jugadores que participan en la batalla deben lanzar sus dados. Para determinar el vencedor, cada jugador únicamente tiene en cuenta el dado con el resultado más alto (los otros no cuentan). Así, el vencedor es el jugador que haya lanzado el dado con un resultado más alto.

**EMPATE.** Cada vez que se produzca un empate para el resultado más alto, todos los jugadores empataos ganan 1 punto. Los jugadores que obtuvieron resultados más bajos se retiran de la batalla. A continuación, los jugadores empataos vuelven a lanzar los dados y resuelven la batalla de la misma manera, hasta desempatar.

**DERROTA.** Si un jugador pierde la batalla (aunque los otros aún estén combatiendo), debe retirar a su seguidor (o seguidores) y devolverlo a su reserva. El perdedor gana 1 punto por cada dado que haya lanzado. Por su parte, el vencedor deja a su seguidor (o seguidores) en el dominio o, si este ha sido completado, lo puntúa y retira sus seguidores.



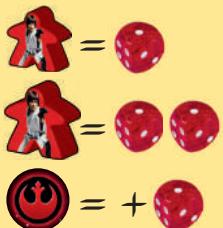
Alianza  
Rebelde



Imperio



Cazarre-  
compensas



Los símbolos de facción no están relacionados con los de los planetas en las losetas y tienen que ver con otro aspecto del juego.

Ahora nos centraremos en explicar cómo se inician y cómo se libran las batallas en los diferentes dominios.

### La batalla por las rutas comerciales

- 1) Con la loseta que has robado podrías extender la ruta comercial del jugador blanco. Pero, precisamente, la presencia del mercader **blanco** te impediría poner ahí a uno de tus seguidores. Por ello, decides colocar la loseta de forma que no esté conectada con esa ruta comercial.
- 2) Más adelante, en un turno posterior, colocas otra loseta en el espacio vacante y unes así las dos rutas. No puedes colocar ningún mercader en ese tramo de ruta, pero podrías poner a uno de tus seguidores como explorador en el campo de asteroides o directamente, como conquistador, en el planeta. Tras colocar la loseta, debes librar una batalla contra el jugador **Blanco**, para determinar quién controla la ruta apenas unida.

Ambos jugadores lanzáis un dado (fijáos que el símbolo de la Alianza Rebelde solo cuenta para el planeta, y no para la ruta, por lo que no os da ningún dado adicional). Como miembro de la Alianza Rebelde, lanzas el dado rojo; el jugador blanco, de la facción del Imperio, lanza el verde.



**Rojo**



contra **Blanco**

**Blanco** ha perdido y debe retirar a su mercader, devolviéndolo a su reserva. Pero gana 1 punto, ya que luchó con un dado. Como la ruta comercial ha sido completada, la puntuás y ganas 4 puntos.



### La batalla por los campos de asteroides

- 1) Con la esperanza de en un futuro poder arrebatar a **Negro** y **Blanco** el control de un gran campo de asteroides, colocas una loseta de ese tipo en el sitio indicado y pones en ella a uno de tus seguidores, como explorador. Puedes hacerlo sin ningún impedimento, ya que tu campo de asteroides no está en contacto (por ningún lado) con algún otro campo en el que haya otros exploradores. Quién sabe... quizás más adelante robes la loseta apropiada que encaje justo ahí, en el espacio vacante, y puedas desencadenar la batalla.
- 2) Has tenido mucha suerte y, en un turno posterior, la loseta soñada cae en tus manos; la colocas en el espacio vacante y completas un gran campo de asteroides, formado por cuatro losetas.

**Ha llegado la hora de la batalla.**

Como tienes 1 explorador y el símbolo de tu facción aparece en una de las losetas que forman el campo de asteroides, lanzas un total de 2 dados. **Blanco** lanza 1 dado porque tiene un explorador pequeño. El explorador negro es un seguidor grande, por lo que **Negro** lanza 2 dados. A la izquierda hay un símbolo del Imperio, pero está sobre una ruta y no pertenece al campo de asteroides, por lo que **Blanco** y **Negro** no reciben ningún dado adicional.

1.<sup>a</sup> tirada:



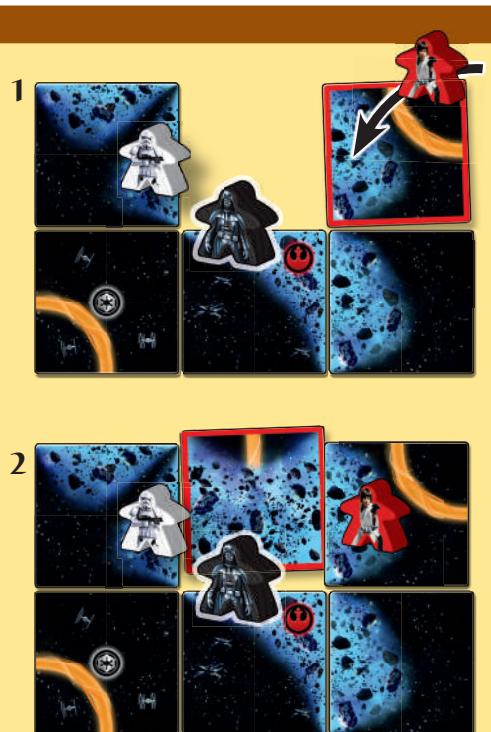
**Rojo**



contra **Negro**



contra **Blanco**



**Blanco** ha obtenido un 3, que es un resultado inferior al que habéis sacado tú y el jugador **Negro**. **Blanco** ha sido derrotado y debe retirar a su explorador, ganando 1 punto por haber luchado con un dado. Se ha producido un empate: tú y **Negro** habéis obtenido un 4 cada uno. Ambos ganáis 1 punto y volvéis a lanzar los dados.

2.<sup>a</sup> tirada:



**Rojo**



contra **Negro**

Esta vez, **Negro** ha sacado un 6, un resultado que le permite ganar la batalla. Has perdido y retiras a tu explorador. Como luchaste con dos dados, ganas 2 puntos. El campo de asteroides ha sido completado y **Negro** gana 12 puntos (10 puntos de 5 losetas, más 2 puntos por la presencia de un símbolo de facción). Tras haber puntuado el campo, **Negro** retira a su explorador.

## La batalla por los planetas

La lucha por el control de los planetas tiene un papel especial e importante en *Carcassonne Star Wars*. Así, los jugadores pueden atacar los planetas directamente. Como ya sabes, puedes poner a un conquistador en un planeta si colocas una loseta en uno de los 8 espacios libres que lo rodean. Esta jugada es válida incluso cuando ese planeta está ocupado por un conquistador de otro jugador.

Primero, debes debes decidir si quieres usar la loseta que acabas de colocar para la que sería su función habitual (como ruta comercial, campo de asteroides o planeta), o bien prefieres mover directamente a tu seguidor al planeta adyacente y, si fuera el caso, atacar al conquistador que ahí estuviera.

Para determinar el número de dados que debes lanzar, usa las reglas que ya te hemos explicado: 1 dado si el conquistador es pequeño; 2 dados si es grande; más 1 dado si el símbolo de tu facción está presente en el planeta (para la batalla no debéis tener en cuenta los símbolos de facción que puedan aparecer en las 8 losetas que rodean el planeta). Asimismo, los símbolos en las losetas que rodean al planeta tampoco no otorgan puntos a la hora de puntuarlo. Como antes, el número máximo de dados que puede lanzar un conquistador en un planeta es 3.

- 1) Has colocado una loseta con ruta comercial en uno de los 8 espacios que rodean al planeta. Decides que no vas a poner a un mercader en la ruta, sino que prefieres atacar al seguidor grande que **Blanco** había puesto en el planeta.

Como el planeta tiene un símbolo de tu facción, lanza 1 dado adicional, para un total de 2 dados.

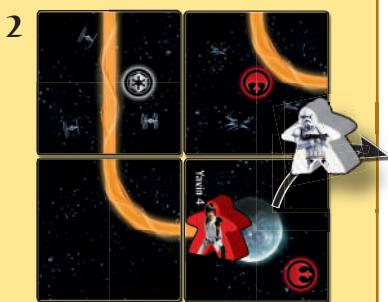
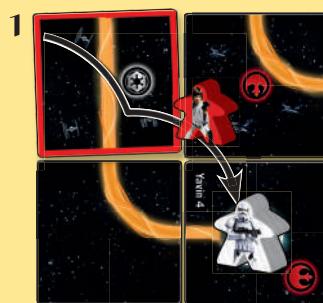
**Blanco** también lanza 2 dados, pues libra la batalla con su seguidor grande. Como ya sabéis, ninguno de los símbolos de facción en las rutas que rodean al planeta os dan dados adicionales; solo debéis tener en cuenta el símbolo que hay en el planeta.

1.<sup>a</sup> tirada       Rojo    contra Blanco   

Ambos habéis sacado un 5 en la primera tirada y empatáis. El empate os permite sumar 1 punto cada uno. Volvéis a lanzar los dados.

2.<sup>a</sup> tirada       Rojo    contra Blanco   

- 2) Tu 5 supera al 4 del jugador blanco, que debe retirar a su conquistador. Como ha luchado con dos dados, gana 2 puntos. Ahora pones a tu seguidor en el planeta que acabas de conquistar y pasa el turno al siguiente jugador.



Y esto es todo. Ahora ya conoces las reglas necesarias para jugar a *Carcassonne Star Wars*. A modo de recordatorio, aquí tienes un resumen de las cosas más importantes, junto con un par de pequeños detalles que deberías conocer.

### Resumen

#### 1. Colocar una loseta

- La loseta que has robado debes colocarla siempre adyacente a al menos otra loseta jugada anteriormente, y de manera que sus lados coincidan con los de cualquier loseta en contacto.
- En el caso muy poco probable de que no puedas colocar tu loseta en ningún lugar, devuélvela a la reserva de losetas y roba otra.

#### 2. Poner a un seguidor

- Solo puedes poner a un seguidor en la loseta que acabas de colocar.
- Asegúrate de que no haya ningún otro seguidor en ese mismo dominio.
- Sin embargo, si colocas tu loseta junto a un planeta, puedes atacar el planeta vecino poniendo directamente a tu seguidor en ese planeta (aunque en este ya hubiera un seguidor rival).

#### 3. Resolver la batalla

- En una batalla entre seguidores de tres o más jugadores, todos ellos lanzan los dados simultáneamente. Si no tenéis dados suficientes, lanzadlos por turnos y anotad vuestros resultados. Si se produce un empate entre dos o más jugadores que han obtenido el resultado más alto (en uno de los dados), el resto de jugadores debe retirarse de la batalla. En este juego es posible que jugadores pertenecientes a la misma facción luchen entre ellos; debéis considerarlos rivales.

#### 4. Puntuar

- Una **ruta comercial** siempre se completará cuando ambos extremos estén cerrados por una intersección, un campo de asteroides o un planeta, o incluso si los dos extremos se juntan entre sí. Cada loseta que forme parte de la ruta comercial otorga 1 punto.
- Un **campo de asteroides** siempre se completará cuando ya no sea posible añadirle ninguna otra loseta de conformidad con las reglas para la colocación de estas, es decir, cuando el campo ya no esté abierto por ninguno de sus lados. Cada loseta que forme parte del campo de asteroides otorga 2 puntos.
- Además, cada **símbolo de facción** (sin importar de qué facción se trate) otorga 2 puntos.
- Un **planeta** siempre se completará cuando esté completamente rodeado por 8 losetas. Los planetas otorgan 11 puntos (9 puntos por las losetas más 2 puntos por el símbolo de facción en el planeta).
- Los puntos se calculan siempre al final del turno. Al puntuar los dominios que se han completado, todos los jugadores que tenían seguidores en tales dominios pueden ganar puntos.
- Tras cada puntuación, los jugadores deben retirar al seguidor que les ha permitido sumar puntos.

#### FIN DE LA PARTIDA Y RECUENTO FINAL

Mal que nos pese, las aventuras interestelares de *Carcassonne Star Wars* llegan a su fin, pero al menos ahora sabremos quién es el ganador. La partida termina cuando un jugador ya no puede robar su siguiente loseta. En ese momento se lleva a cabo un recuento final de puntos y se determina el ganador. Al final de la partida, deben asignarse puntos por aquellos dominios que no se han completado y en los cuales hay seguidores. Así:

- Cada loseta que forme parte de una ruta comercial incompleta otorga 1 punto, tal y como sucede durante la partida.
- Cada loseta que forme parte de un campo de asteroides incompleto otorga 1 punto (en este caso, la mitad de su valor normal durante la partida).
- Cada planeta otorga 1 punto, más 1 punto adicional por cada loseta que lo rodee.
- En cada dominio (rutas comerciales, campos de asteroides y planetas), cada símbolo de facción otorga 2 puntos.

*Recuento final de campos de asteroides:* **Verde** gana 5 puntos (3 losetas + 1 símbolo de facción) por el campo de asteroides incompleto y **Negro** gana 1 punto (1 loseta).



*Recuento final de planetas:* **Naranja** gana 6 puntos por el planeta incompleto (4 puntos por la loseta del planeta y otras alrededor + 2 puntos por el símbolo de facción).

*Recuento final de campos de asteroides:* **Blanco** gana 2 puntos (2 losetas) por el campo de asteroides incompleto.

*Recuento final de rutas comerciales:* por la ruta incompleta, **Rojo** gana 3 puntos (3 losetas).

Actualizad el marcador con los puntos obtenidos durante el recuento final. El jugador que haya acumulado más puntos será el ganador de vuestra primera aventura de *Carcassonne Star Wars*. ¡Felicitades!

#### VARIANTE PARA EQUIPOS: ¡que la Fuerza os acompañe!

Si sois 4 jugadores, tal vez os apetezca jugar a *Carcassonne Star Wars* por equipos, es decir, dos jugadores de una facción contra dos jugadores de una facción rival. Si es así, los jugadores de uno y otro equipo deben sentarse alternadamente alrededor de la mesa, de manera los turnos de las facciones se alternen durante la partida. Las figuras se distribuyen de la siguiente manera:

- los jugadores de la **Alianza Rebelde** juegan con los seguidores **rojos** y los **verdes**, y
- los jugadores del **Imperio** juegan con los seguidores **negros** y los **blancos**.

Los jugadores de un mismo equipo suman puntos para su facción, por lo que en el marcador solo habrá dos seguidores, uno para cada facción. Devolved a la caja el seguidor sobrante de los otros dos colores.

Los jugadores de un mismo equipo nunca pueden luchar entre sí. Así, las batallas solo se producirán cuando seguidores de diferentes facciones coincidan en el mismo dominio. Durante la batalla, solo un jugador de cada equipo lanzará los dados: un dado por cada seguidor de su facción. Como es habitual, los seguidores grandes y los símbolos de la propia facción proporcionan un dado adicional. Sin embargo, cada equipo puede luchar con un máximo de 3 dados. Por lo demás, la partida se juega con reglas idénticas a las de una partida normal.



© 2016  
Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
info@hans-im-glueck.de  
www.hans-im-glueck.de



Edited by:  
**DEVIR IBERIA S.L.**  
C. Rosselló 184  
08008 Barcelona  
www.devir.es

Si os falta algún componente o queréis descubrir qué miniexpansiones u otras cosas podríais tener, visitad: [www.devir.es](http://www.devir.es)

Autor: Klaus-Jürgen Wrede

Maquetación del reglamento: Christof Tisch

De la presente edición:

Producción editorial: Xavi Garriga

Traducción: Marià Pitarche y Marc Figueras



[www.starwars.com](http://www.starwars.com)  
© & ™ Lucasfilm Ltd