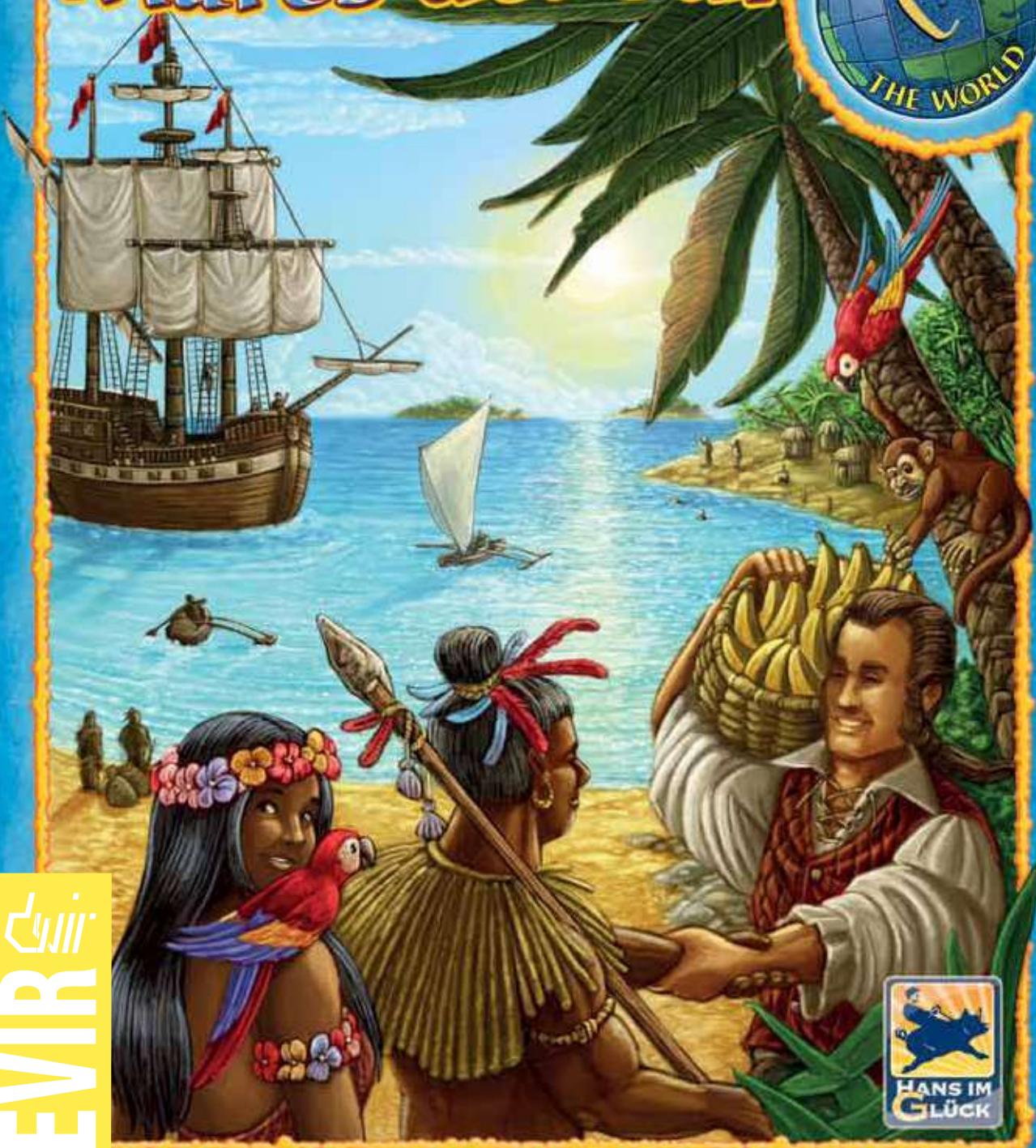


Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Mares del Sur



DEVIR





Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

# Mares del Sur

Un astuto juego de colocación en un archipiélago paradisíaco para 2-5 jugadores a partir de 8 años

**Los mares del sur...** Unas aguas cristalinas bañan las numerosas islas, conectadas por una red de pasarelas, mientras los isleños se afanan por recoger el regalo que la naturaleza les ha dado. En el mar pescan los peces, en las islas recogen los plátanos y en las pasarelas depositan las conchas recolectadas. De vez en cuando algún barco mercante llega a la isla en busca de distintas mercancías por las que están dispuestos a recompensar generosamente a los isleños.

## COMPONENTES

- **73 losetas de terreno**

(incluida 1 inicial con el dorso más oscuro)  
Estas losetas muestran pasarelas con conchas, islas con plátanos, regiones de mar con peces y mercados.

Dorso de la loseta inicial



- **24 fichas de barco**

Estas fichas muestran las mercancías que deben entregarse para conseguir los barcos y los puntos que aportan.

Mercancías necesarias



Dorso de una ficha de barco



Dorso de una loseta normal

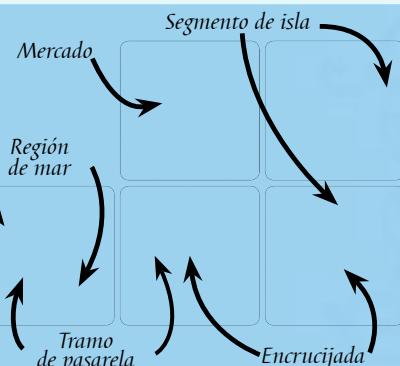


Plátanos

Conchas

Peces

Botes de pesca



Los símbolos de las losetas se corresponden con:

- **1 reglamento**

- **60 fichas de mercancías**

(10 grandes y 10 pequeñas de cada tipo)

Cada ficha pequeña vale por 1 mercancía, mientras que las fichas grandes valen por 3.

Plátanos  
(pequeño y grande)Conchas  
(pequeña y grande)Pescado  
(pequeño y grande)

- **19 fichas de botes de pesca**

- **20 isleños** (4 en cada uno de los 5 colores)

Cada isleño puede actuar como recolector de plátanos, recolector de conchas, pescador o mercader.



## OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores irán colocando las losetas de terreno en cada turno y con ello formarán un entramado de pasarelas, islas, regiones de mar y mercados en el qué los jugadores podrán colocar a sus isleños para conseguir varias mercancías. Despues de su turno el jugador podrá proveer de mercancías a un barco para conseguir los puntos que aporta. Cuando se hayan colocado todas las losetas de terreno o se haya provisto a todos los barcos, se suman los puntos conseguidos por los barcos. El jugador que tenga más puntos será el Rey de los Mares del Sur.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- La **loseta inicial** se coloca boca arriba en el centro de la mesa y el resto de losetas de terreno se mezclan y se disponen boca abajo en varios montones de modo que todos los jugadores puedan acceder fácilmente a ellos.
- Las **fichas de barco** se mezclan por separado y se dejan boca abajo repartidas en dos montones. Luego se descubren 4 fichas y se dejan de forma que los jugadores puedan acceder a ellas.
- Cada jugador recibe los **4 isleños** del color que elija, formando su reserva.
- El jugador más joven decide quien empieza la partida.

Anverso de la  
loseta inicial

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida transcurre en sentido horario (hacia la izquierda). En su turno, un jugador deberá realizar las siguientes acciones **según el orden establecido:**

- ★ 1. El jugador **debe** robar 1 nueva **loseta de terreno** y **colocarla**.
- ★ 2a. El jugador **puede** tomar 1 de sus **isleños** de la reserva y ponerlo en la **loseta recién colocada O BIEN**
- ★ 2b. **Puede** recuperar 1 de sus **isleños** que esté en una loseta **para devolverlo a su reserva**.  
(También puede decidir no realizar ni la opción 2a ni la 2b)
- ★ 3. Si al colocar la loseta se ha completado cualquier **pasarela, isla, región de mar o mercado**, o **si se ha pescado en una región de mar**, se **recibe una recompensa** inmediatamente, **normalmente en forma de mercancías**.
- ★ 4. El jugador **puede proveer a uno de los barcos** disponibles para conseguir puntos.

A continuación empieza el turno del siguiente jugador.

Estas reglas son las mismas que las del juego básico de *Carcassonne*. Si ya lo conoces, puedes seguir leyendo a partir de la página 4.

### ★ 1. Colocar una loseta de terreno

Como primera acción el jugador **debe** robar 1 loseta de terreno de uno de los montones. Luego la muestra al resto de jugadores (para que éstos le puedan “aconsejar”) y la coloca. Al hacerlo debe tener en cuenta que:

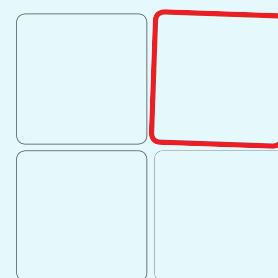
- Uno de los laterales de la nueva loseta (en los ejemplos, con el borde **rojo**) debe estar en contacto con el lateral de otra loseta previamente colocada. No está permitido que una loseta sólo esté en contacto por las esquinas..
- Ningún segmento de pasarela, isla o mar puede quedar interrumpido.



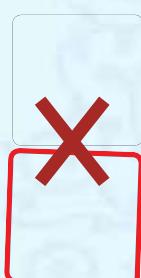
El segmento de pasarela y el de mar no quedan interrumpidos.



El segmento de isla no se interrumpe.



Tanto los segmentos de isla como los de mar no quedan interrumpidos.



Esta loseta no podría colocarse así.

En el improbable caso de que una loseta no pudiera colocarse en ningún sitio, deberá retirarse de la partida y el jugador robará una nueva.

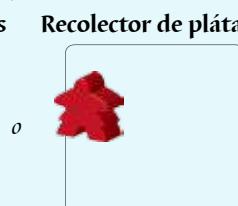
### ★ 2a. Colocar un isleño

Tras haber puesto la loseta, el jugador **puede** colocar un isleño. Para ello debe tener en cuenta que:

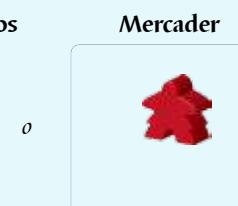
- Sólo se puede colocar **1** isleño.
- El isleño debe tomarse de la reserva propia.
- Sólo puede colocarse sobre la loseta recién jugada.
- Debe decidirse en qué parte de la loseta se coloca el isleño. Puede ser



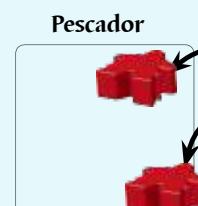
en un tramo de pasarela



o  
en un segmento de isla



o  
en un mercado

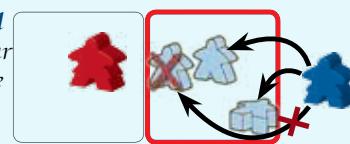


en un segmento de mar

aquí o aquí  
¡Los pescadores se colocan tumbados!

- En los otros segmentos de pasarela, isla o mar que han quedado unidos tras colocar la loseta no puede haber ningún otro isleño, ni siquiera del propio jugador. No importa lo lejos que pueda estar ese otro isleño. Para que se entienda mejor este concepto te mostramos dos ejemplos:

El jugador **azul** no puede colocar un recolector de conchas puesto que la pasarela ya está ocupada. Podría poner un mercader o bien un pescador en la región de mar.



El jugador **azul** no puede colocar un recolector de plátanos en la isla porque ya está ocupada. Podría poner un recolector de conchas en la pasarela o bien un pescador en el mar.



Si durante el transcurso de la partida un jugador se queda sin isleños, seguirá teniendo que jugar una loseta, aunque no pueda colocar en ella ninguno isleño. Pero no te preocupes: hay varias maneras de recuperar a un isleño.

## ★ 2b. Recuperar un isleño

Si durante su turno el jugador no ha colocado **ningún** isleño, **puede** recuperar uno de los isleños que ya tuviera colocados y devolverlo a su reserva.

El jugador también puede optar por no colocar ni recuperar ningún isleño.

## ★ 3. Recibir una recompensa por las pasarelas, islas, regiones de mar y mercados completados

Cuando se completa alguna zona el jugador no recibe ningún punto, sino mercancías. Según el lugar, la mercancía que se obtiene será distinta.

Al completar una pasarela, una isla o una región de mar, el jugador que tenga allí algún isleño recibe mercancías. Por cada símbolo de concha, plátano o pez que hubiera en la zona completada recibirá 1 unidad de la mercancía correspondiente.



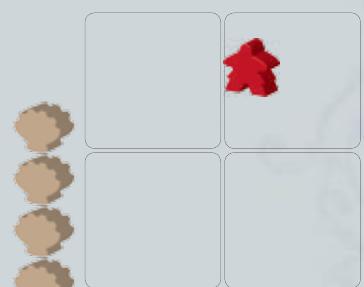
### UNA PASARELA COMPLETADA APORTA CONCHAS



Una pasarela se considera completada cuando los segmentos de ambos extremos terminan en una encrucijada (que se reconoce por la ilustración de una piedra), un segmento de isla o un mercado, o bien si la pasarela forma un recorrido cerrado. Entre los dos extremos puede haber varios tramos de pasarela.



El jugador rojo recibe 2 conchas.



El jugador rojo recibe 4 conchas.

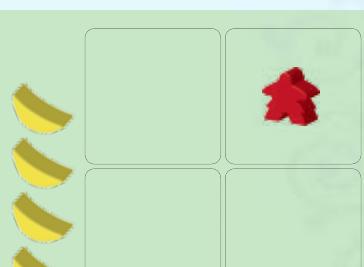
### UNA ISLA COMPLETADA APORTA PLÁTANOS



Una isla se considera completada cuando sus segmentos están completamente rodeados por el mar y no queda ningún hueco en su superficie. Una isla puede incluir varios segmentos.



El jugador rojo recibe 2 plátanos.



El jugador rojo recibe 4 plátanos.

### UNA REGIÓN DE MAR COMPLETADA APORTA PESCADOS



Uno o más segmentos de mar unidos se consideran una región de mar.

La recompensa por una región de mar se recibe en **dos casos distintos**:

1. Cuando la región de mar está **completamente rodeada** (las regiones de mar limitan con las pasarelas y las islas).

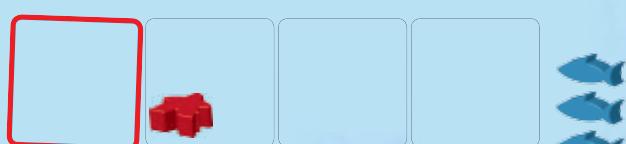
O BIEN

2. Cuando se **coloca** una loseta de terreno que tenga un **bote de pesca** en la región de mar.

¡Atención!

No se recibe ninguna recompensa si

- no hay **ningún** pez en esa región de mar;
- se coloca un pez **donde ya hubiera un bote**;
- un bote queda unido a una región con peces tras **enlazar** dos regiones de mar.



Ejemplo de colocación de un bote: el jugador rojo coloca en su turno la loseta con el bote y recibe por ello 5 pescados.

Después de obtener la recompensa al colocar un bote, deberá cubrirse con una ficha de bote un grupo de peces en esa región de mar. Siempre que sea posible, debe taparse **un grupo** de dos peces; si sólo hubiera peces individuales en esa región, entonces se cubre uno de éstos. En caso de volver a recibir una recompensa por esa región de mar, los símbolos que han quedado ocultos no aportan ningún pescado.

*Después de obtener la recompensa, se cubre un grupo de dos peces con una ficha de bote.*



### UN MERCADO COMPLETADO APORTA UN BARCO



Un mercado se considera completado cuando queda rodeado por 8 losetas de terreno.

**El jugador que tenga un mercader en ese mercado toma inmediatamente el barco de mayor puntuación de entre los cuatro disponibles.** Si hubiera más de un barco con la puntuación más elevada, el jugador podrá elegir con cuál se queda. Inmediatamente se descubre otro barco para que vuelvan a quedar cuatro disponibles.

Si se completaran **varios mercados simultáneamente**, todos los jugadores que tuvieran un isleño en uno de los mercados completados reciben un barco. Primero deberá elegir el jugador que esté realizando su turno o bien, si a éste no le correspondiera, el siguiente jugador en sentido horario. A continuación se descubre un nuevo barco y el siguiente jugador elige uno de los cuatro barcos disponibles. El procedimiento se repite hasta que todos los jugadores con un mercado completado hayan conseguido su barco.



*El jugador rojo puede quedarse con uno de los barcos de 6 puntos. Decide quedarse con el barco del extremo derecho.*



### MÁS DE UN ISLEÑO en una pasarela, isla o región de mar completadas

Si se colocan las losetas de terreno con cierta picardía puede llegar a haber más de un recolector de conchas en la misma pasarela, más de un recolector de plátanos en la misma isla o más de un pescador en la misma región de mar.

**Turno 1:** El jugador azul coloca un pescador en el mar.

**Turno 2:** El jugador rojo coloca la loseta superior derecha y pone un pescador en ella. Puede hacerlo ya que, en este momento, las dos regiones de mar no están enlazadas.

**Turno 3:** Ahora las dos regiones de mar han quedado unidas. De esta forma es posible que más de un pescador comparta la misma región de mar.

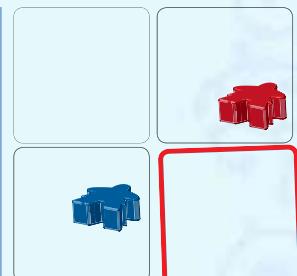
Turno 1



Turno 2



Turno 3

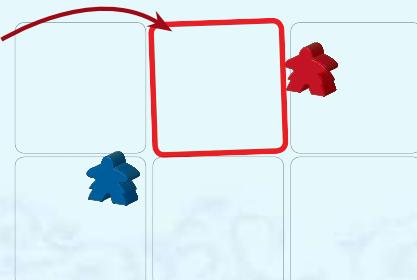


*¡Los mares que sólo están en contacto por las esquinas no están unidos!*

De igual forma, en una misma pasarela puede haber más de un recolector de conchas y en una misma isla puede haber más de un recolector de plátanos.

Cuando se completa una zona, únicamente recibe las mercancías el jugador que tenga más isleños en esa zona. En caso de empate todos los jugadores implicados consiguen el máximo número de mercancías.

*La nueva loseta une los segmentos de la isla que antes estaban separados y completa la isla.*



*Los jugadores azul y rojo reciben cada uno 4 plátanos, ya que ambos cuentan con un recolector de plátanos en la isla y están empatados.*

## DEVOLVER LOS ISLEÑOS A SUS PROPIETARIOS



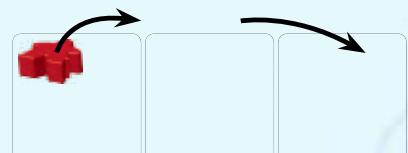
Justo después de completar y obtener la recompensa por una pasarela, una isla, una región de mar o un mercado, se devuelven los isleños que hubiera allí a sus respectivos propietarios. Los jugadores, **a partir del próximo turno**, podrán volver a colocarlos en el papel que deseen.

**En un solo turno es posible colocar un isleño en una zona recién completada y obtener la recompensa de manera que regrese en ese mismo turno.** Siempre se debe seguir este orden:

1. Completar una pasarela, isla, región de mar o mercado al colocar la nueva loseta.
2. Colocar un recolector de conchas, recolector de plátanos, pescador o mercader (como siempre, la zona no puede estar ocupada).
3. Recibir la recompensa por la pasarela, isla, región de mar o mercado completado.
4. Recuperar el recolector de conchas, recolector de plátanos, pescador o mercader.



*El jugador rojo coloca la loseta y un pescador en ella. Gracias al bote de pesca obtiene una recompensa de 3 pescados.*



*El jugador rojo cubre el grupo de 2 peces con un bote y recupera inmediatamente a su isleño.*

## 4. Proveer un barco y conseguir puntos



Al final de su turno un jugador puede **proveer 1 barco** con las mercancías de que disponga. Para ello podrá elegir entre los 4 barcos descubiertos disponibles. En la vela del barco se muestran qué mercancías deben suministrarse al barco. El jugador devuelve las mercancías señaladas a la reserva general, toma el barco y lo deja boca abajo ante él. Luego se descubre un nuevo barco, de modo que siempre haya 4 barcos disponibles.

El número que aparece en la parte inferior derecha corresponde a la cantidad de puntos que vale ese barco al final de la partida.

Este barco debe proveerse con 2 conchas, 1 pescado y 1 plátano.  
Vale 5 puntos.



En algunos barcos no aparecen mercancías concretas, sino que los requisitos son más flexibles:

significa 1 mercancía cualquiera



Este barco necesita **6 mercancías**. Para ello el jugador aporta, a modo de ejemplo, 3 pescados y 3 plátanos y deja el barco boca abajo ante él. Vale 5 puntos.

y significan el mismo tipo de mercancía cualquiera



Este barco necesita **4 mercancías del mismo tipo**. Para ello el jugador aporta, a modo de ejemplo, 4 conchas y deja el barco boca abajo ante él. Vale 3 puntos.



Este barco necesita **5 mercancías**. Para ello el jugador aporta, a modo de ejemplo, 5 pescados y deja el barco boca abajo ante él. Vale 4 puntos.



Este barco necesita **3 mercancías del mismo tipo y 1 mercancía de otro tipo distinto**. Para ello el jugador aporta, a modo de ejemplo, 3 conchas y 1 plátano y deja el barco boca abajo ante él. Vale 3 puntos.



De esta forma concluye el turno del jugador y empieza el turno del jugador siguiente (en sentido horario).

## FIN DE LA PARTIDA Y VENCEDOR

La partida concluye al finalizar el turno en el que se ha colocado la última loseta de terreno **o bien** se ha provisto el último barco.

### RECOMPENSA POR LAS ZONAS NO COMPLETADAS

En este momento se entregan mercancías por aquellos isleños que todavía estén sobre alguna loseta. En todas las islas, pasarelas y regiones de mar en las que haya algún isleño se obtiene una recompensa, como si estuvieran completadas. Así pues cada jugador recibe los pescados, plátanos y conchas correspondientes.

**Atención:** los isleños que estén en un mercado sin completar no consiguen ningún barco ni ninguna mercancía.

**Isla izquierda**  
El jugador **rojo** tiene 2 recolectores de plátanos en la isla, mientras que el jugador **azul** sólo tiene 1. Dado que hay más recolectores **rojos** que **azules**, el jugador **rojo** recibe los 4 plátanos de la isla.



#### Pasarela

El jugador **verde** está solo en esta pasarela y recibe 3 conchas por ella.

#### Mercado

El jugador **negro** no obtiene nada por este mercado.

#### Región de mar

El jugador **amarillo** y el jugador **azul** tienen cada uno 1 pescador en esta región, por lo que ambos reciben 4 pescados.

#### Isla

El jugador **amarillo** está solo en esta isla, de modo que recibe 2 plátanos..

### SUMA FINAL DE PUNTOS Y VENCEDOR

A continuación los jugadores suman sus puntos:

- Por un lado suman los puntos de los barcos que hayan conseguido.
- Por otro lado suman 1 punto por cada 3 mercancías que tengan, independientemente del tipo de mercancías que sean.

**El jugador que tenga el total más alto gana la partida y es declarado Rey de los Mares del Sur.**

El jugador **rojo** tiene 6 barcos con los valores siguientes:

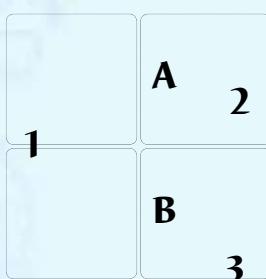
$$2 + 3 + 4 + 4 + 5 + 6 = 24 \text{ puntos}$$

Además, después de hacer el recuento de las zonas no completadas cuenta con 10 mercancías, que en total le aportan 3 puntos más.

Puntuación final: **27 puntos**.

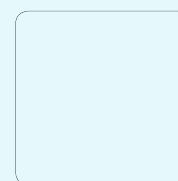


### ACLARACIONES



Las islas **A** y **B** están separadas, a pesar de tocarse por una punta.

Las regiones de mar **1**, **2** y **3** también están separadas.



La isla de esta loseta cruza de izquierda a derecha y por lo tanto separa las regiones de mar que aparecen encima y debajo.



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



© 2013  
**Hans im Glück**  
Verlags-GmbH  
[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)

Queremos dar las gracias a Udo Schmitz y a todos los probadores por las múltiples sugerencias que han aportado.

**Ilustraciones de la portada:**

Dennis Lohhausen

**Ilustraciones de los componentes:**

Harald Lieske

**Diseño gráfico:**

Christof Tisch

**Créditos de la presente edición:**

Oriol Garcia

**Traducción:**

Antonio Catalán

**Adaptación gráfica:**

## LISTA DE LAS LOSETAS (72 losetas de terreno + 1 loseta inicial) Y LOS BARCOS (24 barcos)

8x	5x	9x	1x	5x	3x *
2x	2x	3x	1x	2x	3x
3x	3x	2x	6x	5x	1x
3x	1x	1x	2x	1x	1x
2x	8x	6x	4x	4x	

\* Esta también es la disposición de la loseta inicial.

Las losetas de terreno y las fichas de barco tienen distintas distribuciones de mercancías.

### RESUMEN DE LA PUNTUACIÓN

#### Recompensas durante la partida y al final

Pasarela (recolector de conchas)	1 concha por cada símbolo de concha	
-------------------------------------	--	--

Isla (recolector de plátanos)	1 plátano por cada símbolo de plátano	
----------------------------------	--	--

Región de mar (pescador)	1 pescado por cada símbolo de pez	
-----------------------------	--------------------------------------	--

Después de recibir pescados con un bote se deben cubrir algunos peces.

#### Recompensas durante la partida para los mercados completados

Mercado (mercader)	el barco de mayor valor de entre los 4 disponibles	
-----------------------	--	--

### TURNO DE JUEGO

- Colocar una loseta de terreno



- a. Poner un isleño en la loseta recién colocada



O BIEN

- b. Recuperar un isleño (o ninguna de las dos opciones)



- Si corresponde, obtener la recompensa.



- Si corresponde, proveer 1 barco.

### FIN DE LA PARTIDA

- Cuando se han colocado todas las losetas de terreno O BIEN
  - Se han provisto todos los barcos.
- Puntos**
- Puntos por los barcos +
  - 1 punto por cada 3 mercancías