



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Variante en solitario

(también puede jugarse con varias personas en un mismo equipo)

COMPONENTES Y PREPARACIÓN

Para esta variante en solitario solo necesitas una copia del juego.

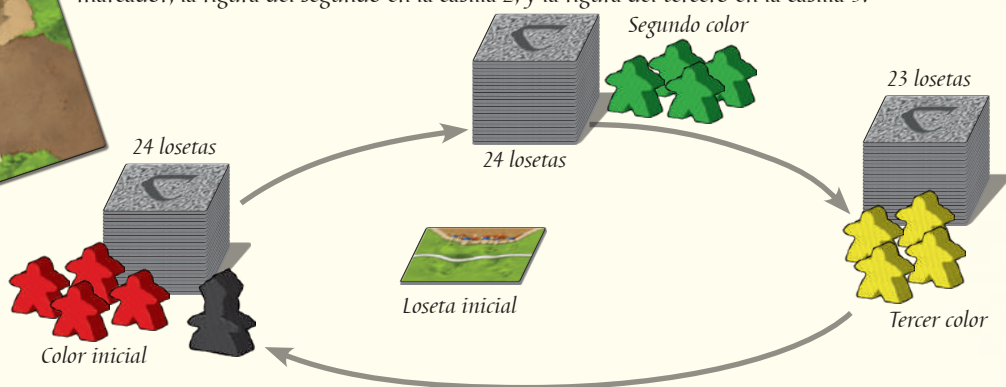
Toma **4 seguidores de 3 colores distintos**. Durante la partida irás jugando por turnos y en sentido horario con cada uno de los tres colores. Para que no pierdas de vista con qué color te toca jugar, prepáralo de la siguiente manera:

Sitúa todos los seguidores de un color a tu izquierda, los de otro color en el centro, y los del tercer color a tu derecha.

Después, prepara una pila con un tercio de las losetas mezcladas y boca abajo junto a cada grupo de seguidores (de forma que en la primera y segunda pila haya 24 losetas y en la tercera solo 23).

Regla opcional: también puedes usar una figura de abad (de cualquiera de los demás colores que no jueguen) y situarlo junto al color que vaya a empezar la partida. Luego, a cada turno, desplaza el abad en sentido horario para que vaya marcando a qué color le toca jugar. Como puede que algunos turnos con puntuación sean algo más largos y tengas que puntuar más de un color, esto te ayudará a recordar fácilmente en qué turno estabas.

Después, toma un seguidor de cada color más de la caja para que te sirva para contar los puntos en el marcador. Finalmente, coloca la figura del color que será el primero en jugar en la casilla 1 del marcador; la figura del segundo en la casilla 2; y la figura del tercero en la casilla 3.



OBJETIVO Y DESARROLLO DE LA PARTIDA

Deberás jugar con cada color por turnos intentando conseguir tantos puntos como puedas. Para ello tendrás que seguir la secuencia indicada a continuación con cada color hasta que se termine la partida. Llegado ese momento tendrás únicamente en cuenta **los puntos del color que vaya más rezagado** en el marcador. Así pues, tu objetivo será conseguir puntos para todos los colores por igual.

1. Colocar una loseta de terreno

Roba la loseta superior de la pila que esté junto al color cuyo turno estés realizando (el color activo) y colócala siguiendo las reglas habituales.

2. Poner un seguidor

Tras colocar la loseta, deberás colocar un seguidor del color activo. A diferencia de las reglas habituales, aquí **es obligatorio poner un seguidor** sobre la loseta jugada (siempre y cuando sea posible).

Así pues, si en la loseta colocada hay al menos una zona disponible, tendrás que colocar un seguidor en ella.

Si hubiera más de una zona disponible en la loseta, podrás decidir en cuál de ellas pones el seguidor.

Sin embargo, no está permitido poner un seguidor como campesino.



Es el turno del color **verde**. Tras colocar la loseta deberás colocar un seguidor o bien en la ciudad, o bien en el camino de la izquierda, o bien en el camino inferior. El camino de la derecha ya está ocupado.



Es el turno del color **verde** y colocas su loseta. Como el camino que hay ya está ocupado por un seguidor **rojo**, en este turno no podrás poner ningún seguidor **verde**.

ATENCIÓN: si tuvieras que poner un seguidor porque en la loseta recién colocada hay alguna zona disponible pero no te quedara ningún seguidor de ese color, la partida terminaría al finalizar el turno (y se pasaría al recuento final).

3. Provocar una puntuación

Cuando al colocar una loseta completes una zona que contenga algún seguidor, puntúala.

- Si solo hay un color en la zona completada, **solo se concederán puntos a ese color en caso de que sea el más rezagado** en el marcador (ya sea en solitario o empatado con otros colores).
- Si dos o más colores comparten la mayoría en una zona completada, todos estos colores **recibirán los puntos siempre y cuando al menos uno de ellos sea el que va más rezagado** en el marcador (ya sea en solitario o empatado con otros colores).



Durante el turno del **verde** completas el camino del seguidor **rojo** (y pones un seguidor en el monasterio). Como el **rojo** es quien va más rezagado, le sumas 3 puntos en el marcador.



Has completado la ciudad donde estaban el **verde** y el **rojo**. Como el **rojo** es quien menos puntos tiene (empatado con el **amarillo**), tanto el **verde** como el **rojo** avanzan 8 casillas en el marcador.

Si en un mismo turno completas más de una zona, tendrás que puntuar cada zona una tras otra y aplicando estas mismas reglas. En este caso podrás decidir en qué orden puntúas las zonas.



Al colocar esta loseta has completado tres zonas: el camino del **amarillo** (3 puntos), la ciudad del **verde** (4 puntos) y el camino del **rojo** (4 puntos).

Antes de puntuar nada **0**, el **amarillo** es quien va por detrás, así que le puntúas primero a él **1**. Después puntúas el **rojo** **2**, ya que es quien menos puntos tiene luego y, finalmente, el **verde** **3**. De haber realizado la puntuación en otro orden no habrías conseguido puntos para todos los colores.

Importante: está permitido completar una zona aunque el color que hubiera allí no fuera el que menos puntos tiene. En este caso no se concedería ningún punto, aunque recuperarías a ese seguidor. A veces puede ser útil hacerlo para evitar que la partida termine antes de lo previsto.

FIN DE LA PARTIDA Y RECUENTO FINAL

La partida terminará al final del turno en el que:

A) Tuvieras que poner un seguidor y no pudieras hacerlo

O BIEN

B) Hubieras colocado la última loseta.

En ambos casos, el recuento final es distinto a las reglas habituales de Carcassonne, ya que se hace un recuento simplificado. Tendrás que contabilizar 2 puntos por cada seguidor que estuviera sobre una loseta. Como se ha explicado ya, solo contabilizarás estos puntos si ese color fuera el que va más rezagado en el marcador. Del mismo modo, puedes puntuar los seguidores en el orden que prefieras.

¿Cuántos puntos has conseguido? ¡Mándanos un mensaje a nuestra cuenta de Facebook (es-es.facebook.com/deviriberia) o de Twitter (@DevirIberia) y cuéntanoslo!

VARIANTES

Si esta versión en solitario te resulta demasiado fácil o bien demasiado difícil, puedes probar a aplicar los siguientes cambios:

- Será más fácil si aumentas el número seguidores de cada color.
- También puedes añadir otro color con 4 seguidores más, con lo cual será más sencillo colocar más losetas (y, por lo tanto, conseguir más puntos). Sin embargo, también será mucho más importante prever y planificar bien las jugadas.
- También puedes probar a jugar con solo 3 seguidores por color y ver hasta dónde llegas...
- Si quieres, puedes añadir las losetas de otras expansiones de *Carcassonne*.
- También podrías añadir los seguidores, figuras especiales y reglas adicionales de las expansiones, pero esto es algo que no hemos probado lo suficiente, así que no podemos darte muchas recomendaciones al respecto. Como se diría, "queda por tu cuenta y riesgo".

DEVIR

Editado por:
Devir Iberia S. L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com



© 2001, © 2020
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München

Créditos de esta edición

Producción editorial: Xavi Garriga
Traducción: Oriol Garcia
Adaptación gráfica: Antonio Catalán