



Klaus-Jürgen Wrede

Mini 6

# Carcassonne Ladrones



*Han aparecido bandas de ladrones que deambulan exigiendo un pago. Cada vez que algún seguidor consigue puntos, estos «nobles muchachos» extienden su mano.*

## Componentes



- 6 figuras de ladrón de madera
- 8 piezas de territorio con el símbolo de ladrón (marcadas con )

**Preparativos** Las piezas de territorio con el símbolo de ladrón se mezclan con el resto de piezas. Cada jugador toma el ladrón de su color y lo deja frente a él.

**Desarrollo del juego** Se juega según las reglas habituales de Carcassonne.

**Usar el ladrón:** Cuando un jugador roba una pieza de territorio con el símbolo de ladrón, la coloca de la forma habitual. Ahora puede colocar su ladrón en el marcador de puntuación. El ladrón se coloca en una casilla del **marcador de puntuación** en la que haya, como mínimo, una ficha de puntuación de otro jugador. A continuación, el siguiente jugador siguiendo el orden de juego que aún tenga delante de él su ladrón, también lo puede colocar. Si el jugador activo ya había colocado su ladrón en el marcador de puntuación, entonces lo puede mover.



**Ejemplo:** Los jugadores **rojo**, **azul**, **amarillo** y **verde** juegan en este orden. **El jugador rojo** roba una pieza de ladrón. Coloca su ladrón en el marcador de puntuación, junto a la ficha de puntuación de otro jugador. Los ladrones de los jugadores **azul** y **amarillo** ya están en el marcador de puntuación, así que ahora **el jugador verde** puede también colocar su ladrón.

**«Robar» puntos:** Cuando la ficha de puntuación de otro jugador avance desde la casilla en la que esté un ladrón, el propietario del ladrón recibe la mitad de los puntos (redondeando hacia arriba). El otro jugador recibe la totalidad de sus puntos. El propietario del ladrón avanza su ficha de puntuación en el marcador de puntuación tantas casillas como puntos robados. El ladrón se devuelve a la reserva del jugador.

## Reglas adicionales

- Si hay un ladrón al lado de una ficha de puntuación que avanza gracias a «puntos de ladrón» no recibe la mitad de los puntos de ladrón. En lugar de ello, el ladrón avanza con la ficha de puntuación contraria en el marcador de puntuación para que le pueda «robar» más adelante. («Los ladrones no roban a otros ladrones»).
- Un ladrón siempre debe robar puntos cuando tenga la oportunidad (excepto en el caso anterior de «puntos de ladrón»). No puede decidir esperar a la posibilidad de recibir más puntos en una puntuación posterior.
- Si hay varias fichas de puntuación en una casilla con un ladrón y en ese turno varias de estas fichas reciben puntos, el ladrón puede elegir de cuál de ellas recibe la mitad de los puntos.
- Si hay varios ladrones en una casilla cuando una ficha puntúa, todos los ladrones reciben la mitad de los puntos.
- No se puede «robar» a una ficha de puntuación propia.

*El jugador rojo recibe 5 puntos. El ladrón azul «roba» 3 puntos y, por tanto, la ficha de puntuación azul avanza 3 casillas. El ladrón azul se retira del marcador de puntuación. Como el ladrón amarillo ahora sólo recibiría «puntos de ladrón» se mueve con el azul. El ladrón amarillo «robará» más adelante al rojo o al azul, dependiendo de quién sea el siguiente en recibir puntos.*



*El jugador azul recibe 4 puntos. Los jugadores rojo y verde reciben 2 puntos por sus ladrones. Los ladrones se retiran del marcador de puntuación.*



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



**Círculos en los Cultivos:** En cada miniexpansión encontrarás una pieza de la séptima miniexpansión «Círculos en los Cultivos». Esta expansión se puede jugar con sólo una pieza, pero es mejor cuando se juega con todas las seis piezas. El reglamento se puede encontrar en [www.devir.es](http://www.devir.es)