



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Colinas y ovejas



En los prados junto a Carcasona, los pastores van reuniendo sus ovejas pacientemente hasta juntar todo el rebaño. Pero deberán andarse con ojo, no sea que aparezca un lobo antes de haber conducido los animales hasta el corral. Además, desde las colinas podrás decantar unos cuantos puntos a tu favor. Y por si fuera poco, los monjes estarán encantados de tener algún que otro viñedo cerca de su monasterio.

Componentes

- 18 nuevas losetas de terreno (señaladas con )
- 18 fichas de ovejas y lobos (4 con 1 oveja, 5 con 2 ovejas, 5 con 3 ovejas, 2 con 4 ovejas y 2 con 1 lobo)
- 1 bolsa de tela
- 6 pastores en 6 colores



Preparativos

Pon todas las fichas de lobos y ovejas en la bolsa. Cada jugador recibe al principio 1 pastor de su color, que deja junto a sus seguidores. Las nuevas losetas de terreno se mezclan con las otras. Excepto en los cambios señalados, se mantienen las mismas reglas que en el juego básico de **Carcassonne**.

Pastores y ovejas

Colocar un pastor. Si el jugador coloca una loseta con un segmento de campo, podrá decidir colocar en ese campo a uno de sus seguidores o a su pastor. Si coloca el pastor, deberá sacar una ficha de la bolsa. Si es una ficha de oveja, la dejará junto a su pastor en el campo. Si es una ficha de lobo... ¡mala suerte!; el jugador deberá devolver la ficha de lobo a la bolsa y recuperar su pastor.

También podrá colocar su pastor aun cuando ya hubiera un granjero en ese campo, pero no si en el campo ya hubiera otro pastor.

Ampliar el rebaño. Cada vez que, al colocar una nueva loseta de terreno, el jugador amplíe el campo donde tenga a su pastor, podrá elegir entre dos acciones (antes de colocar un seguidor):

- **Ampliar el rebaño** (sacar otra ficha de la bolsa) **O BIEN**
- **Llevar el rebaño al corral** (puntuar las ovejas).

• Ampliar el rebaño

El jugador saca una ficha de la bolsa. Al hacerlo se enfrenta a dos posibilidades:

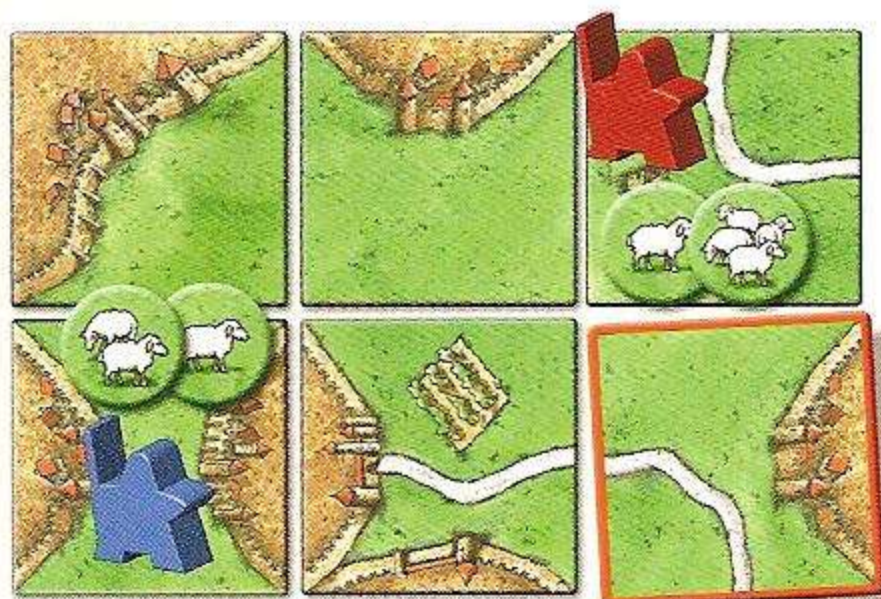
1. Si saca una **ficha de oveja**, el rebaño aumenta. El jugador dejará la ficha de oveja en el campo con las demás ovejas que hubiera junto a su pastor.
2. Si saca una **ficha de lobo**, ¡el lobo ataca al rebaño! El jugador deberá devolver la ficha de lobo y todas las fichas de oveja que hubiera en ese campo a la bolsa y luego recuperar su pastor.

• Llevar el rebaño al corral

El jugador decide no sacar **ninguna** ficha de la bolsa para, en vez de ello, puntuar sus ovejas. Por cada oveja que hubiera en ese campo consigue 1 punto (cada ficha de oveja vale, así pues, entre 1 y 4 puntos). Luego el jugador devuelve todas esas fichas a la bolsa y recupera su pastor.

Varias fichas de oveja en un mismo campo. Según como se coloquen las loquetas es posible que algunos campos que anteriormente estaban separados acaben uniéndose y varios pastores terminen en el mismo campo. Todas las ovejas de un mismo campo cuentan para todos los pastores que estén en él. Así pues, si se añadiera una ficha de oveja, serviría para todos los pastores. Asimismo, si un pastor puntuara el rebaño, el resto de pastores recibiría los mismos puntos y luego se devolverían esos pastores a sus propietarios. Del mismo modo, si un jugador sacara un lobo de la bolsa, el rebaño se perdería para todos. Todas las fichas de oveja y la ficha de lobo se devolverían a la bolsa y todos los pastores deberían retirarse de ese campo.

El pastor no es un seguidor. Si un jugador desea puntuar con su pastor, deberá hacerlo con la acción **Llevar el rebaño al corral**. El pastor no se ve afectado por ninguna otra puntuación ni tampoco sirve para ningún otro recuento.



Ejemplo: los pastores **rojo** y **azul** están en un campo. En él hay 4 fichas de oveja con un total de 8 ovejas. Es el turno del jugador **rojo**, y al ampliar el campo decide puntuar el rebaño. Tanto el jugador **rojo** como el **azul** consiguen 8 puntos. Las ovejas se devuelven a la bolsa y los pastores se devuelven a sus propietarios.

Si el jugador **rojo** hubiera decidido sacar otra ficha y ésta hubiera sido un lobo, ninguno de los dos jugadores habría conseguido ningún punto.



Al final de la partida, los pastores que todavía estuvieran en un campo con ovejas no aportan ningún punto.

Colina

(una idea de Manfred Keller)



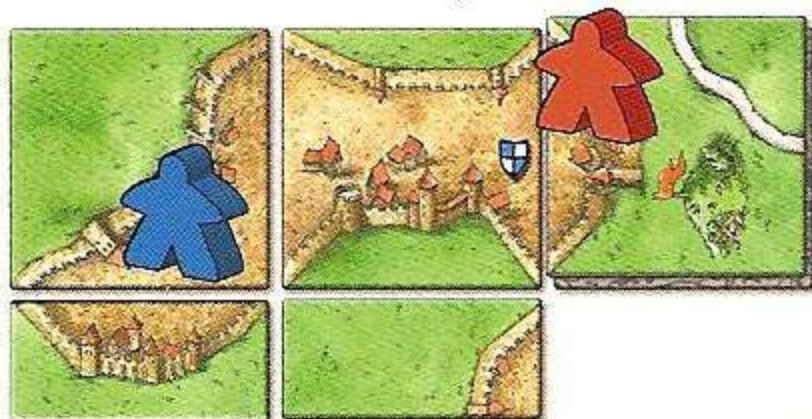
Colocar y ocupar. Si un jugador descubre una loseta con una colina, tomará inmediatamente otra loseta boca abajo y la pondrá debajo de la loseta de colina, **sin que nadie vea esta segunda loseta**. Siguiendo las reglas habituales, el jugador colocará la loseta de colina y luego podrá colocar un seguidor en ella. La colina afecta a toda la loseta y, por lo tanto, sirve para cada uno de los segmentos que aparezcan en ella (ciudad, camino y campo).



Efecto en el momento de puntuar. Un seguidor colocado en una colina resuelve los empates a favor de su propietario. Es decir, si se puntuara un segmento (ciudad, camino o campo) en el que hubiera seguidores de más de un jugador y con ello hubiera un empate, conseguiría los puntos aquel jugador que tuviera un seguidor en la ficha de la colina. Así pues, al contrario de como sucede habitualmente, los puntos no se darían a todos los jugadores empatados.

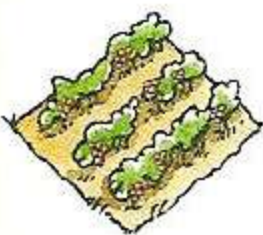
Si no hubiera empate, el seguidor situado en la colina no tendría ningún otro efecto. Como es habitual, los seguidores colocados en una colina se devuelven a la reserva de su propietario tras una puntuación.

Este efecto también se aplica durante el recuento final de la partida.



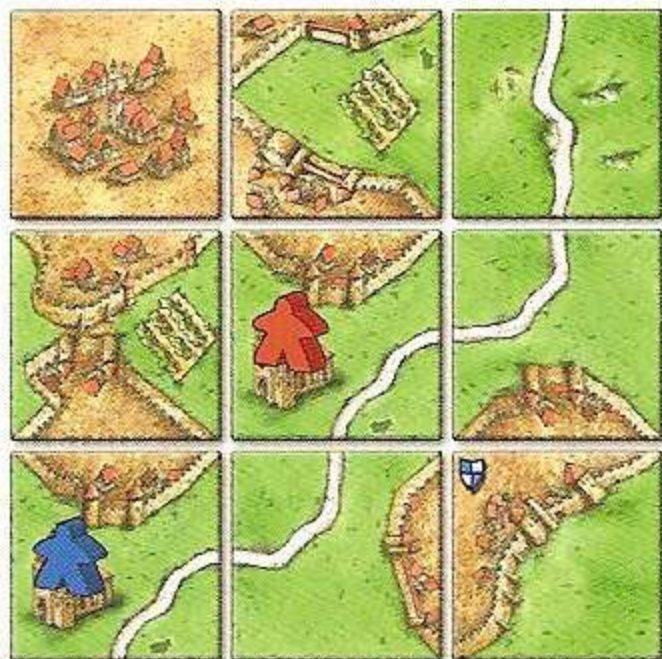
Ejemplo: tanto el jugador **rojo** como el jugador **azul** tienen 1 caballero en la ciudad en el momento en el que ésta se ha completado. Sin embargo el **caballero rojo** está situado en una colina de la ciudad, por lo que el jugador **rojo** gana el empate y recibe 10 puntos. El jugador **azul** no recibe ningún punto.

Viñedos



Colocación. Una loseta con viñedos se coloca siguiendo las reglas habituales. Al completar y puntuar un monasterio, el propietario del monje recibe 3 puntos adicionales por cada viñedo que hubiera en una de las 8 losetas adyacentes al monasterio. Un mismo viñedo puede aportar puntos para varios monasterios. Los viñedos no aportan ningún punto para los monasterios que no se hayan completado y que se puntúen en el recuento final.

Ejemplo: el jugador **rojo** ocupa el monasterio que se va a puntuar. Junto al monasterio hay 2 viñedos. Así pues, el jugador **rojo** recibe $9 + 3 + 3 = 15$ puntos. Si más adelante el monasterio con el seguidor **azul** también se completara, recibiría 3 puntos adicionales por el viñedo que tiene justo encima.



Nuevas losetas de terreno



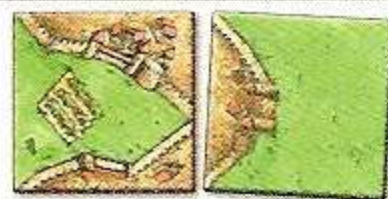
Los campos que hay entre los dos segmentos de ciudad no están unidos.



Las casitas separan el camino en dos segmentos (como si fuera una encrucijada).



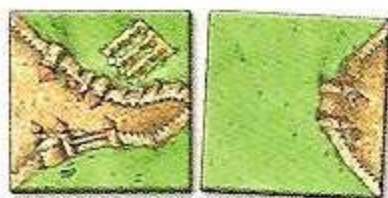
El lateral derecho de la loseta es un "lateral de ciudad" con dos segmentos separados. Si se colocara allí una loseta con un segmento de ciudad, ambos segmentos quedarían unidos.



Ejemplo: la loseta de la derecha ha unido los dos segmentos de ciudad que antes estaban separados.



El lateral derecho de la loseta es un "lateral de campo" con dos segmentos separados. Si se colocara allí una loseta con un segmento de campo, ambos segmentos quedarían unidos.



Ejemplo: la loseta de la derecha ha unido los dos segmentos de campo que antes estaban separados.



Caso especial: si estas dos losetas estuvieran dispuestas como se indica, todos los segmentos de ciudad se considerarían unidos.



Caso especial: si estas dos losetas estuvieran dispuestas como se indica, los segmentos de ciudad no se considerarían unidos. Los campos de encima y debajo tampoco estarían unidos.

Expansión "La princesa y el dragón". Si el dragón entra en una loseta en la que hubiera un pastor (con sus fichas de oveja), devora al pastor y a las ovejas. El pastor se devuelve a su propietario y las fichas de oveja se devuelven a la bolsa. Esta es una excepción a la regla de que el dragón sólo devora a seguidores; las ovejas se ven tan apetecibles y al pobre dragón le cuesta tanto distinguir una cosa de la otra...