



Carcassonne – La Princesa y el Dragón

Contenidos

- 30 nuevas piezas de territorio
- 1 dragón de madera
- 1 hada de madera



Atención: La Princesa y el Dragón no es un juego completo, sino que debe ser jugado en combinación con el juego Carcassonne. Esta expansión es completamente compatible con las dos anteriores expansiones de Carcassonne (Posadas y Catedrales, y Constructores y Comerciantes). ¡Eso significa que puedes jugar a Carcassonne con las tres expansiones juntas! Las reglas de esta expansión son las mismas de Carcassonne, pero con las siguientes reglas adicionales para los nuevos componentes.

Preparación del juego

Mezcla boca abajo las **30 piezas de territorio** de esta expansión junto con las demás piezas de territorio de Carcassonne (las nuevas piezas de territorio se revelan y se juegan del mismo modo que las piezas normales de Carcassonne). Por el momento, deja el **dragón** y el **hada** a un lado de la mesa. Estos dos personajes no pertenecen a ningún jugador concreto, pero durante el juego pueden colocarse en cualquier pieza de territorio, como se verá más adelante.

Las nuevas piezas de territorio y su utilización

El volcán (6 piezas)



Cuando un jugador revela una pieza de territorio que contiene un volcán, la pone en juego de manera normal, pero no puede colocar ningún seguidor sobre ella. En lugar de eso, el **dragón** vuela inmediatamente desde donde se encuentre (tanto si está fuera del juego, como si está sobre otra pieza de territorio) y es colocado sobre la **pieza de Volcán que acaba de ser puesta en juego**.

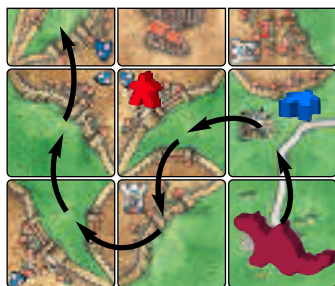
El Dragón (12 piezas)



Cuando un jugador revela una pieza de territorio con la imagen de un dragón, la pone en juego de manera normal, y puede colocar un seguidor sobre ella si lo desea. A continuación, el juego se interrumpe brevemente para que el **dragón se mueva**.

Empezando por el jugador que ha colocado la pieza de territorio en cuestión, y siguiendo alrededor de la mesa en el orden de las agujas del reloj, cada jugador debe mover al dragón a una nueva pieza de territorio que esté **horizontal o verticalmente adyacente** a la pieza de territorio en la que se encuentra el dragón en ese momento (no se puede mover al dragón a una pieza que esté diagonalmente adyacente). El dragón siempre se moverá **6 veces** (excepto si llega a un callejón sin salida; ver más adelante), sin importar el número de jugadores que tenga la partida, y deberá hacerlo por 6 piezas de territorio diferentes. Eso significa que durante su trayecto de 6 movimientos **no podrá moverse más de una vez a la misma pieza de territorio**, por lo que los jugadores deberán ser cuidadosos a la hora de moverlo. Además, el dragón **tampoco se podrá mover nunca a la pieza de territorio en la que se encuentre el hada** (ver más adelante). Si el dragón se mueve a una pieza de territorio en la que hay un seguidor, dicho seguidor se retirará de la pieza de territorio y se devolverá al jugador al que pertenece. Una vez que el dragón haya completado su movimiento, el juego normal se reanudará en el punto en el que se dejó.

Callejón sin salida: si el dragón se mueve hasta una pieza de territorio desde la que no puede llevar a cabo ningún movimiento legal, ya no se moverá más durante ese trayecto.



Ejemplo (cuatro jugadores): *Marta* revela una pieza de territorio con la imagen de un dragón, completa su turno y a continuación elige mover el dragón hacia arriba, tal como muestra el diagrama. El siguiente jugador es **Pedro**, que mueve al dragón hacia la izquierda. A continuación **Manolo** lo mueve hacia abajo, y luego le toca a **Sergio**, que debe moverlo hacia la izquierda, (ya que en este trayecto el dragón ya ha visitado las piezas de territorio que hay hacia arriba y a la derecha de su posición). **Marta** vuelve a moverlo y lo lleva hacia arriba (su única elección legal). Entonces **Pedro** lo mueve de nuevo y su trayecto finaliza, ya que este era su sexto movimiento. Los seguidores **rojos** y **azules** en la trayectoria del dragón se retiran y se devuelven a sus respectivos jugadores.

Nota: mientras no se revele ninguna pieza de territorio de volcán, el dragón permanecerá fuera del juego y por lo tanto no será movido. Si durante esta situación se revela una pieza de territorio con la imagen del dragón, el jugador que la ha revelado la descartará a un lado de la mesa y revelará una nueva pieza en su lugar. Tan pronto como una pieza de volcán sea revelada, el dragón entrará en juego, y todas las piezas de volcán que se habían descartado en su ausencia se volverán a mezclar boca abajo con las demás piezas de territorio. Tras esto, el juego seguirá de manera normal.

El portal mágico (6 piezas)



Cuando un jugador pone en juego una pieza de territorio de portal mágico, puede colocar **un seguidor en esa pieza de territorio, o en cualquier pieza de territorio puesta en juego anteriormente**. Aparte de esto, el jugador debe seguir las demás reglas normales al colocar el seguidor (por ejemplo, no podrá colocarlo en un segmento donde ya haya otro seguidor). Además, no podrá colocar al seguidor en un camino, ciudad o claustro ya completados.

La princesa (6 piezas)



Cuando un jugador revela una pieza en la que se muestra la imagen de una princesa, la pone en juego de manera normal. No obstante, si la coloca de forma que se añada a una ciudad en la que hay uno o más caballeros, el jugador debe elegir **uno** de dichos caballeros y devolverlo a su jugador correspondiente. En este caso, el jugador que ha puesto en juego la pieza de territorio no podrá colocar un seguidor en ella, ni siquiera en un segmento de camino o de campo. Si el jugador pone en juego la pieza de territorio de manera que se añada a una ciudad en la que no hay ningún caballero, o de manera que la pieza de territorio empiece una nueva ciudad, sí que podrá colocar un seguidor en ella de manera normal.

El Hada (no se la muestra en ninguna pieza de territorio)



Al principio del juego, el hada se deja a un lado de la mesa. Si un jugador **no coloca ningún seguidor** durante su turno, en lugar de eso puede colocar al hada en cualquier pieza de territorio en la que tenga ya a **uno de sus seguidores**. El hada tiene **tres efectos** en el juego:

- El dragón no puede entrar en ninguna pieza de territorio en la que esté el hada. Por lo tanto, un seguidor que se encuentre en esa misma pieza de territorio estará protegido del dragón.
- Si un jugador empieza su turno con un seguidor en la pieza de territorio en la que está el hada, inmediatamente se anota 1 punto.
- Cuando se anotan puntos por una ciudad, camino, claustro o granja que contengan al hada, el jugador cuyo seguidor se encuentre en la misma pieza de territorio que el hada se anotará 3 puntos adicionales, además de los puntos normales que obtenga. Una vez se hayan sumado los puntos, los seguidores serán retirados de manera normal, pero el hada se mantendrá en la pieza de territorio en la que se encuentra.

Claustro en la ciudad (1 pieza)



Cuando un jugador coloca a un seguidor en esta pieza de territorio, debe elegir si colocarlo en el claustro, en el segmento de ciudad o en el segmento de campo. Si el jugador elige el claustro, se anotará los puntos de manera normal cuando el claustro esté rodeado por otras 8 piezas de territorio, aunque la ciudad aún no haya sido completada. El jugador puede colocar a su seguidor en el claustro incluso si la ciudad ya tiene a otro seguidor (en una pieza de territorio conectada). El caso opuesto también es correcto: si un jugador coloca a su seguidor en el claustro, más tarde se podrá colocar a un caballero en la ciudad (en una pieza de territorio conectada; o incluso en la misma pieza del claustro, utilizando el portal mágico) si lo permiten el resto de reglas al respecto.

El túnel (1 pieza)



Esta pieza de territorio muestra un segmento de ciudad con un camino que cruza por debajo de la ciudad mediante un túnel. Se trata de un único camino que simplemente atraviesa el segmento de ciudad. El túnel no corta ni completa el camino en cuestión.

EL Conde de Carcassonne

Esta edición de La Princesa y el Dragón incluye de manera gratuita la mini-expansión *El Conde de Carcassonne*. A continuación se indican las reglas necesarias para utilizarla.

Antes de iniciar el juego, coloca las 12 piezas de territorio de esta expansión, que corresponden a la ciudad de Carcassonne, en medio de la mesa, tal como se muestra en el diagrama. La ciudad de Carcassonne se utiliza como punto de inicio del juego. Retira del juego la pieza de inicio que se utiliza normalmente en Carcassonne, ya que no se usa en las partidas con esta expansión. Coloca el peón de madera, que representa al Conde, sobre el castillo de la ciudad de Carcassonne. Una vez hecho esto, el juego ya puede comenzar de manera normal.



La ciudad de Carcassonne tiene cuatro barrios principales, cuya localización también se muestra en el diagrama: el barrio del castillo, el barrio de la catedral, el barrio del mercado y el barrio de los herreros. Cuando un jugador coloca una pieza de territorio que **no le hace anotar ningún punto a él mismo**, pero que sí que hace que **al menos uno de sus oponentes se anote 1 punto**, el jugador que ha colocado la pieza de territorio puede, al final de su turno, colocar un **seguidor de su reserva** en uno de los cuatro barrios de la ciudad, a su elección. La colocación de este seguidor es adicional a la de cualquier otro seguidor que el jugador haya colocado como parte del desarrollo normal de su turno. No obstante, el jugador sólo podrá colocar un seguidor en la ciudad de Carcassonne por cada pieza de territorio que ponga en juego, sin importar cuantas oportunidades de anotar puntos haya generado dicha pieza de territorio para los jugadores contrarios.

Más tarde, cuando se contabilicen puntos por una ciudad, camino, claustro o granja, todos los jugadores que tengan seguidores en el barrio apropiado de la ciudad de Carcassonne (ver más adelante), pueden mover a dichos seguidores desde la ciudad de Carcassonne hasta el camino, ciudad, claustro o granja que se va a puntuar (a menos que el Conde se encuentre en el barrio en cuestión; ver más adelante). Los seguidores pueden ser movidos tal como se indica a continuación:

- Desde el barrio del **castillo** hasta una **ciudad** completa que vaya a puntuar
- Desde el barrio de los **herreros** hasta un **camino** completo que vaya a puntuar
- Desde el barrio de la **catedral** hasta un **claustro** que vaya a puntuar
- Desde el barrio del **mercado** hasta una **granja** que vaya a puntuar (estos seguidores sólo pueden ser movidos al final del juego)

Como se mueven los seguidores desde la ciudad de Carcassonne

Empezando por el jugador que se encuentre a la izquierda del que ha colocado la pieza de territorio, y siguiendo alrededor de la mesa en el orden de las agujas del reloj hasta dar **una vuelta completa** (es decir, que **al jugador que ha colocado la pieza de territorio le tocará el último**), cada jugador **puede** mover cualquier número de sus seguidores que tenga en el barrio apropiado (puede moverlos todos, algunos o ninguno), hasta el lugar que va a puntuar. Cuando todos los jugadores hayan tenido un turno para mover a sus seguidores de esta manera, el lugar en cuestión se puntúa. Los seguidores que no se hayan movido permanecerán en la ciudad de Carcassonne, en el mismo barrio en el que están. Los seguidores en la ciudad de Carcassonne sólo pueden moverse de la manera que se ha descrito. Es decir, que no pueden ser movidos a la ciudad ni fuera de ella (ni siquiera para retirarlos del juego o devolverlos a sus jugadores) de ningún otro modo



El Conde

Cuando un jugador coloca un seguidor en la ciudad de Carcassonne, puede mover al Conde a cualquier barrio de la ciudad. Ningún seguidor podrá moverse desde la ciudad de Carcassonne si se encuentra en el mismo barrio en el que está el Conde. *Ejemplo: se van a contar los puntos por una ciudad completada, y el Conde se encuentra en el barrio del castillo. Por lo tanto, ningún jugador podrá mover sus seguidores desde el barrio del castillo hasta la ciudad que se acaba de completar.* Los seguidores que se encuentren en el barrio donde está el Conde permanecen allí hasta que el Conde sea movido a otro barrio. El Conde nunca abandona la ciudad de Carcassonne, y siempre estará en uno de los cuatro barrios.

Casos especiales con las demás expansiones

- **Posadas y Catedrales (1ª expansión):** los seguidores grandes pueden colocarse en uno de los barrios de Carcassonne según las reglas normales. Cuando un seguidor grande es movido desde la ciudad de Carcassonne a un lugar que se vaya a puntuar, cuenta como dos seguidores.
- **Constructores y Comerciantes (2ª expansión):** si un jugador revela y pone en juego una segunda pieza de territorio gracias a su constructor, y ambas piezas de territorio causan que uno o varios oponentes se anoten puntos (y que él no se anote ninguno), podrá colocar dos seguidores en la ciudad de Carcassonne (uno por cada pieza de territorio).
- **El río (partes I y II, incluidas respectivamente en las expansiones arriba mencionadas):** tras colocar las 12 piezas de territorio de la ciudad de Carcassonne, coloca el nacimiento del río en uno de los extremos de la ciudad, de manera que el curso del río fluya hacia afuera. Se aconseja que los jugadores coloquen las piezas de río de manera que el río se vaya alejando de la ciudad, ya que de otro modo pueden encontrarse con problemas para colocar algunas de las piezas de río.

Si quieres hacer comentarios, sugerencias, preguntas, o encontrar más información sobre este juego, puedes ponerte en contacto con nosotros o visitar nuestra página web: <http://www.devir.es>



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH
Editado en España por Devir Iberia SL
Rbla. Catalunya 117, principal 2ª - Barcelona 08008
Tel: 93 238 98 70 - Fax: 93 415 13 42
e-mail: spain@devir.es