



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

El Rey, el Ladrón y el Culto



Componentes

- 1 loseta del Rey.
- 1 loseta del Ladrón.
- 10 nuevas piezas de territorio.

El Rey y el Ladrón (7 piezas)

Preparación del juego: las nuevas losetas se mezclan con el resto de piezas de territorio normales, a excepción de las 2 piezas correspondientes al Rey y al Ladrón, que se mantendrán apartadas del juego hasta que algún jugador las reclame como se explica a continuación.



Desarrollo del juego: una vez que un jugador coloque una pieza de territorio que permita **cerrar** la primera ciudad (sin ser necesariamente el jugador que puntúe por dicha ciudad), obtendrá la pieza del Rey, anotando cuántas losetas fueron necesarias para crear esa ciudad. Posteriormente, si cualquier otro jugador coloca una pieza que cierre una ciudad más grande, pasará a ser el nuevo dueño de la pieza del Rey, apuntando nuevamente cuántas losetas fueron necesarias para crear dicha ciudad. Al final de la partida, el jugador que tenga en su poder la pieza del Rey obtendrá 1 punto por cada ciudad completada que haya en el mapa.



Las reglas para el Ladrón son similares: la pieza del Ladrón la obtendrá en primera instancia el jugador que cierre el primer camino, y posteriormente el jugador que **complete el camino más largo** (el que coloque la pieza de cierre). Al final de la partida, el jugador que posea la pieza del Ladrón sumará **1 punto por cada camino completado** que haya en el mapa.



Esta pieza contiene 2 segmentos separados de ciudad (el horizontal por un lado y el vertical por el otro). No obstante, si ambos quedan conectados durante el juego contarán como un único segmento de ciudad.

El Culto (5 piezas)

Preparación del juego: se mezclan las 5 nuevas losetas con el resto de piezas de territorio.



Las losetas del Culto se colocan y puntúan como si de un claustro se tratase. Cuando un seguidor se coloca sobre una de estas piezas, no se le considera monje, sino hereje.

Desarrollo del juego: cuando un jugador coloca un hereje sobre una pieza de Culto **adyacente** (horizontal, vertical o diagonalmente) a una pieza de claustro ocupada por un monje de otro jugador, se produce un **"reto de fe"**. Lo mismo ocurre en caso contrario (colocar un monje adyacente a un hereje). Aquel jugador que complete antes su claustro o su Culto gana el reto y obtiene los 9 puntos correspondientes al cierre, mientras que el otro jugador no puntúa nada. Hecho esto, ambos jugadores recuperan sus respectivos seguidores.

Si el Culto y el claustro se completan a la vez, ambos jugadores puntuarán.

Si la partida termina y el reto no ha sido completado, ambos jugadores reciben sus puntos de acuerdo con la puntuación normal para claustros incompletos.

Si un jugador roba una loseta de Culto no está obligado a colocar a su seguidor como hereje, pudiendo elegir entre granjero, caballero, ladrón, o no colocar ningún seguidor.

Muy importante: no se puede colocar una pieza de Culto o claustro, que dé como resultado a que un claustro sea adyacente (horizontal, vertical o diagonalmente) a 2 o más Cultos, o que un Culto sea adyacente a 2 o más claustros.

Nota: los *monasterios alemanes* (en cualquiera de sus modalidades) no están supeditados a las reglas de esta expansión, y por ello no tendrán restricción alguna a la hora de ser colocados, salvo las reglas normales de Carcassonne.



Para cualquier duda sobre **Carcassonne**, visita su web www.carcassonne.de.

Traducción y edición: RaidenFreeRider.



© 2013
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de



Shop online for quality
products for **Carcassonne**
and other games, as well
as our Spare Parts Service.
www.cundco.de