

Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Incluye
las miniexpansiones



El río

+



El abad

Juego
del
Año

2001



DEVIR

¡Aprende a jugar
fácilmente con
las nuevas reglas
revisadas!





Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Un astuto juego de colocación para 2-5 jugadores a partir de 7 años

La ciudad de Carcasona, en el sureste de Francia, es famosa por su ciudadela amurallada que data de la época romana y medieval. Los jugadores intentarán hacer fortuna situando a sus seguidores en los caminos, ciudades, monasterios y granjas que hay en la región, una región que irá cambiando a medida que avance el juego.

Disponer acertadamente a estos seguidores, ya sean bandidos, caballeros, monjes o campesinos, será indispensable para alcanzar la victoria.

COMPONENTES Y PREPARACIÓN

¡Bienvenido a **Carcassonne**! Con estas instrucciones te enseñaremos rápidamente las reglas de este moderno juego de mesa que ya se ha convertido en todo un clásico. Después de esta breve lectura ya podrás explicar el juego a los demás jugadores para que puedas empezar a disfrutar de toda la diversión que ofrece. Evidentemente, lo primero que deberás hacer será preparar la partida, algo que podrás hacer en un periquete. Durante la preparación también irás aprendiendo más cosas acerca de los componentes:

Veamos primero las **LOSETAS DE TERRENO**

Estas **84 fichas** muestran caminos, ciudades y monasterios emplazados junto a un campo.



Loleta con una ciudad



Loleta con un camino



Loleta con un monasterio

12 de estas losetas de terreno muestran un río. De momento no te preocupes por los demás elementos que aparecen, como las casitas, figuritas, etc. Al final del reglamento entenderás mejor su utilidad. El **dorso** de todas las losetas es idéntico; únicamente la **loleta inicial** y las **losetas de río** tienen un dorso de un color más oscuro para que se puedan diferenciar fácilmente de las demás.



Loleta con un dorso normal



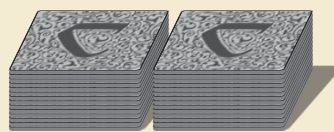
Loleta con un dorso más oscuro



Empieza la preparación colocando la loleta inicial (la que tiene el dorso más oscuro) en el centro de la mesa. Mezcla luego el resto de losetas y déjalas boca abajo formando varios montones en la mesa, de modo que todos los jugadores puedan acceder fácilmente a ellos.



Loleta inicial



Varios montones de losetas boca abajo

Después coloca el marcador de puntuación en el borde de la mesa.



Seguidores (figuras)



Abades

Finalmente te presentamos los **SEGUIDORES**, con los que habrás concluido los preparativos. El juego incluye **40 figuras**, con 8 figuras en cada uno de los colores **amarillo, rojo, verde, azul y negro**. Además también hay 5 abades con los mismos colores.

Primero entrega a cada jugador 7 figuras del color que elija. Estos seguidores constituirán la reserva personal del jugador (evidentemente, tú también tendrás que quedarte con un color).

Luego coloca la octava figura en la casilla 0 del marcador de puntuación. Devuelve a la caja todas las figuras que no se vayan a usar así como los 5 abades (en las primeras partidas).

OBJETIVO DEL JUEGO

Antes de empezar con las reglas... ¿de qué trata *Carcassonne*? ¿Cuál es el objetivo del juego?

Los jugadores irán colocando por turnos las losetas de terreno. De este modo se irán creando caminos cada vez más largos, construyendo imponentes ciudades, visitando monasterios y cultivando los fértiles campos de la región.

A su vez irás poniendo tus seguidores para que hagan de bandidos, caballeros, monjes o campesinos. Éstos te aportarán puntos de victoria durante el transcurso de la partida y al final de la misma. ¡Al terminar la partida y tras el recuento final se determinará qué jugador tiene más puntos y se erige en el vencedor! Veamos cómo...

DESARROLLO DE LA PARTIDA

En *Carcassonne* se juega en sentido horario, empezando por el jugador más joven. En su turno cada jugador realizará las acciones que se indican a continuación, siguiendo siempre el orden señalado. Luego empezará el turno del jugador situado a su izquierda y, concluido el de éste, el del siguiente, etc. Examinemos primero las acciones y expliquémoslas una a una. Las acciones que podremos hacer dependerán en parte de los caminos, ciudades o monasterios que aparezcan en las losetas. ¿Pero cuáles son estas acciones?

1 Colocar una loseta de terreno
El jugador siempre **tiene que** robar una nueva loseta de terreno del montón y colocarla de modo que toque al menos el lateral de otra loseta.



2 Poner un seguidor
A continuación el jugador **puede** poner uno de los seguidores de su reserva sobre la loseta que acaba de colocar.



3 Provocar una puntuación
El jugador **tiene que** realizar cualquier puntuación que hubiera ocasionado al colocar su loseta.



Los caminos

1. Colocar una loseta de terreno

La loseta que has robado muestra tres caminos que surgen de un pueblo. Ahora tienes que colocarla sobre el terreno de juego, teniendo presente que la loseta debe encajar.



Has colocado esta loseta. El camino encaja con el otro camino y el campo coincide con el campo. ¡Muy bien!

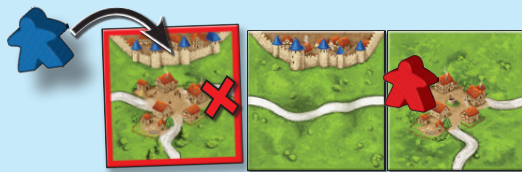
2. Poner un seguidor como bandido

Tras haber colocado la loseta puedes colocar uno de tus seguidores **en uno de los caminos de esta loseta como bandido**. Sin embargo sólo podrás hacerlo si en ese camino no hay ningún otro bandido.

El camino todavía no está completado, de modo que no se produce ninguna puntuación (la tercera acción) y empieza el turno del siguiente jugador. El otro jugador roba una loseta y la coloca. Como en el camino que queda a la derecha del pueblo ya hay un seguidor (tu bandido), este jugador no puede poner allí ningún seguidor. En vez de ello decide poner su seguidor como caballero en la ciudad que hay en la parte superior de la loseta que acaba de colocar.



Has puesto un seguidor para que haga de bandido en la loseta recién colocada. Como en este camino no hay ningún otro seguidor, no supone ningún problema.



Como el camino de la derecha ya está ocupado, el jugador azul decide poner su seguidor como caballero en la ciudad.

3. Provocar una puntuación

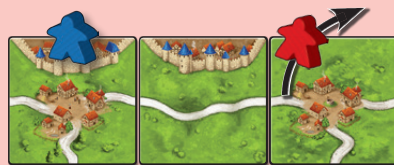
Cada vez que un camino queda cerrado por ambos extremos, se puntúa. Para ello el camino debe finalizar en un pueblo, una ciudad, un monasterio o cerrarse sobre sí mismo. Miremos ahora si ha habido una puntuación... ¡Sí que la hay! ¡El camino ha quedado cerrado por ambos extremos!

A pesar de que ha sido otro jugador quien ha colocado esta loseta, es tu camino el que se ha completado. Veamos cuantos puntos consigues. **Por cada loseta** que tenga el camino obtienes **1 punto**. Como tu camino abarca 3 losetas, recibes 3 puntos. ¡Genial!





Aquí es donde el marcador de puntuación entra en juego. Para que no tengas que acordarte en todo momento de los puntos que tienes, los indicarás haciendo avanzar un seguidor por el marcador. En este caso, avanzas tu seguidor 3 casillas en el marcador. Después de cada puntuación recuperas el seguidor que te ha aportado los puntos y lo devuelves a tu reserva.



Recuperas el bandido que te acaba de reportar 3 puntos, devolviéndolo a tu reserva.

El seguidor azul se queda sobre el terreno, ya que no ha participado en la puntuación.

El marcador de puntos tiene un recorrido circular con 50 casillas que puede completarse más de una vez. Si un jugador llegara a la casilla "0" o la superara, deberá tumbar a su seguidor para señalar de este modo que ha alcanzado o superado los 50 puntos.

Muy bien; ahora ya conoces los pasos más importantes del juego. No ha sido tan difícil, ¿verdad? Veamos ahora el resto de zonas.

■ Las ciudades

1. Colocar una loseta de terreno

Como siempre, primero deberás robar una loseta de un montón para colocarla. Las losetas de ciudad también tienen que encajar. Junto a un segmento de ciudad debe haber otra ciudad.



2. Poner un seguidor como caballero

A continuación también deberás comprobar si hay otro seguidor en la ciudad. Si no lo hay, podrás poner tu seguidor para que actúe como caballero.



Has colocado la loseta con tanto acierto que has ampliado la ciudad una loseta más.



La ciudad no está ocupada, de modo que puedes colocar en ella a tu seguidor.

3. Provocar una puntuación

Adelantémonos ahora un poco y supongamos que en la siguiente ronda has jugado esta loseta. Por suerte, te encaja perfectamente con tu ciudad. De este modo la zona (en este caso, la **ciudad**) queda completada.

Siempre que una ciudad esté rodeada por murallas y no quede ningún hueco en su interior se considerará completada.

Como tienes un seguidor en esta ciudad, la puntúas.

Cada loseta que tenga la ciudad completada vale por 2 puntos. Además cada escudo que haya dentro de la ciudad añade 2 puntos más.

¡Así pues, has conseguido 8 puntos! Al igual que sucede con cualquier otra puntuación, recuperas el seguidor y lo devuelves a tu reserva.



■ El monasterio

1. Colocar una loseta de terreno

Como siempre, lo primero es robar una loseta que tendrás que colocar y que deberá encajar. Los monasterios siempre se encuentran en el centro de la loseta. Al colocar la loseta sólo tendrás que prestar atención a los bordes de la misma (como es habitual).



2. Poner un seguidor como monje

En los monasterios también puedes colocar un seguidor, que pasará a ser un monje. Lo tomas de tu reserva y lo pones en el monasterio.



El monasterio siempre está en el centro de la loseta. Puedes colocarla aquí, ya que ambos campos encajan.



3. Provocar una puntuación

Un monasterio se puntúa cuando está rodeado de losetas. Cada loseta (incluyendo el propio monasterio) aporta **1 punto**.

¡Genial! Con esta loseta has rodeado por completo el monasterio, recibes 9 puntos y recuperas tu seguidor.



Vaya, qué rápido ha sido, ¿verdad? Ahora ya conoces los fundamentos del juego y ya puedes jugar a *Carcassonne*. Quedan sólo un par de detalles, pero repasemos primero lo que hemos visto:

■ Repaso

1. Colocar una loseta de terreno

- Siempre debes colocar la loseta que acabes de robar de tal modo que encaje en el terreno.
- En el improbable caso de que no pudieras colocar la loseta, déjala en la caja y roba una nueva loseta.

2. Colocar un seguidor

- Solamente puedes colocar un seguidor en la misma loseta que acabas de colocar.
- Asegúrate de que no haya ningún otro seguidor en esa misma zona.

3. Provocar una puntuación

- Un **camino** se completa cuando ambos extremos finalizan en un pueblo, una ciudad, un monasterio o cuando el camino se cierra sobre sí mismo. Cada loseta del camino aporta 1 punto.
 - Una **ciudad** se completa cuando queda totalmente rodeada de murallas y no queda ningún hueco en su interior. Cada loseta de ciudad así como cada escudo que tuviera aportan 2 puntos.
 - Un **monasterio** se completa cuando queda totalmente rodeado por 8 losetas. Cada monasterio aporta 9 puntos.
 - La puntuación siempre se realiza al final de un turno. En ese momento todos los jugadores que tengan algún seguidor en las zonas completadas recibirán puntos.
 - Después de cada puntuación los jugadores recuperan los seguidores que tengan en las zonas puntuadas.
 - Si hubiera **más de un jugador** en la misma zona, el jugador que tenga más seguidores en el camino o ciudad es quien se queda los puntos. Si hay varios jugadores empatados con el número más alto de seguidores, todos ellos consiguen los puntos.
- ¿Y cómo es posible que haya más de un seguidor en la misma zona? Te lo contamos a continuación.*

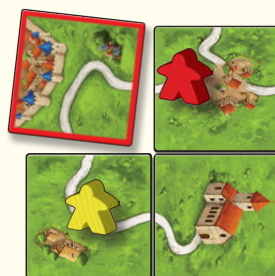
■ Varios seguidores en la misma zona

La loseta que has robado te permitiría ampliar el camino, pero como en éste ya hay un bandido no podrías poner uno de tus seguidores. Así pues, decides colocar la loseta de tal modo que no alargue el camino.

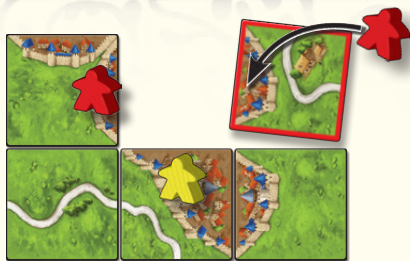


En una de las rondas posteriores robas esta loseta y la colocas junto a los dos tramos abiertos de camino. En este camino que se acaba de unir ahora hay 2 bandidos.

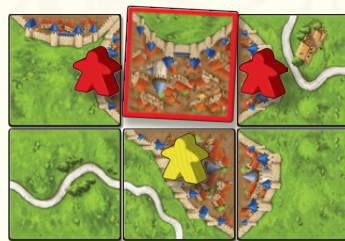
Como el camino ya se ha completado, se puntúa, y tanto tú como el otro jugador recibís cada uno 4 puntos.



Esperando arrebatarse la ciudad al jugador **amarillo**, colocas una loseta de ciudad y pones en ella uno de tus seguidores para que haga de caballero. Esto está permitido ya que este segmento de ciudad no está unido a ninguna otra ciudad que ya tenga un caballero. Si en un turno posterior robas la loseta adecuada, podrás arrebatarse la ciudad al jugador **amarillo** gracias a tus dos caballeros.



Has tenido suerte: ¡acabas de robar la loseta que necesitabas! Al colocarla, unes todos los segmentos y completas la ciudad. Puesto que ahora tienes más caballeros en esta ciudad que tu rival, eres el único en conseguir los 10 puntos que aporta la ciudad completada. Después los dos jugadores recuperaréis vuestros seguidores y los devolvéis a vuestra reserva personal.



FIN DE LA PARTIDA Y RECUENTO FINAL

Por desgracia, llega un momento en que la partida de Carcassonne se acaba. Es una pena, pero ha llegado el momento de determinar el ganador... La partida termina cuando un jugador ya no puede robar y colocar una loseta. Luego se realiza un último **recuento final** y se determina el vencedor.

Cuando termina la partida, se conceden puntos por todas las zonas que contengan algún seguidor:

- Cada **camino aporta 1 punto** por cada loseta de camino que tenga. Es decir, tal como sucedía durante el transcurso de la partida.
- Cada **ciudad sin completar aporta 1 punto** por cada **loseta de ciudad** y por cada escudo. Es decir, solamente la mitad de lo que habría aportado de haberse completado.
- Cada **monasterio aporta 1 punto más 1 punto adicional por cada loseta adyacente**, tal como sucedía durante la partida.
- Cada **campo aporta 3 puntos** por cada ciudad completada con la que limite.

Aquí te mostramos cómo se puntuán los campos a modo de resumen. Sin embargo, de momento puedes ignorar esta parte y añadirla al cabo de unas cuantas partidas. Los campesinos se explican con mayor detalle en el suplemento anexo.

Recuento final de la ciudad

Por la ciudad sin completar el jugador **verde** recibe 8 puntos (5 segmentos de ciudad y 3 escudos). El jugador **negro** no obtiene nada, ya que el **verde** tiene la mayoría en la ciudad gracias a sus dos caballeros.



Recuento final del monasterio:

El jugador **amarillo** recibe 4 puntos por el monasterio no completado (3 losetas adyacentes y la propia loseta del monasterio).

Recuento final de la ciudad:

El jugador **azul** recibe 3 puntos por esta ciudad sin completar (2 segmentos de ciudad y 1 escudo).

*Recuento final del camino: El jugador **rojo** recibe 3 puntos por el camino no completado (3 tramos de camino).*

Cuando cada jugador haya anotado el recuento final en el marcador de puntuación ya podréis determinar quién es el vencedor de vuestra primera partida de Carcassonne. ¡Mucha suerte!

Cuando ya hayas jugado un par de partidas, te recomendamos que empieces a jugar con campesinos.

Repasa de nuevo los consejos que te hemos ofrecido y échale un vistazo al suplemento para ver las múltiples posibilidades de ampliación que tiene el juego. En la página de Internet que aparece a continuación también podrás encontrar mucha más información y fantásticas posibilidades. ¡Gracias por tu atención y disfruta del juego!.



Editado por:
Devir Iberia S. L.
Rosselló 184 6º 1ª
08008 Barcelona
www.devir.es



© 2001, © 2014
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birner Str. 15
80809 München



www.carcassonne.de
www.devir.es

Créditos

Autor: Klaus-Jürgen Wrede

Ilustraciones de los componentes: Anne Pätzke

Ilustración de la portada: Chris Quilliams

Diseño gráfico: Christof Tisch y Andreas Resch

Créditos de esta edición

Producción editorial: Xavi Garriga

Traducción: Oriol García

Adaptación gráfica: Antonio Catalán