

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Spiel
des
Jahres

2001



Carcassonne

Un juego de colocar piezas con astucia para 2 a 5 jugadores de 8 años o más, creado por Klaus-Jürgen Wrede

La ciudad de Carcassonne, en el sur de Francia, es famosa por sus inigualables fortificaciones romanas y medievales. Los jugadores utilizan sus seguidores para buscar su suerte por los caminos, las ciudades, los claustros y los campos que rodean Carcassonne.

En sus manos está controlar el desarrollo de la región de Carcassonne y su habilidad para sacar partido de sus seguidores como ladrones, caballeros, granjeros y monjes determinará quién será el ganador.

Componentes

- **72 piezas de territorio** (incluyendo 1 pieza de inicio, con el reverso de color oscuro), que representan diferentes segmentos de caminos, cruces de caminos, segmentos de ciudad, claustros y segmentos de campo.

- **40 seguidores** en 5 colores: Cada seguidor se puede usar como ladrón, caballero, monje o granjero. Un seguidor de cada color se usa como ficha de puntuación.



- **1 marcador de puntuación:** Para llevar el control de los puntos recibidos por los jugadores.



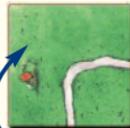
Reverso de la pieza de inicio



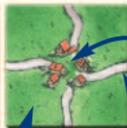
Claustro



Segmento de ciudad



Segmento de campo



Segmento de camino



Cruce de caminos

- **10 piezas de territorio** para la expansión "La Fiesta" (véase reglamento en la página 12).
- Este reglamento.

Objetivo del juego

Los jugadores colocan las piezas de territorio por turnos. De esta forma van apareciendo caminos, ciudades, claustros y campos sobre los cuales los jugadores pueden colocar sus seguidores para recibir puntos. Se pueden recibir puntos tanto durante la partida como al final de ésta, así que el ganador del juego sólo se conocerá después de haber calculado la puntuación final.

Preparativos

La pieza de inicio se coloca boca arriba en el centro de la mesa. Las otras piezas de territorio se mezclan y ponen boca abajo sobre la mesa en varios montones al alcance de todos los jugadores. El marcador de puntuación se pone a un lado de la mesa.

Cada jugador recibe los 8 seguidores del color que haya elegido y coloca uno de ellos como ficha de puntuación en la casilla 0 (cero) del marcador de puntuación. Los 7 seguidores que sobran forman la reserva de cada jugador, que deja frente a él.

El jugador más joven decide quién será el jugador inicial.

Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador con el turno hace las siguientes acciones **en el orden indicado**:

- 1. El jugador **debe** robar 1 nueva **pieza de territorio** y colocarla.
- 2. El jugador **puede** colocar 1 de los **seguidores** de su reserva sobre la **pieza que acaba de colocar**.
- 3. Si al colocar la pieza de territorio se han completado **caminos, ciudades o claustros** se deben **puntuar** inmediatamente.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

■ 1. Colocar una pieza de territorio

Como primera acción, el jugador **debe** robar 1 pieza de territorio de uno de los montones con piezas boca abajo. Primero la enseña a todos los jugadores (para que le puedan “aconsejar bien” dónde colocarla) y después la coloca. Al hacerlo, debe tener en cuenta lo siguiente:

- La nueva pieza (indicada con un marco **rojo** en los ejemplos) se debe colocar con al menos uno de sus lados tocando a una o más piezas ya colocadas. No es válido colocar una pieza que se toque con otra sólo por las esquinas.
- Todos los segmentos de caminos, ciudades y campos tienen que coincidir.

Si se da la rara circunstancia de que una pieza acabada de robar no se puede colocar cumpliendo las dos condiciones anteriores, se retira del juego, devolviéndola a la caja, y el jugador roba una nueva pieza.



Segmentos de camino y de campo que coinciden.



Segmentos de ciudad que coinciden.



En un lado coinciden los segmentos de ciudad, y en el otro coinciden los segmentos de campo.



*Un ejemplo de cómo **no** se puede colocar una pieza.*

■ 2. Colocar un seguidor

Cuando el jugador haya colocado la pieza, **puede** colocar 1 seguidor. Al hacerlo, debe tener en cuenta lo siguiente:

- Sólo puede colocar 1 seguidor.
- Debe tomarlo de su reserva.
- Sólo lo puede colocar sobre la pieza que acaba de colocar.
- Tiene que decidir en qué parte de la pieza lo coloca.

Ya sea como...

Ladrón



*en un segmento
de camino*

Caballero



*en un segmento
de ciudad*

Monje



en un claustro

Granjero



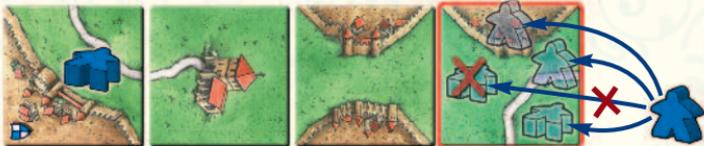
*En un segmento de campo.
¡Los granjeros se ponen
tumbados!*

- En los segmentos de camino, ciudad o campo no puede haber ningún otro seguidor (ni siquiera uno propio). No tiene ninguna importancia la distancia que haya hasta el siguiente seguidor. Esta regla queda más clara en los siguientes dos ejemplos:



El jugador azul sólo puede colocar un granjero. En los segmentos de ciudad coincidentes ya hay un caballero.

El jugador azul puede colocar su seguidor como caballero o ladrón, o como granjero en el segmento de campo pequeño. El campo grande ya está ocupado.



Si durante la partida un jugador se queda sin seguidores en su reserva, a partir de ese momento sólo puede robar y colocar piezas de territorio. Pero no hay de qué preocuparse: los seguidores se acaban recuperando.

Ahora ha terminado el turno del jugador y es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Excepción: Si al colocar la pieza se ha completado un camino, una ciudad o un claustro, entonces hay que determinar inmediatamente la puntuación.

■ 3. Se puntúan los caminos, ciudades y claustros completados

■ UN CAMINO COMPLETADO

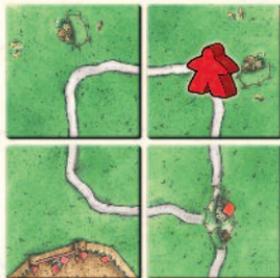
Un camino está completado cuando los segmentos de camino están limitados en ambos extremos por un cruce de caminos, un segmento de ciudad o un claustro; o cuando el camino forma un circuito cerrado. Entre estos límites puede haber cualquier número de segmentos de camino.

El jugador que tenga un ladrón en un camino completado recibe tantos puntos como la "longitud" del camino (número de piezas que lo forman).



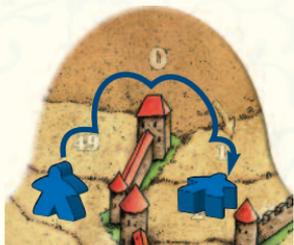
El jugador rojo recibe 3 puntos.

El jugador rojo recibe 4 puntos.



Puntuación

Estos puntos, así como todos los siguientes, se indican enseguida en el marcador de puntuación. El marcador de puntuación es un circuito continuo de 50 casillas que se puede recorrer varias veces. Si una ficha de puntuación sobrepasa la casilla 0 (cero) se coloca tumbada. De esta manera se indica claramente que ese jugador ya tiene 50 ó más puntos.



■ UNA CIUDAD COMPLETADA

Una ciudad está completada cuando sus segmentos de ciudad están rodeados completamente por una muralla en la que no quede ningún hueco abierto. Una ciudad puede estar formada por cualquier número de segmentos de ciudad.

El jugador que tenga un caballero en una ciudad completada recibe 2 puntos por cada segmento que tenga la ciudad. Cada escudo cuenta como 2 puntos adicionales.



El jugador rojo recibe 8 puntos (3 segmentos de ciudad y 1 escudo).



El jugador rojo recibe 8 puntos (4 segmentos de ciudad, ningún escudo). Cuando los **dos segmentos de ciudad** están en una misma ciudad sólo cuentan como 1 segmento de ciudad.



Excepción: Cuando una ciudad completada consta de tan sólo 2 segmentos de ciudad, el jugador sólo recibe 2 puntos (en lugar de 4), más 1 punto por cada escudo en caso de haberlos.

¿Qué sucede cuando hay varios seguidores en un camino o ciudad completados?

Gracias a una hábil colocación de las piezas de territorio se puede dar el caso de que haya varios ladrones en un camino o varios caballeros en una ciudad.

Los puntos los recibirá el jugador que tenga la mayor cantidad de ladrones o caballeros. En caso de empate, todos los jugadores implicados reciben la totalidad de los puntos.

La nueva pieza de territorio conecta los segmentos de ciudad que antes estaban separados y crea una ciudad completada.



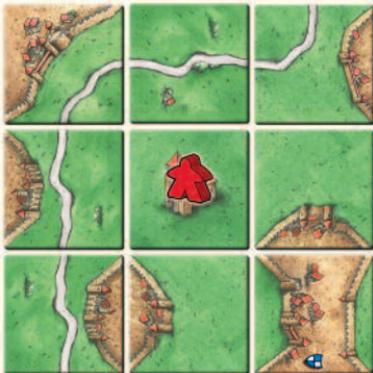
El jugador azul y el jugador rojo reciben ambos la totalidad de los puntos, es decir, 10 puntos, porque los dos tienen cada uno 1 caballero en esta ciudad (empate).

■ UN CLAUSTRO COMPLETADO

Un claustro está completado cuando está rodeado por 8 piezas de territorio.

El jugador que tenga un monje en un claustro completado recibe inmediatamente 9 puntos (1 punto por cada pieza de territorio).

El jugador rojo recibe 9 puntos.



RECUPERAR SEGUIDORES

Después de que se haya completado y puntuado un camino, una ciudad o un claustro, **y sólo entonces**, los seguidores implicados se devuelven a sus propietarios. **A partir del siguiente turno** los jugadores pueden volver a jugar el seguidor, ya sea como ladrón, caballero, monje o granjero.

Es posible colocar, recuperar y puntuar un seguidor en el mismo turno.

En este caso siempre se tiene que actuar según el orden siguiente:

1. Completar con la nueva pieza de territorio un camino, ciudad o claustro.
2. Colocar un ladrón, caballero o monje.
3. Puntuar el camino, ciudad o claustro completado.
4. Recuperar el ladrón, caballero o monje utilizado.



El jugador rojo recibe 2 puntos.



El jugador rojo recibe 3 puntos.

LAS GRANJAS

Varios segmentos de campo conectados entre sí reciben el nombre de “granjas”. Los segmentos de campo no se puntuán, sólo sirven acoger granjeros. Los propietarios de los granjeros recibirán puntos por ellos sólo al final de la partida. **Por tanto, los granjeros se quedan durante toda la partida en las granjas y sus propietarios no los recuperan.** (Para que esto quede perfectamente claro, los granjeros, al colocarlos, se ponen tumbados.) Las granjas quedan separadas de otras granjas por los caminos, ciudades y por los propios lados de las piezas de territorio colocadas. (¡Importante en la puntuación final!)



Cada uno de los 3 granjeros tiene su propia granja. Los segmentos de camino y de ciudad separan las granjas unas de otras.



Después de haber colocado la nueva pieza de territorio, las granjas de los 3 granjeros quedan conectadas entre sí.
Atención: El jugador que ha colocado la nueva pieza de territorio no puede colocar ningún granjero en ella, porque en la granja grande que se acaba de crear al conectar las tres granjas ya hay granjeros colocados anteriormente.

Fin de juego

La partida termina al final del turno en el que se haya colocado la última pieza de territorio. Ahora se procede a calcular la puntuación final.

Puntuación final

PUNTUAR CAMINOS, CIUDADES Y CLAUSTROS NO COMPLETADOS

Durante la puntuación final, en primer lugar se puntúan los caminos, ciudades y claustros **no completados**. Por cada camino, ciudad y claustro **no completados** su propietario recibe **1 punto por cada segmento**.

Los escudos valen también sólo por 1 punto. Una vez puntuadas las construcciones, se retiran los seguidores correspondientes.



El jugador rojo recibe 3 puntos por el camino no completado.

El jugador amarillo recibe 5 puntos por el claustro no completado.

El jugador azul recibe 3 puntos por la ciudad no completada de la esquina inferior derecha.

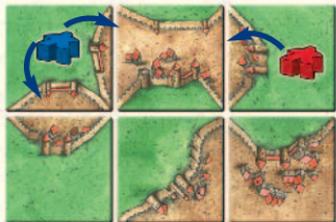
El jugador verde recibe 8 puntos por la ciudad grande no completada.

El jugador negro no recibe ningún punto porque el jugador verde tiene más caballeros en la ciudad.

PUNTUACIÓN DE LOS GRANJEROS

Ahora sólo quedan los granjeros en las granjas, y es el momento de puntuarlas. Se determina el propietario de cada granja. Si sólo un jugador tiene granjeros en una granja, entonces el propietario es él. Si varios jugadores tienen granjeros en una misma granja, entonces el propietario es el jugador que tenga la mayor cantidad de granjeros. En caso de empate, todos los jugadores que tengan la mayor cantidad de granjeros son los propietarios de la granja. El propietario, o los propietarios, de una granja reciben **3 puntos** por cada **ciudad completada** que sea adyacente a la granja, o que esté dentro de la granja.

Si una ciudad es adyacente a varias granjas, **todos los propietarios** de esas granjas reciben **3 puntos** por la ciudad.



El jugador azul recibe 6 puntos.

El jugador rojo recibe 3 puntos.

La ciudad no completada no da ningún punto.



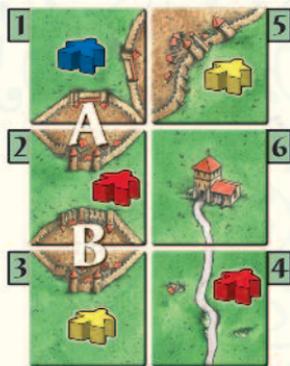
El jugador azul recibe 9 puntos.

El jugador rojo es el propietario de la granja grande porque tiene la mayor cantidad de granjeros. Recibe 6 puntos (3 por cada una de las ciudades A y B). El jugador azul recibe 3 puntos por la ciudad A.



X Orden de colocación de las piezas de territorio.

En la granja grande el jugador rojo y el jugador amarillo tienen cada uno 2 granjeros, así que ambos son los propietarios de esta granja. Cada uno recibe 6 puntos (3 por cada una de las ciudades A y B). El jugador azul recibe 3 puntos por la ciudad A.



De esta forma se puntúan para cada granjero las ciudades completadas adyacentes.

Una vez completada la puntuación final la partida termina.

El jugador con la mayor puntuación es el ganador.

LA EXPANSIÓN: LA FIESTA

Componentes: • 10 piezas de territorio con el símbolo de fiesta.

Cuando un jugador roba una pieza de territorio con el símbolo de fiesta la coloca siguiendo las reglas habituales. A continuación debe elegir una de dos posibilidades:

- Colocar 1 de los seguidores de su reserva sobre esa pieza de territorio según las reglas habituales **o bien**
- Devolver a su reserva 1 seguidor propio que esté colocado sobre el tablero.

El jugador también tiene la opción de no hacer ninguna de las dos posibilidades.

El jugador no puede recuperar seguidores prisioneros (4ª expansión – La Torre) a su reserva de esta manera.



Resumen de puntuación

**Construcciones completadas
DURANTE la partida**

**Construcciones incompletas
AL FINAL de la partida**

Camino 1 punto por pieza
(Ladrón)



Camino 1 punto por pieza
(Ladrón)

Ciudad* 2 puntos por
(Caballero) pieza +
2 puntos por
escudo



Ciudad 1 puntos por
(Caballero) pieza +
1 puntos por
escudo

Claustro 9 puntos
(Monje)



Claustro 1 punto por cada
(Monje) pieza
*(pieza de claustro y cada una de
las piezas adyacentes)*

** Las ciudades de 2 segmentos sólo dan 1 punto por pieza y escudo.*



Puntuación de los granjeros al FINAL de la partida

3 puntos por cada ciudad completada dentro de la granja o adyacente a la granja.

Ejemplo de puntuación de granjeros

Para aclarar al máximo las reglas de la puntuación final se incluye a continuación un ejemplo de cómo se puntúan los granjeros en sus granjas. Antes de consultar este ejemplo, lee el apartado **Puntuación de los granjeros** en la página 11.

GRANJA 1: El jugador azul es el propietario de la granja 1. Tiene **2 ciudades completadas**

(adyacentes (A y B). Por cada ciudad completada **el jugador azul** recibe 3 puntos (independientemente de su tamaño). **El jugador azul** recibe por tanto **6 puntos**.

GRANJA 2: Los jugadores **rojo** y **azul** son los propietarios de la granja 2. Hay un total de **3 ciudades completadas** (A, B y C) que son adyacentes o que están dentro de esta granja. **El jugador rojo** y el **azul** reciben cada uno **9 puntos**.

Importante: Las ciudades A y B dan puntos tanto al jugador **azul** de la granja 1, como a los jugadores **rojo** y **azul** de la granja 2, a cada uno 3 puntos, porque son adyacentes a ambas granjas. La ciudad de la esquina inferior izquierda no está completada, así que no da ningún punto.

GRANJA 3: **El jugador amarillo** es el propietario de la granja 3 porque tiene en ella un granjero más que el jugador negro. Hay un total de **4 ciudades completadas** que son adyacentes o que están dentro de esta granja. **El jugador amarillo** recibe **12 puntos**.

Importante: Hay que tener en cuenta que las granjas quedan separadas de otras granjas por los caminos, ciudades y por los propios lados de las piezas de territorio colocadas.



¿Cómo pueden haber varios granjeros en una granja?

Turno 1: El jugador

azul coloca un granjero en una granja.

Turno 2: El jugador

rojo coloca la pieza de la esquina superior izquierda y coloca su granjero en la granja. Lo puede hacer porque las dos granjas aún no están conectadas.

Turno 3: Ahora se unen las dos granjas **formando una granja más grande**. De esta forma es posible que haya **varios granjeros en una granja**.

De la misma forma es posible que haya **varios ladrones en un camino** o **varios caballeros en una ciudad**.

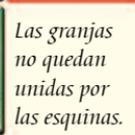
□ = nueva pieza colocada



Turno 1



Turno 2



Turno 3



Turno 3



Las granjas no quedan unidas por las esquinas.



© 2011 Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München
Fax: 0 89/30 23 36
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de



Devir Iberia S.L.
Paris 162-164, 3º 1ª
08036 Barcelona, España
Producción editorial: Xavi Garriga
Traducción: Francisco Franco Gareya
Sonja Wlasny
Maquetación: Basco

Un agradecimiento especial a Karen y Andreas "Leo" Seyfarth por su gran contribución al juego y las reglas.

El juego contiene estas piezas



A 2x



B 4x



C 1x



D 4x



E 5x



F 2x



G 1x



H 3x



I 2x



J 4x



K 4x



L 3x



M 2x



N 3x



O 2x



P 3x



Q 1x



R 3x



S 2x



T 1x



U 8x



V 9x



W 4x



X 1x



10a 1x



10b 1x



10c 1x



10d 1x



10e 1x



10f 1x



10g 1x



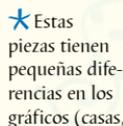
10h 1x



10i 1x



10j 1x



10k 1x

★ Estas piezas tienen pequeñas diferencias en los gráficos (casas, ovejas, etc.).

S Includiendo la pieza de inicio (reverso de color oscuro)