

## Componentes

- 24 nuevas piezas de territorio (9 con vino, 6 con grano, 5 con tela y 4 sin ningún producto comercial)
- 20 marcadores de producto comercial (9 de vino, 6 de grano y 5 de tela) que se colocan al lado del marcador de puntuación
- 12 nuevos seguidores en 6 colores (1 cerdo y 1 constructor para cada jugador)
- 1 bolsa de tela (para las piezas de territorio)

*Atención: Constructores y comerciantes no es un juego completo, sino que debe ser jugado en combinación con el juego Carcassonne. Esta expansión incluye fichas y marcadores para un sexto jugador, por lo que es completamente compatible con la expansión de Carcassonne Posadas y Catedrales. ¡Eso significa que puedes jugar a Carcassonne con las dos expansiones juntas! Las reglas de esta expansión son las mismas de Carcassonne, pero con las siguientes reglas adicionales para los nuevos componentes.*

### Completar una ciudad con productos comerciales

Cuando se completa una ciudad que tiene 1 o más símbolos de productos comerciales, se puntuúa de manera normal. **El jugador que ha colocado la pieza de territorio con la que se ha completado la ciudad** se considera el “comerciante” de esa ciudad. Dicho jugador roba un producto comercial (de la pila que hay junto al marcador de puntuación) por cada símbolo de producto comercial que contenga la ciudad, y lo coloca en su zona de juego (delante de él en la mesa). Da lo mismo si tenía o no caballeros en la ciudad, o, de hecho, si cualquier jugador los tenía.



*El jugador **rojo** ha completado la ciudad. El **azul** suma 10 puntos por su caballero, y el **rojo** recibe 2 marcadores de trigo y 1 de vino.*

### Los marcadores de producto comercial

Estos marcadores otorgan puntos adicionales a los jugadores. El jugador que tenga más marcadores de **vino** al **final del juego** recibe **10 puntos**. Lo mismo se aplica al jugador que tenga más **marcadores de trigo**, y al que tenga más **marcadores de tela**. Si varios jugadores empatan con el mayor número de marcadores en un producto comercial, todos ellos reciben los 10 puntos.

*Ejemplo para una partida de 2 jugadores: el jugador **azul** recibe 20 puntos y el **rojo** 30 puntos.*



Puntos:

10

0

10



Puntos:

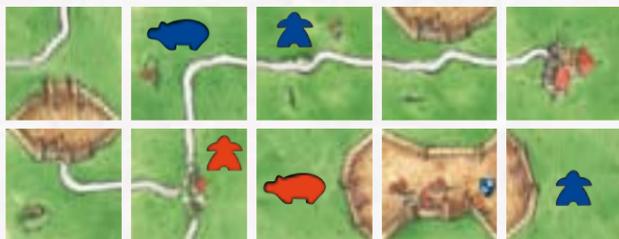
10

10

10

## El cerdo

El **cerdo** se juega sobre un campo, y permite aumentar el valor de una ciudad para un granjero. **Un jugador sólo puede jugar su cerdo en un campo en el cual tenga al menos 1 granjero.** El cerdo permanece hasta el final del juego sobre la pieza de territorio en la que ha sido jugado. Al terminar la partida, cuando se sumen los puntos por los granjeros, cada jugador sumará 4 puntos (en lugar de 3) por cada ciudad que puntúe y que esté rodeada por una granja en la que el jugador tenga a su cerdo, además de a sus granjeros. Nótese que el cerdo contará sólo si el jugador mantiene el control de la granja. Para ver quién controla una granja sólo se cuentan los granjeros (recuérdese que quien mantiene el control de una granja es el jugador que tiene más granjeros en ella).



El jugador **azul** controla el campo. Como tiene allí un cerdo, recibe 4 puntos en vez de 3 por cada ciudad que puntúe mediante este campo. En este ejemplo, el jugador **azul** recibe 8 puntos. El **rojo** no controla el campo y, por lo tanto, no suma puntos por el campo ni por el cerdo. Ese jugador recibe 0 puntos.

## Constructores y turnos dobles

Un jugador juega su **constructor** en una carretera o ciudad en la que tenga seguidores, para conseguir tener un turno doble. El procedimiento para jugar constructores y tener turnos dobles es el siguiente:

1. El jugador juega un **ladrón** en una carretera.
2. En cualquier **turno posterior**, coloca una pieza de territorio que extienda dicha carretera y juega a su **constructor** en ella.
3. En cualquier otro turno posterior, coloca una pieza de territorio que extienda o complete la carretera en la que ha jugado a su constructor. Tras completar su turno (incluyendo jugar un seguidor y recibir puntos) **roba otra pieza de territorio** y la coloca, jugando a continuación otro de sus seguidores (si así lo desea), y recibiendo los puntos correspondientes (esto es un turno doble).

## Ejemplo de turno doble

1.



2.



3.



1. Juega un ladrón.

2. Juega un constructor.

3. Extiende la carretera, y entonces roba y coloca una segunda pieza de territorio.

## Otros detalles del turno doble:

- No se permiten turnos triples, cuádruples, etc. Es decir, no se permiten turnos adicionales más allá del turno doble. Por tanto, si un jugador vuelve a extender la carretera en la que está su constructor usando su segunda pieza de territorio (o sea, durante un turno doble), no tendrá otro turno consecutivo.
- Mientras una carretera no esté completada, el constructor permanece en ella, y el jugador puede seguir recibiendo turnos dobles por extender dicha carretera. Cuando la carretera sea completada y puntuada, el jugador recupera su constructor y su ladrón.
- Durante un turno doble, el jugador puede jugar seguidores en cualquiera de las dos piezas de territorio que coloca, o en ambas. Si la carretera del constructor se completa al colocar la primera pieza, el jugador recupera su constructor (y su ladrón), y puede volver a jugarlo en la segunda pieza.
- Una misma carretera puede ser compartida por constructores de varios jugadores.
- No es obligatorio colocar la segunda pieza adyacente a la primera.
- Puede haber cualquier número de piezas de territorio entre el constructor y el ladrón.
- Todos estos detalles referidos a las carreteras son también aplicables a las ciudades. Sólo hay que sustituir la palabra "carretera" por "ciudad", y la palabra "ladrón" por "caballero".
- Un constructor puede jugarse primero en una carretera y luego en una ciudad, o viceversa, o en cualquier combinación de ambas posibilidades, pero nunca puede jugarse en un campo.



2ª pieza

*Un jugador podría, por ejemplo...*

1. Jugar un ladrón.
2. Jugar el constructor.
3. Colocar una pieza de territorio que complete la carretera y jugar un caballero en el segmento de ciudad de esa pieza (se puntúa la carretera y el jugador recupera su ladrón y su constructor).
4. Colocar su segunda pieza y jugar al constructor en la ciudad en la que está el caballero que ha jugado antes.

## La bolsa de tela

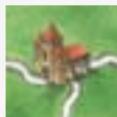
Debido a las posibles variaciones de color entre los reversos de las piezas de territorio de Carcassonne y las de sus expansiones, puedes utilizar la bolsa de tela para meter dentro todas las piezas al principio del juego, y que cada jugador robe de ahí su pieza cuando le toque. De este modo los jugadores no podrán ver las diferencias de color al robar piezas de territorio.

## Otras nuevas piezas de territorio (ejemplo)



Una de las carreteras termina en la ciudad, y la otra en la pequeña casa.

El puente **no se considera un cruce**. Una de las carreteras va de izquierda a derecha y la otra de arriba a abajo. Los campos están separados por el puente. Por tanto, la pieza de territorio de la izquierda tiene 4 segmentos de campo separados, y la pieza de la derecha tiene 3.



El claustro separa la carretera en 3 segmentos.



Esta pieza tiene 3 segmentos de ciudad separados.

## El Río II

Esta edición de *Constructores y Comerciantes* incluye de manera gratuita la miniexpansión *El Río II*. A continuación se indican las reglas necesarias para utilizarla.

Retira del juego la pieza de inicio de Carcassonne. En su lugar, comienza la partida con la pieza en la que se muestra el **nacimiento del río**. Aparta las piezas del **nacimiento del río**, la **bifurcación** y el **volcán**, y mezcla las restantes piezas de río colocándolas en un montón boca abajo. La pieza del nacimiento del río se coloca en medio de la mesa, y seguidamente el jugador más joven coloca la pieza de la bifurcación. Entonces, el juego prosigue de manera normal, salvo que los jugadores **deben** robar piezas del montón de piezas de río, hasta que se agoten, antes de poder robar piezas de cualquier otro montón. Cada jugador puede colocar la pieza de río que robe en cualquiera de las dos bifurcaciones del río, a su elección. Las piezas de río se juegan de manera normal, con dos únicas excepciones: 1. una pieza de río no se puede colocar de manera que forme un giro en "U". 2. Las dos bifurcaciones del río no pueden conectarse. Tras jugar cada pieza de río, se puede colocar en ella un seguidor de manera normal, salvo que éste no se puede colocar en el río.



El volcán

Cuando todas las piezas de río han sido jugadas, el siguiente jugador debe robar y colocar la pieza del volcán. No se puede colocar un seguidor en esta pieza. Sin embargo, el jugador que ha colocado el volcán puede inmediatamente robar y colocar la primera pieza de territorio de Carcassonne. A partir de ese momento, el juego prosigue de manera normal, usando las demás piezas de Carcassonne.



La piara de cerdos

*El Río II* incluye además dos piezas especiales de territorio:

- La pieza de río en la que aparece una **piara de cerdos** otorga al jugador que controle esa granja un punto extra por ciudad abastecida por esa granja. Este bonificador es adicional al que otorgan las fichas de cerdos que se han descrito en la página 2 de estas reglas.
- La pieza de río en la que aparece una **posada junto a un lago** funciona igual que la pieza de la Posada del lago que se explica en la expansión *Posadas y Catedrales*. Si no tienes dicha expansión, ignora el dibujo y trata esta pieza como una pieza normal de río.



La posada junto al lago

**Cómo combinar *El Río* y *El Río II*:** si tienes la expansión *Posadas y Catedrales*, puedes juntar las dos miniexpansiones de río para formar un río mayor. Simplemente, retira del juego la pieza del **lago** y del **nacimiento del río** que aparecen en la miniexpansión *El río de Posadas y Catedrales*, y mezcla todas las piezas de río de las dos expansiones, dejando aparte las piezas del **nacimiento del río**, la **bifurcación** y el **volcán** de *El río II* de *Constructores y Comerciantes*. Cuando la última pieza de río haya sido colocada, el siguiente jugador colocará el volcán y a continuación robará y colocará la primera pieza de Carcassonne, como ya se ha explicado.

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>

devir



© 2006 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](mailto:spain@devir.es)