



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE



El Circo



10.

Se precisa el juego básico de CARCASSONNE para utilizar esta expansión. Además, puede agregarse la expansión entera o una parte de la misma, a elección de los jugadores. También puede combinarse junto a otras expansiones de CARCASSONNE.

COMPONENTES

- **20 Losetas** (con el símbolo , para facilitar la diferenciación frente a otras expansiones) de las cuales hay: **12 Losetas del circo** con un hueco 

- **8 Losetas de acróbatas** con dos huecos 

- **16 Fichas de animales**


1 x Elefante (7 puntos), 2 x Tigre (6 p.),

3 x Oso (5 p.), 5 x Foca (4 p.),

4 x Mono (3 p.). 1 x Pulga (1 p.)



Reverso

- **1 Carpa del circo** 

- **6 Directores del circo** 

PREPARATIVOS

Las **20 nuevas losetas** se mezclan con las demás piezas del juego. También se mezclan entre sí las **16 fichas de animales** con el reverso hacia arriba y con ellas se hace un montón próximo a todos los jugadores. Junto a ese montón, se coloca la **carpa del circo**. Por último, cada jugador incorpora el **director del circo** de su color a la reserva de sus seguidores.

LOSETAS DEL CIRCO, LA CARPA Y FICHAS DE ANIMALES

1. Colocar una loseta

Las losetas del circo se ponen en juego siguiendo las reglas habituales.

Caso especial: Al colocar la **primera** loseta del circo, se coge la ficha de animal superior del montón, situándola con el reverso hacia arriba en el hueco de dicha loseta, y sobre ella, se coloca la carpa. En adelante, la carpa solo se moverá si alguien coloca otra loseta del circo (tras **3. Puntuar una estructura**).

2. Colocar un seguidor

Tras colocar una loseta del circo, el jugador puede poner en juego a uno de sus seguidores en ella, sobre cualquier estructura salvo en el hueco del circo.

El **jugador rojo** coloca la **primera** loseta del circo y despliega a un seguidor en el camino. También pone la ficha de animal (boca abajo) en el hueco del circo, y sobre ella coloca la carpa.



3. Puntuar una estructura

Cada vez que un jugador coloque una **nueva loseta del circo**:

1) Puntúa cualquier estructura que haya sido completada al colocar la loseta del circo.

2) A continuación, **puntúa la carpa del circo**, en la loseta donde dicha carpa se halle en ese momento:

Primero se revela qué **ficha de animal** se oculta bajo la carpa. Entonces, **cada seguidor** que se encuentre en la loseta de la carpa o en cualquiera de sus losetas adyacentes (vertical, horizontal o diagonalmente), suma tantos puntos como le otorgue la ficha de animal revelada.

Nota: Los directores del circo también se consideran seguidores, por lo que, en caso de estar desplegados en la loseta de la carpa o en cualquiera de sus losetas adyacentes, también obtienen puntos al puntuar la carpa del circo.



1) El **jugador rojo** coloca la nueva loseta del circo, que sirve al **jugador azul** para completar su camino. Por ello, el **jugador azul** suma 3 puntos y recupera a su seguidor.

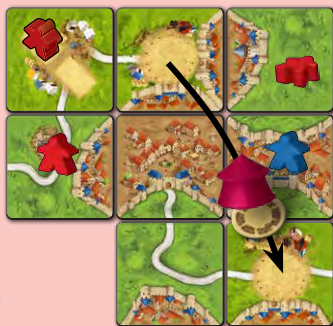


2) El **jugador rojo** revela la ficha de animal bajo la carpa. La ficha otorga 4 puntos por seguidor. Como el **jugador rojo** tiene 3 seguidores en losetas adyacentes a la carpa, obtiene 12 puntos. Por su parte, el seguidor del **jugador azul** suma 4 puntos.

Importante: Al puntuar la carpa, todos los **seguidores** que hayan **recibido puntos** no serán devueltos a la reserva de su jugador, sino que permanecen en sus losetas.

3) Tras puntuar la carpa del circo, se retira la ficha de animal utilizada, dejándola cerca del marcador de puntuación. Por último, se coge la siguiente ficha de animal superior del montón, y con el reverso hacia arriba, se coloca en el hueco de la nueva loseta del circo, y sobre ella, la carpa.

3) Se pone una nueva ficha de animal boca abajo en el nuevo hueco del circo, y sobre ella se coloca la carpa.



Final del juego

Al acabar el juego y antes del recuento final, **la carpa del circo concede puntos una última vez.**

Nota sobre los huecos del circo

Los huecos del circo separan caminos y granjas en dos.

LOSETAS DE ACRÓBATAS



1. Colocar una loseta

Las losetas de acróbatas se ponen en juego siguiendo las reglas habituales.

2. Colocar un seguidor como acróbata

Tras colocar una **loseta de acróbatas**, el jugador puede poner en juego a uno de sus seguidores en ella, sobre cualquier estructura disponible.

Opción extra: el jugador también puede colocar a su seguidor como **acróbata** en uno de los **dos huecos** de la loseta.

Si en un turno posterior, cualquier jugador coloca una loseta **adyacente** a una loseta de acróbatas, puede desplegar a un **seguidor como acróbata** en esa loseta de acróbatas.

1) El **jugador rojo** coloca la loseta de acróbatas y despliega a un seguidor en uno de los dos huecos.



2) El **jugador azul** coloca esta loseta y despliega a su seguidor en el segundo hueco.

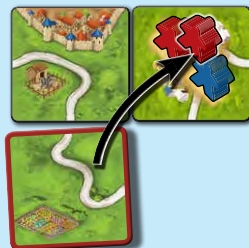


Si los dos huecos para acróbatas ya están ocupados, es posible añadir un tercer seguidor sobre los hombros de los dos anteriores. De esta forma, la pirámide estará completa, y ya no se podrán añadir más seguidores como acróbatas en esa loseta.

No importa el color de los seguidores que conformen la pirámide. De hecho, puede haber seguidores de uno, dos o hasta tres colores.

En caso de colocar una loseta de acróbatas adyacente a una o más losetas de acróbatas y que se quiera colocar un seguidor como acróbata, el jugador elige en cuál de ellas despliega a su seguidor como acróbata.

3) El **jugador rojo** coloca otra loseta adyacente y completa la pirámide, añadiendo otro seguidor como acróbata.



3. Puntuar una estructura

Cuando hay tres acróbatas juntos, es momento de puntuar la pirámide. Sin embargo, las pirámides no se puntúan de inmediato, ya que los acróbatas desean mostrar sus habilidades durante un rato.

En vez de desplegar un seguidor o cualquier otra figura durante la fase **2. Colocar un seguidor**, un jugador puede elegir puntuar una pirámide. **Cada acróbata** de una pirámide completa otorga **5 puntos**, y una vez sumados a sus respectivos dueños, los tres seguidores se devuelven a la reserva de sus jugadores.

Reglas adicionales:

- Después de puntuar una pirámide, los jugadores pueden empezar una nueva en la misma loseta, colocando a sus seguidores como acróbatas.
- Un jugador puede elegir puntuar una pirámide aunque no tenga seguidores en ella.

Final del juego

Durante el recuento final, cada acróbata suma 5 puntos, a pesar de que la pirámide no esté acabada.

Nota sobre los huecos de acróbatas

Los huecos de acróbatas separan caminos y granjas en dos.



En un turno posterior, el **jugador rojo** elige no desplegar ningún seguidor o figura, pero sí puntuar la pirámide, sumando 10 puntos. El **jugador azul** suma 5 puntos.



2. Colocar un seguidor

En lugar de un seguidor, el jugador puede desplegar a su **director del circo** en un camino, ciudad, claustro o granja. El director del circo cuenta como un seguidor normal en todos los casos **salvo que** no puede ser un acróbata.

3. Puntuar una estructura

Si se completa una estructura en la que esté el director del circo, primero se puntúa dicha estructura.

A continuación, se suman **2 puntos** por cada loseta del **circo** o de **acróbatas** adyacente a la loseta en la que se encuentra el director del circo, esta última también incluida. Los puntos se suman aunque el director del circo no hubiera conseguido puntuar por la estructura completada (por ejemplo, si otro jugador tiene la mayoría de seguidores en esa estructura). Que haya o no carpa del circo o acróbatas en esas losetas, tampoco influye para sumar estos puntos adicionales. Tras puntuar, el director del circo vuelve a la reserva de su jugador.



*El jugador rojo completa el camino en el que se encuentra su director del circo. Primero suma **5 puntos** por el camino, y a continuación, suma otros **8 puntos** por las 4 losetas del **circo** y de **acróbatas** adyacentes (2 por cada una).*

Final del juego

Al acabar el juego, los directores del circo que se hallen en granjas o en estructuras incompletas, además de los puntos normales, también suman los puntos adicionales que les correspondan.

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

Ilustraciones: Anne Pätzke y Chris Quilliams.

Traducción y edición: RaidenFreeRider.



© 2017
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

REGLAS PARA USAR ESTA EXPANSIÓN CON OTRAS EXPANSIONES

Este apartado sirve para resolver dudas generadas por la interacción de esta expansión con otras expansiones. Si no se van a utilizar, no es necesario seguir leyendo.



LOSETAS DEL CIRCO, LA CARPA Y FICHAS DE ANIMALES

Además de los seguidores, las figuras que puntúan con la carpa del circo son:

- El fantasma
- El abad (Juego básico)
- El seguidor grande (Exp.1)
- El carronato (Exp.5)
- El alcalde (Exp.5)
- El director del circo (Exp.10)

Las figuras que NO puntúan con la carpa del circo son:

- El cerdo (Exp.2)
- El constructor (Exp.2)
- El establo (Exp.5)
- El pastor (Exp.9)

"**Mercados y Puentes**": Puede construirse un puente sobre una loseta del circo (con o sin carpa) siguiendo sus propias reglas.

Si al menos una loseta que conforme un castillo es adyacente a la carpa, el seguidor en ese castillo puntúa por la carpa.



LOSETAS DE ACRÓBATAS

General: Solo los seguidores normales y el fantasma pueden formar una pirámide de acróbatas. Ni el seguidor grande (Exp.1) ni el resto de figuras pueden.

"**La Princesa y el Dragón**": El hada puede proteger a un acróbata, y por extensión a todos los que conformen la pirámide. Si el hada permanece al inicio del turno de un jugador dueño de algún seguidor acróbata, se anota 1 punto por cada acróbata que tenga en esa loseta.

El portal mágico puede usarse para colocar un seguidor como acróbata.

"**La Torre**": La torre puede tomar como prisionero a un acróbata que forme o vaya a formar una pirámide, independientemente de su posición en la misma.

"**Mercados y Puentes**": Puede construirse un puente sobre una loseta de acróbatas solo si no hay ningún acróbata en ella, y el construirlo conlleva que ya no podrá haber acróbatas en esa loseta.

Una pirámide de acróbatas no hace puntuar a un castillo.

"**Máquinas Voladoras**": Pueden usarse para colocar a un seguidor como acróbata.



EL DIRECTOR DEL CIRCO

General: El director del circo se considera un seguidor normal a todos los efectos y para todas las expansiones, salvo para ser un acróbata.

"**La Torre**": El director del circo puede desplegarse sobre una torre.

"**La Abadía y el Alcalde**": Cuando el colocar o el unirse a una granja con establo afecte a un director del circo desplegado como granjero, este también suma los puntos adicionales que le correspondan.

"**Mercados y Puentes**": Un director del circo sobre un castillo suma sus puntos adicionales solo teniendo en cuenta las seis losetas que rodean al castillo.

