



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

El Laberinto

SD



Reglas para jugadores avanzados

La revista SPIEL DOCH! en su número 2016/1 incluye dos nuevas losetas para el juego Carcassonne. Una ha sido ilustrada con el estilo de la edición clásica por Doris Matthäus, y la otra con el estilo de la nueva edición de Anne Pätzke. Sin embargo, ambas pueden utilizarse con cualquiera de las dos ediciones sin problema alguno.

Componentes: 2 nuevas piezas de territorio (con el símbolo SD).

Preparación del juego: Las 2 losetas del laberinto se mezclan con las demás piezas de territorio del juego.

1. Colocar la pieza de territorio

Cuando un jugador roba una loseta del laberinto, la pone en juego siguiendo las reglas habituales de Carcassonne.

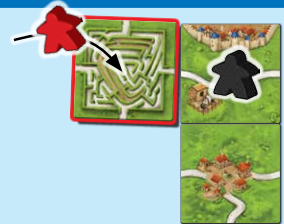
2. Colocar un seguidor

Aunque el laberinto conecta los cuatro caminos que salen del mismo, la regla para colocar a los seguidores en alguno de ellos es diferente a la habitual. El jugador que ponga en juego la loseta del laberinto, puede colocar un seguidor en el mismo, incluso si ya hay algún otro seguidor propio o ajeno en alguno de los caminos que éste conecta.

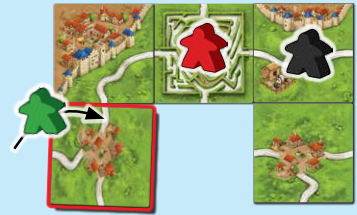
Si más adelante se pone en juego una pieza de territorio con un camino que enlace con el laberinto y en el cual no haya ningún seguidor, entonces ese jugador puede colocar a uno de sus seguidores en ese camino **incluso aunque haya otros seguidores propios o ajenos en el resto de caminos conectados o en el propio laberinto.**

Para aclararse, cuando un jugador conecta un camino a otro ya existente en el cual hay algún seguidor, **no** se puede colocar un nuevo seguidor en ese camino (regla normal de Carcassonne). Sólo el laberinto y los cuatro caminos que conecta permiten saltarse esta regla.

El **jugador rojo** coloca el laberinto conectándolo con un camino. Aunque el **jugador negro** ya tenga un seguidor en ese camino, esto no impide que el **jugador rojo** pueda colocar a su seguidor en el propio laberinto.



Más adelante, el **jugador verde** coloca un camino que conecta a uno de los caminos sin dueño que salen del laberinto y pone en juego a uno de sus seguidores en él.



Posteriormente, el **jugador rojo** conecta un camino a otro de los caminos sin dueño que salen del laberinto y decide colocar a uno de sus seguidores.



3. Puntuar el laberinto y sus caminos

Sólo se puntúan el laberinto y sus respectivos caminos cuando todos ellos hayan sido completados.

El jugador que tenga el mayor número de seguidores en el laberinto y sus caminos obtendrá **1 punto por cada loseta** (como es habitual). Además, recibirá **2 puntos por cada seguidor** (incluyendo los propios y los ajenos) que se halle en el laberinto y en cada uno de sus caminos. Si varios jugadores ostentan la mayoría, todos ellos reciben la totalidad de puntos.

Todos los caminos han sido completados. El **jugador rojo** y el **jugador negro** tienen la mayoría de seguidores. Ambos obtienen 8 puntos por los caminos y 10 puntos por los 5 seguidores en las losetas. Así que en total suman **18 puntos**.



© 2016
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

We want to play with you!

Every year we drive through Germany and pitch our tents game to welcome you. More on: www.carcassonne-on-tour.de

Traducción y edición: RaidenFreeRider.