



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Las Apuestas

En esta miniexpansión de Carcassonne el jugador apuesta sobre el número de losetas que tendrá un camino o ciudad cuando estén terminados. Influir en estas estructuras será vital para tomar ventaja y obtener puntos adicionales.



Componentes



10 losetas con corredor de apuestas



36 fichas de apuestas

Preparación

Cada jugador coge las 6 fichas de apuestas de su color y las deja boca abajo. Se mezclan las 10 losetas de esta expansión con las demás piezas del juego.

Esta expansión ha sido diseñada para utilizarse junto al juego básico Carcassonne y sus reglas no se modifican. Las Apuestas pueden combinarse con otras expansiones, pero no hay reglas oficiales al respecto. Las casas de apuestas siempre separan los campos a su alrededor, aunque en ocasiones, visualmente pueda parecer lo contrario.

Transcurso de la partida



Casa de apuestas

Cuando un jugador roba una loseta con la casa de apuestas, desarrolla las tres fases con normalidad **1. Colocar una loseta**, **2. Colocar un seguidor** y posiblemente también **3. Puntuar una estructura**.

A continuación, todos los jugadores pueden elegir una de sus propias fichas de apuestas que tengan en la reserva y colocarla boca abajo en la casa de apuestas de esa loseta. Todas ellas estarán apiladas en un montón. Los jugadores siempre pueden mirar las fichas de apuestas que aún tengan boca abajo **en su reserva**. No se colocan fichas de apuestas si todos los caminos y ciudades ya están completados tras desplegar la loseta con corredor de apuestas.

Atención: Las fichas de apuestas en juego seguirán boca abajo hasta cobrar una apuesta. Nadie puede mirar esas fichas.

3. Puntuar una estructura

Cobrar una apuesta

Al puntuar un camino o ciudad con segmentos en una o varias losetas con corredor de apuestas en las cuales haya fichas de apuestas en juego, estas fichas se puntúan **tras el recuento habitual**. Para ello, se las da la vuelta.

- Si el número de una ficha coincide con el **número de losetas** que conforman el camino o ciudad completada, se consiguen puntos extra.
- Si el número de una ficha no coincide con ese número de losetas, no se consiguen puntos extra.

Una vez cobradas las apuestas, cada jugador recupera su ficha, que podrá volver a usar en futuras losetas con corredor de apuestas, si se da el caso.

Fichas de apuestas

Casi todas las fichas de apuestas representan 2 números. Esto significa que ofrecen 2 posibilidades de apostar al número correcto. Si el jugador acierta, consigue los respectivos puntos representados en la ficha.



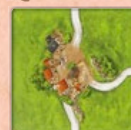
La ficha de apuestas que únicamente tiene el número 4, requiere que el camino o ciudad esté conformado **exactamente por 4 losetas**. A cambio, otorga el **doble de puntos** representados (8 puntos).



El signo + que aparece después de los números, significa que el camino o ciudad conformado por más de 7 u 8 losetas también gana la apuesta. En ese caso, solo se consiguen 7 / 8 puntos.

Excepciones

- Si varias losetas con la casa de apuestas forman parte de una o más puntuaciones de estructuras simultáneas, se puntuarán todas ellas, una después de otra.
- Si se completan en un mismo turno varias estructuras que afecten a la misma casa de apuestas, el jugador al que le corresponde el turno decide por qué estructura se van a cobrar las apuestas. Esta decisión se toma antes de dar la vuelta a las fichas de apuestas. En el recuento final ya no hay turnos, por lo que esta decisión pasaría a tenerla cada jugador afectando a su propia apuesta.



El jugador rojo completa su ciudad al colocar la loseta y suma 10 puntos. Una de las losetas de la ciudad tiene casa de apuestas con fichas de apuestas. Para cobrar la apuesta, primero se da la vuelta a las fichas.



Los jugadores azul y verde han apostado al número correcto. El jugador azul suma 4 puntos y el verde 8 puntos. El jugador rojo no suma ningún punto extra. Finalmente, todos los jugadores recuperan sus fichas.



Fin de la partida y recuento final

Si la **última loseta de la partida desplegada** tiene una casa de apuestas, no se coloca **ninguna ficha de apuestas más**. Al comienzo del recuento final, se cobran las apuestas pendientes que **Sólo** estén sobre alguna loseta, teniendo en cuenta las losetas con las que hayan quedado los caminos o ciudades incompletos. A continuación, se prosiguen los pasos habituales del recuento final.



© 2022 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15 / 80809 Múnich
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de
Diseño: Klaus-Jürgen Wrede y el equipo de Hans im Glück
Ilustraciones: Marcel Gröber
Traducción: RaidenFreeRider



Distribución: Carcassonne & Co GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 Múnich
Tienda online: www.cundco.de