



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Las Revueltas Campesinas

Esta miniexpansión permite al jugador elegir si desea protegerse frente a los campesinos insurgentes (y dirigir su cólera hacia el resto de jugadores) o aceptar las consecuencias.



### COMPONENTES

- 12 nuevas piezas de territorio de las revueltas campesinas con símbolos de sus respectivas características.



5x ciudades



4x caminos



3x claustros



### PREPARATIVOS

Primero se mezclan las 12 losetas de esta expansión. De esas 12 se descartan 3 (sin verlas) y se retiran, ya que no se usarán para jugar. Las **9 losetas** restantes se mezclan con las demás piezas del juego.



Esta expansión ha sido creada para utilizarse junto al juego básico CARCASSONNE y sus reglas no se modifican.

Es importante no confundir esta miniexpansión con el **Levantamiento Campesino** desarrollado en una de las losetas de puntuación perteneciente a la expansión "Los Agrimensores".

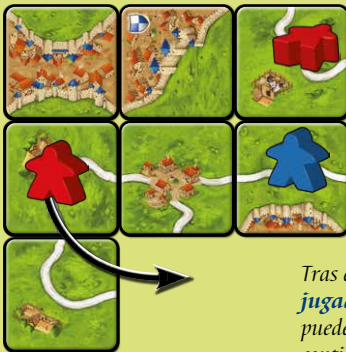
### 1. Colocar una loseta

#### Las revueltas campesinas

En cuanto un jugador robe una loseta de las revueltas campesinas, se inicia una revuelta. Para ello, el jugador examina la loseta y comprueba si alguno de sus seguidores está desplegado sobre las estructuras indicadas en el símbolo de la loseta (ciudad, camino o claustro), y si dichos seguidores están "desprotegidos" o "protegidos".

-  Todos los **seguidores desprotegidos** de ese jugador en las estructuras señaladas, **vuelven** inmediatamente a su reserva.
-  Cada **seguidor protegido** de ese jugador en las estructuras señaladas, suma **2 puntos**. Los seguidores protegidos mantienen esa condición tras finalizar la revuelta.  
(Cómo proteger a los seguidores se explicará en **2. Colocar un seguidor**).

**Nota:** En cuanto al menos uno de los seguidores haya vuelto a la reserva del jugador, la revuelta se da por finalizada y el jugador puede seguir con su turno de manera normal.



El **jugador rojo** roba una loseta con el símbolo de la revuelta campesina en los caminos (símbolo aumentado para ilustrar este ejemplo).

El **seguidor desprotegido** del **jugador rojo** se encuentra en el camino de la izquierda y debe **devolverlo** a su reserva.

El **seguidor protegido** del **jugador rojo** en la derecha, permanece en la loseta y suma **2 puntos**.

Tras esta acción, la revuelta finaliza. El seguidor del **jugador azul** no se ve afectado. El **jugador rojo** ya puede colocar la loseta siguiendo las reglas habituales y continuar con su turno.



Distribución:  
**Carcassonne & Co GmbH**  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
[www.cundco.de](http://www.cundco.de)

## La revuelta campesina se traslada hasta el siguiente jugador

Si el jugador no tiene que devolver ningún seguidor a su reserva, porque **ninguno de sus seguidores** se encuentra en estructuras afectadas por la revuelta, o porque todos sus seguidores en las estructuras indicadas están **protegidos**, la revuelta campesina se traslada y afecta al siguiente jugador a la izquierda. Ese jugador también debe examinar la misma loseta y comprobar, como ya se explicó anteriormente, si la revuelta le afecta o no y si obtiene puntos de sus seguidores protegidos. Si tampoco se ve afectado por la revuelta, se traslada al siguiente jugador.

Esta acción continúa hasta que un jugador tenga que devolver al menos 1 seguidor a su reserva, o cuando ninguno de los jugadores se vea afectado por la revuelta. Al acabar, el jugador coloca la loseta siguiendo las reglas habituales y prosigue con su turno.

**Nota:** Solo los jugadores que tengan que comprobar esta acción, suman puntos de sus seguidores protegidos.



El **jugador rojo** roba una loseta con el símbolo de la revuelta campesina en las ciudades (símbolo aumentado para ilustrar este ejemplo). Todos sus seguidores en ciudades están protegidos, por lo que suma 4 puntos.

La revuelta campesina se traslada hasta el **jugador azul**, el siguiente a la izquierda, que también comprueba si se ve afectado por la revuelta. En su caso, el **jugador azul** tiene 1 seguidor protegido en la ciudad de la izquierda, que le otorga 2 puntos. Los otros 2 seguidores desprotegidos deben volver a su reserva. Así termina la revuelta.

## 2. Colocar un seguidor

### Proteger a un seguidor de una revuelta campesina

Si un jugador **coloca un seguidor** en una loseta, puede además proteger a **ese seguidor** por un coste de **4 puntos**. Para hacerlo, se resta 4 puntos en el marcador de puntuación.

Es posible quedar con puntos negativos. A continuación, “tumba” al seguidor protegido.

Cada vez que el jugador elija **no desplegar a un seguidor** en la loseta que acaba de colocar, puede proteger a uno de sus seguidores ya desplegados por un coste de **2 puntos**, siguiendo las pautas ya explicadas.

Los granjeros no pueden ser protegidos, pero tampoco se ven afectados por las revueltas campesinas.

Un seguidor “tumbado” está protegido de cualquier revuelta campesina. Cuando se ve afectado por una revuelta, suma 2 puntos para su jugador (ver **1. Colocar una loseta**).

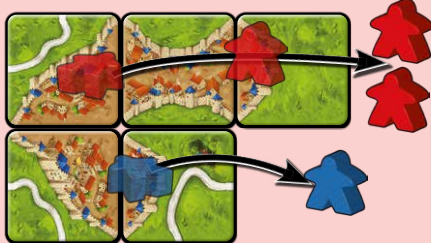


## 3. Puntuar una estructura

Al puntuar una estructura, un seguidor protegido es tratado como un seguidor normal. Tras puntuar, el seguidor regresa a la reserva del jugador y pierde su condición de seguidor protegido; es decir, si el jugador vuelve a poner en juego a ese seguidor, estará inicialmente desprotegido.

La ciudad ha sido completada. El **jugador rojo** tiene la mayoría de seguidores (2) y suma 10 puntos.

El **jugador azul** no puntúa. Todos los seguidores regresan “de pie” a las reservas de sus jugadores. Ahora vuelven a estar desprotegidos.



© 2020 Hans im Glück  
Verlags-GmbH

Ilustraciones: Marcel Gröber.

Diseño: Christof Tisch.

Traducción: RaidenFreeRider.