



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Las Señales

En esta miniexpansión del 20º aniversario el jugador puede conseguir puntos extra a la hora de puntuar un camino. Para hacerlo, el camino deberá extenderse siguiendo el sentido de las señales.



Componentes



12 nuevas losetas, cada una de las cuales con 2 o 3 tipos de señales:



Preparación

Se mezclan las 12 losetas de esta expansión junto a las demás piezas del juego.

Esta expansión ha sido diseñada para utilizarse junto al juego básico Carcassonne y sus reglas no se modifican. Las Señales pueden combinarse con otras expansiones, pero no hay reglas oficiales al respecto.

1. Colocar una loseta

Cuando un jugador roba una loseta con señales, la coloca siguiendo las reglas habituales de Carcassonne.

2. Colocar un seguidor

El jugador puede poner en juego a uno de sus seguidores en la loseta que acaba de colocar.

3. Puntuar una estructura

Al completar un camino, se comprueba si tiene señales. Si fuera el caso, además de los puntos propios del camino, el jugador también **puntuá** por cada **señal que se haya cumplido** en su camino.

Para que una señal **se haya cumplido** deben darse los siguientes requisitos:

- El recorrido del camino en la siguiente loseta debe seguir en la dirección indicada por la señal (giro a la izquierda, giro a la derecha o recto).
- El camino no debe cerrarse en la siguiente loseta junto a la señal.



Los tres tipos de señales: giro a la izquierda, recto, giro a la derecha.



Loseta con 2 tipos de señales: recto y giro a la derecha.



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

Cómo contar las señales:

- Primero se cuentan aquellas que cumplen los requisitos anteriores en el camino a puntuar.
- Después se cuentan cuántos tipos diferentes de señales cumplidas hay en el camino a puntuar.

Cómo puntuar:

- Por **1 tipo** de señal cumplida: **1 punto** por **cada** señal.
- Por **2 tipos** de señales cumplidas: **2 puntos** por **cada** señal.
- Por **3 tipos** de señales cumplidas: **3 puntos** por **cada** señal.

Las señales que no se hayan cumplido no otorgan puntos.

En este ejemplo hay 5 señales que se han cumplido ✓. La rotonda, a pesar de tener varias direcciones, cumple las señales azul ① y roja ②. Hay otras 3 señales que no se han cumplido ✗. Dos de ellas tienen un recorrido del camino en la siguiente loseta que no sigue la dirección indicada por la señal ③, ④ y dos tienen un cierre de camino en la siguiente loseta ④, ⑤.



El jugador rojo ✖ completa su camino al colocar la loseta y suma 9 puntos. Por las 5 señales cumplidas ✓, entre las que hay 3 tipos diferentes de señales, suma (5x3) 15 puntos extra.

Fin de la partida y recuento final

Al finalizar la partida, el jugador recibe **1 punto** por cada señal que se haya cumplido en sus caminos incompletos. Los diferentes tipos de señales no se tienen en cuenta.



Autor: Klaus-Jürgen Wrede y el equipo de Hans im Glück
Ilustraciones: Marcel Gröber
Diseño: Franz-Georg Stämmele
Traducción: RaidenFreeRider
Visita www.cundco.de para la compra de otras expansiones, piezas de repuesto y otros productos relacionados con Carcassonne.

Desde Hans im Glück estamos muy comprometidos en cuestiones de igualdad. Para más información, visita la web www.hans-im-glueck.de/ueberuns.html.

© 2021 Hans im Glück Verlags-GmbH / Birnauer Str. 15 / 80809 Múnich
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de; www.carcassonne-forum.de