



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Los Agrimensores

En esta miniexpansión los agrimensores se mueven por la zona de Carcassonne, reajustando el valor del terreno una y otra vez. Esperar y saber elegir el momento es clave para puntuar las distintas estructuras.

COMPONENTES

- 12 Lojetas de puntuación divididas en:
 - 5 de ciudades



- 4 de caminos



- 3 de claustros



Asegúrate de imprimir las lojetas de la página 3 en papel grueso o cartulina, pegarlas sobre cartón y recortarlas.

PREPARATIVOS

Divide las lojetas de puntuación apiladas boca arriba en 3 montones (ciudades, caminos y claustros). Baraja cada uno de los montones y colócalos junto al marcador de puntuación. A continuación, coge la primera lojeta de puntuación de cada montón y ponla al lado de su montón. Esas 3 son las lojetas de puntuación activas.



Esta expansión ha sido creada para utilizarse junto al juego básico CARCASSONNE y sus reglas no se modifican. "Los Agrimensores" pueden combinarse con otras expansiones, pero no hay reglas oficiales al respecto.

DESARROLLO DEL JUEGO

Esta expansión únicamente afecta a la puntuación. Las reglas para **1. Colocar una lojeta** y **2. Colocar un seguidor** permanecen inalterables.

3. Puntuar una estructura

Para cada una de las 3 estructuras (**ciudades, caminos y claustros**) hay siempre **una lojeta de puntuación** activa. Al puntuar alguna de estas estructuras, las lojetas de puntuación determinan cuántos puntos recibe un jugador. Si un jugador puntuara más de una estructura durante un turno, todas esas puntuaciones se verán alteradas por sus respectivas lojetas de puntuación.

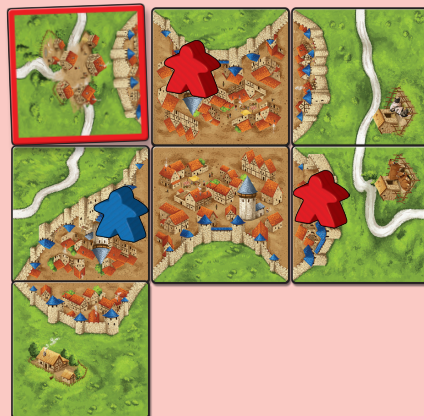
Tras acabar el turno en el que el jugador haya **puntuado** al menos **una estructura**, se quitan todas las lojetas de puntuación activas, situándose cada una **debajo** de su respectivo **montón**. Acto seguido, se toma la lojeta superior de cada montón y se la pone al lado (convirtiéndose en las lojetas de puntuación activas). No puntuar ninguna estructura completada (por no haber seguidores) no conlleva el cambio de lojetas de puntuación.

Efectos de cada LOSETA DE PUNTUACIÓN:



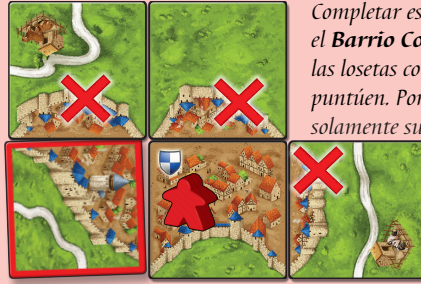
Jurado Ciudadano | Al puntuar una ciudad, no se aplica la regla de la mayoría de seguidores. En su lugar, cada jugador que tenga al menos un seguidor en la ciudad, suma todos los puntos que la ciudad otorga.

Al completarse esta ciudad aplicando el **Jurado Ciudadano**, tanto el **jugador rojo** (teniendo la mayoría de seguidores) como el **jugador azul** (con solo 1 seguidor) obtienen 14 puntos.





Barrio Conflictivo | Al puntuar una ciudad, cada segmento con la siguiente forma no se tiene en cuenta para puntuar y por tanto no otorga puntos.



Completar esta ciudad aplicando el **Barrio Conflictivo** hace que las losetas con la marca **X** no puntúen. Por ello, el **jugador rojo** solamente suma 6 puntos.



Riqueza / Pobreza | Al puntuar una ciudad, camino o claustro, se otorgan +3 o -3 puntos. Por lo tanto, es posible obtener puntos negativos al completar la estructura y tener una puntuación negativa en el marcador.



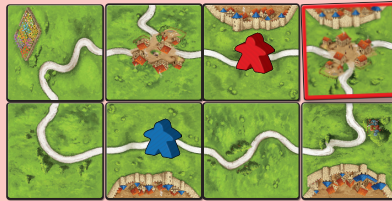
Asedio | Al puntuar una ciudad, cada escudo otorga un punto extra además de los puntos normales que ya concede.



Feria Callejera | Al puntuar un camino, este otorga el doble de puntos.



Autopista | Al puntuar un camino, el jugador suma 5 puntos independientemente de la longitud del mismo.



Al completarse ambos caminos aplicando la **Autopista**, tanto el **jugador rojo** como el **jugador azul** obtienen 5 puntos por sus respectivos caminos.



Levantamiento Campesino | Al puntuar un camino, cada loseta con un cortijo resta un punto de la suma total. Los cobertizos y pocilgas no se incluyen en esta regla.



Aplicar el **Levantamiento Campesino** conlleva que el **jugador rojo** solo obtenga 4 puntos por su camino.



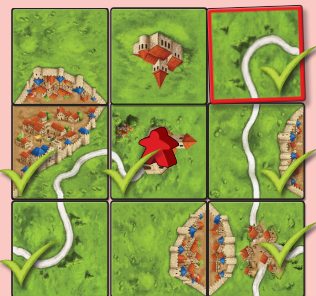
Ermita | Al puntuar un claustro, cada loseta adyacente con un segmento de ciudad (incluida la del claustro), resta un punto de la suma total.




Aplicando la **Ermita**, el **jugador rojo** solo obtiene 5 puntos (9 - 4 puntos) por su claustro. Cada loseta con la marca **X** no puntúa.



Ruta del Peregrino | Al puntuar un claustro, cada loseta adyacente con un segmento de camino (incluida la del claustro), otorga un punto extra además de los puntos normales que ya concede.



Aplicando la **Ruta del Peregrino**, el **jugador rojo** suma 15 puntos (9 + 6 puntos) por su claustro.

Nota: para hacer compatible el **Levantamiento Campesino** con la versión clásica de Carcassonne, los cortijos se verán sustituidos por la **casa de campo** .



© 2020
Hans im Glück
Verlags-GmbH

