



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Los Árboles Frutales

Con esta expansión, Carcassonne estará rodeado de varios árboles frutales, lo que otorga al jugador la posibilidad de conseguir una gran variedad de frutas, y como consecuencia, obtendrá mayores ganancias.



COMPONENTES

- 6 nuevas losetas con 6 tipos de árboles frutales (membrillar, manzano, albaricoquero, cerezo, ciruelo y saúco).



- 24 fichas de frutas (4 de cada fruta con un valor de 5, 4, 3, 2 en el reverso).



PREPARATIVOS

Las **6 piezas de territorio** con árboles frutales se mezclan con las demás piezas del juego, y las **24 fichas de frutas** se separan de acuerdo a su color/tipo. Cuando estén separadas, las fichas de un mismo color/tipo se mezclan entre ellas (sin mostrarse los valores). Finalmente, se colocan en 6 montones cerca del marcador de puntuación.

Esta expansión se añade al juego básico y no modifica ninguna de sus reglas.

1. Colocar una loseta

Cuando un jugador roba una loseta con un árbol frutal, la pone en juego siguiendo las reglas habituales de Carcassonne. Seguidamente, el jugador cogerá uno de los 6 montones de fichas de un mismo color/tipo de fruta y lo colocará encima del árbol frutal. La fruta escogida será la que el jugador prefiera, aunque de cara al juego esto es irrelevante.



2. Colocar un seguidor

En su turno, el jugador puede poner en juego a uno de sus seguidores sobre la loseta con un árbol frutal como se hace habitualmente, pero **no** sobre el propio árbol frutal.

Realizar la acción de la fruta

Cuando el jugador haya **colocado a su seguidor**, puede llevar a cabo una de las dos acciones explicadas a continuación. De igual modo, cualquier jugador que **en algún turno posterior** coloque una loseta **adyacente** (vertical, horizontal o diagonalmente) a la loseta con el árbol frutal, **y despliegue a uno de sus seguidores** en esa nueva loseta, puede elegir entre una de las siguientes acciones:

- **Cosechar:** El jugador coge la primera ficha de fruta que se encuentre sobre el árbol frutal, e **inmediatamente** se suma los puntos que correspondan de acuerdo al valor de la misma. Para finalizar, la ficha se retira y se pone enfrente del jugador. Si se agotan las fichas de un árbol, ya no se cosecha. ○
- **Vender:** El jugador no coge ninguna ficha de fruta, pero vende las fichas que haya cosechado previamente. Puede vender entre 1 y 4 fichas por turno, pero para vender más de 1, las frutas deben ser de **distintos colores/tipos**. El valor del reverso de las fichas no se tiene en cuenta a la hora de vender frutas. Las fichas ya vendidas se apartan del juego.

Puntos por la venta de frutas

	1 ficha = 3 puntos		2 fichas = 6 puntos
	3 fichas = 10 puntos		4 fichas = 15 puntos





Ejemplo: Cosechar

El **jugador rojo** coloca una loseta adyacente a la loseta con el árbol frutal y despliega a un seguidor. En este caso, el **jugador rojo** decide cosechar, por lo que coge la primera ficha de manzana y descubre su valor. Con esto, el **jugador rojo** obtiene 3 puntos y coloca la ficha enfrente de él, cerca de las otras fichas de frutas previamente conseguidas.



Ejemplo: Vender

Posteriormente, el **jugador rojo** coloca nuevamente otra loseta adyacente a la loseta con el árbol frutal, y despliega a otro seguidor. Pero ahora, el **jugador rojo** decide vender. Como tiene 2 fichas de manzana, 1 de albaricoque y 1 de cerezas, vende las tres fichas diferentes, obteniendo 10 puntos. Como el **jugador rojo** sólo puede vender distintos colores/ tipos de fruta en un turno, conserva la ficha de manzana restante.



3. Puntuar una estructura

Cuando un jugador completa alguna estructura (claustro, camino, etc.) al colocar una loseta con un árbol frutal, se puntúa siguiendo las reglas habituales.

Recuento final: al acabar el juego, cada ficha de fruta vale **1 punto**.

© 2018 Hans im Glück Verlags-GmbH



Distribución:
Carcassonne & Co
GmbH
Birnbauer Str. 15
D-80809 München
www.cundco.de



Ilustraciones: Anne Pätzke