



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

LIPSIA

## Los Mercados de Leipzig



*Durante la Edad Media, la ciudad de **Leipzig** (en latín, Lipsia) fue el punto de conexión de las rutas comerciales **Via Regia** y **Via Imperii**, que conllevaron la aparición de numerosos mercados en esta región. En el año 1507, Leipzig adquirió la condición de ciudad con privilegios de comercio. De esta forma, todos los comerciantes que pasaban por la ciudad llevaban sus mercancías para venderlas en la plaza del mercado.*

*La actual feria de Leipzig es una de las ferias comerciales más importantes del mundo, y otorga su logotipo como símbolo para esta expansión.*

### COMPONENTES

- 4 nuevas piezas de territorio dobles (con el símbolo .

### PREPARATIVOS

Es necesario colocar las losetas de manera que las cuatro esquinas que representan una parte de ciudad, queden unidas una al lado de otra, conformando así la ciudad de Leipzig. Aunque el orden en el que se coloque cada cuarto de ciudad es indiferente a la hora de desarrollarse el juego, si se quieren ubicar de la manera más realista, el letrero de *Francofurtum* apuntará hacia el oeste, el de *Stettinum* hacia el norte, el de *Vratislavia* hacia el este y el de *Roma* hacia el sur.



Estas cuatro piezas de territorio sustituyen a la loseta inicial. Si es posible, cada jugador dispondrá de un seguidor extra.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Las reglas para **1. Colocar una loseta** y **2. Colocar un seguidor** permanecen inalterables.

### 3. Puntuar una estructura y enviar un seguidor a Leipzig

Al completarse cualquiera de los caminos que, o bien parten de la ciudad de Leipzig, o bien están conectados mediante una encrucijada a uno de esos cuatro caminos, el jugador tiene la posibilidad de enviar a uno de sus seguidores a Leipzig.

Para ello, el jugador debe tener la mayoría de seguidores en ese camino que acaba de cerrarse, de manera que pueda elegir alternativamente entre:

- Puntuar el camino y sumarse los puntos
- Enviar a un seguidor desde el camino a la ciudad de Leipzig pero sin sumarse los puntos.

O

*El **jugador rojo** completa el camino con su **seguidor**. Como el camino está conectado a Leipzig (en este caso a través de una encrucijada), podrá enviar a su seguidor a Leipzig.*



*El **jugador rojo** decide colocarlo en el Barrio de los curtidores.*

Algunas consideraciones:

- Si el jugador tiene más de un seguidor en el camino, sólo podrá enviar a UNO de ellos a Leipzig. El otro (u otros) habilitan al jugador para sumarse los puntos del camino. Si envía a su seguidor al Barrio de los carretilleros, podrá además sumarse los puntos extra inmediatamente (ver más adelante).

- Si más de un jugador tiene la mayoría de seguidores en el camino, cada uno puede decidir de forma independiente si envía a su seguidor a Leipzig o se suma los puntos.
- Los caminos de las piezas de territorio dobles, a la hora de puntuar cuentan como un solo segmento de camino.

El jugador elige en qué Barrio de la ciudad de Leipzig va a colocar a su seguidor, y una vez colocado, permanecerá allí toda la partida sin posibilidad de ser recuperado. Un mismo jugador sólo puede tener un seguidor en cada Barrio, pero puede haber varios de distintos jugadores. Para evitar ocultar los detalles de la loseta, los seguidores de cada Barrio se dispondrán apilados en torre.

#### 4. Puntuar los seguidores de los mercados de Leipzig

Los seguidores que se encuentren en algún Barrio otorgarán puntos extra a su jugador según se explica a continuación.

##### PUNTUAR DURANTE LA PARTIDA



**Barrio de los carretilleros:** cada **camino** completado otorga al jugador **1 punto extra** por cada loseta de ese camino, siempre que tenga la mayoría de seguidores en el mismo.



**Barrio de los orfebres:** cada **ciudad** completada otorga al jugador **3 puntos extra** por cada **escudo**, incluso sin tener la mayoría de seguidores en la ciudad (basta con que tenga uno).



**Barrio de los encuadernadores:** cada **claustro** completado otorga al jugador **4 puntos extra**, independientemente de que sea propio o ajeno, y de que el jugador tenga o no algún seguidor en él.

Estos 3 Barrios no otorgan ningún punto extra en el recuento final sobre construcciones incompletas.

## PUNTUAR DURANTE EL RECUENTO FINAL



**Barrio de los curtidores:** cada granja otorga al jugador 2 puntos extra por cada cobertizo, pocilga o cortijo que se halle en la misma, siempre que tenga la mayoría de seguidores en la granja.



**Cobertizo bovino**



**Pocilga**



**Cobertizo para burros**



**Cortijo**

**Nota:** a la hora de puntuar una granja, la ciudad de Leipzig cuenta como una ciudad completada.

### Otras notas:

- Para que el Barrio de los curtidores sea compatible con la versión clásica de Carcassonne, en lugar de cobertizos, pocilgas y cortijos, se tendrán en cuenta las **casas de campo** (🏠, 🏠, 🏠 o similares).
- Si se utiliza la expansión "El Río", su nacimiento se coloca junto a uno de los extremos más alejados de la ciudad de Leipzig, permitiendo que el curso del río fluya hacia afuera.
- Las posadas de la expansión "Posadas y Catedrales" que coincidan con la puntuación del Barrio de los carretileros, permiten al jugador contabilizar 3 puntos por cada loseta de camino.
- El dragón, la torre, el portal mágico, la máquina voladora, la fiesta, la peste o la catapulta, no afectan en modo alguno a la ciudad de Leipzig, pero sí a las zonas que la delimitan en la parte que queda fuera de la ciudad.
- Conviene diferenciar los cobertizos de esta expansión con los utilizados en la expansión "Pequeños Edificios", a los que se les aplican reglas diferentes.

Para cualquier duda sobre **Carcassonne**, visita su web [www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de).

Traducción y edición: RaidenFreeRider.



© 2017  
Hans im Glück  
Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
info@hans-im-glueck.de



Shop online for quality  
products for  
**Carcassonne** and other  
games, as well as our  
Spare Parts Service.  
[www.cundco.de](http://www.cundco.de)