



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne Los Peajes

Esta miniexpansión añade los peajes como elemento de juego. Ya en el pasado se aplicaban dos categorías: un "pequeño peaje" (para el tránsito de personas) y un "gran peaje" (para mercancías).



## COMPONENTES

- 10 nuevas piezas de territorio, 8 de las cuales con un grupo de viajeros.



- 6 fichas de peajes, cada una con el color de un jugador.



## PREPARATIVOS

Se mezclan las **10 losetas** de esta expansión con las demás piezas del juego, y cada jugador coge la ficha de peajes que corresponda a su color.

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

## 1. Colocar una loseta

El jugador roba una loseta y la pone en juego siguiendo las reglas habituales de Carcassonne.

## 2. Colocar un seguidor

Tras colocar la loseta, el jugador puede poner en juego a uno de sus seguidores en ella. Si decide **no usar ningún seguidor**, alternativamente puede **utilizar su ficha de peaje** mostrando el valor 1 (pequeño peaje). Si el peaje ya estuviera en juego, el jugador podría reubicarlo en otra loseta. Reglas a seguir:

- El peaje solo puede colocarse sobre un **cruce de caminos**. Se considera como tal a una intersección de entre 2 y 4 caminos, siempre que no haya como elemento separador una ciudad, árbol frutal, claustro, catedral, castillo, atalaya o estructuras similares.
- Es **irrelevante** si el cruce de caminos se encuentra en la loseta que se acaba de poner en juego o en otra ya colocada.
- El cruce de caminos debe estar **libre** de cualquier otro peaje. Sin embargo, si hay un seguidor en la loseta del cruce, esto no impide colocar el peaje.
- Al reubicar un peaje, su **valor** (1 o 2) **no cambia**.
- El peaje utilizado permanecerá en la partida hasta que se acabe el juego. El jugador ya no lo recupera.

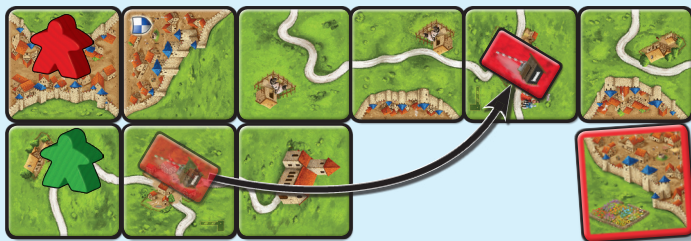


3 losetas con cruce de caminos

**El jugador rojo** coloca su loseta en la esquina superior izquierda y no usa un seguidor. En vez de eso, utiliza su ficha de peaje con valor 1 en la loseta con cruce de caminos.



El **jugador rojo** ahora coloca una loseta en la esquina inferior derecha y tampoco usa un seguidor. Alternativamente, reubica su ficha de peaje manteniendo el valor 1.






### 3. Puntuar una estructura

#### Cobro del peaje

Cuando un jugador complete un camino que empiece/termine en un peaje, el dueño del peaje cobrará por el mismo, recibiendo puntos de la siguiente manera:

- Por el **pequeño peaje** (valor 1) obtiene **1 punto** por cada cortijo, cobertizo, pocilga, jardín o saltador, y **3 puntos** por cada grupo de viajeros, todos ellos adyacentes al camino.
- Por el **gran peaje** (valor 2) obtiene **2 puntos** por cada cortijo, cobertizo, pocilga, jardín o saltador, y **6 puntos** por cada grupo de viajeros, todos ellos adyacentes al camino.

Para hacer compatible esta expansión con la versión clásica de Carcassonne, en lugar de cortijos, cobertizos, pocilgas, jardines y saltadores, se tendrán en cuenta las **casas de campo** (  ,  ,  o similares).

Si ninguno de esos elementos está adyacente al camino, el peaje no otorga puntos.

Tras cobrar el peaje, el dueño del camino suma los puntos que le correspondan.

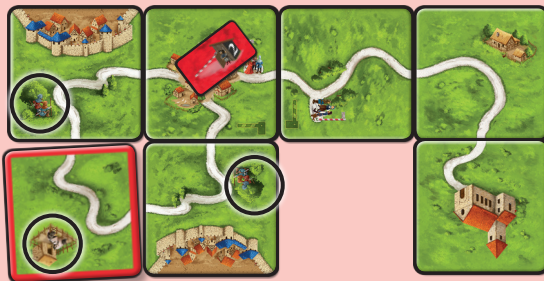
#### Cambio de peaje con los viajeros

Al cobrar un peaje con **al menos** un grupo de viajeros, su valor cambia, pasando de ser un **pequeño peaje (1)** a ser un **gran peaje (2)** y viceversa. El peaje solo puede cambiarse al finalizar el turno. Si **un** peaje cobra por varios caminos en el mismo turno, su valor es el mismo para todos los caminos.



#### Cobro del peaje 1

Como el **jugador verde** completa el camino con la loseta de la esquina inferior derecha, el **jugador rojo** obtiene 4 puntos del peaje (3 por el grupo de viajeros y 1 por el cortijo). Al haber cobrado el peaje a un grupo de viajeros, se cambia el valor del peaje a 2. El **jugador verde** obtiene 4 puntos de su camino.



#### Cobro del peaje 2

En un turno posterior, el **jugador rojo** completa un camino y obtiene 6 puntos por su peaje (2x2 por el saltador y 2 por la pocilga). Como no ha habido grupo de viajeros no se cambia el valor del peaje.

#### Recuento final

Al finalizar la partida, el dueño del peaje recibe puntos por todos los caminos incompletos conectados al peaje. Obtiene **1 punto** por cada cortijo, cobertizo, pocilga, jardín o saltador, al igual que por cada grupo de viajeros, independientemente del valor del peaje.

© 2019 Hans im Glück Verlags-GmbH



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

Ilustraciones: Anne Pätzke y Christof Tisch.  
 Traducción y edición: RaidenFreeRider.