

Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

En esta miniexpansión del 20º aniversario el jugador puede recibir regalos a cambio de ayudar a otros jugadores.

Los Regalos



Componentes

25 Cartas de "Regalos"

5 x Sínodo, Barrendero, Cambio de posición, Cobro, Roba 2.



Preparación

Hay que barajar las 25 cartas de regalos y colocarlas boca abajo en un montón.

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

Transcurso de la partida

Esta expansión únicamente altera la fase **1. Colocar una loseta**.

Las otras fases **2. Colocar un seguidor** y **3. Puntuar una estructura** se desarrollan con normalidad.

1. Colocar una loseta

Recibir un regalo

Cuando un jugador coloque una loseta que extienda el **camino** o la **ciudad de otro u otros jugadores**, recibe un regalo.

Esto significa que:

- Los caminos o ciudades que el jugador extienda **no deben ser suyos** (después de haber desplegado la loseta), ni siquiera compartiendo la mayoría con otro u otros jugadores.
- Cuando la loseta extienda varios caminos y/o ciudades que cumplan el requisito anterior, solo se recibe **1 regalo**.





A continuación, el jugador roba la carta superior del montón pudiendo verla (pero sin enseñársela al resto de jugadores) y la deja boca abajo enfrente suyo.

Caso extremo: En el caso de que todas las cartas de regalos del montón se hubiesen robado y no quedara ninguna, se barajan todas las que se encuentren en la pila de descartes y con ellas se hace un nuevo montón. En el improbable caso de que todos los regalos se encuentren "sin abrir" enfrente de sus jugadores, no se recibe ningún regalo.

Abrir un regalo

Después de robar una loseta, pero **antes de colocarla**, el jugador puede abrir **1 regalo**. Para ello descubre una de sus cartas de regalos, realiza su acción y la retira a la pila de descartes.





El jugador rojo  coloca su loseta, extendiendo el camino del jugador azul  y por ello recibe un regalo. Sin el seguidor azul  en el camino, el jugador rojo  no hubiera recibido ningún regalo, porque comparte la mayoría en la ciudad.




Sínodo

Permite al jugador colocar un seguidor de su reserva en cualquier monasterio incompleto (si se puede).

El monasterio puede estar desocupado o no, y en este segundo caso, podría haber uno o más seguidores – del mismo o de otros jugadores.

El jugador rojo  usa la carta del "Sínodo" y despliega un seguidor en el monasterio ①, el cual está ya ocupado por un seguidor del jugador azul, otro del verde y otro del propio jugador rojo .

Tras esta acción, el jugador rojo  coloca su loseta y completa el monasterio ②, sumando 9 puntos al tener la mayoría de seguidores. Los jugadores azul y verde no consiguen ningún punto.



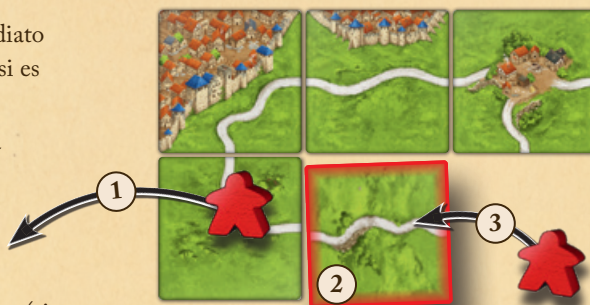
Barrendero


Permite al jugador puntuar de inmediato cualquier camino incompleto, tanto si es suyo como si no.

No es necesario que el jugador tenga seguidores en el camino.

Una vez que el camino haya sido puntuado siguiendo las reglas del recuento final, el jugador recupera al seguidor (si tenía alguno) o seguidores (si tenía varios) a su reserva.

Los seguidores del resto de jugadores que pudiera haber en ese camino permanecen en el mismo.



El jugador rojo  puntuó el camino, sumando 4 puntos, y recupera al seguidor a su reserva ①.

Hecho esto, extiende el camino al colocar su loseta ② lo que le permite volver a colocar a uno de sus seguidores en el camino ③.




Cobro

Permite al jugador retirar a uno de sus seguidores de cualquier estructura en la que se encuentre (ciudad, camino, monasterio o campo), devolverlo a su reserva y puntuar por esta acción.

En vez de aplicar el sistema de puntuación habitual, aquí se suman **2 puntos** por cada seguidor presente en dicha estructura, incluidos los de otros jugadores, y también por el propio seguidor que se va a retirar. No es preciso tener la mayoría de seguidores en la estructura para llevar a cabo esta acción.



El jugador rojo  retira a un seguidor de la ciudad y suma 6 puntos.



Cambio de posición

Permite al jugador cambiar la posición de uno de sus seguidores en la loseta donde se encuentre.


Si el seguidor **se encuentra** en un camino, ciudad o monasterio, se le puede **tumbar** sobre un campo de la **misma** loseta.

Si por el contrario, el seguidor está **tumbado** sobre un campo, se le puede **colocar** en un camino, ciudad o monasterio de la **misma** loseta.

Esta acción permite colocar al seguidor en estructuras que ya estén ocupadas.

Solo se puede realizar una de las dos acciones descritas anteriormente.

No está permitido mover al seguidor entre las tres estructuras –camino, ciudad o monasterio.

El jugador rojo  cambia la posición de su seguidor en la misma loseta, tumbándolo sobre el campo ya ocupado junto a la ciudad.



Roba 2

Permite al jugador robar una segunda loseta además de la que ya ha robado.

A continuación, elige cuál quiere poner en juego y la coloca siguiendo las reglas habituales.

La otra loseta se devuelve y baraja con las losetas restantes pendientes de robar.

Recuento final

El jugador obtiene **2 puntos** por cada uno de los regalos que tenga sin abrir enfrente suyo.



Autor: Klaus-Jürgen Wrede & 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 München

info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de

www.carcassonne.de; www.carcassonne-forum.de