



Klaus-Jürgen Wrede

Mini 3

Carcassonne Transbordadores

Algunos de los caminos en los alrededores de Carcassonne desembocan en pequeños lagos. En estos lugares se usan transbordadores para conectar los caminos entre sí de variadas formas. Esto supone un nuevo reto para los ladrones.

Componentes • 8 transbordadores de madera



• 8 piezas de territorio con lagos (con el símbolo )

Preparativos Las piezas de territorio con lagos se mezclan con el resto de piezas. Los transbordadores se dejan a un lado sobre la mesa.

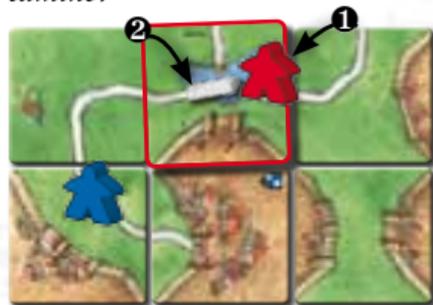
Desarrollo del juego Se juega según las reglas habituales de Carcassonne.

Colocar una pieza de lago: Cuando un jugador roba una pieza de lago, la coloca según las reglas habituales. Después puede colocar un seguidor. Si lo coloca sobre el camino, debe colocar el seguidor en uno de los tres o cuatro finales de camino. A continuación, el jugador activo debe tomar un transbordador de la reserva y conectar dos finales de camino. El transbordador conecta los finales de camino y los convierte en un camino continuo. Un final de camino sin transbordador en un lago cierra un camino. Si con las piezas de lago, después de colocar un transbordador, se completan caminos u otras construcciones, entonces se puntúan normalmente.

Ejemplo 1: El jugador rojo coloca la pieza de lago. Coloca un seguidor ① y coloca un transbordador ②. El camino del jugador azul se completa. El jugador azul recibe 4 puntos ③.



Ejemplo 2: El jugador rojo coloca la pieza. Coloca un seguidor ① y coloca el transbordador ② de otra forma. Ahora el jugador rojo y el jugador azul están en el mismo camino.



Ampliar caminos con transbordadores y cambiar rutas de transbordadores: Cuando un jugador coloca su pieza de territorio en un camino que tiene como parte un transbordador, ahora puede cambiar la posición del transbordador como quiera, aunque no está obligado a hacerlo. El transbordador siempre debe quedar de forma que conecte dos finales de camino en su pieza. También puede cambiar el transbordador de tal manera que ya no esté conectado con el camino que se acaba de ampliar. Partiendo desde la pieza colocada, sólo se puede cambiar el **primer transbordador** que aparezca en el recorrido del camino.

Excepción: En el caso de caminos que continúen desde la pieza colocada en varias direcciones, se podrá cambiar el primer transbordador que aparezca en cada una de estas direcciones.

Reglas adicionales: Un transbordador sólo se puede cambiar una vez por turno. Si se coloca una **pieza de lago** en un camino con un transbordador, primero se coloca un nuevo transbordador en el tablero y luego se podrá cambiar la posición de un transbordador (o quizá de más de uno).

Este es el **orden** de las acciones al colocar una ficha de lago:

1. Colocar la ficha (de lago).
2. Colocar seguidor.
3. Colocar transbordador (en el caso de una ficha de lago).
4. Cambiar la posición del transbordador (en el caso de haberla colocado en un camino con transbordador).
5. Puntuar (si es necesario).

Ejemplo 3: El jugador verde coloca la pieza. Puede cambiar el primer transbordador del camino (véase flecha discontinua) y moverlo de la posición ① a la posición ②. El jugador verde y el jugador amarillo ya no están en el mismo camino.



Editado por:
Devir Iberia S. L.
Rosselló 184 6º 1º
08008 Barcelona
www.devir.es



Círculos en los Cultivos: En cada miniexpansión encontrarás una pieza de la séptima miniexpansión «Círculos en los Cultivos». Esta expansión se puede jugar con sólo una pieza, pero es mejor cuando se juega con todas las seis piezas. El reglamento se puede encontrar en www.devir.es

