



Klaus-Jürgen Wrede


Mini 5

Mago
y Bruja



Algunos expertos en magia están de paso en la región de Carcassonne. El poder del mago hace florecer los caminos y ciudades pero, sin embargo, los habitantes recelan de las habilidades de la bruja.

Componentes

- 1 figura de mago de madera en violeta
- 1 figura de bruja de madera en naranja
- 8 piezas de territorio con el símbolo de mago (marcadas con )



Preparativos Las piezas de territorio con el símbolo de mago se mezclan con el resto de piezas. Las dos figuras especiales se dejan a un lado sobre la mesa.

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

Cuando un jugador roba una pieza de territorio con un símbolo de mago, la coloca de la forma habitual. Antes de colocar un seguidor **debe** poner en juego, o mover, la figura del mago o la figura de la bruja. Debe colocar una de las figuras en un **segmento de camino** cualquiera de un camino no completado o en una **pieza de ciudad** cualquiera de una ciudad no completada. La bruja y el mago no se pueden colocar en el mismo camino o en la misma ciudad. Si la bruja o el mago ya están colocados en otra pieza, entonces se retiran de ella y se mueven. A continuación, el jugador activo puede colocar un seguidor.



Al colocar la pieza, el jugador **debe** poner en juego o mover una de las figuras mágicas. Si no es posible **ponerlas en juego** (porque no se pueden colocar sobre ningún camino ni ciudad), entonces el jugador debe retirar una figura del tablero y dejarla a un lado sobre la mesa.

Caso especial: Si al colocar una pieza de camino o de ciudad, la bruja y el mago quedan unidos en la misma construcción, entonces el jugador activo debe mover una de las dos figuras.

Cuando se completa un camino o una ciudad en la que esté una figura mágica, la puntuación se modifica como sigue:

- El **mag**o proporciona un punto adicional por cada ficha que forme parte de la construcción.
- La **bruja reduce a la mitad** los puntos (redondeando hacia arriba) otorgados por la construcción completada.

Cuando una figura ha intervenido en una puntuación, se retira del tablero y se deja sobre la mesa, y se podrá volver a poner en juego mediante una pieza con el símbolo de mago.

En la puntuación final, el mago y la bruja modifican la puntuación de caminos y ciudades de la misma forma que durante la partida.

Se puntúa la ciudad. El valor normal son 20 puntos (8 piezas + 2 escudos multiplicado por 2). El mago da 8 puntos adicionales (la ciudad se compone de 8 piezas).

El jugador rojo y el jugador azul reciben 28 puntos.



Se puntúan dos caminos. El camino del jugador azul se compone de 5 piezas. El jugador azul sólo recibe 3 puntos a causa de la bruja. El camino del jugador rojo se compone de 3 piezas. El jugador rojo recibe 6 puntos gracias al mago.



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

