


En los campos que rodean Carcassonne aparecen misteriosos dibujos que tienen una extraña influencia sobre la vida de los caballeros, granjeros y ladrones de la región.

Componentes

- 6 piezas de territorio con «Círculos en los cultivos» (marcadas con )



Preparativos Las piezas de territorio con los círculos en los cultivos se mezclan con el resto de piezas.

Desarrollo de juego Cuando un jugador roba una pieza de territorio con un círculo en los cultivos, la coloca de la forma habitual y juega su turno normalmente. A continuación, elige una de las dos opciones siguientes que se aplicará a todos los jugadores empezando por el jugador a su izquierda:

A) Se puede colocar un seguidor de la reserva **al lado** de uno propio que ya esté colocado sobre una pieza de territorio.

O BIEN

B) **Se debe recuperar** a la reserva un seguidor propio que ya esté colocado sobre una pieza de territorio.

Al llevar a cabo la opción elegida, se deben tener en cuenta las reglas siguientes:

- El jugador activo debe elegir la opción **A** o bien la opción **B**.
- El tipo de seguidor afectado lo determina la pieza de territorio robada.



«Horca» en los círculos en los cultivos

Los seguidores afectados son los granjeros (en los campos)



«Maza» en los círculos en los cultivos

Los seguidores afectados son los ladrones (en los caminos)

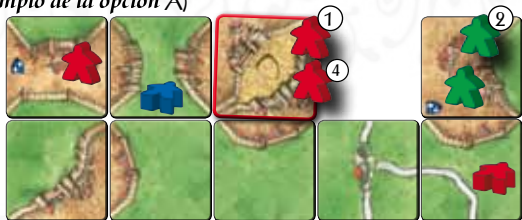


«Escudo» en los círculos en los cultivos

Los seguidores afectados son los caballeros (en los castillos)

- En la opción **A**, los jugadores deben colocar el seguidor en la misma zona en la que ya tengan un seguidor de ese mismo tipo (granjero junto a granjero, ladrón junto a ladrón, caballero junto a caballero).
- Si un jugador no puede llevar a cabo la orden porque no tiene sobre el tablero ningún seguidor del tipo indicado, entonces se salta y se continúa por el jugador de su izquierda.
- El jugador activo es el último en llevar a cabo la opción elegida. Después de él, continúa el siguiente jugador con un turno normal.

Ejemplo de la opción A)



- 1 El jugador rojo coloca la pieza que tiene un «escudo» en los círculos en los cultivos y coloca un seguidor en ella. El jugador rojo elige la opción A. Todos los jugadores pueden colocar un caballero (por el «escudo») al lado de un caballero propio que ya tengan en el tablero.
- 2 El jugador verde coloca un caballero al lado del que ya tiene.
- 3 El jugador azul no tiene ningún caballero, así que no puede colocar ninguno.
- 4 El jugador rojo coloca otro caballero al lado del caballero que ya tiene en la pieza que acaba de colocar. No puede colocarlo en el segmento de ciudad superior porque en esa ciudad no tiene ningún caballero. (También podría haber colocado su caballero junto al otro caballero que ya tenía colocado en la pieza de la esquina superior izquierda.)

Ejemplo de la opción B)



- 1 El jugador verde coloca la pieza que tiene una «horca» en los círculos en los cultivos y coloca un seguidor en ella. Se puntúa la ciudad, el jugador verde recibe 6 puntos y retira su caballero. A continuación, elige la opción B. Todos los jugadores deben retirar un granjero propio (la «horca» hace referencia a los granjeros).
- 2 El jugador azul retira su granjero.
- 3 El jugador rojo retira su granjero.
- 4 El jugador verde no tiene ningún granjero, así que no retira ninguno.

Círculos en los Cultivos es la miniexpansión nº 7 de Carcassonne. Encontrarás una pieza de esta miniexpansión en cada caja de miniexpansiones. Esta expansión se puede jugar con sólo una pieza, pero es mejor cuando se juega con todas las seis piezas.



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



Creditos de las Miniexpansiones:
Producción editorial: Xavi Garriga
Traducción: Francisco Franco Garea
y Sonja Wlasny
Adaptación gráfica: Antonio Catalán