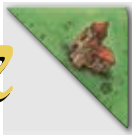


Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE

Mitad y Mitad



La miniexpansión "Mitad y Mitad" está dividida en dos versiones. Una versión está disponible en el nº 5/2014 de la revista **spielbox**® (spielbox.de.) cuyas piezas están marcadas con el símbolo ♠. La segunda versión está disponible en la web de **Hans im Glück** (www.cundco.de) y sus piezas están marcadas con el símbolo ♠. Por lo tanto, para disfrutar de la miniexpansión completa será necesario tener ambas versiones.

Componentes: 24 nuevas piezas de territorio con forma triangular.

Preparación del juego: una vez determinado el jugador que empezará a colocar la primera pieza del juego y antes de que el mismo dé comienzo, se colocan todas las piezas triangulares boca abajo y cada jugador roba una pieza sin mostrársela a los demás, empezando por el que ha sido designado como el primero y siguiendo en el sentido normal del turno. Cuando todos los jugadores tengan una pieza triangular se repetirá dicha acción hasta que todos roben una segunda pieza. Las piezas sobrantes se retiran del juego. Las piezas triangulares de cada jugador siempre permanecen boca abajo para que sólo su dueño las conozca.

Con la excepción de las nuevas reglas introducidas con esta miniexpansión, **todas las reglas básicas de Carcassonne permanecen inalterables.**

Desarrollo del juego: en su turno, cada jugador puede elegir entre robar una pieza de territorio o utilizar una de sus piezas triangulares. Las piezas triangulares se colocan de acuerdo a las reglas habituales del juego. Para ello, deben ser puestas de modo que, al menos, uno de los lados más cortos de la pieza esté plenamente en contacto con una pieza de territorio ya colocada anteriormente, y cualquier segmento de ciudad, camino y campo de la nueva pieza deben estar en consonancia con los establecidos previamente. **Nota:** el lado más largo de la pieza triangular nunca debe colocarse junto al lado de una pieza normal.



Por ejemplo:
las piezas triangulares deben colocarse así.



Nunca deben colocarse como se muestra aquí.

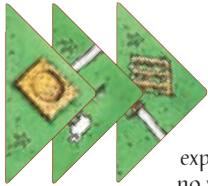


Este camino continúa a través de las dos piezas triangulares.

Al final de la partida: el juego termina cuando un jugador coloca la última pieza normal (no triangular) de territorio. Si llegado a este punto, algún jugador no ha utilizado alguna de sus piezas triangulares, ya no podrá usarlas.

Claustros: cuando se juega con esta miniexpansión, un claustro se considera completado incluso si una o más de sus piezas adyacentes son piezas triangulares. En este caso, una pieza triangular puntúa como una pieza territorial normal (1 punto por pieza rodeando el claustro). Si hay 2 piezas triangulares en el mismo "hueco" cuadrado adyacente, sólo sumarán 1 punto (juntas) a efectos del claustro.

Ejemplo de puntuación final:
El **jugador azul** se lleva 6 puntos por su claustro.
El **jugador rojo** recibe 5 puntos por su claustro.



Piezas con características de expansiones: alguna de las piezas de la versión de **cundco.de** contiene atributos de las expansiones "Colinas y Ovejas" y "Círculos en los Cultivos". Si no vas a utilizar dichas expansiones, deberás retirar las losetas triangulares correspondientes a las mismas.



Colinas: si un jugador pone en juego una pieza triangular que contenga una colina, tomará inmediatamente otra loseta (normal) y la pondrá debajo de la pieza de colina triangular. La otra "mitad" de la pieza boca abajo podrá ser cubierta en turnos posteriores con otra pieza triangular. Ambas piezas triangulares serían entonces consideradas parte de la misma colina.



Para cualquier duda sobre **Carcassonne**, visita su web www.carcassonne.de.

Traducción y edición: RaidenFreeRider.



© 2014

Hans im Glück Verlags-GmbH

Birnauer Str. 15

80809 München

info@hans-im-glueck.de



Shop online for quality products for **Carcassonne** and other games, as well as our Spare Parts Service.
www.cundco.de