



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Modo Solitario

(jugable también como desafío de equipo)

COMPONENTES Y PREPARATIVOS

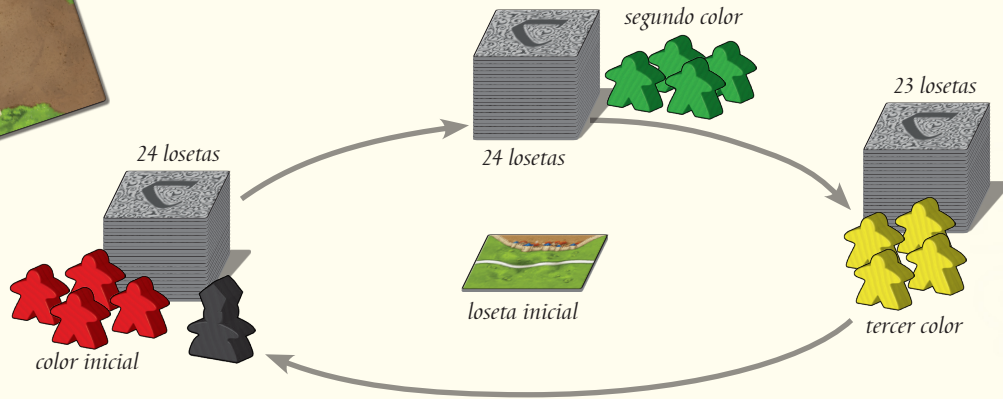
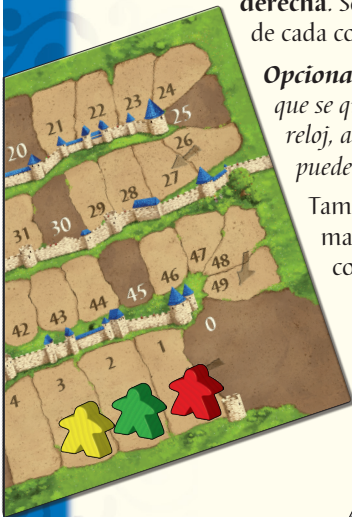
Para jugar en modo solitario se necesita el **juego base CARCASSONNE**.

El jugador elige **3 colores** y separa **4 seguidores** por color. En cada turno, el jugador cambiará de color siguiendo el orden de las agujas del reloj. Para evitar confusiones, se hace lo siguiente:

Se colocan los **seguidores** de un color a la **izquierda**, los del segundo color en el **medio** y los del tercer color a la **derecha**. Se hace un **montón** con 1/3 de todas las losetas mezcladas y boca abajo junto a los seguidores de cada color (los montones 1. y 2. contienen 24 losetas cada uno, y el montón 3. contiene 23 losetas).

Opcional: Se puede añadir un **abad** (de un color que no se haya elegido) y colocarlo junto al color con el que se quiera empezar. Después de cada turno el abad se mueve, siguiendo el movimiento de las agujas del reloj, al siguiente color y muestra a qué color le toca jugar. Esto resulta útil, ya que algunos turnos pueden alargarse en la puntuación y precisar que varios colores puntuén a la vez por las estructuras.

También se saca de la caja un seguidor adicional por cada color en juego, para colocarlo en el marcador de puntuación. El seguidor del primer color se dispone en la casilla 1, el del segundo color en la casilla 2 y el del tercer color en la 3.



DESARROLLO Y OBJETIVO DEL JUEGO

En cada turno se jugará con uno de los tres colores y se intentará conseguir la mayor cantidad de puntos posibles. El procedimiento que a continuación se explica, detalla cómo debe efectuarse cada turno hasta que el juego finalice. Sin embargo, al terminar el juego, solo se cuentan los puntos del color que va último en el marcador. Por lo tanto, el jugador intentará ir distribuyendo los puntos uniformemente entre cada color.

1. Colocar una loseta

Se roba la loseta superior del montón que corresponda y se pone en juego siguiendo las reglas habituales.

2. Colocar un seguidor

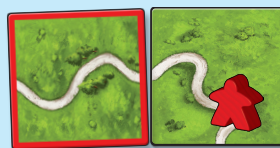
Tras colocar la loseta, se despliega un **seguidor** del color que corresponda. Al contrario de la regla habitual, se **debe colocar un seguidor** siempre que sea posible. Por tanto, si hay una **estructura libre** en la loseta desplegada, es obligatorio poner al seguidor en ella.

Si hay **más de una estructura libre** en la loseta, se puede elegir en cuál de ellas poner al seguidor.

No obstante, un seguidor **nunca puede usarse como granjero**.



Es el turno del **color verde**. Puesta la loseta, hay que elegir dónde colocar al seguidor: en la ciudad, en el camino de la izquierda o en el de abajo. El camino de la derecha ya está ocupado.



Es el turno del **color verde**. Puesta la loseta, como el camino ya está ocupado por el **color rojo**, no hay que desplegar un seguidor en este turno.

ATENCIÓN: Si hay que colocar un seguidor porque hay una estructura libre en la loseta, pero **no quedan seguidores** del color correspondiente, **el juego finaliza** (tras el recuento final).

3. Puntuar una estructura

Cuando se ha completado una estructura con una loseta, esta se puntúa.

- Si solo hay **seguidores de un color** presentes en la estructura completada, los puntos solo se contabilizan para ese color, siempre que sea **el que menos puntos** lleve en el marcador.
- Si **dos o más colores** son mayoría en la estructura completada, todos ellos puntúan, siempre y cuando **alguno de ellos vaya último** en el marcador (antes de puntuar).

Para el caso en que **más de un color vaya en la última posición del marcador**, también se aplican las reglas anteriores de puntuación, incluso si todos los colores llevaran los mismos puntos.

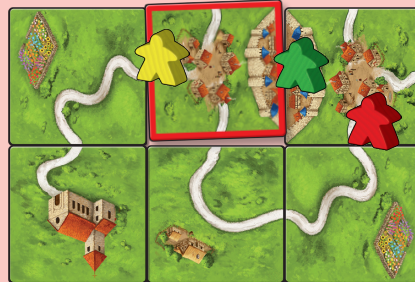


En el turno del **color verde** se completa el camino del **color rojo** (y se coloca un seguidor en el claustrillo). Como el **color rojo** es actualmente el último en el marcador, sumará 3 puntos por el camino.



La ciudad del **color rojo** y **verde** se ha completado. Como el **color rojo** es actualmente el último en el marcador, ambos colores **rojo** y **verde** sumarán 8 puntos por la ciudad.

Si se completara **más de una estructura** en el mismo turno, cada una se puntúa de forma separada, una después de otra siguiendo las reglas ya mencionadas. El jugador elige qué estructura puntúa primero.



La loseta completa tres estructuras: el camino del **color amarillo** (3 puntos), la ciudad del **color verde** (4 puntos) y el camino del **color rojo** (4 puntos).

0 Antes de puntuar, el **color amarillo** es último en el marcador, por lo que **1** el camino del **color amarillo** puntúa primero. **2** A continuación, se puntúa el camino del **color rojo**, ya que el **color rojo** es quien va ahora último en el marcador, **3** y finalmente la ciudad del **color verde**. Si el recuento se hubiese hecho en otro orden, no se habrían obtenido puntos para todos los colores.

Consejo: También es adecuado completar estructuras aunque los seguidores del color implicado no estén los últimos en el marcador. Esto permite recuperar a los seguidores a la reserva, a pesar de no obtener puntos por ello, algo que puede ayudar a evitar que la partida acabe antes de tiempo.

Fin del juego y Recuento final.

El juego finaliza tras completarse un turno en el que:

A) Hay que colocar un seguidor pero **no se puede**.

O

B) Se coloca la **última loseta**.

En ambos casos, el recuento final habitual se modifica, siguiendo solo la siguiente regla:

Se suman **2 puntos por cada seguidor** del mismo color desplegado en las losetas, siempre y cuando el color en cuestión vaya último en el marcador. De nuevo, el jugador elige qué color puntúa primero.



© 2020
Hans im Glück
Verlags-GmbH

¿Cuál ha sido tu puntuación más alta? ¡Compártelo con nosotros por **Facebook** o **Instagram**!

<https://www.facebook.com/Brettspiele> | https://www.instagram.com/hig_spiele/






















OPCIONES ALTERNATIVAS

Si encuentras este modo solitario **demasiado fácil** o **demasiado difícil**, prueba estas otras opciones:

- La **dificultad disminuye** si el jugador incluye **más seguidores** por cada color.
- También se puede incorporar **otro color** con 4 seguidores. Esto hará **más fácil** el poder colocar un mayor número de losetas (y ganar más puntos), pero también **dificulta** el seguimiento y planificación de las jugadas.
- La **dificultad aumenta** si el jugador solo usa **3 seguidores** por cada color.
- Otra opción factible es añadir las **losetas de alguna expansión** sin aplicar sus reglas adicionales.
- Por último, se pueden añadir las **losetas o seguidores especiales de alguna expansión**, aplicando sus **reglas adicionales**, aunque esta opción puede tener resultados imprevistos.

PUNTOS OBTENIDOS POR PARTIDA

Aquí puedes anotar la puntuación que has obtenido en cada partida. En la segunda línea, puedes indicar si la partida se jugó con alguna opción alternativa (más seguidores, más losetas, etc.) de este modo solitario.

| | | |
|---|--|--|
| 1.  P. _____ | 8.  P. _____ | 15.  P. _____ |
| 2.  P. _____ | 9.  P. _____ | 16.  P. _____ |
| 3.  P. _____ | 10.  P. _____ | 17.  P. _____ |
| 4.  P. _____ | 11.  P. _____ | 18.  P. _____ |
| 5.  P. _____ | 12.  P. _____ | 19.  P. _____ |
| 6.  P. _____ | 13.  P. _____ | 20.  P. _____ |
| 7.  P. _____ | 14.  P. _____ | 21.  P. _____ |

LOGROS

Puedes intentar conseguir estos logros, si has completado alguno durante una partida.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Obtén al menos 10 puntos por un camino | <input type="checkbox"/> Obtén al menos 16 puntos por una ciudad y para 3 colores |
| <input type="checkbox"/> Obtén al menos 10 puntos por un camino y para 2 colores | <input type="checkbox"/> Obtén 8-10 puntos por una ciudad y para 3 colores |
| <input type="checkbox"/> Obtén al menos 10 puntos por un camino y para 3 colores | <input type="checkbox"/> Completa y puntúa 3 monasterios |
| <input type="checkbox"/> Obtén 5 puntos exactos por un camino y para 3 colores | <input type="checkbox"/> Completa y puntúa 4 monasterios |
| <input type="checkbox"/> Obtén al menos 16 puntos por una ciudad | <input type="checkbox"/> Consigue al menos 40 puntos de puntuación total |
| <input type="checkbox"/> Obtén al menos 16 puntos por una ciudad y para 2 colores | <input type="checkbox"/> Consigue al menos 50 puntos de puntuación total |
| | <input type="checkbox"/> Consigue al menos 60 puntos de puntuación total |
| | <input type="checkbox"/> Coloca todas las losetas |