



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Pequeños Edificios

Componentes

18 fichas de edificios: 6 casas, 6 torres y 6 cobertizos.



Preparación del juego

Se distribuyen las fichas de cada tipo de edificios (casas, torres y cobertizos) equitativamente entre todos los jugadores. Si participan 4 o 5 jugadores, las fichas que sobran se retiran del juego.

Desarrollo del juego

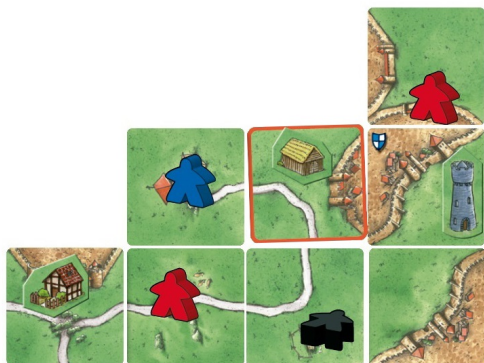
Los 3 tipos de edificios son equivalentes salvo en su puntuación. Cuando un jugador en su turno coloca una pieza de territorio, si decide no utilizar un seguidor de su reserva, puede poner en juego en su lugar una ficha de edificio. Al utilizar dicha ficha sobre la loseta que el jugador acaba de colocar, debe tratar de no ocultar la información imprescindible del escenario, siempre que sea posible. El edificio no está asociado con ninguna estructura o granja de la pieza de territorio, pero **afectará a toda la loseta**.

Si una ciudad, camino, claustro o granja puntúa, cada una de las fichas de edificios que se encuentren dentro del mismo puntúan de la siguiente manera:

- **Torres** + 3 puntos.
- **Casas** + 2 puntos.
- **Cobertizos** + 1 punto.

Como cada edificio afecta a toda la pieza de territorio, éste se tendrá en cuenta para puntuar todas las ciudades, caminos, claustros o granjas que formen parte de la loseta. Los puntos se otorgan al dueño de la ciudad, camino, claustro o granja, no a quien colocó la ficha del edificio.

Cuando se puntúa un claustro, todos los edificios en piezas adyacentes (dentro del área del claustro) se incluyen en la puntuación.



Ejemplo: El **jugador rojo** coloca una loseta (representada aquí con el borde rojo) y pone en juego una ficha de cobertizo. Con esta acción, completa tanto una ciudad como un camino. El **jugador rojo** obtiene **8 puntos** por el camino (5 segmentos de camino + 1 casa + 1 cobertizo). El **jugador rojo** obtiene además **12 puntos** por la ciudad (3 segmentos de ciudad + 1

escudo + 1 cobertizo + 1 torre). El **jugador negro** tiene una granja con 3 edificios, mientras que el **jugador azul** tiene un claustro con 2 edificios.

Las fichas de edificio puestas en juego permanecen en su sitio toda la partida. **Al final del juego**, los edificios también otorgan puntos para todas las estructuras inacabadas, pero en este caso cada ficha otorgará únicamente **1 punto**, independientemente del tipo que sea, salvo en las granjas, donde las fichas conservan su valor original.

Nota: cuando se utilice el Establo de la expansión **La Abadía y el Alcalde**, los edificios puntúan de forma normal al colocar el establo y contabilizar la granja, pero ya no volverán a puntuar más en el recuento final de dicha granja.

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

Traducción y edición: RaidenFreeRider.



© 2012
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