



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Cazadores y Recolectores

Un juego de estrategia e ingenio para 2 a 5 jugadores a partir de 10 años, creado por Klaus-Jürgen Wrede

Un millar de años antes de que se construyera la gran ciudad de Carcassonne, esa zona estaba ocupada por tribus prehistóricas. Estas gentes cazaban animales salvajes, recogían frutos y bayas, y pescaban peces para proveerse de los alimentos básicos. Hoy en día, todo lo que nos queda de esas tribus son las fantásticas pinturas rupestres con las que decoraban sus cuevas, y los hallazgos arqueológicos que dan testimonio de su existencia y que nos han ayudado a comprender mejor como vivían estos antepasados nuestros.

### Contenidos

- 79 piezas de territorio (incluyendo una pieza de inicio con un volcán)



Reverso de una pieza de territorio



Anverso y reverso de la pieza de inicio

1 segmento de río

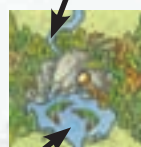


3 segmentos separados de río



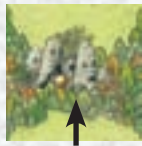
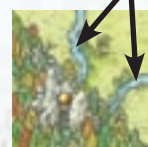
Lago con 1 pez

1 segmento de río con nacimiento

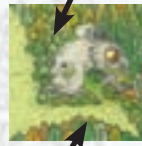


Lago con 2 peces y 1 segmento de río

2 segmentos de río con nacimientos



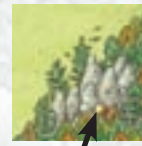
1 segmento de bosque



2 segmentos separados de bosque



3 segmentos separados de pradera



pepita de oro



Ciervos (los 3 dibujos son diferentes, pero todos cuentan igual en el juego)



Mamut



Tigre dientes de sable

- 12 piezas de bonificación



reverso

- 1 contador de puntuación



- 5 piezas de puntuación



- 30 miembros de la tribu en 5 colores



- 10 cabañas en 5 colores



- 10 discos de madera de color verde



- 1 reglamento del juego

## Resumen del juego

Los jugadores colocan las piezas de territorio por turnos. A medida que lo hacen, van creando bosques, ríos y praderas en los que colocar sus miembros de tribu y sus cabañas para ganar puntos. Los jugadores acumulan puntos tanto durante la partida como al final de la misma, así que hasta el último momento nadie podrá estar seguro de quien es el ganador.

## Preparación del juego

Coloca la pieza de inicio (la que muestra un volcán) boca arriba en medio de la mesa o superficie de juego. Mezcla las otras 78 piezas de territorio y sitúalas boca abajo en varias pilas repartidas por la mesa, de modo que haya pilas al alcance de todos los jugadores. Luego mezcla las 12 piezas de bonificación y colócalas boca abajo en una pila separada. Coloca el contador de puntuación a un lado de la zona de juego junto con las piezas de puntuación. Cada jugador debe elegir un color, y a continuación tomar los 6 miembros de tribu y las dos cabañas de dicho color. Cada jugador colocará entonces uno de sus miembros de tribu en el espacio del "0" del contador de puntuación, y situará sus otros 5 miembros de tribu y sus 2 cabañas frente a él, en su reserva. Una vez hecho todo esto, el jugador más joven decidirá quien empieza la partida, y el jugador elegido llevará a cabo su primer turno.

## Desarrollo del juego

Los jugadores llevan a cabo sus turnos por orden, en el sentido de las agujas del reloj. Durante su turno, un jugador debe realizar las siguientes acciones, **en el orden** indicado:

1. El jugador **debe** robar una pieza de territorio de una de las pilas (**no de la pila de piezas de bonificación**) y colocarla boca arriba en la zona de juego, conectándola con las piezas de territorio colocadas previamente.
2. El jugador **puede** colocar uno de los miembros de tribu o de las cabañas de su reserva **sobre la pieza de territorio que acaba de poner en juego**.
3. Si, como resultado de poner en juego la pieza de territorio, el jugador completa un bosque o un río, se contabiliza de inmediato la puntuación otorgada por dicho bosque o río.

## Robar y colocar piezas de territorio

Como primera acción de su turno el jugador debe robar una pieza de territorio de una de las pilas, mostrarla a todos los jugadores, y entonces ponerla boca arriba en la zona de juego, de acuerdo a las siguientes normas:

- Se debe colocar la nueva pieza de territorio (**que en los ejemplos se muestra con bordes rojos**) con al menos uno de sus lados tocando directamente alguna pieza de territorio colocada previamente. La nueva pieza de territorio no puede colocarse de modo que **sólo** se toque esquina con esquina con las demás piezas. Además, los bordes de la mesa marcan el límite de la zona de juego. Por lo tanto, no se puede colocar una pieza de territorio más allá del borde de la mesa, ni desplazar la zona de juego para colocar una pieza que de otro modo quedaría más allá del borde de la mesa.
- Al colocar una pieza de territorio, el jugador debe hacerlo de manera que todos sus segmentos de bosque, río y pradera conecten y encajen con los segmentos correspondientes de cualquier otra pieza a la que esté tocando.
- Si se da la rara circunstancia de que la pieza de territorio no puede colocarse en juego de manera legal (y todo el mundo está de acuerdo en esto), el jugador la retirará de la partida (guardándola en la caja), y robará una nueva pieza.



Los segmentos de río y de praderas en la pieza de territorio recién colocada encajan con los de la pieza colocada previamente.



El segmento de bosque en la pieza de territorio recién colocada encaja con el de la pieza colocada previamente.



los segmentos de bosque y de pradera de la nueva pieza de territorio encajan.



La nueva pieza **no** puede ser colocada de esta forma.

## Desplegar miembros de tribu y cabañas

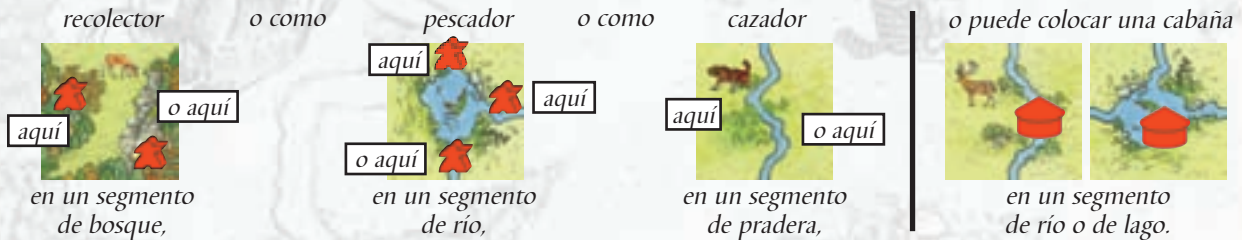
Cuando el jugador coloca una pieza de territorio en juego,

**puede** desplegar sobre ella a uno de sus miembros de tribu, o una de sus cabañas, de acuerdo con las siguientes normas:

- El jugador **sólo puede** desplegar 1 miembro de tribu o 1 cabaña por turno (excepción: ver las reglas referentes a las piezas de bonificación, más adelante).
- El jugador **debe** coger el miembro de tribu o la cabaña **de su reserva** (no puede recolocar un miembro de tribu o cabaña que ya estén en otra pieza de territorio).
- El jugador **sólo puede** desplegar el miembro de tribu o la cabaña **en la pieza de territorio que acaba de poner en juego**.
- El jugador debe elegir en qué segmento concreto de la pieza de territorio desplegará al miembro de tribu, y debe colocarlo de forma que quede claro que el miembro de tribu se encuentra en dicho segmento.

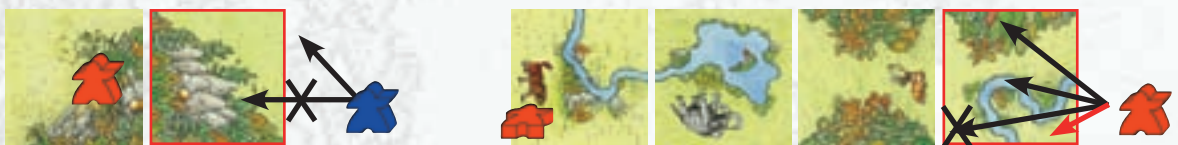
Cuando al jugador ya no le quedan miembros de tribu ni cabañas en su reserva, no puede desplegar más, pero sigue colocando piezas de territorio durante su turno y sumando puntos por los bosques y ríos que complete.

Un jugador puede colocar a un miembro de tribu como...



Cuando un jugador despliega a un miembro de tribu como cazador, lo coloca tumbado sobre la pradera en lugar de ponerlo de pie. La razón para esto se explica con todo detalle más adelante, en el apartado “Las praderas”.

- Un jugador **no puede** desplegar a un miembro de tribu en un segmento de bosque, río o pradera que esté conectado con otro segmento del mismo tipo (a cualquier distancia) en el que ya haya **otro miembro de tribu (sea del jugador que sea)**. Esta regla viene ilustrada por los siguientes ejemplos:



El jugador azul sólo puede desplegar a un cazador en esta pieza de territorio, porque ya hay un recolector en el segmento de bosque conectado.

El jugador rojo puede desplegar a un recolector o pescador, pero sólo puede desplegar a un cazador en el pequeño segmento de pradera indicado por la flecha roja, porque en la pradera grande ya hay otro cazador.

Pese a todo, es posible que varios miembros de tribu acaben compartiendo la misma área (el mismo bosque, río o pradera). Esto sucede cuando varios bosques, praderas o ríos que estaban separados (y que contienen miembros de tribu) quedan conectados por la colocación de una pieza de territorio. Este caso se explica con mayor detalle más adelante. Los jugadores no pueden mover a sus miembros de tribu una vez que los hayan desplegado. Sin embargo, sí que pueden recuperarlos bajo ciertas circunstancias, devolviéndolos a su reserva para reutilizarlos de nuevo. Para más información sobre esto, consulta “Recuperar miembros de tribu” más adelante.

Una vez que un jugador ha desplegado a uno de sus miembros de tribu (o ha elegido no hacerlo) su turno finaliza y empieza el turno del siguiente jugador.

**Nota:** si al colocar la pieza de territorio el jugador completa **un río o un bosque**, dicho río o bosque se puntúa inmediatamente. Una vez contada esta puntuación, el siguiente jugador empieza su turno.

## Puntuar por completar ríos y bosques

### Río completado

Un río se considera completado cuando tiene un lago o un nacimiento de río en cada uno de sus extremos, o también si forma un bucle completamente cerrado. No hay límite al número de segmentos que puede tener un río. **Si un jugador tiene al único pescador que hay en un río recién completado, dicho jugador recibe 1 punto por cada segmento que tenga el río, más 1 punto adicional por cada pez que se muestre en los lagos que hay en los extremos del río (si hay alguno).**



**Nota:** normalmente, el jugador que coloca una pieza de territorio para completar un río es el que cobra los puntos por dicho río, pero esto no siempre es así. Puede darse el caso (tal como se muestra en el ejemplo de la derecha, sobre estas líneas) de que un jugador coloque una pieza de territorio completando un río en el que es otro jugador quien tiene un pescador, y por tanto sea ese otro jugador el que suma los puntos por el río.



Los jugadores llevan el recuento de sus puntos haciendo avanzar sus marcadores en el Contador de Puntuación. Cuando el marcador de un jugador rebasa el espacio del "0", dicho jugador toma una pieza de puntuación y la coloca delante suyo dejando la cara del "50" boca arriba, para indicar que en total tiene 50 puntos más lo que indique el Contador de Puntuación. Cuando el marcador de un jugador en el Contador de Puntuación rebasa el "0" una segunda vez, el jugador da la vuelta a la pieza de puntuación, dejando boca arriba la cara del "100". Si un jugador rebasa la casilla del "0" una tercera vez, toma otra pieza de puntuación y la coloca delante suyo con la cara del "50" boca arriba, indicando así que tiene un total de 150 puntos (una pieza de 100 y otra de 50) más lo que indique el Contador de Puntuación.



## Bosque completado y piezas de bonificación

Un bosque se considera completado cuando está totalmente rodeado de praderas y no se ve cortado por ningún espacio vacío, ni tiene espacios vacíos en su interior. No hay límite al número de segmentos que puede tener un bosque. **Si un jugador tiene al único recolector que hay en un bosque recién completado, dicho jugador recibe 2 puntos por cada segmento que tenga el bosque.**

Una vez que se hayan contabilizado estos puntos, se debe comprobar si el bosque contiene alguna **pepita de oro**. Si contiene una o más pepitas de oro, **el jugador que ha colocado la pieza de territorio con la que se ha completado el bosque robará 1 pieza de la pila de piezas de bonificación**, y la colocará en juego siguiendo todas las reglas normales referentes a la colocación de **piezas de territorio**. Una vez el jugador ha colocado la pieza de bonificación, **puede desplegar sobre ella un miembro de tribu o una cabaña de su reserva**, siguiendo también todas las reglas normales al respecto. Si no hay ningún espacio en el que colocar legalmente la pieza de bonificación, el jugador la retirará del juego (devolviéndola a la caja) y robará una nueva pieza de bonificación.

Si al colocar la pieza de bonificación el jugador completa un río u otro bosque, dicho bosque o río se puntuará inmediatamente; no obstante, si mediante la pieza de bonificación completa un bosque que también tiene pepitas de oro, **no robará una nueva pieza de bonificación ese mismo turno** (es decir, que el jugador no encadenará la colocación de varias piezas de bonificación seguidas en el mismo turno). Una vez colocada, la pieza de bonificación se considera a todos los efectos una pieza de territorio normal. Cuando la pila de piezas de bonificación se agote, los jugadores ya no podrán robar más piezas de bonificación por el resto de la partida.



**El jugador rojo se anota 4 puntos.**



*2 puntos por cada segmento de bosque.*

**En total el jugador rojo se anota 10 puntos.**

*Aunque este bosque completado contiene varias pepitas de oro, el jugador sólo roba y coloca 1 pieza de bonificación.*

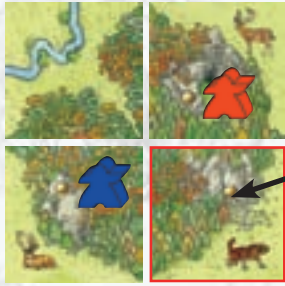
### Sumario de reglas:

- El jugador que tenga un recolector en un bosque completado se anota sus puntos.
- El jugador que ha colocado la pieza de territorio con la que se ha completado el bosque roba y coloca una pieza de bonificación. Siguiendo el ejemplo que figura sobre estas líneas: si el jugador rojo es el que ha completado el bosque, él se anota los puntos y a continuación roba y coloca la pieza de bonificación. En cambio, si el jugador azul es el que ha completado el bosque, el jugador rojo se anota los puntos, y a continuación el jugador azul es quien roba y coloca la pieza de bonificación.
- El jugador puede colocar la pieza de bonificación en cualquier espacio en el que se pueda colocar legalmente una pieza de territorio.
- Independientemente de cuantas pepitas de oro haya en el bosque que ha sido completado, el jugador sólo robará y colocará 1 pieza de bonificación.
- Si el bosque que ha sido completado no contiene pepitas de oro (lo cual sólo es posible en bosques que tengan 2 segmentos) no se roba ni se coloca ninguna pieza de bonificación.

**Las habilidades especiales de las piezas de bonificación se describen más adelante en este reglamento.**

### ¿Qué ocurre cuando hay varios miembros de tribu en un mismo bosque o río completado?

Debido a las múltiples combinaciones que genera la colocación de las piezas de territorio en la zona de juego, puede darse el caso de que hayan varios recolectores en un bosque recién completado, o varios pescadores en un río recién completado. Esto ocurrirá cuando varias áreas que estaban separadas, y que contienen miembros de tribu, queden conectadas mediante la colocación de nuevas piezas de territorio. Cuando se puntúe dicho bosque o río, primero habrá que determinar si hay algún jugador que tenga allí más miembros de tribu que ningún otro. Si se da este caso, el jugador con más miembros de tribu en el bosque o río se anotará los puntos correspondientes **él solo**. Si varios jugadores están empatados con el mayor número de miembros de tribu, **todos ellos se anotarán los puntos que otorgue el bosque o río en cuestión**.



Tanto el jugador rojo como el azul se anotan 10 puntos.

En ambos casos, la pieza de territorio recién colocada conecta dos segmentos de bosque que previamente estaban separados.



El jugador rojo tiene la mayoría de miembros de tribu en este bosque, y por lo tanto se anota los 12 puntos él solo.

**Nota:** tener a varios miembros de tribu en una misma área no contradice la regla que se ha explicado en la página 3, y que reza: “Un jugador **no puede** desplegar a un miembro de tribu en un segmento de bosque, río o pradera en el que ya haya **otro miembro de tribu (sea del jugador que sea)**”. Esto se debe a que dicha regla **sólo se refiere al despliegue de nuevos miembros de tribu**.

### Recuperar miembros de tribu

Cuando se suman puntos por un bosque o río completado (y **sólo entonces**), todos los jugadores que tengan miembros de tribu en la zona implicada los recuperan y los colocan en su reserva. Cada jugador podrá volver a usar de forma normal a los miembros de tribu que recupere a partir de su **siguiente** turno.

Debido al orden de las acciones, es posible desplegar a un miembro de tribu en un área, anotar los puntos por dicha área, y recuperar al miembro de tribu en el mismo turno. Para poder hacer esto, el jugador debe...



1. Completar un río o bosque al colocar una pieza de territorio o de bonificación.
2. Desplegar un recolector o un pescador en dicho bosque o río.
3. Anotar los puntos por el río o bosque completado.
4. Recuperar al miembro de tribu.



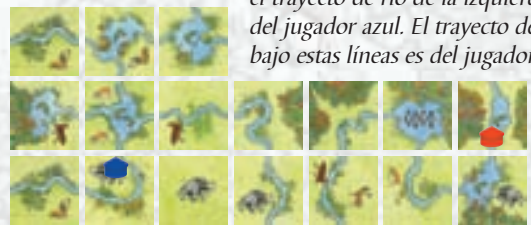
Incluso, si se dan las circunstancias adecuadas, es posible que en un mismo turno un jugador recupere un miembro de tribu tras colocar una pieza de territorio, y otro tras colocar una pieza de bonificación.

### Cabañas

Las cabañas siempre se despliegan en segmentos de río, o en lagos. Una cabaña cubre todo el **trayecto de río** en el que se encuentra. Un trayecto de río incluye todos los segmentos de río y lagos que estén conectados entre sí, y no se ve cortado por ningún lago. Un trayecto de río sólo queda cortado por un segmento de nacimiento de río, o por el límite de la zona de juego. Antes de colocar una cabaña, el jugador debe comprobar que no hay ninguna otra cabaña (suya o de cualquier otro jugador) en todo ese trayecto de río (esta regla es similar a la que hace referencia al despliegue de miembros de tribu). Las cabañas se puntúan durante el recuento final, al término de la partida.

Una vez puesta en juego, una cabaña no puede ser movida ni recuperada, y se mantiene durante el resto de la partida en el segmento en el que ha sido desplegada. Una vez que el jugador despliega la cabaña (o decide no hacerlo) su turno finaliza, y empieza el turno del siguiente jugador.

**Nota: las cabañas y los pescadores no se afectan entre ellos a la hora de ser desplegados.**



el trayecto de río de la izquierda es del jugador azul. El trayecto de río bajo estas líneas es del jugador rojo.



La cabaña azul se puede desplegar en el segmento de río.

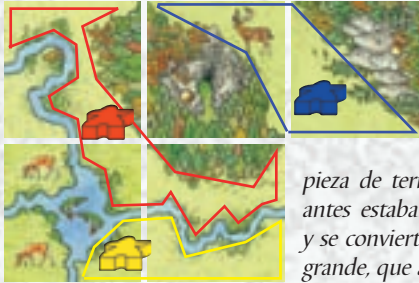


El pescador rojo se puede desplegar en el segmento de río.



## Las praderas

Una zona de praderas está formada por varios segmentos de pradera conectados, y cuyo límite viene marcado por los bosques, ríos y espacios vacíos que la rodean. **Los segmentos de pradera en sí no otorgan puntos.** Su única función en el juego es poder desplegar allí a los cazadores. **Los cazadores se mantienen toda la partida en el segmento de pradera en el que han sido desplegados, y nunca son recuperados por sus jugadores.** Para enfatizar aún más esta regla, los jugadores despliegan a sus cazadores **tumbados** en los segmentos de pradera. Esto también sirve para distinguir a los cazadores de los recolectores y los pescadores (que **pueden** ser recuperados cuando se completa un bosque o un río). Como ya se ha dicho, **los cazadores en las praderas sólo otorgan puntos a sus jugadores al final de la partida** (ver “El recuento final”).



**Izquierda:** cada uno de los 3 cazadores dispone de su propia zona de praderas. El bosque, los ríos, y los límites de la zona de juego separan las zonas de praderas entre sí.

**Derecha:** tras colocar una nueva pieza de territorio, las tres zonas de praderas que antes estaban separadas pasan a estar conectadas, y se convierten en una única zona de praderas más grande, que ahora contiene a los 3 cazadores. **Nota:** el jugador que ha colocado la pieza de territorio no puede desplegar a un cazador en el segmento de pradera, ya que dicho segmento está conectado a una zona de praderas en la que ya hay otros cazadores.



## Final del juego

La partida se termina al final del turno del jugador que ha colocado la última pieza de territorio que quedaba (no la última pieza de bonificación que quedaba), y entonces se lleva a cabo el recuento final. **Los bosques y ríos que no hayan sido completados no tienen ningún valor, y no otorgan ningún punto.** Por tanto, antes del recuento final los jugadores retirarán a sus recolectores y pescadores de los bosques y ríos que estén incompletos.

**Por el contrario, las cabañas que haya en los ríos y los cazadores que haya en las praderas se mantienen en sus respectivas piezas de territorio para el recuento final.**

## Recuento final

### Puntos por las cabañas

Si un jugador es el único en tener desplegada una cabaña en un trayecto de río concreto, recibe 1 punto por cada pez que haya en dicho trayecto de río. Si varios jugadores empatan con el mayor número de cabañas desplegadas en un trayecto de río concreto, todos ellos reciben los puntos correspondientes (es decir, cada uno de los jugadores empatados a mayor número de cabañas recibe 1 punto por cada pez que haya en el trayecto de río). Si varios jugadores tienen cabañas en el mismo trayecto de río, pero alguno de ellos tiene más cabañas que los demás, dicho jugador es el único que recibe los puntos. A la hora de contabilizar estos puntos, es irrelevante si el trayecto de río está completado o no. Es decir, que todos los trayectos de río con cabañas otorgan puntos.



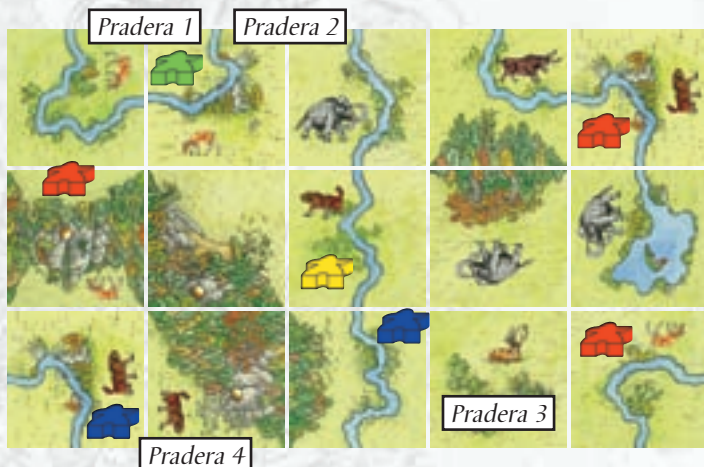
**El jugador azul anota 5 puntos (por 5 peces).**

### Puntos por los cazadores en las praderas

Si un jugador es el único en tener desplegado a un cazador en una zona de praderas, recibe 2 puntos por cada ciervo, cada mamut, y cada uro que haya en dicha zona de praderas.

Los **tigres dientes de sable** cazan su comida en las praderas. Sólo cazan ciervos, mientras que procuran evitar a los mamuts y a los uros. Así pues, **por cada tigre dientes de sable que haya en una zona de praderas, uno de los ciervos de dicha zona de praderas será devorado y no puntuará.** Para **simplificar este proceso**, los jugadores pueden utilizar los **discos de madera de color verde**, cubriendo con ellos a los tigres dientes de sable y a los ciervos por parejas (es decir, que por cada tigre dientes de sable que haya en la zona de praderas, se cubrirá con un disco verde a dicho tigre, y con otro disco verde a un ciervo en la misma zona de praderas). Los ciervos restantes, así como los mamuts y los uros, seguirán otorgando 2 puntos de victoria cada uno. Si en una zona de praderas hay más tigres dientes de sable que ciervos, los tigres adicionales no representan puntos negativos (es decir, que no otorgan -2 puntos cada uno). Si varios jugadores empatan con el mayor número de cazadores en una zona de praderas, cada uno de ellos se anota los puntos correspondientes. Si varios jugadores tienen cazadores en la misma zona de praderas, pero alguno de ellos tiene más cazadores que

los demás, dicho jugador es el único que recibe los puntos. A la hora de contabilizar estos puntos, es irrelevante si la zona de praderas está completada o no. Es decir, que todas las zonas de praderas con cazadores otorgan puntos. Tras contabilizar los puntos de una zona de praderas, se retiran de allí los discos de madera de color verde que se habían colocado, y se utilizan de la misma forma (si es necesario) en la siguiente zona de praderas que haya que contabilizar.



**Pradera 1:** 1 ciervo; el jugador **verde** se anota 2 puntos.

**Pradera 2:** 1 ciervo, 1 mamut y 1 tigre; los jugadores **rojo** y **amarillo** anotan cada uno 2 puntos por el mamut; el tigre elimina al ciervo.

**Pradera 3:** 2 ciervos, 2 mamuts, 1 uro, y 1 tigre; el jugador **rojo** es quien tiene más cazadores en la zona de praderas, así que es el único que se anota los 8 puntos (por 2 mamuts, 1 uro y 1 ciervo).

**Pradera 4:** 2 tigres y 1 ciervo; el jugador **azul** no anota ningún punto, pero tampoco recibe puntos negativos por el tigre adicional.

(en la pradera 3 se puede ver a un tigre y a un ciervo cubiertos por discos verdes, para mostrar la utilización de estos discos como una ayuda a la hora de contabilizar los puntos).

## ¡El jugador con más puntos es el ganador!

### Habilidades especiales de las piezas de bonificación

Las piezas de bonificación se colocan en juego igual que las piezas de territorio normales. Las piezas de bonificación pueden tener 4 habilidades diferentes:



**Fuego:** el fuego pone en fuga a **todos** los tigres que haya en esa misma zona de praderas. Por tanto, **todos** los ciervos en esa zona de praderas otorgan puntos.



**Setas:** cada pieza de bonificación que contenga setas añade 2 puntos al valor total de un bosque completado.



**Uro:** cada uro añade 2 puntos a la puntuación de un cazador.



**Dolmen sagrado:** cuando un jugador despliega a un cazador en una pieza de bonificación que tiene un dolmen sagrado, **sólo dicho jugador recibirá puntos por los animales (ciervos, mamuts y uros)** que haya en esa zona de praderas). Los demás jugadores no recibirán puntos por esa zona de praderas aunque tengan más cazadores que nadie.

### El rey y el explorador

Esta edición de **Carcassonne: cazadores y recolectores**, incluye de forma gratuita la mini-expansión *El rey y el explorador*. Esta mini-expansión es un tanto especial, ya que consta de 12 piezas de juego, 5 de las cuales está diseñadas para ser utilizadas con **Carcassonne: cazadores y recolectores**, mientras que las otras 7 son para utilizarse con la edición original del juego **Carcassonne** (la famosa caja azul). A continuación, se indican las reglas necesarias para utilizar ambas expansiones.

#### El explorador (una mini-expansión para Carcassonne: cazadores y recolectores)

Esta expansión de **Carcassonne: cazadores y recolectores** incluye 5 piezas especiales de juego. Al inicio de la partida, se mezclan boca abajo y a continuación cada jugador coge una de las 5 piezas y la coloca enfrente suyo, boca arriba. Las piezas sobrantes se retiran del juego.



**Chamán:** cada turno, este jugador puede recuperar a uno de sus miembros de tribu (no una de sus cabañas) que tenga desplegado en un río, bosque o prado incompleto, y devolverlo a su reserva. El jugador puede hacer esto en cualquier momento de su turno. Nótese que el jugador no podrá recuperar miembros de tribu que estén desplegados sobre un prado que ya haya sido completado.

Las otras 4 piezas especiales se juegan como piezas de territorio. En cualquiera de sus turnos, el jugador puede elegir colocar en juego su pieza especial de territorio en lugar de robar y colocar una pieza de territorio normal. Cuando el jugador hace esto, debe desplegar en la pieza especial a un miembro de su tribu (o una cabaña, en el caso de la pieza especial de Agricultura). En la descripción de cada una de estas piezas se explica si dicho miembro de tribu debe ser un cazador, un recolector o un pescador. Una vez desplegado este miembro de tribu, el jugador no podrá retirarlo de la pieza especial hasta que finalice la partida. Por lo tanto, si el jugador no dispone en su reserva de ningún miembro de tribu (o de ninguna cabaña, en el caso de la pieza especial de Agricultura), no podrá colocar en juego su pieza especial de territorio.



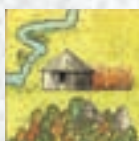
**Explorador:** esta pieza no puede colocarse de manera que conecte con un bosque en el que ya haya recolectores (sean del jugador que sean). Tras colocar esta pieza, el miembro de tribu debe desplegarse como recolector, en el segmento de bosque. Una vez que esta pieza especial esté en juego, su dueño puede rechazar en cada uno de sus turnos la primera pieza de territorio que robe (esto se aplica también a las piezas de bonificación), volviéndola a colocar boca abajo en el fondo de la pila de donde la ha robado, y robando una nueva pieza para sustituirla. El jugador debe colocar obligatoriamente la segunda pieza que robe.



**Canoa:** esta pieza no puede colocarse de manera que conecte con un río en el que ya haya pescadores (sean del jugador que sean). Tras colocar esta pieza, el miembro de tribu debe desplegarse como pescador, pero en el lago (no en uno de los tres segmentos de río). Este pescador contará a la hora de anotar puntos por cualquiera de los tres ríos que surgen desde el lago. Además, cuando se complete un río ubicado en el mismo trayecto de río en el que se encuentra esta pieza especial, el dueño de la canoa se anotará tantos puntos como peces haya en uno de los lagos (de su elección) que forman el río que ha sido completado.



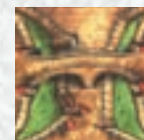
**Cazador sobre el puente:** esta pieza no puede colocarse de manera que conecte con una pradera en la que ya haya cazadores (sean del jugador que sean). Tras colocar esta pieza, el miembro de tribu debe desplegarse como cazador, pero directamente sobre el puente (no en uno de los dos segmentos de pradera). Se considera que este cazador está a la vez en LAS DOS praderas que hay a ambos lados del puente. Por tanto, ningún otro jugador podrá desplegar cazadores en ninguna de ambas praderas, y además el cazador sobre el puente contará a la hora de anotar puntos por cualquiera de esas dos praderas. Además, cuando se contabilicen los puntos otorgados por las praderas, el oso otorgará 2 puntos al jugador con más cazadores en dicha pradera.



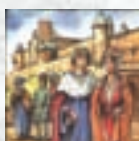
**Agricultura:** esta pieza no puede colocarse de manera que conecte con una pradera en la que ya haya cazadores (sean del jugador que sean). Tras colocar esta pieza, el jugador deberá desplegar una **cabaña** de su reserva directamente sobre el dibujo de la cabaña (no en el segmento de río). No se considerará que esta cabaña esté en el río, sino en la pradera. Por lo tanto, podrán colocarse otras cabañas en el mismo trayecto de río. En cambio, ya no podrán colocarse cazadores en la misma pradera en la que está la cabaña. Al final de la partida, el dueño de esta cabaña se anotará 1 punto por cada segmento de pradera que componga la pradera donde está la cabaña. Esto es independiente de los puntos obtenidos por los cazadores que pueda haber en esa pradera.

## El rey (una mini-expansión para Carcassonne)

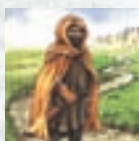
Esta expansión de Carcassonne incluye 7 nuevas piezas de juego, y es totalmente compatible con todas las demás expansiones de Carcassonne. 5 de las 7 piezas que incluye son piezas de territorio normales, así que para utilizarlas simplemente debes mezclarlas con el resto de piezas de territorio. La única de estas piezas de territorio que necesita una explicación especial es la que muestra la imagen de la derecha. Esta pieza contiene dos segmentos separados de ciudad (uno de arriba abajo, y otro de izquierda a derecha). No obstante, si estos dos segmentos quedan conectados durante el juego, contarán como un único segmento de ciudad.



Las otras dos piezas de esta expansión son piezas especiales cuyo funcionamiento se explica a continuación.



**El Rey:** al principio del juego, la pieza de Rey se deja a un lado de la zona de juego. Cuando un jugador coloque en juego una pieza de territorio con la que se complete una ciudad, tomará la pieza del Rey y la pondrá enfrente suyo. Según avance la partida, si otro jugador completa una ciudad que contiene más segmentos de ciudad que las demás ciudades ya completadas, ese jugador tomará la pieza del Rey y la colocará enfrente suyo, y así sucesivamente. Al final de la partida, el jugador que tenga la pieza del Rey obtendrá 1 punto por cada ciudad completada que haya en juego.



**El Barón Ladrón:** el Barón Ladrón funciona de la misma forma que el Rey, pero referente a los caminos en vez de a las ciudades. La pieza del Ladrón Barón siempre estará en posesión del jugador que haya completado el camino más largo (es decir, que tenga más segmentos de camino). Al final de la partida, el jugador que tenga la pieza del Barón Ladrón obtendrá 1 punto por cada camino completado que haya en juego.



© 2002, 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Editado en España por Devir Iberia SL  
Rbla. Catalunya 117, principal 2ª - Barcelona 08008  
Tel: 93 238 98 70 - Fax: 93 415 13 42  
e-mail: spain@devir.es

Si quieres hacer comentarios, sugerencias, preguntas, o encontrar más información sobre este juego, puedes ponerte en contacto con nosotros o visitar nuestra página web: <http://www.devir.es>

