

SUPLEMENTO

Hola, querido lector. ¿Has jugado ya un par de partidas? ¡Pues has venido al sitio adecuado! Con estos complementos las partidas te resultarán todavía más entretenidas.

En primer lugar queremos presentarte a los campesinos. ¿Qué sería de la vida en Carcasona sin los indispensables campesinos? Veamos paso a paso cómo funcionan.

Los campesinos

1. Colocar una loseta

Como siempre deberás robar primero una loseta que tendrás que colocar. Evidentemente, la loseta también debe encajar con el terreno. Las zonas verdes reciben el nombre de campos.

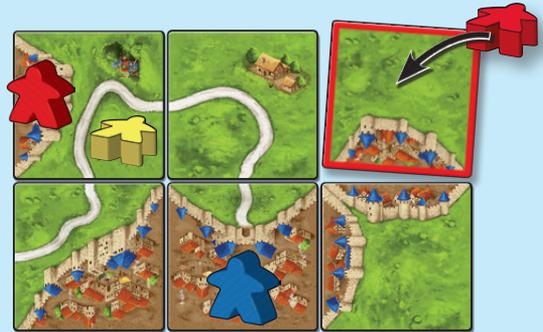


2. Poner un seguidor como campesino

Un campesino es un seguidor que está tumbado en un campo. ¿Tumbado? Pues sí. A diferencia de los bandidos, caballeros y monjes, este seguidor no se coloca de pie si no reclinado sobre el campo. Así te resultará más fácil ver que ya no podrás recuperarlo, ya que no será hasta el final de la partida que te aportará algún punto (más adelante te explicamos cómo se puntúan los campesinos).

Naturalmente tendrás que asegurarte de que no haya ningún otro campesino en la misma zona en la que deseas colocar a tu seguidor.

En este juego los campos quedan delimitados por las ciudades y los caminos. En la imagen de la derecha, por ejemplo, se pueden ver 3 campos diferentes.

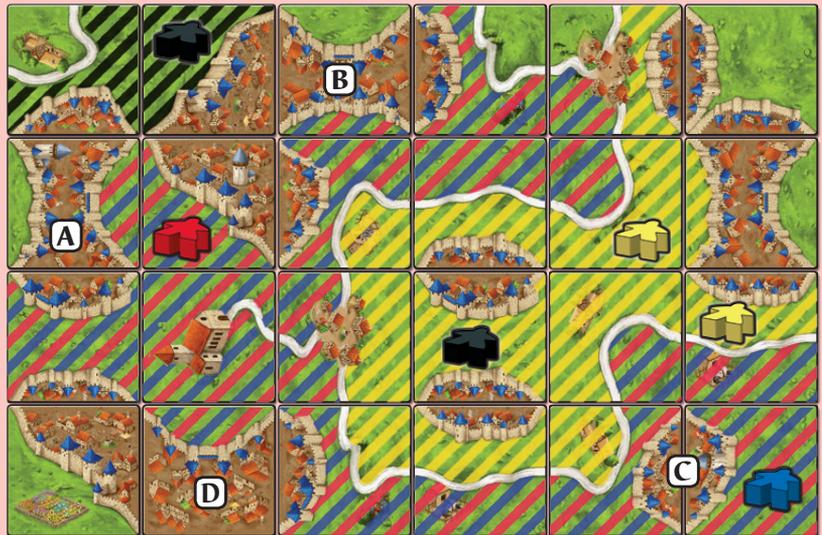


El campo sobre el que acabas de ponerte es bastante grande. Empieza en la propia loseta y sigue el camino hasta llegar a la ciudad donde ya tienes a un caballero.

3. El recuento de los campesinos

Como ya has visto, durante la partida los campesinos no aportan ningún punto ni tampoco regresan a tu reserva. Así pues, raciona bien tus campesinos.

Supongamos que la partida ha terminado y que estamos en el recuento final. A diferencia de las otras zonas, aquí no se cuenta la cantidad de losetas con campo, sino las ciudades con las que limitan estos campos. Cada ciudad completada que limite con un campo aporta **3 Puntos**.



*En el campo mayor que ocupan los jugadores rojo y azul hay 3 ciudades completadas, A, B y C. Al final de la partida ambos jugadores obtienen **9 puntos** por sus campesinos. La ciudad D no está completada, por lo que no se contabiliza. Veamos ahora si alguien más consigue algún punto. Los jugadores amarillo y negro también están en un campo. Sin embargo el jugador amarillo tiene un campesino más, de modo que es el único en recibir los puntos de las 4 ciudades, es decir, **12 puntos**. En el campo pequeño de la esquina superior izquierda el jugador negro tiene un campesino, que le reporta **6 puntos** por las ciudades A y B.*

Este era, pues, el gran misterio de los campesinos. Repasemos ahora los puntos más importantes:

- Los campesinos se dejan tumbados sobre el terreno.
- Los campesinos no aportan puntos hasta el final de la partida, durante el recuento final.
- Cada ciudad completada que limite con un campo aporta 3 puntos.
- Un seguidor puede acabar incorporándose a un campo que ya estuviera ocupado del mismo modo que se realizaría para las demás zonas.
- También aquí se aplica la regla de que, quien tenga más campesinos en una campo será quien reciba todos los puntos. Si varios jugadores tienen el mismo número de campesinos sobre el campo, todos ellos reciben todos los puntos.

■ El río

El río es la primera miniexpansión que te encontrarás en *Carcassonne*. Le dará más colorido a tu tablero y hará que los primeros pasos de la partida sean más variados.

Componentes

El río se compone de **12 losetas con el dorso más oscuro**, que sustituyen a la loseta normal de inicio. Así pues, cuando utilices El río ya no necesitarás la loseta inicial, de modo que puedes dejarla en la caja.

Preparación

Primero busca las losetas del “**Manantial**”  y el “**Lago**” . Luego mezcla el resto de losetas boca abajo y crea una pila con ellas. Finalmente pon el lago debajo de la pila y el manantial como loseta inicial

Transcurso de la partida

Por turnos, y siguiendo el procedimiento habitual, tanto tú como los demás jugadores iréis robando primero las losetas de río. Cuando se hayan colocado todas las losetas de río ya podréis seguir jugando con el resto de losetas normales.

Evidentemente estas losetas también tienen que encajar. Además, no se pueden colocar dos losetas de río consecutivas girando en la misma dirección, para evitar que el río acabe girando sobre sí mismo.

Siguiendo las reglas normales, cada jugador podrá ir poniendo a sus seguidores y el juego transcurrirá de la forma habitual.



■ El abad

El abad es la segunda miniexpansión que te ofrecemos aquí. Junto con el abad entran en juego los jardines, que ya aparecían en algunas losetas.

Componentes y preparación

La expansión incluye un abad para cada uno de los 5 colores. Cada jugador recibe el abad de su color.



Transcurso de la partida

1. Colocar una loseta de terreno

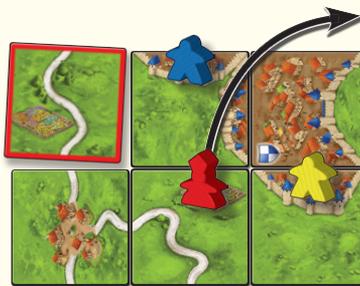
Cuando coloques una loseta con un monasterio o un jardín, debes encajarla de la forma habitual.

2. Poner un seguidor O BIEN el abad

Si has colocado una loseta con un monasterio o un jardín, **en vez** de poner un seguidor normal **puedes** poner tu abad. El abad debe colocarse en un monasterio o en un jardín.

Puntuación

Si un monasterio o un jardín queda rodeado por 8 losetas, al igual que sucedía con el juego básico, recibes 9 puntos por el abad. El jardín se puntúa del mismo modo que un monasterio. Además el abad tiene una característica especial: si en tu segunda acción no has colocado **ningún** seguidor, puedes recuperar a tu abad del tablero. Al hacerlo recibirás los puntos que valga en ese momento el monasterio o el jardín.



Colocas una loseta junto a un jardín pero no pones en ella ningún seguidor. En vez de ello, devuelves a tu reserva el abad que colocaste en un turno anterior y así consigues 6 puntos.

Estas son las dos miniexpansiones que hacen el juego aún más entretenido. Además, existen muchas más expansiones y miniexpansiones que podrás encontrar en www.devir.es.