

Carcassonne

Un joc d'estratègia i enginy per a 2-5 jugadors de 10 anys o més, creat per Klaus-Jürgen Wrede.

La ciutat de Carcassonne, al sud de França, és famosa per les seves inigualables fortificacions romanes i medievals. En aquest joc, els jugadors desenvolupen l'àrea que hi ha al voltant de Carcassonne i disposen els seus seguidors pels camins, les ciutats, els claustres i els camps. L'habilitat dels jugadors per a fer prosperar la regió i treure profit als seus bandolers, cavallers, grangers i monjos determinarà qui és el guanyador.

Components del joc

- 72 peces de territori (incloent una peça d'inici, amb el revers de color negre), il·lustrades amb segments de ciutats, camins, camps i claustres.

- 40 fitxes de seguidors, en 5 colors

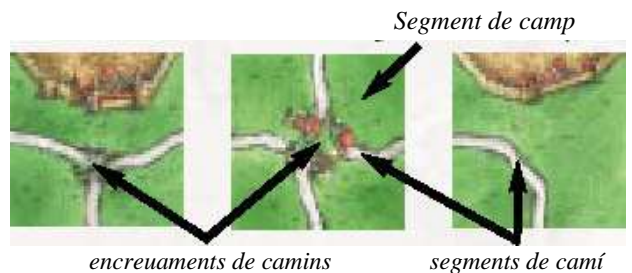
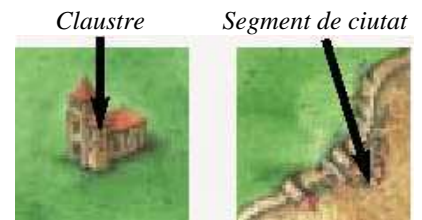


Cada seguidor es pot fer servir com cavaller, bandoler, granger o monjo. Una de les fitxes de seguidors de cada jugador es fa servir com a comptador de puntuació.

- 1 marcador, per a portar el compte dels punts que sumen els jugadors.



- 1 reglament.



Resum del joc

Els jugadors situen les peces de territori per torns. A mesura que ho van fent, els camins, ciutats, camps i claustres van sorgint i creixent. En aquests territoris, els jugadors poden desplegar els seus seguidors per a guanyar punts. Els jugadors van acumulant punts durant el desenvolupament del joc, i també n'obtenen d'altres al final de la partida. El guanyador serà el jugador que hagi aconseguit sumar més punts un cop fet el recompte final.

Preparació

Per començar es situa la peça d'inici (la que té el revers negre) cap per amunt al mig de la taula o superfície de joc. Després es barregen la resta de peces de territori i es situen apilades cap per avall en diverses piles, per a que els jugadors les tinguin a mà. Es posa el marcador a una banda, de manera que quedi prou espai lliure al mig de la taula per a que els jugadors puguin situar les peces de territori sense fer-se nosa.

Cada jugador agafa les 8 fitxes de seguidors del seu color, i en posa una com a comptador de puntuació a l'espai gran que hi ha a la cantonada inferior dreta del marcador. Després cada jugador posa les set fitxes que resten davant seu a la taula, com a provisió de seguidors. El jugador més jove decideix qui serà el jugador inicial.

Desenvolupament del joc

Els jugadors realitzen el seu torn seguint el sentit de les agulles del rellotge, començant pel jugador inicial. Durant el seu torn el jugador farà les següents accions seguint l'ordre indicat:

1. El jugador **ha d'agafar** una **peça de territori** d'una de les piles i la situa en el joc.
2. El jugador **pot** desplegar un dels seus **seguidors** sobre la peça de territori que acaba de posar en joc.
3. Si en el moment de posar la peça de territori es completen un o més **claustres**, **camins** o **ciutats**, aleshores es sumen els punts obtinguts.

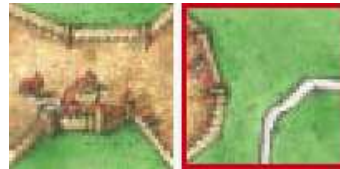
Situar les peces de territori en joc

Un cop el jugador ha agafat una peça de territori d'una de les piles que encara tenen peces cap per avall, la mira, la mostra a la resta de jugadors i la situa sobre la taula, d'acord amb les normes següents:

- La peça nova de territori (als exemples, la que apareix amb les vores vermelles) **s'ha de situar** amb, com a mínim, un dels seus costats tocant **directament** una altra peça disposada anteriorment. Cal tenir en compte que les dues peces han d'estar costat a costat; no n'hi ha prou amb que es toquin per un dels seus extrems.
- La peça nova s'ha de posar de manera que tots els seus segments de **camp**, **ciutat** i **camí** tinguin continuïtat amb segments del mateix tipus, a totes les peces amb les que estigui tocant (els claustres són una excepció a aquesta norma, ja que no estan dividits en diversos segments, sinó que sempre queden complets en una única peça).



segments continus de camí i camp



dos segments de ciutat continus



En un costat el segment de ciutat és continu, i a l'altre costat el segment de camp és continu.



Un exemple de posició il.legal.

Si succeeix la rara circumstància que la peça que s'acaba d'agafar no es pot situar al joc de manera legal (i tothom hi estigui d'acord), el jugador la descartarà (desant-la a la caixa), i n'agafarà una de nova.

Desplegar els seguidors

Quan el jugador posa una peça de territori en joc, pot disposar a sobre d'aquesta un dels seus seguidors, d'acord amb les normes següents:

- El jugador només pot disposar un seguidor per torn.
- El jugador ha d'agafar el seguidor dels que té en reserva (no pot fer servir un seguidor que sigui ja en una altra peça de territori).
- El jugador només pot disposar el seguidor a la peça de territori que acaba de posar en joc.
- El jugador ha d'escollir a quina part de la peça situa el seguidor ...

cavaller



En un segment de ciutat

bandoler



En un segment de camí

granger



En un segment de camp

monjo



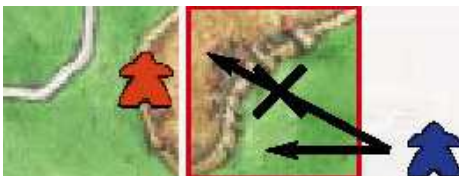
En un claustre

o bé

o bé

o bé

- No es pot disposar un seguidor en un segment de camp, ciutat o camí, que estigui connectat amb un altre segment del mateix tipus (a qualsevol distància) en el que ja hi hagi un seguidor (sigui del jugador que sigui). Mireu els següents exemples:



El jugador blau només pot disposar un granger, perquè ja hi ha un cavaller situat en un segment de ciutat connectat a la mateixa peça.



El jugador vermell pot disposar el seu seguidor com a cavaller o com a lladre, però no com a granger, perquè ja hi ha un granger en un segment de camp que està connectat amb la peça nova.

Quan un jugador ha disposat tots els seus seguidors, segueix posat una peça nova de territori cada torn. Per bé que els seguidors que estan en joc no es poden moure de lloc, els jugadors els recuperen quan sumen punts per claustres, camins i ciutats.

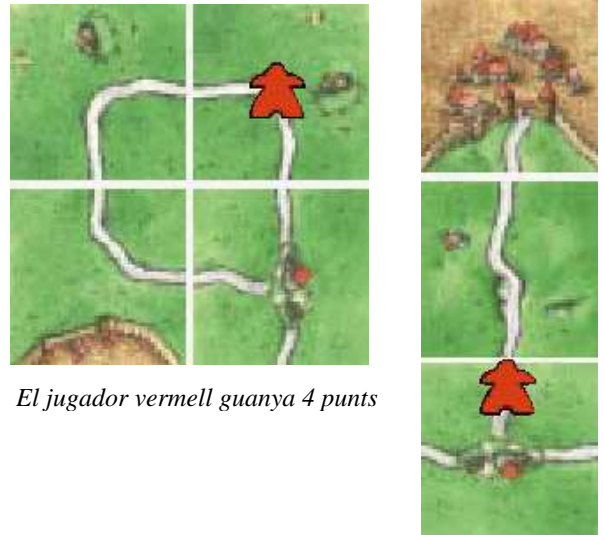
Puntuar per completar claustres, camins i ciutats.

Quan un claustre, camí o ciutat queda complet en posar una peça nova de territori, es compta la seva puntuació immediatament.

Camí complet

Un camí es considera complet quan els seus segments de camí en ambdós extrems estan connectats amb un encreuament, un segment de ciutat, o un claustre. Entre ambdós extrems hi pot haver qualsevol nombre de segments de camí.

Un jugador que té un bandoler en un camí complet suma un punt per cada segment que tingui el camí (compta el número de peces de territori). Aquest jugador mou el seu comptador d'anotació tants espais com punts ha aconseguit.



El jugador vermell guanya 4 punts

El jugador vermell guanya 3 punts

Ciutat completada

Una ciutat es considera completada quan és completament envoltada per una muralla, on no hi queda cap forat obert. Una ciutat pot tenir qualsevol nombre de segments.



El jugador vermell suma 8 punts

Excepció: quan una ciutat completada només consta de dos segments, el jugador només suma 2 punts (no 4) més 1 punt per cada escut.

El jugador que tingui un cavaller en una ciutat que es completa obté dos punts per cada segment que tingui la ciutat. Cada escut que hi hagi en els segments de ciutat afegeix dos punts extra al jugador.

Què passa si la ciutat o camí completats tenen més d'un seguidor ?

Això pot succeir després d'anar situant les peces de territori. Quan passa, el jugador amb més bandolers (en un camí), o més cavallers (en una ciutat) s'emporta tots els punts. Si dos o més jugadors empaten amb el major nombre de bandolers o cavallers, tots aquests jugadors s'emportaran els punts que corresponen al camí o ciutat.

La peça nova connecta segments de ciutat que eren separats per a completar una nova ciutat.

Claustre completat

Un claustre es considera completat quan la peça de territori on es troba està completament envoltada per altres peces de territori. En aquest cas el jugador que tingui un monjo en aquest claustre sumarà 9 punts.



El jugador vermell suma 9 punts



Tant el jugador vermell com el blau sumen els 10 punts en joc de la ciutat, ja que ambdós estan empatats en tenir-hi 1 cavaller cadascú.

Recuperar seguidors

Quan es sumen punts per un camí, ciutat o claustre completats (i només aleshores), es tornen tots els seguidors implicats als seus jugadors, que els poden tornar a fer servir (com a bandolers, grangers, cavallers o monjos) en torns posteriors.

Pot passar que un jugador desplegui un seguidor, sumi punts per un camí, ciutat o claustre i recuperi aquest mateix seguidor en aquell mateix torn.



El jugador vermell suma 2 punts per la ciutat.

- 1.El jugador completa un camí o ciutat en posar la nova peça de territori.
- 2.Hi posa un cavaller o un bandoler.
- 3.Suma els punts per la ciutat o camí completats.
- 4.Recupera el cavaller o bandoler fet servir.



El jugador vermell suma 3 punts en completar el camí.

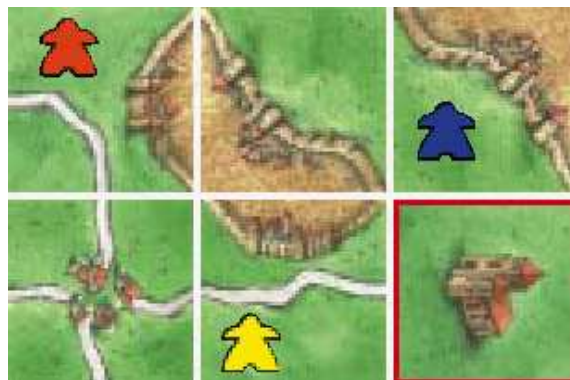
Les granges

S'anomena granja als segments de camp connectats entre sí. Les granges estan envoltades per camins, ciutats, i pels extrems de l'àrea on es juguen les peces de territori. Les granges no sumen punts durant la partida. Només existeixen com a llocs on desplegar grangers. Els grangers donen punts als jugadors a l'hora del recompte final.

Els grangers resten durant tota la partida al segment de camp on han estat desplegats, i no els jugadors no els poden recuperar.



Els 3 grangers tenen les seves pròpies granges. Els segments de ciutat i de camí mantenen separades les granges.



Després de posar la nova peça de territori, les granges dels 3 grangers passen a estar connectades. NOTA: el jugador que ha posat la nova peça de territori no pot desplegar un granger, ja que els segments de camp connectats ja tenen grangers.

Final del joc

Al final del torn del jugador que posa la darrera peça de territori que queda, s'acaba la partida i comença el recompte final.

Recompte final

Primer es compta la puntuació de les ciutats, camins i claustres incomplets

on algun jugador tingui un bandoler o un cavaller. Aquests jugadors

s'emporten 1 punt per cada segment que tingui el camí o ciutat. A més, cada escut que hi hagi a la ciutat dóna 1 punt extra al jugador (per a determinar qui s'emporta els punts dels camins i ciutats amb més d'un seguidor es fan servir les mateixes regles que amb els camins i ciutats complets). Per cada claustre incomplet, el jugador que hi tingui un monjo s'emporta 1 punt per la peça de claustre, i un altre punt per cada peça de territori que estigui envoltant el claustre.



El groc guanya 5 punts pel claustre incomplet (1 pel claustre i 4 per les 4 peces que envolten el claustre)

El jugador blau guanya 2 punts per la ciutat incompleta; el vermell guanya 3 punts pel camí incomplet.

Punts pels grangers

Després de puntuar les ciutats, camins i claustres incomplets, es compten els punts aconseguits pels grangers. Els grangers abasteixen les ciutats, i per tant acumulen punts segons les normes següents:

- Només es consideren abastides les ciutats completes, de manera que són les úniques que sumen punts pels grangers. Per a abastir una ciutat completa, cal que la granja la voregi. La distància entre el granger i la ciutat és irrellevant.
- Per cada ciutat que un granger abasteix d'aquesta manera, el jugador que l'ha disposat suma 3 punts, sense tenir en compte la mida de la ciutat ni la de la granja.
- Un mateix granger pot abastir diverses ciutats adjacents a la seva granja (i per tant sumar punts per totes elles).
- Diverses granges poden abastir una mateixa ciutat. En aquest cas, el jugador amb més grangers a les granges que abasteixen la ciutat s'emporta 3 punts. Si dos o més jugadors estan empatats amb el major número de grangers, aleshores cadascun d'aquests jugadors s'emporta 3 punts.



*El jugador blau guanya 3 punts.
Per la ciutat incompleta que hi ha a l'esquerra no suma cap punt.*



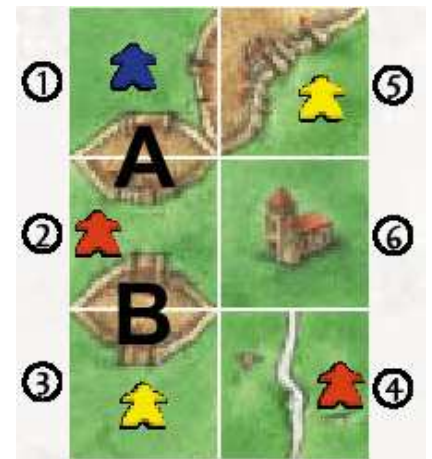
El jugador blau suma 6 punts.



El jugador blau suma 3 punts.



El jugador vermell suma 6 punts per les ciutats A i B. El groc no suma cap punt (ja que té menys grangers a la mateixa àrea que el vermell). El blau suma 3 punts per la ciutat A (ja que és en una àrea diferent que el vermell).



Els jugadors vermell i groc sumen 6 punts per les ciutats A i B (ja que estan empatats amb el major número de grangers a l'àrea). El blau suma 3 punts per la ciutat A (ja que és en una àrea diferent que el vermell).

D'aquesta manera, totes les ciutats abastides per granges van sumant punts una a una. El recompte final s'acaba quan s'ha puntuat totes les ciutats. **El jugador amb més punts és el guanyador del joc !!**

