

Klaus-Jürgen Wrede y Karl-Heinz Schmiel



Carcassonne

El juego de Cartas de Carcassonne



DEVIR



HANS IM
GLÜCK

Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede y Karl-Heinz Schmiel
El Juego de cartas de Carcassonne

Componentes

- 4 tableros en 4 colores (amarillo, rojo, verde y azul)
Colocados todos juntos forman un marcador de puntuación de 1 a 100 puntos.
- 5 seguidores grandes en 5 colores • 5 seguidores pequeños en 5 colores



- 5 cofres



- 5 fichas de puntos 100/200



*¡Importante!
Los colores de los
tableros no
tienen ninguna
relación con los
colores de los
seguidores.*

- 140 cartas

30 de cada color, divididas en:

Cartas de personaje

8 x

5 x

3 x



Cartas de edificio

5 x



Cartas de animal

9 x



Cartas azules = Ciudad

Cartas amarillas = Claustro



Cartas rojas = Camino



Cartas verdes = Campo



- 2 comodines (dragón y hada)



- 5 cartas de puntuación

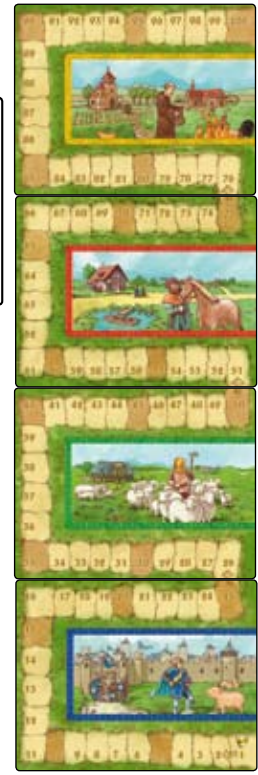


Tabla de puntuación para cartas de animal

Tabla de puntuación para cartas de edificio

- 4 comodines de animal y 4 de edificio

- 1 reglamento • Cartas en blanco (no se utilizan)



Resumen y objetivo del juego

Los jugadores ganan puntos jugando sus cartas con astucia y asegurando filas de cartas. El jugador que al final de la partida haya conseguido más puntos será el ganador.

Preparativos

Los 4 tableros se colocan juntos, uno al lado del otro, en un lado de la zona de juego de tal manera que formen un marcador de puntuación continuo de 1 hasta 100. Hay que dejar bastante espacio libre a la derecha de los tableros, en el lado en que están "abiertos", porque durante la partida las cartas se colocarán en filas a continuación del tablero del color correspondiente.

Cada jugador recibe:

- 1 seguidor grande en su color
- 1 seguidor pequeño en su color, que coloca al lado de la casilla 1 en el marcador de puntuación



- 1 cofre
- 1 carta de puntuación



Las restantes cartas de puntuación, cofres y seguidores se devuelven, junto con las cartas en blanco, a la caja. El jugador más joven será el primer repartidor de cartas

Las 130 cartas que quedan ahora se **mezclan concienzudamente varias veces**. A continuación, el repartidor roba la carta superior del mazo y la pone al lado del tablero del color correspondiente. Este proceso se repite hasta que haya 10 cartas en total al lado de los tableros. Si roba un comodín, el repartidor lo coloca en cualquier fila a su elección.

Las 120 cartas que quedan ahora se ponen formando una pila de la que se robará durante la partida. De esta pila el repartidor distribuye cartas a cada jugador.

Se reparten cartas al principio de la partida, así como cada vez que empiece una nueva ronda:

Nº de jugadores	Cartas por ronda	Número de rondas
2 jugadores	6 cartas	10 rondas
3 jugadores	5 cartas	8 rondas
4 jugadores	5 cartas	6 rondas
5 jugadores	4 cartas	6 rondas

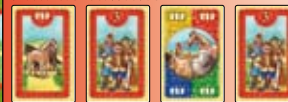
Cada jugador toma las cartas que se le han repartido y las mantiene ocultas en su mano.



Fila de claustros



Fila de caminos



Fila de campos



El repartidor ha robado estas 10 cartas y las ha colocado al lado de los tableros. No ha salido ninguna carta de campo.



Fila de ciudades



Insistimos, para recordarlo:
Los colores de los jugadores no tienen nada que ver con los de las cartas ni tampoco con los de las filas.

Desarrollo de una ronda

Carticassonne se juega por rondas. Una ronda termina cuando todos los jugadores han colocado todas las cartas de su mano, han colocado su seguidor y se ha calculado la puntuación. Se juega en sentido horario. Empieza a jugar el jugador sentado a la izquierda del repartidor. En su turno cada jugador debe hacer **una** de las dos acciones posibles:

■ Colocar una carta o bien

■ Colocar el seguidor grande.

■ Colocar una carta

El jugador coloca **una** de las cartas de su mano en el lado abierto de un tablero, a continuación de la última carta colocada si la hubiera. Al hacer esto debe tener en cuenta lo siguiente:

- Si es la **primera carta** que juega en la ronda, la ha de colocar **boca abajo**.
- Las siguientes cartas que juegue después de la primera las ha de colocar boca arriba.
- Tiene que poner la carta en la fila del color correspondiente (con la excepción de la carta que se coloca boca abajo, ver página 6).
- Los **comodines** (de animal, de edificio, dragón o hada) se pueden colocar en cualquier fila.
- Nunca se puede colocar una carta entre dos cartas colocadas previamente.

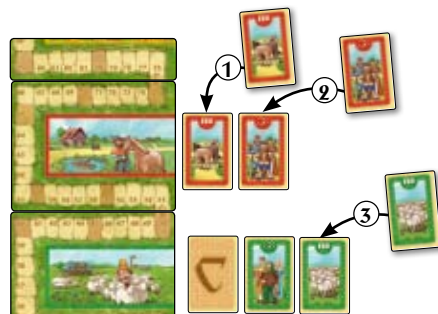
■ Colocar el seguidor grande

El jugador coloca su **seguidor grande** al final de una fila. Al hacer esto el jugador se asegura las cartas de esa fila. Pero, sólo se asegura las cartas que queden detrás de su seguidor, es decir, las que queden entre su seguidor y el tablero, o entre su seguidor y el seguidor que otro jugador haya colocado previamente en la misma fila.

Hay que tener en cuenta lo siguiente:

- Un seguidor que haya sido colocado no se puede mover ni retirar hasta el momento de la puntuación.
- En una misma fila se pueden colocar varios seguidores
- El jugador que coloca el último seguidor de la ronda lo ha de poner tumbado y será el **repartidor** en la siguiente ronda.
- Las cartas aseguradas se reciben cuando se calcula la puntuación, no en el momento de colocar el seguidor.

Después de que un jugador haya ejecutado una de las dos acciones posibles, su turno finaliza y le toca al siguiente jugador.



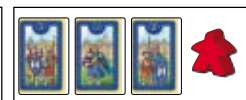
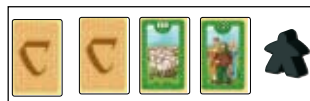
① El jugador negro juega una carta roja y la coloca al lado del tablero rojo.

② El jugador azul juega también una carta roja y la coloca a continuación de la carta roja que ya está colocada.

③ El jugador verde juega una carta verde y la coloca en la fila verde.

Los jugadores negro, verde y rojo han colocado sus seguidores: El jugador negro se asegura las 4 cartas de la fila de campo. El jugador verde se asegura las 4 cartas de la fila de ciudad. Después de que se hayan colocado más cartas, el jugador rojo también

coloca su seguidor en la fila de ciudad, y así se asegura las 3 cartas que hay después del seguidor verde.



PUNTUACIÓN DE LAS CARTAS

Cuando todos los jugadores hayan colocado todas las cartas de su mano, así como su seguidor grande, cada jugador recibe las cartas que ha asegurado y recupera su seguidor grande.

Las filas de cartas se toman de abajo a arriba. Las cartas que no hayan sido aseguradas durante la ronda permanecen en las filas. Se le da la vuelta a las cartas que se hayan colocado boca abajo y que estén dentro de un grupo de cartas aseguradas. Los jugadores puntúan las cartas que han recibido tal y como se explica a continuación:



Cartas de personaje (1 a 3):

Se suman los números en lo alto de las cartas y se multiplican por la cantidad de cartas de personaje. El jugador registra el resultado en el marcador de puntuación avanzando su seguidor pequeño. Las cartas de personaje se retiran del juego una vez puntuadas.



Las cartas del jugador rojo tienen los números siguientes:

$$3 + 1 + 1 = 5$$

El jugador rojo tiene 3 cartas de personaje

$$5 \times 3 = 15 \text{ puntos}$$



Cartas de animal:

Cada vez que un jugador reciba cartas de animal gana puntos por ello. Esto se puede explicar mucho mejor con un ejemplo:



① El jugador rojo tiene 2 cartas de oveja entre las cartas que ha recibido. Las coloca boca arriba delante de él y registra enseguida 6 puntos en el marcador de puntuación. Las cartas de animal permanecen en juego.



② Al final de una ronda posterior el jugador rojo tiene 2 cartas de oveja entre las cartas que ha recibido y 1 comodín de animal. Las añade a las 2 cartas de oveja que había recibido previamente y ahora tiene en total 5 cartas de oveja. Registra enseguida 14 puntos en el marcador de puntuación.



Si un jugador recibe un comodín de animal, pero no tiene delante de él ninguna carta de animal, registra enseguida 3 puntos. Cuando, más adelante, reciba cartas de animal tendrá que asignar el comodín de animal.



Cartas de edificio:

Cuando un jugador recibe cartas de edificio, las coloca boca abajo debajo de su cofre. Estas cartas se puntuarán al final de la partida. Una vez colocadas debajo del cofre, las cartas no se pueden volver a mirar mientras dure la partida. Los comodines de edificio se colocan también debajo del cofre, y sólo se cuentan al final de la partida.



El jugador rojo recibe un comodín de edificio y dos cartas de edificio. Las coloca debajo de su cofre.



Comodín:

El dragón y el hada hacen ganar 10 puntos que el jugador registra inmediatamente en el marcador de puntuación. Después de ello se retiran del juego.

Cartas colocadas incorrectamente, sólo posible en el caso de cartas colocadas boca abajo

Si estas cartas forman parte de las cartas recibidas por un jugador, se procede como se indica a continuación para las cartas cuyo color no corresponda con la fila en la que se hayan colocado:

– Por cada **carta de personaje** en el color incorrecto se registran inmediatamente **10 puntos** en el marcador de puntuación y se retira la carta del juego.

Por cada **carta de animal** o de **edificio** el jugador tiene dos posibilidades:

- Registrar inmediatamente **10 puntos** en el marcador de puntuación. La carta se retira del juego.

O BIEN • Colocar la **carta (o cartas) de animal** delante de él y registrar inmediatamente los puntos en el marcador de puntuación;

Colocar la **carta (o cartas) de edificio** debajo de su cofre.

FIN DE LA RONDA

El (nuevo) repartidor reparte nuevas cartas a cada jugador (ver la tabla de la página 3) y empieza la siguiente ronda.

Fin de juego

La partida termina cuando ya no se puedan repartir más cartas. Las cartas que aún estén colocadas sobre la mesa se retiran.

PUNTUACIÓN FINAL

Ahora se puntúan las cartas de edificio. Cada jugador las toma de debajo de su cofre y forma series con ellas. Una serie puede estar formada por un mínimo de 2 y un máximo de 4 cartas de edificio diferentes.

Los puntos que se ganan según la longitud de las series son los siguientes:

- 1 carta de edificio **0 puntos**
- 2 cartas de edificio diferentes **5 puntos**
- 3 cartas de edificio diferentes **15 puntos**
- 4 cartas de edificio diferentes **30 puntos**



30 puntos



30 puntos



5 puntos



0 Puntos

El jugador rojo consigue un total de 65 puntos por sus cartas de edificio.

Los comodines de edificio se pueden utilizar para sustituir cualquier carta de edificio. El jugador registra los puntos conseguidos en el marcador de puntuación.

El jugador con más puntos es el ganador.

En caso de empate, gana el jugador que tenga más cartas de edificio.



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH

Editado en España por:
Devir Iberia, S.L.
C/París 162-164, 3º 1ª
08036 - Barcelona www.devir.es

Maquetación del reglamento: Christof Tisch

Nuestro agradecimiento por muchas pruebas de juego a Tom Hilgert, Gregor Abraham, Hannes Wildner y especialmente también a Dieter Hornung.

Créditos de la presente edición:

Producción editorial : Xavier Garriga y Joaquim Dorca

Traducción y revisión: Francisco Franco Garea y Sonja Wlasny

Adaptación Gráfica: Antonio Catalán