

Carcassonne: Traders & Builders RI



Contenido:

- 24 plaquitas de mapa (9 con vino, 6 con granos, 5 con telas y 4 sin)
- 20 plaquitas de víveres (9 vino, 6 grano, 5 telas) que se colocan junto al tablero de puntaje
- 12 nuevos tipos de seguidores en 6 colores (1 cerdo y un constructor para cada jugador)
- 1 costalito para las plaquitas de mapa

Este juego es una expansión para ser jugada con el juego de CARCASSONNE; no es un juego por sí solo. Se utilizan las reglas originales de Carcassonne con las variantes que a continuación se describen.

Una ciudad terminada con víveres

Cuando una ciudad es terminada y en alguno de sus segmentos aparecen víveres, la ciudad es contabilizada en la forma habitual. El jugador que puso la última plaquita y con esto terminó la ciudad, toma todos los víveres ilustrados en la ciudad y los coloca junto a su área de juego. No importa si el jugador en cuestión tiene o no caballeros dentro de la ciudad; es más no importa o si es que existe algún caballero dentro de la ciudad.



Los víveres (dan puntos a los jugadores)

El jugador que tenga más plaquitas de víveres de vino, ganará al final del juego 10 puntos. Lo mismo sucede al que tenga la mayoría en cualquiera de los demás víveres. En caso de empate, cada jugador obtiene 10 puntos.



Los **cerdos** y los **constructores** son tratados de forma similar a los seguidores. Deben de ser colocados dentro de la plaquita que se acaba de colocar.

Cerdos

El cerdo puede ser colocado en cualquier área verde y puede incrementar el valor de cada ciudad que el granjero abastezca. Un jugador puede colocar su cerdo en un campo que ya se encuentre ocupado por algún granjero de su color. El cerdo permanecerá en el lugar que fue colocado, hasta el final del juego. Cuando se esté tomando nota de los puntos, al final del juego, el jugador obtendrá 5 puntos por cada ciudad (en lugar de 4). Para tomar en cuenta qué jugador se queda o tiene dominio sobre un campo que se encuentra compartido entre 2 ó más jugadores, solamente se toman en cuenta a los seguidores.



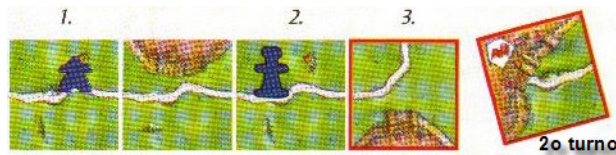
Azul gana por tener más granjeros y por tener al cerdo, cada ciudad completa le da 5 puntos, para un total de 10 puntos.



Constructores

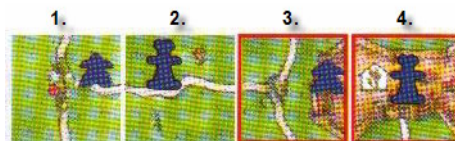
Un jugador puede colocar a su constructor en un camino o ciudad donde ya tenga a un seguidor de su color, y así obtendrá un segundo turno.

2. El jugador coloca a un seguidor en un camino.
3. En un turno posterior, coloca una plaquita para extender el camino y coloca a su constructoren el mismo camino.
4. En un turno posterior, coloca una plaquita que extiende o termina el camino en cuestión. Después de completar su turno, toma un segundo turno de manera normal, incluyendo la colocación de un seguidor si es que así lo desea.



Notas

- Mientras el camino en el que se encuentra el constructor no se termine, el constructor permanece en el camino y el jugador podrá obtener turnos dobles cuando extienda dicho camino.



1. Coloca un ladrón
2. Coloca al constructor
3. Coloca la plaquita que completa el camino y coloca a un caballero en la ciudad (el camino se contabiliza y el jugador recupera al ladrón y al constructor).
4. Coloca la plaquita del 2do turno y coloca al constructor.

Costalito

Debido a que pueden existir pequeñas variantes al reverso de las plaquitas, entre las de Carcassonne y las de la expansión, se puede hacer uso del costalito, en el que se meten todas las plaquitas y de donde se van a ir sacando en cada turno.

