



Carcassonne

aprox. 20 minutos más



La Rueda de la Fortuna

Componentes

- 28 **losetas de terreno** (12 señaladas con y 16 con el símbolo , o pero sin ninguna marca).
- 1 **figura de cerdo mayor** (se desplaza sobre la rueda de la fortuna y no pertenece a ningún jugador).
- 1 **tablero de la rueda de la fortuna**.



Preparativos

Si se desea jugar a *La rueda de la fortuna* como expansión, se deberán mezclar las 28 losetas junto con las demás. El tablero de la rueda de la fortuna se dejará en el centro de la mesa y el cerdo se colocará en la casilla con la palabra "Fortuna", con su hocico apuntando en la dirección de la flecha. Este tablero incorpora nuevas acciones al juego y sirve también como loseta inicial (sustituyendo a la anterior), junto a la cual se irán colocando las losetas (al principio y durante el resto de la partida).



Todos los segmentos de terreno que hay en este tablero se contabilizan de la manera habitual a la hora de puntuar.

1. Colocar una loseta de terreno

Al robar una loseta con el símbolo de la rueda (, o), se realizará la acción correspondiente (véase el resumen de los apartados de la rueda) y luego se colocará la loseta de la forma habitual.



2. Mover ficha

Si el jugador no ha colocado ningún seguidor en una loseta de terreno durante su turno, podrá colocar un seguidor de su reserva en una casilla con coronas vacía de la rueda de la fortuna. En cada casilla con coronas sólo puede haber una figura.

LOSETAS CON RUEDA



Si un jugador roba una loseta con el símbolo de una rueda coloreada (, o), dejará primero esa loseta ante él. Después se realizarán los siguientes pasos:

1. Avanzar **el cerdo** la cifra señalada en el símbolo de rueda.
2. Realizar la **acción de la rueda de la fortuna**.
3. **Puntuar y recuperar los seguidores** situados en **las casillas con coronas**.
4. Colocar la loseta de terreno y poner un seguidor en la loseta o en la rueda de la fortuna (es decir, **realizar el turno normal**).

1. AVANZAR EL CERDO



El jugador avanza el cerdo 1, 2 ó 3 espacios en la rueda de la fortuna, en función del número que aparezca en la loseta. El cerdo siempre avanza en sentido horario.



2. REALIZAR LA ACCIÓN DE LA RUEDA DE LA FORTUNA



La rueda de la fortuna tiene 6 apartados, cada uno de los cuales se corresponde con una acción distinta. Sólo se activa el apartado en el que acabe el cerdo. La acción "Fortuna" sólo se aplica al jugador que esté realizando su turno, mientras que el resto de acciones se aplican a todos los jugadores.



FORTUNA



IMPUESTOS



HAMBRUNA



TORMENTA



INQUISICIÓN



PLAGA

A continuación se explica detalladamente cada acción.



FORTUNA

El jugador que esté realizando su turno recibe inmediatamente 3 puntos.



IMPUESTOS

Cada jugador recibe puntos por sus caballeros. Por **cada** caballero recibe tantos puntos como la suma de **escudos y caballeros propios** que hubiera en esa ciudad.



HAMBRUNA

Cada jugador recibe por cada uno de sus granjeros **1 punto por cada ciudad completada** que limite con esa granja. Los puntos se reciben aun cuando el jugador no sea el propietario de la granja.



TORMENTA

Cada jugador recibe **1 punto por seguidor** que tenga en su reserva.



INQUISICIÓN

Cada jugador recibe **2 puntos por monje** (seguidor en un monasterio).



PLAGA

Cada jugador debe **devolver** a su reserva **1 seguidor** que tenga en una loseta de terreno. No puede tratarse de un seguidor que esté en una casilla con coronas. Tampoco puede tratarse de un seguidor que esté en la Ciudad de Carcassonne (de la expansión "El Conde"). El jugador que esté realizando su turno será el primero en recuperar un seguidor, siguiendo con el resto de jugadores en sentido horario.

Ejemplo de IMPUESTOS

El jugador **azul** recibe por cada caballero: 2 (caballeros) + 2 (escudos) = 4 puntos, de modo que en total consigue $2 \times 4 = 8$ puntos.

El jugador **rojo** recibe 1 (caballero) + 2 (escudos) = 3 puntos.



3. PUNTUAR LOS SEGUIDORES EN LAS CASILLAS CON CORONAS



Sólo se puntúan las casillas con coronas situadas en el apartado activo. Los seguidores de las casillas que el cerdo haya dejado atrás no se puntúan y deben quedarse donde estén.



• Si hay **un solo seguidor** en un apartado con **una** casilla de coronas, recibe **3 puntos**.



• Si hay **un solo seguidor** en un apartado con **dos** casillas de coronas, recibe **6 puntos**.



• Si hay **dos seguidores** en un segmento con **dos** casillas de coronas, cada seguidor recibe **3 puntos** (incluso si los dos seguidores pertenecen al mismo jugador).

Después de recibir los puntos, los jugadores recuperan sus seguidores.

4. REALIZAR EL TURNO NORMAL

Luego, el jugador que esté realizando su turno coloca la loseta de terreno robada y pone un seguidor en ella si lo desea. Si quiere, puede colocarlo alternativamente en una casilla con coronas de la rueda de la fortuna.

Nota: si se utiliza la expansión "El Río", el nacimiento de éste se colocará en uno de los extremos de la rueda, de manera que el curso del río fluya hacia afuera.