

Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

Los Puentes Levadizos

En esta miniexpansión el tiempo lo es todo. Cuando el puente levadizo se baja, el jugador puede mover a su seguidor desde el camino hasta la ciudad para conseguir puntos extra.



Componentes



12 nuevas losetas con un puente levadizo en la puerta de entrada a la ciudad.



Puente levadizo

Preparación

Se mezclan las 12 losetas de esta expansión junto a las demás piezas del juego.

Esta expansión ha sido diseñada para utilizarse junto al juego básico **Carcassonne** y sus reglas no se modifican. **Los Puentes Levadizos** pueden combinarse con otras expansiones, pero no hay reglas oficiales al respecto.

1. Colocar una loseta

El jugador roba una loseta y la pone en juego siguiendo las reglas habituales de Carcassonne.

2. Colocar un seguidor

El jugador puede poner en juego a uno de sus seguidores en la loseta que acaba de robar.

3. Puntuar una estructura

Si el jugador completa un camino que desemboca en un puente levadizo, primero puntúa el camino con normalidad. Inmediatamente después, comprueba si el puente está subido o bajado.

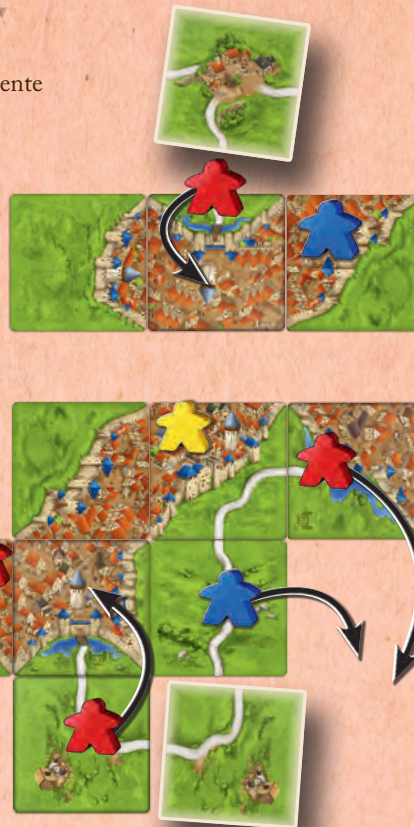
- Cuando la **ciudad** con puente levadizo **está completa**, el puente levadizo permanece **subido** y no sucede nada más.
- Cuando la ciudad **está aún incompleta**, el puente levadizo permanece **bajado**, pudiendo ser utilizado: Si el jugador tiene **mayoría de seguidores** en el camino que desemboca en el puente levadizo, alternativamente puede mover a su seguidor desde **ese camino a la ciudad**. No importa si hay o no algún seguidor en esa ciudad (del mismo jugador o de cualquier otro).

Caso especial: si el mismo camino conduce a varios puentes levadizos, el jugador decide a qué ciudad incompleta conectada mueve su seguidor.

Si el jugador tiene más de un seguidor en el camino, puede decidir a cuáles de ellos desea mover a las ciudades incompletas, pudiendo colocarlos en la misma o en distintas ciudades incompletas. Los que no se muevan a ninguna ciudad, volverán a la reserva del jugador.

Si el jugador completa el camino y al mismo tiempo la ciudad con puente levadizo, esta queda completada y su puente estará subido.

Si no hay un único jugador con la mayoría de seguidores en el camino, nadie podrá mover a su seguidor a la ciudad.



El jugador rojo coloca esta loseta y completa el camino que desemboca en un puente levadizo, sumando 2 puntos por ello. A continuación, mueve a ese mismo seguidor desde el camino hasta la ciudad incompleta.

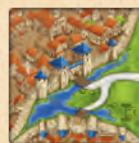
Con esta loseta, el jugador rojo completa el camino que en ambos extremos comunica con puentes levadizos de ciudades incompletas y suma 6 puntos por el camino, al tener la mayoría de seguidores.

El jugador azul no puntúa y recupera a su seguidor. El jugador rojo tiene 2 seguidores en este camino y decide mover a uno de ellos a la ciudad más grande, mientras recupera a su segundo seguidor.

Nuevas losetas



Este camino conduce a un puente levadizo pero no termina ahí. Ambos tramos del camino han de ser completados para poder puntuar.



Este camino desemboca en 2 ciudades separadas, cada una con su puente levadizo.

Nota: los fosos de agua no representan un límite para los campos, extendiéndose hasta las ciudades.



© 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15 / 80809 Múnich
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de
Diseño: Klaus-Jürgen Wrede y el equipo de Hans im Glück
Ilustraciones: Marcel Gröber
Traducción: RaidenFreeRider



Distribución:
Carcassonne & Co GmbH, Birnauer Str. 15, 80809 Múnich
Visita www.cundco.de/en para la compra de otras expansiones, piezas de repuesto y otros productos relacionados con Carcassonne.