



Klaus-Jürgen Wrede

Mini 1

Carcassonne


Máquinas Voladoras



Como pensadores incansables que son, los jugadores quieren cumplir el viejo sueño de la humanidad de volar. Para ello desarrollan y prueban unas nuevas alas. El problema es que la longitud del vuelo y el aterrizaje aún son un poco difíciles de controlar...



Componentes • 1 dado especial (1, 1, 2, 2, 3, 3)

• 8 piezas de territorio con máquinas voladoras (con el símbolo )

Preparativos Las piezas de territorio con las máquinas voladoras se mezclan con el resto de piezas. El dado se deja a un lado sobre la mesa.

Desarrollo del juego Se juega según las reglas habituales de **Carcassonne**. Cuando un jugador roba una pieza de territorio con una máquina voladora, la coloca de la forma habitual. Ahora puede colocar uno de sus seguidores según las reglas habituales en el camino o en el campo.

O bien lo puede colocar sobre la máquina voladora. La máquina voladora, cuando ya está colocada, indica una dirección en concreto (horizontal, vertical o diagonal) siguiendo la cual el seguidor hará su vuelo. El jugador tira el dado. El resultado del dado indica la longitud del vuelo del seguidor (de 1 a 3 piezas de territorio de distancia en línea recta en la dirección indicada por la máquina voladora).

Si es posible, se debe colocar el seguidor en la pieza indicada por el resultado del dado. El jugador activo puede elegir sobre qué construcción quiere colocar el seguidor.

Se debe tener en cuenta lo siguiente. Un seguidor...

... sólo puede colocarse sobre una construcción **sin completar** (camino, ciudad o claustro).

... puede colocarse sobre una construcción que ya esté **ocupada** por uno o más seguidores (propios o contrarios). Así, por ejemplo, podría llegar a haber dos seguidores en un claustro o en la misma pieza de ciudad.

... **no puede colocarse en un campo** aunque en ese campo aún no haya ningún otro granjero.

... no puede colocarse en una zona de la mesa en la que no haya **ninguna pieza de territorio**.

Cuando un seguidor no pueda ser colocado (porque en la pieza de aterrizaje sólo hay construcciones completadas, o campos o no haya ninguna pieza de territorio colocada) el jugador lo recupera y lo devuelve a su reserva. Durante ese turno, el jugador no puede colocar ningún otro seguidor más.

El jugador rojo coloca la pieza con la máquina voladora y con ello determina la dirección del vuelo. Saca un 3. No se puede colocar el seguidor, porque en el lugar de aterrizaje no hay ninguna pieza. Con un 2 hubiera podido colocarlo en el claustro (aunque en él está ya el jugador azul) o en la ciudad (aunque en ella está ya el jugador amarillo). No lo puede colocar en el camino porque ya está completado.



El jugador rojo coloca la pieza con la máquina voladora. Saca un 2. Tiene que colocar su seguidor en la ciudad (junto al azul) porque no puede colocarlo en el campo y porque el camino ya está completado.



Editado por:
Devir Iberia S. L.
Rosselló 184 6º 1ª
08008 Barcelona
www.devir.es



Círculos en los Cultivos: En cada miniexpansión encontrarás una pieza de la séptima miniexpansión «Círculos en los Cultivos». Esta expansión se puede jugar con sólo una pieza, pero es mejor cuando se juega con todas las seis piezas. El reglamento se puede encontrar en www.devir.es

