

Puntuación

Las estructuras (ciudades, caminos, granjas y claustros) puntúan con normalidad siempre que a los seguidores no les haya alcanzado la peste, incluso si partes de esas estructuras tienen fichas de pulgas.

Notas:

- Ni la *Torre* ni el *Dragón* tendrán efecto alguno sobre las fichas de pulgas. Sin embargo, no se pueden colocar pulgas en la loseta ocupada por el *Hada*.
- Aunque no sean seguidores, la Peste también elimina a los *pastores*, las *ovejas*, los *constructores* y los *cerdos*.
- Los granjeros pueden escapar de la Peste pasando por debajo de un *punte*.
- Aunque los *Castillos en Alemania* están compuestos por piezas de territorio dobles, bastará una pulga para que queden infectados.
- Si se juega con las losetas triangulares de la expansión *Mitad y Mitad*, para que la plaga se abra camino debe colocarse una pulga en cada una de las dos losetas triangulares, y en el caso de faltar una de las losetas, la plaga sólo podrá seguir por el lado que deje cerrado la pieza triangular.
- Cuando un jugador tiene un turno doble por el efecto del *constructor* o de un *Despacho*, también puede colocar otra ficha de pulga en su segundo turno.
- Las pulgas no pueden invadir la *Ciudad de Carcassonne*, la *Ciudad de Leipzig* ni la *Rueda de la Fortuna*, pero sí pueden ser colocadas en las losetas que delimitan las dos ciudades o la rueda, de forma que sólo afecten a las ciudades, caminos o granjas que en ellas se representan.



Para cualquier duda sobre **Carcassonne**, visita su web www.carcassonne.de.

Traducción y edición: RaidenFreeRider.



© 2010
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de



This expansion belongs to
Magazine **Spielbox**
2010/6. You can find this
and more expansions at:
www.spielbox-shop.com



Klaus-Jürgen Wrede

La Peste

¡La peste se propaga a través de Carcassonne! Están surgiendo varios brotes que pueden infectar a los seguidores, por lo que es vital huir de la propagación, o al menos protegerse contra la misma.

Componentes



6 nuevas piezas de territorio con el símbolo de la Peste.

18 fichas redondas de pulgas.



6 fichas cuadradas con números del 1 al 6.

Preparación

Mezcla las 6 piezas de territorio de esta expansión con las demás losetas del juego. El juego comenzará de forma normal, pero las piezas de la Peste no se pondrán en juego hasta que no haya un mínimo de 17 losetas ya colocadas. Si uno de los jugadores roba una pieza de territorio de la Peste antes de que se coloquen las 17 primeras losetas, devolverá la pieza a la bolsa y robará otra pieza distinta a la de la Peste.

Desarrollo del juego

Aparece el primer brote

Cuando un jugador roba una loseta de la Peste, la pone en juego de acuerdo a las reglas convencionales. A continuación, encima del símbolo de la Peste de esta pieza se coloca la ficha cuadrada con el número más bajo posible (el 1 si es la primera pieza de la Peste que se pone en juego, el 2 si es la segunda, etc). Esta acción desencadena el brote de la peste, creando una **zona de plaga activa**.

Las fichas de número nunca influyen en el paisaje de la loseta, pero sí impiden a un jugador colocar un seguidor en la loseta siempre que el número esté boca arriba.

Propagación de la plaga

Cuando el primer brote de peste ha aparecido, la plaga se propaga con cada turno posterior (siempre que sea posible). El juego se sigue desarrollando de la forma habitual, añadiendo esta acción: empezando por el siguiente jugador al que colocó la loseta de la Peste, cada uno **puede** colocar en su turno **una** ficha de pulga con el lado rojo boca arriba (pulga activa) en una pieza de territorio que esté adyacente horizontal o verticalmente a la loseta de la Peste que ha provocado el brote, y que no tenga ya una ficha de pulga (activa o latente). En los siguientes turnos, los jugadores también podrán colocar pulgas en piezas adyacentes (horizontal o verticalmente) a otras pulgas activas ya colocadas. **Cuando una ficha de pulga ocupa una loseta, todos los seguidores que se encuentren en la misma regresan a sus respectivos jugadores sin puntuar.**

En la loseta de la Peste no se coloca nunca ninguna pulga, esté el brote activo o no. Cada jugador puede elegir en qué momento de su turno desea colocar una ficha de pulga, si es que quiere utilizarla.

Escapar

Una vez que la plaga se propaga, cada jugador puede mover a **uno** de sus seguidores durante su turno para que pueda escapar de la peste, además de poder colocar un seguidor en la pieza que ha robado. El seguidor puede moverse a la loseta que su jugador desee siempre que permanezca dentro de la misma estructura (camino, ciudad o granja). Los seguidores que estén en un claustro no pueden huir. Tampoco pueden escapar a / a través de una loseta con pulga (activa o latente) o cruzar un área en el que aún no haya ninguna loseta colocada. Lo que sí pueden es colocarse en una pieza de territorio que ya tenga otros seguidores, propios o ajenos. Tampoco pueden huir a una loseta de la Peste con el número activado.

La peste brota de nuevo

Al ponerse en juego otra pieza de la Peste, se le coloca el menor número de los que queden, y se desata un nuevo brote. Al haber más de una zona de plaga activa, cada jugador podrá colocar las fichas de pulgas en la zona activa que desee.

Fin de la plaga

Cuando las 18 pulgas se hayan colocado, el brote de peste con el número más bajo se elimina, dando la vuelta al número, de forma que se vea como parte de la granja. Así pasa a ser una **zona de plaga inactiva**. Esto no ocurre si sólo hay una pieza de la Peste con número, pues desde que la plaga hace su primera aparición, siempre debe haber una zona de plaga activa. Acto seguido, todas las fichas de pulgas que formen parte de esa zona, deben darse la vuelta y volver a ser colocadas en sus respectivas losetas (pulgas latentes). Desde ese momento, cualquier jugador que quiera colocar una ficha de pulga en una zona de plaga activa, deberá utilizar únicamente las pulgas latentes, que volverán a estar activas en cuanto se vuelvan a poner en juego. Cuando todas las pulgas vuelvan a estar activas, se volverá a eliminar el brote con el número más bajo, sus pulgas pasarán a estar latentes, y así sucesivamente.

Las piezas de territorio de la Peste cuyos números ya hayan sido dados la vuelta, pueden ser ocupadas por un seguidor si las reglas lo permiten, quedando protegido de cualquier plaga, pues ninguna pulga puede atacarlos en esa loseta.

Las plagas se unen

Puede ocurrir que 2 o más zonas de plaga activa acaben uniéndose. Si es el caso, todos los brotes excepto el que tenga el número más alto serán eliminados, dando la vuelta a sus respectivos números pero no a sus pulgas, que pertenecerán ahora al brote que ha sobrevivido.

Si por el contrario se junta una zona de plaga activa con otra zona de plaga inactiva, el brote inactivo permanecerá así, pero **las pulgas de su zona sí volverán a estar activas**.

Cuando alguna ficha de pulga queda separada de la plaga, dejando de estar adyacente (horizontal o verticalmente) a la zona de plaga activa o a la loseta de la Peste, ésta pasará a ser latente.

Caso especial

Si las 18 fichas de pulgas forman parte de una misma plaga, al no haber pulgas latentes, se podrá robar cualquiera de las pulgas activas para ser colocada en una zona de plaga activa. Este caso se aplica sobre todo cuando ya se han eliminado los 5 primeros brotes y tan solo queda el último, que de acuerdo a esta regla, nunca tiene fin.