

Carcassonne – La Princesa y el Dragón.

Contenido

- 30 nuevas baldosas de terreno • 1 figura de madera Dragón • 1 figura de madera Hada

“La Princesa y el Dragón” solo debe ser jugado con Carcassonne. Por supuesto esta expansión puede jugarse con la 1. Expansión y/o con la 2. Expansión (Constructores y Comerciantes). Asimismo, las mini expansiones “El Río”, “Rey y Explotador”, así como “El Conde de Carcassonne” pueden agregarse.
¡Todas las reglas de Carcassonne siguen siendo iguales! En el siguiente texto están las reglas adicionales para esta expansión, las cuales pueden usarse en combinación con el juego CARCASSONNE original.

Preparación

Las **30 nuevas baldosas** de terreno deben mezclarse con las baldosas del juego básico. En el transcurso del juego las baldosas se colocan usando las reglas habituales. El **Dragón** y el **Hada** deben situarse a un lado del juego. Estos no pertenecen a ningún jugador y pueden, tan pronto entren en juego, situarse en cualquier tipo de baldosa.

Las nuevas baldosas y su significado

El Volcán (6 baldosas)



Tan pronto como una baldosa con un Volcán se muestre, el jugador sitúa la baldosa y **no podrá** ponerse ningún seguidor en ella. El **Dragón** establece su localización momentánea **directamente en esta baldosa**.

El Dragón (12 baldosas)



Tan pronto como una baldosa con dragón se muestre, el jugador coloca esta baldosa y podrá poner un seguidor en ella. Entonces el juego se interrumpe momentáneamente -

¡El Dragón se mueve!

Comenzando con el jugador en curso, cada jugador debe mover al Dragón horizontalmente o perpendicularmente exactamente un espacio alrededor del mapa. El Dragón se mueve siempre 6 baldosas, independientemente del número de jugadores (excepción: Callejón sin salida). No puede entrar en una baldosa dos veces. Además, la baldosa con el Hada está prohibida (véase abajo). Cada vez que un Dragón entra en una baldosa que contenga un seguidor, el seguidor se devuelve al suministro del jugador respectivo. Después de que el Dragón sea movido, el juego continúa con normalidad.

Callejón sin salida: Cuando un Dragón entra en una baldosa, desde la cual no se puede realizar un movimiento legal, el movimiento finaliza en esta baldosa.



Ejemplo con 4 jugadores: El Dragón comienza abajo de la derecha. El jugador A lo mueve hacia arriba, el jugador B lo mueve a la izquierda, el jugador C lo mueve hacia abajo, el jugador D lo mueve a la izquierda - no puede a la derecha. Entonces en la secuencia de turno le toca otra vez A y mueve hacia arriba. Entonces el jugador B mueve otra vez hacia arriba y se termina el movimiento del Dragón. El Azul y el Rojo se devuelve al suministro del respectivo dueño.

Atención: Mientras ninguna baldosa de volcán sea destapada, el Dragón permanecerá fuera del área de juego, y no podrá moverse. Si se revela una baldosa con dragón, se sitúa fuera del área del juego y se toma otra nueva baldosa. Tan pronto como el Dragón entre en juego, las baldosas con el Dragón retiradas se mezclan con las fichas y el juego continúa con normalidad.

La Puerta Mágica (6 baldosas)



Cuando un jugador muestre una baldosa de Puerta Mágica, puede usar un seguidor **en ella o en otra baldosa cualquiera que ya haya sido colocada**. El jugador debe basarse en las reglas normales de emplazamiento. No se puede poner en juego un seguidor en una zona que ya haya sido puntuada o en un área donde exista otro seguidor.

La Princesa (6 baldosas)



Cuando un jugador muestre una baldosa con la Princesa, coloca la baldosa según las reglas conocidas. Si la baldosa es situada en una ciudad, donde ya hay uno o más caballeros, entonces **uno** de los caballeros emplazados allí (a su elección) se devuelve a su dueño. En este caso, al situar la baldosa el jugador no puede poner un seguidor, también para una granja o una carretera. Si esta baldosa se sitúa en una ciudad vacía o en otro terreno, entonces un seguidor podrá ponerse en juego con normalidad.

El Hada (no se muestra en ninguna baldosa)



Al principio del juego está situada al lado de la zona de juego. Siempre que un jugador **no sitúe un seguidor de su suministro**, puede situar el Hada en cualquier baldosa en el cual alguno de **sus seguidores** está situado. El Hada tiene **3 características**:

- El Dragón no puede moverse a una baldosa ocupada por el Hada. El seguidor en esta baldosa está protegido de el Dragón.
- Si al principio del turno del jugador con el Hada situada en una baldosa con alguno de sus seguidores, el jugador recibe inmediatamente 1 punto.
- Cuando un área que contiene al Hada es puntuada (Ciudad, Carretera, Claustro, o Graja), ocurre lo siguiente: El jugador, cuyos seguidores están situados en una baldosa con el Hada, recibe 3 puntos, independientemente de la cantidad de puntos que obtiene por esa área. El seguidor regresa al suministro del jugador, el Hada permanece en esa baldosa.

Otras nuevas baldosas de terreno



Túnel.

El camino no se interrumpe, también la granja superior e inferior no están separadas.



El Claustro en la Ciudad

El jugador puede poner un seguidor, situándolo exactamente, en la ciudad o en el claustro. Si el seguidor se sitúa en el claustro, este puntuará cuando el claustro esté rodeado por 8 baldosas, aunque esta ciudad no esté completa.

El seguidor debe ponerse como un monje cuando ya exista un caballero en esta ciudad. Esto también se aplica a la inversa.



©2005 Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlags
Birmauerstr. 15
80809 München
E-Mail: info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de

CARCASSONNE puede jugarse en línea en www.brettspielwelt.de.
¡Inténtelo alguna una vez! Simplemente conecte y regístrese. Para preguntas técnicas el Equipo de Brettspielwelt está siempre a su disposición.