



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

El Cartero de Carcassonne

Esta expansión de fan ha sido creada por el Cartero de Carcassonne y Meepledrone. La región de Carcassonne depende de sus carteros para transmitir mensajes, realizar envíos y comunicar la proclama de edictos de sus regidores. ¡Dadles paso y prestad atención!

COMPONENTES

- 12 losetas de terreno para cada edición con una oficina de correos (señaladas con un símbolo de sobre ☒, para poderlas encontrar y ordenar fácilmente)
- 5 seguidores con forma de cartero en colores diferentes



Oficinas de correos con un solo camino para las ediciones C1 y C2.



Seguidores cartero, uno para cada jugador

PREPARACIÓN

Mezcla las losetas nuevas con las demás del juego. Reparte a cada jugador el seguidor cartero de su color.

LA OFICINA DE CORREOS Y EL SEGUIDOR CARTERO

El seguidor cartero tiene unas características especiales:

- Es un seguidor que no puede colocarse en campos ni jardines
- Tiene valor 2, es decir, equivale a un seguidor mayor de la expansión Posadas y Catedrales
- Permite realizar una serie de acciones adicionales en combinación con losetas de oficinas de correos

1. Colocar una loseta

Si robas una loseta, colócala de acuerdo a las reglas normales. Si la loseta tiene una **oficina de correos**, la colocación no se verá afectada.

2. Colocar un seguidor

Tras colocar una loseta, puedes realizar una de las acciones siguientes:

- **Colocar un seguidor normal** de acuerdo a las reglas usuales. Si la loseta tiene una oficina de correos, puedes colocar tu seguidor normal en ella como cliente.
- **Colocar tu seguidor cartero** en una zona de la loseta que no sea un campo o un jardín. Si la loseta tiene una oficina de correos, puedes colocar tu seguidor cartero en ella como empleado.
- **Retirar tu seguidor cartero** bien de una zona completada con seguidores retenidos o bien de una oficina de correos incompleta para recibir puntos (ver **3. Puntúa una zona**).

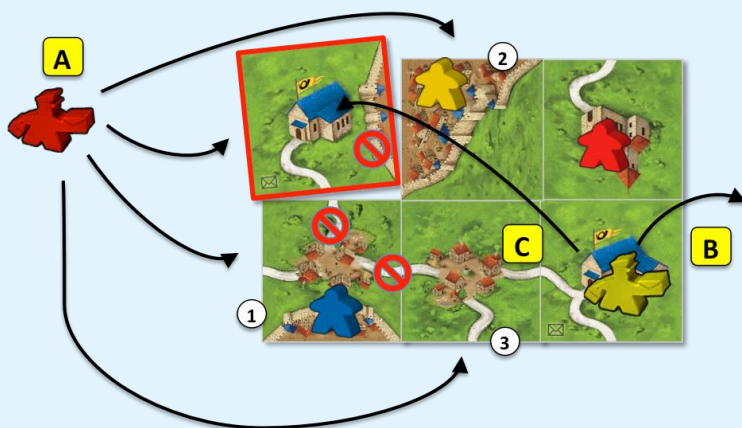
Si colocaste **una loseta con una oficina de correos**, como alternativa a las acciones previas, puedes realizar una de las siguientes acciones, que afectará a un seguidor cartero propio o de un oponente:

- **Colocar tu seguidor cartero** en una zona incompleta de una **loseta adyacente** (horizontal, vertical o diagonalmente). No importa si esa zona está ocupada; el cartero lleva un mensaje importante.
- **Retirar un seguidor cartero de otro jugador** que se encuentre en cualquier loseta del tablero y retornarlo a su propietario. El seguidor cartero no puntúa si estaba en una oficina de correos.

- **Mover tu seguidor cartero o el de otro jugador**, colocado en el tablero, a la oficina de correos de la loseta recién colocada.

Al colocar o mover tu seguidor cartero, éste puede proceder de una zona en una loseta colocada previamente, no solo de tu reserva. Si mueves el seguidor cartero de un oponente, solo puede proceder de una loseta. Si el seguidor cartero movido estaba en una oficina de correos, no se producirá puntuación alguna.

Si el seguidor cartero retirado o movido se encontraba en una zona completada con otros **seguidores retenidos** tras la puntuación (ver **3. Puntúa una zona**), todos esos seguidores retornarán a las reservas de sus propietarios.



Ejemplo 1: Rojo coloca esta loseta y puede elegir entre diferentes acciones **A, B o C**:

A. Rojo puede **colocar su seguidor cartero de acuerdo a las reglas normales** en la loseta recién colocada **excepto en el campo** (puede ocupar el segmento de camino como ladrón o la oficina de correos como empleado, pero no el segmento de ciudad por estar ocupada). Como alternativa, **Rojo** puede **colocar su seguidor cartero** en alguna de las zonas incompletas (ocupadas o no) de las **losetas adyacentes** horizontal, vertical y diagonalmente, marcadas con los números 1, 2 y 3:

- **Loseta 1**: en la ciudad ocupada por **Azul** o en el camino de la izquierda (el camino cerrado de la derecha y el segmento de camino de arriba, cerrado por la loseta recién colocada, no pueden elegirse).
- **Loseta 2**: en la ciudad incompleta ocupada por **Amarillo** (que no podía ocuparse en la Loseta 1).
- **Loseta 3**: en el camino de la derecha o en el de abajo (el camino de la izquierda está cerrado).

B. Rojo puede retirar el seguidor cartero de **Amarillo** de la oficina de correos sin que puntúe.

C. Rojo puede mover el seguidor cartero de **Amarillo** a la oficina de correos de la loseta recién colocada. En este caso, el jugador **Amarillo** tampoco recibirá puntos por su seguidor cartero.

3. Puntúa una zona

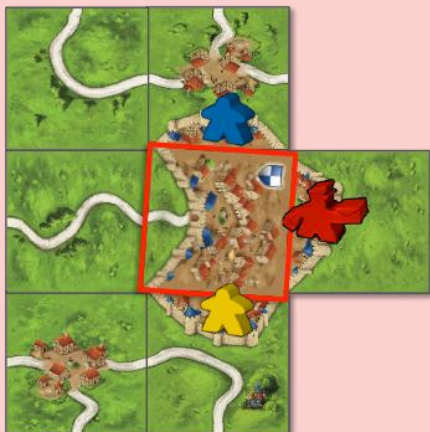
Puntuación de una zona con un seguidor cartero

Las zonas completadas se puntúan de acuerdo a las reglas usuales teniendo en cuenta que el **seguidor cartero** tiene **valor 2** a la hora de decidir la mayoría en una zona.

Tras la puntuación de una zona (camino, ciudad, monasterio, oficina de correos) con un seguidor cartero, **su propietario debe decidir si lo retira o no**.

- Si **se retira el seguidor cartero**, todos los seguidores retornarán a sus reservas como de costumbre.
- Si **no se retira el seguidor cartero**, todos los demás seguidores en la misma zona **permanecerán retenidos** hasta que el propietario del seguidor cartero o un oponente lo retire (ver **2. Colocar un seguidor**). El cartero debe completar el pregón fundacional de la zona antes de marcharse.

En el caso de haber varios seguidores cartero en la zona, la retirada de cualquiera de ellos provocará el retorno de todos los seguidores a las reservas de sus propietarios.



Ejemplo 2: Rojo completa esta ciudad ocupada por su seguidor cartero y dos seguidores normales de **Azul** y de **Amarillo**. El seguidor cartero tiene valor 2, por lo que **Rojo** tiene la mayoría en la ciudad y recibirá 10 puntos por ella. Si **Rojo** decide mantener su seguidor cartero en la ciudad, los seguidores de los otros dos jugadores quedarán retenidos hasta que **Rojo** o algún otro jugador retire el seguidor cartero en un turno posterior.

Puntuación de una oficina de correos completada

Si se ha completado una **oficina de correos** ocupada por un seguidor normal como cliente o un seguidor cartero como empleado, el propietario del seguidor recibirá **9 puntos** (1 punto por la loseta de la oficina de correos y 1 punto adicional por cada loseta adyacente que la rodea), es decir, su puntuación es similar a la de un monasterio.

Si la oficina de correos estuviera ocupada por más de un seguidor, solo puntuarían aquellos jugadores que tengan la mayoría, de acuerdo a las reglas normales.



Ejemplo 3: *Rojo* completa esta oficina de correos con un seguidor normal como cliente. El jugador recibe **9 puntos** (1 por la loseta de la oficina de correos y 1 por cada loseta que la rodea). A continuación *Rojo* retorna el seguidor a su reserva.

Puntuación de un seguidor cartero retirado de una oficina de correos incompleta

Si el jugador no realizó otra acción en **2. Colocar un seguidor** y decidió **retirar su seguidor cartero de una oficina de correos**, el jugador recibirá tantos puntos como valga la oficina de correos en ese momento, es decir, 1 punto por la loseta de la oficina de correos y 1 punto adicional por cada loseta adyacente que la rodea. En este caso, no se aplica la mayoría si la oficina de correos está ocupada por más de un seguidor, pues se está evaluando la figura del cartero, no la oficina de correos. Esta puntuación es similar a la del abad.



Ejemplo 4: *Rojo* coloca esta loseta y decide recuperar su seguidor cartero de la oficina de correos donde está colocado. Como resultado, el jugador recibirá **5 puntos** (1 por la loseta de la oficina de correos y 1 por cada loseta que la rodea). A continuación *Rojo* moverá el seguidor cartero su reserva.

Final de la partida

Al final de la partida, el **seguidor cartero** mantendrá su **valor 2** para determina la mayoría en una zona durante las puntuaciones.

Asimismo, cualquier **oficina de correos incompleta** se evaluará de manera similar a un monasterio incompleto y aplicando la mayoría si está ocupado por más de un seguidor. Los jugadores con la mayoría recibirán, 1 punto por la loseta de la oficina de correos y 1 punto adicional por cada loseta adyacente que la rodea.

HISTORICO DE VERSIONES

1.0 Versión inicial

AGRADECIMIENTOS

- A los fans de las expansiones de todo el mundo entero, en especial a los de la comunidad española y catalana con mención distinguida a la Asociación Carcassonne Spain y a la organización Carcassonne.cat.
- **Carcassonne Central:**
 - **Gantry Rogue** (Gantry) por crear el foro Carcassonne Central.
 - **Chris Ober** (obervet) y **Matthew Harper** (mjharper) por la Completely Annotated Rules (CAR) de Carcassonne.
 - **El equipo de la WikiCarpedia (WICA)** por crear y mantener actualizada la wiki de reglas anotadas de Carcassonne, sucesora de la CAR.
 - **Scott** (Scott) por esta plantilla de reglas.



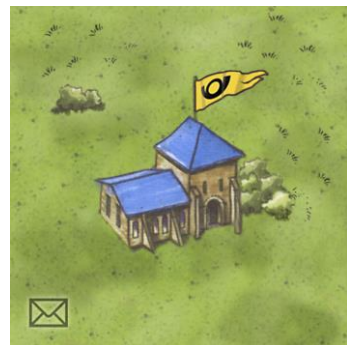
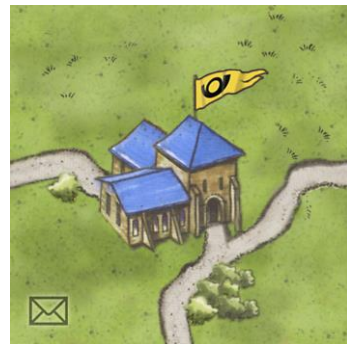
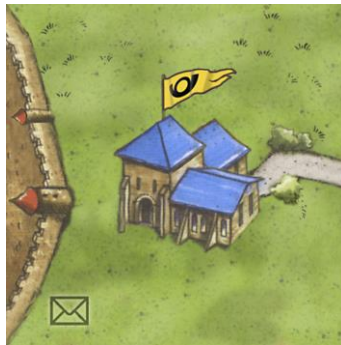
elcarterodecarcassonne.com



www.carcassonnecentral.com

DISTRIBUCION DE LOSETAS

LOSETAS EDICIÓN C1



elcarterodecarcassonne.com



www.carcassonnecentral.com



elcarterodecarcassonne.com



www.carcassonnecentral.com