

Cuando llega el atardecer todos los niños están agotados, pero vuelven a casa habiendo vivido una fantástica experiencia después de un largo día. Después, padres, abuelos y niños se reúnen en una animada fiesta junto al fuego disfrutando de las viandas de la región.

Es entonces cuando los ancianos cuentan fascinantes historias sobre caballeros, hadas y dragones, mientras los chiquillos escuchan atentos, soñando con tiempos pasados y esperando que un día ellos puedan vivir aventuras parecidas. Luego los más pequeños se van a la cama mientras los animales, por suerte, vuelven a descansar en sus corrales.

Al caer la noche los animales que nadie ha capturado regresan cansados junto con el resto de animales. Y es que los niños de Carcasona cuidan muy bien de sus ovejas, gatos, perros y gallinas...

DEVIR

Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com



© 2009, 2020 Hans im Glück
Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15,
80809 München
www.hans-im-glueck.de

Dedicado a los hijos de Marco Teubner, Anna,
Elias y Paul, así como a Karl y Hannes.



KLAUS-JÜRGEN WREDE MARCO TEUBNER

Carcassonne Junior

Un astuto juego de colocación
de Marco Teubner para 2-4 jugadores
a partir de 4 años.

Una adaptación para el público infantil
del juego de mesa *Carcassonne*,
de Klaus-Jürgen Wrede.



DEVIR

ESP

El 14 de julio es un día muy especial en Carcasona. Es el día de la fiesta nacional de Francia, y en este pueblo es tradición soltar a las ovejas, las gallinas y las vacas. Los niños de Carcasona se lo pasan en grande todo el día intentando devolver todos los animales a sus corrales antes de que se ponga el sol.

1 ¿QUÉ INCLUYE EL JUEGO?

Este reglamento, 36 piezas de terreno y 32 figuras (8 en cada uno de los 4 colores)



36 piezas de terreno



32 figuras

2 ¿CÓMO SE PREPARA UNA PARTIDA?

1. Toma todas las piezas de terreno, mézclalas bien boca abajo y prepara varias pilas con ellas, dejándolas en la mesa al alcance de todos los jugadores. Deja suficiente espacio en el centro de la mesa para poder ir colocando las piezas con las que se irá formando un terreno.

2. Cada jugador luego toma las 8 figuras del color que elija y las deja frente a él.

Atención: si sois menos de 4 jugadores, devuelve a la caja las figuras de los colores que no vayan a jugar.



3. Descubre luego una de las piezas y ponla en el centro de la mesa; será la pieza de terreno inicial desde la que iréis colocando las demás piezas.

3 ¿CÓMO SE GANA?

Durante la partida se irán colocando las piezas de terreno. El primer jugador que consiga colocar sus figuras sobre el terreno ganará la partida.

4 ¿CÓMO SE JUEGA?

Se juega por turnos, empezando por el jugador más joven y siguiendo en sentido horario (hacia la izquierda).

5 ¿QUÉ HAY QUE HACER EN UN TURNO?

Cuando sea tu turno, descubre la pieza superior de cualquiera de las pilas y colócala junto al terreno que ya está en el centro de la mesa. Cuando coloques la pieza al menos uno de sus laterales deberá tocar con uno o más laterales de otras piezas; no está permitido colocar la pieza de modo que sólo toque la esquina de otra pieza.

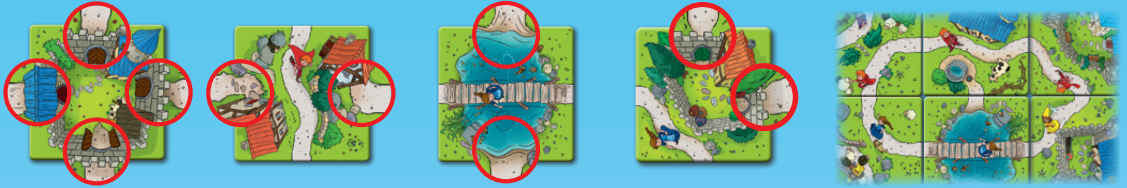


¿CÓMO SE COLOCAN LAS FIGURAS SOBRE LAS PIEZAS?

En las piezas aparecen los niños de Carcasona en cada uno de los 4 colores. Si al colocar una pieza un camino queda cerrado por ambos extremos, cada jugador deberá poner sus figuras sobre los niños del mismo color que tenga en el camino cerrado.

¿Cuándo se cierra un camino?

Se considera que un camino está cerrado si no puede seguir por ninguno de sus extremos (es decir, si los extremos desembocan en un muro, una casa, un lago, un prado o similar). Un camino también se considerará cerrado si forma un círculo sobre sí mismo.



Todos los caminos que aparecen señalados con un círculo rojo terminan aquí; están cerrados por este extremo.

Este camino también se considera cerrado.

Ejemplo:

El jugador **rojo** ha puesto la pieza señalada con el borde **naranja**. El camino no puede seguir por ninguno de sus dos extremos. El jugador **rojo** y el jugador **azul** colocan cada uno una de sus figuras sobre el dibujo de su niño que hay en el camino que se acaba de cerrar.



Atención: en las partidas con menos de 4 jugadores solo se tienen en cuenta los colores que participen en la partida. Los demás niños de otros colores no importan.



¿CUÁNDO TERMINA LA PARTIDA?

Cuando uno de los jugadores haya colocado todas sus figuras sobre las piezas, la partida finaliza. Ese jugador será el ganador.

En algunas ocasiones puede suceder –aunque es muy poco probable– que se hayan jugado todas las piezas de terreno sin que ningún jugador haya colocado todas sus figuras. En este caso la partida terminaría en el momento de colocar la última pieza, con la victoria del jugador al que le quedaran menos figuras por colocar.

En caso de empate, habrá más de un vencedor.



