

KLAUS-JÜRGEN WREDE BERND BRUNNHOFER

ES



Carcassonne

CAZADORES Y RECOLECTORES



DEVIR





KLAVI-JÜRGEN WREDE BERND BRUNNHOFER

Carcassonne CAZADORES Y RECOLECTORES

Un astuto juego de colocación para 2-5 jugadores a partir de 8 años

Hace miles de años, antes de que llegara a construirse la magnífica ciudad de Carcasona con su imponente ciudadela, esta región ya estaba habitada. Allí los humanos cazaban animales, recolectaban bayas y pescaban peces para asegurarse el sustento. Actualmente las fantásticas pinturas rupestres y otros hallazgos del Neolítico nos permiten recordar esos tiempos pasados.

COMPONENTES Y PREPARACIÓN

Veamos primero las **LOSETAS DE TERRENO**. Estas **95 FICHAS** muestran bosques (algunos de los cuales contienen menhires*), ríos y lagos (con peces) rodeados de praderas por donde rondan distintos animales.



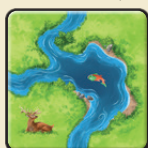
Loqueta con bosque



Loqueta con un menhir en el bosque



Loqueta con ríos



Loqueta con 3 ríos y un lago (con peces)

Animales salvajes



Ciervos



Uro



Mamut



Tigre dientes de sable

Las loquetas de terreno tienen 3 dorsos distintos.



1 loqueta inicial



78 loquetas normales



16 loquetas de menhir*

* Un menhir es un monumento megalítico que consiste en una piedra alargada colocada verticalmente en el suelo.



24 FICHAS DE ANULACIÓN

Sirven para tapar los animales que no se puntuarán al final de la partida. Hasta entonces, déjalas a un lado.



5 FICHAS DE PUNTUACIÓN

Con un 50 en el anverso y un 100 en el reverso, para señalar que has alcanzado esta puntuación.

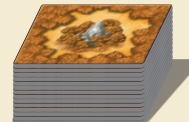
Coloca la **loqueta inicial** (la que tiene la C más oscura) en el centro de la mesa. Separa las loquetas de menhir de las loquetas normales. Mezclas las loquetas de menhir boca abajo, forma un montón con ellas y déjalas a un lado. Después, mezcla las loquetas normales y déjalas boca abajo formando varios montones en la mesa, de modo que todos los jugadores puedan acceder fácilmente a ellos.



Loqueta inicial



Varios montones de loquetas normales boca abajo



Montón con loquetas de menhir

Después coloca el marcador de puntuación en el borde de la mesa.



Finalmente te presentamos los **MIEMBROS DE LA TRIBU**, también conocidos como **SEGUIDORES**. El juego incluye **30 figuras**, con 6 figuras en cada uno de los colores **amarillo, rojo, verde, azul y violeta**. Además, también hay 15 cabañas, con 3 cabañas de cada color.



Miembros de la tribu (seguidores)



Cabañas

Primero entrega a cada jugador 5 seguidores y 3 cabañas del color que elija. Estos seguidores constituirán la reserva personal del jugador (evidentemente, tú también tendrás que quedarte con un color). Luego coloca el sexto seguidor en la casilla 0 del marcador de puntuación. Si sois menos de 5 jugadores, devuelve a la caja todas las figuras que no se vayan a usar.

OBJETIVO DEL JUEGO

Antes de empezar con las reglas, ¿cuál es el objetivo del juego? Los jugadores irán colocando por turnos las losetas de terreno. De este modo se irá creando una región con bosques y ríos, unidos a su vez por lagos, y enormes praderas por donde campan los animales. A su vez irás repartiendo a los miembros de tu tribu por la región para que puedan proveerse de alimento en los bosques, los ríos y las praderas. Esto te aportará puntos tanto durante el transcurso de la partida como al final. ¡Al terminar la partida y tras el recuento final el jugador con más puntos será el vencedor!

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Se juega en sentido horario, empezando por el jugador más joven. En su turno cada jugador realizará las acciones que se indican a continuación, siguiendo siempre el orden señalado. Luego empezará el turno del jugador situado a su izquierda y, concluido el de éste, el del siguiente, etc. Veamos primero las acciones y expliquemos como se realizan en cada una de las distintas zonas (río y lago, bosque y pradera). Las acciones son:

1

Colocar una loseta de terreno

El jugador siempre **tiene que** robar una nueva loseta de terreno de un montón y colocarla de modo que toque al menos el lateral de otra loseta.



2

Poner un seguidor o una cabaña

A continuación el jugador **puede** poner un seguidor o una cabaña de su reserva sobre la loseta que acaba de colocar.



3

Provocar una puntuación

El jugador **tiene que** realizar cualquier puntuación que hubiera ocasionado al colocar su loseta.



Los ríos y lagos

1. Colocar una loseta de terreno

La loseta que has robado muestra un río. Ahora tienes que colocarla sobre el terreno de juego, vigilando que todas las zonas encajen correctamente.



Has colocado esta loseta. El río coincide con el otro río y las praderas coinciden con las praderas.

2a. Poner un seguidor como pescador en un río

Tras haber colocado la loseta puedes colocar uno de tus seguidores en **uno de los ríos de la loseta como pescador**. Sin embargo sólo podrás hacerlo si en ese río no hay ningún otro pescador (sea del color que sea).

Importante: puedes poner un seguidor en un río que ya tenga una cabaña (sea del color que sea).

En este ejemplo el río todavía no se ha completado, de modo que no se produce ninguna puntuación (la tercera acción) y empieza el turno del siguiente jugador.

El otro jugador roba una loseta y la coloca. Como en el río que queda a la izquierda ya está tu pescador, el jugador azul no puede poner un seguidor allí. Pero como el lago cierra el río por un extremo, puede colocar su seguidor en el río que queda a la derecha de la loseta recién colocada.



Has puesto un seguidor para que haga de pescador en la loseta recién colocada. Como en este río no hay ningún otro seguidor, no supone ningún problema.

Como el río de la izquierda ya está ocupado, el jugador **azul** decide poner su seguidor en el río de la derecha.

2b. Poner una cabaña en un río o en un lago

En vez de poner un seguidor en la loseta, puedes poner una cabaña en un río o lago de la loseta recién colocada. Sin embargo, solo podrás hacerlo si no hay ninguna otra cabaña en ese mismo sistema fluvial.

Un "sistema fluvial" comprende todos los tramos de río contiguos y, a diferencia de un río, no queda interrumpido por un lago. Queda delimitado por su nacimiento, por encerrarse sobre sí mismo, o por los márgenes propios del terreno.

Importante: está permitido colocar una cabaña en un río que ya tuviera algún seguidor (fuese del color que fuese).

Las cabañas solo se pueden poner en los ríos o los lagos. Una vez puestas, se quedarán allí hasta el final de la partida, cuando se puntuarán.



Has puesto una loseta que enlaza con dos sistemas fluviales. En el sistema izquierdo hay una cabaña **azul**, así que pones **tu** cabaña en el sistema de la derecha. El pescador **azul** que hay en este sistema no supone ningún problema. En este ejemplo se han coloreado los sistemas fluviales **rojo** y **azul**.

3. Provocar una puntuación al completar un río

Cada vez que un río queda cerrado por ambos extremos, se puntúa. Para ello el río debe finalizar en un bosque, desembocar en un lago o bien cerrarse sobre sí mismo.

A la hora de completar un río no importa si has sido tú mismo u otro jugador quien ha colocado la loseta que lo cierra. Tú simplemente recibirás los puntos por tener un seguidor allí.

Por cada loseta que tenga el río ganas 1 punto. Además, obtienes 1 punto adicional por cada pez que haya en el río o en cualquier lago adyacente.



Avanzas **tu** figura 5 casillas en el marcador.

Si tu figura da una vuelta completa al marcador, toma una ficha de puntuación de 50 y déjala frente a ti. Si llega a dar una segunda vuelta, gira la ficha de puntuación para que el 100 quede visible.



Aquí es donde el marcador de puntuación entra en juego.

Avanza tu figura tantas casillas como puntos hayas conseguido.

Después de una puntuación recuperas el seguidor que te ha aportado los puntos y lo devuelves a tu reserva.

Recuperas el pescador y lo devuelves a **tu** reserva. El pescador **azul** se queda donde está, ya que no ha participado en la puntuación.



El jugador **azul** ha completado tu río, con lo que puntúas el pescador. **Ganas 5 puntos:**

- 3 puntos por las 3 losetas de río y;
- 2 puntos por los 2 peces que hay en los lagos adyacentes.



Ahora ya conoces los elementos más importantes del juego. El resto de zonas son muy parecidas.

■ Los bosques

1. Colocar una loseta de terreno

Como siempre, primero deberás robar una loseta de un montón para colocarla. Las losetas de bosque también tienen que encajar. Junto a un segmento de bosque debe haber otro bosque.



2. Poner un seguidor como recolector

A continuación también deberás asegurarte de que no haya otro seguidor en el bosque. Si no lo hay, podrás poner tu seguidor para que actúe como recolector.



Has colocado la loseta de tal modo que has ampliado el bosque una loseta más. El bosque no está ocupado, de modo que puedes colocar en él a **tu** seguidor.



3. Provocar una puntuación al completar un bosque

Puntuación normal de un bosque

Un bosque queda completado cuando está rodeado por praderas (es decir, cuando no tiene ningún lateral en el que se pudiera colocar un segmento de bosque) y no queda ningún hueco en su interior. Si eres el único jugador que tiene algún recolector en el bosque, ganarás los puntos correspondientes.

Cada loseta que tenga el bosque completado vale por 2 puntos. Al igual que sucedía al puntuar un río, también recuperarás a tu seguidor.



Turno extra al puntuar un menhir

Después de puntuar un bosque tendrás que comprobar si en ese bosque había algún menhir. De ser así, el jugador que ha completado el bosque tendrá que robar 1 loseta del montón de losetas de menhir. Luego colocará esa loseta siguiendo las reglas de colocación habituales y pudiendo poner 1 seguidor o 1 cabaña en la nueva loseta. Si con ello se provoca otra puntuación, se llevará a cabo de inmediato. Sin embargo, aunque volviera a completar otro bosque con menhir, no volvería a robar otra loseta de menhir (no se puede robar más de 1 loseta de menhir por turno). Si no queda ninguna loseta en el montón de losetas de menhir, no se podrá robar ni colocar ninguna loseta de menhir más.



Unos turnos después **logras** completar el bosque y ganas 8 puntos gracias a sus 4 losetas. Como **has** completado un bosque que tenía un menhir, tu turno no termina aquí.



Como has completado el bosque con el menhir, robas una loseta de menhir. Tras colocarla, decides poner un seguidor en el bosque.
Al completar el bosque recibes 6 puntos gracias a las 3 losetas. En este bosque también había un menhir, pero no robas otra loseta de menhir, ya que no se puede robar más de 1 por turno.

Por lo general las losetas de menhir son algo más valiosas que las losetas normales de terreno, y algunas permiten realizar acciones especiales (ver p. 8).

■ Las praderas

1. Colocar una loseta de terreno

Robas una loseta de terreno y la colocas de modo que encaje correctamente.

Las praderas quedan delimitadas por los bosques, ríos y lagos.



Esta loseta tiene 3 praderas distintas.

2. Poner un seguidor como cazador

Un miembro de la tribu situado en una pradera es un cazador. A diferencia de los pescadores y los recolectores, los cazadores no se ponen de pie sino tumbados. De este modo se señala que no vas a recuperar este seguidor durante el transcurso de la partida.

Deberías intentar que tus cazadores estuvieran en praderas con muchos animales, ya que así te aportarán más puntos al final de la partida (ver "Fin de la partida y recuento final").

También en este caso deberás asegurarte de que no haya ningún otro cazador en la misma zona (la pradera) en la que pones al tuyo.



Has colocado una loseta y decides poner un seguidor en la pradera superior. Puedes hacerlo ya que esta pradera está separada del cazador azul por el bosque y el río.

Con lo que habéis aprendido ya podríais empezar a jugar. Pero antes de ver el recuento final, repasemos un momento las reglas y aclaremos algunos detalles.

■ Repaso

1. Colocar una loseta de terreno

- Siempre debes colocar la loseta que acabes de robar de tal modo que encaje en el terreno.
- En el improbable caso de que no pudieras colocar la loseta, déjala en la caja y roba una nueva loseta.

2. Poner un seguidor

- Solamente puedes poner un seguidor en la misma loseta que acabas de colocar.
- Asegúrate de que no haya ningún otro seguidor en esa misma zona.

3. Provocar una puntuación

- Un río se completa cuando ambos extremos finalizan en un lago, un bosque o cuando el río se cierra sobre sí mismo. Cada loseta de río y cada pez que haya en el río o en un lago adyacente aportan 1 punto.
- Un bosque se completa cuando queda totalmente rodeado de praderas y no queda ningún hueco en su interior. Cada loseta de bosque aporta 2 puntos.
- La puntuación siempre se realiza al final de un turno. En ese momento todos los jugadores que tengan algún seguidor en las zonas completadas podrán ganar puntos.
- Después de cada puntuación los jugadores recuperan los seguidores que tengan en las zonas puntuadas.
- Si completas un bosque que tenga uno o más menhires, deberás robar una loseta de menhir y realizar el resto de acciones una vez más. Solo se puede llegar a robar 1 loseta de menhir por turno.
- Si hubiera **más de un jugador** en la misma zona, el jugador que tenga más seguidores en el río o bosque es quien se queda los puntos. Si hay varios jugadores empatados con el número más alto de seguidores, todos ellos reciben los puntos.

¿Y cómo es posible que haya más de un seguidor en la misma zona? Te lo contamos en la siguiente página.

■ Varios seguidores en la misma zona

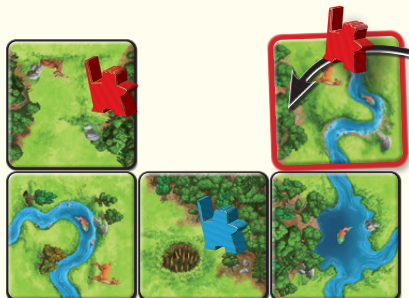
La loseta que **has** robado te permitiría ampliar el río, pero como en éste ya hay un pescador no podrías poner uno de tus seguidores. Así pues, decides colocar la loseta de tal modo que no alargue el río.



En una de las rondas posteriores robas esta loseta y la colocas junto a los dos tramos abiertos de río. En este río que se acaba de unir ahora hay 2 pescadores. Como el río ya se ha completado, se puntúa. Tanto **tú** como el **otro** jugador recibís cada uno 9 puntos (4 losetas y 5 peces).



Esperando arrebatárselo al jugador **azul**, colocas una loseta de bosque y pones en ella uno de tus seguidores para que haga de recolector. Esto está permitido ya que este segmento de bosque no está unido a ningún otro bosque que ya tenga un recolector.



Acabas de robar la loseta que necesitabas. Al colocarla, unes todos los segmentos y completas el bosque. Puesto que ahora tienes más recolectores en el bosque que tu rival, eres el único en conseguir los 10 puntos que aporta el bosque completado. Como el bosque que has completado tenía un menhir, después robas una loseta de menhir.



FIN DE LA PARTIDA Y RECUENTO FINAL

La partida termina cuando un jugador ya no pueda robar y colocar una loseta de terreno (podría quedar todavía alguna loseta de menhir). En ese momento:

- Se dejan las cabañas que hubiera en los ríos y los cazadores que estuvieran en las praderas.
 - El resto de seguidores que estuvieran en bosques o ríos que no se han completado se retiran del terreno.
- ¡Los bosques y ríos sin completar no aportan ningún punto!**

EL RECUENTO FINAL

Puntuar las cabañas de los sistemas fluviales

El jugador que tenga una cabaña en un sistema fluvial ganará 1 punto por cada pez que haya en ese sistema fluvial (sin importar si el pez está en un río o en un lago). Si en un sistema fluvial hubiera cabañas de varios jugadores, ganará los puntos el jugador que tenga más cabañas. En caso de empate entre varios jugadores, los jugadores empatados ganarán la totalidad de los puntos.

A la hora de puntuar las cabañas no importa si un sistema fluvial está cerrado o no.

Siguiendo este mismo procedimiento, se van puntuando todos los sistemas fluviales con cabañas.

Tienes 2 cabañas en el sistema fluvial de la izquierda (es decir, 1 más que el azul). Gracias a ello recibes 8 puntos por los 8 peces que hay en los ríos y lagos.



El sistema fluvial de la derecha pertenece a los jugadores **amarillo** y **azul**. Cada uno de ellos gana 10 puntos por los 10 peces que hay.

Puntuar los cazadores en las praderas

Los cazadores de las praderas aportan puntos en función de los animales salvajes.



Un **mamut** aporta **3 puntos**.



Un **uro** aporta **2 puntos**.



Un **ciervo** aporta **1 punto**.



El **tigre dientes de sable** en realidad compite por la comida, pero solo caza ciervos, ya que no se atreve a acercarse a los uros ni a los mamuts. Por cada tigre dientes de sable que haya en la pradera se elimina un ciervo.



Este resumen sobre los animales también aparece en el marcador.

Para que resulte más sencillo realizar este recuento, utiliza las **fichas de anulación**  para cubrir las parejas formadas por 1 ciervo y 1 tigre que estén en la misma pradera. De este modo sólo tendrás que contar los ciervos restantes junto con los mamuts y los uros. Si en una pradera hubiera más tigres que ciervos, no se restarán puntos. Si hay varios jugadores empatados por la mayoría de cazadores en una pradera, todos ellos recibirán la puntuación completa.

Si solo hay un jugador que tenga más cazadores, él será el único en ganar los puntos.

Al puntuar los cazadores no importa si la pradera está abierta o cerrada.

Siguiendo este mismo procedimiento, se van puntuando todas las praderas con cazadores.

Pradera 1: 1 uro.

El jugador **verde** gana 2 puntos.

Pradera 2:

1 ciervo, 1 mamut y 1 tigre. Los jugadores **rojo** y **violeta** ganan 3 puntos cada uno por el mamut. El ciervo cae presa del tigre.

Pradera 3:

1 ciervo y 2 tigres. El jugador **azul** no gana ningún punto (pero tampoco lo pierde).



Pradera 4:

2 mamuts, 2 uros, 2 ciervos y 1 tigre.

El jugador **rojo** es quien tiene más cazadores, por lo que se lleva los 11 puntos (2 mamuts = 6 puntos; 2 uros = 4 puntos; 1 ciervo = 1 punto).

El jugador que haya conseguido más puntos después del recuento final será el vencedor.

En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

El juego **Carcassonne – Cazadores y recolectores** se publicó por primera vez en 2002. Después de un tiempo en el que estuvo descatalogado, ahora hemos traído esta edición con nuevas ilustraciones y unas reglas modificadas. ¡Disfrutad de vuestras partidas neolíticas!

DEVIR

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



© 2002 und © 2020
Hans im Glück Verlags-GmbH
80809 München
www.hans-im-glueck.de

Créditos

Autor: Klaus-Jürgen Wrede, Bernd Brunnhofer

Ilustraciones: Marcel Gröber

Diseño gráfico: Christof Tisch

Créditos de esta edición

Producción editorial: Xavi Garriga

Traducción: Oriol García

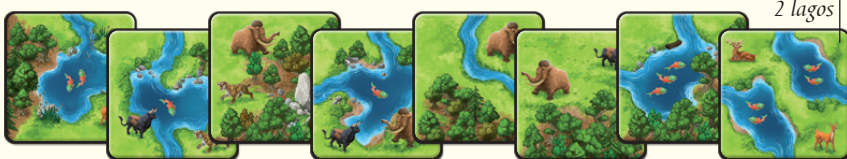
Adaptación gráfica: Antonio Catalán

ES-07/2020

LAS LOSETAS DE MENHIR

Después de colocar una loseta de menhir podrás poner si lo deseas un seguidor o una cabaña (como siempre).

Losetas de menhir que aportan más puntos



En estas losetas hay más animales en las praderas y más peces en el agua. Aparte de esto, son como cualquier otra loseta normal de terreno.

Losetas de menhir con acciones inmediatas

Tras colocar la loseta deberás realizar la acción indicada. Para poder realizar la acción, no es necesario que pongas ningún seguidor en la loseta (aunque después de realizar la acción podrías poner un seguidor en una zona, como siempre).



Si puntúas un bosque, cada loseta con setas vale 3 puntos más.



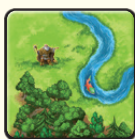
Al colocar la canoa ganas de inmediato 2 puntos por cada lago que se encuentre en su mismo sistema fluvial. El lago que hay en su misma loseta también cuenta. Las cabañas que pudiera haber en el sistema fluvial no influyen en modo alguno.

Tras colocar la canoa ganas 8 puntos por los 4 lagos que componen el sistema fluvial. Además, también **pones** un seguidor que te aporta de inmediato 5 puntos (ya que has completado el río).



Al colocar la trampa realizarás de inmediato un "minirecuento de pradera", contando todos los animales adyacentes a esta loseta (en vertical, horizontal o diagonal) que además estuvieran en la misma pradera que la trampa. Cada tigre que hubiera en alguna de las losetas eliminaría a un ciervo (de haberlo). Así pues, cubre cualquier pareja tigre-ciervo con fichas de anulación. El resto de mamuts, uros y ciervos te aportarán los puntos habituales. Finalmente, tendrás que tapar los animales puntuados con fichas de anulación; al final de la partida ya no se volverán a tener en cuenta para los cazadores.

Has colocado la trampa y la puntúas. ① Primero cubres el tigre y un ciervo. Luego **ganas** 4 puntos (1 por el ciervo restante y 3 por el mamut). El mamut de la esquina superior derecha no se cuenta porque no está en la misma pradera. ② Después cubres todos los animales puntuados con una ficha.



Al colocar el chamán podrás recuperar de inmediato uno de tus seguidores y devolverlo a tu reserva sin puntuarlo. No importa en qué lugar del terreno se encuentre.

Losetas de menhir para el recuento final

Estas losetas modifican el valor de los sistemas fluviales o de las praderas con las que estén en contacto.



Con la **trampa mayor** toda la pradera con la que esté conectada valdrá más puntos. Cada presa (mamut, uro y ciervo) que esté adyacente a esta loseta (en vertical, horizontal o diagonal) y que además esté en la misma pradera que la trampa, valdrá el doble de puntos de lo que valdría normalmente. También en este caso, antes de puntuar se tendrán que cubrir las parejas de tigre y ciervo.

Puntúas la pradera con la trampa mayor. Primero eliminas el tigre y el ciervo, y luego ganas 16 puntos (12 puntos por los 2 mamuts y 4 puntos por el uro). El ciervo de la derecha no se puntúa ya que no está en la misma pradera.



El **incendio** aleja a todos los tigres de esta pradera. Antes del recuento final, tapa con fichas de anulación a los tigres que estén en la misma pradera del incendio. Así pues, puntuarás todos los ciervos que haya.



La **balsa** hará que el sistema fluvial valga más puntos. Durante el recuento final, no solo ganarás 1 punto por cada pez, sino que cada lago también te aportará 1 punto.