

ES

Carcassonne

LABYRINTH



COMPONENTES

- 1 Tablero de juego
- 4 Peones de 4 colores
- 4 Coronas de 4 colores
- 4 Losetas iniciales (reverso oscuro)
- 56 Losetas de territorio (reverso claro)
- 32 Losetas de tesoro, 8 de cada color
- 32 Fichas de tesoro
- 38 Fichas de escudo
- 1 Carta de tesoro y 1 Carta de escudo
- 12 Cartas de misión
- 1 Ayuda de juego
- 1 Barra de medición

PREPARACIÓN

Aquí encontraréis toda la información sobre el **modo básico**. Si ya habéis jugado un par de partidas, probar el modo avanzado de la página 35.
Las reglas para el modo individual las encontraréis en las páginas 35 y 36. El tutorial del modo solitario es adecuado para familiarizarse con las reglas.

- Colocad el **tablero de juego** en el centro.
Barajad las **56 losetas de territorio** (reverso claro) boca abajo.
Colocad **16 de ellas al azar** boca arriba en los huecos del tablero.

***Nota:** Colocad las losetas en el tablero con orientación aleatoria. El territorio resultante no tiene por qué formar un laberinto que encaje.*

- Coged **10 losetas por jugador** (ver tabla) de entre las losetas de territorio (reverso claro).
Formad una pila boca abajo con ellas junto al tablero como reserva general. Esta será la **pila de robo**. Volved a guardar las losetas de territorio sobrantes en la caja sin mirarlas.

Jugadores	Losetas
1	10
2	20
3	30
4	40

- Escoged un **color** y colocad el **peón** correspondiente sobre la loseta del dragón que está **en el centro** del tablero de juego.

Realizad ahora **todos** los pasos siguientes:

- Baraja las **8 losetas de tesoro de tu color** y apílalas bocabajo frente a ti. Esto forma tu **pila de losetas de tesoro**.
- Coloca al lado la **corona** de tu color. Te servirá como soporte de losetas. Roba la loseta de tesoro superior de tu pila. Colócala de manera que solo **tú** puedas ver el tesoro que te toca buscar.
- Coge una **loseta inicial** (reverso oscuro) y colócala boca arriba delante tuyo. Esta loseta será el inicio de tu propio territorio.

- Colocad la **carta de escudos** junto al tablero y colocad todas las **fichas de escudo** encima. Colocad a su lado la **carta de tesoros** y colocad todas las **fichas de tesoro** encima. Así formaréis la **reserva** de fichas.
- De entre las **cartas de misión**, coged la misión de corona «*Más escudos*» (1A). Colocadlo junto a las otras cartas con la cara de 2-4 hacia arriba. Por último, tened a mano la **ayuda de juego**.



Aquí podréis encontrar:

- El **vídeo explicativo**
- Las reglas para una mini-expansión de **Carcassonne** usando las losetas de este juego.
- Attenção. Instruções não incluídas; disponíveis para download no site.

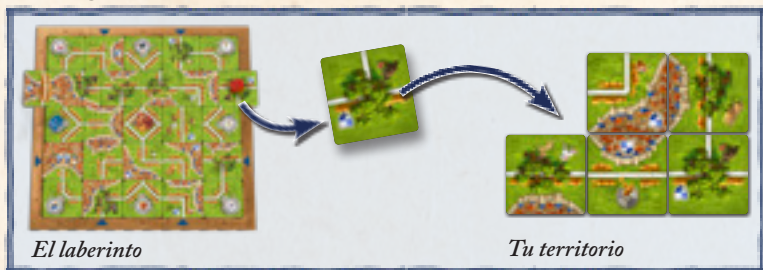
PT



Preparación para 3 jugadores

OBJETIVO DEL JUEGO

Tienes que guiar a tu peón a través del laberinto hasta los valiosos tesoros desplazando el laberinto con habilidad. Al mismo tiempo, tienes que ir construyendo tu propio territorio. Con las losetas que se van expulsando del laberinto y con los tesoros que vayas obteniendo vas construyendo ciudades y caminos. Si los completas, obtendrás valiosos escudos. ¡Quien al final de la partida haya construido la torre más alta con sus losetas, tesoros y escudos, será el ganador!



DESARROLLO DEL JUEGO 2-4

Empieza a jugar quien se haya perdido más recientemente. Luego, continuáis jugando en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno, mira qué tesoro sale en la loseta de tesoro de tu corona. Este es el **tesoro que debes buscar**. A continuación, realiza las siguientes 4 acciones en este orden.



1. Insertar loseta de territorio (obligatorio)
2. Moverse y encontrar tesoro (opcional)
3. Ampliar territorio (obligatorio)
4. Completar ciudades y caminos (opcional)

A continuación, le toca el turno al siguiente jugador.

1. Insertar loseta de territorio

Tienes que desplazar las losetas del laberinto para poder formar un camino a través del cual tu peón pueda llegar hasta el tesoro que buscas.

Para ello **debes** coger la loseta superior de la pila de robo e insertarla en **cualquier punto** del laberinto.

Puedes colocar la loseta en el sentido que prefieras. Las flechas del borde del tablero te indican los puntos en los que puedes introducirla. Empújala hasta **expulsar** exactamente una loseta de territorio del laberinto por el lado opuesto del tablero.



Si al hacerlo expulsas a **tu propio peón o a cualquier otro** del laberinto, deberás colocarlo inmediatamente sobre el **camino** de la loseta recién introducida por el lado opuesto. **Nota:** Este desplazamiento no cuenta como un movimiento (ver acción 2).



Importante: En tu turno es obligatorio insertar una loseta de territorio, incluso aunque puedas llegar a tu tesoro sin mover el laberinto.



Nota para veteranos de Labyrinth: También puedes insertar una loseta de territorio en el mismo lugar donde se expulsó otra en el turno anterior.

2. Moverse y encontrar tesoros

Una vez hayas alterado el laberinto, **puedes** moverte con tu peón por sus caminos. Puedes moverte a cualquier loseta a la que puedas llegar a través de **caminos conectados**. También puedes moverte **a través de bosques** (p.ej. en los cruces). Lo único que **no** podrás atravesar son las ciudades y los prados.



Camino con bosque

Puedes moverte tanto como quieras e incluso adelantar a otros peones. Puedes detenerte en cualquier loseta que elijas. No importa si ya hay otro peón en ella. También puedes elegir no mover tu peón.

Importante: Una vez te hayas detenido, **no** podrás volver a moverte este turno.

Encontrar un tesoro

¿Tu peón ha terminado su movimiento sobre una loseta en la que se encuentra el tesoro que buscas? ¡Genial, lo has «encontrado»!

Importante: Tan solo encuentras el tesoro si te quedas parado sobre la loseta en la que se encuentra.

Como recompensa, puedes incorporar esta loseta de tesoro a tu territorio (más información al respecto en *Ampliar territorio*). Cógelo de tu corona y ponlo boca arriba delante tuyo.

A continuación, coloca la **loseta de tesoro superior** de tu pila de losetas de tesoro sobre tu corona. Este será el próximo tesoro que debes buscar.



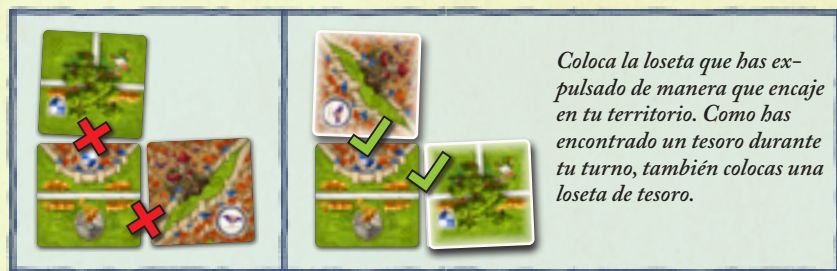
3. Ampliar territorio

Ahora **debes** añadir la loseta de territorio que acabas de **expulsar** del laberinto a **tu territorio**.

Si además has obtenido una **loseta de tesoro**, también puedes añadirla ahora. Puedes colocar estas losetas en cualquier orden.

Importante: Al añadir una loseta debes seguir las siguientes **reglas**:

- Puedes colocar la loseta en el sentido que prefieras.
- Debes colocarla de manera que **encaje** con al menos **1 de tus losetas** que ya estén colocadas.
- Esto quiere decir que, en todos los **lados adyacentes** de la loseta, un camino debe encajar con un camino, un prado con un prado o una ciudad con una ciudad.



Caso especial: Si ocurre que tu loseta no encaja en ninguna parte de tu territorio, deberás devolverla a la caja. No obtendrás ninguna otra loseta en su lugar.

Nota para veteranos en Carcassonne: Casi todas las fichas muestran un camino. ¡Tenedlo en cuenta a la hora de diseñar vuestros territorios!

Completar ciudades y caminos

Puedes completar ciudades y caminos en tu territorio al colocar losetas en él.

Una **ciudad** se considera completada cuando está **completamente rodeada por murallas** y no tiene ningún «hueco» en su interior.

Un **camino** se considera completado cuando en **todos sus extremos** termina en **una ciudad o un bosque**. También se considera completado cuando forma un circuito cerrado.



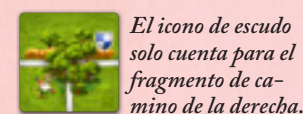
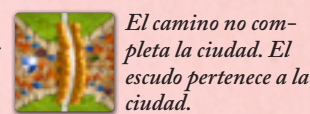
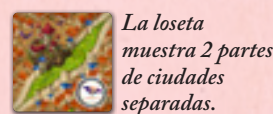
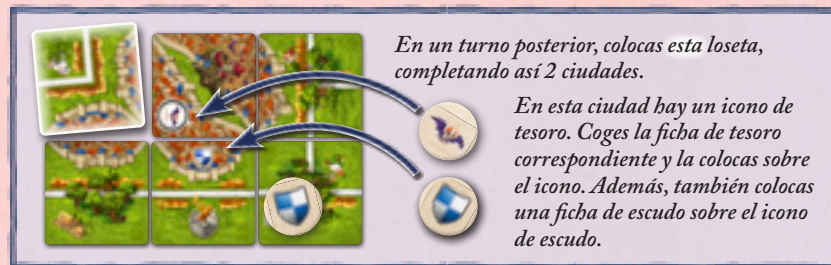
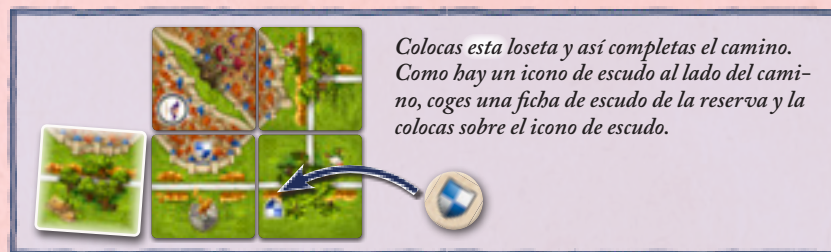
Fichas de escudo y de tesoro

Si has conseguido **completar** una ciudad o un camino, comprueba si hay **iconos de tesoro y/o de escudo** en ellos.

A continuación, coloca **una ficha de escudo** de la reserva sobre **cada escudo** que haya en la ciudad o junto al camino. Sobre **cada tesoro** deberás colocar **una ficha de tesoro**.

Puedes completar varias ciudades o caminos durante tu turno.

Nota: En cada icono de escudo o de tesoro solo puede haber una ficha correspondiente.



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina en el turno en el que **se vacíe la pila de robo**. Cada uno deberíais haber jugado un total de 10 turnos.

Es hora de ver quién ha ganado. Seguid los siguientes pasos:

1 Misión de corona

Comprobad primero quién ha almacenado más **fichas de escudo** en su propio territorio. Hay una recompensa por esto. Más información al respecto en **3**.

2 Apilar

Ahora, apilad **todas las losetas y fichas** de vuestro propio territorio formando una torre. Empezad con vuestras losetas iniciales, de territorio y de tesoro y poned encima las fichas de escudo y de tesoro que hayáis recolectado.

Las losetas de tesoro de la pila y de las coronas que no se hayan obtenido, se dejan a un lado.

3 Colocar peón o corona

Por último, colocad vuestro peón **sobre vuestra propia pila**.

Quien haya reunido el mayor número de fichas de escudo (**1**) y, con ello, haya cumplido la **misión de corona**, coloca **la corona** sobre su propia pila en lugar de su peón. En caso de empate, todos los jugadores harán esto mismo.

Ahora, comparad **la altura de todas las pilas**, incluyendo peones y coronas. **¡Quien tenga la pila más alta, será el ganador!** En caso de empate, se comparte la victoria.



Comparáis vuestras pilas. ¡El azul es el que tiene la pila más alta y gana la partida!



¿Te has leído ya las reglas y quieres probar el modo solitario?
Entonces juega al tutorial para el modo solitario.

TUTORIAL SOLITARIO 1

Las reglas del modo básico siguen siendo las mismas, aunque con los siguientes cambios:

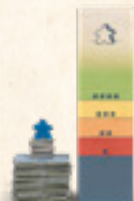
Cambios en la preparación de la partida

En el punto **8** de la preparación del juego, colocad la **misión de corona** «Más escudos» (1B) junto a las otras cartas con la cara de **1**  hacia arriba.

Cambios al final de la partida

Solo podrás colocar tu corona sobre tu pila si has conseguido almacenar **al menos 7 fichas de escudo** en tu territorio.

Una vez hayas apilado tu torre, coloca la **barra de medición** con el símbolo  junto a ella. ¡Ella te mostrará en una escala cómo de bien lo has hecho!



MODO AVANZADO 2-4

Las reglas del modo básico (2-4 ) siguen siendo las mismas, aunque con los siguientes cambios:

Cambios en la preparación de la partida

En el modo avanzado tenéis a vuestra disposición diferentes misiones y misiones de corona. Antes de empezar, seleccionad un escenario de la tabla:

Escenario	Misión de corona	Misiones
1. Ciudades y caminos	1A: Más escudos	4A + 5B
2. Centro sólido	2A: Más ciudades	4B + 6A + 7A
3. Caminos largos	3A: Más caminos	7B + 8A + 9A
4. Círculos cuadrados	1A: Más escudos	6B + 9B + 10A

8 **Nota:** Podrás encontrar las descripciones detalladas de cada carta de misión en la página 36.

9 Colocad la **misión de corona** del escenario que hayáis elegido con el lado de 2-4  hacia arriba junto a las demás cartas.

Escenario libre

¡Probad también el resto de misiones y combinadlas como queráis!

Para ello, elegid **1 misión de corona** y **3 misiones de vuestra elección** o elegidlas al azar.

¡No os
extraviéis en el
laberinto!



10 Luego, según el escenario, colocad **2-3 misiones** junto a las demás cartas.

A continuación, colocad fichas de escudo de la reserva sobre las casillas de cada misión. Tened en cuenta el número de fichas de escudo indicado para cada casilla.



Cambios en el transcurso de la partida

En el modo avanzado existe una quinta acción:

5. Cumplir misiones (opcional)

5. Cumplir misiones

Comprueba si has completado una o varias misiones en tu turno. Si es así, coge **todas las fichas de escudo de una casilla** de la carta de misión completada.

Si hay un número diferente de fichas de escudo sobre las casillas de la carta de misión, coge las de la casilla que **más** tenga. A continuación, colócalas en tu territorio sobre la **casilla debajo de la estatua** que está en tu **loseta inicial**.



Espacio para fichas

Importante: Si no quedan más fichas de escudo sobre una carta de misión, entonces no obtendrás **ninguna** ficha por completarlo.



Colocas estas dos losetas. De este modo, completas una ciudad de 4 losetas y un camino de 4 losetas.

Así cumples las misiones «Ciudad de tamaño 4» (4B) y «Camino de longitud 4» (5B). Coges todas las fichas de escudo de cualquier casilla de ambas misiones y las colocas sobre tu loseta inicial.

También puedes completar misiones **varias veces**. No obstante, para ello tendrás que volver a cumplir todos los requisitos de nuevo. **No** puedes utilizar un camino o una ciudad para cumplir varias veces la misma misión.

Nota: Si, por ejemplo, una misión requiere 5 caminos completadas, tendrás que completar un total de 10 caminos para completar esa misión dos veces.

Por lo tanto, para volver a completar las misiones 9A, 9B y 10B (ver pág. 36) no puedes utilizar ninguna loseta dos veces.

En el modo avanzado puede suceder que la reserva de fichas de escudo se agote. En ese caso, si logras completar una ciudad o un camino que tengan un escudo, puedes coger las fichas de escudo de una casilla cualquiera de una carta de misión a tu elección.

Nota: En este caso especial no coges la pila entera, sino la cantidad exacta que te tocaría recibir por completar algo.

Cambios al final de la partida

Si jugáis con la misión de corona «Más ciudades» (2A) o la de «Más caminos» (2B), se otorgará la corona por tener **más ciudades o caminos** en lugar de fichas de escudo. Comprobad quién las ha ganado **antes de apilar las torres** al final de la partida. En caso de empate, todos los implicados pueden colocar su corona.



MODO AVANZADO SOLITARIO

Las reglas del modo avanzado siguen siendo las mismas, aunque con los siguientes cambios:

Cambios en la preparación de la partida

En el punto **8** de la preparación de la partida, coloca la **misión de corona** con el lado de **1**  hacia arriba junto a las demás cartas.

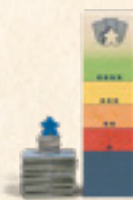
Cambios en el transcurso de la partida

5. Cumplir misiones (opcional)

¿Has logrado completar una o varias **cartas de misión** en tu turno? Entonces coge todas las **fichas de escudo** que haya en la casilla que **menos** tenga de la carta de misión completada. Primero tienes que elegir las de esta casilla. Si vuelves a completar la misión, coge las fichas de la casilla en la ahora haya menos fichas de escudo. **Nota:** *Por lo tanto, debes volver a completar la misión para obtener más fichas de escudo.*

Cambios al final de la partida

Para la misión (1B) se aplica el valor de 12+. Una vez hayas apilado tu torre, coloca la **barra de medición** con el lado  junto a ella. ¡Ella te mostrará en una escala cómo de bien lo has hecho!



CARTAS DE MISIÓN

Misiones de corona

Todos las misiones de corona hacen referencia a cosas **en tu territorio**. Si se trata de ciudades o caminos, deben estar siempre **completados**.

 **Más escudos (1A)**
Tienes más fichas de escudo que nadie.

 **Solitario: 7+ / 12+ escudos (1B)**
Tienes **al menos 7/12** fichas de escudo.

 **Más ciudades (2A)**
Tienes más ciudades que nadie.

 **Solitario: 5+ ciudades (2B)**
Tienes **al menos 5** ciudades.

 **Más caminos (3A)**
Tienes más caminos que nadie.

 **Solitario: 5+ caminos (3B)**
Tienes **al menos 5** ciudades.

Misiones

 **Ciudad de tamaño 3 (4A)**
Completa una ciudad compuesta por exactamente 3 losetas.

 **Ciudad de tamaño 4 (4B)**
Completa una ciudad compuesta por exactamente 4 losetas.

 **Camino de longitud 3 (5A)**
Completa un camino compuesto por exactamente 3 losetas.

 **Camino de longitud 4 (5B)**
Completa un camino compuesto por exactamente 4 losetas.



Rodea tu loseta inicial (6A)

Ten los 8 espacios que rodean tu loseta inicial ocupados por losetas.

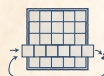


Cuadrícula 4x4 (6B)

Crea una cuadrícula con 4 losetas en vertical y 4 en horizontal en tu territorio. No debes dejar ningún hueco en medio.



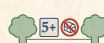
Muévete hasta el dragón (7A) Mueve a tu peón hasta la loseta del dragón del centro desde cualquier otra loseta. Termina allí tu turno.



Expulsa a tu peón (7B) Expulsa a tu propio peón del laberinto (ver pág. 33).



Ciudad de tamaño 5+ sin tesoros (8A) Completa una ciudad compuesta por al menos 5 losetas. En la ciudad no puede aparecer ningún tesoro.



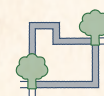
Camino de longitud 5+ sin tesoros (8B) Completa un camino compuesto por al menos 5 losetas. Junto al camino no puede aparecer ningún tesoro.



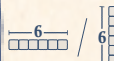
4 losetas con escudos en fila (9A) Ten 4 losetas con escudos en una fila en tu territorio. Esta puede ser vertical u horizontal. No importa si hay o no hay fichas de escudo sobre ellas.



4 losetas con escudos en un cuadrado (9B) Ten 4 losetas con escudos formando un cuadrado en tu territorio. No importa si hay o no hay fichas de escudo sobre ellas.



Circuito cerrado (10A) Forma un circuito cerrado con caminos. Este puede estar interrumpido por bosques y puede estar formado por cualquier número de losetas.



6 losetas en fila (10B) Coloca 6 losetas en una fila. Esta puede ser vertical u horizontal.



5 ciudades (11A) Ten 5 ciudades completadas en tu territorio.



3 ciudades sin tesoros (11B) Ten 3 ciudades completadas en tu territorio. En estas ciudades no puede haber ningún tesoro.



5 caminos (12A) Ten 5 caminos completados en tu territorio.



3 caminos sin tesoros (12B) Ten 3 caminos completados en tu territorio. Junto a estos caminos no puede haber ningún tesoro.

© 2026 Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Autores: Max J. Kobbert y Klaus-Jürgen Wrede

Ilustración: Marcel Gröber

Dirección artística y diseño gráfico: Alena Rolinski y Sophie Wegwart

Redacción: Lena Burkhardt, Willi Fabienke, Valentin Köberlein, Alena Rolinski, Elmar Quiring

Un agradecimiento especial a: Todos los que han probado el juego y los equipos de Hans im Glück y Ravensburger