

# CABALLEROS – EXPANSIÓN

## CARTAS ESPECIALES PEQUEÑAS

de Michael Schacht

### PREPARACIÓN

Para utilizar esta expansión, debes recortar las cartas siguiendo las líneas grises. (Consejo: utiliza un cúter y una regla para obtener un mejor resultado).

Las cartas pequeñas de esta expansión representan un nuevo tipo de cartas especiales que los jugadores pueden ganar durante el desarrollo del juego. Se barajan y se colocan formando un montón adicional en el centro de la mesa.

### REGLAS PARA LAS CARTAS ESPECIALES

Las reglas normales del juego se aplican, pero con los siguientes añadidos. Cada una de las cartas pequeñas de esta expansión proporciona una ventaja especial, el propietario de la carta la podrá utilizar una vez durante su turno. Después de utilizar la carta, ésta se descarta y se coloca bajo el mazo de cartas pequeñas.

Un jugador sólo puede ganar una carta especial pequeña durante su turno. Si lo consigue, puede continuar jugando, pero no puede capturar otra carta especial pequeña.

El “Guardián de carta especial” puede proteger también las cartas especiales pequeñas.

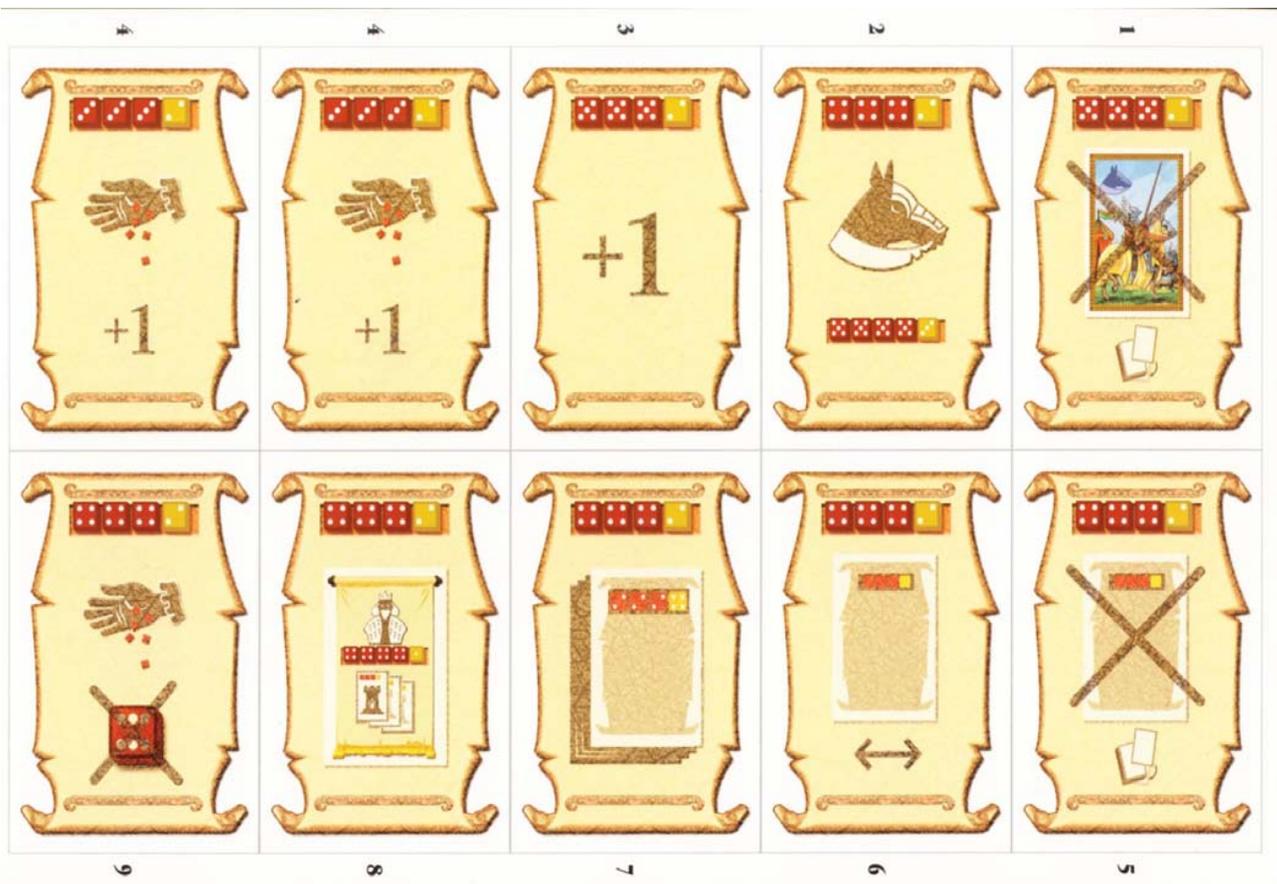
Las cartas especiales de la “Edición Catálogo” pueden combinarse también con esta expansión.

### LAS CARTAS

**1. ¡Pierde un torneo!** (Imagen: Carta de torneo tachada). Un jugador juega esta carta contra uno de los otros jugadores. Este jugador debe descartar una de sus cartas de torneo. La carta descartada se coloca bajo uno de los mazos de cartas grandes.

**2. Suerte en el torneo** (Imagen: Caballo con una combinación de dados). En un torneo, un jugador puede utilizar esta carta si considera que su tirada no va a ser suficiente, obteniendo una combinación de y un .

**3. Turno extra** (Imagen: +1 en grande). El jugador dispone un turno adicional completo tras completar su turno.



**4. Tirada extra** (Imagen: Mano lanzando dados con un +1). El jugador dispone de una tirada de dados adicional. (La expansión contiene dos de estas cartas)

**5. ¡Pierde una carta especial!** (Imagen: Carta especial tachada). Un jugador juega esta carta contra uno de los otros jugadores. Este jugador pierde una de sus cartas especiales –grande o pequeña-. La carta se coloca bajo uno de los mazos de cartas de su tamaño. El “Guardián de carta especial” protege de esta carta.

**6. Intercambio de carta especial** (Imagen: carta especial con una flecha doble). Un jugador juega esta carta contra uno de los otros jugadores. El jugador coge una de las cartas especiales –grande o pequeña- de otro jugador y le entrega una de las suyas –grande o pequeña-. Si un jugador no dispone de una carta especial para intercambiar, no puede poner en juego esta carta. El “Guardián de carta especial” protege de esta carta.

**7. Traición** (Imagen: Mazo de cartas especiales). Esta carta permite capturar con mayor facilidad una carta especial. La carta cambia la combinación de dados necesaria de una carta especial –grande o pequeña- a tres y un .

**8. Intriga** (Imagen: El Rey). Esta carta permite derrocar con mayor facilidad al Rey y ganar el juego. Con esta carta la tirada de un jugador sólo tiene que superar cuatro y un .

**9. Suerte con los dados** (Imagen: Mano con dados mostrando un tachado). Con esta carta los no se descartan y pueden volverse a lanzar.

Autor: Michael Schacht  
Gráficos: Hans-Jörg Brehm  
Traducción: Carlos Moreno  
Copyright 2002

<http://www.spiele-aus-timbuktu.de>