

# Carcassonne La Torre

## Contenidos

- 18 piezas de territorio
- 30 segmentos de torre (en un solo color)
- 1 dispensador para las piezas de territorio, con forma de torre



**Atención:** La Torre no es un juego completo, debe ser jugada en combinación con Carcassonne. La Torre es totalmente compatible con las anteriores expansiones de Carcassonne. Las reglas de esta expansión son las mismas de Carcassonne, con las siguientes reglas adicionales.

## Preparación del juego

No desmontes el dispensador de piezas de territorio. Para utilizarlo, mezcla todas las piezas de territorio boca abajo, y colócalas en el dispensador igualmente boca abajo (y obviamente, sin mirarlas). En su turno, los jugadores pueden extraer piezas de territorio tanto de la parte inferior como superior del dispensador, aunque es más seguro extraerlas de la parte superior, ya que al intentar sacar una pieza de la parte inferior se pueden hacer caer piezas adicionales.

Mezcla las 18 piezas de territorio de esta expansión junto con las demás piezas de territorio de Carcassonne, y una vez mezcladas llena el dispensador con todas ellas. Da lo mismo si colocas las piezas en la columna izquierda, en la columna derecha, o en ambas columnas. Una vez hayas llenado el dispensador, colócalo en un lugar al alcance de todos los jugadores.

Según el número de jugadores que participen, cada uno debe tomar el número de segmentos de torre indicados a continuación, y colocarlos enfrente suyo:

- |  |                                   |
|--|-----------------------------------|
| 2 jugadores: 10 segmentos cada uno   | 3 jugadores: 9 segmentos cada uno |
| 4 jugadores: 7 segmentos cada uno  | 5 jugadores: 6 segmentos cada uno |
| 6 jugadores: 5 segmentos cada uno (esta opción sólo es posible si además se utiliza la expansión Posadas y Catedrales) |                                   |

## Desarrollo del juego

En su turno, cada jugador roba una pieza de territorio del dispensador y la coloca en juego de manera normal (las 18 piezas incluidas en esta expansión también obedecen a todas las reglas normales de Carcassonne sobre colocación de piezas de territorio). Una vez hecho esto, el jugador puede llevar a cabo **una** de las siguientes **4 acciones posibles**:

- Desplegar uno de sus **seguidores** en la pieza de territorio **que acaba de poner en juego** (esta es la única opción permitida en las reglas normales de Carcassonne).
- Colocar uno de sus **segmentos de torre** en **cualquier** pieza de territorio que incluya el dibujo de una base de torre (tanto si dicha pieza de territorio se acaba de poner en juego, como si ya estaba en juego anteriormente).
- Desplegar uno de sus **segmentos de torre** en cualquier torre **ya comenzada** (es decir, que ya esté formada como mínimo por un segmento).
- Desplegar uno de sus **seguidores** en cualquier torre **ya comenzada**, completándola.

## Colocar segmentos de torre y tomar prisioneros

Cada vez que un jugador coloca un segmento de torre, puede elegir de inmediato a uno de los seguidores que tenga en juego cualquier jugador (incluso él mismo) y tomarlo como prisionero. No obstante, el jugador está algo limitado a la hora de elegir qué seguidor podrá tomar como prisionero. Esto se determina según la altura de la torre en la que acaba de colocar un segmento (es decir, según el número de segmentos que componen dicha torre).

Si el segmento de torre que se ha colocado es el único en esa pieza de territorio (es decir, si la torre sólo tiene "un piso de altura"), el jugador deberá elegir el seguidor prisionero entre cinco piezas de territorio: la pieza de territorio en la que se encuentra el propio segmento de torre, y cada otra pieza de territorio que esté **adyacente en línea recta** (es decir, vertical u horizontalmente, pero no en diagonal) a la pieza de territorio que contiene la torre.

*Ejemplo: el jugador rojo coloca el primer segmento de torre y toma como prisionero al seguidor azul de la pieza de territorio 4.*



Si el segmento de torre que se ha colocado es el **segundo** que hay en esa pieza de territorio (es decir, si la torre tiene "dos pisos de altura"), el jugador podrá elegir el seguidor que tomará como prisionero entre nueve piezas de territorio.

Con cada nuevo segmento que se coloque en la torre, se añadirán 4 posibles piezas de territorio (una en cada dirección) entre las que elegir el seguidor que se tomará como prisionero. Este alcance puede pasar por encima de espacios vacíos y

de otras torres (sea cual sea su altura). No hay límite para el número de segmentos de altura que puede tener una torre.

*Ejemplo: el jugador rojo coloca el segundo segmento de torre en una misma pieza de territorio, y por tanto puede elegir tomar como prisionero al seguidor verde de la pieza 1, al seguidor azul de la pieza 6, o al seguidor amarillo de la pieza 9.*



Si el seguidor prisionero pertenecía a un oponente, el jugador que lo ha capturado deberá colocarlo enfrente suyo, en una pila aparte. En cambio, si el seguidor prisionero le pertenece a él mismo, lo devolverá a su provisión de seguidores.



## Desplegar seguidores en las torres

Cuando un jugador despliega un seguidor en una torre (para ello, se debe colocar la ficha del seguidor sobre el segmento superior de la torre), dicha torre se considera completa y ya no se le pueden añadir más segmentos. El seguidor se mantendrá sobre la torre hasta el final de la partida (a menos que sea tomado como prisionero por algún jugador, en cuyo caso la torre quedará otra vez "libre", y se podrá volver a añadirle más segmentos o desplegar un nuevo seguidor en ella).

## Intercambio de prisioneros

Cuando 2 jugadores han capturado cada uno un prisionero del otro jugador, los **intercambiarán** de inmediato a razón de uno por uno, de modo que cada prisionero intercambiado sea devuelto a su dueño. Este intercambio es automático, y no requiere negociación. Si alguno de los jugadores tiene varios prisioneros del otro jugador, el dueño podrá elegir qué prisionero en concreto se le debe devolver.

Aparte de esto, cada jugador tiene la opción de **pagar rescate** durante su turno por **uno** de sus seguidores que esté prisionero en manos de un oponente de su elección. Para ello el jugador deberá "pagar" a dicho oponente 3 puntos de victoria, haciendo retroceder su contador de puntuación **tres espacios** y haciendo avanzar el contador de puntuación del oponente otros tres espacios. Una vez hecho esto, el jugador podrá elegir y recuperar un seguidor que dicho oponente tenga prisionero, devolviéndolo a su reserva de seguidores o poniéndolo en juego de manera normal ese mismo turno. Obviamente, si el jugador no tiene al menos 3 puntos en el marcador no podrá pagar rescate por ninguno de sus seguidores.



## Nuevas piezas de territorio

Aparte de las bases para torres, las nuevas piezas de territorio de esta expansión no tienen reglas especiales. **Aclaración:** en la pieza de territorio de la izquierda, tanto el camino como la ciudad separan los campos en cuatro segmentos diferentes.

## Casos especiales con las demás expansiones

- **Posadas y Catedrales (1ª expansión):** los seguidores grandes pueden ser tomados como prisioneros de manera normal, y también cuentan como seguidores normales a la hora de intercambiar prisioneros o de pagar rescate por ellos.
- **Constructores y Comerciantes (2ª expansión):** los cerdos y los constructores no se consideran seguidores normales, y por tanto no pueden tomarse como prisioneros ni colocarse encima de una torre. Si el seguidor que has tomado como prisionero ha dejado a un constructor o un cerdo en una posición ilegal (o sea, si el cerdo o constructor se ha quedado sin ningún seguidor de su mismo color en la carretera, ciudad o campo donde está), dicho cerdo o constructor será inmediatamente retirado de su pieza de territorio y devuelto al jugador al que pertenece.
- **La Princesa y el Dragón (3ª expansión):** un seguidor que esté sobre una torre se retirará del juego de manera normal si es devorado por el dragón. Si en la pieza de territorio a la que se mueve el dragón hay dos seguidores (uno en la propia pieza de territorio y el otro sobre una torre), el dragón los devorará a ambos. Si en el mismo turno colocas en juego una pieza de territorio con un dragón, y añades un segmento a una torre, primero deberás tomar un prisionero (si quieres hacerlo) y luego se resolverá el movimiento del dragón. El hada puede colocarse en cualquier pieza de territorio que contenga un seguidor, incluso si dicho seguidor está sobre una torre. Un seguidor sobre una torre no se considera un caballero (aunque dicha torre esté en una ciudad), y por tanto no es afectado por la princesa.



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH  
 Editado en España por Devir Iberia SL  
 Rbla. Catalunya 117, principal 2ª - Barcelona 08008  
 Tel: 93 238 98 70 - Fax: 93 415 13 42 - e-mail: spain@devir.es