



Carcassonne: The Tower R1

Contenido

- 18 Plaquitas de Terreno con la base de la torre
- 30 Segmentos de torre de madera
- 1 Torre para colocar las plaquitas

Carcassonne: La Torre es una expansión, por lo que solo puede ser jugada junto con el juego original de Carcassonne. Se puede combinar con el resto de expansiones.

Todas las reglas originales de Carcassonne se mantienen

Preparación

Mezclar todas las plaquitas de Carcassonne. Cada jugador recibe el mismo número de segmentos de torre dependiendo de cuantos jugadores haya:

- 2 Jugadores: 10 Segmentos
- 3 Jugadores: 9 Segmentos
- 4 Jugadores: 7 Segmentos
- 5 Jugadores: 6 Segmentos
- 6 Jugadores: 5 Segmentos

Desarrollo

El jugador roba una plaquita y la coloca conforme a las reglas de Carcassonne. Esto también se aplica a las 18 nuevas plaquitas con la base de la torre.

El jugador puede elegir una de las siguientes opciones:

- Poner un seguidor en un camino, ciudad o granja de acuerdo con las reglas normales.
- O una de las tres nuevas opciones...
- Poner un segmento de torre en cualquiera de las plaquitas con la base de la torre que estén en la mesa; reciente o anterior.
- Poner un segmento de torre sobre otros que ya estén en juego.
- Poner un seguidor sobre cualquier torre y entonces la cierra.

Torres y Capturas

Cada vez que un jugador pone un segmento de la torre puede capturar y encarcelar uno de los seguidores del oponente sacándolo del tablero y colocándolo delante de él. La altura y posición de la torre que se ha jugado determina cuales de los seguidores pueden ser capturados.

Una torre creada por un solo segmento afecta a 5 casillas, la que ocupa ella y las cuatro adyacentes en vertical y horizontal (no en diagonal).

Si se añadiera una segunda sección de la torre el área en la que se puede capturar a los seguidores enemigos pasaría a ser de 9 casillas (la que ocupa y dos en cada dirección).





Con cada sección adicional de la torre el área aumenta en cuatro casillas, es decir, una más en cada una de las direcciones cardinales (nunca en diagonal). No hay restricciones en la altura de la torre. Puede aumentarse hasta que se cierre al colocarse un seguidor en la cima.



Nota: El alcance de las torres no se corta con los “agujeros” del tablero (aunque no haya plaquita se cuentan cada uno de los espacios del tablero de manera que puede saltar a una casilla que no este unida aún a la torre –n.d.t-).

Si hay varios seguidores al alcance deberá elegirse cual será capturado. Solo puede capturarse un seguidor por segmento.

Seguidores en las Torres

Si se coloca un seguidor sobre la torre, no se podrán añadir más segmentos a esta torre. Esto es muy importante si se usa para salvar de la captura a un seguidor valioso.



Prisioneros

Si dos jugadores tienen prisioneros seguidores del otro, ambos son devueltos inmediatamente a sus propietarios y están listos para ser puestos en juego (intercambio de prisioneros –n.d.t.) Además, durante tu turno, puedes intentar canjear un prisionero que tenga tu rival por tres puntos tuyos. Tu pierdes tres puntos que gana tu rival y recuperas a tu seguidor, que puedes poner en juego en ese mismo turno.



Nuevas Plaquetas de Terreno

Con las nuevas plaquetas no se añade ningún tipo de elemento nuevo excepto la base de la torre. Con el nuevo puente sobre la ciudad, todos los campos estan separados y la ciudad esta unida.

