

# THE WANDERING TOWERS

## PREGUNTAS FRECUENTES

### ¿QUÉ ES UN TURNO?

Un turno consiste en todas las acciones que puedes llevar a cabo mientras eres el jugador activo.

### ¿QUÉ ES UNA ACCIÓN?

Es jugar una carta de movimiento y realizar su efecto de movimiento. Se pueden realizar 2 acciones por turno y pueden ser idénticas. Tras jugar dos acciones, rellenaremos la mano hasta tener 3 cartas.

También puedes realizar 1 sola acción y descartar la segunda carta de movimiento.

Si no puedes o no quieres llevar a cabo una acción, descartas tus 3 cartas de mano y coges 3 nuevas cartas de la pila de robo. Además, puedes hacer avanzar 1 torre cualquiera 1 espacio.

### ¿PUEDO JUGAR UNA CARTA Y NO REALIZAR EL MOVIMIENTO CORRESPONDIENTE?

Si juegas una carta y puedes realizar el movimiento, tienes que hacerlo. Puedes descartar una carta sin usarla en el caso que no puedas realizar el movimiento indicado en la carta.

### ¿PUEDO JUGAR UNA CARTA DIFERENTE SI OTRO JUGADOR QUIERE "HECHIZAR" MI JUGADA UTILIZANDO UN HECHIZO MÁGICO?

¡No! En cuanto hayas jugado una carta, tienes que realizar la jugada, aunque no te guste el hechizo mágico que ha utilizado el otro jugador.

### ¿CUÁNDO UTILIZAR UN HECHIZO MÁGICO?

Sólo puedes usar un hechizo mágico si tienes el número necesario de frascos llenos de poción mágica.

En el juego básico, sólo puedes usar 1 hechizo mágico por turno.

En la Variante para Maestros Hechiceros, puedes usar 1 poción mágica por acción, es decir, 2 veces por turno.

Una vez que hayas usado un hechizo mágico, tienes que descartar los frascos de poción mágica que hayas usado.

Un hechizo mágico puede utilizarse antes, durante o después de una acción.

### ¿PUEDO USAR HECHIZOS MÁGICOS AUNQUE NO SEA MI TURNO?

En el juego básico, sólo puedes usar hechizos mágicos si es tu turno. En la Variante para Maestros Hechiceros, puedes usar un hechizo mágico aunque no sea tu turno.

*Por cada acción, sólo un jugador puede usar un hechizo. La prioridad la tiene el jugador activo, es decir, el jugador al que le toca. Si este jugador no puede o no quiere usar un hechizo, otro jugador puede hacerlo. Si varios jugadores quieren usar un hechizo, tiene prioridad el jugador que se sienta más cerca del jugador activo en el sentido de las agujas del reloj. Por lo tanto, es aconsejable permanecer siempre atento, aunque no sea tu turno.*

*Ejemplo: Otro jugador tiene un mago que está parado 1 espacio delante del castillo del cuervo. Este jugador descarta 2 frascos de poción mágica llenos y mueve su\* mago al castillo de cuervos.*

### ¿PUEDO JUGAR CON MÁS DE 2 HECHIZOS MÁGICOS TAMBIÉN EN EL JUEGO BÁSICO?

Si ya has adquirido experiencia con Las Torres Errantes, puedes decidir por ti mismo con cuántos hechizos mágicos jugar.

### ¿PUEDO TAMBIÉN ENCERRAR A UNO DE MIS MAGOS Y LLENAR UN FRASCO DE POCIÓN MÁGICA COMO RECOMPENSA?

¡Sí! Aunque encierres un mago propio, puedes llenar un frasco de una poción mágica vacía.

### ¿PUEDO INCLUSO DESCARTAR VARIOS FRASCOS LLENOS DE POCIONES MÁGICAS PARA UTILIZAR UN HECHIZO VARIAS VECES?

Sí. Ejemplos:

- Hechizo "Mover un mago": Puedes descartar 4 frascos llenos de poción mágica para mover a tu mago 2 espacios hacia delante.
- Hechizo "Mover una torre": Puedes descartar 2 frascos llenos de poción mágica para mover 1 torre cualquiera 4 espacios hacia delante.
- Hechizo "Liberar un mago": Descartas 1 frasco de poción mágica lleno y levantas una torre, pero desafortunadamente, ninguno de tus magos está allí. Descartas otro frasco de poción mágica lleno y levantas otra torre, y así sucesivamente.

\*Por razones de mejor legibilidad, se renuncia al uso concurrente de las formas lingüísticas masculino, femenino y diverso. Cualquier referencia a personas se aplica igualmente a todos los géneros.

**¿CUÁNDO SE PUEDE LIBERAR A UN MAGO MEDIANTE EL HECHIZO "LIBERAR A UN MAGO"?**

En cualquier momento Este hechizo mágico puede usarse antes, durante o después de la acción de un jugador.

- *Un jugador quiere mover una torre. Antes de mover la torre, alguien puede usar este hechizo mágico para conjurar a su mago encerrado en lo alto de la torre, de modo que este mago encerrado también será movido cuando se mueva la torre!*
- *Un jugador ha movido una torre sobre otra torre y, al hacerlo, ha encerrado a un mago. El jugador al que pertenece el mago encerrado puede liberar a su mago mediante este hechizo mágico y colocarlo en lo alto de la torre.*
- *Mediante un hechizo mágico, el castillo del cuervo se traslada a una torre en la que se ha encerrado a un mago. El jugador que posee al mago puede utilizar este hechizo mágico para liberarlo y lanzarlo al castillo de cuervos.*

**¿GANARÉ SI SOY EL PRIMERO EN METER A TODOS MIS MAGOS EN EL CASTILLO DEL CUERVO?**

¡No! Para ganar, también tienes que haber girado todos tus propios frascos de pociones mágicas al máximo o descartarlos por hechizos mágicos.

**¿PUEDO TRASLADAR A MI ÚLTIMO MAGO AL CASTILLO DEL CUERVO AUNQUE AÚN NO HAYA LLENADO MIS FRASCOS DE POCIONES MÁGICAS?**

Sí, no necesitas haber llenado todos los frascos de pociones mágicas para trasladar a tu último mago al castillo del cuervo. Pero no ganarás hasta que se cumplan las dos condiciones.

**¿PUEDO IMPEDIR QUE EL JUGADOR ACTIVO ENTRE EN EL CASTILLO DEL CUERVO?**

Sí, ¡pero sólo en la Variante para Maestros Hechiceros! Como jugador inactivo, puedes usar un hechizo mágico sólo si el jugador activo no lanza un hechizo. Dependiendo de los hechizos mágicos en juego, puedes mover al mago del jugador activo, una torre o el castillo del cuervo, o cambiar una torre, antes de que el jugador activo tome su turno.

**¿TENGO QUE HABER LLENADO PRIMERO MIS FRASCOS EN LA VARIANTE PARA JUGADORES DE EQUIPO, ANTES DE PODER MOVER LOS MAGOS DE MI COMPAÑERO?**

No! Puedes mover los magos de tu compañero una vez que hayas metido a todos tus magos en el castillo de los cuervos. No importa cuántos frascos de pociones mágicas hayas llenado.

**¿QUÉ PUEDO HACER SI NO RECUERDO DÓNDE ESTÁN ENCERRADOS MIS MAGOS?**

- Para encontrar a un mago bloqueado, necesitas usar cartas de torre para avanzar torres individuales una a una, hasta que tu(s) mago(s) se haga(n) visible(s).
- Si el hechizo "Liberar a un mago" está en juego, puedes usar este hechizo mágico para mirar debajo de las torres y, si procede, liberar inmediatamente a un mago. Incluso puedes hacer esto varias veces durante una acción, si renuncias al número correspondiente de frascos de poción mágica llenos.

**¿QUÉ PUEDO HACER SI NO RECUERDO CUÁNTOS DE MIS MAGOS ESTÁN YA EN EL CASTILLO DEL CUERVO?**

Puedes mirar en el castillo del cuervo en cualquier momento y también vaciarlo, para que todos los jugadores puedan ver cuántos magos hay ya en el castillo del cuervo.

**Autores:** Wolfgang Kramer and Michael Kiesling

**Ilustrador:** Michael Menzel

**Traducción al español:** Anastasio Martínez León

**Distribución en España:** PIF Games

© 2022 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany

Fabricado en Alemania. Todos los derechos reservados.

Visitanos en: [www.pifgames.com](http://www.pifgames.com)

