

REGLAMENTO



LOS MÁS TERRORÍFICOS MONSTRUOS HAN COBRADO VIDA Y SE HAN ADUEÑADO DEL CASTILLO DEL TERROR. LOS AVENTUREROS MÁS INTRÉPIDOS DEBEN LIBERARLO. ELIJE A TU PERSONAJE, USA LOS OBJETOS ENCANTADOS Y ATRAPA A LOS MONSTRUOS... TE ATREVES A ENTRAR?

El Castillo del Terror es un juego terroríficamente divertido para todas las edades, que contiene 62 cartas y ofrece 3 modalidades de juego totalmente diferentes: Investigador Observador, Explorador Veloz y Cazador Memoria.

EL CASTILLO DEL TERROR - ISBN (978-84-697-6634-7)

Idea Original y Creado por: Manuel Sánchez Montero

Copyright y Derechos intelectuales: Átomo Games

Diseño: Alberto L. García (Zaviev) y Raúl López.

Ilustraciones: Alberto L. García (Zaviev)

Quedan prohibidas la reproducción de las imágenes.

2ª Edición. Córdoba 2018. Fabricado en España

(AGRPriority.com).



ESTIMADO AVENTURERO:

POSIBLEMENTE HAYAS LEÍDO VARIAS DE LAS HISTORIAS DE TERROR Y MISTERIO QUE DURANTE AÑOS HE ESCRITO. HACE UN AÑO ADQUIRÍ UN ANTIGUO CASTILLO EN TRANSILVANIA PARA RETIRARME Y CREAR UNA ATRACCIÓN DONDE TODA LA FAMILIA DISFRUTARA CON RECREACIONES DE LAS CRIATURAS QUE PUEBLAN MIS RELATOS.

PERO ALGO EXTRAÑO HA OCURRIDO... ¡LOS MONSTRUOS DE LAS ATRACCIONES HAN COBRADO VIDA! SE HAN ENOJADO AL SABER QUE NO PENSABA VOLVER A ESCRIBIR SOBRE ELLOS Y SE HAN APODERADO DE CADA SALA DEL CASTILLO.

HE TENIDO QUE ESCAPAR DE ALLÍ PUES MIS AÑOS NO ME PERMITEN HACERLES FRENTE. PARA CAPTURARLOS Y RECUPERAR MI CASTILLO HE ORGANIZADO UNA COMPETICIÓN INTERNACIONAL ENTRE LOS MÁS INTRÉPIDOS AVENTUREROS... Y TÚ ERES UNO DE LOS ELEGIDOS.

TENDRÁS QUE SER OBSERVADOR, RÁPIDO Y SOBRE TODO VALIENTE PARA COMPETIR CONTRA EL RESTO DE AVENTUREROS. TE ESPERAN LAS MÁS TERRORÍFICAS CRIATURAS. DEMUESTRA QUE TU VALOR ESTÁ A LA ALTURA DE TU INGENIO. AQUEL QUE SE IMPONGA EN ESTE JUEGO GANARÁ UNA GRAN RECOMPENSA Y MI GRATITUD ETERNA.

EL CASTILLO DEL TERROR Y TODAS SUS CRIATURAS, TE ESPERAN.

FIRMADO: EL SR. STOCKER

COMPONENTES

El juego contiene 62 cartas divididas en 15 cartas de monstruo, 4 cartas de personaje, 33 cartas de objetos básicos y 10 cartas de objetos especiales.



Personajes



Monstruos



Objetos básicos



Objetos especiales

OBJETIVO DEL JUEGO

Ganará el jugador capaz de conseguir la mayor puntuación una vez que se han capturado los 15 monstruos. La puntuación y color se indica en la esquina superior derecha de la carta de monstruo. Si se han conseguido monstruos con el mismo color se obtiene 5 puntos más por cada uno de ellos.



MODALIDAD 1: INVESTIGADOR OBSERVADOR

PREPARACIÓN

Se barajan las cartas de objeto y se reparten 4 a cada jugador. El resto de cartas se colocarán en la mesa boca abajo al alcance de todos los jugadores.

Por otro lado se barajan las 15 cartas de monstruo y se colocan boca abajo. Posteriormente se voltearán tantas cartas de monstruos como número de jugadores más uno y se colocan a la vista y alcance de los jugadores.

Un ejemplo de preparación de partida para 3 jugadores sería el siguiente:



TURNO DE JUEGO

El jugador inicial será el último participante que haya subido a una atracción de miedo en un parque de atracciones. En caso de empate será el jugador de menor edad. Desde el jugador inicial y siguiendo sentido horario se va eligiendo una carta de personaje. Este se deja en su lado de la mesa.

El jugador comienza su turno robando (pasando en ese momento a tener 5 cartas en mano). Observará sus cartas:

· **SI TIENE LOS OBJETOS NECESARIOS** que indican algunas de las cartas de monstruo que están en la mesa...puede cazar al monstruo!!!, las muestra al resto de jugadores y mueve la carta de monstruo junto a su carta de personaje a la vista de todos los jugadores. Inmediatamente roba una carta de monstruo que sustituirá al monstruo capturado.

Las cartas de objeto usadas se colocarán en un mazo de descartes bocarriba junto al mazo de objetos, y el jugador robará nuevas cartas de objeto hasta tener 4 cartas en la mano. En este momento termina el turno del jugador y se pasa al siguiente.



· **SI NO TIENE LOS OBJETOS NECESARIOS** para atrapar a ningún monstruo, el jugador debe descartar una carta de objeto de su mano y colocarla en el mazo de descartes y pasará el turno al siguiente jugador. Si se agotan la pila de objetos para robar se volverá a barajar las del mazo de descartes para formar un nuevo mazo de objetos.

FIN DE JUEGO

El juego termina cuando los 15 monstruos han sido capturados por los jugadores. En este momento se lleva a cabo el cálculo de la puntuación final de cada aventurero.

OBJETOS ESPECIALES

En el castillo del terror hay distintos tipos de objetos que los investigadores pueden emplear para conseguir atrapar a las diferentes criaturas. Los objetos básicos son: el amuleto, el libro, la linterna y la cadena de plata. Existen más objetos pero se han de emplear de la manera adecuada ya que no hay muchos de ellos, como son la poción y los siguientes objetos especiales:

- **MOCHILA:** la mochila sirve como cualquier objeto básico, por lo tanto es el comodín del investigador para capturar monstruos.

- **CANDADO:** Con el candado se puede capturar a un monstruo directamente sin tener que utilizar todos los objetos que indique su carta. Pero cuidado, existen monstruos muy poderosos que no podemos capturarlos por este método pues en la parte superior izquierda de su carta se encuentra el dibujo "prohibido candado".

- **LLAVE:** con la llave un jugador podrá capturar a un monstruo que esté situado en la zona de un jugador (y que por tanto ya ha sido capturado previamente por otro aventurero) en lugar de los que están situados en el centro de la mesa. Para robar un monstruo a un jugador rival será necesario además de utilizar la llave, usar los objetos que indica su carta. Al igual que el candado hay monstruos que no pueden ser capturados por este método con el icono "prohibido llave". **Destacar que no se puede usar la llave cuando queden 3 o menos monstruos por capturar.**



HABILIDADES DE LOS PERSONAJES

Si eres observador, has podido identificar un objeto en cada uno de los personajes del juego. Estos confieren las habilidades siguientes:

DATA Y YU: Portan una lupa. La habilidad que le confiere la lupa es poder mirar la primera carta del mazo de objetos. Luego el jugador puede decidir robarla o moverla al fondo del mazo y robar la carta siguiente.

MARTY Y CARRIE: Cargan una mochila grande. Esto significa que pueden jugar con más objetos. Esto es, 5 cartas en mano en lugar de 4.

INDY Y LARA: Siempre van con su linterna en mano. Por lo tanto de cara a atrapar a los monstruos podrán contar como si tuvieran una carta de objeto de linterna. Además podrá descartar adicionalmente al final del turno una de las cartas de linterna que tenga en mano, robando después hasta tener las 4 cartas.

ELLIOT Y SARAH: Utilizan un novedoso artilugio en sus investigaciones, un gancho. Con él, el jugador puede robar la última carta del mazo de descarte de objetos, la cual es visible, en lugar de la primera carta del mazo de objetos.

RECOMENDACIONES DE DIFICULTAD

Para los más inexpertos, se puede jugar a este modo sin las habilidades de los personajes. Y para los más jóvenes de la casa además se recomienda jugar sin el objeto especial "llave" así como simplificar el sistema de puntuación al número de monstruos que atrape cada jugador.



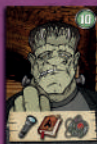
MODALIDAD 2: EXPLORADOR VELOZ

PREPARACIÓN

Se colocan en el centro de la mesa 3 monstruos al azar de manera que todos los jugadores puedan verlos. Los demás monstruos se dejan aparte en una pila bocabajo.

Se barajan todas las cartas de objeto (con excepción de la "llave" que se retira del juego) y se reparten bocabajo formando una pila para cada jugador.

Un ejemplo de preparación de partida sería el siguiente:



TURNO DE JUEGO

El jugador inicial será el último participante que haya subido a una atracción de miedo en un parque de atracciones. En caso de empate será el jugador de menor edad.

El jugador inicial roba una carta de su pila y la coloca delante de él de forma que todos puedan verla (la carta no puede tapar ninguna otra de la zona de juego). El siguiente jugador hace lo mismo y así sucesivamente descubriendo más cartas de objeto hasta que en la mesa se encuentran bocarriba los objetos que indica una carta de monstruo (o varias). El primero que observe que están los objetos encima de la mesa tiene que nombrar al monstruo y poner la mano encima de la carta del monstruo.

Una vez hecho esto se comprueba que estén los objetos encima de la mesa. Los objetos nombrados (uno de cada) se retiran del juego y la carta de monstruo pasa a ser propiedad del participante que la tapó con la mano. La carta de monstruo que ha sido capturada se sustituye por otra nueva.

Si no están los objetos adecuados, el jugador que ha errado devuelve a la pila de monstruos el último monstruo que ha atrapado como penalización.

Una vez atrapados todos los monstruos se hace recuento y ganará aquel jugador con mayor puntuación.



MODALIDAD 3: CAZADOR MEMORIÓN

PREPARACIÓN

Se colocan 15 cartas de objeto en tres hileras de 5 cartas, todas boca abajo. A cada jugador se le reparten tres cartas de monstruo. Las cartas de personaje no se utilizan.

Un ejemplo de preparación de partida sería el siguiente:



TURNO DE JUEGO

El jugador inicial será el último participante que haya subido a una atracción de miedo en un parque de atracciones. En caso de empate será el jugador de menor edad. Al inicio de su turno cada jugador tiene que colocar bocarriba el monstruo que quiera intentar atrapar de los que tiene en su mano.

El jugador debe ir volteando cartas de objeto una a una hasta que levante una carta que no sirva para ese monstruo o levante todos los objetos necesarios para cazarlo.

- SI LEVANTA CARTA QUE NO SIRVE:

El jugador volverá a colocar bocabajo las cartas de objeto que haya volteado y pasará el turno al siguiente jugador.

- SI CONSIGUE ENCONTRAR TODOS LOS OBJETOS

para atrapar a un monstruo, se quedará con él, colocándolo bocarriba en su lado de la mesa. Seguidamente cogerá una nueva carta de monstruo para volver a tener 3 en mano (si quedan monstruos sin repartir) y retirará del juego los objetos usados, colocando nuevas cartas bocabajo en su lugar.

CARTAS ESPECIALES

MOCHILA:

es un comodín que puede usarse como cualquier otro objeto. Si un jugador levante una mochila podrá seguir levantando cartas de objeto hasta que sólo le falte una carta de objeto para completar el monstruo.



LLAVE:

Permite cambiar uno de los tres monstruos que se tiene en la mano por otro de los monstruos (se cogerá el siguiente monstruo de la pila). Cuando se voltee la llave, el jugador deberá decidir si quiere cambiar uno de sus monstruos o por el contrario quiere seguir volteando objetos para cazar su monstruo.

CANDADO:

Permite al jugador levantar un objeto que no es necesario para el monstruo que esta intentando capturar y seguir jugando. El candado se retirará del juego una vez cazado un monstruo como el resto de cartas de objeto.

FIN DE JUEGO

La partida termina cuando un jugador consigue atrapar a cuatro monstruos. En ese momento se llevará a cabo un recuento de puntuación, siendo el ganador aquel jugador que consiga la más alta.

