

EL CASTILLO DEL TERROR

ESTIMADO AVENTURERO:

POSIBLEMENTE HAYAS LEIDO VARIAS DE LAS HISTORIAS DE TERROR Y MISTERIO QUE DURANTE AÑOS HE ESCRITO. HACE UN AÑO ADQUIRI 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 INTREPIDOS 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 TERRORIFICAS 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

EL CASTILLO DEL TERROR ES UN JUEGO DE 2 A 4 JUGADORES DONDE TU OBJETIVO ES CONSEGUIR ATRAPAR AL MAYOR NÚMERO DE MONSTRUOS CON UNA VARIEDAD DE OBJETOS ESPECIALES.

COMPONENTES

EL JUEGO CONTIENE UN TOTAL DE 62 CARTAS DIVIDIDAS EN: 15 CARTAS DE MONSTRUO, 4 CARTAS DE PERSONAJE Y 43 CARTAS DE OBJETO.



COMO SE JUEGA

GANARÁ EL AVENTURERO CON MAYOR PUNTUACIÓN UNA VEZ CAPTURADOS TODOS LOS MONSTRUOS DEL JUEGO. EN CASO DE EMPATE GANARÁ EL AVENTURERO QUE TENGA MÁS CARTAS DE MONSTRUOS.

PREPARACION:

ANTES DE COMENZAR DEBEMOS ELEGIR QUIEN SERÁ EL JUGADOR INICIAL. PODRÁ SER EL ÚLTIMO PARTICIPANTE QUE HAYA SUBIDO EN UNA ATRACCION DE MIEDO EN UN PARQUE DE ATRACCIONES O EN UNA FERIA. EN CASO DE EMPATE COMENZARÁ EL PARTICIPANTE DE MENOR EDAD.

EL JUGADOR INICIAL ELEGIRÁ UNA CARTA DE INVESTIGADOR. ESTE SERÁ EL AVENTURERO CON EL QUE TENDRÁ QUE CAPTURAR A LOS DIFERENTES MONSTRUOS USANDO LAS CARTAS DE OBJETO.

EJEMPLO.
PREPARACION DE
PARTIDA DE 3
JUGADORES



DESCARTE
DE OBJETOS



SE BARAJAN LAS CARTAS DE OBJETOS POR SEPARADO Y SE REPARTEN 4 CARTAS A CADA JUGADOR. EL RESTO SE DEJA BOCABAJO EN UNA ZONA ACCESIBLE A TODOS LOS PARTICIPANTES.

ZONA DE MONSTRUOS: SE BARAJAN LAS CARTAS DE MONSTRUOS Y SE ELIGEN AL AZAR TANTAS CARTAS COMO PARTICIPANTES JUEGUEN MÁS UN MONSTRUO ADICIONAL. ESTAS CARTAS SE COLOCAN BOCARRIBA. POR EJEMPLO, EN UNA PARTIDA DE 3 JUGADORES HABRÁ QUE COLOCAR EN LA ZONA DE JUEGO 4 CARTAS DE MONSTRUOS (3+1). EL RESTO DE CARTAS DE MONSTRUOS SE DEJAN CERCA DE LA ZONA DE MONSTRUOS BOCABAJO.

TURNOS DE JUEGO

AL COMIENZO DEL TURNO EL JUGADOR ROBA UNA CARTA DE OBJETO (PASANDO EN ESE MOMENTO A TENER 5 CARTAS EN LA MANO).

COMPRUEBA SI TIENE TODOS LOS OBJETOS NECESARIOS PARA CAPTURAR ALGUNA CARTA DE LA ZONA DE MONSTRUOS:

- SI LOS TIENE DEBERÁ ENSEÑARLOS AL RESTO DE JUGADORES Y MOVER LA CARTA DE MONSTRUO QUE HA CAPTURADO JUNTO A LA CARTA DE PERSONAJE INVESTIGADOR, DEJÁNDOLO A LA VISTA DE TODOS.

INMEDIATAMENTE SE 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. A CONTINUACIÓN PASARÁ EL TURNO AL SIGUIENTE JUGADOR SITUADO A LA IZQUIERDA (SENTIDO DE LA AGUJAS DEL RELOJ).

• SI NO TIENE LOS OBJETOS PRECISOS NO PODRÁ CAPTURAR NINGÚN MONSTRUO. EL JUGADOR DEBE DESCARTAR UNA CARTA DE OBJETO DE SU MANO Y COLOCARLA EN LA PILA 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.

PUNTUACION:

CADA MONSTRUO EN SU ESQUINA SUPERIOR DERECHA TIENE UN VALOR EN EL INTERIOR DE UN CÍRCULO DE UN COLOR ESPECÍFICO. ESTE VALOR SON LOS PUNTOS QUE OTORGA AL JUGADOR. LA SUMA DE LOS PUNTOS DE TODOS LOS MONSTRUOS CAPTURADOS POR EL JUGADOR SERÁ SU PUNTUACIÓN FINAL.

ESTA CRIATURA OTORGA 10 PUNTOS AL JUGADOR, Y SI TIENE OTROS MONSTRUOS DE COLOR VERDE CONSEGUIRÁ 8 PUNTOS MÁS POR CADA UNO DE ELLOS.



SI UN INVESTIGADOR TIENE DOS MONSTRUOS CON EL CÍRCULO DEL MISMO COLOR OBTENDRÁ 5 PUNTOS ADICIONALES A SU RESULTADO FINAL. SI TIENE TRES MONSTRUOS CON EL CÍRCULO DEL MISMO COLOR TENDRÁ 10 PUNTOS ADICIONALES A SU RESULTADO FINAL. AQUEL JUGADOR CON MAYOR PUNTUACIÓN GANARÁ LA PARTIDA Y CONSEGUIRÁ LA RECOMPENSA PROMETIDA POR EL SR. STOCKER.

OBJETOS MÁGICOS

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 TENDRÁS QUE UTILIZARLO DE MANERA ADECUADA YA QUE NO HAY MUCHOS DE ELLOS EN EL CASTILLO COMO SON LA POCIÓN Y OTROS OBJETOS QUE TIENE UNAS FUNCIONES ESPECIALES:-



Mochila: LA MOCHILA SIRVE COMO CUALQUIER OBJETO BÁSICO, POR LO TANTO ES EL COMODIN DEL INVESTIGADOR PARA CAPTURAR MONSTRUOS.

Candado: CON EL CANDADO SE PUEDE CAPTURAR UN MONSTRUO DIRECTAMENTE SIN TENER QUE UTILIZAR TODOS LOS OBJETOS QUE INDIQUE SU CARTA. PERO CUIDADO, EXISTEN MONSTRUOS MUY PODEROSOS QUE NO PODREMOS CAPTURARLOS POR ESTE MÉTODO. EN LA PARTE SUPERIOR IZQUIERDA DE SU CARTA PUEDES ENCONTRAR 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 UBICADOS 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 PODRÁ USAR LA LLAVE CUANDO QUEDEN 3 O MENOS MONSTRUOS POR CAPTURAR.

MODOS DE JUEGO

PARA LOS MÁS JOVENES:

UNA RECOMENDACIÓN PARA JUGAR CON LOS MÁS PEQUEÑOS DE LA CASA, ES RETIRAR LA CARTA DE OBJETO ESPECIAL "LLAVE" DEL JUEGO, ASÍ COMO SIMPLIFICAR EL SISTEMA DE PUNTUACIÓN AL NÚMERO DE MONSTRUOS QUE CADA JUGADOR ATRAPE.

PARA LOS MÁS VETERANOS (HABILIDADES ESPECIALES):

SI ERES OBSERVADOR, HAS PODIDO IDENTIFICAR UN OBJETO EN CADA UNO DE LOS PERSONAJES DEL JUEGO. EN ESTE MODO DE JUEGO CADA PERSONAJE TIENE UNA HABILIDAD GRACIAS A ESE OBJETO. ESTOS SON LOS 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 CINCO CARTAS EN MANO EN LUGAR DE CUATRO.

INDY Y LARA: SIEMPRE VAN CON SU LINTERNA EN MANO. POR LO TANTO, DE CARA A ATRAPAR A LOS MONSTRUOS SIEMPRE PODRÁN CONTAR COMO SI TUVIERAN UNA CARTA DE OBJETO DE LINTERNA.

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 OBJETO, LA CUAL ES VISIBLE, EN LUGAR DE LA PRIMERA CARTA DEL MAZO DE OBJETOS.



PARA LOS MÁS RÁPIDOS:

ESTA VARIANTE DE JUEGO ES TOTALMENTE DIFERENTE A LAS ANTERIORES. GANARÁ EL INVESTIGADOR QUE CAPTURE EL MAYOR NÚMERO DE MONSTRUOS.

SE COLOCAN EN EL CENTRO DE LA MESA 3(+) MONSTRUOS AL AZAR DE MANERA QUE TODOS LOS PARTICIPANTES PUEDAN VERLOS. LOS DEMÁS MONSTRUOS SE DEJAN APARTE EN UNA PILA BOCABAJO.

SE BARAJAN LAS CARTAS DE OBJETOS Y SE REPARTEN TODAS BOCABAJO FORMANDO UNA PILA PARA CADA JUGADOR.

(*) SI SE QUIERE HACER MÁS FÁCIL SE PUEDEN COLOCAR 2 O TAN SOLO 1 MONSTRUO. PARA UN MODO MÁS DIFÍCIL 4 O 5 MONSTRUOS PUEDEN POBLAR LA MESA.



EL JUGADOR INICIAL ROBA UNA CARTA DE SU PILA Y LA COLOCA DELANTE DE EL DE FORMA QUE TODOS PUEDAN VERLA (LA CARTA NO PUEDE TAPAR NINGUNA OTRA DE LA ZONA DE JUEGO). EL SIGUIENTE JUGADOR A SU IZQUIERDA HACE LO MISMO Y ASÍ SUCESIVAMENTE DESCUBRIENDO MÁS CARTAS DE OBJETO HASTA QUE EN LA MESA SE ENCUENTREN BOCARRIBA LOS OBJETOS QUE MARCA UNA CARTA DE MONSTRUO (O VARIAS). EL PRIMERO QUE OBSERVE QUE ESTAN 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 DEL 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 CAPTURADO COMO PENALIZACIÓN. SI NO TIENE NINGÚN MONSTRUO NO PODRÁ PARTICIPAR HASTA QUE SE CAPTURE UN MONSTRUO DE LA MESA.

GANA EL JUGADOR QUE TENGA MÁS MONSTRUOS (O PUNTOS EN CASO DE EMPATE) AL TERMINAR DE COLOCAR TODOS LOS OBJETOS.

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

Idea Original y Creado por: Manuel Sánchez Montero

Copyright y Derechos intelectuales: Atomo Games

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

Ilustraciones: Alberto L. Garcia (Zaviev)

Quedan prohibidas la reproducción de las imágenes.

1ª Edición. Córdoba 2017. Fabricado en España (AGRPriority.com).



www.atomo-games.com
info@atomo-games.com
t: @atomoeditorial
f: /atomogames