



EL
CASTILLO
DEL
TERROR 2

MANU SÁNCHEZ MONTERO

REGLAMENTO

átomo

El Castillo del Terror 2 es una expansión, que necesita el juego básico El Castillo del Terror para ser jugada. Esta expansión añade nuevos monstruos y objetos, un nuevo personaje jugador y nueva modalidad de juego colaborativa explorando las habitaciones del castillo como el salón del trono, la biblioteca o las oscuras mazmorras.

COMPONENTES

El juego contiene 44 cartas divididas en:

1 x Personaje



8 x monstruos



22 x Objetos Especiales

10 x Objetos de acción



3 x Habitaciones

Para jugar deberás mezclar las cartas de la expansión con las del juego original. Si más adelante las quieres separar, para que sea más sencillo, hemos incorporado este símbolo en la parte delantera de las cartas de la expansión.



OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador deberá atrapar el mayor número de monstruos y de más puntuación usando los diferentes objetos y habilidades de sus personajes. Ganará aquel jugador que obtenga más puntos una vez capturados todos los monstruos del juego.

MODALIDAD 1. INVESTIGADOR OBSERVADOR

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Serán necesarias las cartas de El Castillo del Terror original, y todas las cartas de esta expansión salvo las cartas de habitación.

Como en el juego base, se establecerán dos mazos: uno con los objetos y otro con los monstruos. Cada jugador recibirá 4 cartas de objeto y posteriormente se voltean tantas cartas del mazo de monstruos como número de jugadores haya más uno.

Si cuando se reparten las 4 cartas de objeto un jugador recibe algún objeto de acción debe devolverla al mazo de objetos y recibir otra carta hasta que ninguna de las cuatro recibidas sea objeto de acción.



TURNO DE JUEGO

Recordad que el jugador inicial será aquel que más recientemente haya subido en una atracción de miedo en un parque de atracciones o en su defecto el jugador de menor edad.

El jugador comienza el turno robando del mazo de objetos:

- **Robo de objeto:** El jugador comprueba si puede capturar alguno de los monstruos que hay en juego con la combinación de objetos que dispone (y habilidades de personaje si jugáis con ellos). En caso que pueda hacerlo, descartará estos objetos para atrapar al monstruo. Sólo se puede atrapar un monstruo por turno.

En caso de no poder capturar ningún monstruo en juego, el jugador se descartará de una de las cartas de su mano y terminará su turno.

- **Robo de objeto de acción:** el jugador está obligado a usar el objeto de acción que haya robado y terminará su turno.

Esta nueva misión en el castillo es más peligrosa y todas las cartas que tengamos que robar para reponer nuestra mano, se harán "de una en una" ya que podemos encontrar objetos de acción (cartas con el fondo naranja) que se deberán utilizar de forma inmediata y haciendo que nuestro turno termine (incluso sin completar las 4 cartas de nuestra mano).

MONSTRUOS ESPECIALES



Cofre hambriento: Este monstruo se consigue con dos llaves, en lugar de los objetos estándar como los otros monstruos.



Las gemelas: Si se pone en juego una de las gemelas inmediatamente se añadirá otro monstruo del mazo (sólo en el caso de la primera aparición). No se pueden atrapar las gemelas de forma independiente, hay que esperar a que las dos gemelas estén en juego para capturarlas las dos a la vez.



Payaso: A diferencia del resto de monstruos, este se atrapa por los colores del fondo de las cartas de objetos y no por los objetos. Por lo tanto lo atraparás si tienes 3 cartas, uno con fondo verde, otro beige y otro azul.



Espejo maldito: si capturas este monstruo no te lo quedas, debes cambiarlo por cualquier monstruo que haya capturado otro jugador.



Barquero: Si has capturado este monstruo, el objeto de acción "Moneda" (ver objetos de acción) no tiene efecto en tu puntuación final.



Arpia: se tiene que capturar utilizando una de las monedas malditas (ver objetos de acción) que el jugador tenga en su zona.



Cthulhu: Se puede capturar con 4 pociones o bien, si todos los demás monstruos son capturados y Cthulhu es el monstruo final, se lo llevará aquel jugador que haya conseguido más Símbolos Mágicos (ver objetos de acción). En caso de empate, ningún jugador se lo llevará.

Al igual que en el juego base, El Castillo del Terror, los monstruos nuevos también facilitarán 5 puntos adicionales por color según corresponda. El único que no tiene color en su puntuación es el monstruo Cthulhu y el Barquero.

Esta expansión no modifica los modos de juego Cazador Memori3n ni Cazador Express.

Los jugadores decidirán si quieren jugar con personajes y si consideran sus habilidades o no en funci3n de la dificultad que quieran incorporar en sus partidas.



OBJETOS ESPECIALES



Calabaza: roba una carta de objeto a otro jugador (sin mirarla) de las que tiene en su mano.

OBJETOS DE ACCIÓN

Los objetos de acción a diferencia del resto de objetos del juego se han de jugar automáticamente tras su robo. Tras jugarlos termina el turno del jugador.



Moneda Maldita: se colocará a un jugador en su zona de juego. Al final de la partida cada moneda restará 5 puntos al jugador que las posea.



Trampa de monstruo / Símbolo mágico: tendrás que decidir que objeto utilizar de los que incluye esta carta (trampa o símbolo). La trampa se pone en juego de forma inmediata y dará por terminado el turno del jugador. Sirve para capturar un monstruo (de la zona central) en el siguiente turno del jugador que la puso en juego, de

forma automática, siempre que el color del círculo del monstruo coincida con el de la carta de la trampa. En este caso el turno termina de forma automática con la captura. En caso de no existir un monstruo de ese color, la carta trampa será descartada y el jugador podrá comenzar su turno de manera normal.

Esta carta se puede jugar también como “símbolo mágico” en lugar de como trampa. Para ello se le dará la vuelta a la carta y se acumulará en la zona de juego del jugador donde tenga sus monstruos capturados. Al final del juego si Cthulhu es el último monstruo para capturar, el jugador que tenga más símbolos mágicos lo capturará de forma automática. En caso de empate, se descarta el monstruo y finaliza la partida.

NUEVO PERSONAJE

Harry / Sabrina: Usan una bola mágica que predice el futuro. Con ella, al inicio del turno pueden mirar el monstruo situado en la parte superior del mazo de Monstruos, el cual será el próximo en aparecer.



MODALIDAD 2. ¡ESTAMOS ATRAPADOS!

Los investigadores han sido sorprendidos por los monstruos, apareciendo por las distintas habitaciones del castillo. La única manera de poder capturarlos y salir, es colaborar entre todos.

En esta modalidad colaborativa serán necesarias las cartas del juego básico y las cartas de habitación del castillo de esta expansión. En función del número de jugadores hay que seguir los criterios de la siguiente tabla:

Nº jugadores	Nº cartas en mano	Nº habitaciones	Perdéis si hay	Condiciones cartas
2	4	3	6 monstruos	Todas
3	2	2	4 monstruos	Sin candados 2 x llaves 2 x mochilas
4	2	1	2 monstruos	Todas

El objetivo del juego es capturar los monstruos que aparecen en el castillo entre todos los participantes antes que sean demasiados y seamos vencidos por ellos.

Ejemplo 3 jugadores:

Preparación Inicial



Jugador 2

Situación Final de Partida



Jugador 3

Un 4º monstruo ha ocupado la última puerta de las dos habitaciones del castillo. Los jugadores en esta situación pierden la partida.

Se adjudica la Carta de Dragón al jugador inicial. Se barajan los demás monstruos y se colocan en una pila boca abajo.

Dependiendo del número de jugadores se reparten tantas cartas de objeto como indica la tabla anterior (eliminando o no algunas de ellas). Las restantes se colocan boca a bajo formando un mazo de robo.

El jugador inicial deberá introducir un nuevo monstruo antes de que comience su turno. Para ello levantará la primera carta del mazo de monstruos y la colocará a la vista de todos en el centro de la mesa. Los monstruos se van colocando junto a las puertas de las diferentes habitaciones del castillo. De tal manera que si todas las puertas de las habitaciones del castillo tienen un monstruo colocado, los jugadores pierden la partida.

Por turnos y en sentido de las agujas del reloj el participante activo robará una carta de objeto y acto seguido jugará una de su mano.

Podrá colocar cartas junto a uno de los monstruos de la zona de juego. Si un monstruo tiene asociado todos los objetos mágicos necesarios para su captura será retirado de la partida y las cartas de objetos utilizadas se irán a la pila de descartes. Si un jugador no puede colocar ninguna carta en la zona de juego (porque no hay un monstruo que necesite esa carta para ser capturado) ha de descartarse de una de sus cartas y ceder el turno al jugador de su izquierda.

Cuando el turno llegue al jugador inicial, este deberá coger una nueva carta de monstruo del mazo correspondiente y colocarla en la mesa de juego (junto a la puerta de una de las habitaciones).

Si en ese momento hay un número de monstruos determinado (dependiendo

del número de jugadores, y en función de las puertas de

las habitaciones) la

partida habrá terminado y

los participantes habrán

fracasado en su misión.

Los jugadores ganan si son

capaces de capturar todos

los monstruos del mazo.



Acciones especiales de algunas cartas:

- *Mochila*: sirve como comodín.
- *Candado*: captura inmediatamente uno de los monstruos (que no tenga prohibición de candado).
- *Llave*: se puede colocar encima de una carta de monstruo (que no tenga prohibición de llave) y hará que ese monstruo no cuente en ese momento para la condición de derrota. En caso de no poder ser utilizada se descartará. Si de nuevo se usa una llave, de forma automática, esta elimina la anterior y el monstruo quedará al descubierto y por tanto contará para las condiciones de derrota. Aún teniendo todos los objetos, un monstruo que tenga una llave encima no podrá ser capturado hasta que se use una segunda llave para retirar la primera.

Nota: Si quieres añadir más emoción a este modo, puedes jugar sin comentar entre jugadores las cartas que se tiene en la mano, simplemente indicando que monstruo quieres ir a atrapar.

CRÉDITOS

EAN 8437018229215

Autor: Manu Sánchez

Ilustración: Alberto G. "Zaviev"

Diseño Gráfico: Raúl López

Desarrollo del Juego: Raúl López

Producción: Átomo Games Editorial

Copyright y propiedad intelectual: Átomo Games Editorial

Primera edición - 2020



átomo