

# 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.



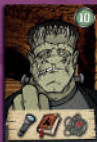
# MODALIDAD 1: INVESTIGADOR OBSERVADOR

## 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.**

