Castillos y Catapultas

Empieza la guerra por el dominio del reino

AUTOR: Kristian Fosh **DESARROLLO:** Constantine Kevorque y Anastasios Grigoriadis
ARTE E ILUSTRACIONES: Damien Mammoliti **DISEÑO GRÁFICO:** Kristian Fosh y Luis Brüeh
TRADUCCIÓN: Hi-Fi Words **ADAPTACIÓN GRÁFICA:** Vitamina Disseny **EDITOR:** César Sánchez

Objetivo del juego

¡Derriba todas las unidades de tu oponente!

Ponte en la piel de un general para liderar tu ejército a la victoria... o a una derrota devastadora. Construye un castillo para proteger a tus unidades y emplea tu catapulta para lanzar piedras al enemigo. La batalla termina cuando todas las unidades de un ejército hayan sido derribadas. Si el rival aún tiene alguna unidad en pie, este se alza con la victoria.

Componentes

Advertencia:

Este es un juego diseñado para la construcción o la destrucción de bloques y figuras de plástico, NO para atacar a tu oponente, a mascotas o a personas que pasen sin querer por el campo de batalla. Te pedimos que juegues limpio y no hagas daño a otras personas ni destruyas nada... ¡excepto la fortaleza impenetrable que intenta levantar tu oponente!

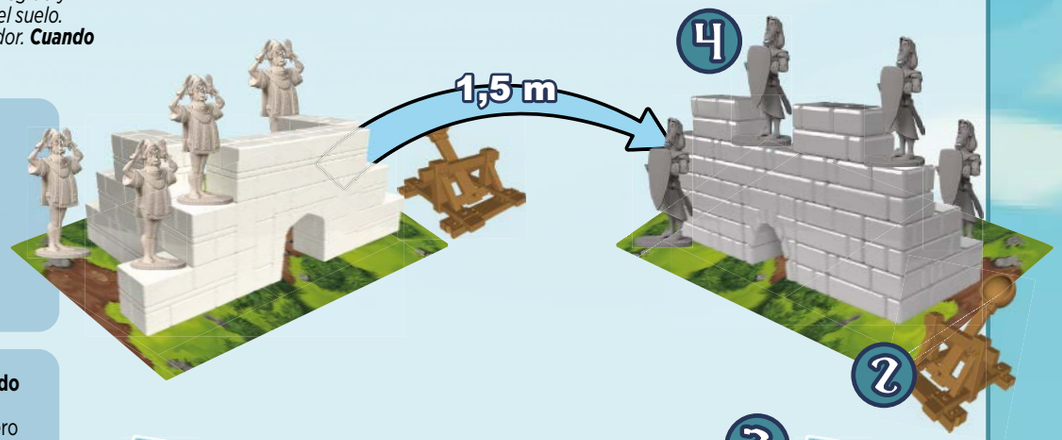
PRECAUCIÓN: Emplea solo las piedras y las gomas elásticas que se incluyen en el juego. No cargues en las catapultas nada más que las piedras que se proporcionan con el juego. Usa las gomas elásticas como se indica en las instrucciones. No intentes darles mayor tensión manipulándolas de ningún modo.

Indicador de distancia

En el juego hay varias reglas que requieren que se mida la distancia entre dos objetos. Una distancia de 1 equivale al ancho del indicador de distancia, mientras que una distancia de 2 equivale al largo de ese indicador.

Preparación de la partida

Cada jugador toma los bloques (16), la puerta y las unidades (5) del ejército que haya elegido y un tablero de jugador, y se sienta frente al otro jugador en una mesa. O, aún mejor: en el suelo. Intentad mantener una distancia de aproximadamente 1,5 metros entre jugador y jugador. ***Cuando una regla afecte a los "Bloques", también afecta a las "Puertas".***



1. **Coloca el tablero de jugador frente a ti y usa los bloques para crear tu castillo. Aplica las siguientes REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LOS BLOQUES de tu castillo:**
   Debes usar todos los bloques para construir tu castillo y todos deben estar dentro de los límites de tu tablero de jugador.
   Puedes colocar y apilar los bloques como prefieras. Sin embargo, todos deben estar bien apoyados sobre una de sus caras (no pueden estar inclinados; consulta la imagen de la derecha).

2. **A continuación, cada jugador toma 1 arma* (la catapulta) y la coloca en el lado derecho o el lado izquierdo de su tablero de jugador.** La parte delantera del arma puede estar a una distancia máxima de 2 respecto a los bordes del tablero de jugador.

3. Cada jugador toma **4 piedras de goma** y **6 cartas de acción** (una de cada tipo). Baraja las cartas y colócalas bocabajo junto al tablero formando un mazo. Roba 3 cartas y quédatelas en la mano. Durante la fase de mantenimiento, por cada unidad que hayas perdido, roba una carta del mazo (si aún te quedan cartas en él).

4. **Por último, coloca tus unidades aplicando las siguientes REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LAS UNIDADES:**
   Todas las unidades deben colocarse dentro de los límites de tu tablero de jugador.
   Puedes colocar unidades encima de bloques o sobre el tablero de jugador.
   Si colocas una unidad sobre el tablero de jugador y no sobre un bloque, esta debe estar como mínimo a una distancia de 1 de todos los bloques. Todas las unidades deben ponerse de pie.

Si la unidad no está sobre un bloque, debe estar como mínimo a una distancia de 1 de todos los bloques.

Puedes colocar unidades encima de bloques.

Puedes apilar los bloques como más te guste, siempre que estén bien apoyados, no inclinados.

*** Nota:** "Castillos y Catapultas" dispone de múltiples expansiones con nuevas armas, municiones, piezas para el castillo, etc. para ampliar vuestra experiencia de juego.

Desarrollo de la partida

La partida se divide en una serie de rondas. En una ronda, cada jugador juega un turno, empezando por el jugador más joven. La ronda acabará cuando los dos jugadores hayan jugado su turno. Seguirás jugando una ronda tras otra hasta que solo un jugador tenga unidades en el tablero. El ejército con la última unidad en pie será declarado el ganador absoluto e indiscutible de la partida.

El turno de cada jugador se divide en cuatro fases: maniobras, apuntar, disparar y mantenimiento. Estas fases se realizan en orden y hay que terminar una antes de pasar a la siguiente.

1. Fase de maniobras

Puedes elegir una de las cartas de acción de tu mano, mostrarla, resolver su efecto y descartarla, si no indica lo contrario. Si no te quedan cartas (o, simplemente, no quieres jugar ninguna esta ronda), pasa a la siguiente fase. Las cartas descartadas se devuelven a la caja.

2. Fase de apuntar

Puedes colocar y/o rotar tu arma en cualquier posición válida (en el lado derecho o izquierdo de tu tablero de jugador y a una distancia máxima de 2 de sus bordes).

3. Fase de disparar

Elige tu arma, carga una piedra ¡y dispara! Si usas la carta de acción de disparo rápido, puedes cargar una segunda piedra y disparar otra vez (sin cambiar la posición del arma).

4. Fase de mantenimiento

Si hay unidades o bloques que se hayan salido del todo del tablero de jugador, retíralos y devuélvelos a la caja. Retira también las unidades derribadas (que hayan quedado tumbadas o inclinadas).

Si a un jugador no le queda ninguna unidad, ¡pierde la partida! Si no, la batalla continúa. Recuerda: por cada unidad que hayas perdido, roba una carta del mazo (si aún te quedan cartas en él). Recupera las piedras que hayas usado (las vas a volver a necesitar).

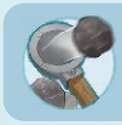
Referencia de las cartas de acción

Reconstrucción: Mueve 3 de tus bloques. Puedes elegir cualquier bloque de tu tablero de jugador o de la caja y colocarlo en un lugar válido de ese tablero. Al realizar esta acción, debes respetar las REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LOS BLOQUES Y LAS UNIDADES. Se te permite colocar el bloque encima de otros bloques, pero no puedes mover, empujar ni cambiar otras unidades ni otros bloques de ninguna forma.

Traidor: En esta ronda, tomas el control de 1 de las armas de tu oponente (a tu elección) y disparas con ella en lugar de usar la tuya. La puedes rotar, pero no puedes cambiarla de posición. Es un ataque insólito y muy poderoso, ¡así que aprovéchalo bien!

Marcha: Mueve hasta 3 de tus unidades que aún estén en juego (no en la caja) a una nueva posición válida de acuerdo con las REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LAS UNIDADES.

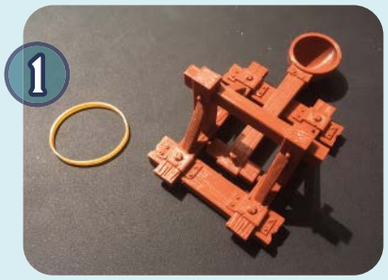
Ladrón: Tu oponente te muestra todas las cartas de acción de su mano con el reverso hacia ti. A continuación, elige 1 de sus cartas y ponla en tu mano. Puedes usar esta carta de manera normal durante la fase de maniobras de cualquiera de tus turnos posteriores.



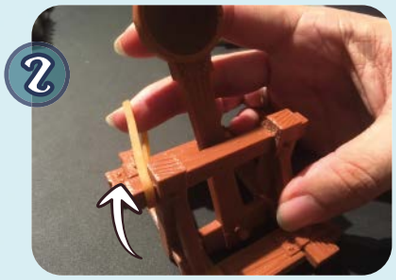
Disparo rápido: Este turno puedes disparar tu arma 2 veces. No puedes cambiar el arma de posición entre un disparo y el otro, solo puedes recargarla con una nueva piedra.

Ataque repetido: Copia el efecto de una carta que ya hayáis jugado tú o tu oponente.

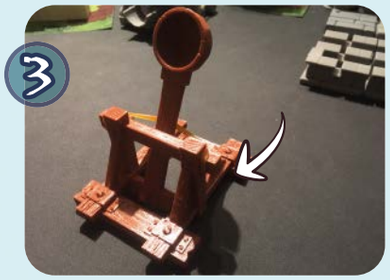
Montaje de la catapulta



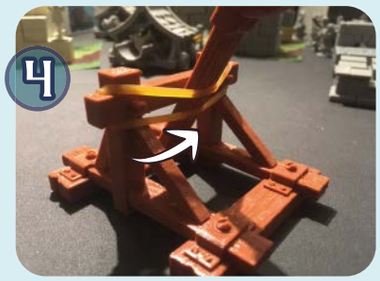
Coloca la catapulta en una superficie plana y ten a mano una de las gomas elásticas.



Pon un lado de la goma elástica en la esquina izquierda de la catapulta.



Pasa la goma elástica por detrás de la catapulta y engánchala en el lado opuesto.



Si necesitas más instrucciones, puedes ver vídeos sobre el montaje de la catapulta en ***www.catapultfeud.com***

Copyright: ©2020 Vesuvius Media Ltd, 38 Pioneer Ave, Halifax, Nova Scotia, B3M 1W8, Canadá. Todos los derechos reservados. Fabricado en China.
© 2021 Ed. en Español SD Games - c/Montsià 9-11 P.I. Can Bernades 08130 Sta. Perpètua de Mogoda - Barcelona, España - www.playsdgames.com

Advertencia: Peligro de asfixia. Está prohibido su uso para niños menores de 3 años.

Ayuda y asistencia: Si tienes cualquier problema con los componentes del juego, ponte en contacto con nuestro equipo de asistencia en la siguiente dirección de correo electrónico: ***info@playsdgames.com.***
Asegúrate de incluir en tu correo electrónico fotos de tu juego y tu dirección completa de envío por si tenemos que mandarte un componente que falte o esté roto.