



Ediciones Efímeras

INTRODUCCIÓN

En **Castillos**, un juego medieval para piecepack, los jugadores luchan entre ellos para obtener la mayor cantidad de oro, levantando castillos en las regiones más ricas del reino y desplegando sus ejércitos para controlar dichas regiones.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de **Castillos** es obtener la mayor cantidad de oro en un número predeterminado de rondas (igual al número de jugadores, un jugador diferente empieza cada ronda). Debes colocar tu castillo lo más cerca posible de las casillas con los recursos más valiosos y evitar los ejércitos enemigos, que disminuyen el oro que obtienes de la región. Para controlar una casilla debes desplegar tus ejércitos sobre el terreno. Para realizar el recuento de tus ganancias debes prestar atención a la casilla donde has colocado tu castillo y las cuatro casillas adyacentes ortogonalmente. En la sección **PUNTUACIÓN** se describe el sistema de puntuación.

Tras finalizar todas las rondas el jugador que ha logrado la mayor cantidad de oro gana.

COMPONENTES

Para este juego usaremos un set completo de piecepack.

- **Palos:** Un palo (Sol, Luna, Corona y Flor) para cada jugador. Seis casillas (recursos), seis monedas (ejércitos) y un peón (castillo).
- **Recursos:** Todas las casillas del set de piecepack representan recursos que puedes encontrar en tu reino (granjas, pueblos...). Cada casilla tiene un número entre 2 y 5 que indica cuánto oro vale. La casilla sin número vale cero y la casilla as vale uno cuando es usada como un recurso.

- **Castillos:** Representados por los peones, hay un castillo para cada jugador.
- **Ejército:** Representados por las monedas, modifican el oro que proporciona una casilla (recurso).
- **Ronda:** Usaremos un dado del set de piecepack para llevar la cuenta de rondas.

PREPARACIÓN

1. Cada jugador toma el peón, las monedas y las casillas del palo elegido.
2. Mezcla las casillas, coge una, mírala sin que el resto de jugadores la vean y colócala boca abajo (el cuadriculado hacia arriba) frente a ti. Este es tu recurso propio.
3. Coloca las monedas boca abajo (el palo hacia arriba) frente a ti. Este es tu ejército.
4. El resto de las casillas se mezclan y se colocan boca abajo (el cuadriculado hacia arriba) a un lado. Esta es la pila de recursos.

JUEGO

Cada jugador lanza un dado para determinar quién empieza el juego.

El juego se divide en dos secuencias:

- Creación del mapa

Por turno los jugadores roban una casilla de la pila de recursos, o bien cogen su recurso propio. Entonces colocan la casilla (con el palo y por tanto su valor hacia arriba, visible) en el tablero de juego, siempre en contacto con al menos otra casilla (lado a lado, ortogonalmente, excepto la primera casilla, claro). Si la pila de recursos está vacía, el jugador debe utilizar su recurso propio (o el de cualquier otro jugador, sólo si fuera necesario porque no dispone de recurso propio).

- Despliegue del ejército

Una vez formado el mapa comienza el despliegue de las fuerzas.

En primer lugar los jugadores colocan sus castillos por turno, siempre sobre una casilla de su propio palo. La colocación del castillo es importante:

- Si se coloca sobre una casilla as, incrementa el valor de los ejércitos desplegados en las casillas adyacentes ortogonalmente (no en la misma casilla que está el castillo) en un punto.

- El valor de la casilla sobre la que se ha colocado el castillo se sumará a la puntuación final (la casilla sin número da 0 puntos, la casilla as da 1 punto).

Después, por turno, desplegarán sus ejércitos (una moneda cada vez) sobre el terreno, con el palo hacia arriba (para que su valor no sea visible para el resto de jugadores), respetando en total un máximo de cuatro ejércitos sobre cada casilla.

FINAL DEL JUEGO

La ronda termina cuando el último jugador despliega su último ejército. Entonces tiene lugar el cálculo de la puntuación. Cuando finaliza el recuento, empieza la siguiente ronda. Cada ronda la inicia un jugador distinto siguiendo el orden del turno. Cuando finalizan todas las rondas (una por jugador), el jugador que ha obtenido la puntuación más alta sumando todas las rondas gana.

PUNTUACIÓN

En primer lugar, los jugadores suman el valor de la casilla sobre la que se encuentra su castillo. La casilla sin número vale 0 puntos, la casilla as vale un punto. El resto de las casillas tienen su valor (2, 3, 4, 5).

Después suman el valor de sus ejércitos localizados en la misma casilla que su castillo y restan el valor de los ejércitos enemigos colocados en la misma casilla de su castillo. El ejército (moneda) sin número vale 1, el ejército as

toma el valor de la casilla sobre la que se encuentra (1 sobre la casilla sin número, 6 sobre la casilla as, el valor de la casilla en otro caso). El resto de ejércitos toman su valor (2, 3, 4, 5).

A continuación añaden, si tienen el control de los recursos, el valor de las casillas recursos **de su mismo palo** adyacentes ortogonalmente a la casilla donde se levanta su castillo, y restan, si no tienen el control de los recursos, el valor de las casillas recursos **de los otros palos** adyacentes ortogonalmente a la casilla donde se levanta su castillo.

¿Cómo sabes si una casilla recurso está bajo tu control? Si la suma de todos tus ejércitos sobre esa casilla (recuerda, el ejército sin número vale 1, el ejército as toma el valor de la casilla sobre la que se encuentra, el resto de ejércitos toman su valor) es menor que la suma de todos los ejércitos enemigos (sean del jugador que sean), no controlas esa casilla. Recuerda: si el castillo está colocado en una casilla as, tus ejércitos situados en las casillas adyacentes ortogonalmente incrementan su valor en 1 punto.

VARIANTE UNO: TERRENO ALEATORIO

Las casillas se mezclan y se colocan boca abajo en una pila de recursos, y los jugadores no roban ninguna casilla propia al principio del juego.

VARIANTE DOS: TERRENO PROPIO

Cada jugador mezcla las casillas de su palo y las coloca boca abajo frente a él. Los jugadores, al crear el mapa, roban casillas de su propia pila.

CRÉDITOS

Título: Castillos

Versión: 1.1 **Fecha:** Octubre de 2007 (versión en inglés, Abril de 2003)

Número de jugadores: 2-4

Tiempo de juego: 30 min

Necesario un set de piecepack (www.piecepack.org)

Autor: Santiago Eximeno (santiago@eximeno.com)

Publicado por **Ediciones Efímeras** (www.edicionesefimeras.com)

Copyright © 2003 **Santiago Eximeno** (www.eximeno.com)

Copyright © 2007 **Ediciones Efímeras**

Licencia: Estas instrucciones pueden ser distribuidas y copiadas libremente siempre que se mantengan estos créditos.