Cartas de personaje (25)

Rey (1 ud. / 2 uds. / 1 ud.): El jugador obtendrá **3, 4 ó 5 puntos de victoria,** respectivamente, en cuanto se juegue la carta.

Gobernador (3 uds.): Permite cambiar de dirección la **tablilla de escudo** que algún adversario acabe de colocar.
(Se jugará durante el turno del adversario.)

Conde (3 uds.): Permite construir un **castillo** en un terreno de cereal en lugar de en uno de piedra.

Condesa (3 uds.): Permite construir un **castillo** en un terreno de madera en vez de en uno de piedra.

Caballero bandido (2 uds.): El jugador obtendrá la **mitad de la plata** de la mina (redondeando).

Forajido (2 uds.): El jugador robará a cada uno de sus adversarios **un lingote de plata,** siempre y cuando tengan alguno.

Banda de forajidos (1 ud.): El jugador robará a cada uno de sus adversarios **dos lingotes de plata,** siempre y cuando tengan. Si algún adversario tuviera sólo uno, tendrá que entregárselo al jugador.

Embaucador (2 uds.): **A cambio de 1 lingote de plata** el jugador podrá escoger, sin verla, 1 carta del mazo de alguno de sus adversarios.

Maestro de obras (3 uds.): Permite construir un **castillo** aunque no se cuente con **todas las materias primas necesarias.** El jugador tendrá que pagar 1 lingote de plata por cada materia prima que le falte.

Campesino (2 uds.): El jugador podrá construir un **pueblo nuevo** de los que han sido apartados en una comarca libre.

Cartas de lucha para el modo "Lucha" (8)

Duque (2 uds.): El jugador podrá construir una **ciudad nueva** de las que ha sido apartadas en una comarca libre.

Guarda (2 uds.): El jugador quedará protegido **en ese momento** y no se podrá construir sobre uno de sus castillos.
(Se jugará durante el turno de un adversario.)

Incendiario (2 uds.): Se incendiará una **ciudad,** que se retirará del tablero.

Abad (1 ud.): Permite **construir sobre** un **castillo** con una única materia prima de cada tipo (en vez de dos).

Ejército de caballeros (1 ud.): Permite **construir sobre** un **castillo** sin necesidad de tener el mayor número de puntos de dominio.

QUEEN GAMES

Objetivo del juego

Nos encontramos en la Edad Media, en Italia, donde infinidad de castillos se levantan por doquier. Hay que procurar edificarlos en los lugares más idóneos para conseguir cierta ventaja frente a los adversarios. Se necesitan grandes cantidades de piedra para los muros, árboles robustos para las vigas y pilares, así como cereal para alimentar a los obreros. Los caballeros son quienes pueden conseguir estas materias primas conquistando y ejerciendo su control sobre las tierras que las proporcionan. En Castelli, el jugador que construya sus castillos en los lugares más ventajosos y que consiga el mayor número de puntos, será el ganador.

Material de juego para Castelli

- **1 tablero,** formado por las siguientes piezas:
  - 4 cuadrantes
  - 2 tablillas de materia prima
  - 10 piezas para el marco
- **32 tablillas de escudo**
- **36 castillos,** 9 de cada color (4 colores)
- **12 marcadores,** 3 de cada color
- **4 fichas de recuento,** 1 de cada color
- 8 **ciudades** y **13 pueblos**
- **25 cartas de personaje**
- **22 lingotes de plata**
- **1 folleto de instrucciones**

Material de juego adicional para…

…el modo "Dilema":

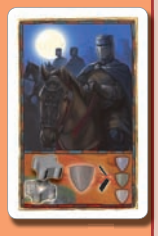
- **4 tablillas de inicio,** tablillas de escudo con un reverso distinto

Reverso de las tablillas de inicio

…el modo "Lucha":

- **8 cartas de lucha,** cartas de personaje con un fondo oscuro y un marco en el anverso

Las características especiales de las cartas de lucha se explican en la primera página.



Carta de lucha

…el "Torneo Castelli":

- **1 mina de plata**

Mina de plata

Montaje y preparación del juego para 4 j

1. El tablero de juego se monta siguiendo los pasos A, B y C.

A. Se unen los **4 cuadrantes** para formar un tablero cuadrado, en el que pueden verse casillas de campo cuadradas y comarcas octogonales. Cada comarca puede dividirse hasta en cuatro zonas con terrenos de materias primas o algún mercado.

6. Los **22 lingotes de plata** se colocan en la mina del tablero de juego; serán las reservas generales.

Mina de plata del tablero de juego

5. Se barajan las **25 cartas de personaje** y se colocan boca abajo en un mazo.

Cada personaje cuenta con una habilidad distinta, como se explica en la primera página.

Anverso y reverso de una carta de personaje

ugadores (En la página 7 se explican los cambios de montaje y preparación para partidas de dos y tres jugadores)

Comarca octogonal con tres terrenos:
1 de piedra, 1 de cereal y 1 mercado.
En el terreno de piedra hay, además, un solar para un castillo.

B. Se unen las **tablillas de materias primas** y se encajan con el tablero cuadrado formado por los cuadrantes. En las tablillas se indicará, durante el juego, las materias primas que tienen los jugadores.
Hay una escala para: madera, cereal y piedra:

Holz,

Getreide

und Stein.

C. Las **10 piezas del marco** sirven para contabilizar la puntuación. Se colocan alrededor del tablero formado por los cuadrantes y las tablillas de materias primas, de manera que la **línea de puntuación vaya del 0 al 69.**

2. Cada jugador escoge un color y recibe:

- **1 ficha de recuento** que colocará en la casilla **"0" de la línea de puntuación.**
- **3 marcadores**, uno para cada **escala de materia prima**, que deberá colocar en la casilla "0" correspondientes.
- **9 castillos**, que colocará a su lado.

3. Se entremezclan las **32 tablillas de escudo** y se **colocan boca abajo** sobre cada una de las casillas de campo cuadradas del tablero de juego.

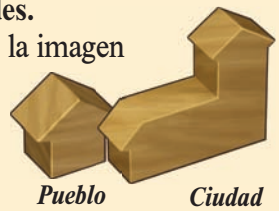
Anverso con 4 escudos, cada uno con 4 puntos de dominio

Reverso de la tablilla de escudo

En el anverso de las tablillas de escudo puede haber una imagen con los puntos de dominio de los jugadores (del 1 al 6) o un símbolo de carta. Además, en el centro de la tablilla puede aparecer la imagen de uno o dos lingotes de plata.

4. Se apartan 2 de los **13 pueblos** y 2 de las **8 ciudades.**
Los **11 pueblos** y **6 ciudades** restantes se sitúan sobre la imagen correspondiente en el tablero de juego.

Nota: Los dos pueblos y las dos ciudades que se apartan podrán entrar en juego mediante las cartas.


Pueblo *Ciudad*

Desarrollo del juego

Comenzará la partida quien haya visitado un castillo más recientemente. Le seguirá el resto de jugadores en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, cada jugador realizará las siguientes tres acciones.

1. Dar la vuelta a tablillas de escudo
- **Recibir una carta de personaje o un lingote de plata**

2. Calcular el valor de los terrenos y obtener materias primas

3. Construir y calcular el valor de un castillo o varios

1. Dar la vuelta a tablillas de escudo

El jugador elegirá una de las tablillas de escudo que esté boca abajo y le dará la vuelta para que se vea. La dejará en el **mismo** sitio, pero podrá colocarla **en cualquier dirección**.

Recibir una carta de personaje o un lingote de plata

Si la tablilla a la que ha dado la vuelta tiene la imagen de una **carta**, podrá robar la primera carta de personaje del mazo **sin que la vean los demás**. Da igual si el símbolo de la carta aparece en un escudo de su color o en el color de otro jugador. Cuando se calcula el valor de una comarca, los **escudos con un símbolo de carta** equivalen a **"0" puntos**. Si en la tablilla aparece un **lingote de plata**, podrá sacar de la mina el número de lingotes de plata indicado en la tablilla y los dejará a su lado. Si la mina de plata estuviese vacía, el jugador no recibirá ningún lingote.

El jugador roba, en su turno, una carta de personaje del mazo.

El jugador recibe 2 ó 1 lingotes de plata de la mina respectivamente.

2. Calcular el valor de los terrenos y obtener materias primas

Calcular el valor de los terrenos

Cada comarca puede contener hasta 4 terrenos cercados. Cuando **todas** las tablillas de escudo **que limiten con un terreno estén boca arriba, se calculará su valor de la siguiente forma**:

- El valor de cada terreno se calculará y contabilizará **una sola vez** durante la partida.
- En una misma ronda se puede calcular el valor de varios terrenos.
- Los terrenos que linden con otras comarcas se consideran **independientes** de éstas.

Se calculará el valor cuando se haya dado la vuelta a...

... 1 tablilla de escudo limítrofe… *... 2 tablillas de escudo limítrofes…* *... 3 tablillas de escudo limítrofes.*

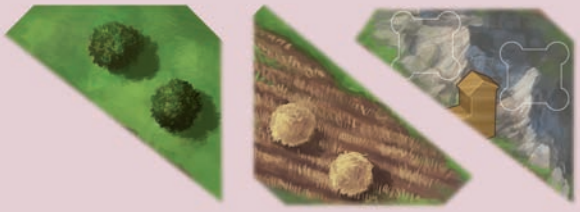
La mina de plata

El valor de la mina de plata se calculará **al final** del juego, incluso aunque estén boca arriba todas las tablillas de escudo que linden con ella.

Obtener materias primas

Terrenos de madera, cereal y piedra

Cuando se calcule el valor de los terrenos de una comarca: madera, cereal o piedra, se recibirá la materia prima del terreno en el que se tenga un mayor control; es decir, aquél con **el mayor número de puntos de dominio** correspondientes a las tablillas de escudo con las que lindan. Por cada símbolo de materia prima que haya en el terreno, se recibirá una unidad de materia prima, que se indicará con el marcador en la escala correspondiente. En caso de **empate**, las materias primas se dividirán a partes iguales entre los jugadores empatados (redondeando si es necesario). **No se podrá tener más de 5 materias** primas de un mismo tipo. Las materias primas que sobren no se contabilizarán.



Terrenos de madera, cereal y piedra con dos símbolos de materias primas cada uno..

El jugador azul acaba de darle la vuelta a la tablilla de escudo A. A continuación, se calcula el valor de los terrenos de piedra y cereal:

1. El terreno de piedra del jugador azul tiene más valor (5 puntos de dominio frente a los 4 del amarillo). El jugador azul recibirá dos materias primas que indicará avanzando dos puestos, con el marcador, en la escala correspondiente.

2. En el terreno de cereal el jugador rojo es quien cuenta con más puntos (5 puntos de dominio frente a los 4 del verde). Así que avanzará su marcador dos casillas en la escala de cereal.

El borde del tablero de juego

Tablillas de escudo en el borde del tablero

Se considera que los terrenos al borde del tablero limitan con **1 tablilla de escudo**. El valor de este terreno se calculará **de inmediato**. El jugador cuyo escudo esté orientado hacia el borde del tablero de juego obtendrá la materia prima de la imagen, la carta de personaje o el lingote de plata.

Comarcas en el borde del tablero de juego

En el marco y en la tablilla de materia prima aparecen **escudos neutrales**, de color gris, para los terrenos que limiten, parcialmente, con el **borde del tablero**. Estos escudos equivalen a una tablilla boca arriba de **valor "0"**. **No se calculará el valor** de los terrenos que sólo limiten con escudos neutrales, que tengan símbolo de carta o que limiten con los símbolos del borde del tablero de juego.

Símbolos de materias primas en el borde del tablero de juego que representan…

…madera, …cereal, …...piedra y …lingotes de plata.

Escudo neutral en el borde del tablero de juego con un valor de "0".

Los mercados

El valor de los mercados se calcula igual que el de los terrenos de madera, cereal y piedra. El jugador con mayor dominio robará del mazo una **carta de personaje por cada tienda de campaña** que haya en el mercado. Guardará la carta sin mostrársela a los demás.

Se podrá utilizar **una carta por ronda** y en cualquier momento de la misma.

Las cartas también pueden venderse **en cualquier momento** de la ronda. Por cada carta que se venda se obtendrá **dos lingotes de plata** de la mina.

Tras utilizar o vender una carta, se coloca bajo el mazo.

Ejemplo: El jugador verde acaba de darle la vuelta a la tablilla B, la orienta en el tablero y roba una carta del mazo. A continuación, se calcula el valor de los tres terrenos de la siguiente forma

1. En el mercado (delimitado con una línea discontinua verde y amarilla) se ha producido un empate entre el jugador verde y amarillo. Ambos jugadores podrán robar una carta del mazo.

2. En el terreno de cereal, el jugador verde tiene 3 puntos de dominio mientras que el jugador rojo sólo 2. Por lo que, el jugador verde obtiene los dos cereales.

3. En el segundo terreno de cereal, el jugador rojo es quien tiene el mayor número de puntos, ya que el escudo azul que linda con dicho terreno tiene valor "0". Por tanto, el jugador rojo obtiene dos cereales.

Las cartas de personaje se explican detalladamente en la primera página.

3. Construir y calcular el valor de un castillo o varios

Construir castillos

Si el jugador cuenta con suficientes materias primas, podrá construir uno o varios castillos. **Por cada castillo** tendrá que desembolsar **una materia prima de cada tipo: madera, cereal y piedra**. Así pues, tendrá que retroceder un puesto, con el marcador, en cada una de las escalas de materia prima. Si el jugador no tiene suficientes materias primas, podrá comprar **comprar una por 2 lingotes de plata (una sola materia prima por ronda).** No obstante, tendrá que utilizar la materia prima que compre **de inmediato**. Los lingotes de plata que utilice para comprar se devolverán a la mina.

Al construir los castillos hay que respetar las siguientes reglas:

- El jugador **debe contar** con al menos **1 escudo** de control en la comarca en la que desea construir el castillo.
- Los castillos sólo se pueden edificar en el **solar** de un **terreno de piedra**. Los terrenos de este tipo pueden tener **1 ó 2 solares**.

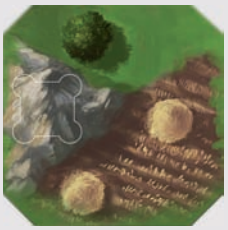
Calcular el valor de los castillos

Una vez construido, el jugador recibirá los puntos correspondientes (una sola vez por partida). Obtendrá:

- **2 puntos por cada ciudad** que se encuentre en la línea vertical u horizontal que pasa por el castillo
- **1 punto por cada pueblo** que se encuentre en la línea vertical u horizontal que pasa por el castillo

El jugador contabilizará los puntos con su ficha de recuento en la línea de puntuación.

Comarca con …



… 1 solar y

… 2 solares.

Ejemplo: El jugador azul ha construido un castillo.
En la línea horizontal que pasa por el castillo hay 2 pueblos y 1 ciudad.
En la línea vertical hay, además, 1 pueblo.
El jugador obtendrá un total de 5 puntos por este castillo, que contabilizará en la línea de puntuación.

Final del juego

La partida finalizará cuando termine el turno del jugador que dé la vuelta a la última tablilla de escudo. Tras lo cual, se pasará a **calcular el valor de la mina de plata**.

El jugador **con mayor control** en la mina obtendrá **todos los lingotes de plata** que queden en ella. En caso de empate, se repartirán los lingotes a partes iguales (redondeando si es preciso).

Se realizará, entonces, el recuento final:

Cada jugador obtendrá un punto por

- cada **carta que no haya jugado** y por
- cada **materia prima que no haya utilizado**.

El jugador con el **mayor número de lingotes de plata** recibirá **4 puntos** y el jugador con el **segundo mayor número 2 puntos**. En caso de **empate**, los jugadores empatados obtendrán **3 puntos** cada uno.

El jugador con el mayor número de puntos ganará la partida.

En caso de empate, ganará el que más castillos haya construido. Si se produce otro, se considerarán ganadores todos los jugadores empatados.

Cambios para partidas de 2 y 3 jugadores

Cambios en la preparación para partidas de dos jugadores

1. Sólo se emplean **2 cuadrantes**: el que tiene la **mina de plata** y otro cuadrante **cualquiera**. Se unen los cuadrantes y las dos tablillas de materia prima. Al lado se colocan **boca abajo** los dos cuadrantes restantes y se monta el marco alrededor.
2. En la mina sólo se dejan **11 lingotes de plata**.

Cambios en la preparación para partidas de tres jugadores

1. En la mina sólo se dejan **16 lingotes de plata**.

El resto de las reglas se aplica de igual forma tanto para las partidas de dos como de tres jugadores. Los colores con los que **no** se jueguen serán **neutrales**; es decir, que si el mayor número de puntos de dominio lo tiene un color que no se utiliza, se perderán esas materias primas.

Tablero de juego montado para una partida de dos jugadores

Modos de Castelli

Modo „Dilemma“

Material adicional: • 4 tablillas de inicio Cada jugador recibe 1 tablilla de inicio antes de comenzar la partida.

Cada jugador recibe **1 tablilla de inicio** antes de comenzar la partida.
En **cada** ronda podrá decidir si se queda

- con la tablilla de escudo del tablero, **que haya elegido** o
- si prefiere cambiarla por la tablilla que tenía en la mano.

Los jugadores que conserven su tablilla de inicio al final de la partida obtendrán 5 puntos.

Reverso

Anverso

Modo “Lucha”

Material adicional: • 8 cartas de lucha

Se barajan las cartas de lucha **junto con** las cartas de personaje y se colocan en un mazo boca abajo al principio de la partida. Se siguen las mismas reglas que con las cartas de personaje.

En el modo “Lucha” se permite **construir sobre** los castillos de otros jugadores. Los puntos conseguidos al edificar un castillo se mantendrán incluso si otro jugador construye encima durante la partida.

El valor de un castillo construido sobre otro se calculará de la misma manera que los castillos normales.

Las 8 cartas de lucha…

…permiten una mayor intervención de los jugadores en las condiciones del juego, por lo que éste se vuelve más variado y estratégico.

En la primera página hay una descripción detallada de las cartas de lucha.

Reglas para construir sobre otros castillos:

- Sólo se podrá construir sobre un castillo cuando la **suma de los puntos de dominio del escudo propio,** correspondiente a la comarca, sea **superior** a la del jugador del castillo sobre el que se pretende edificar.
- Construir sobre un castillo ya emplazado cuesta **2 materias primas de cada tipo: cereal, madera y piedra**. Sólo se puede cambiar 1 única materia prima por **2 dos lingotes de plata.**
- Sólo se podrá construir sobre un mismo castillo **una única** vez.

En el tablero, el jugador colocará uno de sus castillos sobre el castillo de otro jugador.

En el recuento final también se repartirá puntos…

A. …a quien tenga un mayor control en **cada** pueblo y ciudad. Para ello, se comprobará qué jugador tiene un mayor número de castillos en la línea vertical y horizontal que pase por **cada pueblo y ciudad** *(no se contabilizarán los castillos sobre los que se haya construido).*

El jugador con el mayor número de castillos recibe
- **3 puntos por cada pueblo** y
- 6 puntos por cada ciudad.

En caso de empate, los puntos se repartirán entre los jugadores empatados (**redondeando** si es preciso).

B. …por cada castillo sobre el que **no se haya construido**. Se obtendrán 2 puntos por cada uno.

El jugador con el mayor número de **lingotes de plata** recibirá **8 puntos** y quien tenga el **segundo mayor número obtendrá 4**.

Ejemplo de recuento final de los puntos de una ciudad en el modo "Lucha":

El jugador verde y el jugador azul tienen 3 castillos cada uno, el rojo y el amarillo tienen 1 castillo cada uno. Así pues, los jugadores verde y azul ejercen la misma influencia sobre la ciudad, por lo que obtendrán 3 puntos cada uno.

El resto de ciudades y pueblos se contabilizarán de la misma forma.

El torneo Castelli

Material adicional: • 1 mina de plata

Las dos tablillas de materia prima se colocan en el centro, dividiendo el tablero en dos, con dos cuadrantes a cada lado.

La mina de plata será para la parte del tablero sin mina y se colocará de forma idéntica; es decir, en el mismo sitio.

En el torneo Castelli, ambas partes comparten la línea de puntuación, las escalas de materia prima y las cartas de personaje.

Variante 1

Compiten 4 jugadores **simultáneamente**, 2 contra 2, que se enfrentarán luego de la siguiente forma: los ganadores de la primera partida pelearán por el primer puesto y los perdedores por el tercer puesto.

Variante 2

De forma alternativa, los jugadores pueden jugar **"todos contra todos"** y contabilizar los puntos obtenidos. Quien se haga con el mayor número de puntos tras tres partidas, habrá ganado el torneo.

© Copyright 2011 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Alemania