

Catapult Kingdoms

The War for the Floor has Begun Once More!

DISEÑO DEL JUEGO: Kristian Fosh DESARROLLADORES: Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis
ARTE E ILUSTRACIONES: Damien Mammoliti DISEÑO GRÁFICO: Kristian Fosh, Luis Brüh
TRADUCCIÓN: Mario Quiles y Luis López (spanishgame.translators@hotmail.com)

OBJETIVO DEL JUEGO

¡Derriba todas las tropas de tu oponente!

Construye tu castillo para fortificar tus tropas y después usa tu catapulta para lanzar rocas a tu oponente. Cuando todas las tropas de una familia hayan sido derribadas, terminará la batalla. El ejército vencedor debe mantener al menos una tropa en pie.

COMPONENTS



TABLEROS DE JUGADOR



CATAPULTAS (ARMA)



TROPAS CHAUFORT



PUERTA CHAUFORT



TROPAS CUNNINGFIELDS



PUERTA CUNNINGFIELDS



MARQUEUR DE DISTANCE



CARTAS DE ACCIÓN



BLOQUES CHAUFORT



BLOQUES CUNNINGFIELDS

¡AVISO!

Este es un juego de construcción/destrucción de bloques y figuras de plástico. Evita que tu oponente, mascotas u otra gente atraviesen torpemente el campo de batalla. Por favor, jugad limpio y tened cuidado de no dañarlos entre vosotros ni romper nada... ¡que no sea la poderosa fortaleza de tu oponente! **CUIDADO: Usad solo las rocas y las gomas elásticas proporcionadas con el juego. No carguéis nunca en las catapultas nada que no sea las rocas del juego. Usad solo las gomas elásticas tal como se indica en la sección de montaje de este manual. No intentéis crear tensión adicional manipulando de ningún modo las gomas elásticas.**

DEFINICIÓN DE DISTANCIA

Algunas reglas del juego exigen medir la distancia entre dos objetos. Una distancia de 1 equivale al ancho del marcador de distancia, mientras que una distancia de 2 equivale al largo del marcador de distancia.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Empezando por el jugador más joven, elegid vuestra familia: Chaufort o Cunningfields. Cada jugador coge sus respectivos bloques de muro (16), sus tropas (5) y un tablero de jugador. Después se sientan en lados opuestos de una mesa, o mejor, en el suelo. Tratad de mantener una distancia aproximada de 1.5m (5 pies) entre vosotros. Toda regla que afecte a los "Bloques" también se aplica a las "Puertas".

1

Colocad el tablero de jugador frente a vosotros y usad los bloques de muro para crear vuestro castillo. Mientras estéis construyendo vuestro castillo, se aplican estas reglas de colocación de bloques:

Debéis usar todos vuestros bloques para construir el castillo y este debe ser construido dentro de los límites del tablero de jugador. Podéis colocar y apilar los bloques como deseéis, pero deben estar tumbados sobre el tablero de jugador (no inclinados).

2

Cada jugador recibe 1 arma (catapulta) y la coloca a la izquierda o a la derecha de su tablero de jugador. La parte delantera del arma puede estar a una distancia máxima de 2 respecto al borde del límite del tablero de jugador.

3

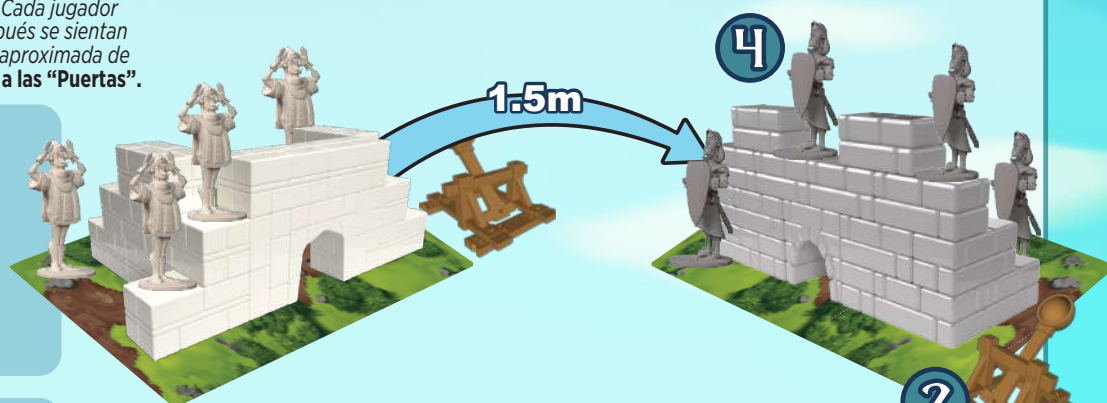
Cada jugador recibe 4 Rocas y 6 Cartas de Acción (una de cada tipo). Barajad las cartas y coged 3. Dejad el resto boca abajo cerca de vuestro tablero de jugador. Durante la Fase de Mantenimiento, por cada tropa que pierdas, si aun tienes cartas en tu mazo, coge la carta superior de tu mazo.

4

Finalmente, colocad vuestras tropas siguiendo las siguientes REGLAS DE COLOCACIÓN DE TROPAS:

Todas las tropas deben ser colocadas dentro de los límites de tu tablero de jugador.

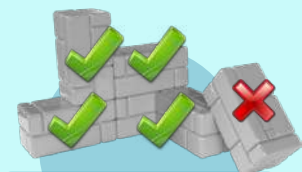
Puedes colocar tropas sobre los bloques o sobre el tablero de jugador. Si colocas una tropa directamente sobre el tablero de jugador (no sobre un bloque), debe mantener al menos 1 de distancia con cualquier bloque.



Si la tropa no está sobre un bloque, tiene que mantener una distancia mínima de 1 respecto a cualquier bloque.



Se puede colocar tropas sobre bloques.



Se puede apilar bloques como deseéis, pero deben estar tumbados, no inclinados.

CÓMO JUGAR

La partida se desarrolla en una serie de rondas. Durante una ronda, empezando por el jugador más joven, todos juegan un turno por ronda. Cuando todos los jugadores hayan jugado su turno, la ronda termina. Jugaréis una ronda detrás de otra hasta que solo haya un jugador con tropas en juego. ¡El jugador con la última tropa en pie es declarado el vencedor absoluto y definitivo de la partida! **Cada turno de un jugador está dividido en cuatro fases: Táctica, Puntería, Disparo y Mantenimiento.** Estas fases deben ser realizadas en orden, acabando cada una de ellas antes de pasar a la siguiente. Al final de la Fase de Mantenimiento se termina tu turno.

1. Fase Táctica

Puedes elegir una de tus Cartas de Acción de tu mano, revelarla, resolver su efecto y, salvo que se indique otra cosa, descartar la carta.

Si no te quedan cartas (o simplemente no quieres jugar una este turno), pasa a la siguiente fase. Las cartas descartadas son devueltas a la caja del juego.



2. Fase de Puntería

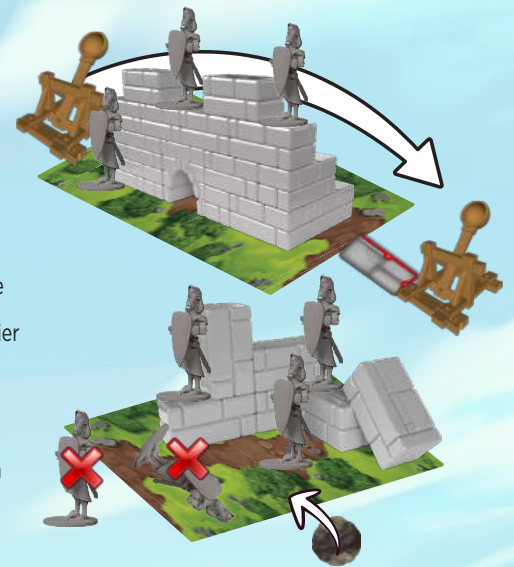
Puedes recolocar y/o rotar tu arma en una posición válida (manteniendo una distancia máxima de 2).

4. Fase de Mantenimiento

Si hay bloques o tropas que hayan sido completamente empujados fuera del tablero de jugador, retirarlos y devolvedlos a la caja del juego. Además, retirad cualquier tropa que haya sido derribada (tumbada o inclinada).

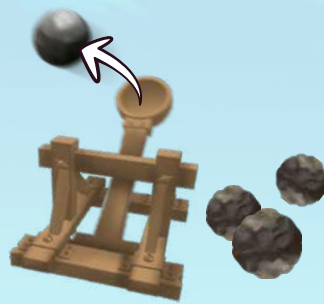
Si a un jugador no le quedan tropas en pie, habrá perdido la partida. Si no, la batalla continúa. Por cada tropa retirada, su poseedor coge una nueva Carta de Acción de la parte superior de su mazo (si quedan) y la añade a su mano.

Recuperad las rocas que hayáis usado, ¡pues vais a volver a necesitarlas!



3. Fase de Disparo

¡Carga una roca y dispárala! Si estás usando la carta de acción de Disparo Rápido [Rapid Fire], puedes cargar una segunda roca y volver a disparar (sin cambiar la posición del arma).



REFERENCIA DE LAS CARTAS DE ACCIÓN



Reconstruir: Mueve tres bloques cualesquiera que sean tuyos. Puedes coger cualquier bloque de tu tablero de jugador o de la caja y colocarlo en un punto correcto de tu tablero de juego respetando las Reglas de Colocación de Bloques y Tropas. Tienes permitido colocar los bloques sobre otros bloques, pero no tienes permitido mover/empujar/desplazar de ninguna forma a otras tropas o bloques.



Traidor: Solo por esta ronda, toma el control del arma de tu oponente y dispara con ella en vez de con la tuya. Puedes rotarla, pero no moverla. Un ataque muy raro y poderoso. ¡Úsalo con sabiduría!



Marcha: Mueve hasta 3 de tus tropas que estén en juego (no en la caja) a una nueva posición válida, siguiendo las Normas de Colocación de Tropas



Ladrón: Tu oponente sostiene todas sus Cartas de Acción, con el reverso mirando hacia ti. Entonces elige una de sus cartas y llévala a tu mano. Puedes usar dicha carta con normalidad durante cualquiera de tus turnos futuros.

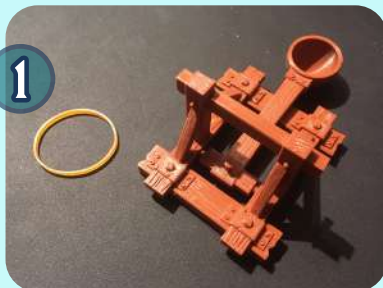


Disparo Rápido: Dispara tu arma dos veces en este turno. No puedes mover el arma a una nueva posición entre ambos disparos. Únicamente tienes permitido recargar con una nueva piedra.

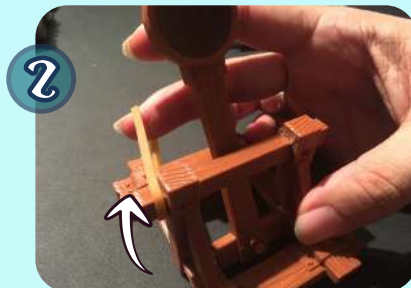


Ataque Dual: Duplica el efecto de una carta que ya haya sido jugada por ti o por tu oponente.

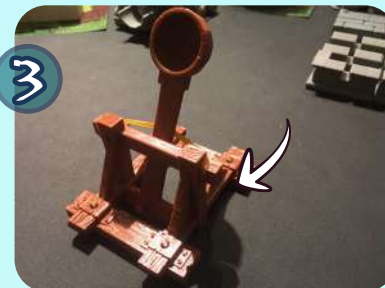
MONTAJE DE LA CATAPULTA



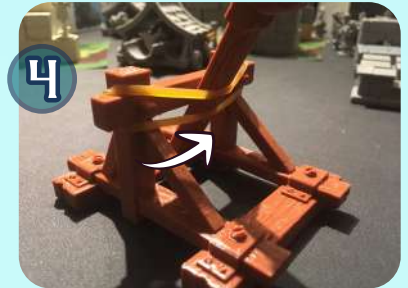
Coloca la catapulta en una superficie plana y coge una goma elástica de la caja.



Coloca una goma elástica en el lado izquierdo de la catapulta.



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



Si necesitas más instrucciones, puedes ver los videos sobre su montaje en www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms