



Las fuerzas rivales se disputan el territorio, de modo que tendrás que entrar en guerra para garantizar la supervivencia de tu poblado ¡Deberás defender tu fortaleza y asaltar el castillo de tus enemigos por el bien de tu pueblo!

Reúne tropas de tu ejército para **atacar** las murallas de los castillos rivales, **construye** armas para mejorar tu ataque, **explora** las mazmorras para obtener recursos, **defiende** tus murallas y finalmente ¡**asalta el castillo!**

Características

- Jugadores: 2 a 4 jugadores
- Edad mínima: 9+ años
- Duración: 5'-10' para 2 jugadores
10'-15' para 3 jugadores...

Objetivo del juego

Asaltar el/los castillos rivales. Gana el único jugador que conserve su castillo.

Componentes

120 cartas divididas en estos mazos:

- Mazo de Fortaleza
- Mazo de Poblado
- Mazo de Asedio
- Mazo de Mazmorra
- Mazo de Academia

El mazo de **Fortaleza** consiste en las cartas de Castillo y Muralla que componen tu fortificación. Se colocan al inicio, y pierdes si te quedas sin Castillo.

El mazo de **Poblado** es el que genera los recursos del juego: Soldados, Arqueros, Oro, Constructores, Exploradores, el Rey, el Duque y la Noche. Se empieza con 4 de estas y se roba una al inicio de cada turno.

El mazo de **Asedio** consiste en armas de asedio que permitirán mejorar tu potencia de ataque e incluso asaltar un castillo que aún esté amurallado. Se consiguen con los constructores y el oro.

El mazo de **Mazmorra** contiene peligros pero también tesoros; derrotando sus enemigos con los exploradores se obtienen cartas adicionales de poblado.

El mazo de **Academia** ofrece estrategias para repeler un ataque enemigo. Son cartas de reacción que sólo se pueden usar al recibir un ataque y una sola vez. Se consiguen con el Duque (1) y oro (2).

Preparación de la partida

Para 2 jugadores

- Cada jugador empieza con una Fortaleza compuesta por 1 Castillo y 3 Murallas, que colocará frente a sí cara arriba siguiendo el esquema de la *Figura 1*.
- Se barajan y colocan en la mesa los mazos de Asedio, Academia y Mazmorra.
- Se baraja y reparte a cada jugador 4 cartas del mazo de Poblado y también 1 de Academia. Se dejan los mazos en la mesa.



Figura 1. Colocación inicial de la fortaleza de cada jugador.

Para más de 2 jugadores

- Cada jugador empieza con una Fortaleza compuesta por 1 Castillo y 2 Murallas.
- Se barajan y colocan en la mesa los mazos de Asedio, Academia y Mazmorra.
- Se baraja y reparte a cada jugador 5 cartas del mazo de Poblado.

Turno de juego

Empieza el jugador que haya visto un Castillo más recientemente o bien el más joven.

Cada elemento de la fortaleza tiene un valor de defensa indicado en escudos. El objetivo es asaltar los castillos rivales pero éstos no pueden ser atacados mientras conserven murallas, de modo que se tendrán que eliminar éstas primero (salvo que se use una *carta de asalto*).

Cada turno se empieza robando una carta del Mazo de Poblado y luego se realizará una acción (de una o varias cartas a la vez, ver *Acciones*). Es obligatorio realizar una acción incluso si la carta usada no tiene ningún efecto (no es posible “pasar turno”).

Fuera del turno de juego

En partidas de más de 2 jugadores es posible realizar una acción fuera de turno: Cuando un jugador (en su turno) realiza un ataque contra otro, los demás jugadores tienen la posibilidad de enviar unidades de ataque junto aquél, sumando un ataque más fuerte. Una vez todos hayan decidido si intervenir o no, la víctima tendrá la oportunidad de reaccionar al ataque.

Acciones

Estas son las acciones que puedes hacer en un turno tras haber robado carta de Poblado:

Atacar

Para lanzar un ataque se deben unir formaciones de ejército, representado por cartas de soldados, arqueros y/o armas de asedio (se puede atacar con una o varias cartas de golpe). Elige tus cartas de ataque y muéstralas sobre la mesa, indicando la carta que quieres atacar. Puedes elegir atacar a cualquier muralla, no importa su posición.

Un ataque vence si el número de espadas totales (ataque) es mayor que los escudos de la carta atacada (defensa).

No obstante tras lanzar un ataque, el jugador atacado puede usar, si tiene, una **carta de Reacción** (mazo de Academia) para intentar repeler dicho ataque (o varias al mismo tiempo) ver *Figura 2*. Esta carta se descarta tras usarla, tanto si logra repeler el ataque como si no.

- En caso de vencer en el ataque, la carta atacada pierde y se gira sobre la mesa; las cartas de ataque se van al mazo de descartes. El jugador victorioso roba una carta extra del mazo de poblado como botín.
- En caso de perder, las cartas de ataque quedan en el mazo de descartes y pasa el turno.

Cuando se eliminen todas las cartas de muralla (o en caso de usar una *carta de asalto*) se podrá atacar directamente al castillo, y en caso de vencerlo, termina la partida (para saber cómo seguir la partida cuando hay más de 2 jugadores ve al apartado “Normas para más de 2 jugadores”).



Figura 2. Una secuencia de ataque donde (1) la carta atacada tiene 3 escudos, (2) se hace un ataque que suma 4 espadas y por tanto podrá vencer pero (3) el jugador atacado responde con una carta de reacción, la emboscada, que elimina 2 espadas enemigas de forma que (4) el ataque se queda en 2 espadas, finalmente inferior a la defensa y por tanto pierde.

En partidas de más de 2 jugadores, otros jugadores podrán sumar cartas de ataque en el punto 2.

Ataque nocturno

Se puede hacer un ataque nocturno usando la carta de Noche. En este caso el rival no podrá ver el ataque y su defensa será a ciegas. Se colocan todas las cartas de ataque bajo la carta de Noche y se anuncia la carta atacada. El jugador atacado puede elegir reaccionar con una carta de academia o no, sin saber qué cartas hay en el ataque. Una vez lo decida se muestra y resuelve el ataque.

Defender

En tu turno también se puede optar por mejorar la defensa. Se puede colocar un arquero o un soldado para mejorar la defensa de una muralla o del castillo respectivamente. Sólo se puede colocar una por turno, se coloca bajo la carta de Fortaleza sobresaliendo por el lateral para ver los escudos totales; debe coincidir el color. El límite de cartas añadidas es el mismo que los escudos originales (una muralla tiene 2 escudos así que puede llegar a añadir 2 cartas más). ver *Figura 3*.



Figura 3. En este caso la muralla de arriba tiene el máximo de defensa permitido (una carta por cada escudo), otra muralla tiene una defensa y el castillo tiene otra que aporta ½ escudo. La tercera muralla ha sido derribada.

También se puede hacer la acción inversa, es decir, recuperar una carta colocada anteriormente en un puesto de defensa.
Las cartas añadidas a una muralla o castillo pueden ser atacadas de forma independiente.

Construir un arma de Asedio

Para construir un arma es necesario reunir 4 cartas de constructor (se pueden combinar con oro, teniendo al menos 1 constructor y en total siempre 4 cartas: 3+1, 2+2, 1+3). Las armas de asedio sirven para hacer ataques más fuertes.

En el mazo de asedio también hay **armas de asalto**, que llevan el icono de castillo en la esquina superior izquierda. Éstas permiten atacar directamente un Castillo aunque tenga murallas.

Explorar una mazmorra

Explorar mazmorras es otra forma de conseguir cartas adicionales. Se hace enviando uno o varios exploradores y levantando una carta de mazmorra. Dicha carta puede tener un peligro, representado en un número de antorchas, y un tesoro. Si el número de antorchas de tus exploradores es superior a las de la mazmorra, vencerás y te llevarás el tesoro: tantas cartas de poblado como indique el tesoro.

Comprar cartas

El oro también puede usarse para comprar recursos de poblado. Puedes jugar 1 carta de oro y obtener con ella 2 cartas de poblado.

Ir a la Academia

El Duque se encarga de definir las estrategias de defensa. Usando 1 Duque y 2 Oros puedes conseguir una carta de academia. Ésta sirve para reaccionar ante un ataque

enemigo: restándole espadas, añadiendo escudos a un puesto defensivo, eliminando armas de asedio...

Jugar el Rey

Cuando juegas el rey puedes hacer 2 acciones consecutivas (además de haber jugado el rey). Éstas pueden ser las que desees, incluyendo robar cartas de poblado (por ejemplo puedes robar una carta y jugar un oro, que obtiene 2 cartas más; jugar un oro y hacer un ataque; hacer dos ataques seguidos; etc).

Tras ejecutar una acción termina el turno.

El Castillo que logre sobrevivir será quien gane la partida.

Botín

En las partidas a 2 jugadores, se consigue 1 carta de botín por cada batalla vencida. Dicha carta procede del mazo de Poblado y va directa a la mano.

En las partidas de más de 2 jugadores, la carta de botín es secreta. El jugador que la consigue no puede verla ni usarla, la dejará ante sí sobre la mesa, boca abajo. Cuando un jugador pierda su castillo, conservará las cartas de su mano, que representan los restos de su poblado, y sumará entonces las cartas de botín que haya podido acumular. En su turno de juego no podrá robar nuevas cartas, pero sí utilizar cartas de su mano cediéndole recursos a un aliado, cualquier jugador al que quiera beneficiar en la partida. Además podrá seguir haciendo acciones fuera de turno, apoyando otros ataques que sucedan en la partida, si aún conserva unidades para ello.

Los jugadores que hayan quedado sin castillo no podrán ganar la partida pero sí influir en el juego ¡establece tus alianzas antes de empezar la partida si quieres jugar en equipo!

Normas Generales

- No hay límite de cartas en mano.
- Siempre se debe hacer una acción, incluso aunque con ello se pierda una carta sin efecto (no se puede pasar).
- Sólo se puede atacar una carta enemiga en un turno (salvo con el Rey).
- Las cartas de reacción (academia) son de un solo uso.
- Si se agota el mazo de poblado se monta de nuevo con el mazo de descartes, eliminando las cartas ajenas (asedio, academia...) y barajando.
- Cuando juegan más de 2 jugadores obtienes todas las cartas del rival al asaltar su castillo.
- Las cartas que se coloquen como defensa adicional deben coincidir en color (verde con verde, azul con azul).

- Es posible realizar un ataque sólo a las cartas apostadas en defensa.
- Los estandartes rojos indican cartas de acción, los dorados son oro, los morados son de reacción.