Eugeni Castaño - J. M. Allué Laurielle

# Castle Party

*Llega la medianoche y, con ella, ¡una nueva fiesta en el castillo del rey Calabaza! Fantasmas, vampiras, brujas, esqueletos, toda la familia Frankenstein e incluso unicornios son sus invitados. Sin embargo, en esta última ocasión, la lista es exageradamente larga y dar cabida a todos se presenta como una tarea prácticamente imposible...*

**Castle Party** *es un juego de «flip & write» (girar cartas y dibujar cosas), para 2 a 4 jugadores, a partir de 8 años y con una duración aproximada de 30 minutos.*

## OBJETIVO

Colocar en tu castillo a los grupos de monstruos que vayan llegando a la fiesta, de manera que estén lo más a gusto posible y, así, conseguir más puntos que los demás, para ganar esta monstruosa partida.

## MATERIAL

- 4 pizarras de castillo a doble cara, con dos niveles de juego
- 4 rotuladores no permanentes
- 50 cartas de monstruo mindundi (10 de cada familia: esqueletos, brujas, vampiras, fantasmas y frankenstein)
- 5 cartas de rey o reina monstruo (1 de cada familia)
- 5 cartas de unicornio
- 20 cartas de figura
- 3 cartas de reloj



## PREPARACIÓN

Cada jugador toma una pizarra de castillo y un rotulador. A continuación, elegid la modalidad de juego de la partida (los detalles de la versión avanzada están en la página 7). Tened en cuenta en qué lado de la mesa os sentáis, porque la orientación de las cartas será importante durante la partida.

Se barajan las cartas de monstruo junto con las de unicornio. Se reparten tres a cada jugador y se deja el resto boca abajo, formando una pila sobre la mesa.

A continuación, se barajan las cartas de figura y se organizan en cuatro pilas boca abajo. Se añade una carta de reloj en tres de las pilas, y se barajan de nuevo por separado. Después, se forma el mazo colocando encima la primera pila (la que no tiene ningún reloj) y las otras tres debajo de ella. Hecho esto, se deja el mazo a un lado de la mesa, también boca abajo.

## TURNO DE JUEGO

Empieza a jugar el jugador que haya asistido más recientemente a una fiesta y, luego, la partida continúa hacia la izquierda.

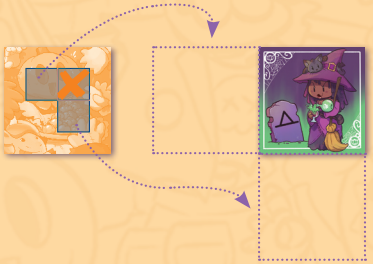
En su turno, el jugador revela la carta superior del mazo de figuras y la deja en el centro de la mesa, a la vista de todos los jugadores. Al dejar la carta, el jugador escoge la orientación de la figura, según le convenga.

Luego, pone sobre la mesa una de las cartas de monstruo de su mano, cerca de la carta de figura, en la posición que se corresponda con la cruz de la carta de figura. A continuación, los jugadores colaborarán para crear un grupo de invitados que presente la forma de esa figura.



Carta de figura

Así, el siguiente jugador a su izquierda añade otra carta de monstruo, tocando a la primera y siguiendo la forma de la figura.



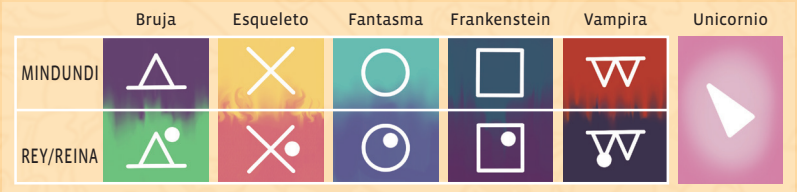
Seguid jugando de esta manera hasta que, con las cartas de monstruo, hayáis reproducido completamente la forma de la figura que está en la mesa. Cada vez que un jugador ponga una carta de monstruo en contacto con al menos una de las que ya están colocadas, roba una nueva y la añade a su mano.





Una vez completada la figura, preguntad si alguien quiere realizar una acción especial sobre ella (v. «Acciones especiales» más adelante), tras lo cual llega el momento de alojar al grupo en vuestras fiestas. Para ello, cada jugador escoge en qué lugar de su castillo coloca al grupo que acaba de llegar.

Para colocar al grupo en tu castillo, dibuja los símbolos correspondientes a cada uno de los monstruos del grupo, de modo que cada uno ocupe una casilla de tu pizarra. Además, debes mantener las posiciones relativas de todos ellos, **según la orientación de la figura, tal como la ves desde el lugar que ocupas en la mesa**. No puedes girar ni alterar la figura antes de dibujar los monstruos; debes colocar al grupo en tu castillo con la misma orientación en que lo ves desde tu posición.




Puedes dejar parte del grupo fuera del castillo, manteniendo siempre la posición de la figura y de los monstruos que la forman. Al final de la fiesta, todos los invitados que estén en el foso, fuera del castillo, te restan puntos. Los que se encuentren sobre el puente levadizo (fuera del castillo, pero a punto de entrar) ni te otorgan ni te restan ningún punto al final de la partida.

Una vez que todos los jugadores hayan dibujado al grupo en su castillo, se retiran todas las cartas y se juega un nuevo turno. Las cartas de figura y las de monstruo mindundi se dejan en las correspondientes pilas de descarte; en cambio, **las cartas de rey/reina y de unicornio deben retirarse de la partida una vez usadas**. En caso de que se agoten las cartas de monstruo antes del final de la partida, barajad la pila de descarte y formad un nuevo mazo.

El jugador a la izquierda del que jugó la carta de figura revela una nueva figura de la pila y se continúa jugando de la misma manera. Si os resulta útil marcar qué jugador acaba de revelar la carta de figura y, por tanto, está jugando su turno, podéis usar a modo de indicador cualquier objeto que tengáis a mano y que os podáis pasar fácilmente, como por ejemplo una copa de cóctel o una bola de espejos de discoteca.

## ACCIONES ESPECIALES

Una vez completado el grupo de invitados, el jugador que reveló la carta de figura anuncia si juega una acción especial o pasa. Si pasa, puede jugarla el siguiente jugador a su izquierda y así hasta que alguien diga que quiere jugar una o todos hayan pasado.

Los jugadores pueden realizar cada una de las acciones **una sola vez** a lo largo de la partida, y marcan en su pizarra las que ya han usado. Las acciones y sus efectos son:



- **Apagón en la sala.** El jugador puede reordenar los monstruos que forman el grupo, intercambiando sus posiciones, pero manteniendo la forma y la orientación de la figura. No puede añadir ni quitar ninguno. Este cambio afecta a todos los jugadores.



- **Baile de disfraces.** El jugador puede dibujar uno de los monstruos del grupo como si fuera de cualquier otra familia (excepto reyes/reinas y unicornios). Este cambio no afecta al resto de jugadores, quienes deben dibujar el grupo original.



- **Cambio de orientación.** El jugador puede girar la figura antes de que la dibuje nadie. Este cambio afecta a todos los jugadores.

Cada vez que un jugador realiza una acción especial, la tacha en su pizarra y no puede volver a usarla durante la partida.



# Eventos durante la fiesta

En tres momentos durante la fiesta, los jugadores tendrán que contar sus puntos. Cada vez que se revele una carta de reloj, cada jugador debe puntuar **uno** de los eventos que le queden disponibles, a su elección.

Los eventos se encuentran en las pizarras de los jugadores y cada uno solo se puede puntuar una vez a lo largo de la partida, tras lo cual se anota el resultado en el espacio correspondiente de la pizarra. Dichos eventos y sus efectos son:



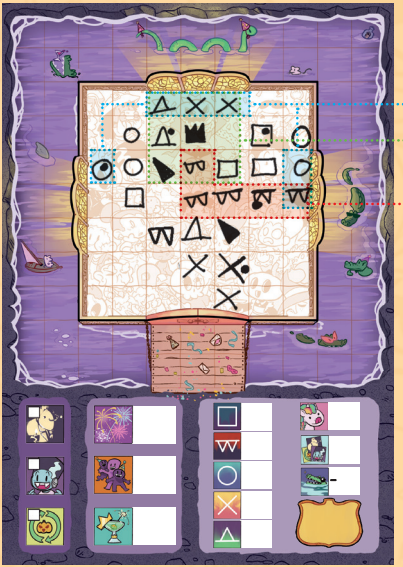
- **Fuegos artificiales.** El jugador suma 1 punto por cada monstruo (independientemente de su familia) situado justo enfrente de una casilla de ventana de su castillo, listo para disfrutar de los fuegos.



- **Conga.** El jugador suma 1 punto por cada casilla ocupada por el grupo familiar más numeroso (monstruos de una misma familia conectados ortogonalmente entre sí).



- **Brindis del rey Calabaza.** El jugador dibuja el símbolo del rey Calabaza en una casilla vacía del tablero y suma 1 punto por cada monstruo **diferente** que se encuentre en una de las ocho casillas a su alrededor (cada rey y reina cuenta como un tipo diferente).




*En un ejemplo con esta disposición, si el jugador decide puntuar los fuegos artificiales obtendría 6 puntos; si se inclina por la conga obtendría 5 puntos (puntuando el grupo de vampiras) y, si opta por el brindis del rey Calabaza, ganaría 5 puntos.*

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza en el instante en que aparece el tercer y último reloj. Antes de proceder a calcular la puntuación final, los jugadores puntúan el último de los eventos.

## PUNTUACIÓN FINAL

Cada jugador calcula su puntuación final de la siguiente manera y anota sus resultados en las casillas correspondientes:



- **Puntos por los grupos familiares más numerosos.** De todos los grupos de la fiesta (monstruos **de una misma familia conectados ortogonalmente**), solo se tiene en cuenta **el más numeroso de cada familia**, obteniendo 1 punto por cada monstruo presente. Si el rey/reina de esa familia se encuentra en ese grupo más numeroso, se obtiene 1 punto adicional por cada monstruo mindundi de su familia que esté a su alrededor, en contacto por un lado o una esquina (es decir, como mucho se suman 8 puntos adicionales). Anota el resultado de cada familia en la casilla correspondiente de la pizarra.

**ATENCIÓN:** los monstruos que se encuentran fuera del castillo no forman parte de ningún grupo.



- **Puntos por unicornios.** Se obtienen puntos por el grupo más numeroso de unicornios adyacentes ortogonalmente entre sí: –5, 1, 5, 10 o 15 puntos si hay uno, dos, tres, cuatro o cinco unicornios, respectivamente.



- **Puntos por acciones especiales.** El jugador gana 2 puntos por cada acción especial que no haya usado.



- **Penalización por invitados en el foso.** El jugador pierde 1 punto por cada monstruo que haya quedado en el foso, fuera del castillo. Los invitados que se encuentran en el puente levadizo no se cuentan.



## VERSIÓN FIESTA «RAVE»

Los anfitriones experimentados pueden jugar con el castillo situado en el reverso de sus pizarras.

Las reglas generales son las mismas que las de la versión básica, pero aquí encontraremos cinco puntos de encuentro dentro del castillo, pensados especialmente en base a los gustos de cada tipo de monstruo invitado. Tened en cuenta que los espacios de estos puntos de encuentro no pueden ser ocupados por invitados de ningún tipo.



• **Columna de altavoces.** A los monstruos de **Frankenstein** les encanta bailar *breakdance* a su alrededor.



• **Ponche.** La bebida favorita de las **vampiras**.



• **Bola de espejos.** Los **fantasmas** adoran los efectos de las luces de colores en su cuerpo traslúcido.



• **DJ.** A su alrededor, los **esqueletos** disfrutan moviendo su ídem.



• **Mesa de picoteo.** Si hay platitos llenos de bocados variados y de origen dudoso, ahí van las **brujas**.

En esta variante, además de los puntos de la versión básica, los jugadores ganan 1 punto extra por cada monstruo que esté en contacto con su lugar favorito (ya forme parte o no del grupo familiar más numeroso).


## CRÉDITOS

Autores: Eugeni Castaño y Josep M. Allué
Ilustración: Laurielle
Edición: David Esbrí
Revisión: Marià Pitarque
Maquetación: CeciRC





**Devir Iberia S.L.** Rosselló 184. 08008 Barcelona. • **Devir Livraria, Lda.** Pólo Industrial. Brejos de Carreteiros, Escritório 2, Olhos de Água 2950-554 Palmela. devir.pt@devir.com. Tel: (351) 212 139 440 • **Devir Livraria Ltda.** Rua Chamatu, 197-A. Vila Formosa, CEP 03359-095 São Paulo – SP. CNPJ 57.883.647/0001-26. sac@devir.com.br. Telefone (11) 2924-6918 • **Devir Italia.** Piazza Petrucci, 8. Camaiore (LU). • **Devir Americas.** 8123 South Orange Avenue, Suite 166 Orlando, Florida, FL 32809.

www.devir.com

# EJEMPLOS DE PUNTUACIÓN FINAL




## FIESTA

**¡OJO!**
Para simplificar la lectura de estos ejemplos, hemos contado los eventos de fuegos artificiales, la conga y el brindis del rey Calabaza como si se puntuasen al mismo tiempo, al final de la partida. Recuerda que estos eventos ocurren durante la partida y se van puntuando sobre la marcha cuando aparecen las cartas de reloj, como se explica en la página 5.

Puntuación final




## FIESTA «RAVE»

Puntuación final