

## Estrategia

Primeramente: trata de no dejar patios casi terminados que serán fáciles de completar para tu rival. Mientras mas cartas el tenga en mano ¡más peligroso es!

Cuídate de la tentación de gastar toda tu mano en un sólo movimiento. Solo obtienes una carta nueva cada fin de turno. Esto quiere decir que si usas la mayoría o todas tus cartas para obtener un turno de super construcción, tu mano se reducirá a una carta hasta que el símbolo de “roba una carta extra” aparezca. Una sola carta puede no darte buenas opciones. . . pero debes jugar una carta cada turno.

Si tienes un patio, puedes jugar mas piezas dentro del mismo (asumiendo que quepan, por supuesto). Esto te da un lugar seguro para deshacerte de piezas extra. Si añades más torres dentro de un patio su valor subirá. Si divides uno de tus patios en dos, ¡algunas de tus torres puntuarán dos veces!



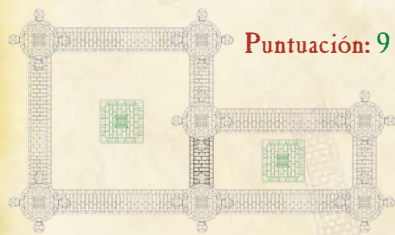
Un patio con una torre extra dentro.

La colocación de la Doble Fortaleza es una decisión importante. Generalmente no sirve de mucho doblar la Fortaleza a menos que el patio tenga al menos cinco torres, y esperar por más es muchas veces inteligente. Pero si tu construyes un patio muy grande, podrás querer doblarlo al cerrarlo, y construir más dentro de él después.

Subdividir el patio con tu Doble Fortaleza puede incrementar tu puntuación final, aunque sólo uno de tus patios (a tu elección) contará doble.



Puntuación: 7



Puntuación: 9

Un patio dividido en dos.

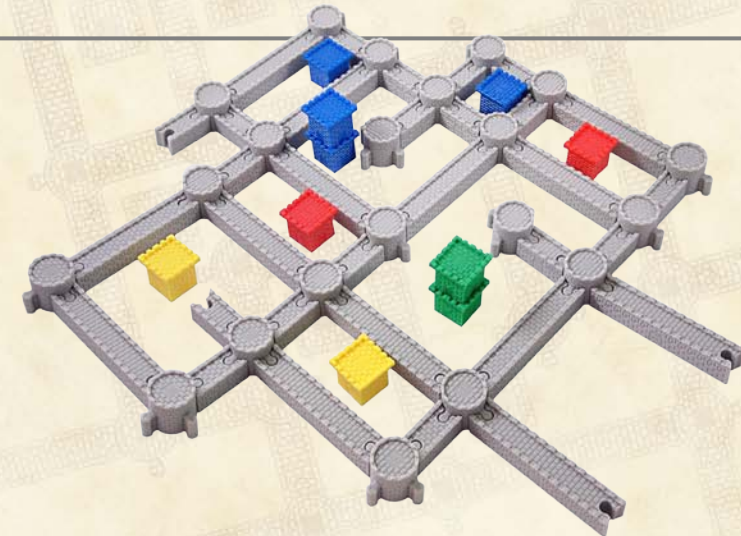
## Jugando con 3 o 4 jugadores

*Castellán* se encuentra en dos ediciones: una con las Fortalezas roja y azul y reglas solo en Inglés, y otra con Fortalezas amarillas y verdes con reglas en 5 diferentes idiomas.

Al combinar el set rojo/azul y el amarillo/verde, pueden jugar *Castellán* hasta 3 o 4 personas. (Así que si uno de tus amigos ya tiene el juego, ¡deberías comprar la otra versión!)

Hay muy pocos cambios en las reglas para multijugador:

- Escoger quien será el primer jugador al azar. El turno corre hacia la izquierda.
- Si no puedes usar una pieza, dásela al jugador a tu izquierda.
- El juego cambia enormemente (y se vuelve más largo) si los jugadores negocian y hacen tratos sobre donde construirán. Recomendamos no hacer tratos a menos que todos estén familiarizados con el juego.
- En cuanto a la estrategia: en un juego multijugador, es más difícil planear por adelantado, y aún más importante es evitar dar oportunidad a los otros jugadores. Si el jugador anterior te deja una abertura, reclamar un área grande puede ser decisivo aún si te cuesta muchas cartas. Pero si te quedas con una carta en mano, podrías ser forzado a jugar dejando aberturas para el siguiente jugador.



## Diseño del juego por Beau Beckett

Desarrollo: Steve Jackson y Philip Reed ■ Director de Operaciones: Philip Reed ■ Editor: Monica Stephens Impresión: Philip Reed

Diseño de las piezas: Ben Williams y Richard Kerr ■ Artista de Producción: Ben Williams ■ Diseño de Empaque: Samuel Mitschke

Director de Ventas: Ross Jepson ■ Director de Mercadotecnia: Monica Valentinelli ■ Traducción al español por: Oscar de Jesus Gonzalez Aguilar

Playtesters: Alice Beckett, Garner Beckett, Jim Davies, Quinn Davies, James Droscha, Stephen Glenn, Andrew Hackard, Richard Kerr, Brett Meyers, Phil Reed, Steve Robinson, Will Schoonover, Randy Scheunemann, Jeph Stahl, Monica Stephens, Kevin Varner, Loren Wiseman, Elisabeth Zakes, Attendees at Protospiel 2008, 2009, and 2010

*Castellán*, la pirámide que todo lo ve, y los nombres de los productos publicados por Steve Jackson Games Incorporated son marcas registradas de Steve Jackson Incorporated o son usados bajo licencia. *Castellán* tiene derecho de autor © 2012 por Steve Jackson Games Incorporated. Todos los derechos reservados.

# CASTELLAN

## Conviértete en el amo del castillo. . .

*El rey hadecretado un nuevo castillo y ha enviado a sus nobles de mayor confianza a supervisar su construcción. Cuando se ponga la última piedra, sólo uno de ellos gobernará el castillo. Aquél que use sus recursos más hábilmente se convertirá en... el Castellán*

## Tu Misión

Cada jugador en su turno jugará cartas para obtener paredes y torres para añadir al castillo en crecimiento. Estás tratando de cerrar áreas. . . sin ayudar a tu rival a hacer lo mismo.

Tu escoges cuantas cartas usar cada turno. Mientras más cartas juegues más piezas obtendrás pero si juegas muchas cartas a la vez, puedes quedarte sin opciones para los siguientes turnos.

Cuando completes un patio, lo “reclamas” con una Fortaleza de tu color. Al final del juego se cuentan las torres alrededor del patio de cada jugador. El que tenga más torres gana.

## Componentes

88 piezas grises



• 26 paredes largas



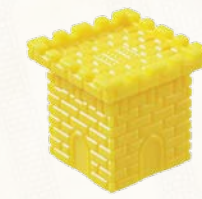
• 30 paredes cortas



• 32 torres



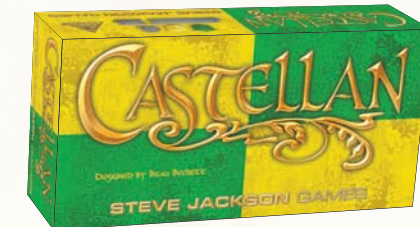
• 10 Fortalezas Verdes



• 10 Fortalezas Amarillas



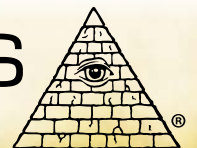
• 28 cartas: 14 para cada jugador.



• Caja del juego para guardarlo.

• Estas reglas.

**STEVE JACKSON GAMES**  
castellan.sjgames.com

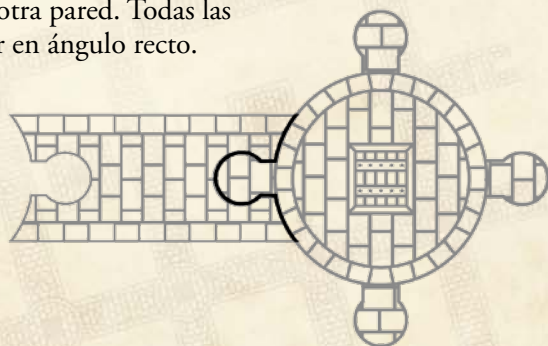




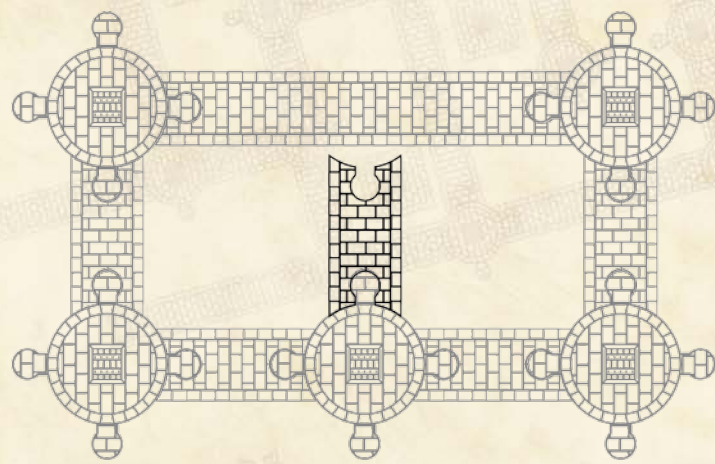
## Torres y Paredes.

Las paredes grises y torres son usadas para construir el castillo. Encajan entre sí como se muestra abajo. Las paredes no se conectan con paredes, o las torres con las torres. Una pared no podrá ser colocada de una manera en que no permita a una torre ser añadida, o bloquee otra pared. Todas las esquinas deben estar en ángulo recto.

### Conexión legal



La pared pequeña ha sido colocada ilegalmente, porque no hay espacio para añadir una torre a su final.



Las Fortalezas de colores son usadas para indicar quien es el dueño de cada patio. No se unen a las paredes grises o a las torres.

## Cortesía

Los jugadores son rivales honorables. Combaten en el campo de la estrategia y ¡no se dignarán de tomar ventaja de errores triviales! Si un jugador olvida reclamar un patio, toma pocas piezas, etc., el otro jugador debe hacerle notar su omisión y permitir a su oponente corregir su jugada.

## Cartas

Cada jugador tiene 14 cartas. Los dos mazos son idénticos excepto por el color.

Las cartas de cada jugador son divididas en dos mazos de 7 cartas cada uno. El mazo de Paredes tiene la imagen de una pared en su reverso; el mazo de las Torres tiene la imagen de una torre.

Las cartas muestran piezas del castillo: torres, paredes largas, y paredes cortas. El jugar una carta permitirá a un jugador tomar esas piezas para construir.

Algunas cartas tienen la imagen de una carta, eso significa "Roba otra carta".

Los símbolos están repetidos, más pequeños, en las esquinas.

### Carta de Torre del Jugador Verde



### Carta de Pared del Jugador Amarillo



Dos Torres y Una Carta Extra



Una Torre, Dos Paredes Largas, Una Pared Corta

## Preparación

Se necesitará un área de al menos 16 pulgadas por 16 pulgadas (40cm por 40cm). (Si el castillo crece mucho en una sola dirección puedes agarrarlo y reorientarlo. Las conexiones se mantendrán.)

Cada jugador escoge un color y toma las cartas y Fortalezas de ese color. Las piezas grises son puestas a un lado.

Cada jugador divide sus cartas en mazo de Pared y de Torre, y revuelve cada mazo.

Cada jugador roba dos cartas de cada mazo, para así comenzar con una mano de cuatro cartas.

## Como jugar

Al azar se elige quién será el primer jugador y se alternan turnos. En tu turno:

**(1) Juega cartas.** Cada turno puedes jugar tantas cartas como quieras. *Debes* jugar al menos una carta. ¡No puedes pasar!

Muestra tus cartas a jugar boca arriba. Toma las piezas mostradas en las cartas antes de empezar a construir.

**(2) Construye.** Ahora debes añadir esas piezas al castillo. (En el primer turno, el jugador que comienza debe conectar todas las piezas que juegue, así que debe jugar al menos una torre.)

No puedes jugar piezas en un patio que ya ha sido reclamado por tu oponente.

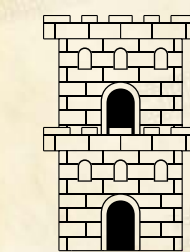
No puedes empezar un castillo aparte. Todas las piezas deben estar conectadas.

Si no hay un lugar donde puedas conectar una pieza, ¡dásela a tu oponente para que la use en su turno!

**(3) Reclama patios.** Cuando añades una pieza que encierra un área, has creado un "patio". Coloca una Fortaleza de tu color en cada patio que completes. Si divides un patio tuyo ya existente en 2 o más, cada nuevo patio obtiene su propia Fortaleza.

Los patios pueden tener cualquier forma, siempre que las esquinas sean ángulos rectos.

### Vista Lateral De La Doble Fortaleza



La ubicación de la Fortaleza no es importante. Puedes moverla en caso de construir dentro de tu patio.

Una vez por partida, cuando reclames tu *primer* patio (en cualquier turno), puedes reclamarlo apilando 2 Fortalezas. Esta "Doble Fortaleza" hace que el patio valga el doble. Una vez que has reclamado un patio al poner una Fortaleza, no podrás cambiar de opinión en un futuro.

En caso de quedarte sin Fortalezas puedes usar cualquier ficha como Fortalezas adicionales.

**(4) Roba.** Sin importar la cantidad de cartas jugadas, sólo robas una carta al final del turno. . . *a menos* que hayas jugado una carta o más cartas con el símbolo de "carta extra". En ese caso, roba cartas adicionales por cada símbolo.

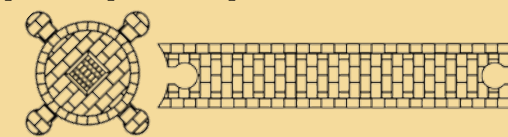
Puedes robar carta(s) de cualquier mazo, pero si estás robando más de una carta, debes robarlas todas antes de mirarlas.

**(5) Descarta las cartas usadas.** Coloca las cartas usadas en una pila de descarte, o guardalas a la caja. No volverás a usarlas en esta partida.

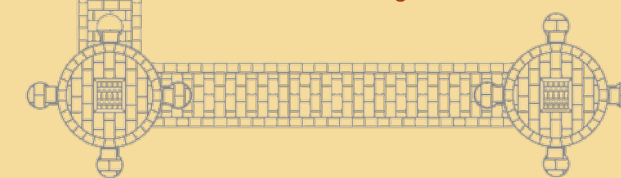


## Reglas de la casa

Los jugadores pueden decidir antes de la partida si vale probar como quedan las piezas, o si "una pieza colocada es una pieza jugada". Cuando un jugador está aprendiendo el juego, se le puede permitir probar las piezas.



Prueba de ajuste usando el truco de 45 grados.



Al poner las torres en un ángulo de 45 grados, la geometría de una construcción puede ser mantenida sin unir las piezas.

## Fin del Juego.

Cuando un jugador se queda sin cartas (sin mano o sin cartas para robar), el o los otros jugadores roban las cartas restantes y juegan su último turno. Las piezas grises deberán salir parejas; hay exactamente tantas piezas en el juego como hay símbolos en las cartas.

## Puntuación.

El objetivo es encerrar espacios. Pero, el valor de un patio depende, no de su tamaño, sino del número de torres que tenga.

Cada patio vale puntos igual al número de torres alrededor del mismo. El patio con la Doble Fortaleza vale el doble de puntos. Entonces, muchas torres darán puntos a ambos jugadores, y una sola torre puede dar puntos hasta 4 veces.

Se puntúa a un jugador y después al siguiente. En lugar de remover las Fortalezas conforme son puntuadas, acuéstelas. En caso de tener que revalidar la puntuación si fuese necesario.

Si se empató, el jugador con más Fortalezas gana. Si aún están empatados, ¡empataron!