



Jugadores: 1-6 (recomendado para 4 o más) a partir de 10 años

Normas

Introducción

El bosque está lleno con todo tipo de Monstruos: Goblins, Orcos y hasta poderosos Trolls se esconden en las sombras. Ellos han estado observando y esperando mientras tú construías tu Castillo y entrenabas a tus soldados, pero ahora han reunido a su ejército y marchan hacia el Castillo. ¿Puedes colaborar con tus amigos para defenderlo contra estas hordas, o los Monstruos derribarán tus Muros y destruirán las preciosas Torres del Castillo? Ganaréis o perderéis todos juntos, pero sólo uno será el *Master Slayer*!

Objetivo

Castle Panic es un juego cooperativo con un giro. Los jugadores trabajan en grupo en vez de competir entre ellos. Los jugadores usan cartas para atacar i matar Monstruos a medida que avanzan desde el bosque. Se intercambian cartas y planifican estrategias juntos para evitar la destrucción de las Torres. Se pierde, o se gana, pero el jugador con más puntos de victoria será nombrado *Master Slayer*. Para ganar, se deben derrotar las 49 fichas de Monstruos que aparecerán. Los jugadores pierden la partida si los Monstruos destruyen todas las Torres del Castillo.

Tres versiones

Hay tres maneras distintas de jugar a Castle Panic: *Estándar*, *Cooperativa* y *Señor Supremo*. El juego estándar se explica a continuación. Los otros dos modos de juego se detallan en las páginas (10 y 11).

Componentes

1 Tablero

49 Cartas de Castillo

49 Fichas Monstruo

1 dado de 6 caras

6 cartas de orden de juego: son informativas y no afectan al juego.



6 **Muros** con soportes de plástico: los Muros mantienen los Monstruos fuera del Castillo y se pueden reconstruir si son destruidos.



6 **Torres** con soportes de plástico: las Torres son el corazón del Castillo. Si los Monstruos las destruyen, los jugadores pierden el juego.



1 ficha de **Brea**



2 fichas de **Fortificación**

El tablero

El tablero tiene una serie de anillos concéntricos con el Castillo en el centro. Los anillos están etiquetados y divididos en arcos **rojos**, **verdes** y **azules**, y numerados del 1 al 6.

- El anillo exterior es el **Bosque**: En este anillo se encuentran los números de los arcos. Los Monstruos empezarán desde los números.
- Los siguientes anillos son: el anillo del **Arquero**, el del **Caballero** y el del **Espadachín**.
- El centro del tablero es el **Castillo**. Ahí es donde se sitúan las **Torres**.



- La línea entre el anillo del Espadachín y el Castillo es donde se sitúan los Muros.

- En las esquinas del tablero hay los recordatorios del Orden de Juego y resúmenes de los Monstruos.

Preparación del juego

No importa qué versión del juego se juegue, siempre se empieza de la misma forma.

1. Poned una **Torre** en cada uno de los espacios del anillo de Castillo.

2. Poned 1 **Muro** en cada espacio entre los anillos de Espadachín y Castillo.

3. Sacad **3 Goblins**, **2 Orcos** y **1 Troll** de las fichas de Monstruo. Poned un Monstruo en cada arco del **anillo de Arquero**. (nota: Durante el resto del juego los Monstruos saldrán del anillo de Bosque. Sólo se situarán en el anillo de Arquero en la primera jugada, permitiendo al primer jugador matar alguno). Los jugadores

elegirán qué Monstruo va en cada arco, pero sólo debe haber uno por arco. Colocad cada Monstruo de manera que la esquina con el número mayor esté apuntando al Castillo.

4. Separad las 6 cartas de Orden de Juego y repartir una a cada jugador. Dejadlas a la vista para recordar los pasos.

5. Mezclad las Cartas de Castillo y repartidlas boca arriba a los jugadores. Al tratarse de un juego cooperativo, no es necesario ocultar las cartas. Usad la **tabla** para determinar cuántas cartas debe recibir cada jugador. Colocad el resto de Cartas de Castillo boca abajo. De aquí se sacarán las cartas durante el juego. Dejad espacio para una pila de descarte (boca arriba) al lado.

Nº de Jugadores	Nº de Cartas
2	6
3 – 5	5
6	4

6. Poned el resto de fichas Monstruo boca abajo y mezcladlas bien. Dejad espacio para una pila de descarte de Monstruos.

7. Colocad las fichas de Brea y Fortificación cerca para cuando se jueguen las cartas correspondientes.

Orden de juego

Elegid un jugador para empezar la partida. A partir de aquí, se jugará en sentido horario. Cada turno tiene 6 fases en el siguiente orden:

1. **Coger cartas.**
2. **Descartar y coger otra carta (opcional)**
3. **Intercambiar cartas (opcional)**
4. **Jugar las cartas**
5. **Mover Monstruos**
6. **Sacar 2 nuevos Monstruos**

I. Coger Cartas

Coge cartas hasta completar la mano con el número indicado en la tabla interior. Cuando la pila se agote, mezclad las cartas de la pila de descartes para hacer una nueva pila. Puesto que los jugadores tienen la mano completa al inicio del juego, no se cogerán cartas en el primer turno.

2. Descartar y coger 1 carta

Al inicio del turno el jugador puede descartar 1 carta (y sólo 1) de su mano y coger una carta nueva para reemplazarla. Esto es completamente opcional.

B. Intercambiar cartas

En su turno, un jugador puede intercambiar cartas con otros para mejorar su mano. El número de cartas que se pueden intercambiar depende del número de jugadores.

De **2-5 jugadores**, un jugador puede intercambiar **sólo 1 carta** con otro jugador por turno.

En un juego de **6 jugadores**, cada jugador puede hacer **2 intercambios**: 2 cartas con un mismo jugador; o bien 1 carta con 2 jugadores.

Ambos jugadores eligen qué cartas quieren intercambiar, y nadie debe intercambiar si no quiere. No se puede intercambiar con un jugador que no tiene cartas, y tampoco se puede regalar una carta a otro jugador. Siempre tiene que haber un intercambio.

4. Jugar cartas

En esta fase el jugador puede jugar tantas cartas de su mano como quiera. Las cartas pueden usarse para atacar Monstruos, matarlos, ralentizarlos, construir Muros que han sido destruidos y hasta coger más cartas! Para más detalles consultar la sección de Detalles de Juego en las páginas (6-9).

Atacar Monstruos

- Para atacar un Monstruo un jugador debe ser capaz de alcanzarlo. Para alcanzarlo el jugador debe jugar una carta que se corresponda con el color y el anillo del Monstruo.
- Se pueden jugar varias cartas para atacar múltiples Monstruos o un sólo Monstruo.
- NUNCA se puede alcanzar a los Monstruos en el anillo de Bosque.
- Sólo algunas cartas pueden alcanzar los Monstruos una vez en el Castillo. Esas cartas están marcadas con el símbolo () para identificarlas.
- Cada vez que se alcanza un Monstruo éste pierde 1 punto de vida, a no ser que se especifique algo distinto.
- La ficha de Monstruo alcanzado se deberá rotar horariamente para que el número inferior apunte ahora al Castillo. Cada tipo de Monstruo empieza con un número diferente de puntos de vida. Los Goblins tienen 1, los Orcos 2 y los Trolls 3.



Matar Monstruos

Cuando un Monstruo pierde su último punto de vida se consideran muertos. El jugador que lo ha alcanzado en último lugar se queda la Ficha de Monstruo como trofeo.

Los Monstruos que mueren por otros motivos (Muros, Rocas gigantes..) no pertenecen a ningún jugador y se dejaron en el espacio de descarte de Monstruos.

Ralentizar Monstruos

Algunas cartas no dañan a los Monstruos pero sí los hacen más lentos o los mueven de vuelta al Bosque.

Construir Muros

Durante la fase de juego de cartas, el jugador puede reconstruir un Muro que haya sido destruido por los Monstruos. Para hacerlo, jugad una carta de **Ladrillo** y una de **Mortero** a la vez. No se puede construir un Muro donde ya hay uno.



5. Mover Monstruos

Los Monstruos restantes avanzan un espacio. Los que están fuera del Castillo se mueven 1 anillo hacia el centro. Los que ya estén dentro del Castillo se mueven 1 espacio en el sentido de las agujas del reloj.

6. Sacar 2 Nuevos Monstruos

Tomad 2 fichas de la pila de Monstruos y ponedlos boca arriba de uno en uno. Si el Monstruo de la ficha es un Goblin, un Orco o un Trol, lanzad el dado y colocadlo en el anillo del Bosque sobre el arco del número indicado por el dado. Colocadlo con el ángulo de puntos de vida más alto apuntando hacia el Castillo. Puede haber más de un Monstruo en el mismo arco.

También puede ser que las fichas que se saquen sean Especiales: Monstruo Jefe, o Efecto Monstruo. Los Monstruos Jefe atacan el Castillo normalmente pero tienen algún efecto especial. Los Efectos Monstruo no se sitúan en el tablero. Éstos afectan a los que ya están en juego o bien a los jugadores, y después se descartan. Para más información consultad la sección de Detalles de Juego en las páginas (6-9).

Fin de Turno

Una vez el jugador ha sacado las 2 nuevas fichas su turno termina y pasa al jugador a su izquierda.

Fin del Juego

El juego termina cuando la última Torre es destruida por los Monstruos, o bien todas las Fichas de Monstruo se han jugado y destruido. Si habéis ganado sumad los puntos de victoria de vuestros trofeos. El jugador que tenga más puntos de victoria será nombrado Master Slayer!

En caso de empate, el jugador que haya matado más Monstruos gana. Si todavía se mantiene el empate, recomendamos un duelo de espadas al amanecer...

Cada tipo de Monstruo tiene diferentes puntos de victoria:

Monstruos Jefe: 4 pv

Trolls: 3pv

Orcos: 2pv

Goblins: 1pv

Estrategia

Colabora con otros jugadores para planificar por adelantado. ¡Intercambiar una carta puede ser una gran manera de proteger el Castillo aunque no sea tu turno!

Algunas veces es difícil distinguir cuál es la mayor amenaza al Castillo. Presta atención a todo el tablero.

Algunas cartas son más útiles que otras. Asegúrate de jugarlas en el mejor momento.

Los Monstruos aportan distintos puntos de victoria. Elige atentamente cuándo y qué Monstruos vas a atacar.

Recordad, nadie será nombrado Master Slayer si sois derrotados.

Detalles de Juego

Jugar Cartas

Atacando a los Monstruos

- Las cartas de Arquero, Caballero y Espadachín de ‘**Cualquier Color**’. pueden alcanzar Monstruos en todas las zonas de color de sus respectivos anillos.
- Las cartas de **Héroe** pueden alcanzar Monstruos en los anillos de Arquero, Caballero y Espadachín del color indicado en la carta
- Sólo **Bárbaro, Brea y ¡Mándalo de vuelta!** pueden afectar a los Monstruos una vez ya están en el anillo del Castillo.

Matar Monstruos

- **Bárbaro**. Este salvaje guerrero puede matar cualquier Monstruo en cualquier zona del tablero (incluyendo el Castillo) excepto en el Bosque.
- **Buen Tiro**: Esta carta mejora cualquier carta de alcance normal. Juégala junto con cualquier carta que alcance un Monstruo y éste morirá.

Ralentizando Monstruos

- **Brea.** Esta carta para temporalmente al Monstruo. Juégala y coloca la ficha de brea en cualquier lugar del tablero, incluyendo el Bosque y el Castillo. Eso Monstruo no se moverá durante la fase ‘Mover Monstruos’ ni durante ‘Robar’. Aunque una nueva ficha Monstruo le causara movimiento, esa ficha permanecerá donde está. En el turno del siguiente jugador, la Brea se retira y el Monstruo puede ser alcanzado, muerto y volver a moverse normalmente.
- **Fortificación.** Esta carta refuerza un Muro para hacerlo más fuerte. Juega esta carta y coloca una ficha de Fortificación en el Muro que deseas fortificar. Cuando un Monstruo ataca un ese Muro, pierde un punto, pero se retira la ficha de Fortificación en vez de retirar el Muro como haríamos normalmente. El Monstruo continúa en el anillo de Espadachín. Si una roca gigante cae sobre un Muro fortificado, la roca para, se retira la Fortificación y el Muro sigue en juego.
- **¡Mándalo de vuelta!** Esta carta permite mandar 1 Monstruo de vuelta al bosque manteniéndolo en el mismo arco en el que estuviera.
- **Desaparecido.** Juega esta carta para evitar coger nuevos Monstruos durante la fase final del turno. En la versión ‘*Señor Supremo*’ del juego, esta carta le impide al Señor Supremo jugar fichas de Monstruo.

Jugar Cartas

- **Coge 2 cartas.** Juega esta carta para añadir 2 cartas más a tu mano, incluso si excede la cantidad normal. Éstas se podrán jugar en la fase ‘jugar cartas’ del turno en el que se hayan obtenido.
- **Búsqueda.** Juega esta carta y busca en la pila de descartes una carta que te interese. Añádela a tu mano. Ésta se podrá jugar en la fase ‘jugar cartas’ del turno en el que se haya obtenido.

Mover Monstruos

Monstruos y Muros

- Cuando un Monstruo se mueve desde el anillo Espadachín y encuentra un Muro entre él y el anillo del Castillo, el Monstruo ataca el Muro. Entonces, el Muro se retira del tablero y el Monstruo pierde un punto de vida. Si el Monstruo todavía tiene puntos de vida, permanecerá en el anillo de espadachín hasta la siguiente fase de ‘Mover Monstruos’.
- Si dos o más Monstruos se mueven a la vez desde el anillo Espadachín para atacar un Muro. Se retira el Muro, y uno de los Monstruos (el jugador elige cuál) pierde un punto de vida. Los otros Monstruos salen ilesos. **Todos** los Monstruos restantes permanecerán en el anillo Espadachín hasta la siguiente fase de ‘Mover Monstruos’.
- Si no hay Muro, los Monstruos pasan directamente al anillo del Castillo sin ningún daño.

Monstruos en el Castillo

- Si un Monstruo se mueve hacia el espacio de una Torre, esa Torre es retirada y el Monstruo pierde un punto de vida. Si el Monstruo sobrevive, se queda en el espacio que anteriormente ocupaba la Torre.
- Los Monstruos que se encuentran dentro del Castillo no se ven afectados por los Muros. En cada fase 'Mover Monstruos' se mueven hacia la siguiente zona en sentido horario.
- Este movimiento continúa en cada turno hasta que el Monstruo pierde el último punto de vida, o bien hasta que se destruye la última Torre. Las Torres destruidas no se vuelven a edificar. Si se destruyen las 6, los jugadores pierden el juego – ¡así que aseguraos de defender bien las Torres!
- Una vez un Monstruo ha penetrado en el Castillo, sólo se ven afectados por las cartas con el símbolo().
- Si dos o más Monstruos se mueven a la vez en el mismo espacio que ocupa una Torre, se retira la Torre y uno de los Monstruos (el jugador elige cuál) pierde un punto de vida. Los otros Monstruos salen ilesos. **Todos** los Monstruos restantes permanecerán en el espacio de la Torre.

Sacar nuevos Monstruos

Fichas Monstruo especiales

Además de las fichas normales hay muchos Monstruos con habilidades especiales:

Monstruos Jefe

Se les identifica por el fondo dorado. Estos Monstruos atacan de la manera habitual, pero tienen un efecto especial que ocurre en el momento en que aparecen.

- **Rey Goblin.** Este Monstruo de la realeza llega con súbditos leales a su lado.
Lanzad el dado y colocad el Rey en el Bosque. Después, coged 3 fichas más i resolvedlas del modo habitual.



- **Señor de la Guerra Orco.** Este feroz guerrero lidera sus tropas en la batalla. Lanzad el dado y colocadlo en el bosque. Después moved un anillo más cerca del Castillo a él y al resto de Monstruos que en ese momento estén en zonas del mismo color. O bien un espacio en sentido horario si ya están dentro del Castillo.

- **Mago Trol.** Este gigante inspira al resto para que avance el ataque. Lanzad el dado y colocadlo en el bosque. Después moved todos los Monstruos un espacio más cerca del Castillo, o bien un espacio en sentido horario si ya están dentro del Castillo.

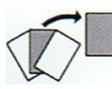
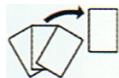


- **Sanador:** Su poción misteriosa rejuvenece sus aliados. Lanzad un dado y colocadlo en el bosque. Todos los Monstruos recuperan un punto de vida, excepto si ya están al máximo.



Efectos Monstruo

Estas fichas **no** se colocan en el tablero, sino que afectan a los jugadores o a los Monstruos de distintas maneras y después se dejan en la pila de fichas descartadas. Estas fichas tienen pequeños símbolos para ayudar a entender su efecto.

- **Mover los Monstruos en Azul**  **/Rojo**  **/Verde**  **1 espacio:** Todos los Monstruos en el arco de ese color se mueven 1 espacio hacia el Castillo. Si ya estuvieran dentro, se mueven 1 espacio en sentido horario.
- **Mover los Monstruos en sentido Horario**  **/Anti horario**  : Todos se mueven 1 espacio en el sentido indicado pero permanecen en su anillo.
- **¡Peste! Arqueros/Caballeros/ Espadachines:** Todos los jugadores descartan todas sus cartas de ese tipo. 
- **Todos los jugadores descartan 1:** Cada jugador debe descartar 1 carta de su mano. 
- Si un jugador no tiene, no le afecta.
- **Coger 3**  **/4**  **Fichas Monstruo:** Coger y resolver normalmente el número de fichas indicadas.

Roca Gigante

Los Monstruos han empujado una roca gigante desde el interior del Bosque y ahora está rodando hacia el Castillo. En su entusiasmo no se han dado cuenta que algunos de sus amigos están en su trayectoria. O quizás no les importa. Las **Rocas Gigantes** ruedan a través del tablero inmediatamente destruyendo **todo** a su paso hasta que chocan con un Muro, una Torre o una Fortificación. Las rocas gigantes son lo único que puede matar a los Monstruos mientras están en el anillo de Bosque.

- Lanzad un dado para determinar en qué arco empieza la Roca.
- Todos los Monstruos en ese arco son destruidos, incluyendo los que estén en el anillo de Bosque. Estos Monstruos **NO** se guardan como trofeos. Se descartan en la pila de descarte.
- La Roca **parará únicamente** cuando toque y destruya un Muro, una Fortificación o una Torre. Esto puede significar que la Roca continúe rodando a través del Castillo hasta el lado opuesto del tablero y por tanto destruyendo también todos los Monstruos de ese arco.

Variaciones del Juego

Co-Op

En esta versión de Castle Panic los jugadores todavía colaboran para defender el Castillo. Todos ganarán o perderán como grupo, pero no habrá un “*Master Slayer*”.

Las normas son las mismas que para el juego estándar con la diferencia que los jugadores no conservan trofeos.

Señor Supremo

En esta versión un jugador se convierte en **Señor Supremo** y Comandante de las tropas Enemigas mientras los otros jugadores defienden el Castillo.

Elegid qué jugador se convertirá en el **Señor Supremo** (SS). La preparación es la misma que para el juego estándar, excepto para el SS, que no recibe cartas porque jugará en contra de los habitantes del Castillo. En cambio cogerá una mano de 3 fichas Monstruo y las esconderá del resto de los jugadores.

El turno del Señor Supremo funciona de la siguiente manera:

1. Mover Monstruos
2. Coger fichas hasta completar la mano de 3
3. Jugar Monstruos

El SS juega después del fin de turno de cada jugador reemplazando así las fases 5 y 6 del juego estándar. Cuando un jugador ha jugado sus cartas en la fase 4, su turno termina y empieza el del SS. El SS mueve los Monstruos que haya en el tablero y después coge fichas para completar su mano de 3. Ahora el SS puede jugar las fichas de 2 maneras:

- 1) Elige 1 Monstruo de su mano y lo coloca en el arco del anillo bosque que él o ella elija.
 - 2) Elige 2 Monstruos, 2 efectos Monstruo o 1 de cada de su mano. Lanza un dado para cada Monstruo, colocándolos normalmente, y resuelve las fichas Monstruo de la manera habitual.
- El SS puede jugar hasta 2 fichas, pero puede no jugar ninguna.
 - El SS **no puede** elegir desde qué arco va a empezar a rodar la Roca Gigante. Debe lanzar un dado para decidirlo.
 - Cuando el SS juega las fichas de **Robar 3/4 Monstruos**, roba ese número de fichas y las añade a su mano. El SS puede entonces puede jugar el mismo número de fichas, pero **no es necesario** que sean las mismas que acaba de robar. Éste es el único modo que tiene el SS de jugar más de 2 fichas en su turno. Cualquier Monstruo que se coloquen ahora, deben ser colocados aleatoriamente lanzando el dado. El SS no puede decidir el arco de inicio.
 - La carta del Castillo “MISSING” hace que el SS no robe o juegue ninguna ficha, pero no impide que se muevan las que ya están en juego.

Juego en Solitario

También es posible jugar a Castle Panic en solitario. Se aplican todas las reglas del juego estándar con una excepción: El jugador reparte una mano de 6 cartas y podrá descartar y coger 2 cartas en lugar de 1.

Reglas Opcionales

Después de jugar al juego estándar unas veces, es posible que los jugadores quieran introducir algunas de estas reglas opcionales para cambiar el juego.

Menos Pánico

Para un juego más fácil, intentad jugar con estas reglas:

Batallas más fáciles

Para jugadores jóvenes o para un juego más rápido, eliminad las siguientes fichas Monstruo del juego:

- Roba 4 Monstruos
- Señor de la Guerra Orco
- Mago Trol
- ¡Peste! Caballeros
- ¡Peste! Espadachines
- 1 ficha Mover Monstruos en Azul
- 1 ficha Mover Monstruos en Verde
- 3 Rocas Gigantes

¡Todos para uno!

Juega 1 carta Arquero, 1 Caballero, 1 Espadachín del mismo color para **matar** directamente un Monstruo en cualquier anillo de ese color (excepto Bosque y Castillo) en lugar de alcanzarle.

Poderes Heroicos

Las cartas Héroe pueden ahora alcanzar un Monstruo en el Castillo, y también en las zonas de Arquero, Caballero y Espadachín de su color causando 1 punto de daño.

Más Pánico

Así que pensáis que todavía es demasiado fácil. Usad estas reglas para complicar el juego:

La Casa de un Hombre es su Castillo

Al inicio del juego cada jugador elige 1 Torre. El juego continúa normalmente pero si la Torre de un jugador es destruida, ése queda fuera del juego.

Recursos menguantes

Cada vez que se baraje la Pila de Castillo, se eliminarán del juego una carta de mortero y una de ladrillo.

En construcción

Preparad el juego como habitualmente pero no coloquéis ningún Muro en el tablero. Los jugadores empezarán el juego sin Muros. ¡Mejor que os deis prisa en construirlos!

Página de Resumen

Orden de juego

1. **Coger cartas.**
2. **Descartar y coger otra carta (opcional)**
3. **Intercambiar cartas (opcional)**
4. **Jugar las cartas**
5. **Mover Monstruos**
6. **Sacar 2 nuevos Monstruos**

Cartas de Castillo:

Bárbaro. Este salvaje guerrero puede matar cualquier Monstruo en cualquier zona del tablero (incluyendo el Castillo) excepto en el Bosque.

Coge 2 cartas. Juega esta carta para añadir 2 cartas más a tu mano, incluso si excede la cantidad normal. Éstas se podrán jugar en la fase ‘jugar cartas’ del turno en el que se hayan obtenido.

¡Mándalo de vuelta! Esta carta permite mandar 1 Monstruo de vuelta al bosque manteniéndolo en el mismo arco en el que estuviera.

Fortificación. Juega esta carta y coloca una ficha de Fortificación en el Muro que desees fortificar. Cuando un Monstruo ataca un ese Muro, pierde un punto, pero se retira la ficha de Fortificación en vez de retirar el Muro como haríamos normalmente. El Monstruo continúa en el anillo de Espadachín. Si una roca gigante cae sobre un Muro fortificado, la roca para, se retira la Fortificación y el Muro sigue en juego.

Desaparecido. Juega esta carta para evitar coger nuevos Monstruos durante la fase final del turno. En la versión ‘Señor Supremo’ del juego, esta carta le impide al Señor Supremo jugar fichas de Monstruo.

Buen tiro. Esta carta mejora cualquier carta de alcance normal. Juégala junto con cualquier carta que alcance un Monstruo y éste morirá.

Búsqueda. Juega esta carta y busca en la pila de descartes una carta que te interese. Añádela a tu mano. Ésta se podrá jugar en la fase ‘jugar cartas’ del turno en el que se haya obtenido.

Brea. Esta carta para temporalmente al Monstruo. Juégala y coloca la ficha de brea en cualquier lugar del tablero, incluyendo el Bosque y el Castillo. Ese Monstruo no se moverá durante la fase ‘Mover Monstruos’ ni durante ‘Robar’. Aunque una nueva ficha Monstruo le causara movimiento, esa ficha permanecerá donde está. En el turno del siguiente jugador, la Brea se retira y el Monstruo puede ser alcanzado, muerto y volver a moverse normalmente.

Monstruos Jefe

Rey Goblin. Lanzad el dado y colocad el Rey en el Bosque. Después, coged 3 fichas más i resolvedlas del modo habitual.

Señor de la Guerra Orco. Lanzad el dado y colocadlo en el bosque. Después moved un anillo más cerca del Castillo a él y al resto de Monstruos que en ese momento estén en zonas del mismo color. O bien un espacio en sentido horario si ya están dentro del Castillo.

Brujo/Mago Trol. Lanzad el dado y colocadlo en el bosque. Después moved todos los Monstruos un espacio más cerca del Castillo, o bien un espacio en sentido horario si ya están dentro del Castillo.

Sanador: Lanzad un dado y colocadlo en el bosque. Todos los Monstruos recuperan un punto de vida, excepto si ya están al máximo.

Efectos Monstruo

Mover los Monstruos en Azul/Rojo/Verde 1 espacio: Todos los Monstruos en el arco de ese color se mueven 1 espacio hacia el Castillo. Si ya estuvieran dentro, se mueven 1 espacio en sentido horario.

Mover los Monstruos en sentido Horario/Anti horario: Todos se mueven 1 espacio en el sentido indicado pero permanecen en su anillo.

¡Peste! Arqueros/Caballeros/ Espadachines: Todos los jugadores descartan todas sus cartas de ese tipo.

Todos los jugadores descartan 1: Cada jugador debe descartar 1 carta de su mano. Si un jugador no tiene, no le afecta.

Coger 3/4 Fichas Monstruo: Coger y resolver normalmente el número de fichas indicadas.

Roca Gigante

Lanzad un dado para determinar en qué arco empieza la Roca. Todos los Monstruos en ese arco son destruidos, incluyendo los que estén en el anillo de Bosque. La Roca parará **solamente** cuando toque y destruya un Muro, una Fortificación o una Torre. Esto puede significar que la Roca continúe rodando a través del Castillo hasta el lado opuesto del tablero y por tanto destruyendo también todos los Monstruos de ese arco.