



Jugadores:
2



Duración:
10-15 min



Edad:
+9 años



Público:
Iniciación en juegos
de enfrentamiento

ASALTO AL CASTILLO

¡Defiende tus murallas o reduce las de tu rival a escombros en este intenso duelo táctico de 15 minutos!

Asalto al Castillo es un juego de gestión de acciones y enfrentamiento directo. En solo 4 rondas, dos ejércitos chocan en una batalla táctica donde la información oculta es tan letal como el acero. Los jugadores deben gestionar sus fortalezas decidiendo, turno a turno, si destinan sus unidades a defender sus propias murallas o atacar las del enemigo. Mediante un sistema de draft inicial y selección de acciones, cada carta jugada puede cambiar el destino de la batalla.

PUNTOS FUERTES

- **Duelo Táctico Rápido:** Solo 4 rondas de tensión constante donde cada decisión cuenta.
- **Faroleo y Estrategia:** Usa los **Marcadores de Táctica** para jugar unidades boca abajo y sorprender al rival, o los **Marcadores de Refuerzo** para concentrar poder en una sola sección.
- **Setup Inmediato:** Un "draft" inicial de cartas permite empezar a jugar con una estrategia personalizada en segundos.
- **Asimetría en la Acción:** Elige atacar o defender en cada turno, gestionando unidades con distintos valores de daño y absorción.

COMPONENTES

- 22 Cartas de Unidad
- 8 Cartas de Fortaleza
- 6 Cartas de Acción (Refuerzos y Tácticas)
- 8 Marcadores de Fortaleza Derruida
- 2 Cartas de Ayuda y 1 Marcador de Jugador Inicial



RESUMEN DE JUEGO

1. **Despliegue:** Elige un marcador de acción de la reserva común.
2. **Maniobra:**
 - **¿Usas Refuerzos?** Coloca 2 unidades en una misma sección (una visible, una oculta).
 - **¿Usas Tácticas?** Coloca 2 unidades en secciones distintas (ambas ocultas) para despistar.

Después de jugar tus 2 cartas, robes una carta del mercado y otra del mazo. Rellena la carta del mercado hasta que haya 3 visibles.
3. **Combate:** Tras jugar las 6 acciones, se revelan las cartas. Calcula el daño, defiende con tus murallas y retira las unidades usadas. ¡Si destruyes las 4 secciones del rival, ganas!

La partida termina cuando uno de los castillos ha perdido todas sus secciones o tras resolver la cuarta ronda, revisando los puntos destruidos y el número de heridas en las distintas secciones para determinar la facción ganadora.

Prototipo completo y testeado. Disponible para demostración.
Raúl Luque Torner • E-mail: rulluquet@gmail.com • Tel: 630 116 892