

Cómo contraatacar

¿Hay alguna forma de que el jugador B evite el ataque anterior? Por supuesto que sí.

Puede usar una carta que venza a la carta del jugador A. En este caso, una carta de cangrejo que parará el ataque del cubo.

El jugador B usa una carta de cangrejo de su mano contra el cubo de A. El cangrejo gana al cubo y para el ataque. Resultado: el jugador B se queda con la carta de gaviota en su castillo y las dos cartas de ataque, sumando sus puntos. El único jugador que puede realizar un contraataque es la víctima del primer ataque.

Al contraatacar con un cangrejo, el jugador B no pierde la carta de gaviota y consigue dos puntos.

Cómo añadir cartas a un ataque

¿Hay alguna forma de que el jugador A aumente la fuerza de su ataque? Sí. Puede usar una carta de gaviota de su mano, que vencerá al cangrejo que paró el primer ataque (del cubo). El jugador A gana y se lleva la carta de gaviota y las tres cartas de ataque.

Al añadir la gaviota, el jugador A vence y se lleva la carta de gaviota, además de tres puntos.



Añadir una carta de ataque a un contraataque.

Si juega una carta de cubo de su mano, puede parar el ataque de la carta de gaviota, y ganar la batalla. En este caso, no perderá su carta de gaviota original y se lleva cuatro puntos por las cartas de ataque. El jugador A aún puede volver a añadir más cartas al ataque, claro, si quiere, y conseguirá seis cartas, además de poner muy nervioso al otro jugador.

5

Fin de la partida.

El último turno de la partida empieza cuando aparece la Ola gigante. Esta debe colocarse frente al jugador que la haya sacado. Los demás jugadores tendrán un turno más, durante el cual no podrán robar ninguna carta. La partida acaba cuando llegue el turno del jugador con la carta de la Ola gigante.

Ejemplos:
Construcción de castillos.

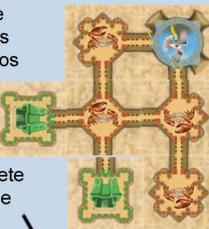
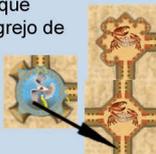
El castillo del jugador A se puede completar con una carta de gaviota de esquina, que cubriría la carta de cangrejo de cuatro caminos.

Aun así, la carta de cangrejo seguiría sumando un punto, si se completa el castillo.

Sin embargo, aunque el bonus de cangrejo x4 esté activo durante esta partida, esta carta de cangrejo no valdría para conseguir el bonus.

El jugador A decide jugarla y usar dos turnos para jugar dos cartas de cubo.

Con este castillo completo, se puede sumar todas las cartas (siete puntos), el bonus de cangrejo x4 y el de "Castillo más grande". ¡A no ser que se lo quiten!



Puntuación.

Los jugadores cuentan las cartas de castillo que tengan bocabajo, sumando un punto por cada una, y añaden los bonus. El jugador con la puntuación más alta gana la partida. Las cartas de castillos incompletos o las que se tengan en la mano no suman puntos.

Ataque y defensa

El jugador B ataca la carta de cangrejo del jugador A con una carta de gaviota.

Si nada se lo impide, conseguirá la carta de cangrejo para su castillo y ganará un punto por la carta de gaviota.

El jugador A usa una carta de cubo para contraatacar.

Si tiene éxito, podrá salvar su carta de cangrejo y ganar dos puntos por las cartas de ataque.

El jugador B aumenta su ataque con una carta de cangrejo.

Si gana la lucha, podrá colocar al pobre cangrejito en su castillo y sumar tres puntos por las tres cartas de ataque. ¿Se defenderá A con otra gaviota?

Agradecimientos

No nos queda papel para agradecer a todo el mundo, pásate por www.yaygames.uk para más detalles. Gracias a Emma Ramos por su traducción del manual. Contacto: emmaramos85@gmail.com



Diseño del juego, arte e idea original de Andrew Harman, 2014. Todos los derechos reservados, Yay Games.

7

Consejo: Llevar la cuenta de cuántas cartas de ataque se necesitan es fácil. La segunda carta se muestra en la parte inferior de la carta.

Si juegas esta carta de cangrejo y recibes un contraataque con un cubo.

Si juegas esta carta de gaviota y recibes un contraataque con un cangrejo.

Cómo reponer tu mano tras un ataque

El jugador que haya perdido roba cartas de la zona de playa primero. No se añadirán nuevas cartas a la zona de playa. Cuando el jugador que ha perdido el ataque tenga tres cartas en su mano, el otro jugador puede robar cartas. Una vez se ha terminado el ataque, la partida continúa con el jugador de la izquierda (de jugador A).

3) Cómo cambiar cartas

Un jugador puede usar una acción para cambiar una de sus cartas con una de las cartas de la zona de playa o del mazo principal, sin tener que enseñarla. Con esto termina el turno del jugador.

Las cartas de bonus

Al completar un castillo se pueden conseguir bonus, que se colocan bocarriba junto tu mazo de puntos. Si tu castillo coincide o es mayor que un bonus en posesión de cualquier otro jugador, ¡róbalo sin piedad! No perderás estos bonus hasta que otro jugador los iguale o supere.

El castillo más grande se consigue al completar un castillo con siete o más cartas. Gira la carta para ver cuántos puntos has conseguido. En este caso, ganas nueve puntos por un castillo de nueve cartas.



Nota: estos bonus solo pueden arrebatarse a otro jugador si el otro castillo es más grande o incluye una "Torre más alta". Un castillo de siete cartas no puede robar un bonus de nueve cartas a otro jugador.

Los Bonus materiales se consiguen cuando tu castillo tiene el mismo número de objetos, o más.



Un castillo de tres cubos gana este bonus.

Los Bonus materiales se consiguen cuando tu castillo tiene el mismo número de objetos, o más.

La torre más alta se consigue al completar un castillo con tres o más cartas apiladas unas sobre otras. Por ejemplo, un cangrejo y dos gaviotas. Gira esta carta para ver cuántos puntos se consiguen. En este caso, siete puntos por una torre de seis pisos.



Los Bonus de forma se consiguen cuando la forma de tu castillo es exactamente igual que la que se muestra en la carta. Hay muchas formas de conseguir estas formas.



Cuando consigas cualquier bonus, cógelo, aunque lo tenga otro jugador. Las cartas de bonus se eligen al comienzo de cada partida y no se cambian hasta la siguiente.

6

Partida con dos jugadores

En esta variante, los dos jugadores usan un solo castillo al que pueden añadir cartas o atacar en cada turno. El otro jugador decide si contraatacar o no.

La preparación es la misma, excepto porque se reparten cuatro cartas y se usan cuatro bonus, además de "El castillo más grande" y "La torre más alta". Cada jugador tiene dos acciones por turno.

1) Construir. Si decides construir en tu primera acción, puedes hacerlo en tu zona o en el castillo compartido. Si es tu segunda acción, debes construir en el castillo compartido.

2) Atacar. Si quieres usar tu primera acción para atacar, puedes hacerlo sobre el castillo de tu oponente o el castillo compartido. Durante la segunda acción, solo se puede atacar al castillo compartido. El otro jugador puede decidir si contraatacar de forma normal, como si el castillo compartido fuera suyo. Si consigue defenderlo, se quedará con las cartas de ataque y el castillo compartido saldrá ileso. Ninguno de los dos jugadores podrá robar cartas hasta que se hayan completado las dos acciones del jugador al que le toque.

Completar al castillo compartido. El jugador que complete el castillo en su turno se llevará los puntos y el bonus. Si ya tiene el bonus, se lo quedará sin más. El final de la partida y la puntuación son iguales que en la partida con más jugadores.

Partida de un jugador

En esta versión, el objetivo es conseguir todos los bonus antes de que el juego te mande a paseo.

Preparación. Se reparten tres cartas, se colocan otras tres en la zona de playa, bocarriba, y se añade una carta de la Ola gigante en las últimas diez cartas del mazo. Los bonus de "Castillo más grande" y "Torre más alta" no se usan. Baraja los demás bonus y reparte cuatro. El objetivo es completar castillos y conseguir los cuatro bonus antes de que el juego acabe. Se pueden conseguir varios bonus por un mismo castillo, pero no usando el mismo tipo de cartas.

Jugar. Se usa una acción por turno, se roban cartas y se descartan las cartas que queden en la zona de playa. Acto seguido, se reparte "el turno del juego".

El turno del juego: Se colocan tres cartas bocarriba en la mesa; esta es la mano del juego. Si una de estas cartas es una carta de ataque, se usa automáticamente para atacar al jugador. Este puede elegir cuál y contraatacar de forma normal. Si no hay ningún castillo que pueda atacarse, se cancela el ataque. Una vez haya terminado el ataque o el contraataque, se descartan las cartas restantes de la mano del juego y se añaden tres cartas nuevas a la zona de playa. El jugador puede robar cartas ahora, si lo necesita.

Todos los castillos completos ganan bonus como en la versión de más jugadores. La partida acaba cuando aparezca la Ola gigante. Si el jugador gana los cuatro bonus antes de que esto ocurra, gana la partida. De lo contrario, pierde.

Para aumentar la dificultad de la partida, se pueden repartir cinco o más cartas de bonus. ¡Pero ándate con ojo, o ganar al juego será imposible!

8