

18 GHOSTS

MICHAEL RIENECK

Un juego de estrategia para dos jugadores

INTRODUCCION

Durante medio milenio, un grupo de fantasmas han tenido que soportarse unos a otros en un antiguo castillo escocés.

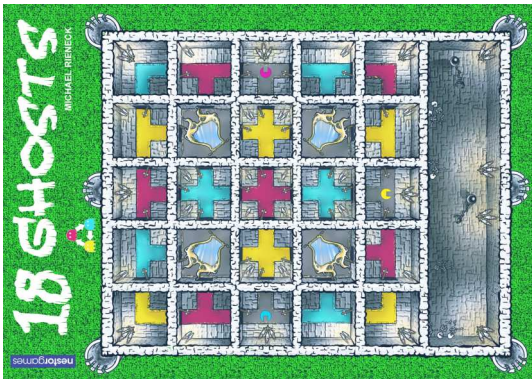
Pero ya están cansados de ver siempre las mismas paredes de piedra, y esperan poder escapar algún día y vivir aventuras. Por desgracia están atrapados allí.

¡De pronto surge una oportunidad! Descubren tres portales mágicos por los que pueden escapar. La desesperación se apodera de ellos, ya que los portales no estarán abiertos mucho tiempo, así que los fantasmas comienzan a pelearse por ser los primeros en salir. ¡No soportarían otros 500 años de convivencia!

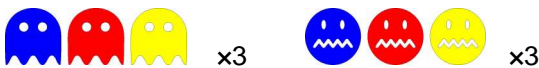
COMPONENTES

‘18 fantasmas’ incluye:

- Un tablero con un castillo escocés de 25 cámaras (5x5) y una mazmorra.



- 18 fantasmas de 2 tipos en 3 colores (3 por cada tipo y color):



- 3 portales, uno de cada color.



OBJETIVO DEL JUEGO

Ambos jugadores ayudarán a sus fantasmas a escapar del castillo.

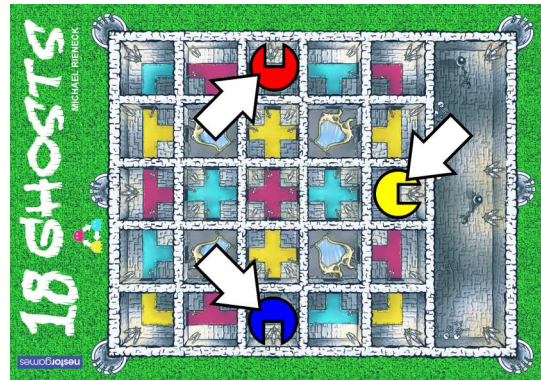
Para ganar la partida, debes ser el primero en sacar del castillo tres de tus fantasmas, uno rojo, uno amarillo y uno azul.

Cuando esto ocurre, el juego termina. El que lo haya conseguido gana la partida.

PREPARACIÓN

Coloca el tablero entre ambos jugadores.

Coloca los tres portales en las habitaciones correspondientes. El lado ‘abierto’ de los portales debe apuntar hacia la pared exterior.



Colocación de los portales

Cada jugador toma 9 fantasmas del mismo tipo (3 de cada color).

COLOCANDO LOS FANTASMAS

Determina el jugador inicial (“A”).

“A” toma **uno** de sus fantasmas y lo coloca en una habitación vacía cualquiera cuya alfombra sea del mismo color que el fantasma.

Ejemplo: Un fantasma rojo se debe colocar en una habitación roja (habitación con alfombra roja).

Después el jugador B coloca **dos** de sus fantasmas según la misma regla de color.

Por último, los jugadores se alternan colocando **uno** de sus fantasmas en el tablero, hasta que se hayan colocado los 18 (9 de cada jugador). Los fantasmas deben estar en habitaciones de su mismo color, y las habitaciones de los espejos deben estar vacías.

REGLAS

Se juega por turnos comenzando el jugador "A".

En tu turno, debes hacer **una** de las siguientes 3 acciones:

- a) Mover un fantasma a una habitación vacía.

Mueve uno de tus fantasmas 1 espacio ortogonalmente (no en diagonal), o desde una habitación con espejo a otra también con espejo. Con el movimiento de 1 espacio puedes moverte a una habitación con espejo o con alfombra, pero el color de la misma no importa.

No puedes mover un fantasma del otro jugador.

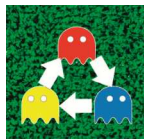
- b) Luchar con un fantasma de una habitación contigua.

Mueve uno de tus fantasmas 1 espacio ortogonalmente (no en diagonal) a una habitación en la que haya otro fantasma (tuyo o del otro jugador) para luchar con él. El fantasma debe ser de diferente color. Las luchas se resuelven inmediatamente. El vencedor se queda en la habitación y el perdedor va a la mazmorra. El vencedor del combate se determina así:

Fantasma rojo gana a azul.

Fantasma azul gana a amarillo.

Fantasma amarillo gana a rojo.



Puedes atacar a tus propios fantasmas, o incluso entrar en una lucha que vas a perder.

Ejemplo: El jugador "A" mueve su fantasma azul a una habitación con un fantasma rojo de su oponente. El fantasma azul pierde y se va a la mazmorra. También hubiera perdido si el fantasma rojo hubiera sido de su mismo equipo.

Recuerda. Cuando un fantasma pierde una pelea va a la mazmorra. **No** se elimina del juego.

- c) Liberar un fantasma de la mazmorra

Así vuelven a la partida los fantasmas vencidos. Toma uno de tus fantasmas de la mazmorra y dáselo a tu oponente.

Ahora tu oponente debe colocarlo en una habitación del mismo color.

No puedes liberar un fantasma si no hay ninguna habitación libre de su color.

LOS PORTALES

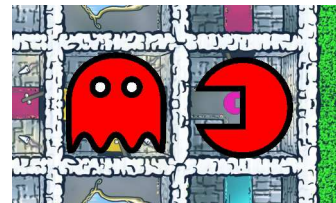
Un fantasma puede salir del castillo únicamente por el portal de su color, y sólo cuando encuentre la abertura. Pero cuando se presenta la ocasión, el fantasma no perderá el tiempo y escapará automáticamente aunque no sea su turno.

La posición de la abertura de los portales cambia durante la partida según la regla siguiente:

Cada vez que un fantasma es vencido, el portal de su color gira 90 grados en sentido de las agujas del reloj.

¡HUÍDA!

Cuando un fantasma está frente a la abertura de un portal, y el fantasma y el portal son del mismo color, el fantasma escapa del castillo automáticamente. Esto no cuenta como una acción, y ocurre independientemente de a quién le toque el turno.



El fantasma rojo escapa automáticamente

Coloca el fantasma que ha escapado frente al jugador al que pertenece. Ese fantasma nunca volverá al castillo durante la partida, ni a la mazmorra. ¡Ahora es un espíritu libre!

FIN DEL JUEGO

El juego termina en cuanto un jugador tiene un fantasma (o más) de cada color fuera del castillo, y por tanto gana la partida.

VARIANTE PARA JUEGO CORTO

Para una partida mas corta, la condición de victoria es sacar del castillo 3 fantasmas, pero sin importar el color.