

FORTALEZA

Corren tiempos difíciles: la guerra es inminente en las tierras sin gobierno.

Alrededor de los restos de un antiguo asentamiento celta, un grupo de desalmados construyen, a toda prisa, una FORTALEZA para protegerse de los enemigos que les persiguen y así empezar una nueva vida.

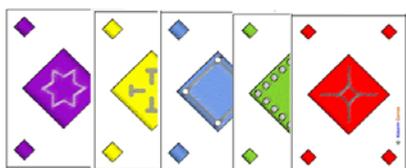
EL JUEGO

Deberás colaborar en la construcción de la FORTALEZA. Tu esfuerzo será recompensado con el liderazgo de la plaza si tus hombres y mujeres trabajan arduamente frente a los demás desalmados.

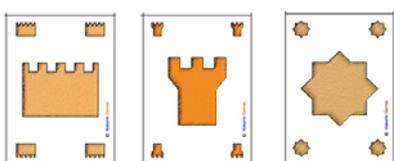
De 3 a 5 jugadores, mayores de 12 años, 45 minutos

COMPONENTES DEL JUEGO

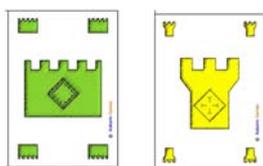
- Una tablero de juego
- 25 fichas de MONEDAS de 1u. y 15 de 5u.
- 5 Marcadores de puntuación.
- Cada jugador dispondrá de:
 - 34 losetas (14 gremios, 12 murallas y 8 torres)
 - 8 peones
- Una baraja de 80 cartas:



Cartas de los 5 **gremios**



Cartas de **muralla, torre y templo**



Cartas **muralla/gremio** y **Torre/gremio**.
Pueden utilizarse indistintamente como murallas o torres,
o como gremios de color.



Cartas **comodín**. Pueden utilizarse para representar a cualquier otra carta: de gremio, de muralla, de torre o de templo.
Utilizarlas conlleva el gasto de 2 monedas, o la recompensa de 2 monedas menos a la esperada.

Acuerdate

CUALQUIER CARTA PUEDE CONVERTIRSE EN OTRA PAGANDO 5 MONEDAS

DESPLIEGUE INICIAL

Se dispone el tablero en el centro de la mesa y los marcadores de puntos en el trac 0 (o 60).

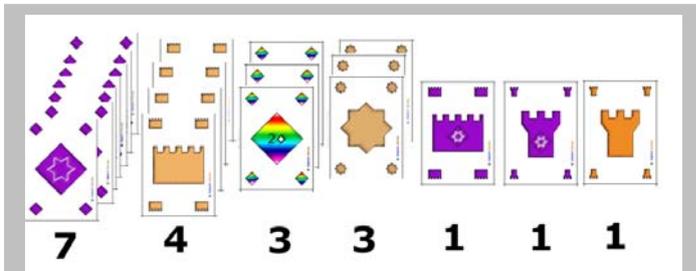
Cada jugador recibirá **una carta de comodín** y 7 cartas del mazo (8 cartas).

También colocará las losetas delante suyo apiladas por nivel: **gremios**, del (-) hasta el IV y **murallas** y **torres**, del I y al IV (ver imagen).



Para **5 jugadores** se descartarán las 4 losetas de gremio marcadas con un círculo gris.

Para **3 jugadores** una parte del tablero no será utilizado: se colocan losetas volteadas de algún color sobrante para ocultar parte del tablero (como indica la imagen). También se descartarán 20 cartas: 9 moradas, 4 murallas, 3 comodines, 3 de templo y una torre.



Para 3 jugadores se descartan estas 20 cartas

JUGANDO

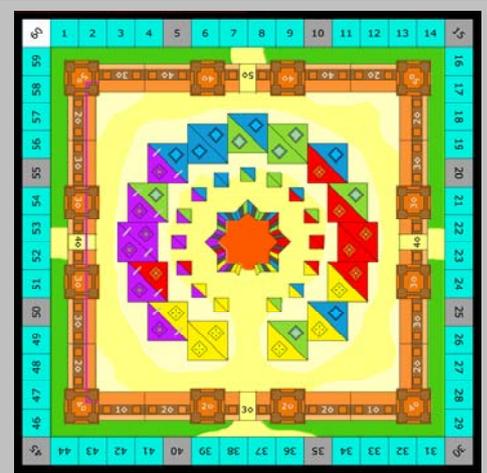
La partida consta de 2 fases, tras cada una de ellas se procede a puntuar los avances conseguidos en la construcción de la fortaleza.

El jugador que al final de la partida haya obtenido más puntos será el ganador.

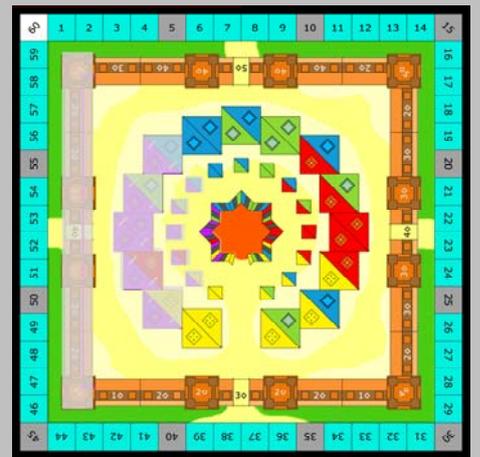
Cada fase consta de 10 turnos (8 para partidas a 5 jugadores) donde cada jugador podrá realizar una o dos acciones de las disponibles.

Tras elegir al azar el primer jugador, el orden seguirá en el sentido horario.

En la segunda fase, el jugador que haya obtenido menor puntuación, escogerá qué jugador será el jugador inicial para la segunda fase.



Fortaleza 4 y 5 jugadores



Fortaleza para 3 jugadores

Resumen:

Fase 1

Sorteo jugador inicial
Reparto 1 comodín + 7 cartas
Rondas de juego
Puntuación Fase 1

Fase 2

Jugador inicial 2ª fase
Reparto 1 comodín + 7 cartas
Rondas de juego
Puntuación Fase 2

TURNOS

El jugador en su turno realiza **una** o **dos** acciones de las posibles, utilizando para ello dos cartas de su mano.

A continuación rellena su mano con dos cartas nuevas del mazo y finaliza su turno.

Al agotarse las cartas del mazo, los jugadores continuarán jugando dos cartas por turno hasta quedarse sin cartas en la mano.

ACCIONES

Las acciones requerirán la utilización de una o dos cartas.

Si la primera acción conlleva el gasto de una sola carta, la segunda acción deberá ser forzosamente otra (igual o no) que también requiera de una sola carta. Si la acción requiere de dos cartas, el jugador finaliza su turno.

- Obtener recursos de la banca
- Desarrollar losetas
- Construir:
 - Muralla
 - Puerta
 - Torre
 - Gremio
- Colocar peones:
 - Recaudadores
 - Retiro al templo

Recursos 1ª F.:	3♦	2♦	7♦
Recursos 2ª F.:	4♦	2♦	9♦
Desarrollar:	1	1	1
Muralla:	1	2♦	1
Puerta:	1	2♦	1 + 1 pt
Gremio:	2♦		+ ?♦
Recaudador:	2♦		1
Torre:	2	1	1 + 1 pt
Templo:	1	1♦	1
Comodín:	1♦ + 5♦ =	1	1

**OBTENER 3 RECURSOS (1ª Fase) / 4 RECURSOS (2ª Fase):
UNA CARTA CUALQUIERA**

El jugador obtiene 3/4 monedas de la banca.



**OBTENER 7 RECURSOS (1ª Fase) / 9 RECURSOS (2ª Fase):
DOS CARTAS CUALQUIERA**

El jugador obtiene 7/9 monedas de la banca.



**DESARROLLAR UNA LOSETA:
UNA CARTA CUALQUIERA**

El jugador descarta una loseta de muralla, gremio o torre, de la parte superior de la pila.



**DESARROLLAR HASTA 3 LOSETAS:
DOS CARTAS CUALQUIERA**

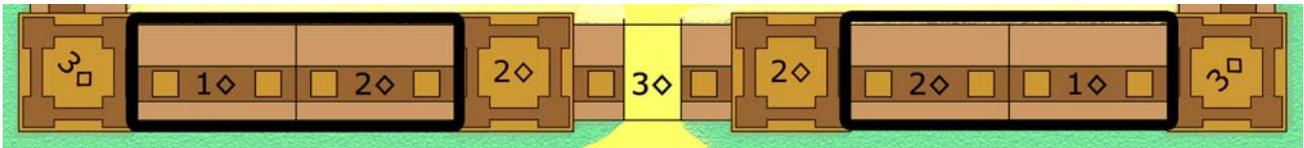
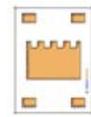
El jugador descarta 2 o 3 losetas de muralla, gremio y/o torre de la parte superior de la/s pila/s.



CONSTRUCCIÓN DE MURALLA:

UNA CARTA DE MURALLA o DOS CARTAS CUALQUIERA

El jugador construye una loseta de muralla (la superior en la pila).



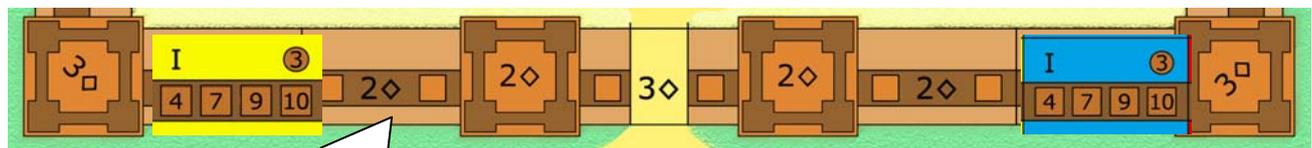
Una de las 4 murallas y sus 4 zonas de construcción

Pueden darse dos casos:

A: la muralla está aún construyéndose.

El jugador sitúa su loseta de muralla en cualquiera de los 4 espacios libres de cualquiera de las 4 murallas.

Deberá pagar a la banca el precio en monedas indicado en el tablero.



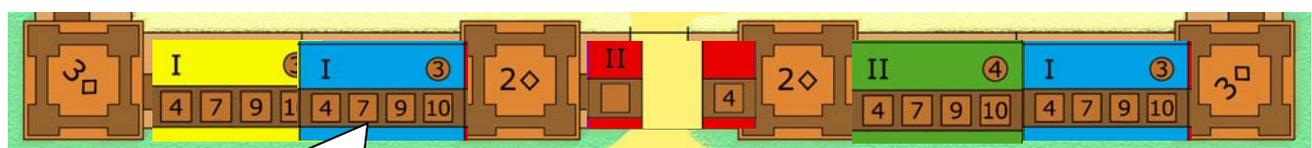
En el ejemplo, el jugador azul pagará **2 monedas** a la banca

B: la muralla está construida (con sus 4 tramos y la puerta construidos).

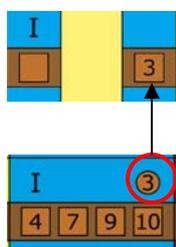
El jugador sitúa su loseta de muralla en cualquiera de los 4 espacios ocupados, en el lugar de una loseta ya construida, **siempre y cuando el nivel de su loseta sea superior a la loseta que substituye.**

Deberá pagar a la banca tantas monedas como la suma del nivel de su loseta más la de la loseta sobre la que se sitúa.

Acuerdate



En el ejemplo, el jugador verde pagará $II + I = 3$ monedas a la banca y la muralla del jugador azul quedara bajo la muralla verde.



Puerta

Muralla

Las losetas de muralla tienen dos caras, una que representa la zona de puerta de entrada a la fortaleza, y la otra un tramo de muralla. Deben colocarse en su cara correspondiente según la posición en la muralla.

Acuerdate

CONSTRUCCIÓN DE PUERTAS DE MURALLA
UNA CARTA DE MURALLA o DOS CARTAS CUALQUIERA
 El jugador construye una loseta de muralla (la superior en la pila) por el dorso.

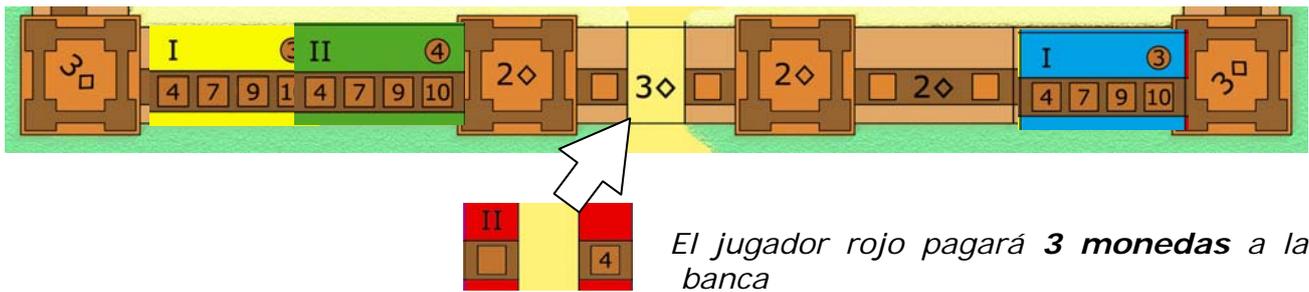


Pueden darse dos casos:

A: la muralla está aún construyéndose.

El jugador sitúa su loseta de puerta en el espacio central.

Deberá pagar a la banca el precio en monedas indicado en el tablero.

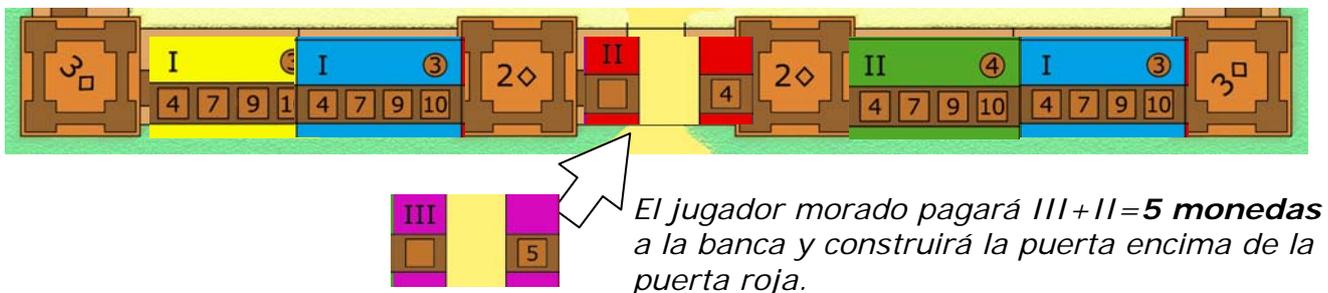


B: la muralla está completada (con sus 4 tramos y la puerta construidos).

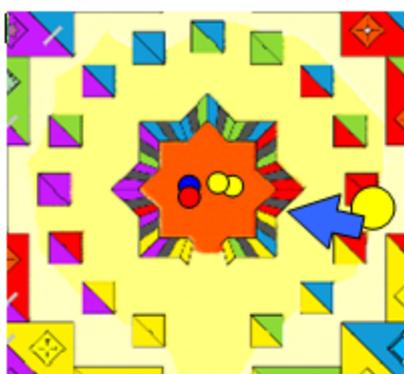
El jugador sitúa su loseta de puerta substituyendo a una loseta de puerta ya construida, **siempre y cuando el nivel de su loseta sea superior a la loseta que substituye.**

Deberá pagar a la banca tantas monedas como la suma del nivel de su loseta más la de la loseta sobre la que se sitúa.

Acuerdate



RETIRARSE AL TEMPLO
UNA CARTA DE TEMPLO O UNA CUALQUIERA Y 1 MONEDA
 El jugador sitúa un peón en el templo.



El jugador sitúa un peón en la zona central del tablero.

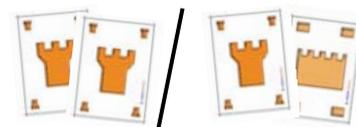
Los peones en el templo permanecerán allí **durante toda la partida.**

Acuerdate

CONSTRUCCION DE TORRES

DOS CARTAS DE TORRE o UNA CARTA DE TORRE Y UNA DE MURALLA

El jugador construye una loseta de torre, (la superior en la pila).



Pueden darse dos casos:

A: Aún no se han construido las 12 torres (8 para 3 jugadores):

El jugador sitúa su loseta de torre sobre un espacio reservado para torres.

Deberá pagar a la banca el precio indicado en el tablero.



El jugador rojo pagará **3 monedas** a la banca

B: Se han construido la totalidad de las 12 torres (8 para 3 jugadores):

El jugador sitúa su loseta de torre encima de una loseta de torre ya construida, siempre y cuando el nivel de su loseta sea superior a la loseta que substituye.

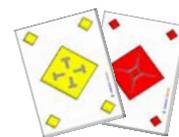
Deberá pagar a la banca el precio en monedas indicada en su ficha **menos el numero de torres construidas del jugador al que sobreconstruye.**



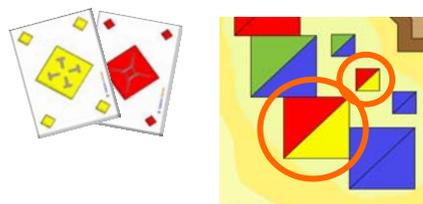
El jugador verde deberá pagar 14 monedas menos el numero de torres del jugador rojo: $14 - 4 =$ **10 monedas.**

**CONSTRUCCIÓN DE GREMIOS /
COLOCACIÓN DE RECAUDADORES**
DOS CARTAS DE GREMIO

El jugador construye una loseta de gremio (la superior en la pila).
El jugador coloca un recaudador.
El jugador substituye un recaudador ajeno por uno propio.

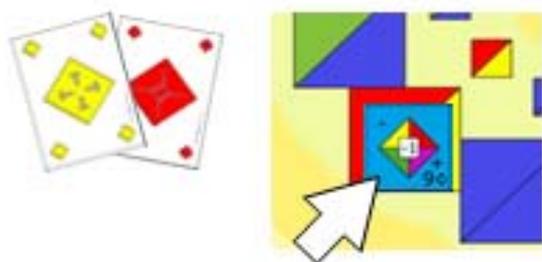


Con dos cartas de gremios, un jugador podrá realizar en la zona de gremios indicada por los dos colores, una de estas acciones:



A: Construir un gremio

El jugador sitúa su loseta de gremio sobre el espacio reservado para ello en el tablero.

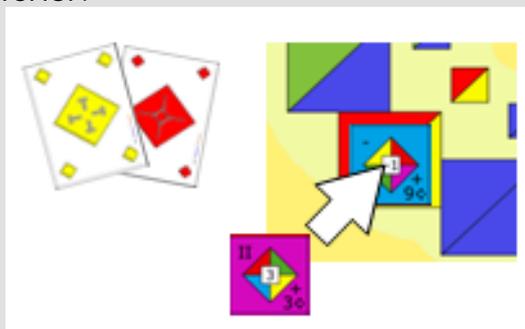


Recibirá de la banca las monedas marcadas en la loseta.

El jugador azul sitúa su loseta de gremio y obtiene 9 monedas.

B: Sobreconstruir un gremio

El jugador sitúa su loseta de gremio sobre una loseta de gremio de nivel inferior.

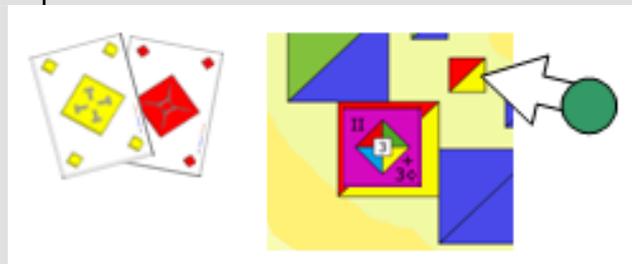


Ambos jugadores recibirán de la banca las monedas marcadas en la loseta

El jugador morado sitúa su loseta de gremio sobre la loseta azul. Ambos jugadores obtienen 3 monedas.

C: Colocar un recaudador

El jugador sitúa un peón recaudador en el espacio reservado.



Se obtienen puntos al final de la fase

El jugador verde sitúa su recaudador

D: Substituir un recaudador

El jugador sitúa un peón recaudador substituyendo a otro recaudador



Se obtienen puntos al final de la fase

El jugador azul substituye el recaudador verde por uno propio. El recaudador verde vuelve a estar a disposición del jugador.

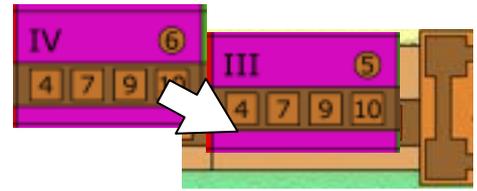
SOBRECOSTRUIRSE (opción incluida en las anteriores construcciones)

El jugador construye una loseta sobre otra loseta suya de **nivel inferior**.

A: Sobreconstruir muralla o puerta de muralla

Las condiciones de construcción son las mismas.

El jugador deberá pagar el valor en monedas del nivel de la loseta que construye.



El jugador morado pagará $IV = 4$ m.

B: Sobreconstruir una torre

Las condiciones de construcción son las mismas.

El jugador deberá pagar el valor en monedas del nivel de la torre que construye más la de la torre que substituye.

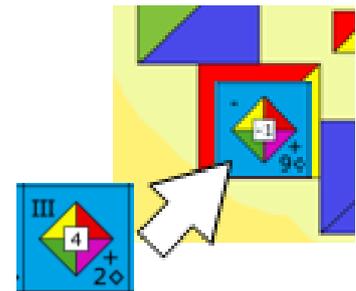


El jugador azul pagará $II+IV = 6$ m.

C: Sobreconstruir un gremio

Las condiciones de construcción son las mismas.

El jugador recibirá las monedas que se indican en la loseta que construye.



El jugador azul recibirá 2 m.

PUNTUACIÓN DE LA PARTIDA

Fortaleza se puede jugar en dos modalidades de puntuación correspondientes a lo que llamaremos **juego básico** o **juego avanzado**.

Las estrategias a seguir en la partida variarán según el tipo de juego, por eso los jugadores deben decidir antes de empezar cuál de ellos van a utilizar.

Recomendamos una partida inicial al **juego básico** para familiarizarse con las acciones.

Algunas frases escritas en la Fortaleza:

en las ruinas del templo:

LOS ÚLTIMOS SERÁN LOS PRIMEROS

o en las murallas:

MECÁCHIS LA MADRE QUÉ OS PARIÓ

PUNTUACIÓN JUEGO BÁSICO

Final de cada fase:

1-Losetas y recaudadores

- Murallas
- Puertas
- Torres
- Gremios
- Recaudadores

2- Templo

PUNTUACIÓN JUEGO AVANZADO

Final de cada fase:

1-Losetas y recaudadores

- murallas
- puertas
- torres
- gremios
- recaudadores

2-Mayorías:

- 4 laterales de la fortaleza
- Gremios
- Recaudadores
- Peones en el templo

Solo final 2ª fase:

1 PV por cada torre o puerta construida.
(Incluye las losetas sobreconstruidas)

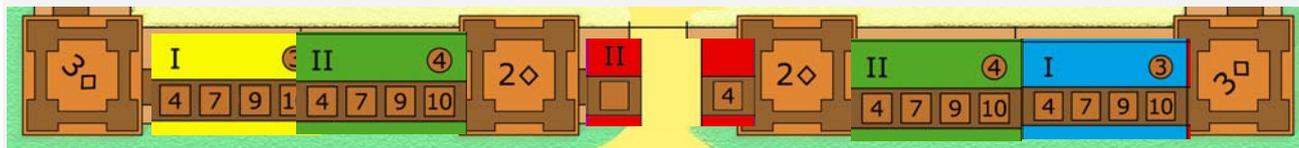
3-Templo

Acuerdate

Puntuación de las murallas

Al final de cada fase, cada muralla puntúa, para cada jugador, según el número de tramos construidos que estén a la vista:

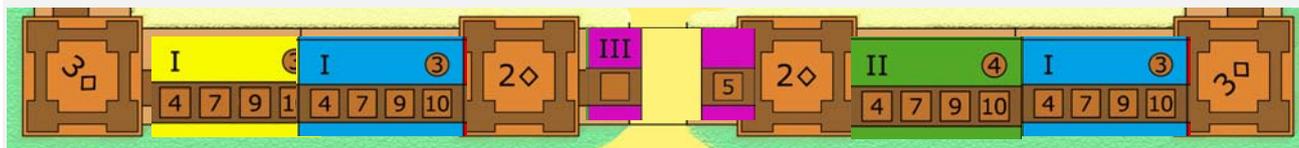
- 1 tramo: 4 puntos**
- 2 tramos: 7 puntos**
- 3 tramos: 9 puntos**
- 4 tramos: 10 puntos**



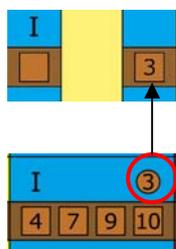
En este ejemplo, el jugador amarillo y el azul obtienen 4 puntos y el verde 7

Puntuación de las puertas

Al final de cada fase, cada puerta que esté a la vista puntúa el valor indicado en la loseta.



En el ejemplo, el jugador morado puntuará 5 puntos por la puerta de esta muralla al final de la fase.



En el frente de las losetas de muralla se indican los puntos que se pueden obtener si se convierte en puerta.

Puntuación de las torres:

Al final de cada fase las torres que están a la vista puntúan las puntuaciones de las fichas.

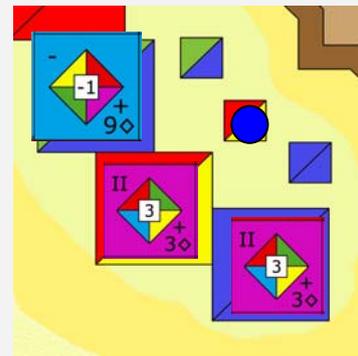


El jugador amarillo puntúa $4 + 7 + 4 = 15$ puntos.

Puntuación por gremios y recaudadores:

Al final de cada fase, suma las puntuaciones de las losetas propias y de las que tenga un recaudador (propias o ajenas) que están a la vista.

En el ejemplo, el jugador azul obtiene $-1 + 3 = 2$ pts.
y el jugador morado $3 + 3 = 6$ pts.



Mayorías (sólo en el juego avanzado)

Al final de cada fase el jugador/es con mayorías puntuará/n de 1 a 3 puntos según el número de jugadores en la partida y el número de jugadores que han obtenido la mayoría, como indica la tabla.

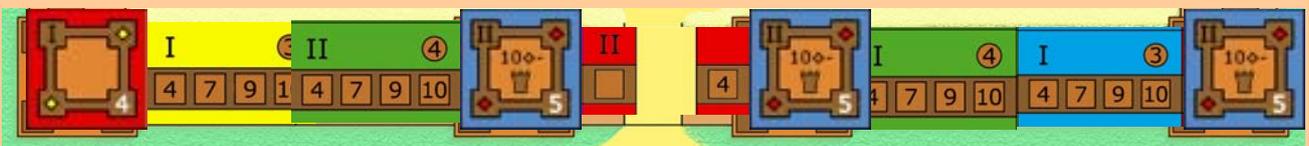
Mayorías			
	3 pt	3 pt	3 pt
	1 pt	2 pt	2 pt
	-	-	1 pt

Sólo juego avanzado

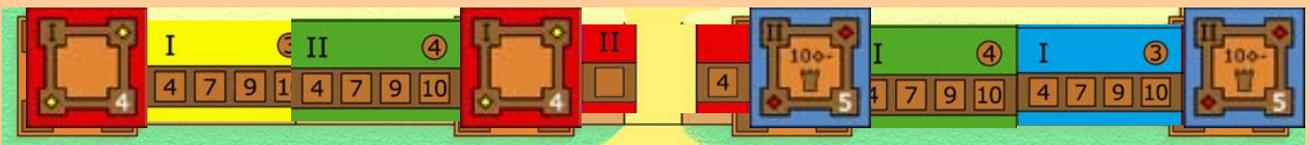
Mayoría en los laterales de la fortaleza

El jugador con más losetas (murallas + puerta + torres) a la vista obtiene la puntuación.

Se repite la puntuación en los 4 laterales.



En el ejemplo, el jugador azul tiene 4 losetas y por tanto 3pt



En el ejemplo, el jugador azul i el rojo tienen 3 losetas y por tanto 2pt cada uno.

mayoría de gremios: el jugador/es con más losetas de gremio a la vista.

mayoría de recaudadores: el jugador/es con más recaudadores

mayoría en el templo: el jugador/es con más peones en el templo

TEMPLO

Para **terminar** la puntuación, se computan los puntos de templo de la siguiente manera:

Los peones en el templo puntúan empezando por el jugador con menos puntos:

1-Si el jugador con menos puntos:

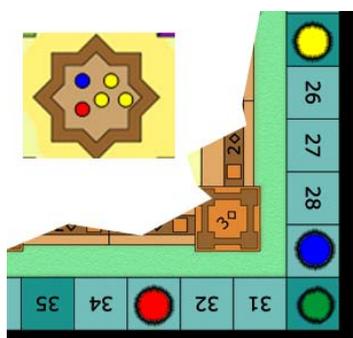
-no tiene peones en el templo: **la fase de puntuación finaliza.**

-sí tiene peones en el templo: añade 2 puntos por cada peón en el, y...

- Si permanece aún como último jugador, **la fase de puntuación finaliza.**

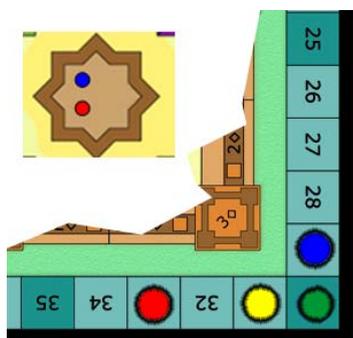
2- Si otro jugador pasa a ser el jugador con menos puntuación, se repite el proceso descrito en el punto 1.

Veamos un ejemplo:



Después del recuento de los puntos de muralla, puertas, torres, gremios, recaudadores y mayorías, las puntuaciones de los jugadores es la que refleja el marcador de puntos.

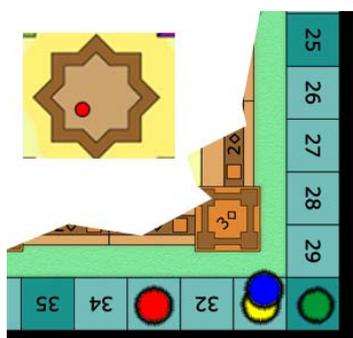
El jugador amarillo puede puntuar los peones del templo porque es el jugador que menos puntuación ha obtenido.



Suma 3×2 pts. = 6 puntos más por sus tres peones en el templo y avanza en el trac desde la casilla 25 a la 31.

Ahora el jugador azul es el jugador con menos puntuación y puede por tanto puntuar su peón en el templo.

Suma 1×2 pts. = 2 puntos más y avanza hasta la casilla 31.



El Jugador verde es ahora el jugador con menos puntuación, pero al no tener peones en el templo, **el recuento de puntos finaliza.**

El jugador rojo resulta ganador de la partida, en segundo lugar el jugador entre el azul y el amarillo que tenga más monedas. El jugador verde se sitúa en último lugar.

En caso de empate a puntos ocupa una posición mejor el jugador con más monedas y si persiste el empate, la ocupa el jugador con más peones en el templo.

Acuerdate