

SPOOKY TOWER



Aprende a jugar
con un vídeo

Durante siglos, un poderoso amuleto ha mantenido a los fantasmas cautivos en la antigua torre del reloj... hasta hoy. El amuleto se ha roto y los fantasmas han escapado. No son visibles a simple vista, por lo que la única forma de atraparlos es haciéndoles fotos.

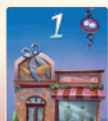
Cuando caiga la noche, podrás explorar el pueblo con tu cámara. Captura a los fantasmas ocultos o arregla el amuleto para restaurar el hechizo de protección y salvar a todo el pueblo.

RESUMEN Y OBJETIVO DEL JUEGO

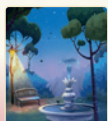
En tu turno, tira los dados y, en función del resultado, lleva a cabo una de estas dos acciones: **toma una carta o volteas tus cartas**. Aplica los efectos revelados y comprueba si has capturado algún fantasma.

¡El primer participante que capture **5 Fantasmas** o consiga **3 fragmentos de Amuleto** gana la partida!

CONTENIDO



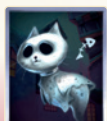
58 cartas de Edificio



5 cartas de Parque



10 cartas de Grimorio



3 cartas de Mascota
Fantasma



9 fragmentos de Amuleto



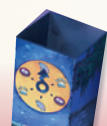
4 fichas de Tirada



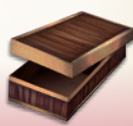
4 tableros de Casa



2 dados



1 Torre del Reloj



1 arcón







PREPARACIÓN



CARTAS:

Separa las cartas según su tipo: Edificio, Parque, Grimorio y Mascota Fantasma.

- 1 A continuación, separa las **cartas de Edificio** según su valor (del 1 al 12) y baraja cada pila por separado. Colócalas en el centro de la mesa, en orden ascendente y con el lado de Edificio bocarriba, formando una cuadrícula de 3 filas de 4 Edificios. Esta cuadrícula es el **Pueblo**.

- 2 Forma una pila de **cartas de Parque** bocabajo, dejando la carta con 3 pistas    en la parte inferior, luego las tres cartas con 2 pistas   y, por último, la carta con 1 pista  en la parte superior.




- 3 Baraja las **cartas de Grimorio** y forma una pila bocabajo.

- 4 Coloca las **3 cartas de Mascota Fantasma** cerca del Pueblo.

TORRE DEL RELOJ:

- 5 Dale la vuelta a la tapa del **arcón** y coloca la **Torre del Reloj** en su interior.
- 6 Pon la Torre en la parte superior del Pueblo y coloca la **manecilla del Reloj** hacia arriba (medianoche).
- 7 Coloca los 2 **dados** en la parte inferior del Torre.

COMPONENTES RESTANTES:

- 8 Forma una reserva con los **fragmentos de Amuleto** cerca de la Torre.
- 9 Dale a cada participante un **tablero de Casa** y una **ficha de Tirada** con el lado disponible bocarriba . Devuelve a la caja los tableros y fichas que no se vayan a utilizar.
- 10 Coloca el **arcón** cerca; aquí se dejarán las cartas que se usen durante la partida.



Ejemplo de partida para 3 participantes:



CÓMO SE JUEGA

La partida se desarrolla por turnos hasta que un participante captura a su quinto Fantasma **O BIEN** consigue su tercer fragmento de Amuleto mediante los efectos de la Torre del Reloj.

Comenzando por el último participante que haya visto un fantasma, y en sentido horario, se juegan turnos llevando a cabo los siguientes pasos:

1. TIRA LOS DADOS

Tira los dados en la Torre del Reloj.

Si no estás conforme con el resultado y aún tienes tu ficha de Tirada disponible, puedes voltearla al lado no disponible y volver a tirar **ambos** dados.



Disponible



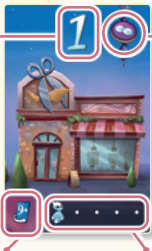
No disponible

2. TOMA UNA CARTA O VOLTEA TUS CARTAS

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS DE EDIFICIO

Lado del edificio

Valor del Edificio



Efecto de bonificación

Esta zona muestra los efectos de las fotos del Edificio

Efecto común,
aparece en **todas** las fotos de este Edificio

Efectos diferentes,
distribuidos entre las fotos de este Edificio

Lado de la foto

Con Fantasma

Sin Fantasma



Efecto



Recordatorio del origen del Fantasma

Ejemplo: El efecto  aparece en **todas** las fotos de los Edificios de valor 1. Además, una de estas fotos tiene un Fantasma oculto ; las otras 4 fotos no tienen ningún efecto adicional .

En función del resultado de los dados, lleva a cabo **una** de estas dos acciones:

TOMA UNA CARTA

De las cartas del Pueblo, elige un Edificio que coincida con el **valor de uno de los dados O BIEN la suma de ambos dados**.

Sin voltearla, toma la primera carta de ese Edificio y colócala, con el lado del Edificio bocarriba, a la izquierda de tu tablero de Casa.



Nota: *apila las cartas del mismo Edificio de manera que puedas ver cuántas tienes.*

Luego, aplica los efectos de bonificación indicado en la esquina superior derecha (*consulta la página 8*).

O VOLTEA TUS CARTAS

De tus cartas, elige un Edificio que coincida con el **valor de uno de los dados O BIEN la suma de ambos dados**.

Voltea **todas** las cartas que tengas de ese Edificio hacia el lado de la foto y aplica, en cualquier orden, todos los efectos que se revelen (*consulta la página 8*).

Si en la foto aparece un Fantasma... ¡enhorabuena, lo has capturado! Colócalo a la derecha de tu tablero de Casa.



A continuación, si has obtenido 1 o más pistas 🕵️, puedes **ir al parque** (*consulta la página 6*).

Por último, coloca todas las cartas que hayas usado en el arcón, excepto los Fantasmas y las pistas que haya bajo tu tablero de Casa. Tu turno finaliza aquí.

Si no puedes llevar a cabo ninguna de estas dos acciones con el resultado de los dados y no tienes disponible tu ficha de Tirada, mueve la manecilla del Reloj 1 posición hacia adelante y aplica el efecto que indique (consulta la página 8).

IR AL PARQUE

Todas las cartas de Parque te permiten capturar un Fantasma.

Si tienes **tantas pistas** (🕯️, 🕯️🕯️ o 🕯️🕯️🕯️) como indica la esquina inferior izquierda de la **primera carta de Parque** de la pila, tómalas y colócalas a la derecha de tu tablero de Casa con el Fantasma bocarriba. A continuación, deja las pistas usadas en el arcón.

Puedes tomar varias cartas de Parque en el mismo turno, siempre y cuando tengas suficientes pistas.

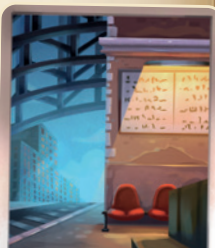
Si no tienes (o ya no te quedan) suficientes pistas para tomar una carta de Parque en este turno, deja las pistas restantes debajo de tu Casa. Podrás usarlas en turnos posteriores.

Ejemplo:

- 1** Necesitas 2 pistas para tomar la carta de Parque superior de la pila. Tienes 3 delante de ti. Coloca 2 en el arcón y deja la carta de Parque a la derecha de tu Casa con el Fantasma bocarriba.



- 2** No tienes suficientes pistas para tomar otra carta de Parque, así que colocas la pista que te queda debajo de tu Casa para usarla en un turno posterior.



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina de inmediato en cuanto un participante cumple uno de los siguientes requisitos de victoria:

- Si **capturas tu Quinto Fantasma** (incluidas las Mascotas Fantasma), te conviertes en un atrapafantasmas legendario y ganas la partida.
- Si **consigues tu tercer fragmento de Amuleto** (mediante efectos de la Torre del Reloj), has reparado el Amuleto, por lo que todos los Fantasmas regresan a la Torre del Reloj y ganas la partida.



CRÉDITOS

Diseño: Jonathan Favre-Godal y Corentin Lebrat

Ilustraciones: Apolline Etienne

Traducción al español: Luis Álvarez Dato • Revisión: María José Barrios González

Créditos y agradecimientos: www.rprod.com/es/spooky-tower/credits

© REPOS PRODUCTION 2026. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruselas – Belgium

www.rprod.com

Este material solo puede utilizarse con fines de entretenimiento privado.

Fotos no contractuales. Las formas y los colores pueden variar.



REPOS
PRODUCTION

DESCRIPCIÓN DE LOS EFECTOS

Nota: si no puedes aplicar un efecto, el efecto se pierde.

EFFECTOS DE BONIFICACIÓN:



Cuando tomes una carta de Edificio con este efecto, voltea la ficha de Tirada a su lado disponible.



Cuando tomes una carta de Edificio con este efecto, mueve la manecilla del Reloj una posición en sentido horario y aplica el efecto indicado.

OTROS EFECTOS:



Una vez revelado, ¡el Fantasma queda capturado! Colócalo a la derecha de tu tablero de Casa.



Toma una carta de Mascota Fantasma del centro de la mesa. Si no quedan, roba una Mascota Fantasma a cualquier otro participante. Colócala a la derecha de tu tablero de casa; las Mascotas Fantasma **cuentan como Fantasmas**.



Mueve la manecilla del Reloj una posición en sentido horario y aplica el efecto que indique la manecilla.



Revela la primera carta de Grimorio y aplica su efecto.



Si has obtenido 1 o más pistas, puedes **ir al Parque** (consulta la página 6).



Toma 1 fragmento de Amuleto de la reserva y colócalo frente a ti.



Voltea tu ficha de Tirada a su lado disponible.



Toma una carta de Edificio de valor 8 o inferior (a tu elección).



Toma cualquier carta de Edificio.



Voltea **una** de tus cartas de Edificio de valor 8 o inferior (a tu elección).



Voltea **una** de tus cartas de Edificio de valor 9 o superior (a tu elección).



Al final de tu turno, juega otro turno de inmediato.



Sin efecto.

