



Proyecto seleccionado de
la Convocatoria: CCD / La Colmena
MICRO JUEGOS DE MESA



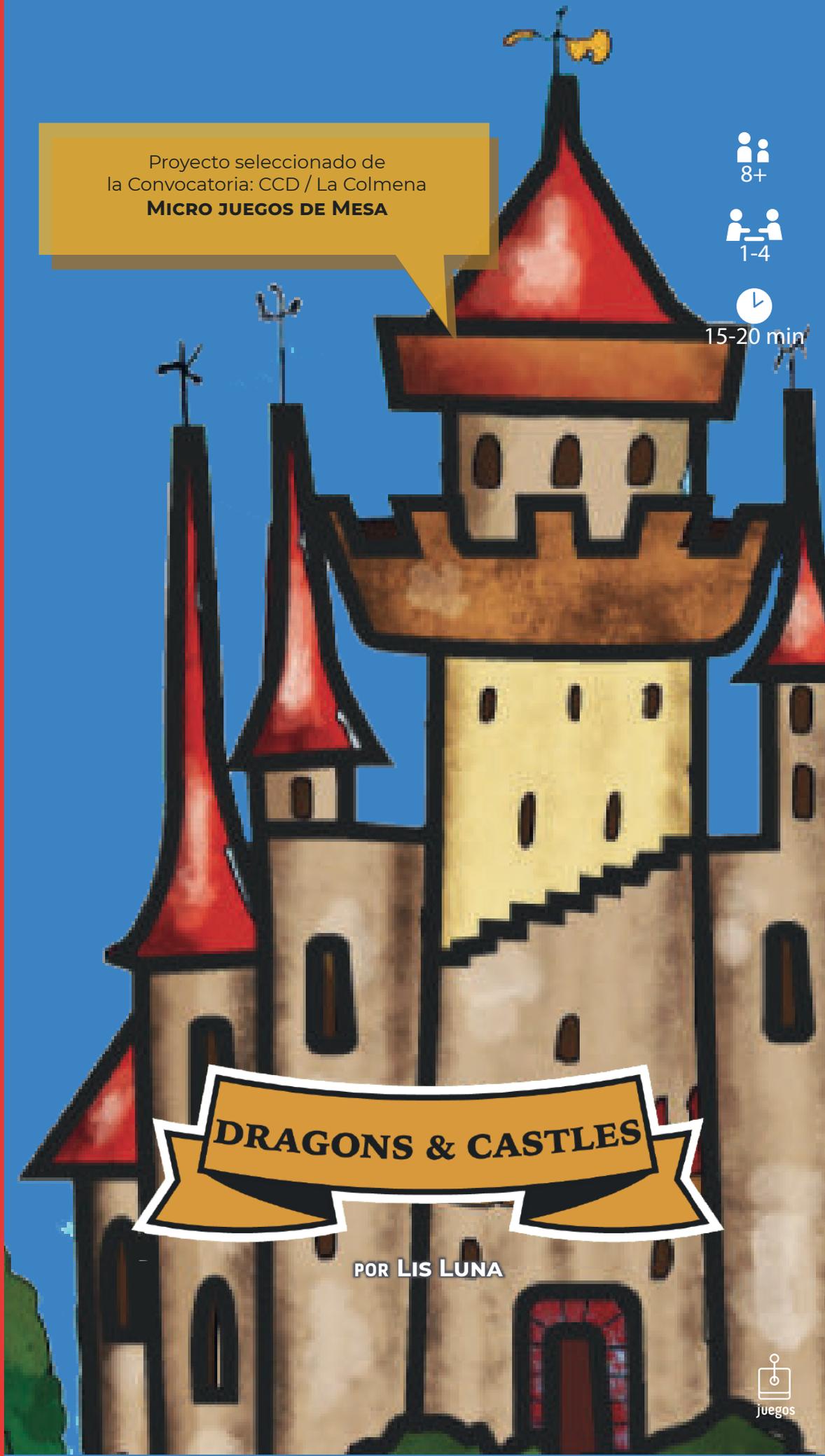
8+



1-4



15-20 min



DRAGONS & CASTLES

POR LIS LUNA



juegos

Contigo en
la distancia
cultura desde casa

Cultura digital



Dragons & Castles

Por: Lis Luna

INTRODUCCIÓN:

En una era donde todos los reyes luchaban por conquistar tierras; varios señores de guerra se enfrentaban unos a otros en un intento por obtener el dominio total, y así imponer sus sucias leyes. No había lugar para la paz y los pueblos sólo conocían las guerras; por si esto fuera poco, los dragones asolaban los reinos lanzando constantes e inesperados ataques, grupos de bárbaros intentaban conquistar todo territorio a su paso y un pueblo descontento se revelaba contra su Rey. La única esperanza sería el surgimiento de un rey noble y sabio que pusiera fin a todo esto, que llevará paz y prosperidad a su reino, y al mismo tiempo, liberar a otros reinos de reyes corruptos y ambiciosos que buscaban sólo su propio beneficio ¿Serás tú ese rey o tu reino sucumbirá ante otros más poderosos, a los peligrosos dragones, los bárbaros o por tu mismo pueblo?

Dragons & Castles es un juego de conquista de territorio de 1 a 4 jugadores; cada uno asumirá el papel de un Rey, con el objetivo de hacer crecer y prosperar su reino, mientras lo defiende de brutales ataques de otros jugadores y del mismo juego (dragones y bárbaros). Esto se logra mediante diferentes acciones: conquistar territorios, construir edificaciones, hacer avances en el reino o ganar prosperidad para mantener al pueblo feliz y evitar una rebelión.

La forma de juego es rápida y sencilla; en su turno, cada jugador escoge y realiza una de 6 diferentes acciones disponibles y finaliza su turno. Cuando todos los jugadores han finalizado su turno, el jugador inicial lanza 1 dado para determinar qué evento afectará a todos los jugadores durante la ronda de juego y una nueva comienza.

Hay 6 eventos diferentes que afectan a todos los jugadores: perder unidades de batalla, avanzar el marcador de tiempo, cambiar el estatus de prosperidad del pueblo, cancelar una carta de acción, atacar a cada jugador con los bárbaros y el más peligroso de todos, el dragón ataca el castillo principal de cada jugador.

Esta obra está licenciada bajo la Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

No. de jugadores: 1 a 4

Edades: 6 años en adelante

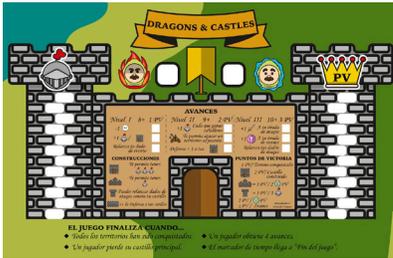
Tiempo de juego: 15/30 min.

Componentes:

- 1 Tablero principal de mapa de territorios



- 4 Tableros personales (uno para cada jugador)



- 6 diferentes cartas de acciones



- 1 carta de Jugador inicial/evento



- 2 dados de 6 caras (no incluidos)

- 1 lápiz con borrador (no incluido)

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el jugador con más puntos de victoria (**PVs**) al final de la partida. Esto se logra mediante diferentes acciones, como conquistar territorios, construir edificaciones, hacer avances en el reino, y mantener la prosperidad en el mismo.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

A. Coloca el tablero principal al centro de la mesa y reparte un tablero individual a cada jugador.

NOTA: Para un juego con 2 o 3 jugadores tacha los castillos principales que no se van a usar, y los 3 territorios que los rodean. **Estos territorios no pueden ser conquistados.**

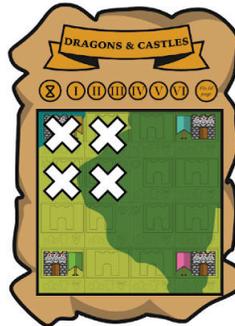


En un juego para 2 jugadores, tacha 2 castillos de cualquier posición y sus territorios adyacentes.

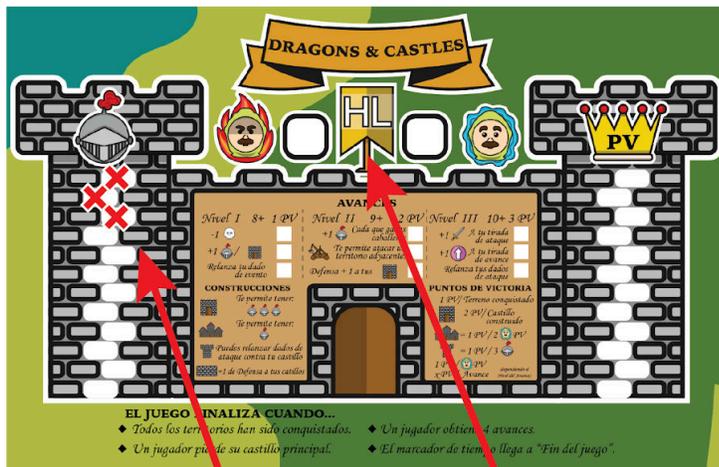


En un juego para 3 jugadores tacha cualquier castillo y sus territorios adyacentes.

- B. Coloca las 6 cartas de acciones en una fila arriba del tablero principal, y en orden de la 1 a la 6. Cuando un jugador escoja una acción, agarra la carta y la coloca al lado de su tablero. Al final de cada ronda se vuelven a colocar todas las 6 cartas en fila.

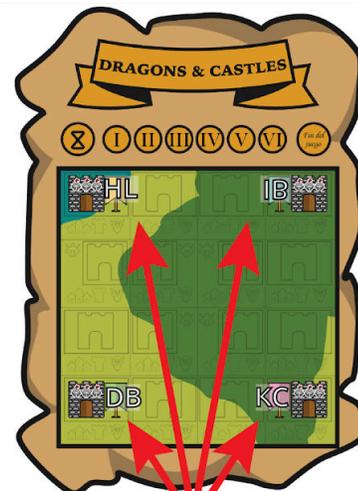


- C. Los jugadores anotan en la bandera de su tablero sus iniciales de nombre y apellido **(1)** y marcan 3 caballeros en su marcador de caballeros **(2)**. (Cada jugador empieza el juego con 3 unidades de caballeros). También cada jugador anota en su castillo principal sus iniciales **(3)**. Al principio del juego, cada jugador sólo tiene control de su Castillo principal (pero sin elementos extras). El resto de territorios deberán conquistarlos mediante ataques.



2

1



3

- D. - Se determina quién será el jugador inicial lanzando 2 dados. El jugador que más alto valor saque será quien inicie el juego, este jugador toma la carta de **Jugador inicial/Evento**. Los turnos avanzan en sentido de las manecillas del reloj. Al final de cada ronda de juego, el jugador que tenga la carta de Jugador inicial la pasará al jugador a su izquierda (ahora este jugador empezará primero su turno) y así durante cada nueva ronda de juego.

- E. Ahora Cada jugador debe asignar un valor de conquista a los 3 territorios que rodean su castillo. Para hacerlo, lanza los 2 dados (una vez para cada uno de los 3 territorios) y anota en ese territorio el valor obtenido. Este es el valor de Conquista inicial de estos territorios. Significa que para poder conquistar un territorio, debes hacer un ataque y sacar ese valor ó más alto.

NOTA: No marques demasiado las casillas de territorios, las de status y las de unidades de caballeros, pues durante el juego tendrás que borrar y anotar nuevamente en estas casillas.



- F. También notarás que en los territorios neutros apenas se notan los castillos y sus elementos. Esto es porque en estos territorios aún no hay castillos, ni otros elementos. Hasta que conquistes estos territorios podrás empezar a construir ahí.

Al principio del juego cada jugador comienza solamente con su castillo

El resto de edificaciones (muralla, aldea y torre) tendrán que construirlas

El resto de territorios no tienen castillo, ni edificaciones v

Hasta que un jugador conquiste ese territorio podrá construir castillo y otros elementos ahí.



DESARROLLO DEL JUEGO

En su turno un jugador escoge una carta de Acción, realiza esa acción y finaliza su turno.

Una vez que todos los jugadores han realizado una Acción, el jugador inicial lanza 1 dado para determinar el Evento que afectará en esta ronda de juego a cada jugador.

(La carta de **Jugador inicial/Evento**, tiene un resumen de los diferentes eventos que afectan el juego).



ACCIONES

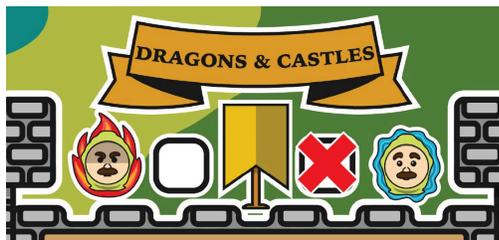


1. PROSPERIDAD

Marca en tu tablero la casilla de estatus de prosperidad del pueblo en feliz. Si tu actual estatus es triste, borra la casilla y marca la casilla de feliz.

NOTA: Al principio del juego, ambas casillas están en blanco.

Si ya está en feliz entonces gana 1 Punto de Victoria de prosperidad, marca la casilla en el registro de **PVs**.

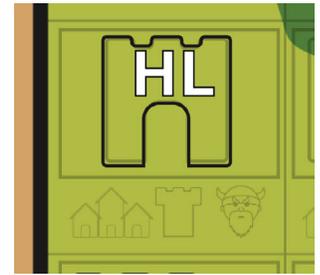
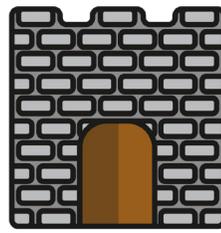


2. CONSTRUCCIÓN

Elige una de 4 diferentes edificaciones para construir. Las construcciones que puedes realizar son:

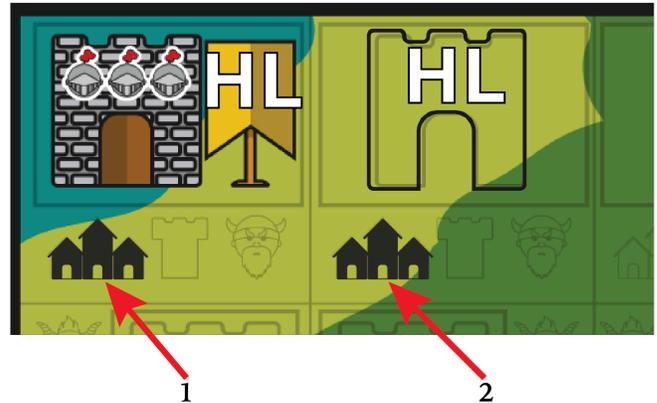
Castillo: Se construye en uno de tus territorios conquistados. (marca ligeramente el borde del castillo y deja tus iniciales).

Cada Castillo te da capacidad de tener 3 unidades de caballeros, tienen una defensa de 8, y también puedes construir en ellos una muralla, una aldea y una torre. Cada castillo construido (excepto tu castillo inicial) valen 2 **PVs** al final del juego.



Aldea: Se construye en uno de tus castillos. Puede ser en tu castillo inicial (1). Marca la casilla de aldea en el castillo donde la quieras construir (2).

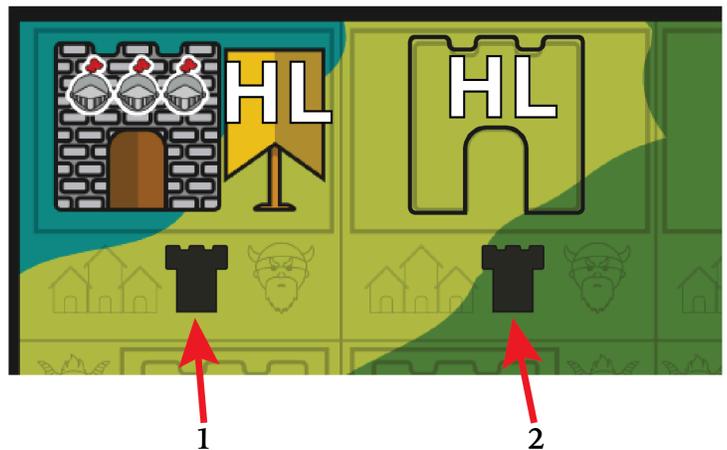
Las aldeas te dan capacidad de tener 1 caballero más, y también valen 1 **PV** por cada 2 **PVs** de prosperidad que tengas.



Torre: Se construye en uno de tus castillos. Puede ser en tu castillo inicial (1).

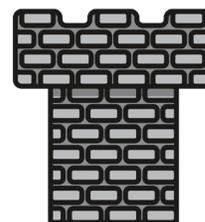
Marca la casilla de Torre en el castillo donde la quieras construir(2).

Las torres te permiten relanzar los dados de ataque **una vez**, cuando el castillo donde se encuentre es atacado ya sea por otro jugador, bárbaros ó el Dragón.



Nota: para poder usar una torre deberás tener al menos un caballero.

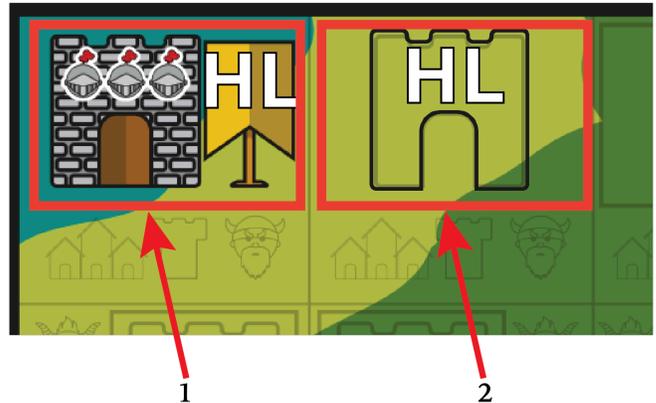
También valen 1 **PV** por cada 3 unidades de caballeros que tengas. Así por ejemplo, si tuvieras 12 caballeros al final del juego, cada torre que tengas valdría 4**PVs**.



Muralla: Se construye en uno de tus castillos. Puede ser en tu castillo inicial (1).

Encierra en un cuadro tu castillo donde la quieras construir(2).

Las murallas dan +1 de defensa a los castillos donde las construyes.



3. AVANCES

Lanza 2 dados y gana un avance de tu elección. Deberás sacar 8 ó más para ganar un avance. De lo contrario habrás fallado y no ganas nada.

Una vez que ganas un avance, lo conservas durante todo el juego.

Hay Avances de nivel 1, 2, y 3. Son 3 diferentes Avances por nivel, y también valen **PVs** dependiendo del nivel:

- **Nivel 1:** Valen 1 PV c/u
- **Nivel 2:** Valen 2 PVs c/u
- **Nivel 3:** Valen 3 PVs c/u

Esta información aparece en cada tablero personal.

Avances Nivel 1 (Niv1)

Para ganar un avance de estos, debes sacar 8 ó más en los dados.

-  **Hambruna:** Cuando sale el evento de Hambruna pierdes 1 caballero menos
-  **+1 caballero / construcción:** Cada vez que construyes (lo que sea) ganas 1 caballero.

Nota: no puedes ganar más caballeros de los que te permiten tus construcciones actuales. Es decir, si sólo tienes un castillo y ya tienes 3 caballeros, no podrás ganar más caballeros hasta que construyas más castillos y/o aldeas).

- **Relanza tu dado de evento:** Si eres el jugador inicial, puedes relanzar una vez tu dado de Evento.

Avances Nivel 2 (Niv2)

Para ganar un avance de estos, debes sacar 9 ó más en los dados.

- **+1 caballero cada que ganas caballeros:** Te da 1 caballero cada vez que ganas de cualquier forma caballeros. Recuerda que no podrás tener más caballeros de los que te permiten tus construcciones.



- **Catapulta:** Te permite atacar territorios adyacentes diagonales, ó hasta a un espacio de distancia de tus territorios.
- **Defensa +1 a tus castillos:** Tus castillos ahora tienen defensa de 9 (en vez de 8)

Avances Nivel 3 (Niv3)

Para ganar un avance de estos, debes sacar 10 ó más en los dados.

- **+1**  **Ataque +1:** Tus ataques tienen +1 de bonus a tu tirada de dados.
- **+1**  *A tu tira de avas* **+1 a tu tirada de Avances:** Tu tirada de dados de Avances tiene +1 de bonus.
- **Relanza tus dados de Ataque:** Cada vez que ataques, puedes relanzar una vez tus dados de Ataque.

El juego también puede terminar cuando un jugador hace 4 Avances. En ese momento, todos los jugadores cuentan sus **PVs**.



4. REFUERZOS

Gana 2 caballeros. (Marca 2 casillas en tu marcador de caballeros). Solo puedes ganar caballeros si tienes las suficientes construcciones para tenerlos. Al principio del juego, cada jugador comienza con 3 caballeros (pueden tenerlos gracias a su castillo principal).

Si quieres ganar más caballeros, primero tendrás que construir más castillos y aldeas para aumentar tu capacidad.

El número máximo de caballeros que puede tener cada jugador es 12.

Tus unidades de caballeros te permiten hacer ataques en territorios neutros u ocupados. **No puedes atacar si no tienes al menos 1 caballero.** También te sirven para ganar **PVs** con las torres, pues por cada 3 caballeros ganas 1 **PV** por torre.

5. ATAQUE



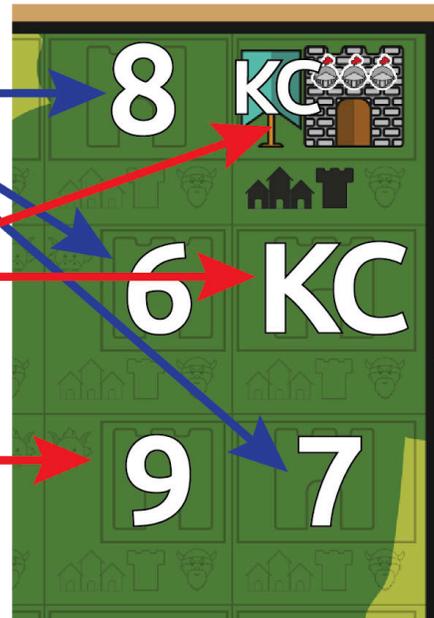
Te permite atacar 1 territorio con un bonus de +1 a tu tirada de dados. Recuerda que para atacar necesitas tener al menos 1 caballero. Puedes atacar un territorio tantas veces como puedas o quieras, siempre que tengas al menos un caballero. (El bonus de +1 a tus dados también aplica para estos ataques extra).

Para atacar, elige un territorio que esté adyacente (no diagonal) a cualquier territorio que tú controles. Si el territorio es neutro, deberás sacar en tus dados el valor de conquista o más de ese territorio. Si lo consigues, tú ganas ese territorio. Anota tus iniciales en el.

Estos son territorios neutros adyacentes a los tuyos. Puedes atacarlos para ganarlos.

Tus territorios

Este no es un territorio adyacente. Para poder atacarlo, debes tener territorios adyacentes ó tener el Avance de Catapulta.



Si fallas, tendrás que perder caballeros igual a la diferencia entre tu tirada de dados y el valor de conquista de ese territorio. Puedes volver a atacar ese territorio si aún te quedan caballeros, ó pasar y finalizar tu turno.

Si el territorio que atacas es de otro jugador y tiene un castillo, deberás igualar ó superar el valor de defensa de ese castillo. Si ganas, borra el castillo e iniciales de ese jugador y anota tus iniciales.

Si el territorio que atacas es de otro jugador y no tiene castillo, pero ese jugador tiene caballeros, ambos lanzan los dados y se comparan diferencias. Si ganas, borra las iniciales del jugador defensor y anota las tuyas en ese territorio. El jugador perdedor también pierde caballeros igual a la diferencia entre ambos ataques. En caso de empate no pasa nada, y el jugador defensor tiene la opción de ceder el territorio ó continuar peleando si el atacante decide volver a atacar.

Si el territorio que atacas es de otro jugador y no tiene castillo ni caballeros, automáticamente ganas control de ese territorio. Anota tus iniciales ahí.



6. TÁCTICAS

Te permite ganar 1 caballero, hacer un ataque ó ambas cosas.



EVENTO

Cuando todos los jugadores han hecho su turno, el jugador inicial lanza un dado y realiza el Evento indicado.



1. HAMBRUNA

Cada jugador pierde un número de caballeros igual al actual marcador de tiempo (puede ser desde 1 y hasta 6 unidades). Borra de tu tablero personal los caballeros que pierdas.



2. REBELIÓN

Cambia tu status de prosperidad del pueblo a triste. Si ya está en triste, tu pueblo ataca (una vez) a tu castillo principal. En este ataque no podrás usar ningún bonus para tu castillo (ni siquiera murallas), ni relanzar los dados si tienes torre.



3. CRISIS

Cancela una carta de Acción durante la próxima ronda del juego. Lanza un dado y volteas boca abajo la carta elegida. (La carta con el número de dado que salió). Esa carta no se podrá usar durante la siguiente ronda de juego.



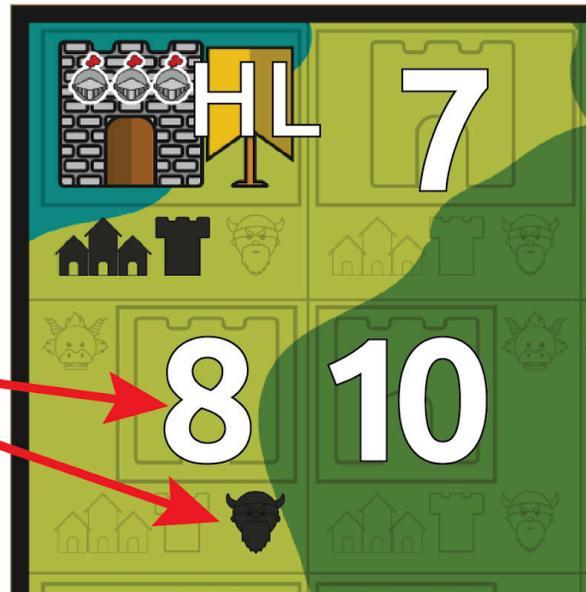
4. BÁRBAROS

Los bárbaros atacan una vez a cada jugador. (Tú tiras los dados por los bárbaros). Los jugadores eligen cuál de sus territorios atacarán los bárbaros. (Puede ser su castillo principal). Si los bárbaros atacan un territorio con castillo, deberán igualar o superar la defensa de ese castillo. Aplica cualquier bonus que tengas en tu castillo atacado. Si los bárbaros atacan un territorio sin castillo, ambos jugador y bárbaros tiran los dados y comparan diferencias. Si los bárbaros ganan, borra tus iniciales de ese territorio, marca la casilla de bárbaro y también anota el resultado con el que ganaron los bárbaros. (También pierdes caballeros igual a la diferencia entre tu ataque y el de los bárbaros).

Cualquier jugador puede volver a conquistar ese territorio sacando en los dados de ataque el valor de conquista. (Tú tiras los dados por los bárbaros cuando te atacan).

Un territorio recién conquistado por bárbaros.

Anota el valor con el que ganaron los bárbaros y marca la casilla de bárbaros para saber que ahora este territorio pertenece a ellos.



5: DRAGON:



El dragón ha despertado y ataca **una vez** el castillo principal de cada jugador con un bonus de +1 a su tirada de ataque. Si el dragón destruye el castillo de un jugador, inmediatamente termina el juego. Ese jugador pierde, y el resto de jugadores cuentan sus **PVs**.

6: TIEMPO:



Avanza el marcador de tiempo en el tablero principal un espacio. (marca con una **X** la casilla correspondiente) Este marcador también indica cuántos caballeros perderán los jugadores cada vez que sale el evento de **Hambruna**. Si el marcador de tiempo está en la casilla 6 y sale este evento, inmediatamente termina el juego. Los jugadores cuentan sus **PVs**.



FINAL DE LA PARTIDA

El juego puede terminar de 4 diferentes formas:

1. Cuando todos los territorios han sido conquistados, ya sea por jugadores o bárbaros.
2. Cuando un jugador pierde su castillo principal
3. Cuando un jugador gana 4 Avances
4. Cuando el marcador de tiempo pasa de la casilla 6 (VI)

RESUMEN PUNTOS DE VICTORIA



Al finalizar los jugadores realizarán el conteo de puntos de victoria generados y lo registrarán en su tablero personal.

Las acciones realizadas tienen los siguientes valores:

- 1 Punto de victoria (**PV**) por cada terreno conquistado.
- 2 Puntos de victoria (**PV**) por cada castillo construido.
- 1 Punto de victoria (PV) por cada punto de victoria de Prosperidad. Estos se anotan durante el juego y mantienen su valor durante toda la partida.
- Cada Aldea construida vale 1 punto de victoria (**PV**) por cada 2 puntos de victoria de Prosperidad. De modo que si tienes dos puntos de victoria por prosperidad, cada aldea valdrá 1 punto. Si tienes 6 puntos de victoria por prosperidad, cada aldea valdrá 3 puntos. Si tienes un punto de victoria por prosperidad, tu aldea vale 0.
- Cada Torre construida vale 1 punto de victoria (**PV**) por cada 3 caballeros que tengas. Si tienes 6 caballeros tu torre valdrá 2 puntos. Si tienes 5 caballeros tu torre valdrá un punto. Si tienes menos de 3 caballeros tu torre vale 0.

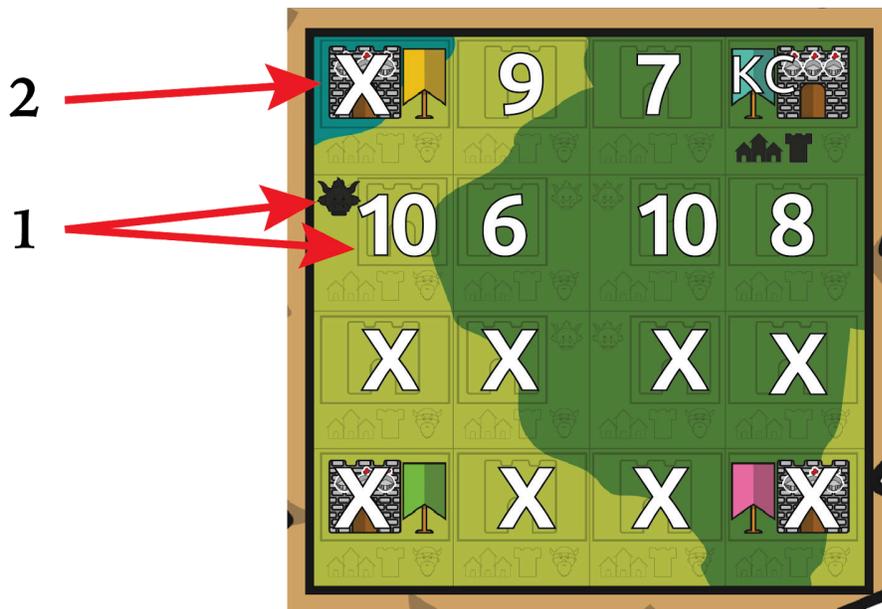
- Avances ganados valen puntos de victoria (**PV**) dependiendo su nivel:
 - Nivel 1 valen 1 punto c/u
 - Nivel 2 valen 2 puntos c/u
 - Nivel 3 valen 3 puntos c/u

AVANCES			
<i>Nivel I</i>	8+ 1 PV	<i>Nivel II</i> 9+ 2 PV	<i>Nivel III</i> 10+ 3 PV
-1 	<input type="checkbox"/>	+1  Cada que ganas caballeros	+1  A tu tirada de ataque
+1  / 	<input type="checkbox"/>	 Te permite atacar un territorio adyacente.	+1  A tu tirada de avance
Relanza tu dado de evento	<input type="checkbox"/>	Defensa + 1 a tus 	Relanza tus dados de ataque

VARIACIONES DE JUEGO

MODO SOLITARIO

Se usa el mapa principal para 2 jugadores, y el objetivo es vencer al Dragón que está en el territorio marcado con un Dragón (1) antes de que se termine el tiempo o él te destruya a ti. (Ignora este icono de Dragón en el juego multijugador). Tampoco se usa el castillo del territorio del Dragón (2).



Para poder atacar al Dragón, deberás primero hacer 12 **PVs** y tener territorio adyacente a él para poder atacar (ó atacar a distancia si tienes el Avance catapulta). El Dragón tiene una Defensa de 10 **(1)** y lo puedes atacar tantas veces como quieras, siempre que tengas caballeros para atacar.

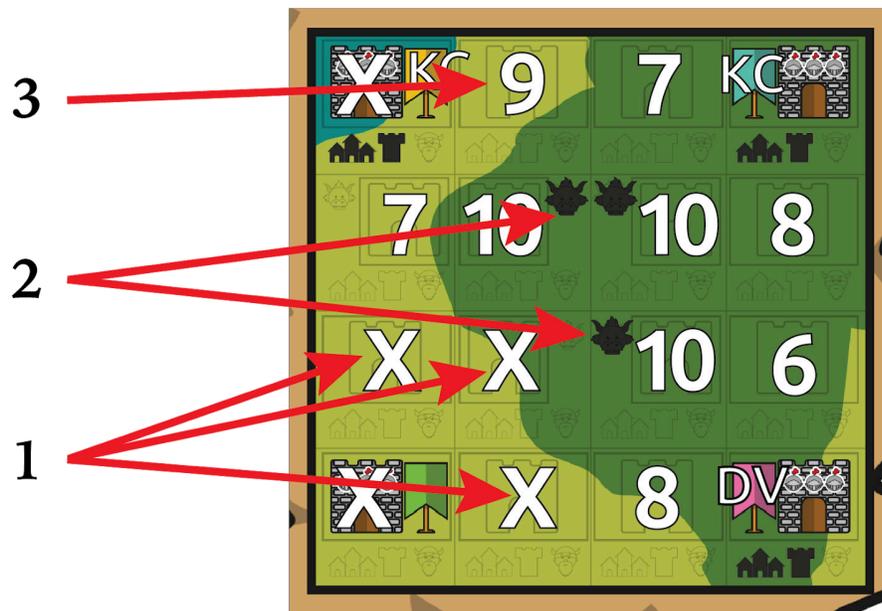
También en los ataques contra el dragón pierdes caballeros si fallas tu ataque, igual a la diferencia entre tu tirada de dados y la defensa de 10 del Dragón.

En esta modalidad de juego, cada que usas una carta de Acción, la volteas boca abajo y no la podrás usar para el próximo turno. En otras palabras, no podrás usar la misma Acción 2 veces seguidas. El resto del juego se juega exactamente igual que multijugador.

MODO COOPERATIVO

Para el modo cooperativo el objetivo del juego es que los jugadores derroten a los dragones de los territorios centrales del tablero principal **(2)**. Depende el número de jugadores es el número de dragones a derrotar: 2 dragones para 2 jugadores, 3 dragones para 3 jugadores y 4 dragones para 4 jugadores.

Se tachan los territorios y dragones que no se usan **(1)**, y se marcan en el tablero principal los dragones a derrotar **(2)**. También se asignan los valores de conquista al resto de territorios **(3)**. Los dragones tienen una defensa de 10, y el objetivo es derrotarlos antes de que la casilla de tiempo pase de 6, ó antes de que los dragones destruyan el castillo de cualquier jugador. (Si esto pasa, inmediatamente termina el juego y pierden los jugadores). En este modo no aplica la victoria por terrenos conquistados, ni por 4 avances ganados.

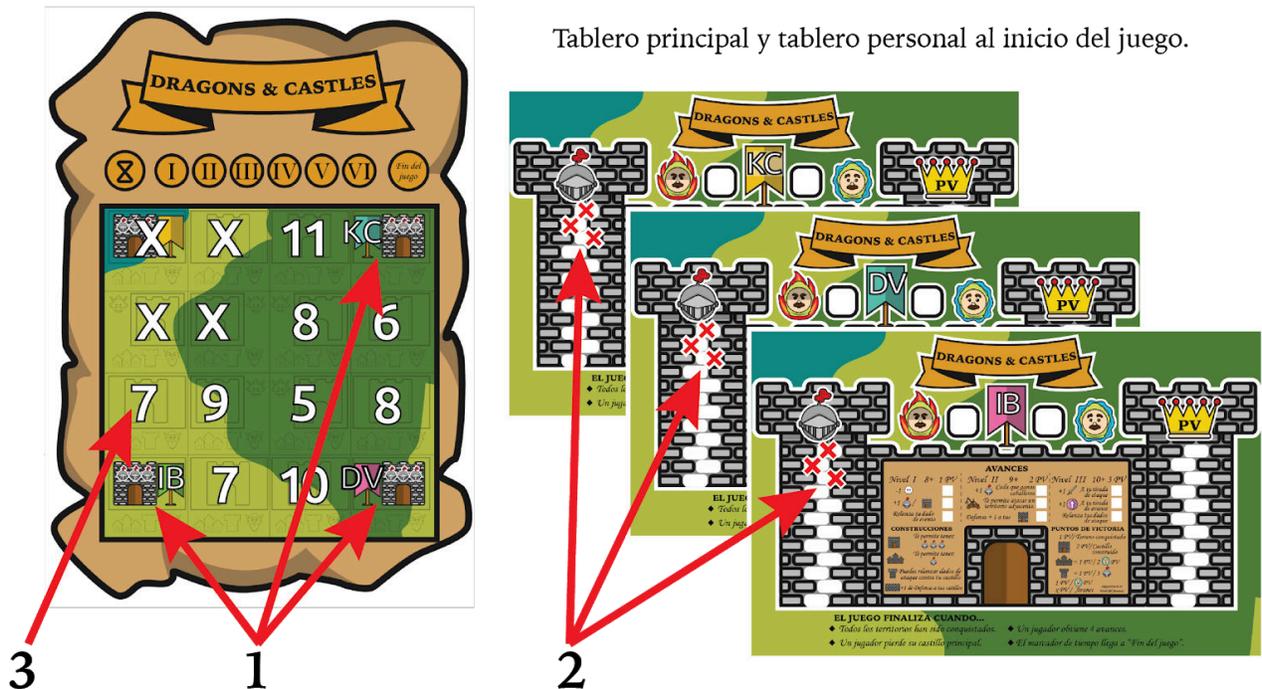


APÉNDICE

EJEMPLO DE UNA PARTIDA COMPLETA (2 rondas completas de juego)

El siguiente ejemplo muestra una partida con 3 jugadores: Iván Barrera (**IB**), Dulce Vázquez (**DV**) y Kevin Chávez (**KC**). Este ejemplo supone 2 rondas completas empezando el juego desde el principio. Por lo tanto, los 3 jugadores sólo tienen su castillo principal (**1**) y 3 caballeros (**2**). También cada jugador ya ha asignado el valor de conquista inicial de los 3 territorios que rodean su respectivo castillo (**3**).

El primer turno lo empezará Iván, seguido de Dulce y finalmente Kevin.



RONDA 1

En su primer turno Iván escoge la carta de acción de **Construcción** y con ella tiene la opción de construir en su castillo principal una muralla, una aldea ó una torre. (no puede elegir un castillo porque aún no tiene territorios conquistados). Iván elige construir una muralla (**1**) (la marca en su castillo) y finaliza su turno.

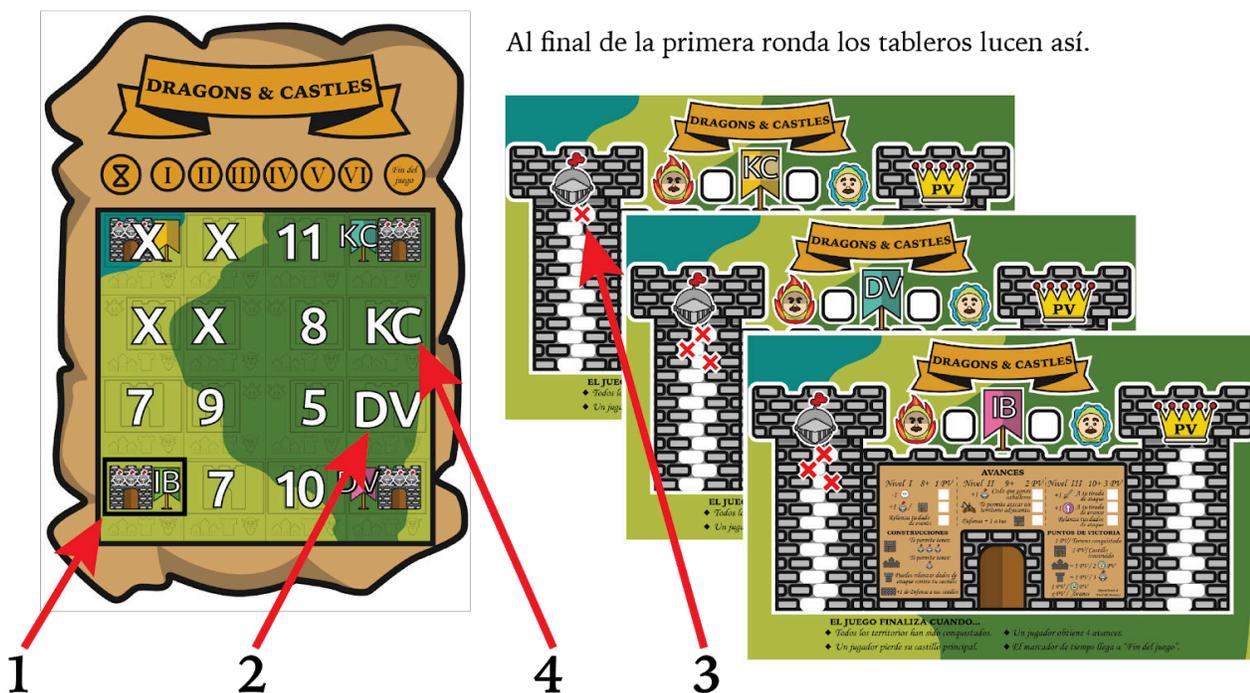
Ahora Dulce hace su turno y escoge la carta de acción **Ataque**, la cual le permite atacar un territorio con un bonus de +1 a sus tiradas de dados. Dulce escoge el territorio de valor 8 que está adyacente a su castillo, y lanza los dados obteniendo un 7. Normalmente habría fallado el ataque, pero la carta de **Ataque** le da +1 a sus dados, por lo que su ataque es exitoso. Ella borra el valor de ese territorio, anota sus iniciales ahí y finaliza su turno (**2**). Ahora ese territorio le pertenece a ella.

Finalmente Kevin hace su turno y escoge la carta de **Tácticas**, la cual le da un caballero y también le permite atacar. Sin embargo, Kevin no puede ganar el caballero, puesto que como

el juego apenas empieza, él sólo tiene su castillo principal, el cual le permite tener 3 caballeros (Para poder ganar más caballeros, Kevin necesita construir más castillos ó aldeas).

Kevin escoge atacar el territorio de valor 6 que está adyacente a su castillo, lanza los dados y obtiene un 4. Su ataque fue fallido y él debe perder caballeros (3) igual a la diferencia entre su ataque y el valor de conquista del territorio que atacó. En este caso, pierde 2 caballeros (6-4=2) pero aún le queda un caballero (de los 3 con los que inicia), así que decide volver a atacar, lanza los dados y obtiene un 7, lo cual es un ataque exitoso. Kevin conquista ese territorio y anota sus iniciales ahí (4). Finaliza su turno.

Ahora Iván, que es el jugador inicial lanza el dado de evento y obtiene un 3 (Crisis). Él lanza nuevamente el dado para determinar qué carta de Acción no se podrá usar durante la próxima ronda. El obtiene un 1, lo cual significa que la carta de acción de **Properidad** no se podrá usar durante el siguiente turno. (voltea esa carta boca abajo).



Aquí termina un turno completo. Ahora Iván pasa la carta de jugador inicial a Dulce, quien será la que inicie primero su turno en la siguiente ronda de juego.

RONDA 2

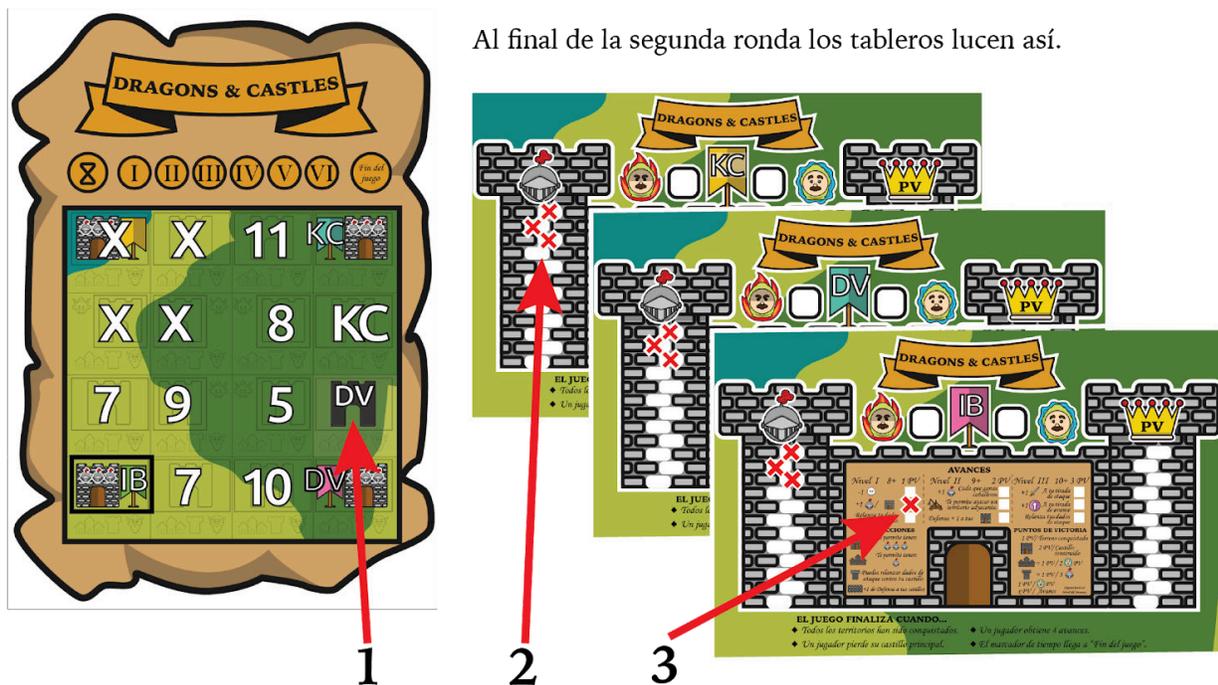
En esta ronda, Dulce escoge la carta de acción de **Construcción** y construye un castillo en su recién ganado territorio (1). (ella marca el castillo en su territorio) y finaliza su turno.

Ahora Kevin en su turno escoge la carta de acción de **Refuerzos** y gana 2 caballeros (los anota en su tablero personal (2)). Kevin puede ganar estos 2 caballeros, puesto que en su primer turno los perdió durante el ataque.

Finalmente Iván escoge la carta de acción de **Avances**, lanza los dados y obtiene un 8, lo cual le permite ganar un avance de nivel 1. (Para poder ganar avances de nivel 2 ó 3, tendría que haber sacado un número mayor en los dados: 9 ó más para ganar un avance de nivel 2, ó 10 o más para uno de nivel 3).

Iván escoge ganar el avance **+1 caballero por construcción**, lo anota en su tablero personal (3) y finaliza su turno.

Ahora Dulce lanza el dado de Evento y obtiene un 1 (**Hambruna**). Cada jugador deberá perder caballeros igual al avance actual del marcador de tiempo. Sin embargo, el marcador de tiempo aún no ha avanzado, por lo que ninguno de ellos pierde caballeros. Finaliza esta ronda.



FIN DE LA PARTIDA Y CONTEO DE PVS

Han pasado varios turnos de juego, aún no están conquistados todos los territorios, tampoco hay jugadores con 4 avances, ni el marcador de tiempo ha llegado ni pasado del 6. El jugador inicial (Kevin) lanza el dado de Evento y sale 5, lo cual significa que el Dragón va a atacar el castillo principal de cada jugador.

Comenzando con Kevin, el Dragón ataca su castillo y saca un 7, pero el Dragón siempre ataca con un bonus de +1 a su tirada de dados. Afortunadamente Kevin ya había construido (en

turnos anteriores) una muralla en su castillo principal, así que su castillo actualmente tiene una defensa de 9 (en vez de 8), por lo tanto, el Dragón falla su ataque.

Ahora el Dragón ataca el castillo de Iván, el cual también tiene una muralla. El Dragón saca 8 en sus dados pero +1 de su bonus hacen un total de 9. Por suerte Iván ya tiene en su castillo una torre, y también tiene 4 caballeros, por lo tanto la puede usar, así que obliga al Dragón a relanzar sus dados de ataque **una vez**. El Dragón saca en sus dados un 11, lo cual es un ataque exitoso, e Iván ya no puede usar su torre (solo se usa una vez por ataque). Por lo tanto el castillo de Iván ha sido destruido por el Dragón e inmediatamente finaliza el juego. (el Dragón ya no ataca el castillo de Dulce).

En este punto sólo Dulce y Kevin cuentan sus puntos de victoria.

GLOSARIO:

Aldea: Es la edificación que te permite tener 1 caballero más. Sólo se puede construir en tus castillos, y valen 1 PV por cada 2 PVs de prosperidad que tengas.

Ataque: Es la carta de acción con la que puedes atacar territorios. Un ataque consiste en lanzar 2 dados e intentar igualar ó superar el valor de un territorio, castillo ó defensa de un jugador.

Avances: Es la carta de acción con la que puedes ganar Avances. Los avances son mejoras a tu reino. Una vez que los ganas, los conservas durante todo el juego, y valen puntos de victoria dependiendo su nivel.

Bárbaros: Es el evento a enfrentar cuando el dado de Evento es lanzado y sale un 4. Los bárbaros son unidades neutras manejadas por el juego que atacan una vez a cada jugador. También ellos pueden conquistar territorios.

Caballeros: Son tus unidades con las que puedes atacar. Al principio del juego cada jugador comienza con 3.

Castillo: Es la edificación que te permite tener 3 caballeros más. Se construye en uno de tus territorios, y valen 2 PVs al final del juego.

Castillo principal: Es tu territorio más importante. Si llega a ser destruido el juego termina inmediatamente y estás fuera de juego. Al principio del juego cada jugador ya comienza con su castillo principal.

Crisis: Es el evento a enfrentar cuando en el dado de Evento sale 3. Significa que el próximo turno, la carta de acción elegida por el dado no podrá ser usada.

Construcción: Es la carta de acción con la que puedes construir edificaciones.

Dragón: Es el evento más peligroso de todos. Cuando el Dragón sale en el dado de Evento (5), este ataca una vez el castillo principal de cada jugador.

Evento: Es la carta que determina qué Evento afectará al final de cada ronda de juego. Hay 6 diferentes eventos.

Hambruna: Es el evento a enfrentar cuando sale un 1 en el dado de Evento. Cada jugador debe perder caballeros igual al actual marcador de tiempo.

Muralla: Es la edificación que le da +1 de defensa a tus castillos.

Niv: Abreviación de nivel.

Prosperidad: Es la carta de acción que te permite cambiar el estatus de prosperidad del pueblo de triste a feliz ó ganar PVs de prosperidad.

PVs: Puntos de Victoria. Al final del juego el jugador con más de ellos gana.

Rebelión: El evento a enfrentar cuando sale 2 en el dado de Evento. Cada jugador debe cambiar su estatus de prosperidad del pueblo a triste. Si el estatus ya está en triste su castillo principal es atacado una vez por su propio pueblo.

Reino: Tu reino es tu castillo principal y todo territorio que conquistas.

Relanzar: Volver a lanzar los dados **una vez**.

Refuerzos: Es la carta de acción con la que ganas caballeros.

Status: Indica el estatus de prosperidad del pueblo, si los habitantes del reino están tristes ó felices.

Marca en tu tablero la casilla de estatus de prosperidad del pueblo en feliz. Si tu actual estatus es triste, borra la casilla y marca la casilla de feliz.

Tácticas: Es la carta de acción con la que puedes ganar 1 caballero, hacer 1 ataque ó ambos.

Tiempo: Es el evento a enfrentar cuando sale 6 en el dado de Evento. Avanza el marcador de tiempo 1 espacio.

Torre: Es la edificación que te permite relanzar una vez tus dados de defensa. También valen PVs si tienes caballeros.

Diseño y desarrollo por Hada Lissette

SOBRE MI: Hola, mi nombre es Hada Lissette, aunque en el mundo de los juegos de mesa me conocen como Lis Luna. Empecé a diseñar juegos de mesa hace aproximadamente 11 años. Mi pasión por los juegos de mesa comenzó en el 2002 aproximadamente. En ese entonces fui conociendo juegos de mesa europeos como Carcassonne, y juegos de cartas coleccionables como Magic. Antes de aficionarme a los juegos de mesa, también era y sigo siendo muy aficionada a los videojuegos. De hecho, la mayoría de los juegos de mesa que he diseñado han sido basados en videojuegos que me gustan mucho.

Desde fines del 2018 empecé a dar a conocer mis juegos en convenciones de juegos de mesa organizadas en Guadalajara, Jalisco, que es la ciudad en donde actualmente radico (soy originaria de Cd. de México). He participado también en zapadas lúdicas, donde uno de mis juegos (**Party Warriors**) resultó ganador y elegido como el juego oficial de una de las convenciones más grandes que se realizan en México: La Roll a Game Feria Internacional de los juegos de Mesa.

Actualmente sigo diseñando juegos de mesa, los cuales espero dar a conocer nacional e internacionalmente.

OTROS JUEGOS:

Actualmente mis juegos publicados son **Dark Maiden**, un juego cooperativo de aventura para 1 a 3 jugadores, y **Party Warriors**, un juego party para 2 a 6 jugadores.

Algunos de mis próximos juegos a publicar son **Darkelvania: Lady of Darkness**, un juego rpg para 1 a 4 jugadores, y **Level Dungeon**, un juego party para 1 a 4 jugadores.

Conoce más sobre mis juegos y proyectos en:

www.sunfairygames.com

Facebook: **@Sunfairygames**

Instagram **@hadalisluna**



Arte por Yaquelin Rico

Soy egresada de la Facultad de Artes y Diseño, FAD-UNAM, en la carrera de Diseño y Comunicación Visual.

Me gustan mucho los juegos de mesa y los videojuegos, por lo que fue una fortuna para mí colaborar en el Laboratorio de Juegos del Centro de Cultura Digital. Donde tuve la oportunidad de aprender sobre la industria de los juegos, además de conocer y difundir el trabajo de los desarrolladores mexicanos.

“La creatividad es la emoción de jugar con el viento, el azul profundo y la libertad”.

Contacto:

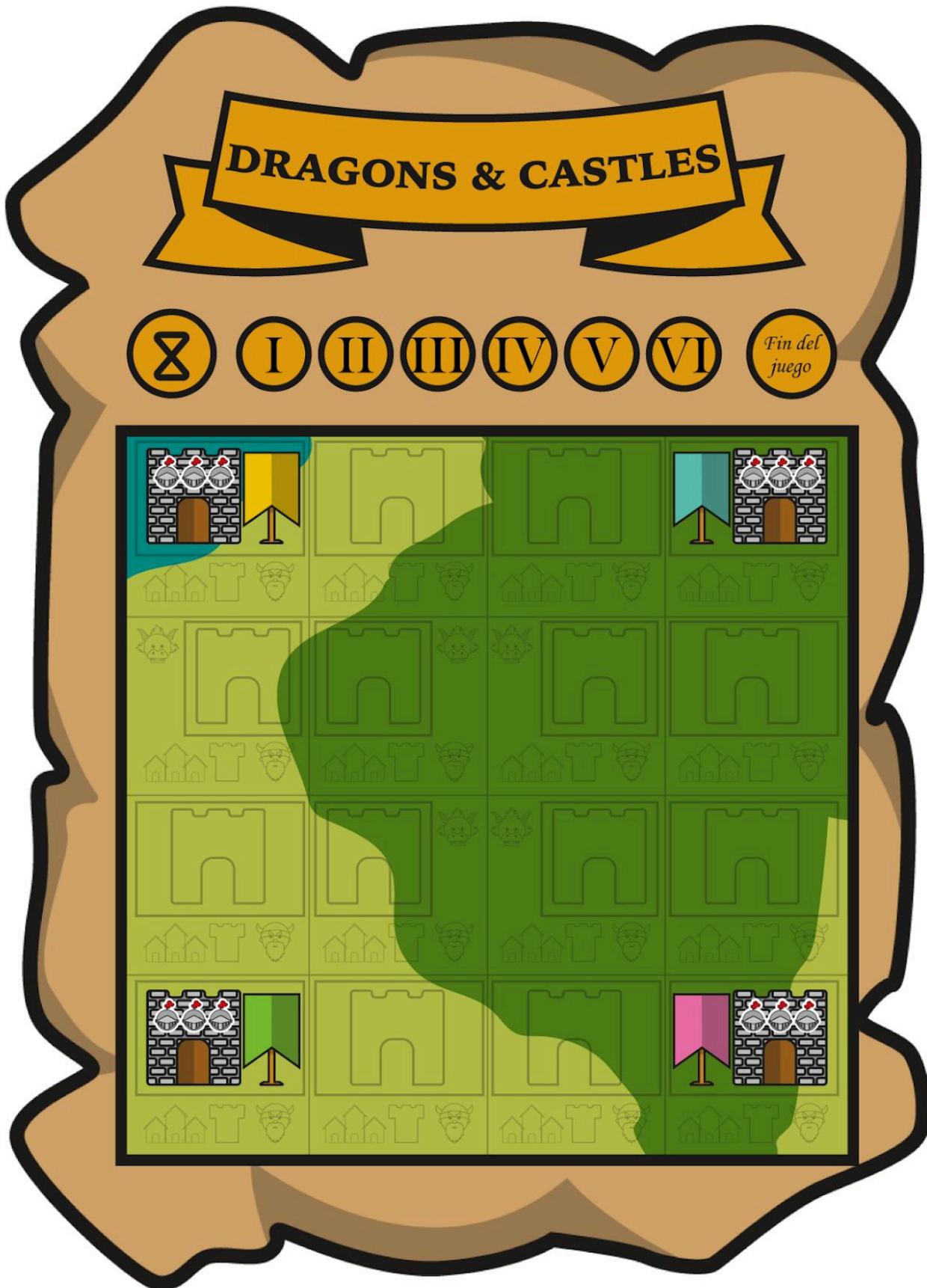
IG @yacko.wacko

<http://yackowacko.myportfolio.com>

<https://www.behance.net/jaquelinsendo>

<https://www.linkedin.com/in/yaquelin-rico>





IMPRIMIBLES TABLERO PERSONAL









AVANCES

Nivel I	8+ 1 PV	Nivel II	9+ 2 PV	Nivel III	10+ 3 PV
-1 	<input type="checkbox"/>	+1  Cada que ganas caballeros	<input type="checkbox"/>	+1  A tu tirada de ataque	<input type="checkbox"/>
+1  / 	<input type="checkbox"/>	 Te permite atacar un territorio adyacente.	<input type="checkbox"/>	+1  A tu tirada de avance	<input type="checkbox"/>
Relanza tu dado de evento	<input type="checkbox"/>	Defensa +1 a tus 	<input type="checkbox"/>	Relanza tus dados de ataque	<input type="checkbox"/>

CONSTRUCCIONES

Te permite tener:

Te permite tener:

Puedes relanzar dados de ataque contra tu castillo

 +1 de Defensa a tus castillos



PUNTOS DE VICTORIA

1 PV/ Terreno conquistado

2 PV/ Castillo construido

 = 1 PV / 2  PV

 = 1 PV / 3  PV

1 PV /  PV

x PV / Avance (dependiendo el Nivel del Avance)

EL JUEGO FINALIZA CUANDO...

- ◆ Todos los territorios han sido conquistados.
- ◆ Un jugador obtiene 4 avances.
- ◆ Un jugador pierde su castillo principal.
- ◆ El marcador de tiempo llega a "Fin del juego".









AVANCES

Nivel I	8+ 1 PV	Nivel II	9+ 2 PV	Nivel III	10+ 3 PV
-1 	<input type="checkbox"/>	+1  Cada que ganas caballeros	<input type="checkbox"/>	+1  A tu tirada de ataque	<input type="checkbox"/>
+1  / 	<input type="checkbox"/>	 Te permite atacar un territorio adyacente.	<input type="checkbox"/>	+1  A tu tirada de avance	<input type="checkbox"/>
Relanza tu dado de evento	<input type="checkbox"/>	Defensa +1 a tus 	<input type="checkbox"/>	Relanza tus dados de ataque	<input type="checkbox"/>

CONSTRUCCIONES

Te permite tener:

Te permite tener:

Puedes relanzar dados de ataque contra tu castillo

 +1 de Defensa a tus castillos



PUNTOS DE VICTORIA

1 PV/ Terreno conquistado

2 PV/ Castillo construido

 = 1 PV / 2  PV

 = 1 PV / 3  PV

1 PV /  PV

x PV / Avance (dependiendo el Nivel del Avance)

EL JUEGO FINALIZA CUANDO...

- ◆ Todos los territorios han sido conquistados.
- ◆ Un jugador obtiene 4 avances.
- ◆ Un jugador pierde su castillo principal.
- ◆ El marcador de tiempo llega a "Fin del juego".

DRAGONS & CASTLES

AVANCES

<p>Nivel I 8+ 1 PV</p> <p>-1 </p> <p>+1 / </p> <p>Relanza tu dado de evento</p>	<p>Nivel II 9+ 2 PV</p> <p>+1 Cada que ganas caballeros</p> <p> Te permite atacar un territorio adyacente.</p> <p>Defensa + 1 a tus </p>	<p>Nivel III 10+ 3 PV</p> <p>+1 A tu tirada de ataque</p> <p>+1 A tu tirada de avance</p> <p>Relanza tus dados de ataque</p>
---	--	---

CONSTRUCCIONES

Te permite tener:

Te permite tener:

Puedes relanzar dados de ataque contra tu castillo

+1 de Defensa a tus castillos

PUNTOS DE VICTORIA

1 PV / Terreno conquistado

2 PV / Castillo construido

= 1 PV / 2 PV

= 1 PV / 3 PV

1 PV / PV

x PV / Avance (dependiendo el Nivel del Avance)

EL JUEGO FINALIZA CUANDO...

- ◆ Todos los territorios han sido conquistados.
- ◆ Un jugador obtiene 4 avances.
- ◆ Un jugador pierde su castillo principal.
- ◆ El marcador de tiempo llega a "Fin del juego".

DRAGONS & CASTLES

AVANCES

<p>Lv I 8+ 1 VP</p> <p>+1 </p> <p>+1 / </p> <p>Relanza tu dado de evento</p>	<p>Lv II 9+ 2 VP</p> <p>+1 Cada que ganas caballeros</p> <p> Te permite atacar un territorio adyacente.</p> <p>Defensa + 1 a tus </p>	<p>Lv III 10+</p> <p>+1 A tu tirada de ataque</p> <p>+1 A tu tirada de avance</p> <p>Relanza tus dados de ataque</p>
--	---	---

CONSTRUCCIONES

Te permite tener:

Te permite tener:

Puedes relanzar dados de ataque contra tu castillo

+1 de Defensa a tus castillos

PUNTOS DE VICTORIA

1 VP / Terreno conquistado

2 VP / Castillo construido

= 1 VP / 2 VP

= 1 VP / 3 VP

1 VP / VP

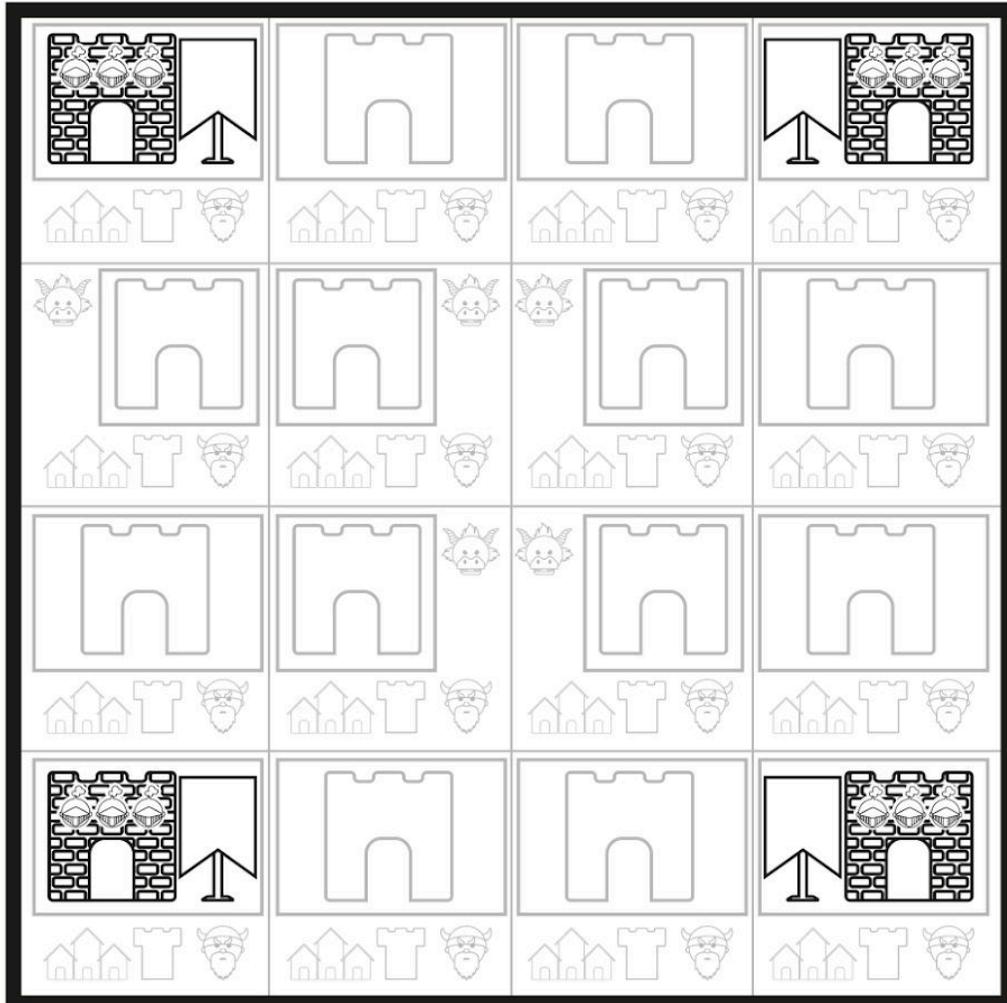
x VP / Avance (dependiendo el Lv del Avance)

EL JUEGO FINALIZA CUANDO...

- ◆ Todos los territorios han sido conquistados.
- ◆ Un jugador obtiene 4 avances.
- ◆ Un jugador pierde su castillo principal.
- ◆ El marcador de tiempo llega a "Fin del juego".

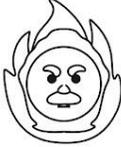
DRAGONS & CASTLES

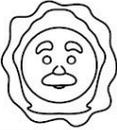
- ⌘
- I
- II
- III
- IV
- V
- VI
- Fin del juego



IMPRIMIBLES BLANCO Y NEGRO TABLERO PERSONAL













AVANCES

Nivel I 8+ 1 PV	Nivel II 9+ 2 PV	Nivel III 10+ 3 PV
-1  <input type="checkbox"/>	+1  Cada que ganas caballeros <input type="checkbox"/>	+1  A tu tirada de ataque <input type="checkbox"/>
+1  / <input type="checkbox"/>	 Te permite atacar un territorio adyacente. <input type="checkbox"/>	+1  A tu tirada de avance <input type="checkbox"/>
Relanza tu dado de evento <input type="checkbox"/>	Defensa +1 a tus <input type="checkbox"/>	Relanza tus dados de ataque <input type="checkbox"/>

CONSTRUCCIONES

 Te permite tener:  

 Te permite tener: 

 Puedes relanzar dados de ataque contra tu castillo

 +1 de Defensa a tus castillos



PUNTOS DE VICTORIA

 1 PV/ Terreno conquistado

 2 PV/ Castillo construido

 = 1 PV / 2  PV

 = 1 PV / 3  PV

1 PV /  PV

x PV / Avance (dependiendo el Nivel del Avance)

EL JUEGO FINALIZA CUANDO...

- ◆ Todos los territorios han sido conquistados.
- ◆ Un jugador obtiene 4 avances.
- ◆ Un jugador pierde su castillo principal.
- ◆ El marcador de tiempo llega a "Fin del juego".

CARTAS

JUGADOR INICIAL
EVENTO

-   Pierde  de acuerdo al avance del marcador de tiempo.
-   Cambia tu status a triste.
-   Cancela una carta de Acción durante la próxima ronda de juego.
-   Ataque de los bárbaros.
-   Ataque del Dragón con +1 a su tirada de dados
-   Avanza el marcador de tiempo un espacio.

DADOS

-  Tácticas
-  Refuerzos
-  Prosperidad
-  Construcción
-  Avances
-  Ataque



PROSPERIDAD



Cambia tu status a 
Si ya estás así, haz 1 PV

CONSTRUCCION
Construye uno de los siguientes:

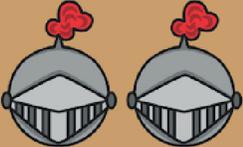
-  Castillo
-  Aldea
-  Torre
-  Muralla

AVANCES



Tira los dados y gana un avance de tu elección

REFUERZOS



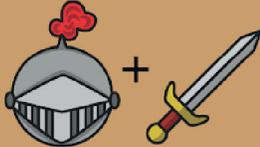
Gana dos caballeros

ATAQUE



Puedes ganar un caballero, hacer un ataque ó ambos.

TÁCTICAS



Puedes ganar un caballero, hacer un ataque ó ambos.

Las personas que conformamos el Laboratorio de Juegos del Centro de Cultura Digital nos sentimos complacidas con los proyectos seleccionados de las convocatorias “Contigo en la Distancia”, consideramos que es un parteaguas para difundir y visibilizar el trabajo de la comunidad de desarrolladorxs de juegos en México y nos llena de esperanza poder unirnos para crear universos y compartir juegos a pesar de los tiempos de incertidumbre debido a la pandemia de COVID-19.

Agradecemos a todas las personas e instituciones que formaron parte en la convocatoria, así como aquellas personas que participaron en la recopilación, edición, difusión, promoción y construcción de estos materiales.

Atentamente,

Héctor Guerrero

Laboratorio de Juegos
Centro de Cultura Digital

CRÉDITOS

Dirección del Centro de Cultura Digital

Mariana Delgado González

Coordinación y dirección de proyectos de la convocatoria CELD de Aventuras cortas de juegos de rol, y Micro juegos de mesa

Héctor Guerrero Merchant

Asistentes de producción y dirección

Marlizeth Martínez Sánchez
Mariana Soe Rosete Escobedo

Producción y revisión de juegos de mesa

Marcos Ávila Hernández

Producción y revisión de juegos de rol

Héctor Guerrero Merchant

Diseño editorial

María Fernanda Arnaut
Astrid Stoopan Mendoza
Kenya Flores

Plataforma editorial

Mónica Nepote
Ximena Atristain

Comunicación

Andrea Danae Ramírez Rivera
Brenda Liviere Camacho Jiménez

Administración

Adriana Gaspar Martínez
Ivonne Higareda
Luis Alberto Garza Guzmán

Agradecimientos especiales

Talía Castillo
Jorge Armando Ibarra Ricalde
Alexandra Crivellaro Fierro
Alina Sidorova
Mónica García Carrasco
Carlos López Ruiz
Gonzalo Ortega Coronado
Yair Adrián Ciriaco Ramírez
Medardo Landón Maza Dueñas
María Flores Figueroa
Ximena Alejandra Rodríguez Gómez
Jacinto Quesnel Alvarez
Grace Quintanilla Cobo



