



UROBOROS ASCENSION

DE EMMANUEL CESAR RUBIO

GGJ2018

2 JUGADORES - TÁCTICO - ADMINISTRACIÓN DE DADOS

MATERIALES

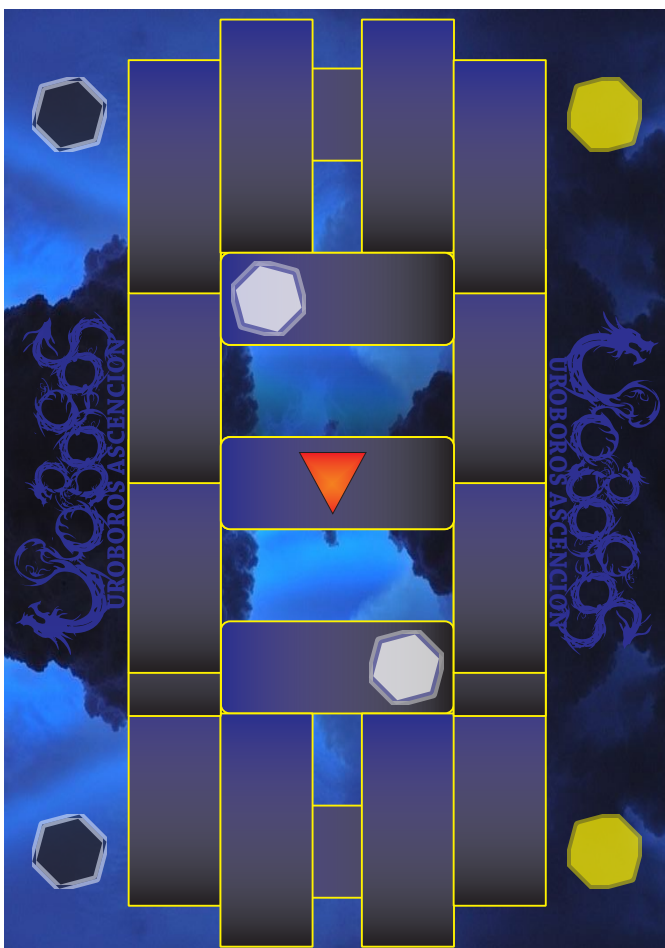
- 9 Losetas "Tenkai"
- 10 Dados de 20 caras (10d20)
 - 3 Verdes: 2 claros 1 oscuro (Dragón de Jade)
 - 3 Rojos: 2 claros, 1 oscuro (Dragón de Rubí)
 - 2 Amarillos: 1 oscuro, 1 claro (Tesoros)
 - 2 Blancos (Torres)
- 3 Dados de 4 caras (3d4) (Pirámides)
- 53 Fichas de Castigo:
 - 3 fichas negras de -50,
 - 10 fichas de -25,
 - 15 fichas de -5,
 - 15 fichas de -1.
- 2 Reliquias Sagradas y 2 Malditas.



TENKAI



TABLERO



PREPARATIVOS DEL JUEGO

- 1° Colocar 3 Tenkai en los espacios centrales del tablero.
- 2° Lanzar los 2d20 Blancos (Torres) y colocar en los espacios correspondientes del tablero.
- 3° Lanzar 1d4 y colocarlo en el centro. Esta es una Pirámide Primordial, si un jugador llega a destruir 2 pirámides se termina el juego.
- 4° Lanzar los 2d20 Amarillos (Tesoros Divinos) y colocarlos en los espacios amarillos.
- 5° Cada jugador elige el color de Dragón que quiera utilizar: Jade o Rubí, y su alineamiento: Sagrado o Maldito.

Cada uno toma los d20 del color que escogieron, las 2 fichas correspondientes de su alineamiento, 1d4 y 3 piezas de Tenkai cada uno de los restantes (los que no están en el tablero).
- 6° Ambos jugadores lanzan todos sus dados (los 3d20 de su color y el d4) y los colocan frente suyo con los resultados correspondientes.



El Legionario Dragón de Jade y el Poderoso Dragón Rubí, se encuentran en el templo celestial del Uroboros, allí realizarán un antiguo ritual para convertirse en un Dragón Divino, cada uno llega con sus propias intenciones y sólo 1 podrá ascender, mientras el otro será devorado por las sombras hambrientas de Uroboros.

Cada Dragón está compuesto por su cuerpo (2d20 Claros) y su Cabeza (1d20 Oscuro). Sus largos cuerpos pueden abrirse paso en las nubes puras del Tenkai, en intrincadas danzas para destrozar las torres que protegen las Pirámides Primordiales.

Cada Torre, guarda dentro de si secretos que liberan el potencial de los Dragones, los llamados los Tesoros Divinos: El Dragón de dos Cabezas y El Dragón Etéreo.

Deberán moverse con astucia, inteligencia y suerte para alzarse como Dragón Divino...

INICIO DE JUEGO

El jugador con el d20 Oscuro más alto es el jugador con el Primer Turno.

OBJETIVO DEL JUEGO

El juego finaliza cuando uno de los jugadores libera sus dos Reliquias.

El jugador con menos Puntos Negativos es el ganador. Coronándose Dragón Divino.

ACCIÓN DE TURNO

En su turno, el jugador deberá realizar 1 de las siguientes acciones:

- A) Colocar 1 Tenkai en el Tablero
- B) Relanzar 1 dado propio
- C) Colocar 1 D20 (Pieza de Dragón)
- D) Atacar una Torre
- E) Atacar una Pirámide
- F) Retirar 1 D20 (Pieza de Dragón propio)
- G) Colocar una Pirámide
- H) Usar Tesoro Divino Dragón Etéreo

DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES

A) Colocar 1 Tenkai en el tablero

Pueden colocarse en un espacio libre de las áreas marcadas del tablero, puede ser en vertical u horizontal pero siempre debe entrar en un área completa (no puede salirse de los bordes amarillos).

B) Relanzar 1 dado propio

Toma 1 ficha de -5 Puntos Negativos. Lanza un dado d20 de tu Dragón o d4 que tengas sin colocar en el tablero, luego coloca el dado frente tuyo con el nuevo resultado.

C) Colocar 1 D20 (Pieza de Dragón)

Puede colocar uno de ellos en cualquier casilla libre de un Tenkai en el tablero, luego toma tantos Puntos Negativos como valor tenía la pieza de Dragón (ej: si coloca un d20 con 17, toma -17 en Puntos Negativos.)

D) Atacar una torre

Para atacar una torre la Cabeza del Dragón (d20 oscuro) debe estar adyacente a al menos 1 parte de su cuerpo (d20 claro) y en el mismo Tenkai que la Torre, además la suma de todo el dragón en contacto (la cabeza y sus partes de cuerpo) debe sumar más o igual al valor de la Torre que ataca.

Al atacar exitosamente una torre, se retira la torre y el jugador toma un Tesoro Divino, si es la primera torre en caer se debe tomar el d20 Amarillo Oscuro, que podrá usar y colocar como una segunda cabeza de su Dragón.

Al caer la segunda torre, el jugador toma el d20 Amarillo Claro que el jugador podrá usar como cuerpo del Dragón, a demás esta pieza agrega una nueva posible acción que se explicará en la acción Dragón Etéreo.

E) Atacar una Pirámide primordial (d4)

Se ataca con la mismas reglas que una Torre pero deberá superar la suma del d4 más todas las Torres que estén aún en el tablero.

Al atacar exitosamente una Pirámide, el jugador retira la Pirámide, lo lanza y lo lleva a sus reservas, podrá colocarla en otra acción.



Luego coloca en el Tenkai donde se encontraba la Pirámide, una de sus Reliquias.

Si había una pieza del dragón oponente en el mismo Tenkai, este regresa a su dueño (debe lanzarlo y lo tendrá con el nuevo resultado).

No se podrán colocar piezas de Dragón en un Tenkai con una Reliquia oponente.

F) Retirar una pieza de tu Dragón

Toma tantos puntos negativos como indique la pieza de Dragón que quieras retirar del tablero. Lanza el dado y lo colocalo en tus reservas con el nuevo resultado.

G) Colocar una Pirámide Primordial

Si aún tiene Pirámides, puede tomar tantos Puntos Negativos como indique la Pirámide más las Torres que aún permanezcan en el tablero, para colocarla en el tablero. La Pirámide sólo puede colocarse en el centro de un Tenkai que no tenga piezas de ningún Dragón ni otra Pirámide.

H) Usar Tesoro Divino Dragón Etéreo

Si el tesoro y una cabeza de su dragón están en el tablero, puede colocar la cabeza del dragón en cualquier casilla libre que rodee al tesoro.

FIN DEL JUEGO

Cuando un jugador destruye una segunda Pirámide, coloca su ficha de Reliquia y termina el juego inmediatamente.

El jugador que aún tenga Reliquias, recibe -5 en Puntos negativos por cada una. Luego los jugadores que aún tengan d4, los lanzan y se quitan tantos puntos negativos como indiquen.

Se cuentan los puntos negativos de cada jugador y aquel que menos puntos negativos tenga, será el Dragón Divino y el otro será devorado por las fauces de Uroboros.

EJEMPLO DE UN TURNO DE JUEGO

Jugador Dragon Jade con Reliquias Malditas, tiene 2, 16 y 20 en sus d20. Decide colocar el

D20 con el valor 2 (una parte del cuerpo del dragón porque es verde claro), en la misma casilla de la pirámide.

Toma 2 Puntos Negativos.

El jugador Dragón de Ruby coloca una pieza de Tenkai.

El Jugador de Jade toma 5 Puntos Negativos y vuelve a lanzar el dado de 20 resultando en 11.

EL jugador de Ruby decide colocar una de sus partes del cuerpo tomando puntos negativos iguales al valor del dado que coloca.

Finalmente el dragón de Jade colcoa su cabeza recibiendo 11 putnos negativos