

AZARDIA



FIRST IMPACT

REGLAS DEL JUEGO

OBJETIVO

SER EL PRIMER JUGADOR EN LLEGAR EXACTAMENTE A LA CASILLA 150 DEL TABLERO. LOS JUGADORES DEBEN SUPERAR OBSTÁCULOS Y ENFRENTARSE ENTRE SÍ MEDIANTE ESTRATEGIA, CARTAS, Y EL AZAR DE LOS DADOS.



COMPONENTES

- 1 TABLERO DE 150 CASILLAS, DIVIDIDO EN DOS ZONAS: ZONA ZERO Y TIRANO ZONA.
- 2 DADOS DE 10 CARAS:
1=VALOR MÍNIMO, 0=10=VALOR MÁXIMO.
- 100 CARTAS DE ACCIÓN, 25 CARTAS DE PENALIZACIÓN Y 10 CARTAS DE EVENTO.
- 4 FICHAS DE PERSONAJES.
- 25 TOKENS CON VALOR DE 1.000 MONEDAS CADA UNO.
- 1 LIBRO DE INSTRUCCIONES.



COMPONENTES DEL JUEGO

ZONAS DEL TABLERO

1. ZONA ZERO: COMPRENDE LAS CASILLAS DEL 1 AL 80. LOS JUGADORES QUE NO HAYAN ALCANZADO NIVEL 5 PERMANECERÁN EN ESTA ZONA. AL LLEGAR A LA CASILLA 80, SI NO ERES NIVEL 5, VUELVES A LA CASILLA 1 Y SIGUES AVANZANDO EN LA ZONA ZERO.

2. TIRANO ZONA: COMPRENDE LAS CASILLAS DEL 81 AL 150. SÓLO LOS JUGADORES QUE HAYAN ALCANZADO NIVEL 5 PUEDEN AVANZAR A LA TIRANO ZONA. UNA VEZ QUE LLEGUES A LA CASILLA 80 SI ERES NIVEL 5, PUEDES CONTINUAR AVANZANDO HACIA LA CASILLA 150. SI HAS ALCANZADO EL NIVEL 5 Y HAS AVANZADO YA POR ESTA ZONA, NO PODRÁS RETROCEDER A UNA CASILLA INFERIOR A LA 80.

CASILLAS ESPECIALES

CASILLAS ESPECIALES A: SI EL DESTINO FINAL DE TU MOVIMIENTO ES UNA CASILLA CON LA MARCA A (5, 13, 21, 34, 46, 55, 67 O 75) ROBA UNA CARTA DE ACCIÓN.

CASILLAS ESPECIALES Z: SI EL DESTINO FINAL DE TU MOVIMIENTO ES UNA CASILLA CON LA MARCA Z (85, 93, 101, 114, 129, 137 O 145) ROBA UNA CARTA DE PENALIZACIÓN Y TE AFECTA DE FORMA INMEDIATA. LUEGO DEJA ESA CARTA EN EL MAZO DE DESCARTES DE CARTAS DE PENALIZACIÓN. EN CASO DE ROBAR LA ÚLTIMA CARTA DE ESTE MAZO, TRAS APLICARSE LA PENALIZACIÓN QUE CORRESPONDA BARAJA TODAS LAS CARTAS DE PENALIZACIÓN Y DEVUÉLVELAS AL MAZO DE CARTAS DE PENALIZACIÓN.

MAZOS DE CARTAS

EN EL TABLERO HAY 6 ESPACIOS PARA COLOCAR LAS CARTAS, LAS HAY DE TRES TIPOS:

- ACCIÓN
- PENALIZACIÓN
- EVENTOS

LOS 3 ESPACIOS PRINCIPALES SON PARA LOS MAZOS DE ROBO, EN LOS QUE LAS CARTAS ESTARÁN BOCABAJO PARA SER ROBADAS POR LOS JUGADORES SIN QUE SE VEA EL CONTENIDO DE CADA UNA.

LOS 3 SECUNDARIOS SON LOS DE DESCARTES, CUYAS CARTAS ESTARÁN BOCARRIBA, PERO NO SE PODRÁN CONSULTAR POR LOS JUGADORES.



PERSONAJES

LAGARTOON

- HABILIDAD: ROBA 1 CARTA EXTRA EN LA FASE DE ROBO Y DESCARTA 1 CARTA ANTES DE LA FASE C DE SU TURNO.
- DESCRIPCIÓN: UN BICHO ESCAMOSO CON LA ASTUCIA PARA MANTENERSE UN PASO POR DELANTE DEL RESTO.



KUCHURITOK

- HABILIDAD: TOMA LAS CARTAS DE LAS MANOS DE TODOS LOS JUGADORES Y LUEGO REPÁRTELAS DE FORMA EQUITATIVA EN CUANTO A SU NÚMERO, ES DECIR, EL JUGADOR QUE RECIBA MÁS CARTAS PUEDE TENER HASTA 1 CARTA MÁS QUE EL JUGADOR QUE MENOS RECIBA.
- DESCRIPCIÓN: UN PERSONAJE FANTASMAL QUE PUEDE MANIPULAR EL DESTINO DE LOS DEMÁS CON SU PERSUASIÓN ESPECTRAL.



ROBOT-I-KING

- HABILIDAD: INTERCAMBIA UNA CARTA DE TU MANO POR UNA DE LA MANO DE UN RIVAL (SIN MIRAR LAS CARTAS DE SU MANO PREVIAMENTE) DURANTE TU FASE DE DESCARTE.
- DESCRIPCIÓN: UN SER ARTIFICIAL QUE ENTIENDE LA ESTRATEGIA DETRÁS DE CADA MOVIMIENTO.



NONCREDO MANTIS

- HABILIDAD: RETA A UN RIVAL A UN DUELO DIRECTO DE NIVEL.
- DESCRIPCIÓN: UN ENTOMÓFEROZ QUE NO TEME ARRIESGARSE, SIEMPRE DISPUESTO A PROBAR SU VALÍA CONTRA LOS DEMÁS.



CADA VEZ QUE SEA TU TURNO, PUEDES USAR TU HABILIDAD UNA SOLA VEZ.

MONEDAS

EN AZARDIA,
LA SUERTE TAMBIÉN
SE COMPRA.



USOS DE LAS MONEDAS:

1. SUBIR DE NIVEL: 5.000 MONEDAS.
2. AVANZAR 1 CASILLA EXTRA: 1.000 MONEDAS.
3. SUMAR +1 A LA TIRADA DE UN DADO: 1.000 MONEDAS POR +1 (MÁXIMO +1 POR DADO Y TIRADA).

EL LÍMITE SON 6.000 MONEDAS,
NADIE PUEDE CARGAR MÁS.
LLEGADO A ESE TOPE, EL RESTO
DE MONEDAS NO SE SUMARÁN.

DISTINCIÓN:

- MONEDAS: RECURSOS PARA COMPRAR VENTAJAS ESTRATÉGICAS.
- RIQUEZA: INCLUYE MONEDAS Y CARTAS EN MANO. PERDER LA FORTUNA IMPLICA PERDER AMBAS.

GESTIONA TUS RECURSOS
CON AUDACIA O PAGA EL
PRECIO DE LA DERROTA.

EMPIEZA A JUGAR

1. CADA JUGADOR TIRA LOS DOS DADOS; EL RESULTADO SUMADO DE AMBOS DETERMINA EL ORDEN DE ELECCIÓN DE PERSONAJES (QUIEN OBTIENE MAYOR PUNTUACIÓN ELIGE PRIMERO Y LOS DEMÁS LO HARÁN EN ORDEN, EN FUNCIÓN DEL RESULTADO DE ESA TIRADA INICIAL, SI HAY EMPATES SE REPITE LA TIRADA ENTRE LOS JUGADORES QUE OBTUVIERON EL MISMO RESULTADO).
2. LOS PERSONAJES SE COLOCAN EN LAS CASILLAS DEL 1 AL 4 Y COMIENZAN EN EL NIVEL 1 SIN CARTAS NI MONEDAS. EL PRIMERO QUE ELIGIÓ PERSONAJE EMPEZARÁ EN LA CASILLA 1 Y EL RESTO IRÁN OCUPANDO LAS CASILLAS SUCESIVAS SEGÚN EL ORDEN DE ELECCIÓN DE PERSONAJES.

NIVELES

TODOS LOS JUGADORES EMPIEZAN CON NIVEL 1 Y EL NIVEL MÁXIMO ES 5. LOS JUGADORES NO PUEDEN PERDER LOS NIVELES 1 O 5.

EN LUGAR DE BAJAR DEL NIVEL 1 O 5, SE RETROCEDEN 3 CASILLAS. EN VEZ DE SUBIR DE NIVEL 5, AVANZA 3 CASILLAS.

TURNOS

LA DIRECCIÓN DE AVANCE ES EN SENTIDO HORARIO.

FASES DEL TURNO DE CADA JUGADOR:

- A) TIRADAS Y DESPLAZAMIENTO: TIRA LOS 2 DADOS (A MENOS QUE UNA CARTA MODIFIQUE ESTA REGLA). PUEDES SUMAR O RESTAR LOS RESULTADOS (DANDO SIEMPRE UN VALOR ≥ 0). SI EL RESULTADO ES 0, REPITE LA TIRADA (SÓLO UNA VEZ POR TURNO, EN CASO DE ESTAR EN UNA CASILLA ESPECIAL, A O Z, ROBA UNA CARTA. COGE UNA CARTA DE ACCIÓN EN LA CASILLA A O UNA DE PENALIZACIÓN EN LA CASILLA Z). NO PUEDES SOBREPASAR LA CASILLA 150; SI LO HACES, RETROCEDES LA DIFERENCIA.
- B) ROBO: ROBA 2 CARTAS DE ACCIÓN DEL TABLERO. SI NO HUBIERA SUFICIENTES EN EL MAZO, SE BARAJAN LAS DESCARTADAS PARA VOLVER A USARLAS. SE COLOCAN EN LA PILA DE CARTAS DE ACCIÓN.
- C) JUEGA TUS CARTAS: PUEDES USAR TODAS LAS CARTAS QUE QUIERAS DURANTE TU TURNO.
- CI) TIEMPO DE RÉPLICAS: SÓLO SI UNA CARTA O HABILIDAD AFECTA A UN RIVAL, ÉSTE PUEDE USAR CARTAS PARA MODIFICAR O EVITAR LO QUE LE SUCEDE. LA FASE DE RÉPLICAS PUEDE REPETIRSE MIENTRAS HAYA CARTAS DISPONIBLES PARA RESPONDER. UNA VEZ CONCLUIDA ESTA FASE EL JUGADOR QUE ESTÁ EN POSESIÓN DEL TURNO PUEDE SEGUIR JUGANDO LA FASE C.
- D) DESCARTE: ANTES DE TERMINAR EL TURNO DEBES QUEDARTE CON 4 CARTAS EN LA MANO COMO MÁXIMO, DESCARTA EL RESTO EN EL MAZO DE CARTAS CORRESPONDIENTE.

RONDAS

EL JUGADOR QUE SACÓ MAYOR PUNTUACIÓN EN LA TIRADA INICIAL (LA DE SELECCIÓN DE PERSONAJES), ANTES DE EMPEZAR SU TURNO, DEBE SACAR LA CARTA SUPERIOR DEL MAZO DE EVENTO, QUE AFECTA A TODOS LOS JUGADORES INSTANTÁNEAMENTE.

AUNQUE EL JUGADOR HAYA SIDO PENALIZADO CON PERDER ESE TURNO, NO LE AFECTA Y DEBE SACAR UNA CARTA DE EVENTO. UNA VEZ APLICADO SU EFECTO, DESCÁRTALA EN EL SU MAZO DE DESCARTES.

SI EL MAZO DE EVENTO SE QUEDA SIN CARTAS PARA ROBAR, BARAJA TODAS LAS CARTAS DE ESTE TIPO Y DEVUÉLVELAS AL ESPACIO DEL TABLERO DELIMITADO PARA ELLO.

RETOS DE NIVEL

CUANDO DOS JUGADORES CAEN EN LA MISMA CASILLA, SE REALIZA UN RETO DE NIVEL: LOS DOS JUGADORES LANZAN AMBOS DADOS, Y EL GANADOR SUBE UN NIVEL (A MENOS QUE TENGA NIVEL 5). EL PERDEDOR PIERDE UN NIVEL (SI ESTÁ ENTRE LOS NIVELES 2 Y 4, AMBOS INCLUIDOS) Y VA A LA CASILLA INMEDIATAMENTE ANTERIOR, O RETROCEDE TRES CASILLAS SÓLO SI ESTÁ EN EL NIVEL 1 O EN EL 5 (YA QUE EN ESTOS CASOS NO PERDERÍA NINGÚN NIVEL).

EXCEPCIÓN A ESTA REGLA: SI LOS JUGADORES SE ENCUENTRAN EN LA CASILLA 80 (SI SON 2 ÚNICOS JUGADORES, AMPLIABLE HASTA LA 81 SI HAY 3 JUGADORES Y HASTA LA 82 CON 4 JUGADORES) Y AL MENOS UNO DE ELLOS ALCANZÓ EL NIVEL 5, EL GANADOR AVANZARÁ TRES CASILLAS EN VEZ DE RETROCEDER EL PERDEDOR, PARA EVITAR CONFLICTOS REDUNDANTES.

TURNO DE GRACIA

CUANDO UN JUGADOR LLEGA EXACTAMENTE A LA CASILLA 150, ACTIVA EL TURNO DE GRACIA. MIENTRAS EL JUGADOR QUE LLEGÓ PRIMERO A LA CASILLA 150 PERMANECE EN ELLA SIN VERSE AFECTADO POR EFECTOS QUE LE OBLIGUEN A AVANZAR O RETROCEDER, EL RESTO DE JUGADORES TENDRÁ UN ÚLTIMO TURNO PARA INTENTAR LLEGAR EXACTAMENTE A LA CASILLA 150.

SI OTRO JUGADOR LLEGA A LA CASILLA 150 EN ESTE TURNO, AMBOS DEBEN ENFRENTARSE EN UN RETO DE NIVEL PARA DECIDIR AL GANADOR DE LA PARTIDA, SI HAY EMPATE EN LA TIRADA DE DADOS GANARÁ EL PRIMERO QUE LOGRÓ ALCANZAR ESA CASILLA.



NOTA ACLARATORIA:

LAS PENALIZACIONES O EFECTOS NEGATIVOS DE LAS CARTAS DE PENALIZACIÓN, EVENTO O HABILIDADES DE CADA PERSONAJE NO PUEDEN SER CONTRARRESTADAS POR UNA CARTA DE ACCIÓN LANZADA DESDE LA MANO DE UN JUGADOR.