

REGGLAS

**QUBE
ATTACK**

Resumen

Introducción	1
Tablero	2
Reglas	4

Cada jugador tiene:

- 20 cubos de madera de 1cm por lado;
- 1 Meeple que indica los puntos;
- 1 Token que se asigna al primer jugador.

Cubos

Cada cubo se caracteriza por 6 caras:

4 caras vacías:



si una cara vacía gira hacia arriba indica que el cubo está desarmado;

1 figura triangular:



si gira la cara con este símbolo hacia arriba indica que el Cubo está armado con un arma de alcance corto;

1 figura cuadrada:



girar la cara con este símbolo hacia arriba indica que el Cubo está armado con un arma de largo alcance

Tablero

Planeta "Entrada"



Área de donde sus Cubos entran en juego con sus caras vacías hacia arriba; Hay 6, uno para cada equipo.

No se pueden atacar a los Cubos ubicados en estos Planetas. No se puede introducir a las entradas con la acción de movimiento.

Planeta "Cubo"



Planeta que agrega un Cubo de tu equipo a tu Planeta "Entrada"

Planeta "Herida"



Planeta que aumenta de una herida el cubo. Para representar esto, agregue un cubo en pila debajo de lo mencionado. Estos contarán como un cubo solo.

Un cubo puede consistir en dos cubos como máximo.

Planeta "Armamentario"



Planeta donde un Cubo obtiene un Arma.

Un Cubo desarmado obtiene un arma de tiro corto (gire la cara con el símbolo del arma de tiro corto hacia arriba) mientras que un Cubo de tiro corto lo reemplaza con un arma de largo tiro (gire la cara con el símbolo del arma de tiro largo hacia arriba);

"Gajo de di Luna"



Asigne puntos a los Cubos que quedan allí;

“Luna Llena”

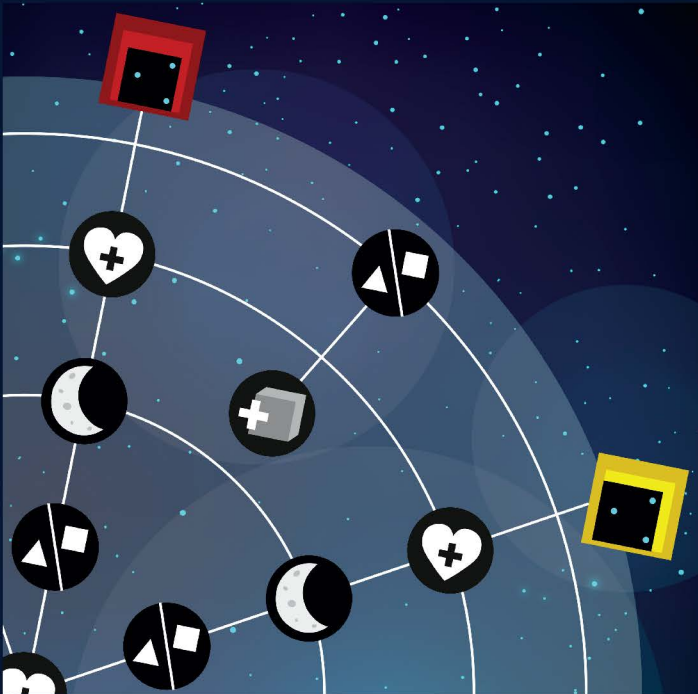


Asigne puntos a los cubos que se quedan allí;

Los Planetas mencionados están conectados por órbitas (líneas blancas).

Dos planetas se consideran conectados cuando hay una órbita que los conecta sin que haya otros planetas en este camino

Por ejemplo, la imagen muestra que el Planeta “Entrada” del equipo Rojo está conectado al Planeta “Herida” y al Planeta “Armamentario”, y no está conectado con el Planeta “Gajo de Luna” y el Planeta “Cubo”.



El Planeta Entrada, entonces, solo sirve para permitir que los Cubos entren al juego. Los Planetas “Cubo”, “Herida” y “Armamento” se usan para reforzar a su equipo en número, resistencia y fuerza de ataque. Para realizar las funciones de estos 3 planetas, un cubo debe estar ubicado allí y debe desallorarr una acción: “Activar la función del planeta”. Por fin, los planetas “Gajo de Luna” y “Luna Llena” asignan los puntos a quien los controlan.

REGLAS

Número de jugadores: 2-6

Duración: 20/30 minutos.

Edad: 14+

Preparación

1. Asignar 20 cubos y Meeple obtiene puntos del mismo color para cada jugador;
2. Reponer los puntos de la marca Meeples en el cuadro "START";
3. Asignar el Token "Primer jugador" a uno de los participantes casualmente;
4. Cada jugador coloca uno de sus cubos desarmados en el planeta "Entrada"; del color de sus cubos.

Como jugar

Una vez que se establezca el primer jugador, proceder en el sentido horario para realizar 2 acciones cada uno.

Las acciones son las siguientes:

1. Mueve tu cubo hacia un planeta conectado;
2. Active la función del Planeta (Cubo, Herida o Armamentario) donde se encuentra su propio Cubo (pero no deben estar Cubos adversarios en el mismo Planeta);
3. Ataca un Cubo adversario (un Cubo desarmado no puede realizar esta acción).

Los puntos 2 y 3 no pueden ser repetidos por el mismo cubo en el mismo turno.

Para realizar la acción 3. "atacar un Cubo adversario", es necesario que el Cubo con el que desea realizar esta acción debe estar armado:

- Si está armado con un arma de corto alcance, puede atacar a un Cubo opuesto ubicado en el mismo Planeta;

- Si está armado con un arma de largo alcance, puede atacar a un Cubo opuesto ubicado en un planeta conectado.

El Cubo objetivo de un ataque pierde una Herida. Si el objetivo consta de un solo Cubo, elimínelo como pérdida, mientras que si el objetivo está formado por dos Cubos, elimine lo que se había colocado en la pila.

Cada turno, todos los jugadores deben jugar 2 acciones cada uno, comenzando siempre con el primer jugador hasta que el último jugador gire a la derecha.

Al final de cada turno, después de que cada jugador haya realizado sus acciones, los puntos asignados por los planetas “Gajo deLuna” y “Luna Llena” deben ser conferidos a los jugadores que tienen Cubos en ellos:

- Cada planeta “Gajo deLuna” asigna 2 puntos al jugador que tiene el control completo.
- Cada planeta de “Luna Llena” asigna 4 puntos al jugador que tiene el control completo.

Si un planeta “Gajo deLuna” o “Luna Llena” no está bajo el control de un solo jugador, pero se comparte con otros jugadores, la mitad de los puntos anteriores se asignarán a todos los jugadores con cubos ubicados en el mismo planeta.

Más cubos de la misma facción en el mismo planeta “Gajo deLuna” o “Luna Llena” no suman las puntuaciones.

GOAL

El jugador que llega (o supera) primero a 64 puntos gana. Si hay jugadores que superan 64 puntos en el mismo turno, el jugador con la puntuación más alta gana. Si hay empatado, tienes que hacer otros turnos hasta que haya un jugador con la puntuación más alta.

