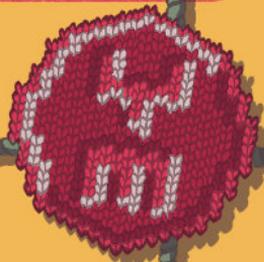




DOGS FLYKIT



FLIGHT MANUAL



CONTENIDO DEL JUEGO

Tablas (x6)

- Pista de acción de Garras (x1)
- Pista de acción de Mandíbulas (x1)
- Vista de piloto de Garras (x1)
- Vista del piloto de Mandíbulas (x1)
- Vista del artillero de Garras (x1)
- Vista del artillero de Mandíbulas (x1)

Fichas

- Cuerpo de avión de Garras (x1)
- Cuerpo de avión de Mandíbulas (x1)
- Alas de avión de Garras (x2)
- Alas de avión de Mandíbulas (x2)
- Rotor (x2)
- Sol/Luna (x1)

Cartas

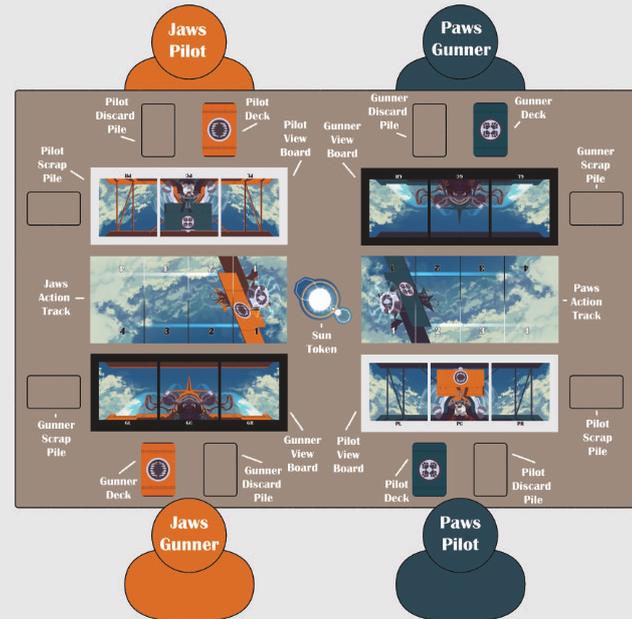
- Cartas piloto de Garras (x30)
- Cartas piloto de Mandíbulas (x30)
- Cartas de artillero de Garras (x30)
- Cartas de artillero de Mandíbulas (x30)

1



CONFIGURACIÓN DE LA MESA

Creas dos equipos de dos jugadores cada uno, las Garras (azul marino) y las Mandíbulas (naranja). Cada equipo designa a un jugador para que sea su Piloto y a otro para que sea su Artillero, tomando sus respectivos mazos de cartas - las cartas de Piloto tienen un borde blanco y las de Artillero tienen un borde negro. Dispón los tableros, las cartas y las fichas y los jugadores como se indica a continuación. Las Pistas de Acción deben mostrar los lados sin humo, y las Fichas de Avión deben estar en las Tablas de Vista del Piloto contrario en la Zona del Centro de Pilotos (PC).

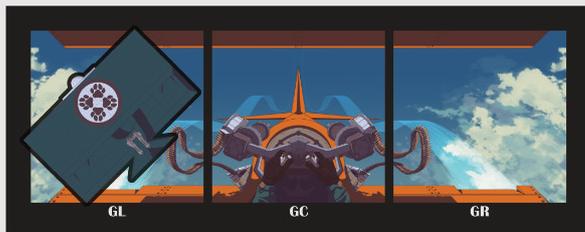


2

VISTA GENERAL

En *Dogfight*, de 2 a 4 jugadores deben coordinar el papel de piloto y artillero para esquivar, apuntar y hacer volar al equipo enemigo. En frenéticas rondas de 20 segundos, ambos equipos se ladrarán órdenes, intentando formular una estrategia rápida sin mostrarse sus cartas, pero cuidado, los agudos oídos caninos del equipo enemigo pueden escuchar todo lo que dices...

Dependiendo de tu papel, tu tablero de visión será desde la perspectiva del piloto o del artillero de un biplano que está involucrado en un combate aéreo con un biplano enemigo, representado por la ficha de avión de ese equipo.



El tablero se divide en 3 zonas: izquierda, centro y derecha. Para el piloto estas zonas se designan como Piloto Izquierdo (PL), Piloto Central (PC) y Piloto Derecho (PR). Para el artillero, estas zonas se designan como artillero izquierdo (GL), artillero central (GC) y artillero derecho (GR).

VISTA GENERAL

En rondas de 20 segundos, los dos equipos jugarán simultáneamente cartas boca abajo en una de las secciones numeradas de sus respectivas pistas de acción. Una vez terminada la ronda, las cartas se revelarán en orden del 1 al 4, resolviendo sus efectos al mismo tiempo que el equipo enemigo.



En el ejemplo anterior, las Mandíbulas se mueven desde delante de las Garras hasta detrás de ellas, luego se detienen un momento, luego mueven las Garras hacia la izquierda, y luego les disparan en su nueva posición.

CÓMO SE GANA

Si un jugador debe robar una carta de su mazo a su mano o descartar una carta de su mazo a su pila de descartes debido a los daños, y no hay ninguna carta disponible para hacerlo, su avión es derribado y su equipo pierde. El Piloto y el Artillero de un equipo tienen diferentes composiciones de mazo. Esto permite al Piloto tener un mayor control sobre el movimiento tanto de su propio avión como del avión enemigo, mientras que el Artillero tiene una mayor capacidad para disparar al avión enemigo y controlar la posición del sol - un poderoso elemento táctico. Los equipos deben coordinar sus cartas y elaborar estrategias sobre la marcha para disparar al avión enemigo y asegurarse la victoria.

CÓMO SE JUEGA

Al principio de la partida, el jugador que haya acariciado más recientemente a un perro lanza una moneda para determinar qué equipo elige la ubicación inicial de la ficha de sol. El equipo ganador coloca entonces la Ficha de Sol en cualquier Zona del Tablero de Vista que no sea la Zona del Centro del Piloto (PC) del equipo enemigo. Cada jugador roba entonces una mano inicial de 4 cartas de su mazo.

El resto de la partida se divide en dos fases -la fase de acción y la fase de resolución- que se alternan hasta que sólo queda un equipo volando. Mientras dure la partida, ningún jugador puede mostrar a otro el anverso de ninguna de sus cartas, excepto para revelar una carta que se haya jugado en la pista de acción durante una fase de resolución. Se permiten todas las formas de comunicación verbal y gestual, aunque los jugadores deben permanecer en sus posiciones iniciales en la mesa durante toda la partida.

FASE DE ACCIÓN

Cada fase de acción dura 20 segundos. Durante cada fase de acción, los jugadores de ambos equipos juegan cartas boca abajo en su registro de acción. Cada jugador puede jugar tantas o tan pocas cartas como quiera, aunque sólo puede haber una sola carta por equipo en cada sección numerada del Registro de Acciones. Por lo tanto, un equipo puede jugar un máximo de 4 cartas por ronda. Una vez transcurridos los 20 segundos, los jugadores no pueden mover sus cartas y las acciones de esa ronda quedan bloqueadas.

ADJUSTAR LA DIFICULTAD

Aunque la experiencia de juego prevista para Dogfight es de 20 segundos por ronda, es posible que tu mesa no encuentre el entorno de aprendizaje ideal para tus primeras partidas, o que simplemente no quieras un temporizador en absoluto - no hay que avergonzarse de aumentar el temporizador, o de renunciar a las rondas cronometradas por completo. Del mismo modo, los que viven para sentir toda la fuerza del viento contra sus orgullosas narices mojadas pueden encontrar la emoción que buscan con un temporizador de 10 segundos.

FASE DE RESOLUCIÓN

Si un equipo ha jugado más de una carta en una sección de su Registro de Acción, esas cartas se descartan y no se resuelven. Los siguientes eventos ocurren en orden.

1. Descarte y robo

Los jugadores pueden descartar de un puñetazo tantas cartas como quieran de su mano a su Pila de Descartes. Un jugador puede mirar las cartas de su Pila de Descartes en cualquier momento. A continuación, todos los jugadores roban cartas de su mazo hasta que su mano tenga 4 cartas.

2. Reparación

Los jugadores que no hayan jugado ninguna carta esta ronda están reparando. Todos los jugadores reparadores barajan su pila de descartes en su mazo. Si aparece humo en el Registro de Acción de un jugador reparador debido a que su equipo ha reparado durante una ronda anterior, el otro compañero recibe 3 de daño.

3. Cartas de resolución

Da la vuelta a las cartas de ambos equipos en la sección 1 del Registro de Acciones y resuélvelas. Si un equipo no ha jugado una carta en esta sección, entonces ese equipo no realiza ninguna acción. Las cartas se resuelven en el siguiente orden

1. Cartas de movimiento del sol jugadas por el equipo que tenía la ficha de sol en sus tableros de vista al comienzo de la ronda.
2. Cartas de movimiento del sol jugadas por el equipo que no tenía la ficha de sol en sus tableros al comienzo de la ronda.
3. Cartas de Movimiento de Avión que tengan como objetivo la Ficha de Avión de tu equipo.
4. Cartas de Movimiento de Avión que tienen como objetivo la Ficha de Avión del equipo enemigo.
5. Cartas de disparo.

A continuación, haga lo mismo con las secciones 2, 3 y 4 de la Pista de Acción.

4. Limpieza

Una vez que se hayan resuelto todas las cartas de ambos registros de acción, descarta esas cartas a sus respectivas pilas de descarte. Si un equipo repara por primera vez en la partida durante esta ronda, voltea su registro de acción hacia el lado que muestra el humo.

MOVER CARTAS DE AVIÓN

Cuando se juegan cartas de Mover Avión, sólo se resuelve la mitad superior de la carta (desde la perspectiva del jugador que la ha jugado). Por lo tanto, las cartas de Mover Avión pueden jugarse de dos maneras en una sección de la Pista de Acción, una de las cuales afectará a tu propia Ficha de Avión y la otra afectará a la Ficha de Avión enemiga.



Mover avión a la izquierda

La Ficha de Avión objetivo se mueve una Zona a la izquierda en el Tablero de Vista (en relación al jugador que jugó la carta). Si la Ficha de Avión objetivo no puede moverse más a la izquierda, no se moverá.

Mover avión a la derecha

La Ficha de Avión objetivo se mueve una Zona a la derecha en el Tablero de Vista (en relación al jugador que jugó la carta). Si la Ficha de Avión objetivo no puede moverse más a la derecha, no se moverá.

MOVER CARTAS DE AVIÓN

Mover avión a la esquina

Si la Ficha de Avión objetivo está actualmente en una zona de Tablero de Vista -L o -R, se mueve a la esquina opuesta de ese mismo Tablero de Vista. Si la Ficha de Avión objetivo está en una zona de Tablero de Vista -C, no se mueve.



Mover vista del avión

La Ficha de Avión objetivo se mueve desde su posición actual en el Tablero de Control a la posición espejo en el otro Tablero de Control del mismo equipo.

(Si la Ficha de Plano objetivo está en una Zona de Tablero de Vista -C se mueve a la zona de Tablero de Vista -C opuesta, y si está en una Zona de Tablero de Vista -L se mueve a la Zona de Tablero de Vista -R opuesta o viceversa).



MOVER CARTAS DE SOL

Las cartas de Mover Sol se comportan de forma similar a las cartas de Mover Avión, pero pueden apuntar a la Ficha de Sol independientemente del Tablero de Vista del equipo en el que se encuentre. La ficha de sol también puede moverse entre los tableros de cualquiera de los equipos. Cuando se juega en un modo de juego alternativo, en el que la ficha de sol se sustituye por una ficha diferente, las cartas de mover sol mueven la ficha de sustitución.



Mover Sol a la izquierda

La Ficha de Sol se mueve una Zona a la izquierda en el Tablero de Vista (en relación al jugador que jugó la carta). Si la Ficha de Sol no puede moverse más a la izquierda, no se mueve



Mover Sol a la derecha

La Ficha de Sol se mueve una Zona a la derecha en el Tablero de Vista (en relación al jugador que jugó la carta). Si la Ficha de Sol no puede moverse más a la derecha, no se mueve

MOVER CARTAS DE SOL

Mover la vista del sol

La Ficha de Sol se mueve desde su posición actual en el Tablero de Vista a la posición de espejo en el otro Tablero de Vista del mismo equipo.

(Si la ficha de sol está en una zona de tablero de vista -C se mueve a la zona de tablero de vista opuesta -C, y si está en una zona de tablero de vista -L se mueve a la zona de tablero de vista opuesta -R o viceversa)



Equipo de Movimiento del Sol

La Ficha de Sol se mueve de su Zona actual a la misma Zona en el Tablero de Vista del equipo contrario.



CARTAS DE DISPARO

Las cartas de Disparo tienen como objetivo una sola Zona de Tablero de Vista en el conjunto de Tableros de Vista de ese jugador. Si hay una Ficha de Plano en esa Zona de Tablero de Vista cuando se resuelve la carta de Disparo, ese equipo recibe Daño.

Si un equipo recibe Daño, primero debe determinar qué parte del avión, y por tanto qué jugador, ha sido alcanzado. El jugador con la ficha de avión enemigo en su tablero cuando el equipo recibe daño es el que recibe el daño. Sin embargo, si un jugador de ese equipo está reparando esta ronda, ese jugador recibe el daño en su lugar. Si ambos jugadores están reparando, ambos reciben el daño.

Para resolver el Daño el jugador que fue dañado toma un número de cartas igual al Daño que fue repartido (normalmente 6) de la parte superior de su Mazo y coloca esas cartas en la Pila de Descarte.

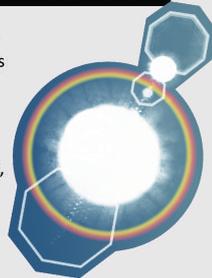
Las cartas de los montones de descartes no son accesibles a los jugadores por ningún medio durante el resto de la partida. Un jugador puede mirar las cartas de su propia Pila de Descarte en cualquier momento.



LA FICHA DEL SOL

If your team's Plane Token is on the same View Board Zone as the Sun Token when the enemy team resolves a Shoot card that causes your team to take Damage, your team takes half Damage.

If your team's Plane Token is on the same View Board Zone as the Sun Token when you resolve a Shoot card, you ignore the second letter of that Shoot card (-L, -C or -R) and instead resolve the Shoot card on all three Zones of the View Board that you have targeted.



MODO NOCTURNO

Da la vuelta a los tableros de vista hacia el lado nocturno y utiliza la ficha de la luna en lugar de la ficha del sol. Las reglas del juego son las mismas con la excepción de la ficha de luna.

Ficha de Luna

Si la Ficha de Luna está en el conjunto de Tableros de Vista del equipo enemigo, y la Ficha de Plano de tu equipo está en el Tablero de Vista opuesto a la Ficha de Luna cuando llegas a la fase de Descartar y Robar en la Fase de Resolución, ambos jugadores de tu equipo pueden elegir robar hasta 2 cartas adicionales durante Descartar y Robar.

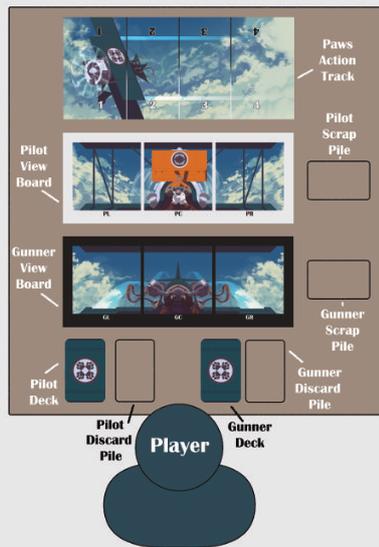
Si tu Ficha de Avión está en el mismo Tablero de Vista que la Ficha de Luna, cuando el equipo enemigo resuelve una carta de Disparo que te hace recibir Daño, el jugador que jugó la carta de Disparo puede mirar las 9 primeras cartas de su Mazo, elegir un número de cartas igual a la cantidad de Daño infligido, poner esas cartas en su Pila de Descarte, colocar las cartas restantes de nuevo en su Mazo y barajarlo.



2, 3 AND 5+ JUGADORES

Juegos para 2 jugadores

En las partidas de 2 jugadores, ambos se sientan frente a la mesa, disponiendo los tableros, las cartas y las fichas como se indica a continuación para cada jugador. Las reglas del juego son las mismas para 4 jugadores, con la siguiente excepción.



El tamaño de la mano inicial es de 6, con 3 cartas robadas del mazo de piloto y 3 cartas robadas del mazo de artillero.

En la fase de descarte y robo de la fase de resolución, tratas tu mano de 6 cartas como dos manos separadas de 3 cartas, robando hasta un total de 3 cartas para el piloto y 3 cartas para el artillero.

2, 3 AND 5+ JUGADORES

Juegos para 3 jugadores

En las partidas de 3 jugadores se configura como una partida de 4 jugadores para un equipo de 2 jugadores, y se configura como una partida de 2 jugadores para el jugador en solitario. El equipo de 2 jugadores juega con las reglas normales. El jugador en solitario juega con las reglas de 2 jugadores. Además, el jugador en solitario debe jugar siempre una carta de su registro de acción boca arriba por ronda.

Juegos para 5 jugadores o más

Si tienes 2 o más copias de Dogfight puedes combinar las cajas para jugar con 5 o más personas. Para cada equipo adicional o jugador en solitario tendrás que crear una Ficha de Avión que represente a su equipo en cada conjunto de Tablas de Vista del juego. Todos los equipos de 2 jugadores juegan con las reglas normales, y todos los jugadores en solitario juegan con las reglas de 2 jugadores.

Las Fichas de Avión pueden ocupar las mismas Zonas del Tablero de Vista entre sí, y todas las Fichas de Avión en esa Zona reciben Daño si se resuelve una carta de Disparo en esa Zona.

Las cartas de Avión de Movimiento que tienen como objetivo tu propia Ficha de Avión mueven tu Ficha de Avión en todas las demás Tablas de Vista.

Las cartas de Avión de Movimiento que tienen como objetivo fichas de avión enemigas tienen como objetivo todas las fichas de avión de ese conjunto de Tablas de Vista cuando se resuelven.

Cuando un jugador juega una carta de Equipo de Movimiento del Sol, puede elegir a qué conjunto de Tablas de Vista del equipo va.

HALL OF HEROES

HALL OF HEROES



Mover vista del avión



Disparo



Mover ficha a esquina



Mover ficha a la derecha



Mover ficha de equipo a equipo



Mover ficha a la izquierda

FASE DE RESOLUCIÓN

1 - Descartar cualquier número de cartas.

2 - Roba cartas hasta un tamaño de mano de 4.

(Tamaño de mano de 6 si eres un jugador en solitario)

(Hasta 2 cartas adicionales si tu Ficha de Avión está en el Tablero de Vista opuesto a la Ficha de Luna)

3 - Los jugadores que no hayan jugado cartas están reparando.

(Reparando - baraja tu Pila de Descartes en tu Mazo, si tu equipo ya ha Reparado esta partida reparte 3 Daños a tu compañero)

4 - Resolver cartas.

(1. Cartas de Movimiento del Sol jugadas por el equipo que tiene la Ficha de Sol en su tablero)

(2. Cartas de Movimiento del Sol jugadas por el equipo que no tiene la Ficha del Sol en su tablero)

(3. Cartas de Movimiento de Avión que tienen como objetivo la Ficha de Avión de tu equipo)

(4. Cartas de Movimiento de Avión que tienen como objetivo la Ficha de Avión del equipo enemigo)

(5. Cartas de disparo)

(Descartar las 6 primeras cartas del mazo)

(Descarta las 3 primeras cartas del mazo si tu ficha de avión está en la ficha de sol)

5 - Limpieza.

Mover ficha a la izquierda



Mover ficha a la derecha



Mover ficha de equipo a equipo



Mover ficha de esquina a esquina



Disparo



Mover vista del avión

