



DRUIDS

DRUID GAMES

DRUIDAS

De: Azkaban Juegos

Álvaro Manchado

Cada siete veranos se disputan los juegos druídicos. En ellos, druidas de distintas demarcaciones compiten utilizando sus habilidades para comandar criaturas en enfrentamientos tácticos (en los que ningún animal ni criatura legendaria es dañado).

Contenido:

54 cartas:

- 1 Portada | Enlace a instrucciones
- 1 Tabla de ayuda
- 7 Terrenos
- 12 Cartas especiales
- 33 Cartas de criatura

Preparación:

- Coloca al alcance de los jugadores la tabla de ayuda de manera que puedan consultarla si es necesario.
- Separa y baraja las cartas por tipo: Terrenos, especiales y de criatura.
- Quita al azar dos cartas de terreno, dos especiales y tres de criatura. No se utilizarán en esta partida.
- Coloca las cinco cartas de terreno en el centro de la mesa, entre los dos jugadores.
- Divide en dos el mazo de cartas de criatura y el de cartas especiales y colócalos en el área de cada jugador de modo que cada uno tenga quince cartas de criatura y cinco cartas especiales.
- Cada jugador roba su mano inicial: Cuatro cartas de criatura y dos especiales.
- Determina el jugador inicial a tu elección. Alterna el jugador inicial en cada partida.

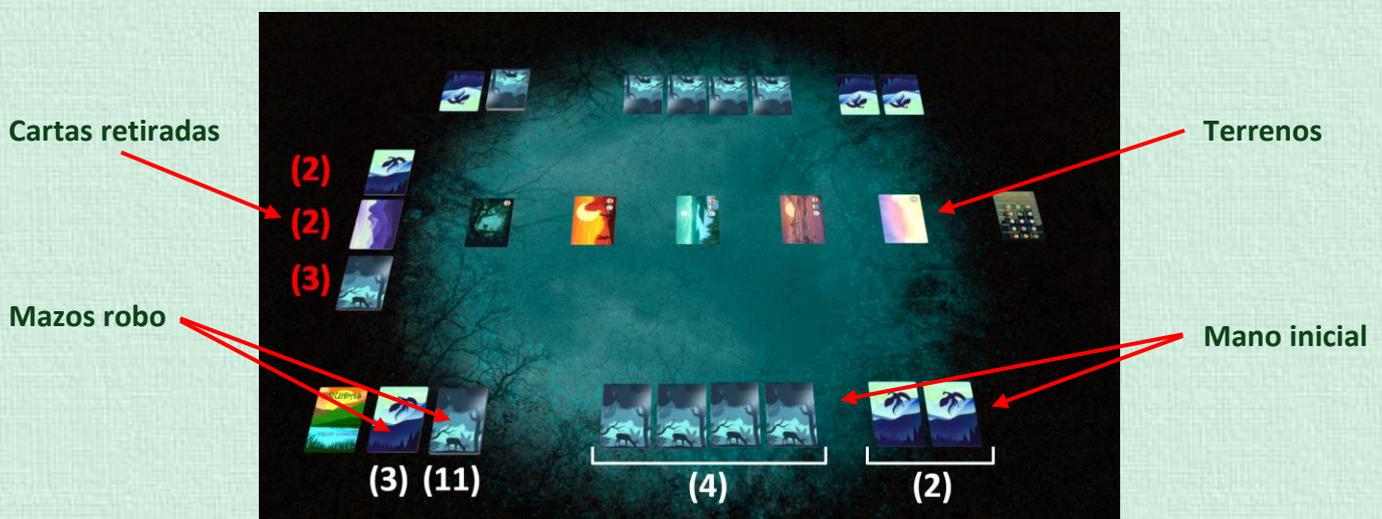


Figura 1: Ejemplo de preparación del juego

El juego:

En el turno de un jugador este debe:

- Jugar, de su mano, una carta de criatura y colocarla en su lado de juego bajo un terreno (cumpliendo restricciones de los terrenos). Representando que esa criatura compite por el druida en ese terreno. [Ver figura 2]
- Jugar, de su mano, tantas cartas especiales como desee (cero, una o dos).

Estas cartas pueden ser jugadas en cualquier orden, sin limitaciones.



Figura 2: Ejemplo de colocación de criaturas

Para finalizar el turno el jugador debe:

- Robar hasta reponer su mano con cartas de criatura (robará una carta, hasta tener cuatro) y cartas especiales (hasta tener dos). Si no quedan más cartas por robar en alguno de sus mazos, el juego continúa con las cartas restantes.

Fin del juego:

El juego finaliza cuando los dos jugadores hayan colocado todas sus criaturas (15) en algún terreno.

El ganador es el jugador que haya obtenido la victoria en tres o más terrenos.

Criaturas:

Las cartas de criatura pueden ser animales (seis tipos con cartas del 1 al 5) o criaturas legendarias.

Las cartas de criatura de animales tienen el siguiente diseño:

- En su parte superior izquierda un valor del 1 al 5 y un tipo.
- En su parte superior derecha uno o dos terrenos en los que pueden ser jugadas.

Además de los animales, el mazo contiene tres criaturas legendarias (Unicornio, Fénix y Kraken). Estas tienen un valor de seis y cuentan como todos los tipos (esto se indica con un asterisco (*) en su tipo).

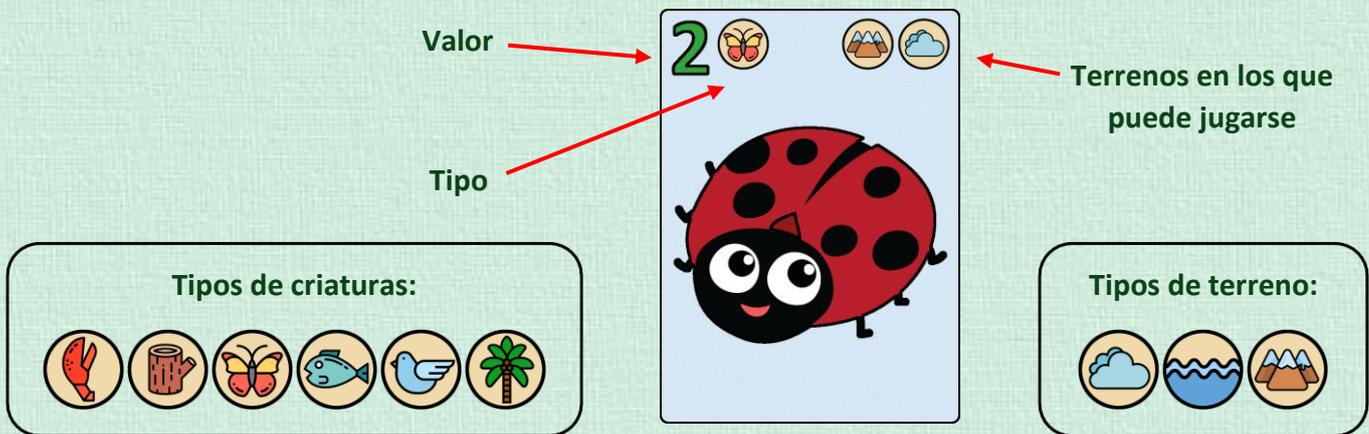


Figura 3: Ejemplo de criatura | Ejemplo de tipos de criatura y terreno

Terrenos:

Los terrenos indican su tipo en la esquina inferior derecha. Un terreno puede ser de más de un tipo a la vez.

Una criatura no puede ser jugada en un terreno si no tiene alguno de los iconos del terreno en su esquina superior derecha.

Nota: Una criatura puede adquirir iconos adicionales utilizando cartas especiales.



Figura 4: Ejemplo de aplicación de restricciones en un terreno

Cartas especiales:

Las cartas especiales permiten alterar el juego. Pueden ser jugadas en cualquier momento del turno del jugador (no en el turno del jugador contrario).

Jugando cartas especiales es posible modificar la carta de criatura que se está jugando ese turno de forma que sea legal colocarla en un terreno en el que inicialmente no sería posible (el druida puede, con sus poderes, otorgarle alas a una morsa para que esta pueda ser jugada en el terreno del cielo).

También es posible alterar una carta que ya ha sido jugada en un terreno.

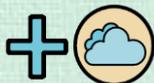
Es posible combinar cartas especiales para objetivos más complejos (dar un icono a una criatura ya jugada, jugar una criatura en otro terreno y utilizar la carta especial de intercambiar la posición de dos criaturas).

Aclaraciones sobre cartas especiales:

La distribución de las cartas especiales es la siguiente:

➤ 6 Cartas para añadir iconos de terreno a las criaturas (colocar las cartas especiales bajo la carta de criatura de modo que sobresalga su lado derecho)

○ 3 Cartas



○ 2 Cartas



○ 1 Carta

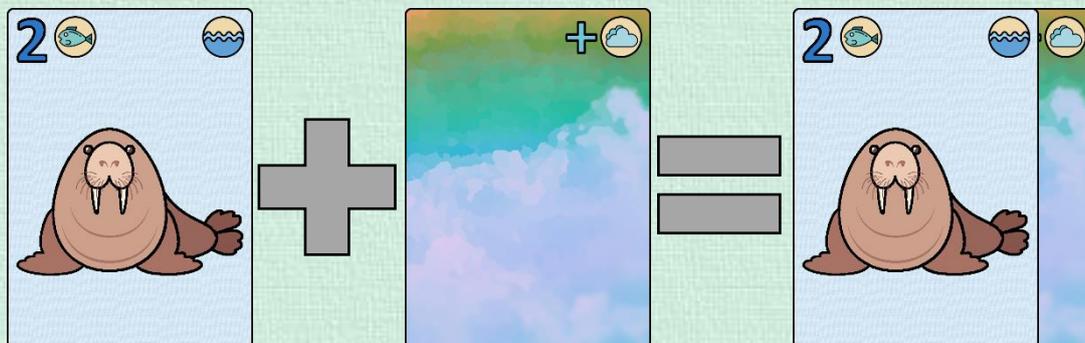


Figura 5: Ejemplo de colocación de cartas de modificador de terreno

➤ 2 Cartas para añadir tipos a las criaturas (colocar las cartas especiales bajo la carta de criatura de modo que sobresalga su lado izquierdo)

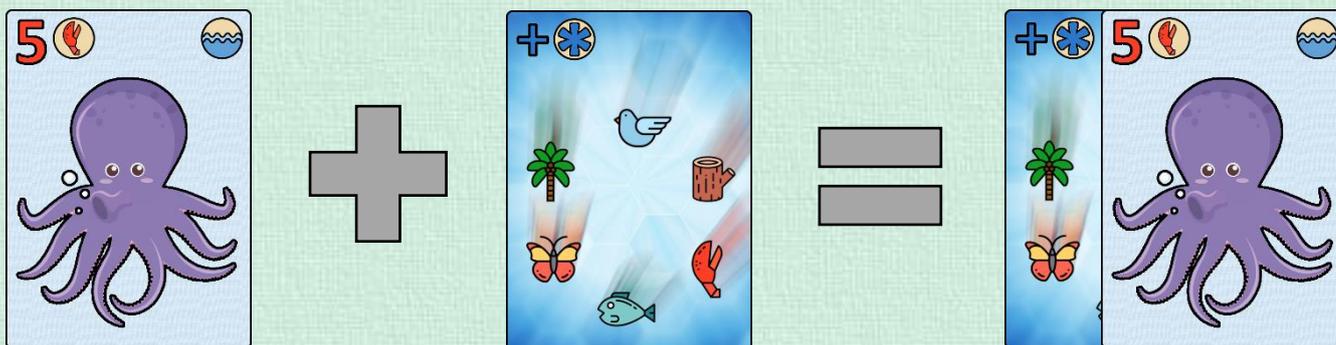


Figura 6: Ejemplo de colocación de cartas de modificador de tipo

➤ 1 Carta para dar +1 o -1 a una criatura (colocar esta carta bajo la criatura de modo que sobresalga su lado izquierdo mostrando el modificador deseado)

Nota: Al aplicar el modificador es posible y válido que el valor de una criatura sea 0.

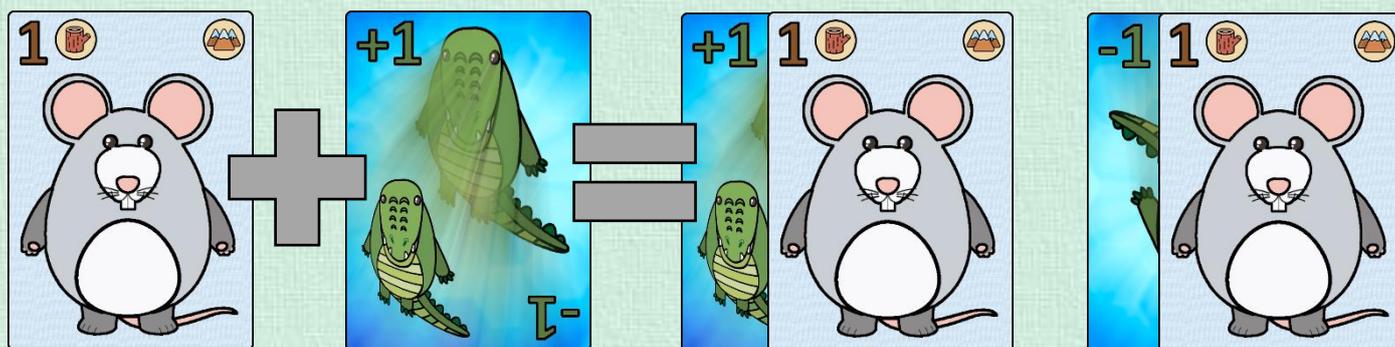


Figura 7: Ejemplo de colocación de cartas de modificador +1 / -1

- 2 Cartas que permiten intercambiar la posición de dos criaturas ya colocadas (respetando restricciones de colocación).



Figura 8: Ejemplo de intercambio de criaturas

- 1 Carta para finalizar un enfrentamiento (siempre que haya al menos tres criaturas colocadas en cada bando). No se podrán jugar cartas especiales que afecten a criaturas de este enfrentamiento.

Resolución de un terreno:

En un terreno ganará el jugador con el grupo más fuerte.

El grupo mínimo es de tres criaturas. El orden de más fuerte a más débil de grupos es el siguiente:

- Escalera del mismo tipo



- Todas las cartas del mismo valor



- Todas las cartas del mismo tipo



- Escalera (cartas de distintos tipos)



- Sin organización



En caso de que ambos jugadores tengan el mismo grupo, se deshacen los empates de la siguiente manera:

- Gana el jugador que tenga la carta más alta, excepto para grupos sin organización.
- Para grupos sin organización gana el jugador cuya suma de valores sea superior.

Si los grupos son idénticos el ganador es el primer jugador que haya completado su grupo.

Nota: Es posible formar un grupo de cuatro o más criaturas, pero un grupo con más criaturas perderá ante un grupo con menos si su carta más alta es inferior (un grupo de cuatro doses perderá frente a un grupo de tres treses). Esto significa que, en general, solo es interesante jugar grupos de más de tres criaturas para conseguir una escalera más alta o para aumentar el valor de desempate en grupos sin organización.

Atribuciones:

Este juego utiliza algunos de los fantásticos recursos de www.freepik.com y de www.flaticon.com

Atribuciones Freepik:

Freepik, brgfx, macrovector, vector_corp, jcomp, upklyak, pikisuperstar, grmarc, Anggar3Ind, Terdpongvector

Atribuciones Flaticon:

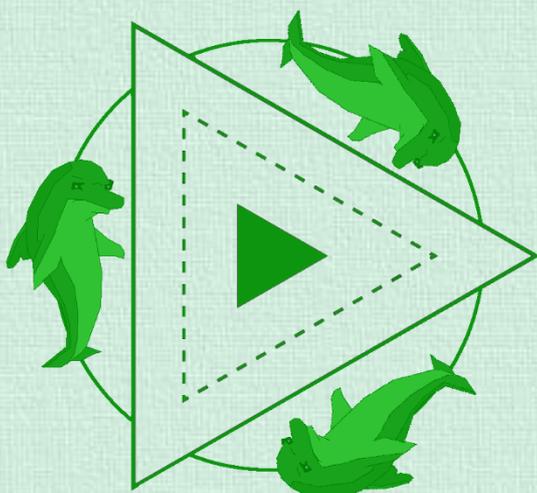
Freepik, turkkub, smalllikeart, srip, Nhor Phai, iconixar

Azkaban Juegos:

Si quieres contribuir sugiriendo algún cambio o dando tu opinión sobre algo, no dudes en escribir a info@azkabanjuegos.com (poniendo «Druidas» como parte del asunto).

Es posible que exista una versión más moderna de estas instrucciones. Puedes visitar <https://azkabanjuegos.com/Druidas> para acceder a la última actualización y para obtener información adicional.

V01 01/12/2021



AZKABAN
J U E G O S