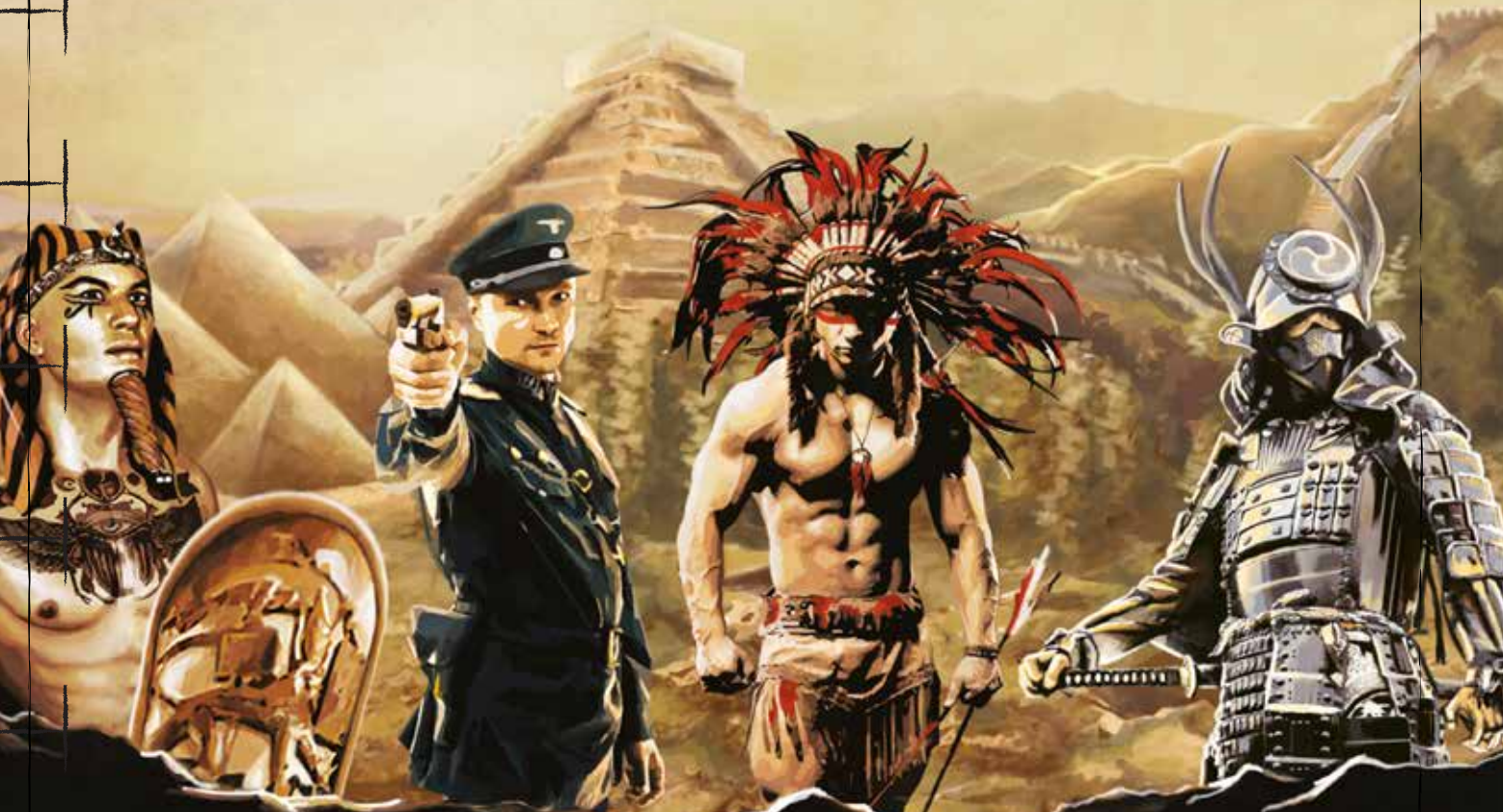


EGGAR[®]

UN JUEGO DE COMBATE HISTÓRICO



Libro de reglas

A. RESUMEN

Este juego simula un campo de batalla en el que cada jugador maneja un grupo de soldados de un color, cuyo objetivo es capturar la bandera rival, para lo cual se van moviendo y atacando a los soldados enemigos con los dados. Se gana el juego si un soldado se posiciona sobre el cuadrante de una bandera enemiga.

En cada turno se lee una pregunta de cultura general relacionada con guerras, luchas y conflictos. Si el jugador enemigo falla en la respuesta, uno de sus soldados muere. Si acierta se salva.

Número de jugadores

- De 2 a 4 jugadores.

Soldados

- Militares (verdes)
- Samuráis (azul)
- Amerindios (rojo)
- Egipcios (amarillo)

B. CONTENIDO

- I. Tablero.
- II. 32 soldados (8 de cada color).
- III. 300 Tarjetas de preguntas.
- IV. 5 dados.
- V. 4 banderas (una de cada color).

¿Cómo se juega?

1° Prepara el tablero. Coloca los soldados y banderas como se muestra en la página 3 (vista inicial).

2° Parte el jugador más joven y se siguen los turnos hacia su derecha.

3° Muévete. Inicia tu turno tirando el dado y moviendo tus soldados. El número que saques en el dado indica cuantos cuadros puedes avanzar con tus soldados.

4° Ataca. Si tu soldado está junto a otro enemigo, puedes atacarlo tirando nuevamente el dado. El otro jugador se defiende tirando su dado. Quien saca el número mayor gana, eliminando al soldado perdedor del tablero.

5° Pregunta. Saca una tarjeta y lee la pregunta al rival de tu derecha, si él falla en la respuesta puedes eliminarle el soldado más cercano a su bandera. Si responde correctamente se salva. Después de la pregunta termina tu turno y le toca al siguiente jugador.

6° Gana. El jugador que logra poner a uno de sus soldados en el cuadrante de una bandera enemiga gana el juego. También gana quien elimine a todos los soldados enemigos.

*Una explicación más detallada de cada paso se puede ver en las páginas siguientes.

32 soldados (8 de cada color)



Militar



Samurái



Amerindio



Egipcio

C. INSTRUCCIONES

I. Preparación

1. Cada jugador escoge una bandera y coloca 8 soldados del mismo color en los cuadrados aledaños a ella en formación cuadrada, estos son los soldados que manejará durante el juego. Es un soldado por cuadro.

2. El jugador más joven parte, luego le toca al que está a su derecha siguiéndose en ese sentido para los turnos.

300 Tarjetas de preguntas



5 dados



4 banderas (una de cada color)



Vista inicial

Jugador 1

Jugador 2

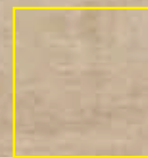


Jugador 3

Jugador 4



Sector donde se ubican las Banderas de cada jugador



Sector donde se ubican inicialmente los soldados

II. Inicio

1. El jugador que parte arroja el dado para desplazarse, el número que obtenga indicará cuantos espacios puede moverse.

2. Por ejemplo: Si al arrojar los dados obtiene un 4, puede mover:

(2.1) 1 soldado 4 espacios.

(2.2) 4 soldados 1 espacio.

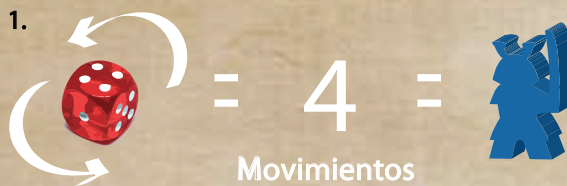
(2.3) 2 soldados 2 espacios.

(2.4) 1 soldado 3 espacios y otro soldado un espacio.

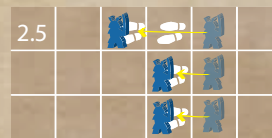
(2.5) 1 soldado 1 espacio, 1 soldado 1 espacio y otro soldado 2 espacios.

3. El desplazamiento de los soldados es en sentido vertical y horizontal, pudiendo combinar estos sentidos. No puede ser diagonal el desplazamiento. Tampoco puede pasar un soldado por un espacio que está siendo ocupado por otro, debiendo moverse únicamente por los cuadrados libres.

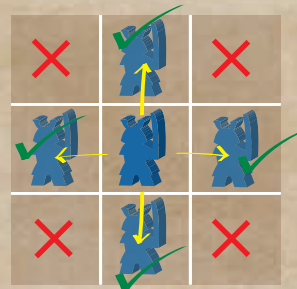
Ejemplo:



2. Ejemplo "Lanzamiento Dado resultado 4"
Posibilidades:



3.



Espacios Permitidos
Vertical/Horizontal

III. Ataque

1. Una vez que un soldado se sitúa al lado de otro enemigo, sea horizontal o verticalmente, puede atacar arrojando un dado, el jugador atacado se defiende a su vez tirando por su parte otro dado.

2. Si quien ataca obtiene un número mayor a quien defiende, el atacante gana y elimina al soldado atacado, sacándolo del tablero.

3. Si quien defiende obtiene un número mayor a quien ataca, el soldado atacante es eliminado del tablero, dejando su cuadro vacío.

4. Si ambos jugadores obtienen igual número en los dados, deben arrosarlos nuevamente.

5. Se puede atacar hasta con cuatro soldados si es que se rodea a un enemigo, en tal caso el atacante arroja tantos dados cuantos soldados tenga y el defensor compite contra el dado más fuerte. El atacante puede atacar las veces que quiera mientras le queden soldados.

Ejemplo:



2 y 3.



5.



-  1 Dado
-  1 Dado
-  3 Dados
-  1 Dado
-  1 Dado
-  2 Dados
-  1 Dado
-  4 Dados



IV. Preguntas

Al final de su turno, el jugador sacará una tarjeta y le leerá la pregunta al rival de su derecha.

Si el rival falla en la respuesta, el soldado que tenga más retrasado (más cercano a su bandera) muere. Si el rival responde correctamente, se salva.

Después de haberse leído y respondido la pregunta, y de haberse eliminado o salvado al soldado rival, termina el turno de quien leyó, y le toca a quien tuvo que responder la pregunta.

Es sólo una pregunta por turno, y sólo se puede matar a un soldado rival con la lectura de la pregunta, no a más, pese a que sean más los jugadores rivales.

Siempre se le pregunta al rival que está al lado derecho de quien lee.

Se deja a entera libertad de los jugadores escoger que nivel de pregunta leerán a su contrincante (fácil, mediana o difícil). Pero como sugerencia se aconseja que antes de iniciar el juego, los jugadores se pongan de acuerdo en qué nivel de dificultad jugarán, utilizando una sola categoría de preguntas.



Respuesta Correcta



El soldado se salva



Respuesta Incorrecta



Elimina al soldado enemigo que esté más cerca de su propia bandera



V. Fin del juego

Gana el jugador que logra con uno de sus soldados llegar al cuadrante de la bandera del enemigo, o que elimina a todos los soldados enemigos.

Si un jugador pierde todos sus soldados, debe salir del juego.

Si tras la salida de un jugador, quedan dos o más jugadores con soldados, ellos continuarán jugando y podrán tomar la bandera del jugador que salió.



GANADOR





Créditos

Autor del juego

Guillermo Villarroel Sanhuesa

Historiador

José Pedro Ruiz Larraín



Diseño gráfico

CUATRO QUESOS SPA

Diego Ignacio Aravena Ortiz
Wladimir Alexis Gárate Elgueta

Obras y sus autores

1. Río Amazonas **por Astro Alex**
2. Araucaria en Parque Nacional Conguillio **por Vicente Fernández Rioja**
3. Buda **Por Freepik - freepik.es**
4. Coliseo **Por Derich - freepik.es**
5. Desembarco de Colón **por John Vanderlyn**
6. Elefante de guerra de la India **por Frank Dillon**
7. Escudo Vikingo **por nofaced3d**
8. Esfinge con pirámide de Kefrén detrás **por bandarji**
9. Faraón egipcio **por Kalifer - Art Creations - shutterstock.com**
10. Francisco Franco con capote de invierno **por autor desconocido**
11. Estatua de Gengis Kan **por Francisco Anzola (fotografía). Escultor: D. Erdenebileg. Arquitecto: J. Enkhjargal.**
12. Gran Baobab (Andansonía Grandidieri) **por Bernard Gagnon**
13. Guerrero mameluco con armadura completa **por Georg Moritz Ebers**
14. Iglesia de la Resurrección de Cristo, Rusia. Arquitecto: Alfred Parland. Foto **por Je-str**
15. Jefe de guerrero apache indio americano **por Fotokvadrat - shutterstock.com**
16. Lautaro **por Pedro Subercaseaux**
17. Leopardo **por Freepik - freepik.es**
18. Machu Picchu **por Cuatro Quesos**
19. Mamut "Reconstrucción de Mamut Colombino" **por James St. John**
20. Mandela estatua en Pretoria. Escultores: Andre Prinsloo y Ruhan Janse van Vuuren. Foto **por Haruba-bad**
21. Máscaras **por Macrovector - freepik.es**
22. Montaña **por Ingram - freepik.es**
23. Muralla China "La cresta del monte" **por yosoyjulito**
24. Napoleón cruzando los Alpes **por Jacques-Louis David**
25. Pirámide mesoamericana "Chichen Itza" **por jphilipg**
26. Pirámides **por iStudy_Too_Much**
27. Poseidón escultura en Copenhagen. **Escultor: Christian Carl Peters. Foto por Hans Andersen**
28. Samurai **por siriwat sriphojaroen - shutterstock.com**
29. San Martín "Paso de Los Andes" **por Julio Vila y Prades**
30. Shaka rey Zulu **por James King**
31. Simón Bolívar retrato ecuestre **por Arturo Michelena**
32. Soldado Nazi "actor interpretando a un oficial de la NKVD" **por Kozlik - shutterstock.com**
33. Soldado de Terracota **por Edward Stojakovic**
34. Stalin Joseph **por autor desconocido**
35. Taj Majal. **Arquitecto: Ustad Ahmad Lahori. Foto por Astijain**
36. Tanque Sherman de la Segunda Guerra Mundial **por KansasScanner**
37. Templo del Cielo **por ChiralJon**
38. Tigre "Male Panthera tigris altaica", **por Appaloosa**
39. Vikingo, estatua en Gimli, Canadá. Diseñada por Gissur Eliasson. **Escultor: George Barone. Foto por: Krazytea**
40. Insurgentes iraquíes con armas en noviembre del 2006 **por رديب م.الاسلام**
41. Escudo egipcio de la tumba de Tutankamon **por autor desconocido.**