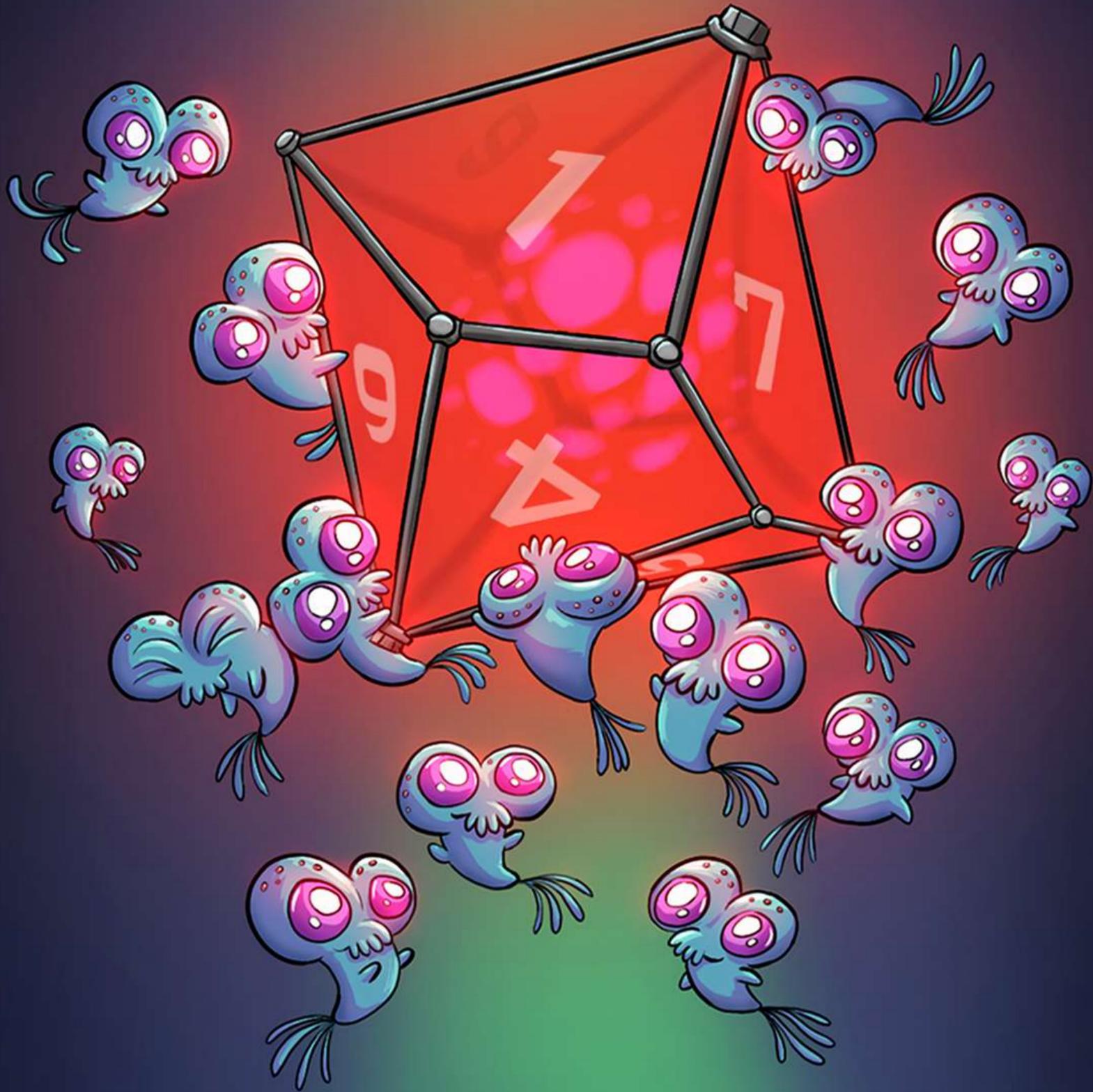


DESIGNER
RICARDO DZIB

ART
ASA REGINOS

OKOL

INVASION



20-45 MIN



10+



1 VS 1



TOURNAMENT
MODE

Okol

INVASION

“ROLL, MULTIPLY AND WRITE”

un juego de Ricardo Dzib e ilustrado por Asa Recinos
editado por Pulprint Games

En Okol Invasion los jugadores controlan un ejército de camarones espaciales llamados “Okol” que tienen el objetivo de extraer la energía () de los planetas para alimentar el núcleo de su reina “Redicenth”. Cada jugador dependerá del poder que el núcleo le otorgue en cada turno y será su misión usar correctamente una de las dos cartas en su mano para multiplicar sus tropas y mandarlas a invadir las áreas del mapa.

COMPONENTES



Un mapa(hoja de juego)



Un mazo de cartas con
reverso morado



Un mazo de cartas con
reverso azul



Un lápiz morado



Un lápiz azul



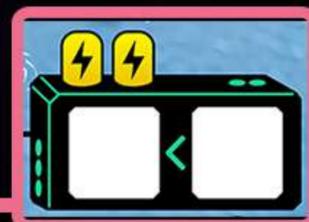
Un dado de diez caras

GLOSARIO



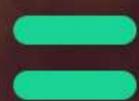
Casilla: Recuadro para colocar tus tropas.

Área: Conjunto de casillas para mandar a tus tropas, empezando por la casilla inicial y continuando una secuencia para ser conquistada correctamente.



Mayor que: Indica que el número anterior es mayor al nuevo número colocado.

Menor que: Indica que el número anterior es menor al nuevo número colocado.



Igual que: Indica que el siguiente número debe ser igual que el anterior.

Impar como: Indica que el siguiente número debe ser impar como el anterior.



Par como: Indica que el siguiente número debe ser par como el anterior.

Mayor o igual que: Indica que el resultado de la suma o la resta debe ser mayor o igual que el número indicado.





Menor o igual que: Indica que el resultado de la suma o la resta debe ser igual o menor que el número indicado.

Indican que en esas casillas se pondrá números que los jugadores escojan.



Energía: Puntos de victoria que se obtiene por conquistar un área.

Zona: Conjunto de áreas de un mismo color.



Círculo de poder: Habilidades que podrás conseguir y activar durante la partida.

Marcador de turno: Casillas que se marcarán cada vez que ambos jugadores termina su turno.



OBJETIVO

Cada área del mapa exige diferentes cantidades de tropas para ser conquistadas completamente, iniciando por la cantidad de tropas que mandes en la casilla inicial y continuando una secuencia ascendente(<) descendente(>) igualitaria(=), par(●) o impar(●) según el área.

Al conquistar un área el jugador obtendrá una cantidad de energía (👾), de igual manera el jugador conseguirá al final de la partida energía extra, si es el jugador con mayoría de casillas ocupadas por sus tropas en ciertas zonas del mapa y el jugador que más energía le haya proporcionado al núcleo ¡Ganará la partida!

PREPARACIÓN

Selecciona al jugador inicial, puede ser el último que haya visto un documental de OVNIS o puedes utilizar cualquier condición que te resulte divertida.

Coloca la hoja en medio de los dos jugadores, el jugador inicial escogerá un número a su elección mayor a **60** pero menor a **80** y lo escribirá en la casilla con la A y el segundo jugador escogerá un número mayor a **15** pero menor a **30** para escribir en la casilla con una B, estos números serán neutrales, por lo que se recomienda utilizar un color diferente al de los jugadores

Reparte a cada jugador un lapicero, un mazo de cartas con el reverso de su preferencia. Luego los jugadores barajan sus mazos de cartas, lo colocan boca abajo frente suyo y roban dos cartas.



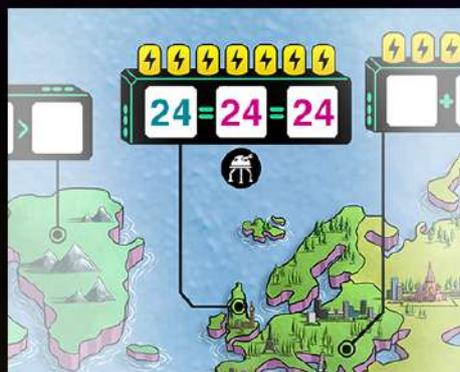
SECUENCIA DE JUEGO

Cada partida de Okol Invasión dura **16** turnos para cada jugador. Cada turno consta de las siguientes acciones:

- 1. Activa el núcleo:** Si eres el jugador inicial toma el dado de **10** caras y lánzalo. Si eres el segundo jugador usas el valor del dado ya lanzado.
- 2. Multiplica tus tropas:** Selecciona una de tus dos cartas en la mano, júégala y realiza una multiplicación usando el resultado del dado.
- 3. Invade un área del mapa:** Con el resultado de tu multiplicación, llena una casilla del área que desees conquistar, empezando con la casilla inicial izquierda o continuando la secuencia del número anterior.
- 4. Activar un círculo de poder:** Si has conseguido un círculo de poder activa uno por turno antes de multiplicar tus tropas o invadir un área del mapa según lo indique su efecto.
- 5. Recargar:** Al haber colocado un número en una casilla, tu turno termina, roba una carta nueva y pasa turno al siguiente jugador. Si en tu baraja no quedan cartas para robar, toma las del descarte, arma de nuevo el mazo, barájalo y roba una carta.
- 6. Marcar los turnos:** Cuando ambos jugadores terminen su turno, el jugador inicial marcará una X en el marcador de turnos en la hoja de juego y cuando marque una casilla con un símbolo de cambio (↻) indica que en el siguiente turno ya no serás el jugador inicial.

CÍRCULOS DE PODER

Son bonos de habilidades que te ayudarán en tu invasión y los encontrarás en la hoja de juego. Para adquirirlos es necesario colocar uno de tus números en la casilla donde un círculo de poder este debajo. Cuando coloques tu número, ese círculo te pertenece y podrás activarlo antes de jugar una carta o después de multiplicar tus tropas, según indique el círculo de poder.



Ejemplo: El jugador morado ha colocado un número correctamente en la secuencia de Europa. Debajo de la casilla está el círculo de poder "ataque aéreo", por lo que podrá activarlo en un turno posterior.

Los círculos de poder que puedes encontrar en el mapa son los siguientes:

Activa el núcleo: Círculo de poder que puedes activar antes de jugar una carta y te permite subir o bajar de 1 a 2 dígitos al dado.

Si eres el jugador inicial, el cambio se mantendrá en el turno de tu rival.

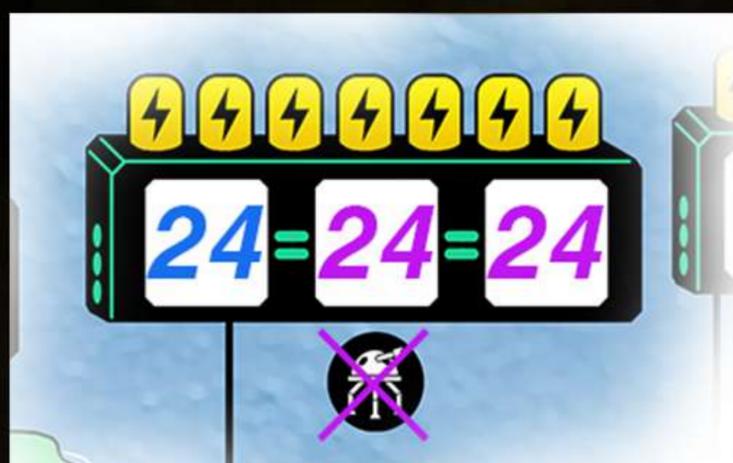


CÍRCULOS DE PODER

Multiplica tus tropas: Círculo de poder que puedes activar después de multiplicar tus tropas y te permite subir o bajar de 1 a 5 dígitos al resultado de la multiplicación.



Invade un área del mapa: Círculo de poder que puedes activar después de multiplicar tus tropas y te permite subir o bajar de 1 a 10 dígitos al resultado de la multiplicación.



Ejemplo: El jugador morado en su cuarto turno, usando su carta 4 y el resultado del dado 5, obtuvo un 20, pero activó su círculo de poder de "tropas al rescate" para subirle 4 dígitos al resultado de su multiplicación, obteniendo así un 24 y colocándolo en la secuencia de Europa, conquistando correctamente el área.

Solo puedes activar un círculo de poder por turno. Para indicar su activación marca con una X el icono del círculo en el mapa. Además usando el círculo de poder no puedes reducir un 1 en el dado ni aumentar un 10 en el dado.

CONQUISTAR UN ÁREA DEL MAPA

El objetivo del juego es conseguir la mayor cantidad de energía conquistando áreas, para conquistar un área necesitas que la secuencia esté completada correctamente y ser el jugador que más casillas ocupadas con sus números posea en dicha área, para ser acreedor de todos los puntos de energía.



Ejemplo: El jugador morado y el jugador azul han completado esta secuencia, pero, el jugador azul es quien más casillas tiene ocupadas. Lo que le hace acreedor de todas las energías del área.

Si un área no tiene completada su secuencia y aunque un jugador posea mayor cantidad de casillas ocupadas, estas no otorgarán puntos.



Ejemplo: El jugador morado cuenta con números de su color en dos de tres casillas, sin embargo, no completó la secuencia, por lo que no obtendrá ningún punto al final del juego por Conquista de Área. Así mismo, el jugador azul que solo colocó un número de su color, tampoco obtendrá ningún punto por Conquista de Área.

CONQUISTAR UN ÁREA DEL MAPA

En caso de empates, los jugadores compartirán la mitad de la energía (puntos de victoria) redondeando hacia abajo.



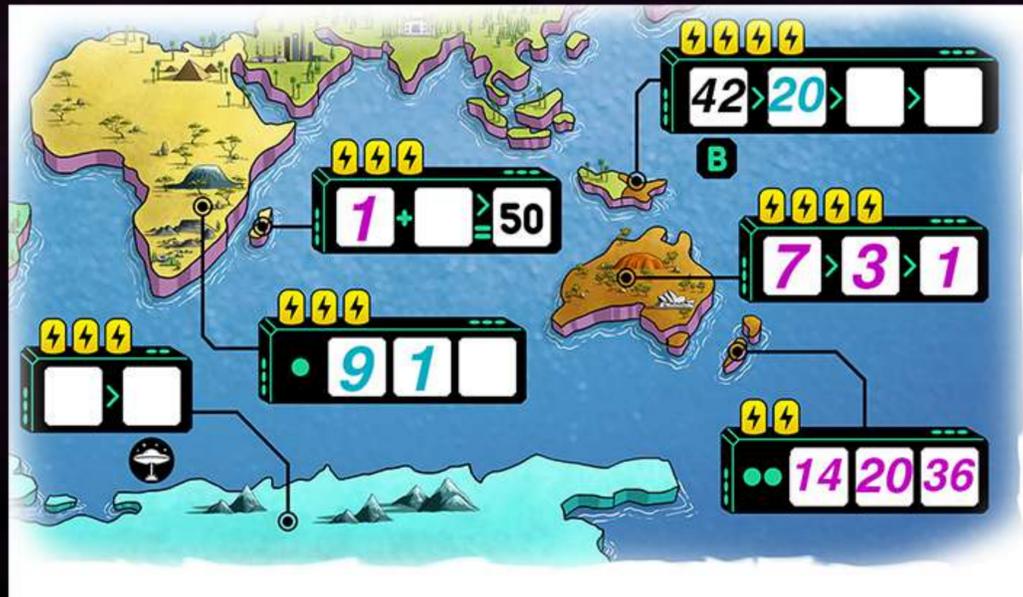
Ejemplo: El jugador morado y el jugador azul han completado esta secuencia, pero ambos poseen la misma cantidad de casillas con sus números. Lo que les hace acreedores de 2 energías a cada uno.

CONQUISTAR UNA ZONA

Al finalizar la partida, podrás obtener energía (puntos de victoria) extra si eres el jugador con más casillas con tus números en la zona. Independientemente de que las áreas se hayan completado o no. La zona de Europa, Asia, África y Oceanía otorgan 2 energías extras y la zona de América otorga 3. Cada zona se identifica de acuerdo a un color y la información de los puntos que otorgan se encuentra en la esquina inferior izquierda del mapa. Adicionalmente en caso de empate los jugadores comparten la mitad de energía redondeando hacia abajo.



CONQUISTAR UNA ZONA



Ejemplo: El jugador azul se llevará 2 energías extras porque tiene 2 números suyos en la zona de África a pesar de no completar la secuencia del área, mientras que el jugador morado solo tiene ocupado 1 casilla. Sin embargo, en la zona de Oceanía el jugador morado tiene completado dos áreas lo que le hace acreedor de 6 puntos de energía por ambas áreas, además es el jugador con más casillas ocupadas en la zona, por lo que obtiene 2 puntos más.

FIN DE LA PARTIDA

El juego terminará cuando la casilla del turno 16 sea marcada en el marcador de turnos, en ese momento pasarás a contar las energías (puntos de victoria) de cada jugador. Considerando las áreas que haya conquistado correctamente cada uno, las áreas con empates, 1 punto por cada dos círculos de poder que un jugador no haya utilizado y las zonas que cada jugador haya conquistado. Las áreas que no se hayan completado no darán ningún punto. Quien tenga más puntos de energía ¡ganará el juego!



Pulprint Games nació de la mente de cuatro “Pulpitos” con el propósito de publicar divertidos juegos de mesa en formato Print&play(imprimir y jugar).

El equipo de Pulpitos:

Asahel Recino- Diseñador gráfico, Ilustrador de portada.

Christian Zarate- Editor de juego, Diseño de reglamento.

Liz Luna- Editora de juego, Editora de reglamento.

Ricardo Dzib- Diseñador de juego.

Agradecimientos especiales a:

Bgames, Biblioteca roll and write, Bordspellensimone, Breeding_gamers, brettspielgiraffe, Famijuegos, Geek Night Games, Juegos de Mexa, Kevin, Khalist Boardgames, La Giocofamiglia, Lúdico Platenses, Madip games, Majo Ma juegos, Matzuri Eriza Jugona, Sweet meeples, Tabletop Tolson, The Board Dad, The Start player, Trybsolo, Two Mexican Meeples, Two Sheep One Wheat, We love boardgame.

Desde el equipo queremos agradecer a las primeras personas que nos apoyaron en Kickstarter:

...

Síguenos:

@pulprintgames en



PulprintGames 2022 Okol Invasión

