

Tempus Imperium

By Chris Anderson v1.6

1 Jugador
30 Minutos
Edad 10+

Tempus Imperium es un juego en solitario que funciona de manera similar a un Roll and Write. La diferencia es que no necesitas ningún dado.

En su lugar, utilizará la fecha y la hora para configurar el tablero y determinar sus acciones para el juego. Eso significa que cada minuto para el próximo siglo es una nueva configuración.

En Tempus Imperium usarás tus pequeños fondos y edificios iniciales para hacer crecer tu imperio. Debes hacer caminos para conectarte a los recursos, construir diferentes edificios para ganar oro y derrotar a los enemigos, y cavar para expandir los lagos para hacer que tu imperio sea más impresionante.

La fecha y hora que usa para configurar el juego determinará qué acción puedes usar gratis cada turno, pero siempre puedes pagar para usar la acción que desees. Así que una economía fuerte es importante.

Diseño

La sección de acción muestra qué números corresponden a cada acción.

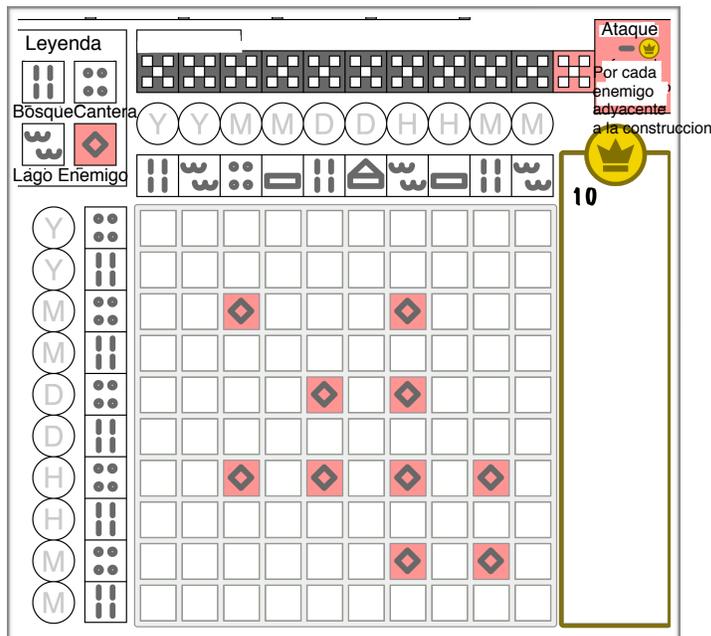
 Cualquier Acción	1-2 Camino	3-4 Excavar
5-9 Construir		
0 Usar	 + para cada granja conectada	 destruir a un enemigo conectado + Por cada Fortaleza y mercado conectado

La sección de puntuación te recuerda a qué sumarás puntos al final del juego y te permite tu puntuación final.

Puntuación	
—	Castillos: 10VP
—	Mercados/Fortalezas 5PV
—	Granjas: 2VP
—	Camino mas largo: 1VP/seccion
—	Lagos: VP=Espacios x Construcción Adyacente
—	Oro: 1VP/5 Oro
—	Enemigos: -10VP
—	Total

El circuito de turno tiene cuadrados que completará cada turno y un espacio de raid al final de cada ronda. La cuadrícula es donde dibujarás todas tus carreteras, edificios y lagos.

La tesorería hace un seguimiento de tu oro. Comienzas el juego con 10 de oro.



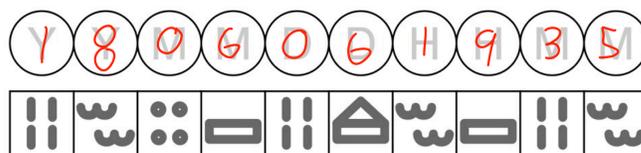
Preparacion

En la parte superior y lateral de la cuadrícula verás círculos etiquetados YYMMDDHHMM.

Aquí es donde escribirás el día y la hora de la configuración.

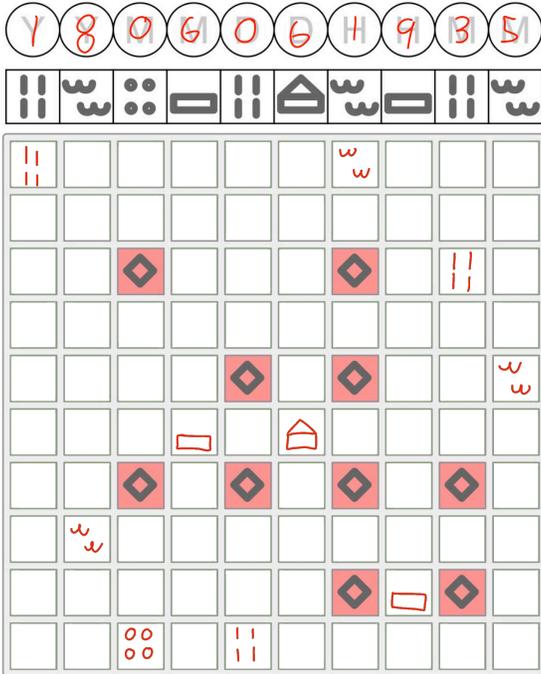
Usa los últimos 2 dígitos del año y para las horas usa un horario de 24 horas.

Ejemplo: 6 de junio de 2018 7:35 pm sería

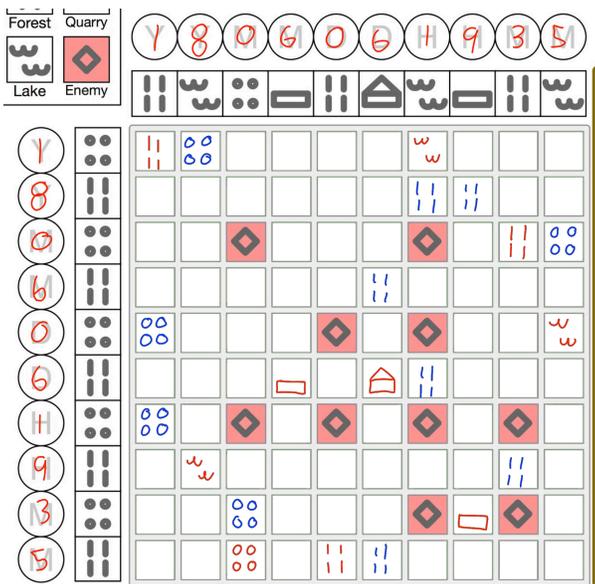


Recuerda que la medianoche es 00:00.

Una vez que completes la fecha y la hora, utilizarás esos números para configurar el tablero. Debajo de cada círculo para el día y la hora en la parte superior de la cuadrícula hay un cuadrado con un símbolo. Estos símbolos representan lagos, bosques, canteras, granjas y mercados. Para cada columna, cuenta las casillas hacia abajo hasta que obtengas el número que está sobre esa columna. Dibuja el símbolo de esa columna en esa casilla. 0 es el último cuadrado.



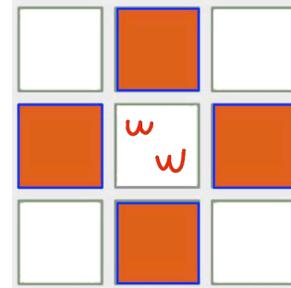
Una vez que hayas dibujado los íconos en cada una de las 10 columnas, harás lo mismo para las filas basadas en los íconos a la izquierda de la cuadrícula. Si el cuadrado en el que debes dibujar ya está lleno, dibuja en el siguiente cuadrado vacío en esa fila. Si llegas al final, vuelve al principio de la misma fila.



Una vez que hayas dibujado los iconos para las diez columnas y las diez filas, estarás listo para jugar.

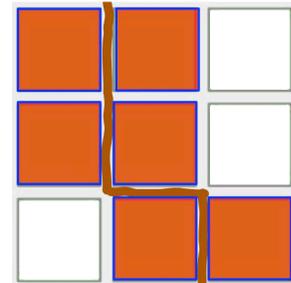
Adyacente y Conectado

Adyacente significa que 2 cuadrados comparten un borde. Los 4 cuadrados rojos están adyacentes a la plaza del lago.



Conectado significa que un camino va desde el borde de una casilla hasta el borde de otra.

Los 6 cuadrados rojos están todos conectados por el camino.



Juego

El juego se juega en 5 rondas. En cada ronda obtendrás 10 turnos. Cada turno está vinculado a uno de los números que ingresaste para la fecha y la hora.

El primer turno de una ronda será el primer dígito del año, el segundo turno será el segundo dígito del año y así sucesivamente.

Cada turno llenarás una de las 5 casillas sobre ese dígito.

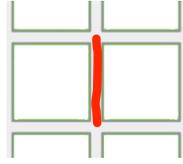
Luego elige una de las siguientes opciones.

1. No hacer nada.
2. Realiza la acción basada en el número del turno actual..
3. Paga 2 monedas de oro de tu tesorería y realiza cualquier acción, todavía deberás pagar cualquier otro costo por la acción.

Acciones

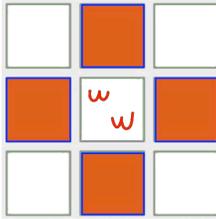
1-2 Camino

Dibuja un tramo de camino entre 2 casillas.



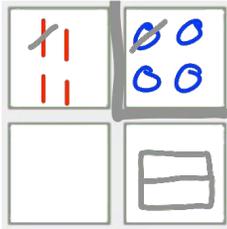
3-4 Excavar

Dibuja un lago en una plaza vacía adyacente a una plaza del lago.



5-9 Construir

Paga los recursos requeridos y el oro que se muestra al lado del edificio. Los recursos pagados deben estar en una plaza conectada por un camino a la plaza en la que se está construyendo. Para pagar los recursos, táchelos. Para pagar el oro, tache su cantidad anterior y escribe la nueva cantidad. Luego dibuja el edificio en el espacio.



0 Usar

Usa la habilidad de uno de tus edificios.

La capacidad de cada edificio se detalla debajo de ese edificio en la sección de acciones. Cada edificio solo se puede utilizar una vez por ronda. Cuando uses un edificio, escribe el número de ronda actual en la casilla del edificio para que sepas que lo usaste.



Granja

Agrega un oro a tu tesoro. La granja no necesita estar conectada a ninguna otra cosa para ser utilizada.

Mercado

El mercado agrega un oro a tu tesorería por cada granja conectada por un camino.

Fuerte

La fortaleza destruye a un enemigo conectado a él por un camino y agrega un oro a tu tesoro. Tacha al enemigo. Ya no cuenta para los ataques y no restará VP al final del juego.

Castillo

El castillo agrega dos de oro a tu tesorería para cada mercado y fortaleza conectada a él por un camino.

Fin de la Ronda y Ataque

Ataque

Después de que hayas tenido 10 turnos, hay una incursión de tus enemigos. Pierdes 1 oro de tu tesoro por cada enemigo adyacente a un edificio. Si un enemigo está adyacente a más de un edificio, solo cuenta una vez. No puedes ir por debajo de cero de oro en tu tesorería.

Después de la incursión, comienza una nueva ronda y continúa. Después de 5 rondas el juego termina.

Puntuacion

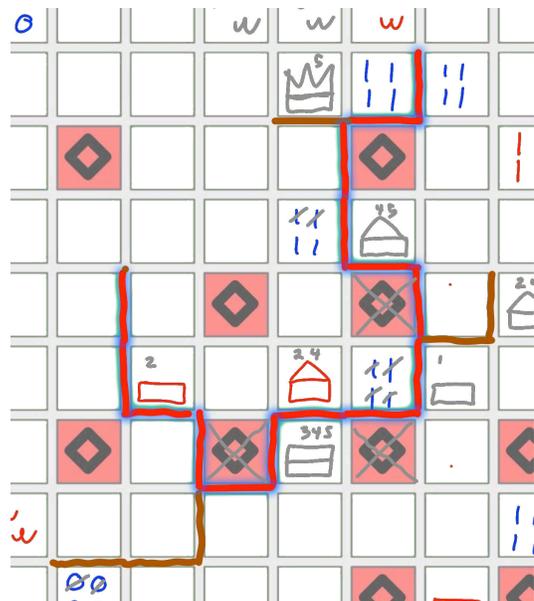
Al final del juego, obtendrás puntos de victoria para tus edificios, tu camino más largo, tus lagos y tu oro. Perderás puntos de victoria por los enemigos que queden en el tablero.

Castillos valen 10VP cada uno.

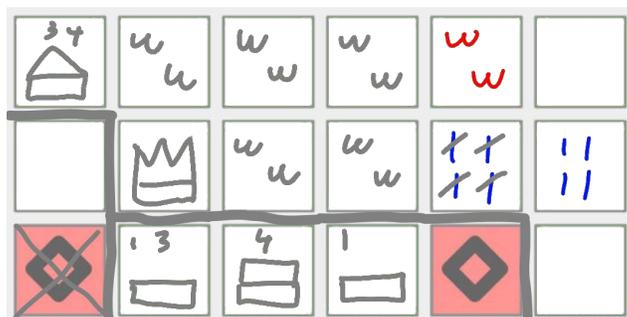
Mercados y Fuertes valen 5VP cada uno.

Las granjas valen 2VP cada una.

Su camino más largo vale 1VP por cada sección en él. El camino más largo se mide en una ruta continua, sin doblarse sobre sí mismo ni reutilizar una sección. Puede cruzarse sobre sí mismo. Las secciones de camino rojo a continuación son el camino más largo. Las 15 secciones valdrían 15VP.



Todas las plazas del lago que están adyacentes entre sí, forman un solo lago. Un lago vale VP como el número de casillas de lago multiplicado por el número de edificios adyacentes a él. El lago de abajo tiene 6 espacios y 4 edificios adyacentes, por lo que vale 24 puntos.



Obtienes 1VP por cada 5 de oro en tu tesorería.

Finalmente, resta 10VP por cada enemigo que no hayas destruido.

El total es tu puntuación final.

Publica una foto de tu hoja final con #TempusImperium

Notas Adicionales

Los caminos no dividen los lagos.

Los lagos se pueden excavar en los caminos y los caminos se pueden hacer a través de los lagos.

¿Preguntas o Comentarios?

Envíalos a bluecubeboardgames@gmail.com o @BlueCubeBGs en Twitter.

Gracias por jugar.

Tempus Imperium by Chris Anderson

Publica tu juego terminado con #TempusImperium.

Cualquier Accion	1-2 Camino	3-4 Excavar		
5-9 Construir	Granja	Mercado	Fortaleza	Castillo
0 Usar			Destruir a un enemigo conectado	

- Puntuacion**
- Castillos: 10VP
 - Mercados/Fortalezas: 5VP
 - Granjas 2VP
 - Camino mas Largo: 1VP/seccion
 - Lagos: VP=Espacios x Construccion Adyacente
 - Oro: 1VP/5 Oro
 - Enemigos: -10VP
 - Total

Leyenda

Bosque	Cantera
Lago	Enemigo

Turno del Circuito

Ataque

Por cada enemigo adyacente a una construccion

10
