

25 to Dice - Reglamento

El ruido de las puertas metálicas indican cambios de guardia entre los guardias. Tú y otros cinco presos han estado planeando este intento de escapada durante meses. Salir no será fácil, la prisión es un grupo de celdas y corredores y puedes ser visto en cualquier momento. Afortunadamente, solo hay dos guardias patrullando, pero si te ven te cogerán y nunca tendrás esta oportunidad otra vez. ¡Es hora de tirar los dados!

EL JUEGO

25 to Dice es un juego de roll and write para 1 o más jugadores (ver las variantes del modo cooperativo y el modo competitivo para las reglas de multijugador). Tu objetivo es evitar ser capturado por guardias y escapar de la prisión llevando a al menos 4 reclusos a la libertad antes de que el turno cambie y se agote el tiempo. El juego termina de una de estas tres formas: 1) cuando 4 reclusos se escapan con éxito; 2) cuando 3 reclusos son capturados; o 3) después de la ronda 15 cuando se acaba el tiempo.

PREPARACIÓN

Componentes: 1 hoja de juego, lápiz y borrador; 6 fichas de recluso; 2 fichas de guardia (1 verde, 1 azul); 8 dados de 6 caras (1 por cada guardia más 6 dados de reclusos); reglas del juego.

Coloque sus fichas de preso en las seis celdas correspondientes a lo largo de la parte inferior de su hoja (Ann, Billy, Clyde, Donna, Eleanor y Frank). Coloque su ficha de Guardia Verde en el cuadrado superior izquierdo (tiene un punto Verde correspondiente), y su ficha de Guardia Azul en el cuadrado inferior derecho (tiene un punto Azul correspondiente).

JUGANDO AL JUEGO

Cada ronda consta de 2 fases, la primera es el Movimiento de Guardias, luego el Movimiento de los Reclusos. Para mayor claridad, explicaremos primero el movimiento de los reclusos.

LOS RECLUSOS SE MUEVEN

Durante el movimiento de internos, su objetivo es mover al menos 4 de sus internos a través del tablero desde su celda en la parte inferior a una de las 6 salidas en la parte superior sin ser atrapado por ninguno de los Guardias. Mientras un recluso está en su celda o después de haber alcanzado una salida, están "a salvo". Un recluso solo es vulnerable a ser capturado por guardias mientras están en la cuadrícula. Un preso no puede regresar a su celda una vez que haya ingresado a la cuadrícula. Puede tener tantos presos en la cuadrícula a la vez como lo desee.

COMENZANDO TU TURNO

Al comienzo del juego, comienzas con 6 dados de reclusos (este número bajará a medida que el juego progrese). Para comenzar tu turno, tira todos los dados de preso. Los números que tiras son los movimientos que tienes disponibles este turno.

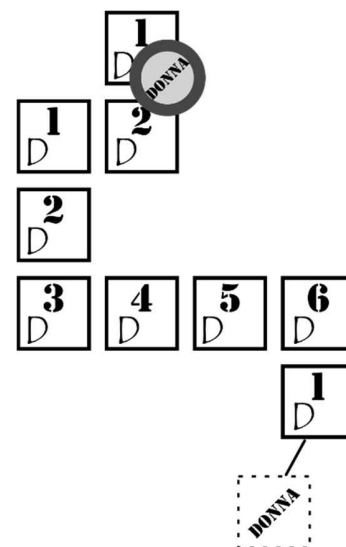
Cada dado representa a 1 preso moviendo 1 casilla en el tablero, y el número en cada dado muestra el tipo de casilla en la que se puede usar para moverse. Puedes mover al mismo preso con varios dados, o dividirlo para mover varios presos en el mismo turno.

MOVIMIENTO DE RECLUSOS

En su turno, puede gastar un dado para mover 1 preso a 1 casilla adyacente (no diagonal) desocupada con el mismo número que se muestra en el dado.

Los pares, tres del mismo número y más se pueden gastar juntos para mover 1 preso a través de un número de cuadrados adyacentes desocupados igual al número de dados coincidentes, siempre que el último cuadrado tenga el mismo número que se muestra en los dados.

Por ejemplo: tres dados del "4" te permitirán mover un cuadrado de preso 3 (en cualquier combinación de direcciones) siempre que terminen moviéndose en una plaza con "4". Puedes dividir los dados iguales gastando un par de "4" para mover 2 cuadrados, y luego usar el tercer "4" para mover a un recluso diferente (o el mismo) a un cuadrado con un "4".



1- Ejemplo de ruta de movimiento del recluso

ESCAPANDO

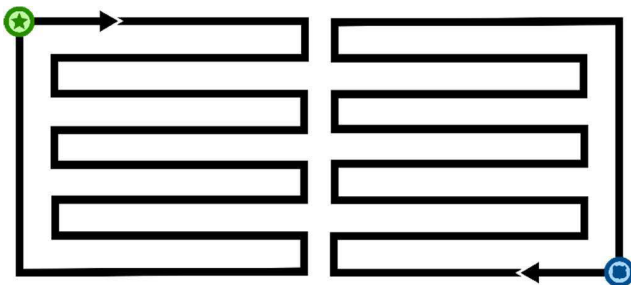
Hay 6 casillas de salida vacías en la parte superior del tablero, debes gastar un dado para mover a un preso de una casilla adyacente a una casilla de salida vacía. Un recluso no puede usar una salida que ya haya sido utilizada por otro recluso. El dado que se gasta para que un recluso use una salida debe ser un valor diferente al de cualquier otro dado de salida usado por otros internos. Escribe el valor del dado gastado en el cuadro de salida vacío para rastrear qué valores se han usado. Cuando un preso escapa, borra todos los marcadores de ruta en la cuadrícula del preso escapado y descarta 1 dado de preso para el resto del juego.

SUBSTITUCIÓN DEL NUMERO DE ESCAPE

Una vez por cada escape de preso, en cualquier momento durante cualquier fase de movimiento de presos, puedes rayar un solo número en la cuadrícula y reemplazarlo con el número de la casilla de salida. Tache el número en la casilla de salida después de que se haya utilizado en una sustitución.

LOS GUARDIAS SE MUEVEN

Cada Guardia sigue un sinuoso camino de patrulla a través de la cuadrícula (usa las flechas codificadas por colores). Al comienzo del Movimiento de Guardias, tira los dos dados de Guardia, el Guardia Verde se mueve primero, luego el Guardia Azul. Mueve cada Guardia a lo largo de su ruta de patrulla hasta la siguiente casilla con el mismo valor que su respectivo dado. Si un Guardia cruza el marcador de ruta de un Preso durante este movimiento, se detienen de inmediato y entran en el Modo de búsqueda.



2 - Diagramas de ruta de patrulla
(separados por claridad, cada Guardia patrulla toda la cuadrícula)

Solo 1 guardia puede estar en la búsqueda de un preso específico a la vez. El primera Guardia que se encuentra con un marcador de ruta para un Preso es la que está en Persecución, el otra Guardia ignora los marcadores de la ruta del Preso a menos que se encuentren con el Preso directamente durante la patrulla.

Si hay más de un marcador de ruta en el cuadrado cuando un Guardia entra en el Modo de persecución, tira un dado para determinar qué Prisionero persigue el Guardia.

MODO DE PERSECUCIÓN

Cuando un Guardia está en modo de búsqueda, dejan de seguir su ruta de patrulla y, en cambio, siguen la ruta del recluso. Cuando se tiran los dados del Guardia, el Guardia se mueve a la casilla más cercana y cercana a lo largo de la ruta del recluso que coincide con el valor del dado. Si no hay un cuadrado del valor correcto más cercano al preso para que la Guardia se mueva, en su lugar, mueven un solo cuadrado a lo largo de la trayectoria del preso.

En cualquier momento, si un guardia cruza o aterriza en una casilla en la que se encuentra actualmente un recluso, ese recluso está capturado.

CAPTURANDO UN PRESO

Cuando se captura un recluso, borra todos los marcadores de ruta en la cuadrícula del recluso capturado.

25 to Dice – Tricorn Games

Regresa la ficha de preso a su celda y dale la vuelta para indicar que está fuera del juego. Durante el próximo Movimiento de Guardias, el Guardia continuará a lo largo de su ruta de patrulla desde la plaza en la que se encuentran actualmente, a menos que estén en una plaza que ya tenga otro marcador de ruta de Recluso.

GANANDO EL JUEGO

Gana si 4 reclusos escapan de ser capturados antes de que se agote el tiempo.

VARIANTE: MODO COOPERATIVO

Juega hasta 6 jugadores en una sola hoja dividiendo a los internos entre los jugadores. Los jugadores colaboran para determinar cómo se usan los dados y se turnan para tener la última palabra en cuanto a cómo se asignan los dados durante el movimiento de los reclusos. Todos los jugadores ganarán o perderán juntos.

VARIANTE: MODO COMPETITIVO

También puedes usar esta variante cuando juegues solo si quieres hacer un seguimiento de tu puntuación más alta.

Da a cada jugador su propia hoja de juego, lápiz, borrador, fichas y 6 dados de recluso. Los dados de la Guardia son compartidos, y todos los jugadores usan las mismas tiradas para el Movimiento del Guardia.

En esta variante, los jugadores continúan jugando hasta que todos sus internos escapan, sean capturados o se agote el tiempo.

Cuando un recluso se escapa, sume los números de cada casilla sin puntuación a lo largo de la trayectoria del recluso (incluida la casilla de salida) y escríbela en su hoja debajo de la celda del recluso. Sombrea en la esquina inferior derecha de cada cuadro a lo largo del camino para marcarlo como puntuado. Cada cuadro solo se puede puntuar una vez por juego.

Si un recluso está siendo perseguido por un guardia, califica cada casilla sin puntuación en el camino del recluso que cruza o aterriza y escribe el valor negativo en tu hoja debajo de la celda del recluso. Si se captura un recluso, sume los números de todos los cuadrados restantes sin puntuación en la ruta del recluso y escriba el valor negativo en su hoja.

El ganador es el jugador con el puntaje total más alto entre los jugadores que tienen más reclusos escapados. En el caso de un empate, el ganador está determinado por: la cantidad de reclusos capturados, la puntuación más alta de reclusos individuales, la menor cantidad de sustituciones de escape y la menor cantidad de cuadrados en la cuadrícula anotada.

GRACIAS

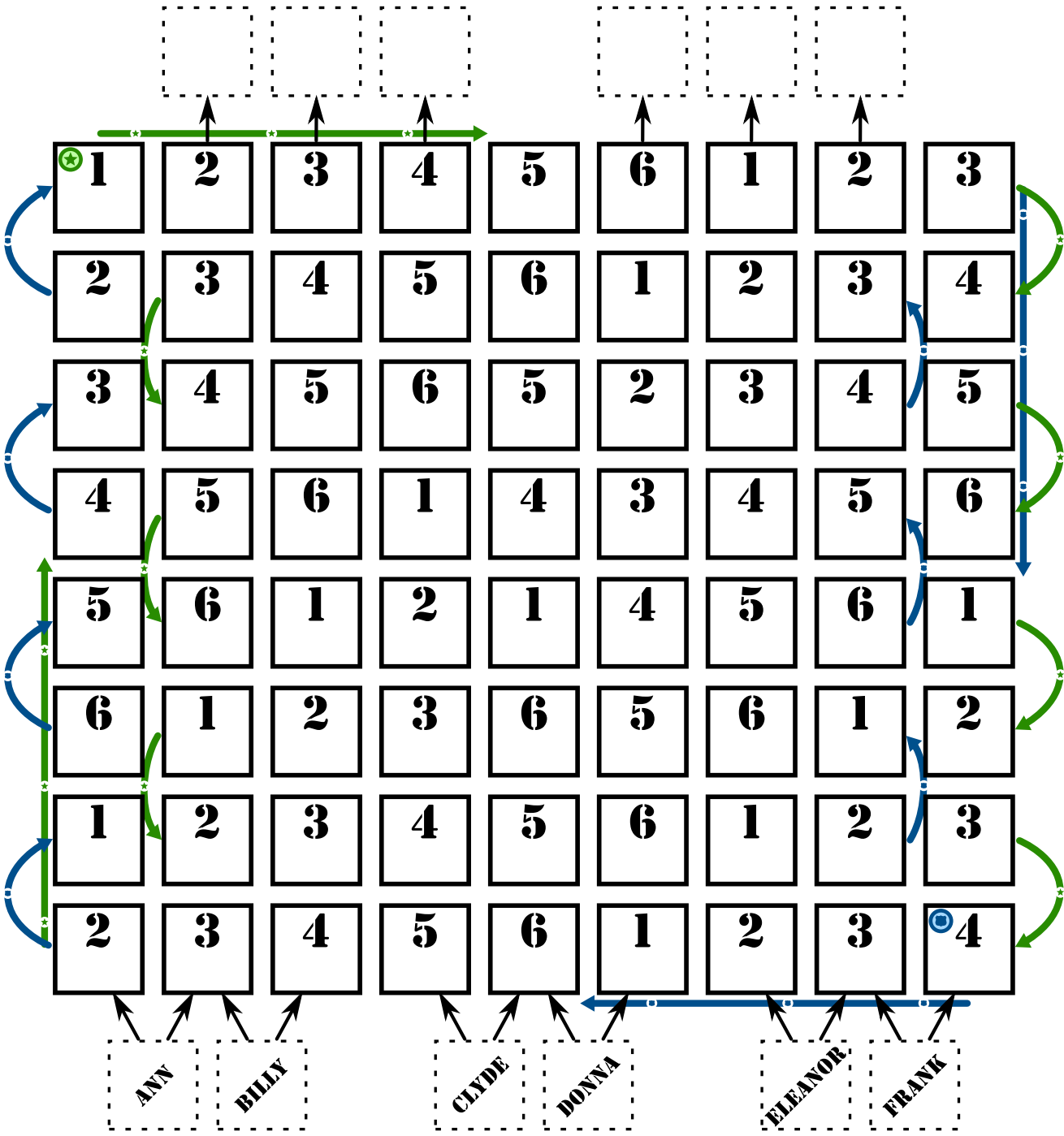
¡Esperamos que disfrutes jugando 25 to Dice!

Traducción al español: Sergi Sánchez

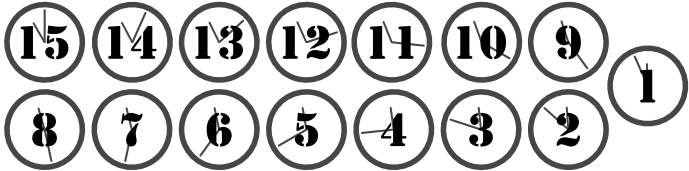
Tricorn Games
www.tricorgames.com



Hoja Modo Solitario & Cooperativo

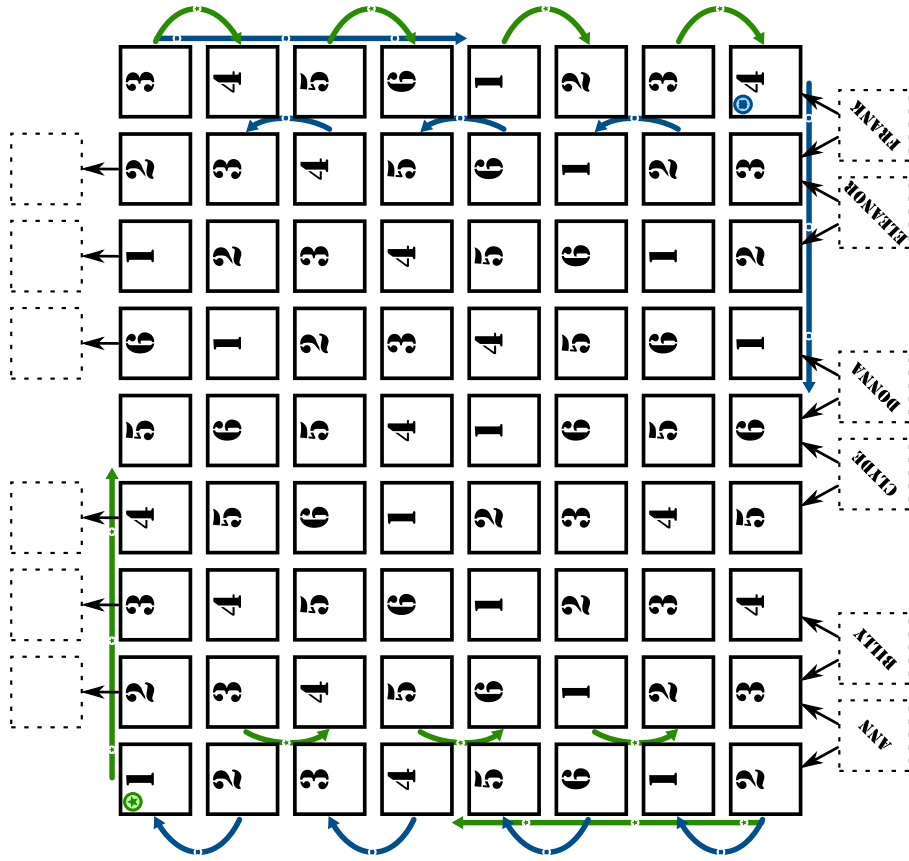


TIEMPO RESTANTE:



Corta las fichas

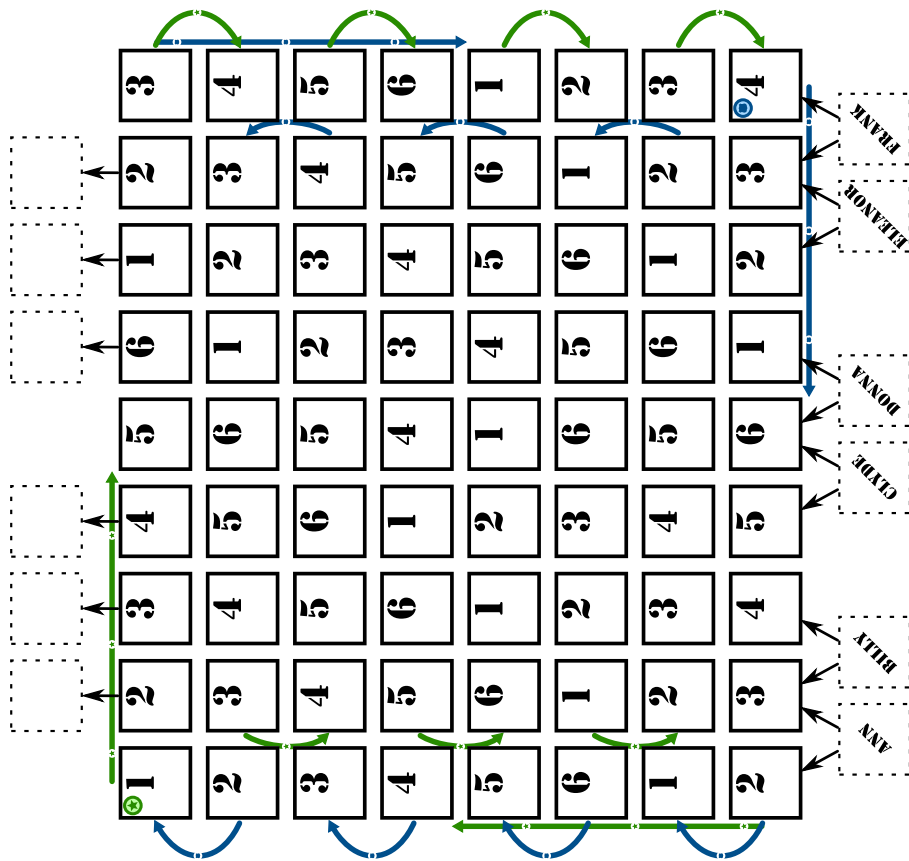




Corta las fichas



TIEMPO RESTANTE: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



Corta las fichas

