

QUESTLANDIA

¿Qué es Questlandia?

Es un juego imprimible de 1 a 4 personas de 25 a 40 minutos para 12 años

Introducción

En la tierra de Questlandia hay una costumbre de generaciones donde los viajeros se embarcan a tierras lejanas para enfrentarse con feroces enemigos, ¡es hora vamos!, aquí empieza tu aventura.

¿En qué consiste?

Debes ganar puntos de victoria a través de diferentes lugares que proporcionan, fuerza, llaves, comida etc, maneja en esencia mecánicas de roll and write y colocación de dados, no es un juego donde los jugadores se atacan a matarse no, se lucha contra una inteligencia artificial predeterminada y variable, se debe realizar cambios acertados, control de azar decisiones en las luchas y uso adecuado de habilidades, desarrolla tu estrategia para acumular más puntos de victoria y ganar.

¿Qué debo tener para jugar Questlandia?

- 1) Imprime el tablero y anotaciones en tamaño carta
- 2) Consigue un esfero para cada jugador de diferente color
- 3) 2 dados de 6 caras (solitario), 4 dados de 6 caras a más jugadores – 1 dado más para personalizarlo Pg5.
- 4) 5 token para el conteo de vida de cada jugador

Mejorar la experiencia de juego: Utiliza o crea monedas con valores 1,3,6,10 (**opcional**)

¿Como preparar una partida?

Selecciona un jugador inicial de la manera que quieras, los jugadores inician con todos sus valoren en cero. Y con 5 token, en partidas a **3 jugadores** todos inician con 2 de defensa a **4 jugadores** con 3.

¿Fin de la partida y puntuación final?

Cuando la zona de viaje este completa será el fin del juego
Modo solitario cuando completes 4 filas será el fin de la partida
se procede a contar los puntos de victoria por:

Suma los que tengas por enemigos derrotados y los que tengas en **PV**

5 PV por mayoría en cada tipo de los enemigos,

3 PV por mayoría en habilidades.

por objetos que **no se usaron**;

1 PV por cada pluma

2 PV por cada llave

3 PV por cada joya.

Resta -2 PV por cada muerte

(Al final de las rondas los jugadores que no hayan jugado hacen su turno normal)

Notas importantes

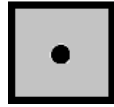
- El siguiente jugador puede lanzar sus dados e ir pensando su estrategia viendo los resultados que obtuvo mientras el otro jugador termina su turno.
- Los valores de dados deben ser exactos, ejemplo se requiere un resultado de 6, el jugador lanza el dado obtiene un 3 solo pagando 3 diamantes lo conseguirá.
- el dado no pasa de 6 a 1 o 1 a 6

¿Como jugar una partida?

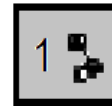
Definido el jugador inicial los demás le seguirán por la derecha, en el turno del jugador debe lanzar sus dos dados y elegir un resultado para colocar en la zona del viaje, luego decide en qué lugares quiere colocarlos sus dos dados, existen 3 tipos de colocación



cualquier dado



resultado requerido



cualquier dado + pago



Solo en el caso de los enemigos si decides colocar uno de tus dados aquí, el resultado es incierto, ya que deberás lanzar de nuevo el dado.

Puedes colocar 2 dados en un mismo lugar solo en este caso



Especificación de lugares



obtienes 1 de comida y 6 monedas



puedes cambiar todos los contratos que tengas con la colocación de un solo dado.



Obtén 1 de fuerza

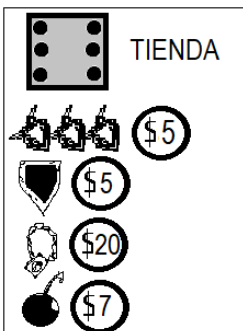


Colocando el dado y pagando 2 llaves obtienes 3 de fuerza y 2 de comida

X1 8PV



Intercambia 1 llave por **8 PV**



Una vez estando en la tienda puedes comprar todo lo que necesites

¿Como funciona el combate?



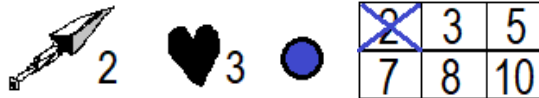
Lanza un dado si salen los valores de los enemigos debes combatir contra ese, si no, puedes escoger cual será tu oponente.

Primeramente, inicia el enemigo atacando, pongamos por ejemplo la serpiente, ella ataca e infringe la diferencia de su ataque a tu defensa como daño, ahora ataca el jugador, esta vez el nivel de fuerza del jugador es aplicado como daño a la vida de la araña, así sucesivamente hasta matar al enemigo.



En este caso el ataque del enemigo es de 3 y su vitalidad de 4, **si mueres** en la casilla de **vitalidad** puedes llevar la cuenta de vida que le queda al enemigo luego podrás volver a derrotarlo si te vence, usa un dado para acceder a este lugar pero no debes lanzarlo ya que se asimila que continúas con la batalla anterior, los enemigos no atacan estando en el recuadro de vitalidad, pero con un dado puedes atacar una vez, colocando otro obtienes un segundo ataque, si otro jugador ataca al mismo enemigo deberá derrotarlo con los valores originales y si lo vence primero habrás perdido tus esfuerzos por derrotarlo

Cuando vences al enemigo tacha



si el enemigo tiene su corazón totalmente negro



se requiere lanzar el dado de efectos.



Veneno: cada turno reduce 1 de vida (*continuo*)



2

Aturdir: lanza un dado cada turno debes sacar 3+ o mueres (*continuo*)



Mordisco: ocasiona 3 de daño (*no se restablecen con comida en batalla*).



Replica: el enemigo vuelve a atacar



Hielo: en los dos siguientes turnos mueres. **El 2 significa 2 pócimas si lo quieres anular**

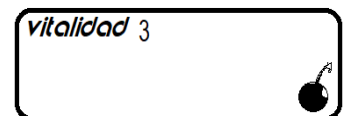


Fuego: lanza un dado el resultado será daño.

Cuando el enemigo está en la zona de vitalidad subraya media casilla para recordar que el enemigo esta debilitado, el jugador puede lanzar bombas desde otro lugar de esta forma no gasta el dado en este mismo enemigo.



vitalidad 3



las bombas ocasionan **3 de daño**, pero no se guardan deben usarse en el turno que se adquieren Puedes lanzarlas a la casilla de vitalidad o en batalla contra un enemigo



La **comida** puede usarse en tu turno de combate para recuperar 1 de vida.



Al vencer un enemigo obtienes una llave

Notas importantes #2

- Si mueres al perder tus 5 tokens de vida revives con toda tu vida.
- Antes de empezar la batalla cuando ya sabes contra quien te vas a enfrentar y te queda tu otro dado tienes la oportunidad de colocar tu dado donde quieras

Viaje

Reglas de colocación de valores

A continuación, lanza los dos dados y rellena las casillas con puntitos de izquierda a derecha por filas con un color diferentes a los bolígrafos de los jugadores.

Con el fin de aguilizar la colocacion de los valores iniciales lanza 4 dados, ejemplo:

<i>viaje</i>										Dinero	PV		
4	3	2	5	3	30	10	
5	1	.	.	3	20	6	
.	1	3	.	25	8	
.	.	6	.	5	10	4	
.	.	.	.	2	.	5	.	.	4	2	4	35	13

Una vez colocado los valores iniciales comienza el juego.

En el turno de cada jugador coloca el resultado de uno de los dos dados que lanzo en la casilla de la fila que prefiera, pero *siempre en la primera casilla de la izquierda*, cuando se llene una fila el jugador con el valor más alto sumado se llevará las monedas y puntos de victoria correspondiente a esa fila.

Obtener puntos de victoria extra en este lugar

Completa una línea empezando por el 1 hasta el 5 con las siguientes condiciones;

- En la fila que termine el 5 será la fila que otorgue los puntos de victoria (no se agotan)

<i>viaje</i>										Dinero	PV
1	2	30	10
4	3	20	6
5	25	8
.	10	4
.	35	13

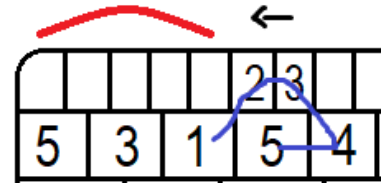
- No se debe cruzar una misma línea tuya, pero si la de otros.

5	.	3	2
1	.	.	.
4	.	5	.

- se puede pasar por números iguales. pero no se puede utilizar un numero a una distancia de 2 casillas debe estar adyacente a una casilla

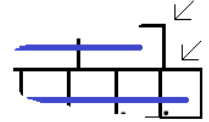
5	4	1
4	3	.
1	3	.
.	.	2

- Se puede usar una pluma en una fila para saltarse la escritura de números hasta cierto punto, aquí use la pluma para saltarse 5 casillas y poder escribir el 2 y 3 que le salieron en los dados y poder así unir la línea, una vez usada la pluma se debe escribir desde las casillas anteriores que están vacías.




Notas importantes #3

- Ningún jugador puede contar con numero ya subrayados.
- El número 6 se puede utilizar como si fuera un 1 o un 5
- El jugador puede hacer más de 1 línea en su turno, pero no debe demorarse
- Tacha estas dos filas en solitario o partidas cortas a dos jugadores
- En modo solitario no ganas PV por mayorías



Glosario

 - (1) 4 de comida



El número entre paréntesis es equivalente al costo en plumas, que puedes tomarlo en cualquier momento, cuando lo adquieres tachas la mitad del círculo, cuando lo usas lo tachas completamente



..... Los diamantes sirven para aumentar o disminuir 1 unidad en el dado



..... Escudo suma a tu defensa



..... Quita un efecto de enemigos



..... Plumas para aprender habilidades

PV

..... Puntos de victoria












(continuo)

..... Se quita hasta que el jugador muera

Jonathan steve López martinez, Bogotá Colombia Questlandia Game board – roll and write 2020



pegas estos iconos en otro dado de 6 caras

										<i>PV</i>	
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----------	---