

Nine Lives Rules - A Rogue-Like Roll-and-Write Game

Resumen: Eres un gato tratando de explorar un calabozo. Sólo tienes 9 intentos (o vidas) para explorar el Calabozo. Encuentra un tesoro, mejora tu Gato y explora la mazmorra para ganar más puntos.

Jugadores: 1 - 100+

Tiempo de juego: 20 minutos

Componentes necesarios: 6 dados de seis caras, uno de ellos de diferente color que los otros cinco y una hoja de "Nueve Vidas" por jugador.

Configuración: Lanza 2 d6 para determinar los **Objetivos Finales** del juego, marca los Objetivos Finales con una X sobre el símbolo del dado. (Vuelva a tirar si es necesario hasta que haya dos números diferentes)

Todos los jugadores usarán el mismo diseño de mapa de mazmorra y metas finales. El juego se juega simultáneamente, con los jugadores tratando de ganar la mayor cantidad de puntos. Todos los jugadores usarán la misma piscina de dados para cada tirada, asignando lo que cada jugador determine.

Juego:

Determinar el punto de partida - Lanza 2 d6 que son de diferentes colores. Usa el dado más oscuro para determinar las columnas y el más claro para determinar las filas. Encuentra las ubicaciones coordinadas en el mapa de la mazmorra. Elige una y marca una X en el Mapa de las Mazmorras para mostrar tu punto de partida para esta vida. Si sale un 6 en el dado, es un comodín para esa fila o columna, y puedes elegir cualquier ubicación mientras sigues el otro dado tirado. Si ambos dados son 6, puedes empezar en cualquier lugar del mapa. Cada jugador elige su propio punto de partida siguiendo estas reglas.

Elige un gato - Elige un gato marcando el número de esta vida en la esquina para esta carrera en el calabozo. Para el primer turno, usa el Gato de Salida. En los siguientes turnos, puedes elegir cualquier gato que aún no haya sido elegido. En un juego multijugador, cada jugador puede elegir cualquier gato que desee para cada vida.

Tira 5 dados - Tira 5 d6 por la vida de este gato en el calabozo.

Asignar Dados - Para cada dado, elige entre Actualizar una habilidad o Mover la dirección de los dados en el calabozo. Los jugadores utilizan simultáneamente los 5 dados lanzados para mover y/o mejorar.

Repite estos pasos para cada vida de su gato.

Cómo funciona el movimiento:

- Ortogonalmente (Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda; Norte, Sur, Este, Oeste)
- Cuando entres en una nueva plaza o habitación, marca una X en ella.

- Tu próximo movimiento debe seguir siempre desde la última X que marcó esta vida.
- Los números de los dados corresponden a la dirección en la que puede moverse; 1=Norte, 2=Este, 3=Sur, 4=Oeste, 5=Norte O Sur, 6=Este o Oeste
- Sólo puedes entrar en una plaza/cuarto sin una X. Nunca puedes volver sobre tus pasos o ir a un espacio que ya hayas X'editado.
- Si entras en una casilla o habitación con un icono al que hayas ascendido, ganarás un tesoro. Marca con una X uno de los tesoros. Cada Tesoro vale 2 Puntos de Victoria.
- Puedes X cuadrados/cuartos que tienen iconos que no has desbloqueado aún, pero no ganarás ese Tesoro en este juego.
- Hay "Flechas de actualización" en todo el mapa. Si alguna vez entras en uno de estos espacios, inmediatamente marcas la siguiente X en cualquier pista de actualización.

Cómo funciona la actualización:

- Hay cuatro pistas de habilidad para avanzar para mejorar tu Gato a lo largo del juego.
- Mejora de izquierda a derecha, marcando una X en el cuadrado vacío más a la izquierda que corresponde al dado.
- Una vez que un cuadrado con un icono en él es X'ed, ahora tienes esa habilidad.

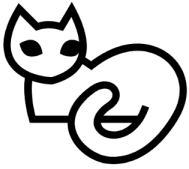
Al entrar en los espacios del mapa de la mazmorra con ese icono, ahora ganas el Tesoro.

- Una vez que una habilidad ha sido mejorada 9 veces, desbloqueas una habilidad única para usar una vez durante la vida de cada Gato.
- Las mejoras permanecen durante todo el juego.

Fin del juego: Después de que hayas usado tu último Gato (9 vidas), el juego ha terminado. Suma tu puntuación. Cada Tesoro ganado vale 2 Puntos de Victoria. Gana los correspondientes Puntos de Victoria por cada Upgrade desbloqueado (En cada nivel de habilidad, el primer desbloqueo es de 1 VP, el segundo desbloqueo es de 2 VP adicionales, el tercero es de 3 VP adicionales). Suma tus Puntos de Victoria por los dos Objetivos Finales que se tiraron durante la Instalación. El jugador con más Puntos de Victoria es el ganador!

Diseñado por Joe Hout

Traducido por Sergi Sanchez de juegosrollandwrite.com

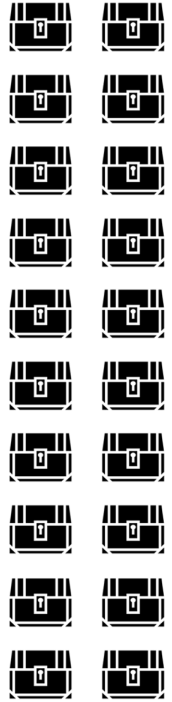


NINE LIVES



GATO INICIAL	<input type="checkbox"/>	1
GATO RAPIDO UN MOVIMIENTO EXTRA	<input type="checkbox"/>	
GATO SALTARIN UNA VEZ QUE ESTA VIDA, PUEDE SALTAR UN ESPACIO AL MOVERSE	<input type="checkbox"/>	
GATO INTELIGENTE LAS MEJORAS DESCUBIERTAS AL MOVERSE DAN UNA X ADICIONAL	<input type="checkbox"/>	
GATO CODICIOSO +1 COFRE DE BONIFICACIÓN POR CADA COFRE GANADO ESTA VIDA	<input type="checkbox"/>	
GATO FLEXIBLE HAZ CUALQUIER DADO COMODIN	<input type="checkbox"/>	
GATO TELETRANSPORTADO LOS BORDES SE CONECTAN AL LADO OPUESTO	<input type="checkbox"/>	
GATO AGIL PARA ESTA VIDA, TODOS LOS 1 Y 3 SON 5 TODOS LOS 2 Y 4 SON 6	<input type="checkbox"/>	
GATO EXPLORADOR PUEDES EMPEZAR EN CUALQUIER LUGAR CON ESTA VIDA	<input type="checkbox"/>	

TESOROS 2VP



UPGRADES

	1 VP		2 VP		3 VP	→ CADA VIDA, 1 MOVIMIENTO ADICIONAL
	1 VP		2 VP		3 VP	→ CADA VIDA, COMIENZA EN CUALQUIER LUGAR DEL CUADRADO DE PARTIDA
	1 VP		2 VP		3 VP	→ CADA VIDA, GANA +1 COFRE DE BONIFICACIÓN EN EL PRIMER COFRE ENCONTRADO
	1 VP		2 VP		3 VP	→ CADA VIDA, 5 Y 6 SON COMODIN

METAS FINALES

	BORDES 1 VP POR CASILLA TOCANDO UN BORDE		MUCHAS CUADRICULAS 6 VP POR CADA 3X3 CUADRICULA CON 5 O MAAS X		LINEA HORIZONTAL 10 VP POR CADA LINEA HORIZONTAL COMPLETADA
	CUADRICULA COMPLETA 10 VP POR CADA 3X3 CUADRICULA COMPLETADA		CUADRICULA SOMBREADA 1 VP POR CADA X EN UNA CUADRICULA SOMBREADA		LINEA VERTICAL 10 VP POR CADA LINEA VERTICAL COMPLETA

PUNTUACION FINAL

TESOROS	<input type="text"/>
UPGRADES	<input type="text"/>
META FINAL #1	<input type="text"/>
META FINAL #2	<input type="text"/>
TOTAL	<input type="text"/>