

Siege of Eternal Night

Diseñado por **D .DiMaggio** Arte por **P.Briaud** email CRVCRT@gmail.com

Agradecimiento especial por las pruebas de juego y la revisión de las reglas: C. Sgattoni & G. Uitz.

Traducción: Sergi Sánchez de juegosrollandwrite.com

Número de jugadores: 1 Duración 10-15 min Edad: 8+ Se necesita para jugar: Hoja de campo de batalla, 2 dados d6, un bolígrafo/lápiz y esta hoja de reglas.

La historia se repite pero nadie recuerda lo que pasó la última vez, el silencio fue interrumpido por cantos de guerra, el momento había llegado...

Objetivo del juego

Derrota a todos los enemigos (cuadrados grises) en la cuadrícula del campo de batalla antes del final de la noche (9º turno).

Cómo jugar

Tira 2 dados al principio de cada turno. Los resultados se utilizarán para desplegar tropas fuera de la puerta, lanzar hechizos mágicos o lanzar una descarga de ballesta hacia el enemigo:

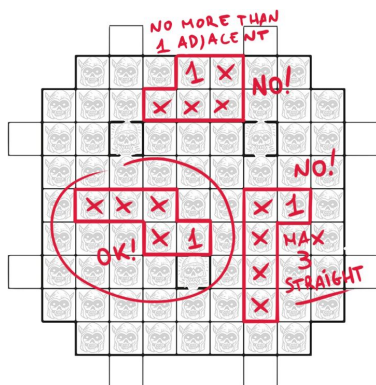





te permite desplegar una tropa, cuyo tamaño es igual al valor del dado lanzado. Marca una secuencia de casillas enemigas en la hoja del campo de batalla, siguiendo la Regla de Despliegue* (explicada en la página 2). Puedes dibujar cualquier forma con las siguientes dos restricciones:


1. Una secuencia no puede tener más de tres cruces en línea recta.
2. Cada cruz de una forma sólo puede ser ortogonalmente adyacente a otra cruz de la misma forma.


Imagínese una serpiente que puede girar a la izquierda y a la derecha, pero que no puede girar 180°. Vea los ejemplos siguientes:

Ejemplo de despliegue de tropas "5" en el primer turno.



Además, para cada , ,  tirada del dado, se cruza un círculo en el altar (la sección central inferior). Una vez que hayas completado una fila de tres círculos en el altar, puedes desplegar un Héroe que lidere una tropa de cualquier tamaño entre 1 y 5 que puede ser desplegada en cualquier momento durante cualquier turno, además de los resultados de los dados según la Regla de Despliegue*.

-  Escoge uno de los dos hechizos (Golpe de Llama o Martillo Divino) que aparecen en la esquina inferior derecha de la Hoja de Campo de Batalla y marca las casillas enemigas en el Campo de Batalla siguiendo la Regla de Despliegue*.

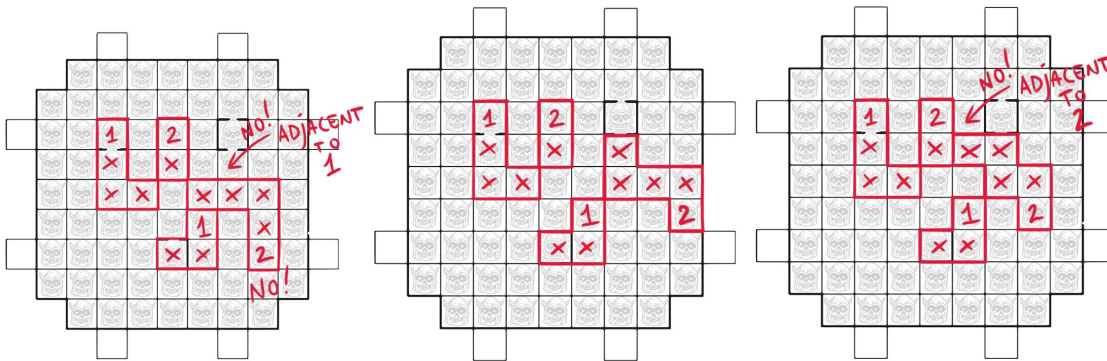
 (dobles) de cualquier valor te permiten disparar con la ballesta. Marca las casillas enemigas en la cuadrícula del Campo de Batalla usando la forma respectiva siguiendo la Regla de Despliegue*. Esta es una acción extra y no reemplaza tu acción regular en este turno. No puedes tachar los círculos del Altar, pero puedes volver a tirar los dados y realizar tu acción normal de dados.

Las formas de los Hechizos Mágicos y de los Tiros de Ballesta pueden orientarse en cualquier dirección (girar y voltear).

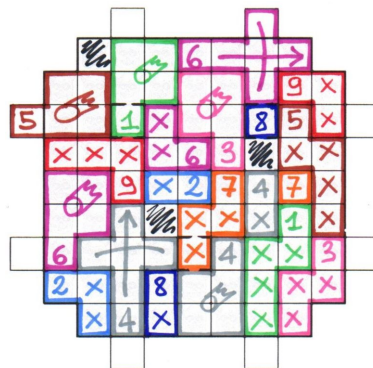
Regla de despliegue* Las figuras dibujadas en un turno nunca pueden estar ortogonalmente adyacentes a las figuras dibujadas en el mismo turno o en el inmediatamente anterior. Esto significa que la segunda figura dibujada en el turno 4 no puede tocar la primera figura dibujada en el mismo turno ni tocar ninguna figura dibujada en

el turno 3. Las figuras dibujadas en el turno 4 pueden ser totalmente adyacentes a las figuras dibujadas en el turno 2 o anteriores. Para seguir esto se recomienda dibujar el número de turno dentro de la figura marcada. Vea el ejemplo siguiente que muestra las dos condiciones:

Ejemplo de despliegue de tropas "5" en el 2º turno respetando la regla de despliegue*.



Ejemplo de una cuadrícula del campo de batalla completamente rellena respetando la regla de despliegue*.



Para empezar un nuevo turno y volver a tirar 2 dados hay que marcar la luna correspondiente en el track de turno.

¿Qué es eso? ¡¡Explosivos??!

3 formas de enemigos en el campo B están delineadas con corchetes. Estos enemigos se denominan Rompeparedes. Cuando marques uno de ellos como parte de tu acción regular, puedes, como acción segura, marcar inmediatamente otro cuadrado enemigo en cualquier lugar del campo de batalla sin tener que seguir la Regla de Despliegue*.

¡Si entramos por aquí estaremos detrás de ellos!

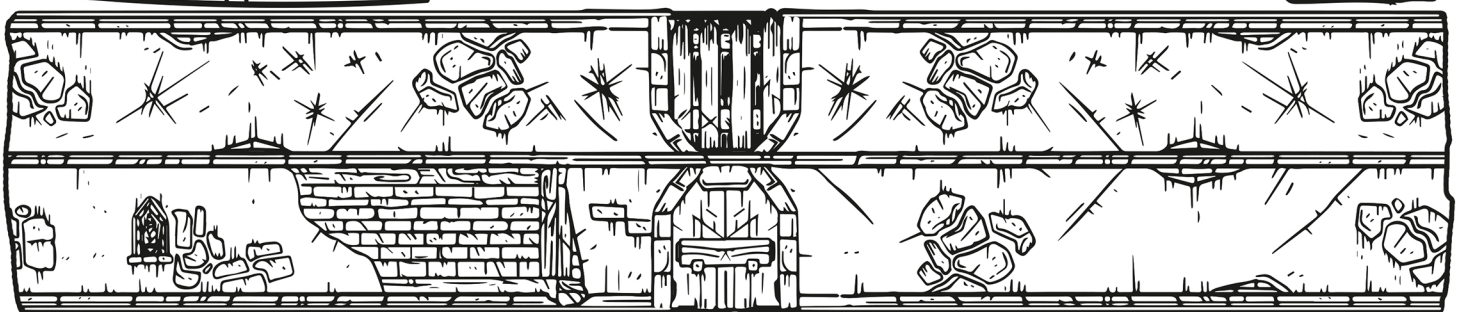
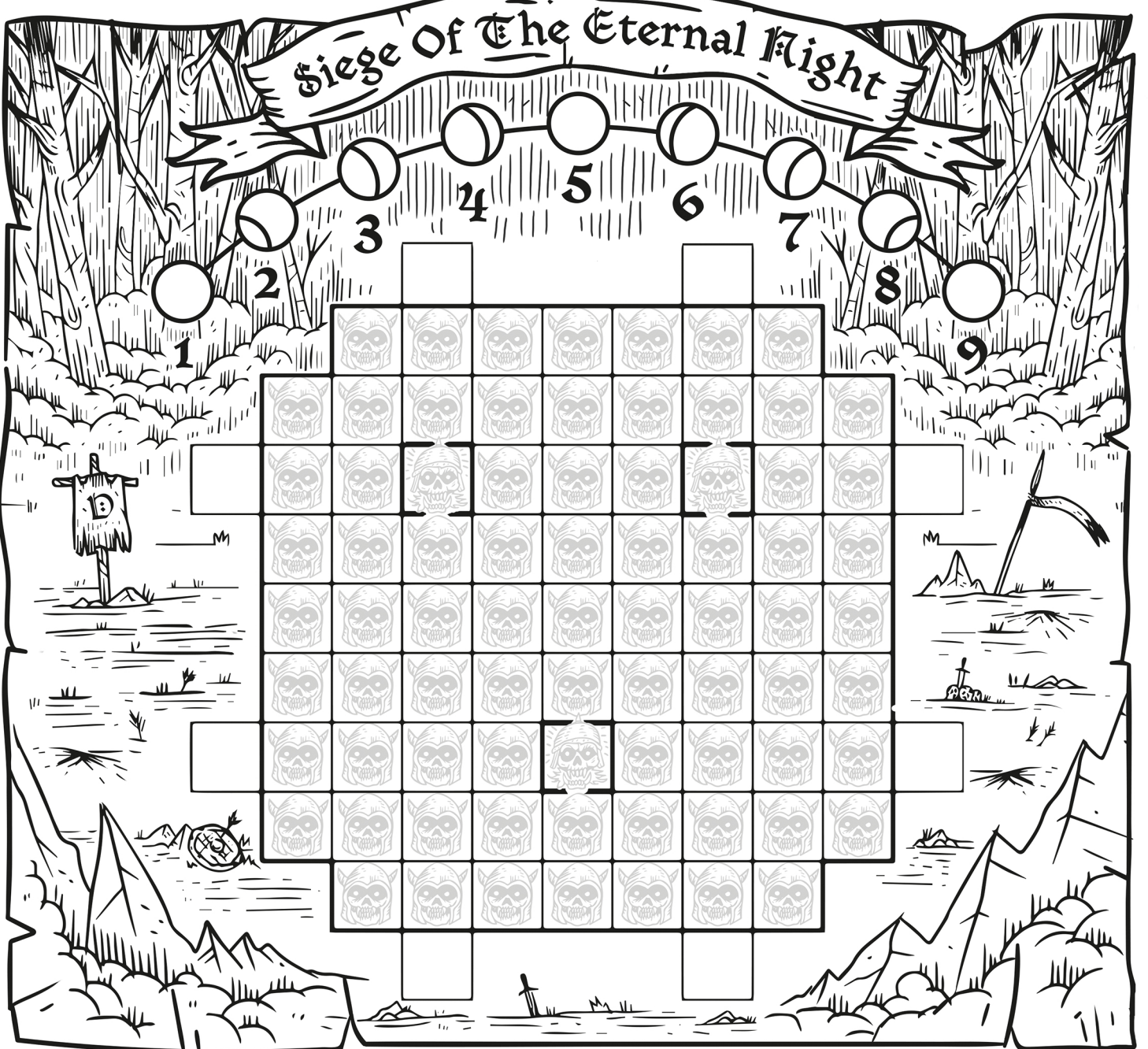
8 casillas alrededor del borde del Campo de Batalla (2 en cada lado) no tienen enemigos impresos. Se pueden utilizar a voluntad para desplegar tropas y se ignoran durante la puntuación final.




Final de la noche Después del turno 9, cuenta el número de casillas enemigas sin marcar en el campo de batalla, el total es tu puntuación.

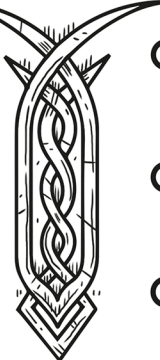










Por fin ha amanecido, el cálido sol ilumina a la tropa que ha acudido a la última llamada...







Variante - Última llamada Comprueba la hora (a.m. - p.m.) antes de que termine el Turno 9, despliega una última Tropa con un valor de hasta la hora actual, siguiendo la Regla de Despliegue*.


Siege Of The Eternal Night



 = 