

Pirámides rodantes

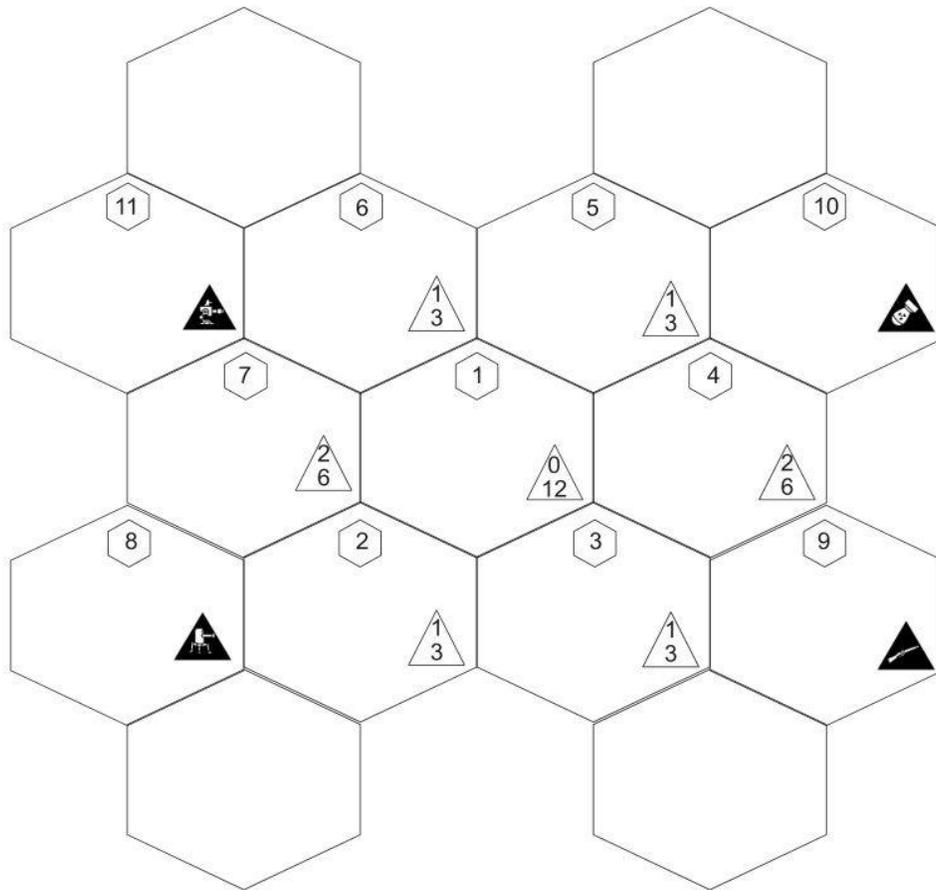
Control de área de rollo y escritura para 1-4 jugadores

Rolling Pyramids es un juego de control de áreas ambientado en el mundo fantástico del Egipto tecnológico gobernado por razas que luchan por dominar. Bastet, Anubians, Ra'shar y Sobeccians están librando la guerra para controlar el área alrededor de la Pirámide Sagrada de Hyskos.

Componentes

Todo el tablero del juego debe estar plastificado para el uso de marcadores de pizarra, o el juego debe jugarse con bolígrafo y borrador, ya que habrá mucho borrado.

1 tablero principal de doble cara (en la versión de demostración hay 3 mapas, pero solo dos de ellos estarán en el juego final): mapa de fábrica interior, mapa de fábrica exterior y mapa 4x.

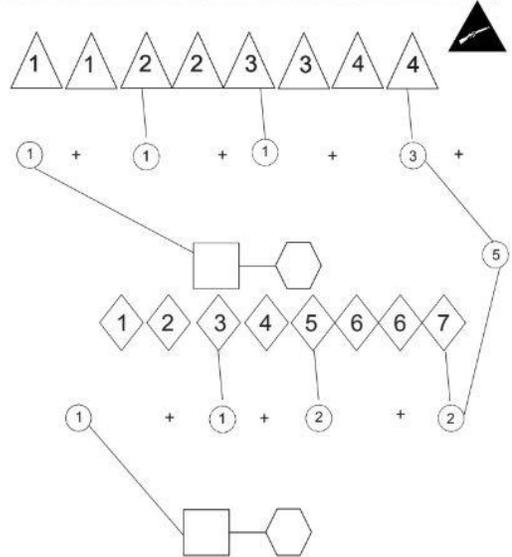
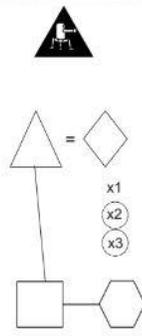
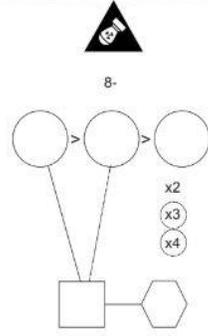
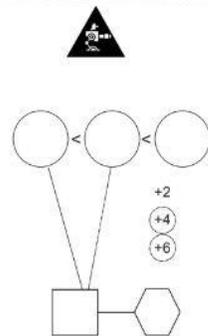
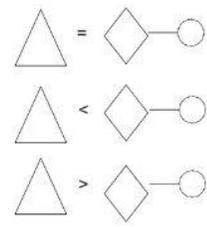
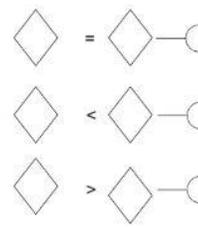
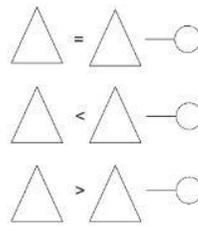
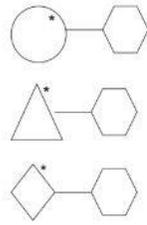


Tablero exterior de fábrica

Tableros de 4 jugadores, uno para cada facción (en la versión de demostración del juego, solo hay tableros de Anubian y Bastet en los próximos días, seguidos de Sebbacians y Ra'shar en algún momento en el futuro)



* -> x2



Tablero de jugador anubiano

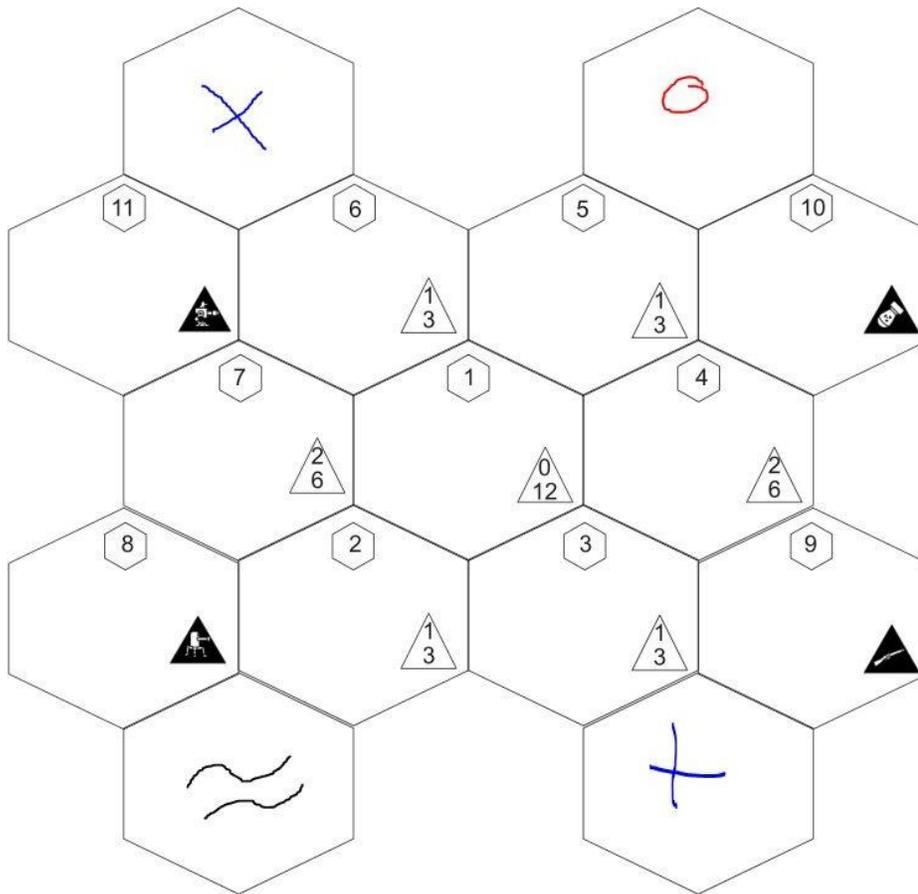
16 dados: 2 d4 y 2 d8 por jugador, preferiblemente de un color (4 dados para un jugador deben ser de un color, luego 4 dados para el segundo jugador del segundo color, y así sucesivamente)

Rotuladores/Lápiz en 4 colores diferentes y gomas de borrar

Configuración

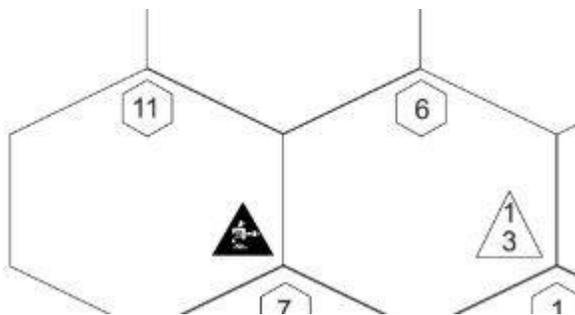
Cada jugador coge un rotulador/lápiz, un tablero de jugador y 4 dados de su color (2 d4 y 2 d8)

Coloca el tablero principal para que todos los jugadores puedan alcanzarlo. Elige al primer jugador al azar. El último jugador elige un área de inicio (área sin nada escrito), luego continúa hacia la derecha, hasta el primer jugador. Cada jugador también debe poner algún símbolo para representar su insignia. No debe ser algo muy complicado.



El último jugador eligió el área en la parte inferior derecha y puso su símbolo (+). Luego, el segundo jugador coloca su símbolo en el territorio superior izquierdo colocando su símbolo (x).

Tablero principal



Cada espacio hexagonal en el tablero principal tiene 3 elementos: Hexágono interior con un número, para representar el número del espacio, utilizado en el despliegue de unidades, Pirámide blanca o negra - La pirámide blanca representa los puntos de victoria ganados al controlar el espacio - número superior al final de cada turno, número inferior al final del último doblar.

Las pirámides negras representan fábricas, que añaden bonificaciones a los jugadores que las controlan.

Espacio interior donde se despliegan las tropas (donde está escrito el número) Las zonas de salida no pueden ser atacadas, por lo que no tienen numeración.

Tableros de jugador

El tablero del jugador tiene varias secciones.

En la parte superior del tablero, una vez anotado el número, no se puede borrar. En la parte inferior, los números se borran después del despliegue.



* -> x2

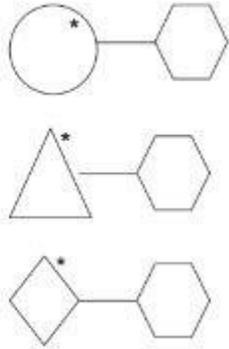
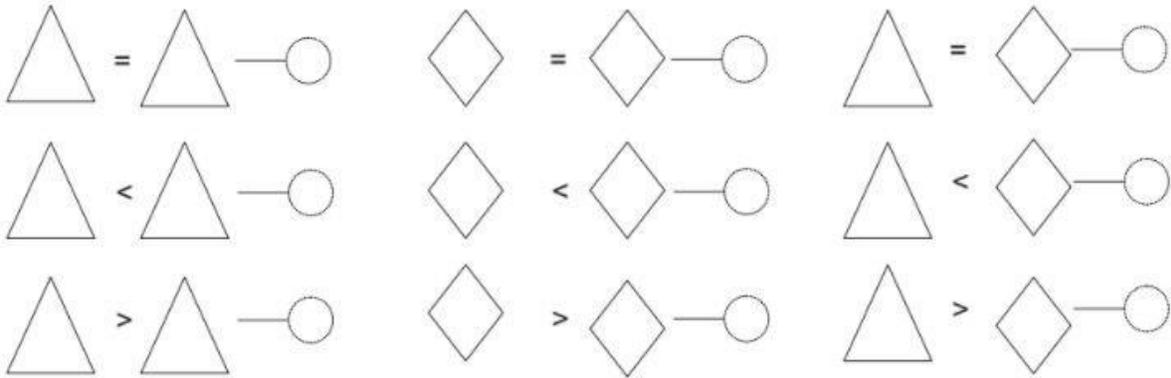
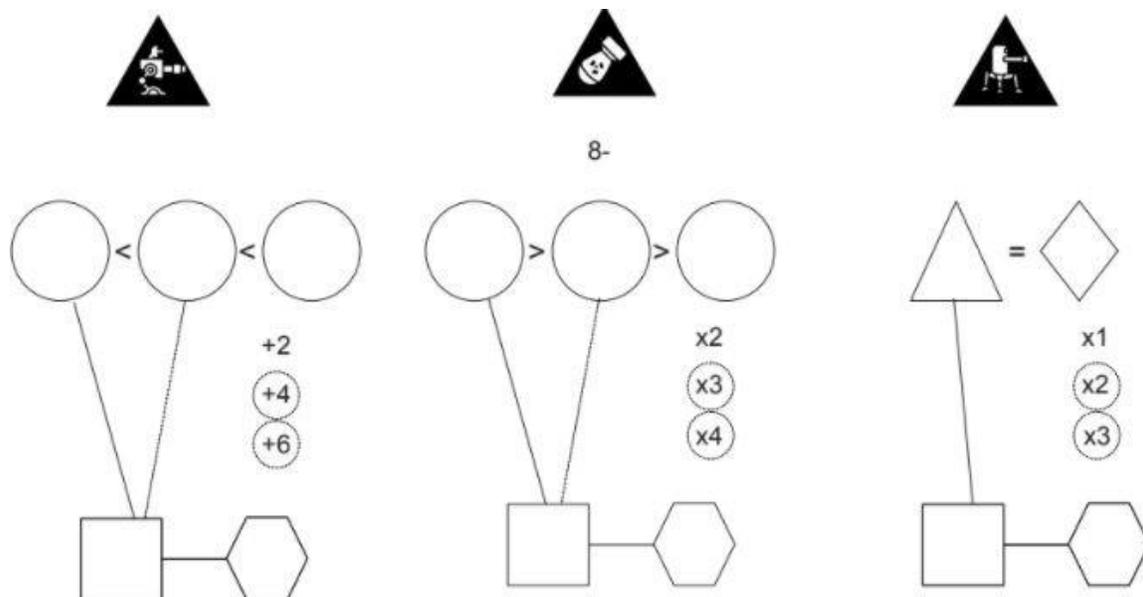


Imagen de carrera, habilidad de héroe y tragramonedas de héroe:

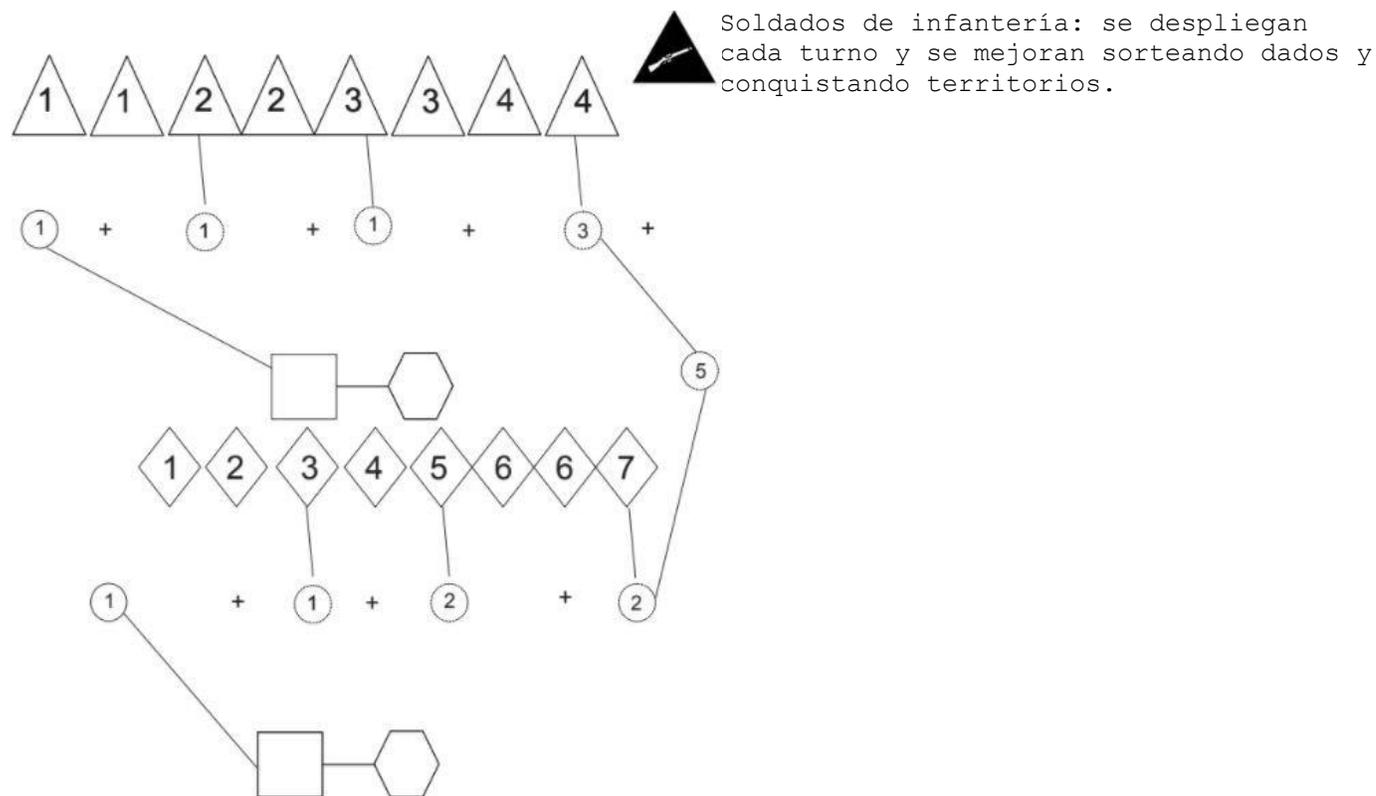
Los héroes son tipos especiales de unidades, que tienen habilidades especiales y se muestran en el tablero principal como números con * (estrella) sobre ellos.



Sección de actualización: los números escritos aquí abren nuevas posibilidades para los jugadores, en la parte inferior del tablero.



Unidades especiales: se despliegan una vez que se llenan todos los espacios y tienen grandes modificadores. Se actualizan con la sección de actualización, y se pueden modificar controlando una fábrica en el tablero.





Dispositivos especiales que se desarrollan con la sección de actualización y se pueden implementar en territorios al final de la ronda.

El turno

El turno se divide en 5 fases:

1. Rollo y calado
2. Desarrollar
3. Implementar
4. Fase de puntos
5. Fase de limpieza

1. Rollo y Calado.

En esta fase, el primer jugador tira todos los dados (2d4 y 2d8 por jugador). Luego, los jugadores seleccionan los dados y los escriben en sus tableros de jugador. Redacción de dados: cada jugador toma un dado, del primero al último. Luego, cada jugador toma un dado del último al primero. Entonces otra vez Cada jugador toma un dado yendo del primero al último. Luego, nuevamente, cada jugador toma un dado del último al primero. Entonces, por ejemplo: en el juego de 3 jugadores donde tenemos el jugador A, el jugador B y el jugador C:

A toma 1, luego B toma 1, luego C toma 1,
Luego C toma 1, Luego B toma 1 Luego A toma 1
Luego A toma 1, luego B toma 1, luego C toma 1
Luego C toma 1, luego B toma 1, Luego A toma 1.
Cada jugador termina con 4 dados.

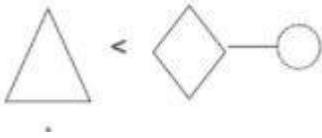
En el momento en que el jugador toma el dado, escribe el número en su tablero de jugador. Puede escribir  cualquier número, puede escribir  solo el número desde d4, puede escribir  solo el número desde d8. Si el jugador controla una fábrica, si está escribiendo un número en esa parte del tablero del jugador, puede sumar o restar 2 del número. Si el jugador elige su propio color de dados, puede sumar o restar 1 del número.

También podría tachar uno de los espacios en la parte del lacayo del tablero de jugador si ese es el número y el dado tiene esa forma (para el espacio  se debe elegir un 4 en d8). Este número puede ser modificado por el jugador eligiendo su propio color o controlando la fábrica de lacayos.

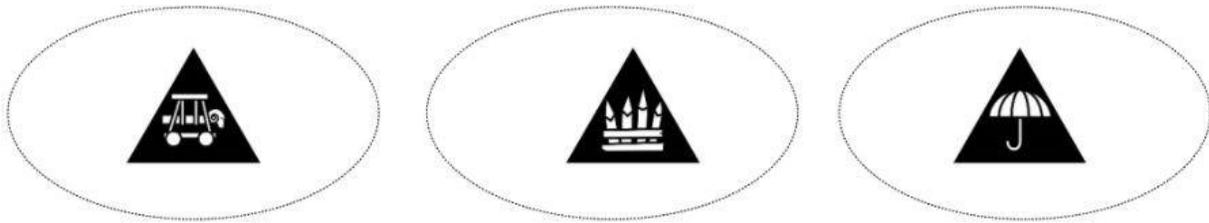
Después de que el último jugador haya elegido y anotado el número, comienza la segunda fase.

2. Desarrollo

En la segunda fase, los jugadores miran su parte de desarrollo del tablero y pueden elegir desarrollar tecnologías o mejorar sus producciones militares.



Para este desarrollo, un jugador debe escribir un número de un d4 y un número de un d8 que sea mayor que el primer número. En esta fase, puede marcar el círculo junto a ellos y luego usarlo para una de las actualizaciones:

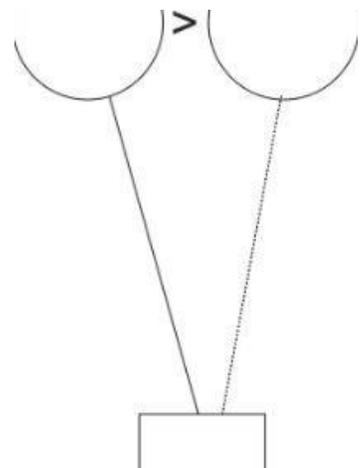


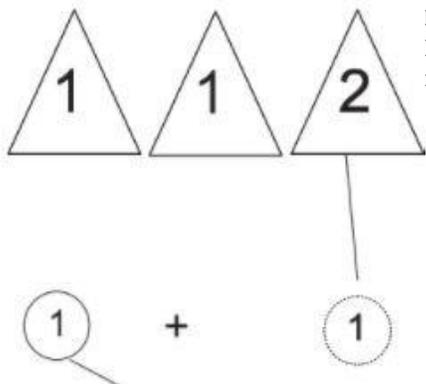
El jugador puede actualizar uno de los desarrollos. Ver apéndice para sus descripciones.

x1 El jugador puede actualizar las producciones militares. Del círculo próximo al círculo en la línea, es el que se utiliza en el cálculo de parte de la fase. Si se actualiza

x2

x3

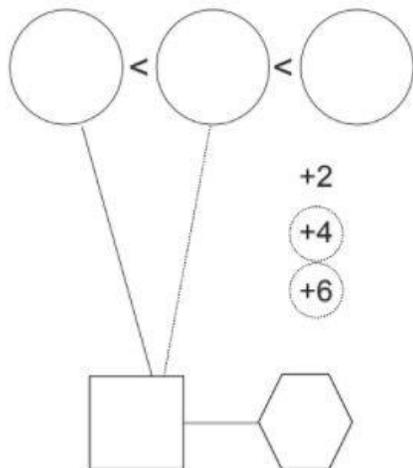




La cayo se actualiza automáticamente cuando se tachan todos los números antes de un círculo (en este ejemplo, tanto 1 como 2)

En la parte de Cálculo, los jugadores calculan sus unidades:

El número de héroes es el mismo que el número anotado en los dados.

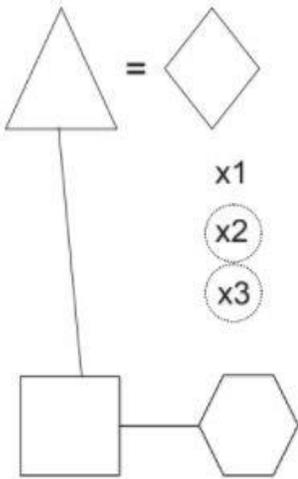


Esta unidad se despliega cuando se llenan los tres círculos. El número en cada círculo debe ser más pequeño que el número en el siguiente círculo. Después de que todos estén llenos, se toma el número del círculo más a la izquierda y se suma al número de abajo. Sin actualizaciones, es el número más 2. Si el jugador ha actualizado +4, sería el número más 4. Si el jugador ha actualizado la línea, se tendrá en cuenta el número medio.

La suma se escribe en el Cuadrado.

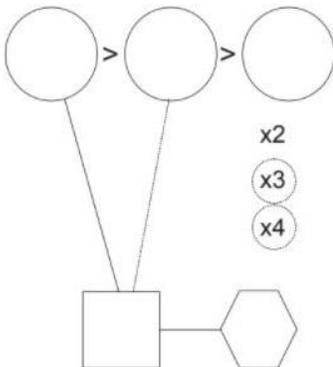


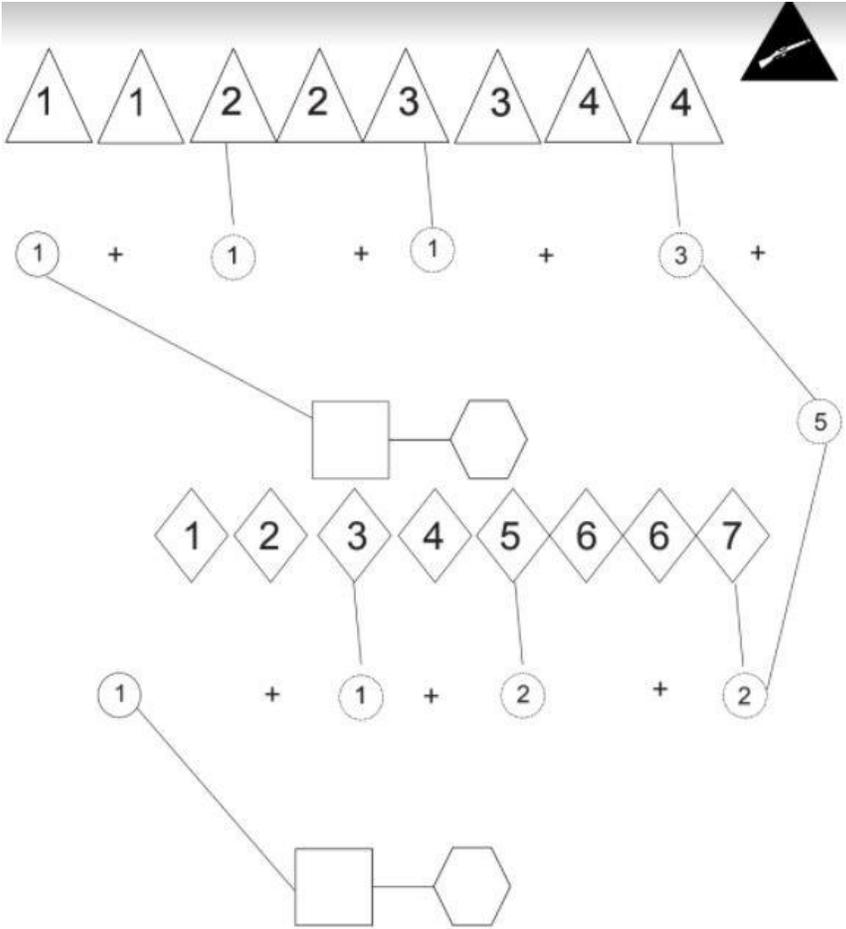
Esta unidad se despliega cuando se llenan los tres círculos. Número en el Triángulo a la izquierda y Romb a la derecha deben ser iguales. Después de que todos estén llenos, se toma el número del triángulo y se multiplica con el número de abajo. Sin actualizaciones, es el número multiplicado por 1. Si el jugador ha actualizado x2, sería el número multiplicado por 2. La suma está escrita en el Cuadrado.



8-

Esta unidad se despliega cuando se llenan los tres círculos. El número en cada círculo debe ser mayor que el número en el siguiente círculo. Después de que todos estén llenos, se toma el número del círculo más a la izquierda, se resta de 8 y se multiplica con el número a continuación. Sin actualizaciones, es el número multiplicado por 2. Si el jugador ha actualizado x3, sería el número multiplicado por 3. Si el jugador ha actualizado la línea, se tendrá en cuenta el número medio. La suma se escribe en el Cuadrado.





Los lacayos se despliegan cada turno. Su número es 1 + cualquier número desbloqueado después de él. Hay dos grupos de lacayos. Si todas las actualizaciones están desbloqueadas para ambos grupos, el número en ambos grupos aumenta en 5. La suma debe escribirse en el cuadrado.

3. Fase de implementación

En la tercera fase, los jugadores cubren sus hojas para que otros jugadores no puedan ver lo que están escribiendo, y para cada unidad escriben en qué hexágono están desplegadas (Escribe el número de hexágono en el hexágono al lado del cuadrado en el tablero del jugador). Las unidades solo pueden desplegarse en espacios adyacentes a los espacios que controla el jugador, incluida la ubicación inicial de los jugadores. La bomba  se puede desplegar en cualquier lugar, pero las unidades no se quedan en el espacio para controlarla.

Si el espacio está vacío, el jugador escribe el número y ahora lo controla.

Si el espacio tiene unidades del jugador, suma números y anota la suma.

Si dos jugadores escriben el mismo número, o el jugador escribe un espacio donde ya hay unidades, se produce una pelea. El número más pequeño se resta del más grande, y lo que queda se escribe en el espacio. Ese jugador ahora controla el espacio. Si los números son iguales, se matan entre sí.



Si hubo un desplegado en la frontera desde el cual un jugador atacó al otro, antes de restar, dividir el número de defensores por la mitad



Si hubo un desplegado en el borde desde el cual un jugador es atacado, antes de restar, divide el número de atacantes por la mitad



Si hubiera un desplegado en el espacio que es atacado por una bomba, protege a la mitad de los defensores.

Por cada territorio que un jugador conquista, puede tachar uno de los triángulos en la sección de lacayos.

4. Fase de puntos

En la fase de puntos, cada jugador calcula cuántos puntos obtiene de los territorios que controla y los anota en su tablero de jugador. Cada territorio da número de puntos escritos en la parte superior del triángulo en él. Los puntos se mantienen ocultos hasta el final del juego.

5. Fase de limpieza

En la fase de limpieza, cada jugador limpia la parte inferior del tablero del jugador: ejércitos terminados y lacayos. El jugador no limpia los ejércitos sin terminar, se quedan hasta que terminen.

Cada jugador también puede implementar tecnologías que haya desarrollado; escríbalas en ubicaciones respetadas.

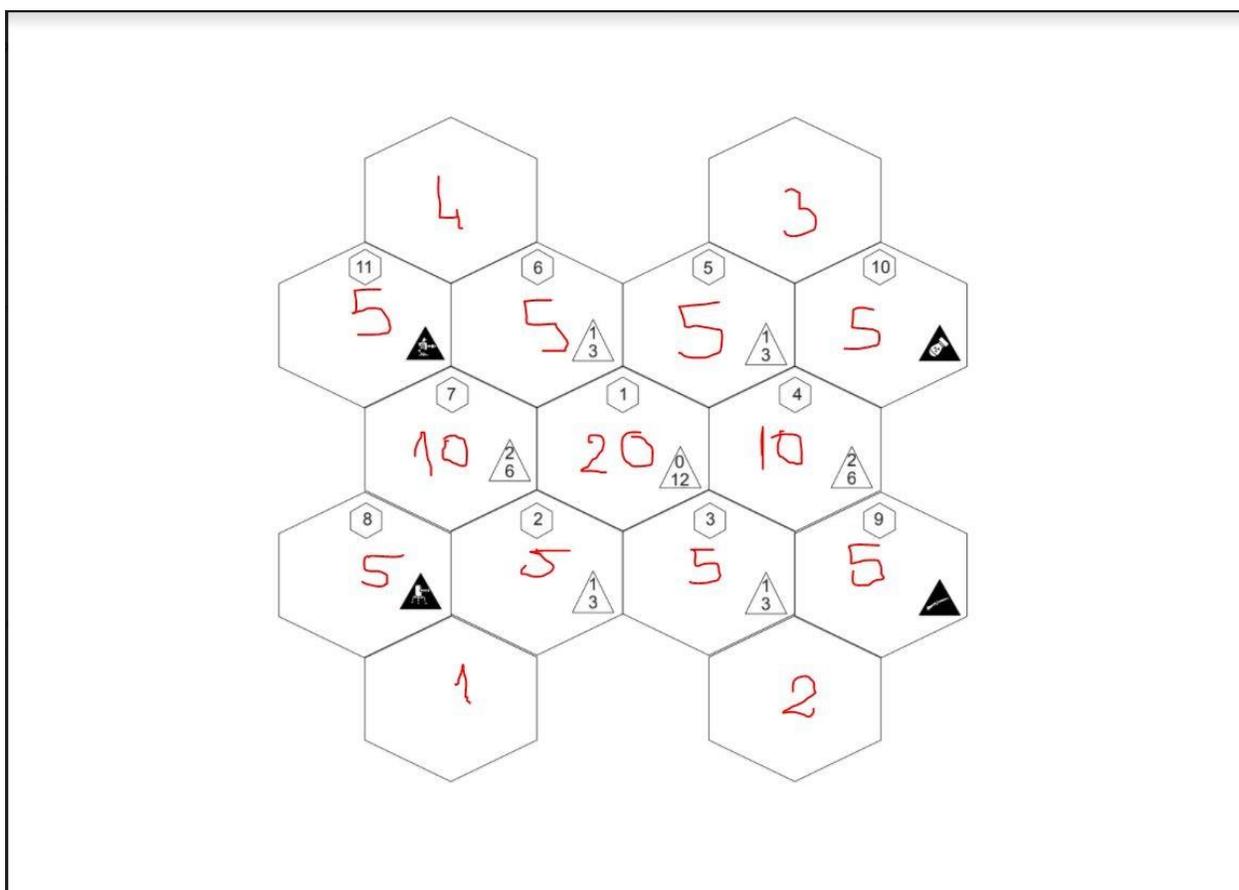
Fin del juego

El juego termina después de 10 rondas. En la décima ronda, marque el número inferior del triángulo. El jugador con más puntos es el ganador.

Variante Solo - Revolución Hyskosiana

En Revolución Hyskosian, el jugador está jugando una carrera luchando para liberar las tierras alrededor de Hyskos Pyramid. Aquí están las diferencias en el juego:

Elija un mapa y rellénelo como se muestra en la imagen. Lanza 1 d4 y marca tu posición inicial en un número que obtengas. Y 10 entre sí zona de inicio.



El objetivo del juego es conquistar la pirámide (espacio número 1) y los 3 espacios iniciales restantes. Los números mostrados son Unidades del Faraón Hyskosiano.

Durante la fase de tirada y selección, un jugador tira 6 dados (3 d4 y 3 d8) y elige 4 de ellos. Los anota, igual que en la variante Normal.

Durante la fase de puntos, en lugar de obtener puntos, haga lo siguiente:

Suma los números de los dados elegidos y divide por 2. Los números resultantes son refuerzos del faraón. Aparecen en el espacio número 1 y dan la vuelta al tablero (2,3...) dejando un soldado, aumentando el número en ese espacio en 1. Ejemplo si el jugador elige 4,4,6 y 2 sería $16/2 = 8$ Entonces, si el jugador estuviera en el espacio 11, el espacio 1 tendría 21, el espacio 2 - 6, el espacio 3 - 6, el espacio 4 -11 y así sucesivamente hasta el espacio 8 - 6.

Si el jugador tuviera 4 en el espacio 3, sería así: el espacio 1 tendría 21, el espacio 2 - 6, en el espacio 3 4 soldados eliminarían a los jugadores 4, luego 1 se quedaría allí, por lo que el espacio 3 tendría 1 y el espacio 4 tener 11

Después de los refuerzos, el jugador obtiene nuevos soldados iguales al número en la parte superior del triángulo en cada espacio que controla. Esas unidades pueden reforzar el espacio actual o usarse en el siguiente turno para atacar.

El juego termina después de que el jugador controle la pirámide y las 4 zonas de inicio, o al final del turno 15.

Los desarrollos especiales (carnero, pinchos y paraguas) no se utilizan en la variante individual.

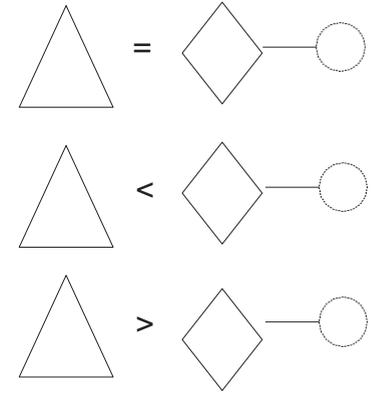
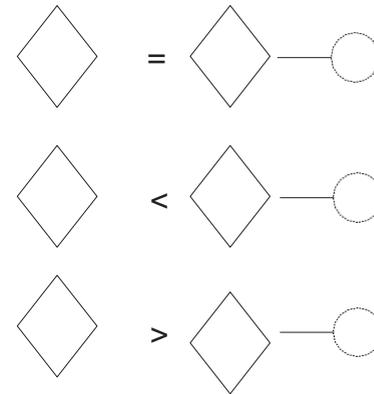
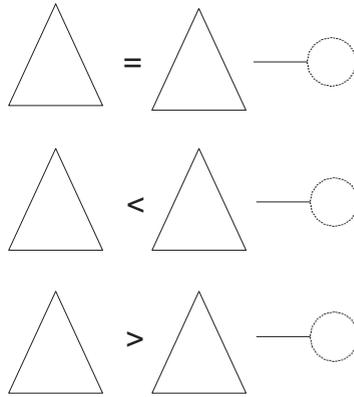
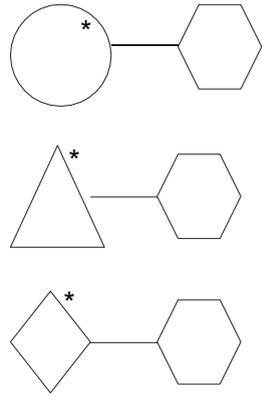
Apéndice

Habilidad de héroe Anubian - Cada héroe destruye 2 defensores cuando atacan

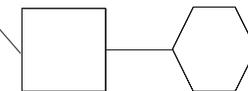
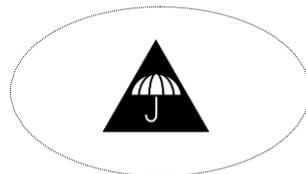
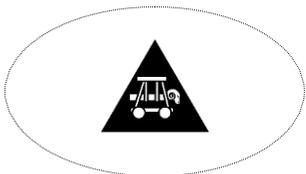
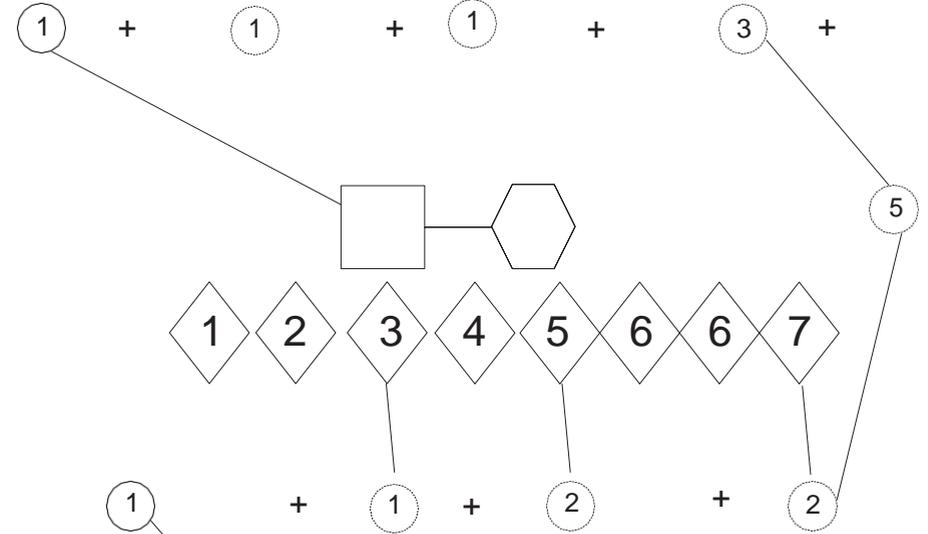
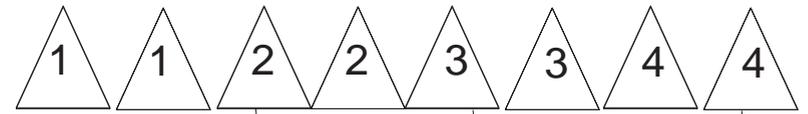
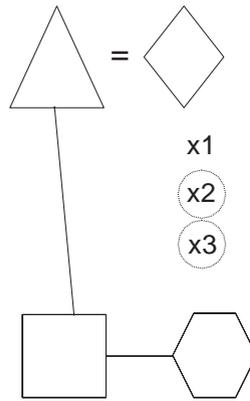
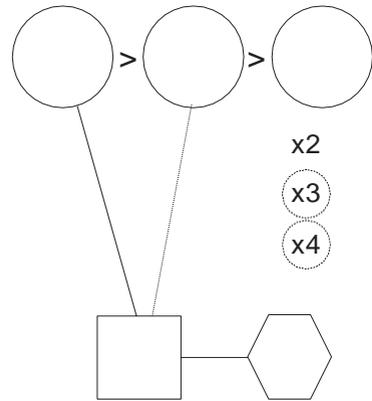
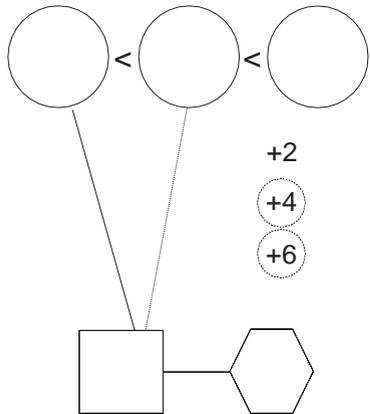
Habilidad de héroe Bastet - Cada héroe necesita 2 puntos para ser destruido.



* -> x2

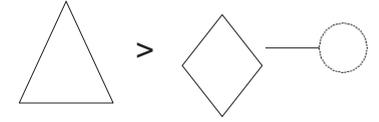
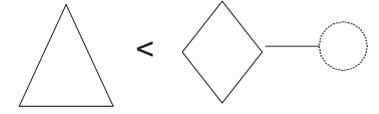
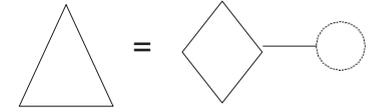
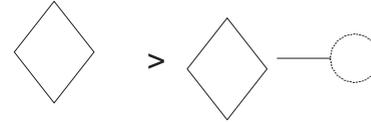
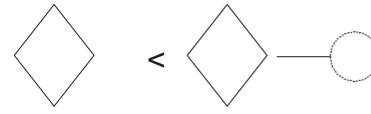
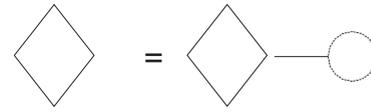
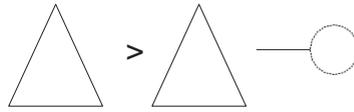
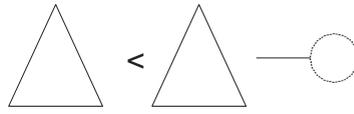
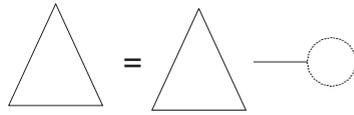
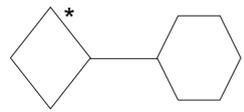
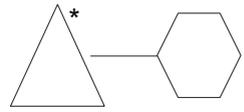
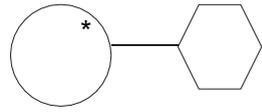


8-





* <- x2



8-

