

# *Terminal Dispute*

**A roll and write game for 1-6 players.**

Beta, 1.8

Designed by [Robin David](#).

Please do not redistribute this file.

Please send any feedback to:  
[me@robin-david.com](mailto:me@robin-david.com)

## **Printing**

Imprima las páginas 2 a 6 en papel normal. Este documento es de tamaño A4, por lo que si está imprimiendo en papel de tamaño Carta, configure su impresora en "escala para ajustar".

La página 5 incluye el tablero compartido para asignar dados. La página 6 contiene hojas de jugador adicionales; es posible que desee imprimir varias copias de esa página.



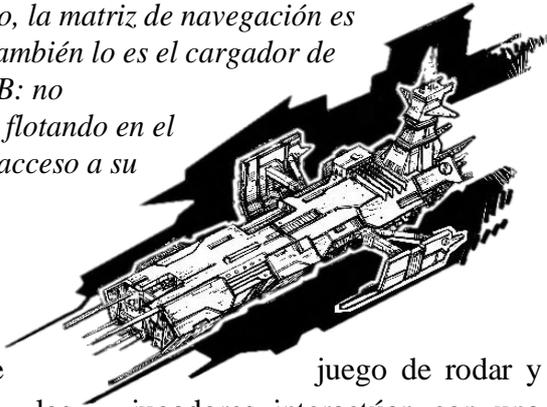
# Terminal Dispute

**A roll and write game for 1-6 players. Design by Robin David.**

## Background

*E Las sirenas de emergencia resuenan por toda la nave estelar y corres hacia las cápsulas de escape. Tómate un momento para activar completamente los sistemas de escape y tendrá muchas más posibilidades de sobrevivir.*

*Por supuesto, la matriz de navegación es vital, pero también lo es el cargador de teléfono USB: no quiere estar flotando en el espacio sin acceso a sus juegos!*



En este juego de rodar y escribir, los jugadores interactúan con una terminal de cápsula de escape. Durante doce turnos, usarán dados para poner números en la matriz de navegación y encender el cargador del teléfono. Al final del juego, el jugador que haya completado estas tareas de manera más eficiente es el ganador.

## Configurar

Cada jugador toma una impresión del terminal, que consta de la matriz de navegación y la cuadrícula hexagonal del cargador de teléfono.

Cada jugador también toma un bolígrafo o un lápiz.

Coloque el tablero compartido en el centro de la mesa.

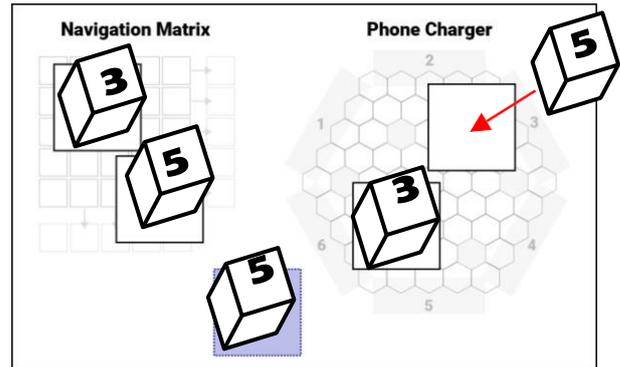
Reúne 5 dados de seis caras.

Encuentra un objeto para usarlo como marcador de primer jugador.

El jugador que estuvo más recientemente en el espacio es el jugador inicial. En su defecto, elige un jugador inicial al azar.

## Game Play

Al comienzo de cada ronda, el jugador inicial tira los cinco dados y los asigna a lugares en el tablero compartido. Dos dados irán a la matriz de navegación, dos dados al cargador de teléfono y un dado a la casilla marcada como "Sin usar".



*El jugador inicial tira y tira los dados y coloca un dado en cada uno de los 5 cuadrados, determinando cómo todos los jugadores pueden usar esos dados.*

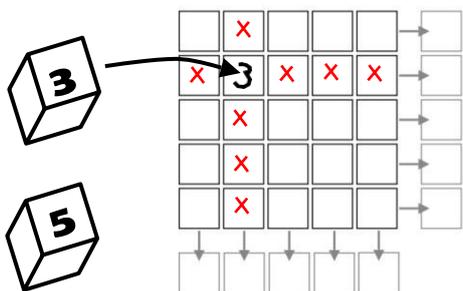
Una vez que el jugador inicial ha asignado los dados, todos los jugadores ingresan los valores de los dados en sus terminales. (Ver página siguiente). Los valores de los dados en los espacios de la matriz de navegación deben usarse para la matriz de navegación de cada jugador y los valores de los dados en los espacios del cargador de teléfono deben usarse para el cargador de teléfono de cada jugador.

Luego, el siguiente jugador, en el sentido de las agujas del reloj, se convierte en el jugador inicial. Ese jugador junta los dados y todos comienzan la siguiente ronda.

El juego finaliza después de 12 rondas, cuando la matriz de navegación tendrá un solo cuadrado en blanco restante. Opcionalmente, también puede realizar un seguimiento de las rondas con los 12 rectángulos grises a la derecha de las hojas de los jugadores. Después de 12 rondas, los jugadores calculan sus puntajes finales. El jugador con mayor puntuación es el ganador.

## Navigation Matrix

Los jugadores escriben los dos valores de los dados en la cuadrícula de 5x5. Sin embargo, en un solo turno, los jugadores no pueden colocar los valores de ambos dados en la misma fila o columna; ambos números deben colocarse en filas y columnas completamente separadas entre sí.



El 3 ha sido dibujado en la cuadrícula. Ahora el 5 no se puede colocar en los cuadrados con cruces rojas, ya que estos cuadrados están en la misma fila o columna que el 3.

Los jugadores deben escribir los valores de los dados, si es posible. Si un jugador no puede escribir el valor de un dado (debido a la regla de filas y columnas separadas), debe tachar una casilla vacía en cualquier fila o columna. Al final del juego, cada fila y cada columna obtendrá puntos, según las combinaciones de números que contenga. Por ejemplo, una secuencia como 2, 3, 4, 5, 6, en cualquier orden, se calificará como un 5 seguido. Los valores de los puntos son los siguientes:

■ ■ ■ ■ ■	5 Directos= 7pt4
■ ■ ■ ■	Directos= 5pt 3
■ ■ ■	Directos= 3pt 5
■ ■ ■ ■ ■	Iguales= 6pt 4
■ ■ ■ ■	Iguales = 4pt 3
■ ■ ■	Iguales = 3ptPar
■ ■	(+) = 1pt

Observe el "+" al lado de "Emparejar". Esto significa que los pares se pueden puntuar junto con otras secuencias - es decir, otro par, tríos o 3 directos. El par debe estar formado por valores que no se usen en otra combinación en esa fila o columna.

1	3	2	5	4	→ 7
1	3	5	1	3	→ 2
2	3	5	4	6	→ 7
1	6	6	6	2	→ 3
	6	1	4	1	→ 1
	↓	↓	↓	↓	
	3	4	1	3	5

Cada fila y columna se puntúa por separado, según la combinación de números presentes.

## Cargador de teléfono

Los jugadores intentan sombrear tantos hexágonos en esta cuadrícula como sea posible.

Los dos dados se usan combinados. Un dado determinará de qué hexágonos pueden sombreadse los jugadores y un dado determinará cuántos hexágonos pueden sombreadse en total.

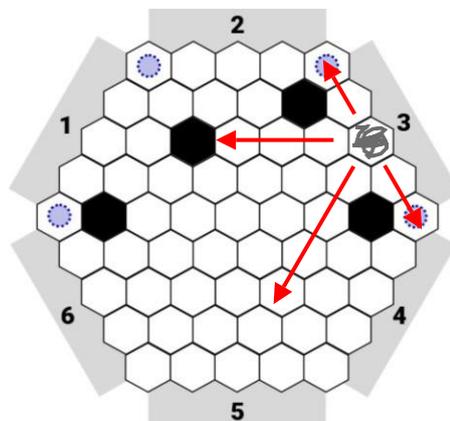
El jugador comenzará a sombrear desde cualquier hexágono que colinda con el área rectangular que coincida con el número del dado que haya elegido. Entonces sombrearán una línea recta de hexágonos en cualquier dirección, hasta la distancia indicada en el otro dado.

Deben detener su línea de hexágonos si golpean otro hexágono sombreado o el borde de la cuadrícula.

Si los dados muestran un 3 y un 5, los jugadores pueden sombrear 5 hexágonos desde la posición 3 o 3 hexágonos desde la posición 5.



Habiendo elegido el primero, el jugador comienza a sombrear los hexágonos en línea recta, desde cualquier hexágono sin sombrear que toque la etiqueta marcada con 3.



Habiendo elegido un hexágono inicial, el jugador puede continuar a lo largo de cualquiera de las líneas rojas, deteniéndose cuando haya recorrido 5 hexágonos, llegue al final de la cuadrícula u otro hexágono sombreado. Ir al suroeste llena la mayoría de los hexágonos, pero podría limitar las oportunidades en el futuro.

Los 4 círculos azules no se consideran hexágonos sombreados y se usan junto con el dado "Sin usar". Vea la página siguiente para más detalles.

Los jugadores deben sombrear los hexágonos si la combinación de dados que eligen se lo permite. No pueden elegir sombrear un número menor de hexágonos que el que se muestra en el dado, a menos que su línea golpee un hexágono previamente sombreado.

Al final del juego, los jugadores puntúan su cargador de teléfono restando el número de hexágonos sin sombrear de 55.

### Dado sin usar

En la cuadrícula hexagonal del cargador del teléfono, hay cuatro hexágonos con círculos de puntos azules en ellos. Si un jugador sombrea uno de estos hexágonos, desbloquea habilidades en el Rastreador de dados sin usar: delinea un círculo que ha desbloqueado. Luego, en cualquier momento, el jugador puede tachar ese hexágono en el marcador para sustituir el dado en la casilla Sin usar por cualquier otro dado. Esta sustitución solo afecta al jugador que activa la habilidad.

### Unused die tracker



*El jugador ha desbloqueado dos habilidades de "Dado sin usar" y usó una de ellas garabateándola.*

### Puntuación final del juego

Después de doce rondas, cuando solo hay una casilla vacía en la matriz de navegación, cada jugador suma las puntuaciones de su matriz de navegación y del cargador del teléfono. Cada fila y columna en la Matriz de Navegación puntúa por separado. La puntuación del cargador de teléfono es 55, menos el número de hexágonos sin sombrear. El jugador con la puntuación más alta gana.

### El juego en solitario

El modo de juego para el juego de solitario es muy similar al juego de varios jugadores con dos diferencias clave:

1. En todas las rondas impares, actúas como jugador inicial cuando asignas los dados en el tablero compartido. En cada ronda par, los dados se lanzan y se asignan al azar. Los 12 rectángulos grises a la derecha de la hoja del jugador deberían ayudarlo a realizar un seguimiento de en qué ronda está y si es par o impar.
2. Calcule su puntuación al final del juego y compárela con la tabla que sigue. Esto determinará qué tan bien lo hiciste.

**90 puntos** - ¡Navegando con estilo!

¡Esta es la vida! Tu teléfono está cargado, el curso perfecto está trazado, ¡e incluso tienes el jacuzzi funcionando! ¡Con un lujo como este, es posible que ni siquiera quieras que te rescaten!

**80 puntos** - ¡No está nada mal!

Si bien el Starship de varios millones de créditos ahora es solo una nube de polvo, estás cómodo como un insecto en tu cápsula de escape. ¡Tu teléfono está escuchando los últimos éxitos de synth-pop e incluso encontraste un mini refrigerador lleno de pepitas de Soylent!

**70 puntos** - Algunas comodidades del hogar.

¡Las luces funcionan, tu curso está trazado y tu teléfono está completamente cargado! No perderá la cabeza mientras espera el rescate, aunque pueden pensar que es extraño que nunca haya encendido la unidad de ducha.

**60 puntos** - Lo esencial.

¡Con un teléfono que funcione y una navegación básica, es posible que logre evitar la fiebre de cabina antes de que llegue el rescate!

**50 puntos** - ¡¿Sin Internet?! ¡Apenas viviendo en absoluto!

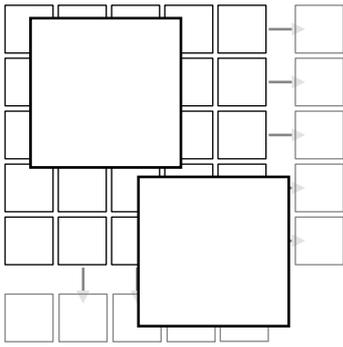
El hedor en la cápsula de escape es insoportable, pero al menos tienes los juegos de tu teléfono. No puedes conectarte, pero no pasa nada: el rescate no puede estar tan lejos, ¿verdad?

**40 puntos o menos** - Atrapado en una lata.

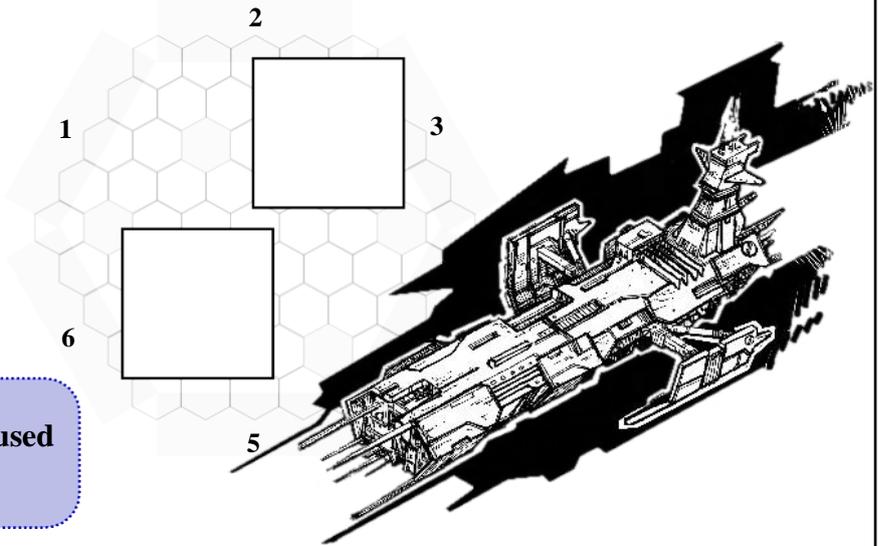
Nada en tu cápsula de escape funciona y aquí estás atrapado en el vacío infinito del espacio.

No se sabe qué tan lejos está el rescate. Peor aún, ¡el sistema de alcantarillado sigue gorgoteando siniestramente!

### Navigation Matrix

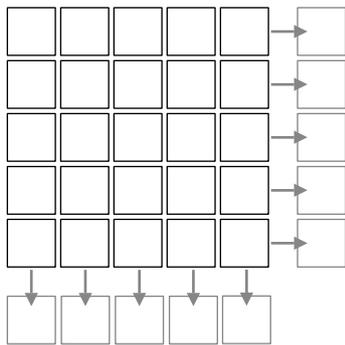


### Phone Charger



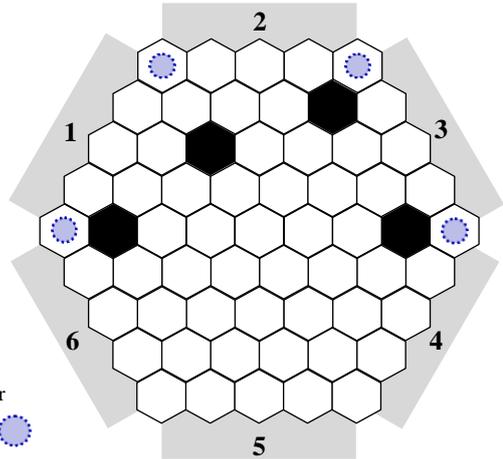
Unused

### Navigation Matrix



- 5 straight = 7pt
- 4 straight = 5pt
- 3 straight = 3pt
- 5 of a kind = 6pt
- 4 of a kind = 4pt
- 3 of a kind = 3pt
- Pair (+) = 1pt

### Phone Charger

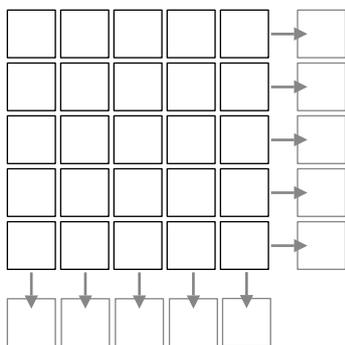


Unused die tracker

**Final score:**  
 Navigation \_\_\_\_\_ + Phone \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

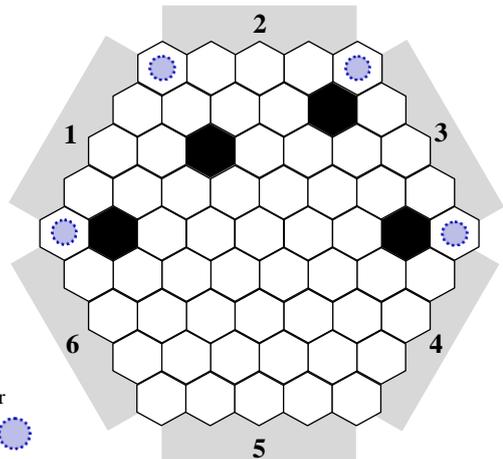
Score = 55 - number of unshaded hexes.

### Navigation Matrix



- 5 straight = 7pt
- 4 straight = 5pt
- 3 straight = 3pt
- 5 of a kind = 6pt
- 4 of a kind = 4pt
- 3 of a kind = 3pt
- Pair (+) = 1pt

### Phone Charger



Unused die tracker

**Final score:**  
 Navigation \_\_\_\_\_ + Phone \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

Score = 55 - number of unshaded hexes.

