

Union Dice!

Un juego de James David Nichols para uno a cuatro jugadores

CONCEPTO DE JUEGO

Los jugadores compiten por la gloria mientras luchan para derrotar a la Confederación. ¡Quien tenga más Puntos de Victoria cuando Virginia caiga, gana el juego! Sin embargo, ten cuidado. Trabajen juntos para evitar que los secesionistas traicioneros ganen.

COMPONENTES

- Marcador de primer jugador
- 1 cubo para cada jugador
- ¡6 dados de unión! de cualquier color
- 1-4 dados extra para bonos.
- ¡3 dados confederados! de un color único, diferente del color(es) del Union Dice!
- Un rotulador, bolígrafo o lápiz.
- ¡Los Dados de la Unión! hoja de juego

CONFIGURAR

- Entregar a cada jugador una hoja de juego.
- Cada jugador coloca un cubo en el espacio de inicio debajo de Virginia en el marcador de agua Union Navy en su hoja de juego. (por el cubo y la flecha)
- Elige un primer jugador y dale el marcador de primer jugador.

VISTA GENERAL DEL TURNO

En tu turno, tira los dados y luego tira dos dados por tu fuerza militar, tu economía o por la gloriosa causa de la emancipación. Vuelva a tirar, seleccione dos dados más, ofrezca un dado a sus oponentes y marque sus casillas. El siguiente jugador entonces va.

RONDA DE JUEGO

1. **Marque un espacio en la pista de giro confederado** (todas las pistas están marcadas hacia abajo)
2. **Por orden de turno, cada jugador asigna un total de cinco dados.**
 - a. **Tirar los dados. ¡Configura los tres dados confederados únicos! por el lado. Se utilizarán para el combate y no se pueden volver a tirar.**
Asigna dos de tus dados colocándolos en **MS/moral**, **ES/reclutamiento** o espacios de **EMANCIPACIÓN** en la hoja de juego

Si pones un dado en el espacio MS, también debes colocar un dado en el espacio conectado de Moral a continuación. Tu MS total para el turno será el valor del dado de MS MENOS el valor del dado que asignas al espacio de Moral. (También puede aplicar cualquier bonificación cuando determine su valor total de MS).

¡MS se usará para el combate contra Confederate Dice!

Si eliges asignar un dado al ES, también debes asignar un dado al espacio de Reclutamiento. Reste el dado de Reclutamiento del espacio de Fuerza Económica (ES) de arriba. Este valor se usará para mover tu cubo azul marino de forma adyacente a través de los espacios de agua.

Si elige asignar dados a los espacios de EMANCIPACIÓN, marque la siguiente casilla en el marcador de Emancipación de arriba. El valor de los dados en las casillas de Emancipación no importa. Esta pista se utilizará para ganar bonos.

También puedes ofrecer un dado a tus oponentes en este punto.

b. Tira de nuevo, asigna dos dados más a otro par de espacios en el tablero (MS, ES o Emancipación). (puede omitir este paso para la segunda tirada si desea asignar todos sus dados solo desde la primera tirada)

c. Los generales oponentes mueren:

En cualquier momento durante su(s) tirada(s), DEBE ofrecer también un dado a sus oponentes en la posición marcada en la parte superior de su hoja como Dado General de Oponentes. Tus oponentes PUEDEN usar ese valor en su pista ES o MS. (El sexto dado se descarta por el resto del turno del jugador).

Puede ser que no puedan usar el dado que les ofreces. ¡SI, por ejemplo, otorga un dado con un pip, los generales oponentes no podrán avanzar en ninguna de las pistas militares porque no podrán vencer a ninguno de los dados confederados!

Si tú o tus oponentes capturan un estado, deben anunciarlo (los empates se ganan por orden de turno y se da preferencia al jugador activo). Ese estado ya no se puede reclamar.

Tus oponentes pueden usar los dados que les has ofrecido para avanzar por un marcador de estado o mover su cubo a través del agua de acuerdo con las reglas que rigen el movimiento usando ES. Si eligen usar el dado para MS, su movimiento aún está restringido por los Datos confederados: solo pueden avanzar si pueden vencer el número de Datos confederados indicado a la izquierda de las marcas militares.

d. Realiza acciones tachando casillas en sentido descendente. Marque las bonificaciones en las pistas de MS o ES que podría haber acumulado. Las acciones de dados se pueden realizar en cualquier orden.

RESUMEN

Su valor para MS es el dado MS menos el dado Moral Su valor para ES es el dado ES menos el dado Reclutamiento

El valor de los dados de Emancipación no importa. Debes colocar dos dados para avanzar por la pista.

Ejemplo de turno:

- 1 Coloque cuatro dados a través de dos rondas de draft 2 Ofrezca un dado a sus oponentes
- 3 Marque las casillas y realice el movimiento del cubo DESPUÉS de colocar los cinco dados.
- 4 Puedes realizar acciones con los dados en cualquier orden.
- 5 Anuncie cualquier estado que haya ganado. Ahora han sido reclamados.
- 6 El siguiente jugador comienza su turno.

Para avanzar en los contadores militares en el lado izquierdo de la página, debe tener un valor mayor que (no igual a) la suma del total de Dados confederados que se muestran en la imagen (puede elegir uno o dos dados que usan los confederados si está en un espacio con menos de tres Dados Confederados representados). Esto se explica con mayor profundidad a continuación.

Lleva a cabo acciones de dados DESPUÉS de que los cinco dados hayan sido seleccionados y colocados.

UNA VEZ QUE UN ESTADO ES CAPTURADO, NADIE MÁS PUEDE CAPTURARLO o reclamar el puntos por ello.

3. Pase la ficha de primer jugador a la izquierda

REALIZACIÓN DE ACCIONES DE DADOS.

Usarás tus dados para luchar usando MS (¡si puedes vencer la cantidad adecuada de dados confederados!), para mover tu cubo de la Marina a través de los espacios de agua usando ES, o para moverte hacia abajo en la pista de bonificación usando los espacios de Emancipación.

EM EXPLICACIÓN

Fuerza militar. Si su cubo está en el espacio con el cuadro negro y el ancla en la parte inferior de la columna, puede atacar esa columna. (Si no, usa ES para mover tu cubo Navy al cuadro negro en la parte inferior de la columna que deseas atacar primero).

Si su cubo está anclado en la columna del estado, puede marcar el número de casillas (siempre comenzando en la parte superior de la columna) correspondientes a su dado de MS MENOS el dado de reclutamiento más cualquier bonificación. Si, por ejemplo, tiene 5 MS en total, puede marcar cinco espacios.

Confederate Dice puede limitar cuánto puedes avanzar (ver más abajo). Debes ser capaz de derrotar el valor de Dados Confederados para ese espacio con tu MS combinado.

Bonos de MS: siempre que obtenga un bono de +1 MS de una casilla de verificación en la hoja de juego, eso significa que puede marcar una casilla sobre los espacios de dados de Fuerza militar en su tablero en dirección hacia abajo. Ahora puede agregar el número de cajas (pips individuales) al valor de su MS cuando haga la tirada. Esto aumentará tu MS total cuando vayas a luchar contra los confederados.

EJEMPLO: Morty tiene su cubo en el espacio de anclaje en la columna de Virginia. ÉL saca un seis y lo empareja con un uno que sacó para la moral. Después de que termine su(s) tirada(s), puede marcar cinco casillas, pero luego agrega el número de casillas de bonificación que ha marcado sobre el punto de dados MS. Dado que tiene tres casillas de bonificación marcadas, ¡puede marcar ocho casillas si puede vencer a los dados confederados! en la columna que está atacando.

¡Dados confederados! ¡Este símbolo representa el número de dados confederados! impidiendo su avance. Mira a la izquierda de los espacios que estás avanzando: Verás cuántos de los Dados Confederados que tiraste debes luchar para avanzar en la pista. Si el número total de dados confederados! en el espacio que deseas avanzar es menos de tres, puedes elegir con cuál o dos Dados Confederados deseas luchar de los Dados Confederados que lanzaste al comienzo de tu turno. Si su MS es mayor que la suma total de los Dados Confederados para ese espacio, puede avanzar la cantidad de casillas igual a su MS, incluidas las bonificaciones. Si no puede derrotar a los dados confederados, no puede ingresar a esa área en la hoja de juego. Las mismas reglas se aplican cuando un oponente está usando un pip de dado MS.

Hay un área en Virginia donde siempre agregará cinco pips adicionales al valor de los dados confederados. Habrá una barrera para el avance en todas las pistas militares, generalmente debajo del espacio estelar o espacio estatal. Puede ser que puedas avanzar a una estrella, pero no avanzar más porque tu MS no excede el valor de los Dados Confederados más allá de la barrera.

EJEMPLO:

Morty tiene su cubo en el espacio de anclaje en la columna de Mississippi. ÉL lanza un cinco y lo empareja con el que eligió para la moral. Asigna sus otros dos dados al contador de EMANCIPACIÓN. Los cinco MS menos uno MORAL que obtuvo significa que puede marcar cuatro casillas, pero luego

suma el número de casillas de bonificación que ha marcado encima del punto de dados MS. Dado que tiene tres casillas de bonificación marcadas, puede marcar siete casillas (correspondientes a su total de 7 MS) si puede vencer a los dados confederados. en la columna que está atacando.

SIN EMBARGO, los dos dados confederados más bajos que Morty lanzó al comienzo de su turno son un cuatro y un cuatro. Dado que esa suma es mayor que la fuerza militar de Morty, debe dejar de avanzar hacia la estrella. Para avanzar más, tendría que ser capaz de derrotar a DOS de los dados confederados, lo cual no puede ya que su MS total es solo 7 y no 8. Captura la estrella para VP en la barrera en la pista militar y la rodea, pero él no puede cruzar la barrera hacia las casillas custodiadas por dos Datos Confederados.

Reclamación de bonificaciones en las pistas militares:

Encierra en un círculo las estrellas o estados que podrías haber ganado a través de la acción militar en la pista sobre los dados MS. Si es la primera persona en rodear un estado, debe anunciarlo. (siempre marque las casillas hacia abajo)

Nadie más puede reclamar ese estado ahora. Sin embargo, todavía pueden reclamar estrellas de Victory Point. Marque las casillas de bonificación que podría haber ganado. Al final del juego, agregará el número correspondiente de puntos de victoria y puntos de estado a su total.

Recordatorio: solo un general puede ganar un estado. Táchelo cuando se haya ido. Los empates se deciden por orden de los jugadores.

ES EXPLICACIÓN

ES: Fortaleza Económica.

La fuerza económica se usa para mover tu cubo en los espacios de agua de la Armada de la Unión y transportar tus tropas a nuevos lugares. Puedes mover tu cubo en cualquier momento durante tu turno después de haber asignado tus cinco dados. No marque las casillas de agua. En su lugar, mueva su cubo a través de ellos de forma adyacente. Debes estar en un espacio ancla para atacar la columna de ese estado.

Si asigna un dado al espacio ES, también debe asignar un dado al espacio RECLUTAMIENTO. Tu ES total es igual al dado de ES menos el dado de Reclutamiento (más cualquier bonificación que hayas acumulado por ES en las casillas de verificación que se encuentran arriba de las casillas de colocación de los dados).

Mueve tu cubo el número de espacios igual a tu ES total. Los espacios deben ser adyacentes.

EJEMPLO: Rick saca un 6 para ES y un 2 para Reclutamiento. También tiene una bonificación de un pip adicional por cada tirada porque marcó la primera casilla sobre la ubicación de los dados ES en la hoja de juego.

Por lo tanto, su ES total es 5. Ahora puede mover su cubo HASTA cinco espacios adyacentes en el medidor de agua de la Armada de la Unión.

EXPLICACIÓN DE LA EMANCIPACIÓN:

Si decides moverte hacia abajo en el marcador de Emancipación, asigna dos dados a los espacios apropiados cerca de la parte inferior de la hoja de juego. Luego puede marcar UNA bonificación en la pista de Emancipación en orden secuencial (comenzando desde arriba).

Explicación de los bonos.

+1 PV Encierra en un círculo la estrella. Al final del juego, agregarás un punto de victoria a tu total.

+1 MS Marque una casilla sobre el espacio de colocación de dados ES. Agregue esa bonificación a las tiradas posteriores para MS.

Vuelva a rodar Encierre en un círculo la caja. ¡Puedes, en cualquier momento durante tu turno, volver a tirar cualquiera o todos los Dados Confederados! Después de usar la repetición, tacha la casilla.

Desbloquee un dado de la Unión: encuentre un dado adicional y agréguelo a sus seis dados cada vez que lance al comienzo de su turno. No compartes este dado con otros jugadores.

Fin del juego

El juego puede terminar de una de dos maneras:

Pérdida de unión: si el espacio Pérdida de unión está marcado, todos los jugadores pierden juntos.

La captura de Virginia: quien captura a Virginia finaliza inmediatamente el juego. Los empates los gana el que capturó la mayor cantidad de estados.

Luego, los jugadores suman el valor de todas sus estrellas y estados para ver quién es el ganador. ¡Al vencedor va la gloria!

Reglas en solitario

Si juegas solo, estás jugando contra la Confederación y ahora será más difícil ganar. La Victoria Confederada está más cerca en la pista (ver hoja de juego). La única diferencia en las reglas es que cuando ofrezcas un dado a los otros generales, escribirás ese número (en el espacio del Contador de turnos confederados). Su puntaje, al final del juego, y si gana, es su Puntos de Victoria menos el total combinado de dados ofrecidos en el transcurso del juego según lo registrado en la pista de Turno Confederado.

Reglas avanzadas

Draft o sorteo ciego de los siguientes para bonos de jugador asimétricos al comienzo del juego.

Subvención: comience con una casilla de bonificación marcada encima del espacio de dados MS

Tubman: Comience con una casilla de bonificación marcada sobre el espacio de dados de EMANCIPACIÓN

Farragut: Comience con una casilla de bonificación marcada sobre el espacio de dados ES.

Sherman: Gana el juego si capturas Georgia y Tennessee. **Barton:** Resta un pip de dados menos para Reclutamiento.

