

ALEA IACTA EST



Nombre: Benjamín Fuentes Pacheco
Profesor: Francisco Pino Sáez

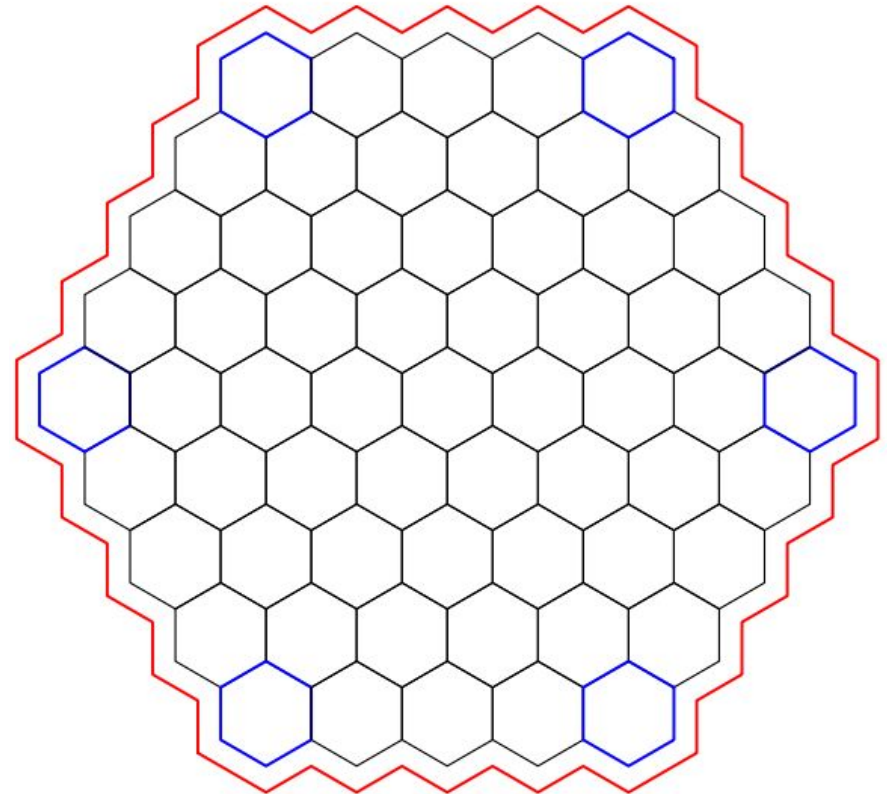
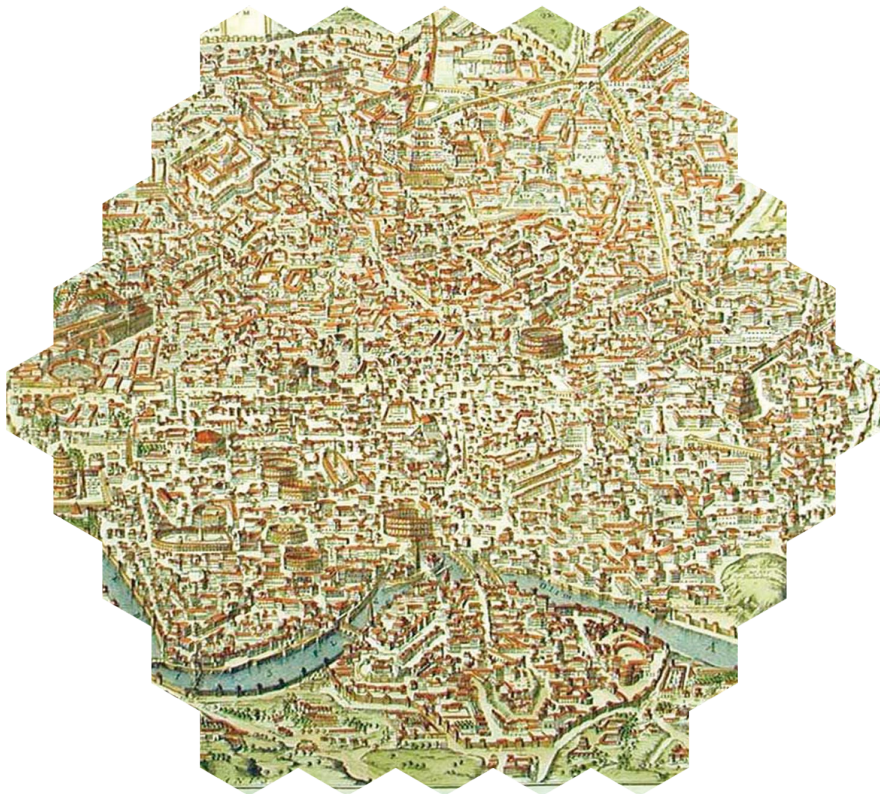
I. RESUMEN.

Estamos en la Antigua Roma, el senado en su corrupción no está dispuesto a solventar las carencias del pueblo, ante esta oportunidad, ustedes generales de las legiones, deberán hacer todo a su alcance para ganar el favor de la gente y reclamar lo es vuestro por derecho, el título de “IMPERATOR CAESAR”, pero cuidado, no eres el unico en busca de la gloria...



II. JUGADORES.

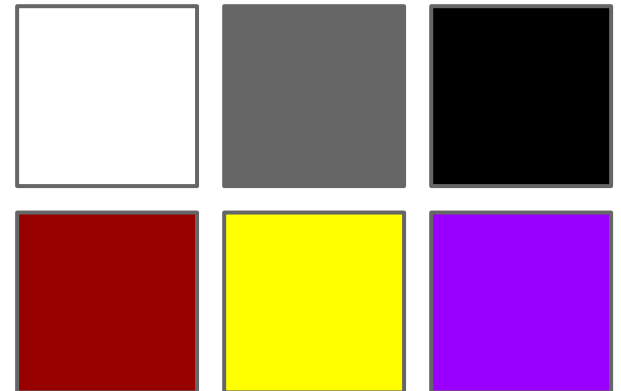
Pensado para jóvenes de 16 años o más, de 2 a 6 jugadores, siendo un juego de todos contra todos



III. LOOK & FEEL.



I II III IV V
VI VII VIII IX X
LCDM
A B C D E F G H
I K L M N O P Q
R S T V X Y Z



Legionarios.

Galos/Germanos.

IV. MATERIALIDAD.

- I. Caja de cartón compacto 1.5mm plastificado.
- II. Cartas de Papel naipe 300 gr.
- III. Dados únicos PVC o Madera Noble.
- IV. Figuras PVC o Madera Noble.
- V. Piezas Hexagonales de Tablero y Tablas de Construcción de cartón compacto 1.5mm.

V. OBJETIVOS.

A través del diseño del juego de mesa, fomentar la estrategia y control de recursos a la vez del arte, sucesos, metodología y política de la sociedad romana.



VI. ENTIDADES.

MATERIALES.

- I. Casillas hexagonales.
- II. Cartas de Campaña/Evento.
- III. Tablillas de coste.
- IV. Tabla de puntuación.
- V. Dados únicos.
- VI. Monedas de cartón.
- VII. Figuras/Piezas.

CONCEPTUALES.

- I. Generales.
- II. Soldados (Legionarios/Bárbaros).
- III. Estandartes.
- IV. Trono/Corona.
- V. Estructuras/ambientes varios(Coliseo, Termas, Ciudades,etc)

VII. CARACTERÍSTICAS.

Dar al usuario un sentimiento de Dominación y Gloria, recompensado tanto las acciones precipitadas como las más calculadas, pero dejando en claro que el honor no tiene valor ni uso en el imperio, la tensión por la traición estará presente.

Generar la sensación de Poder, decisiones importantes en base a eventos, que pondrán aumentar tu popularidad y estar a un paso del trono, o quizás caigas en la ruina, pero todo puede cambiar.

VIII. REGLAS.

- I. Obtener puntos de victoria
- II. Conseguir recursos/dinero.
- III. Explorar el terreno.
- IV. Costear un ejército.
- V. Construir estructuras y defenderlas.
- VI. Batallar con Barbaros.
- VII. Conquistar Territorio de los adversarios.
- VIII. Tomar decisiones con impacto en la partida.
- IX. Realizar misiones.

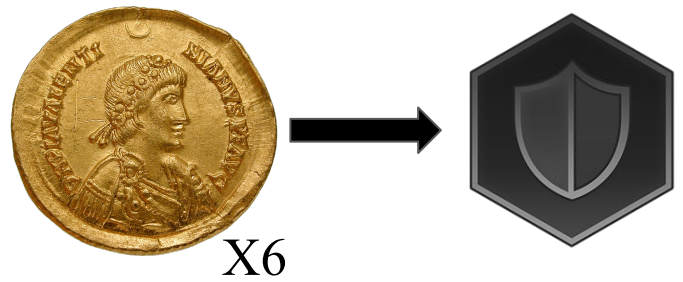
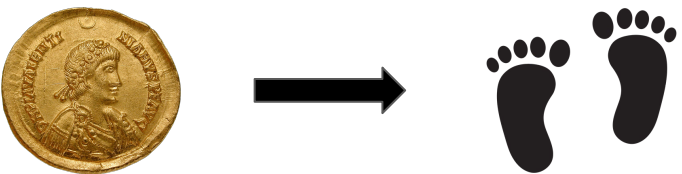
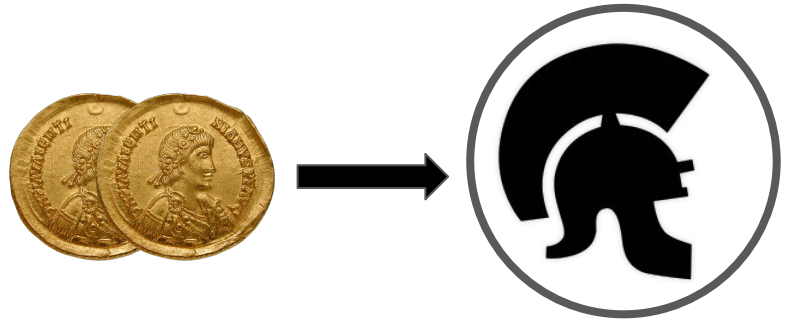
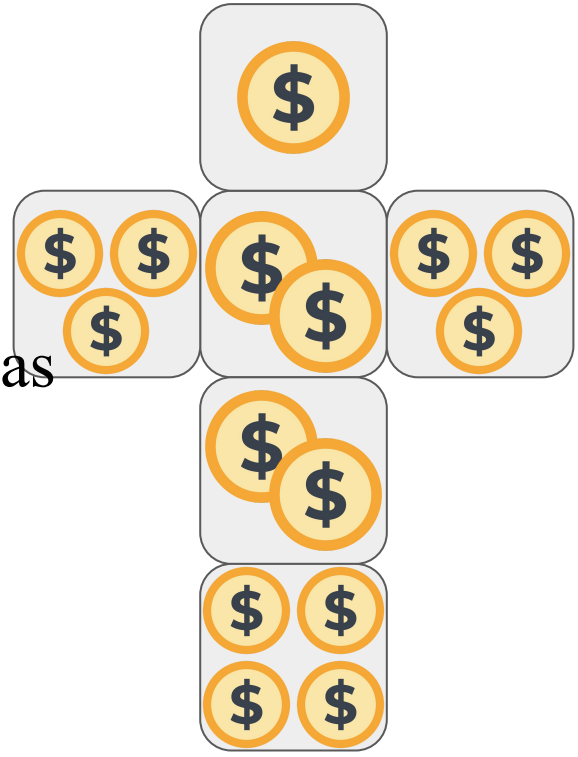
IX. JUGABILIDAD.

Se colocan las piezas hexagonales de forma aleatoria invertida, menos las casillas de inicio. Luego se les da 3 cartas de Campaña a cada jugador.

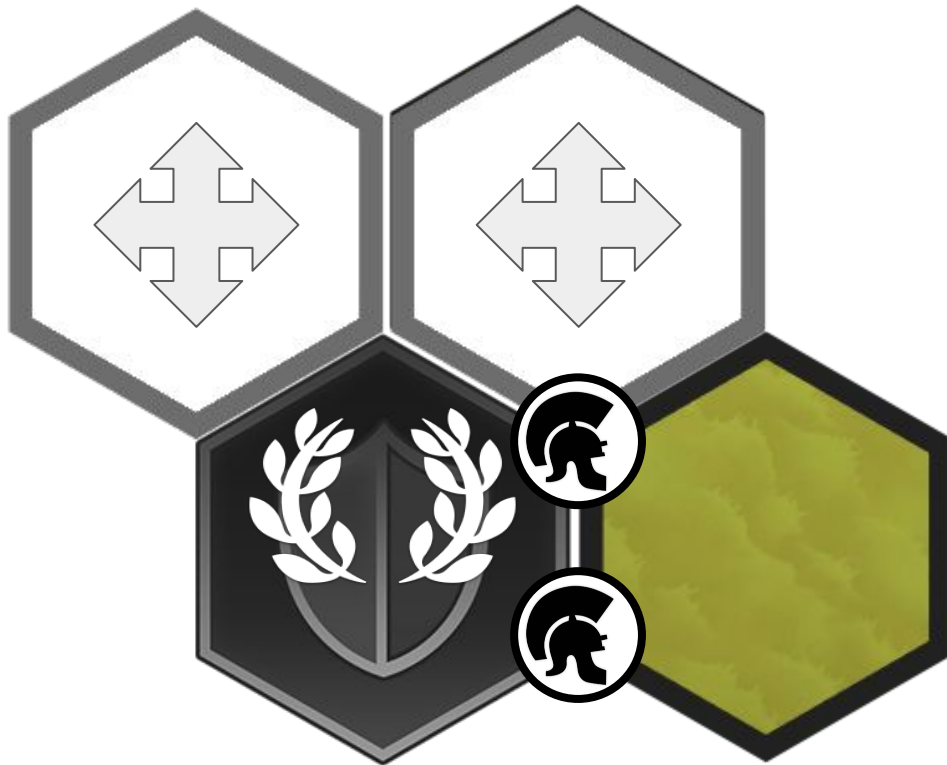


Todo turno parte con el lanzamiento del dado.
Según el resultado el jugador recibirá la cantidad correspondiente de monedas.

Luego los jugadores pueden o ahorras sus ganancias o invertirlas en los costes dados en las tablas.



Los espacios hexagonales se descubrirán cuando coloquemos una unidad en un vértice, si colisiona con dos espacios entonces se descubrirán ambos, si se desea hacer un movimiento múltiple (ejem: mover un soldado 2 espacios), siempre debe ser de 1 en 1.



El movimiento de los soldados varía según el tipo de terreno adyacente, siempre tomando el de mayor valor.



0

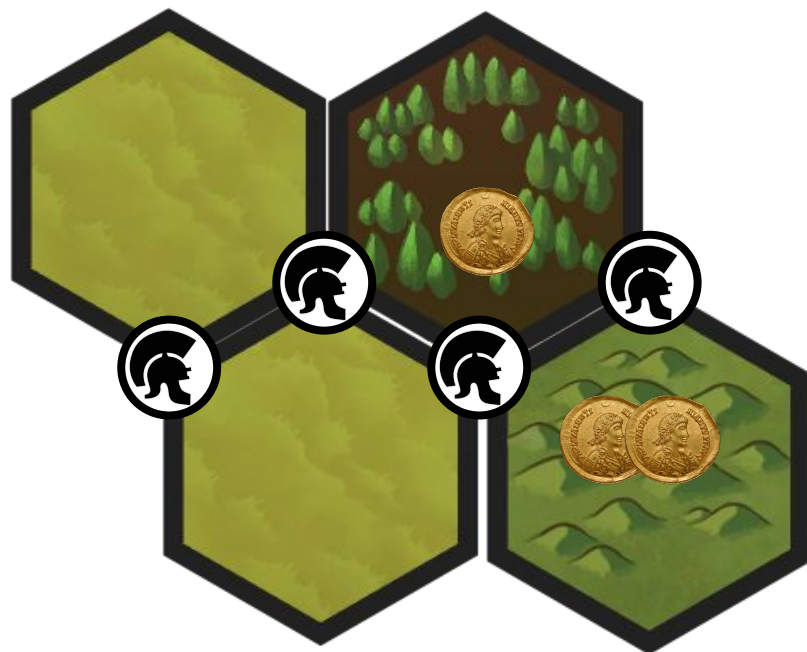


I



II

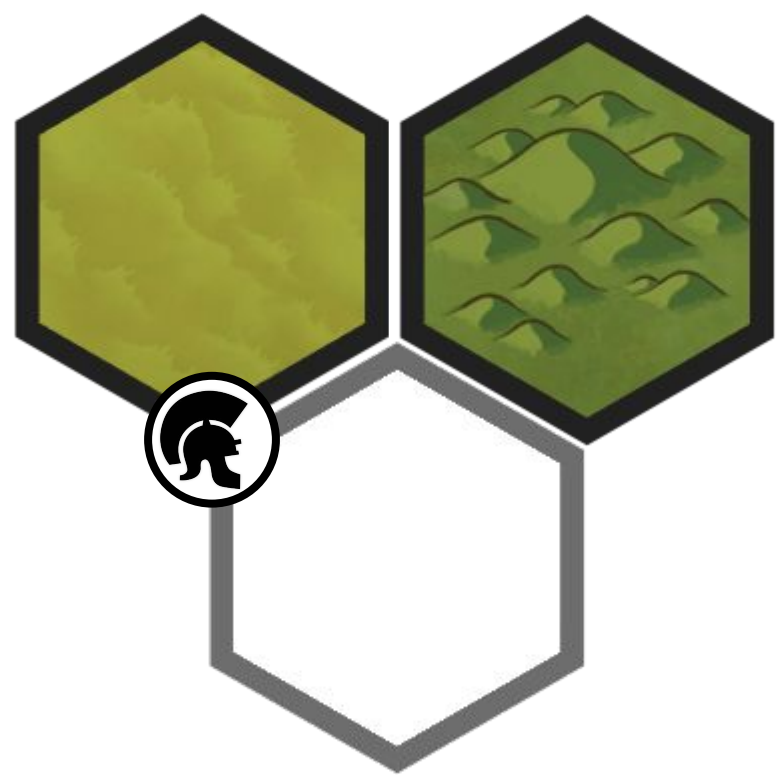
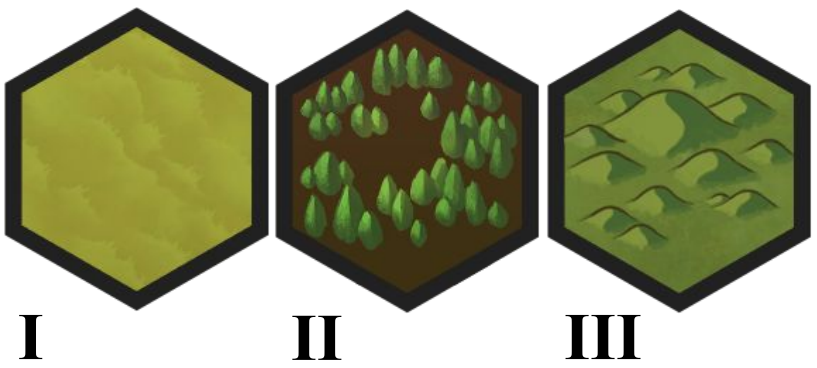
En el caso de la pradera, el movimiento es gratuito en ida, pero no en vuelta, esto se aplica 1 vez por turno, y una vez por soldado.





Las casillas de praderas, bosque y cerros se pueden sacar pagando su coste correspondiente, el coste de movimiento de las casillas vacías es igual a las praderas.

Esta acción solo se puede realizar, con un soldado adyacente.



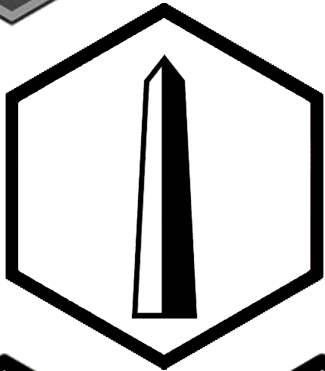
Puedes construir las siguientes estructuras con su condición para ponerla. Cada estructura concede su ventaja y solo se puede construir en una casilla vacía.



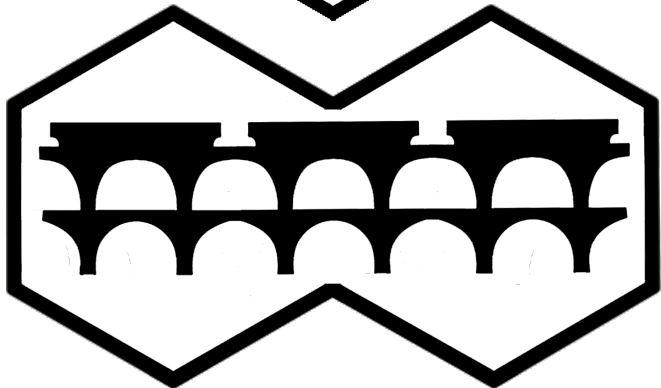
X6



No adyacente.



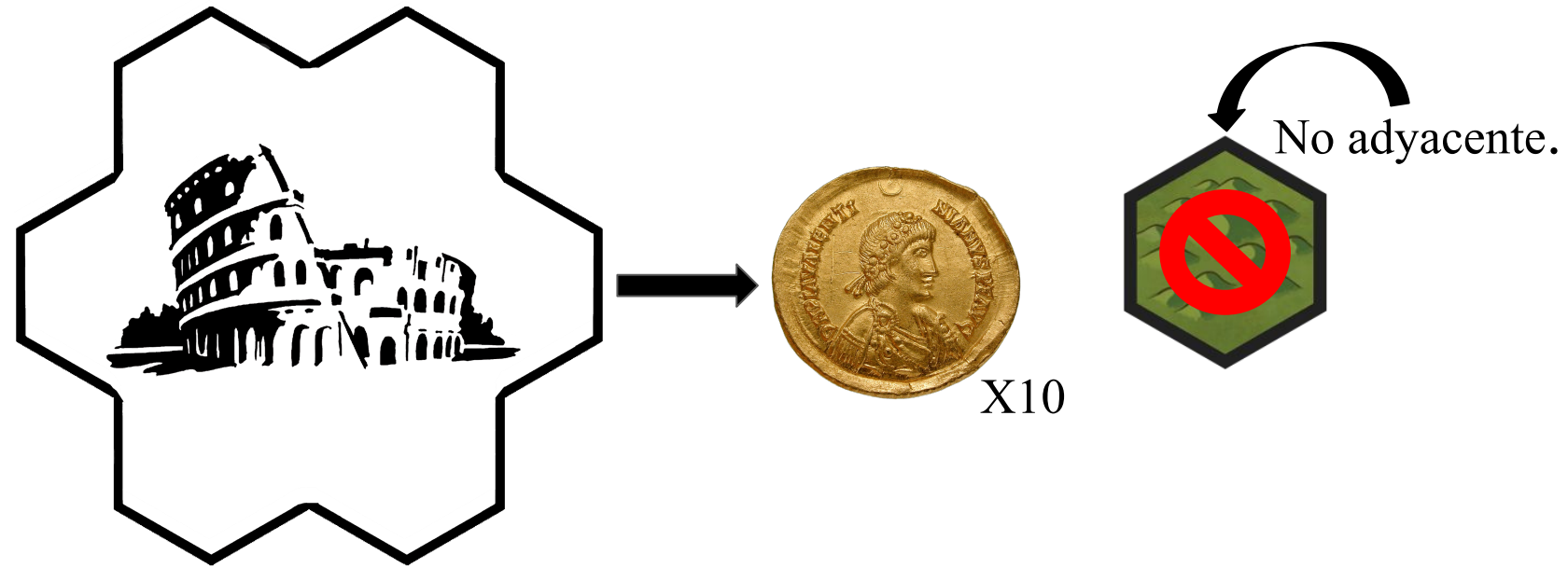
No adyacente.



X6



Adyacente a.



Todas las estructuras al construidas deben tener un estandarte que permita identificar a qué jugador le pertenece. Todas las estructuras requieren de un soldado adyacente para poder construirse, y soldados enemigos pueden capturar o destruir estructuras adversarias, al capturar una estructura se deberá colocar el estandarte correspondiente.



Base principal.



Cuartel.

Los soldados al comprarse solo se pueden colocar en los vértices o en los cuarteles, por lo que construirlos acelera el avance de los soldados

Ademas tener cuarteles permite agregar en 1 el lanzamiento del dado de monedas, lo que permitirá tener más dinero a disposición. solo se pueden construir maximo 2 cuarteles por jugador, estas no se pueden capturar solo destruir.

En el mapa puedes encontrarte con bárbaros, que como tal no te atacaran, pero evitarán que cualquier jugador pueda interactuar/construir en las casillas adyacentes.



La única forma de tomar a los bárbaros es a través de la fuerza militar o por una recompensa de campaña.

Eliminarlos también da una recompensa de 3 monedas y un terreno vacío a tu disposición .



El combate se realiza contra los bárbaros y/o contra otros jugadores, para declarar combate se debe seleccionar la ficha de soldado específica y hacer un movimiento ante un soldado adversario u campamento bárbaro (el coste es el terreno de mayor valor adyacente a tu unidad).

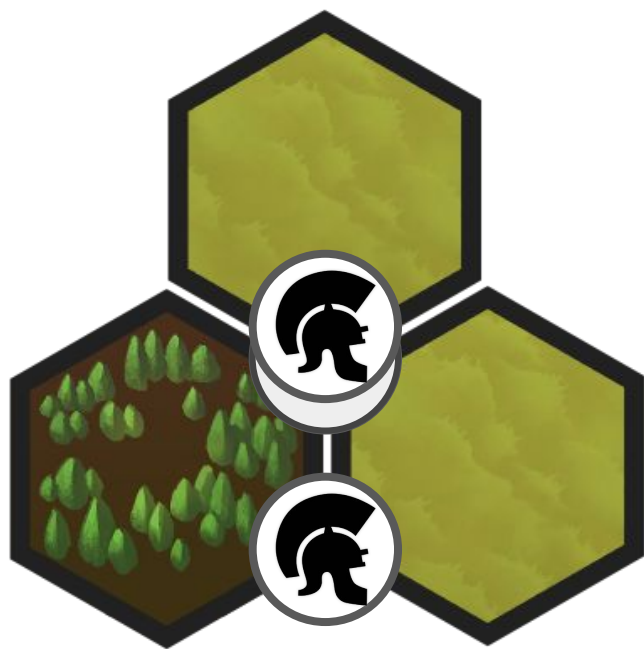


El Combate se realiza lanzando un dado de 20 caras.



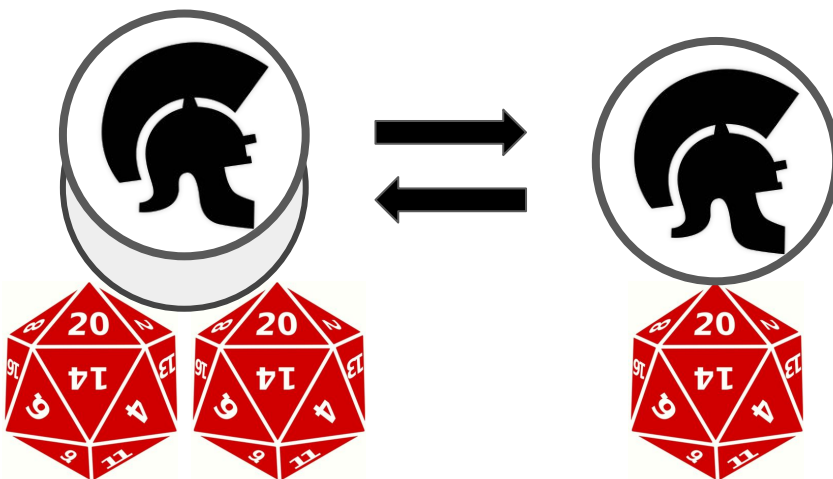
El jugador con mayor puntaje tira el dado de defensa del bárbaro, luego el atacante tira el dado, si lo supera ($X+1$) sale victorioso, si sale no supera ($X-1$) pierdes tu unidad, en caso de empatar ($X=X$) el combate se termina sin pérdida alguna.

Los soldados pueden tener formaciones para tener tanto ventajas ofensivas como defensivas, estas se hacen uniendo unidades hasta máximo 3 o creandolas directamente desde la base o en los cuarteles.

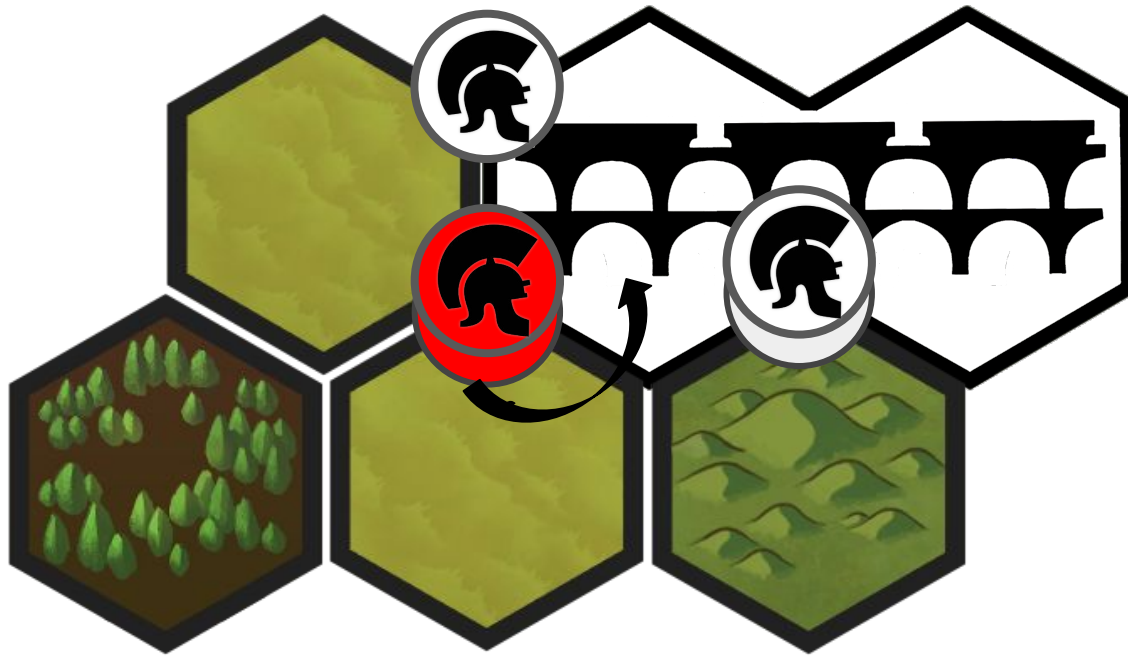


Si se lanza más de un dado se toma el resultado de mayor valor.

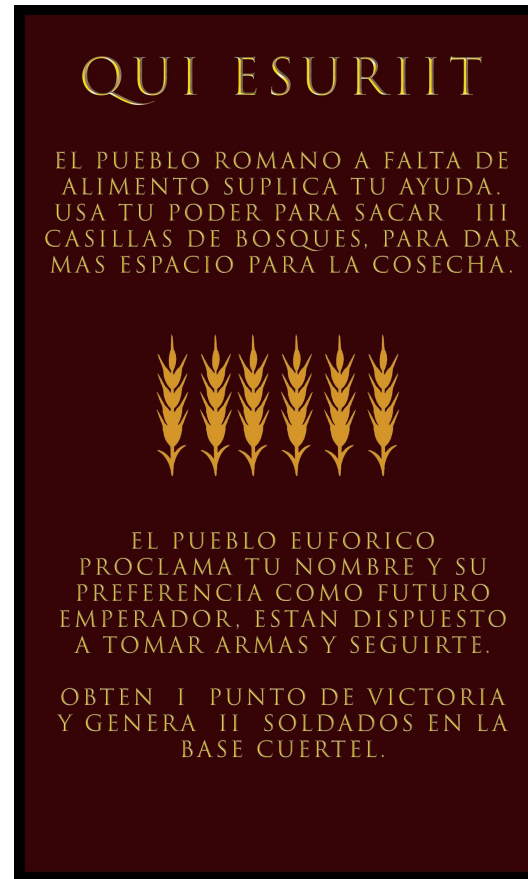
Los soldados en formación pueden lanzar una vez el dado por unidad, por lo que al tener una formación de 3 unidades, podrás lanzar 3 veces el dado de 20, lo que te dará más probabilidades al atacar como defender.



Tal como se explicó, se pueden capturar (excepto los cuarteles) o destruir las construcciones adversarias, pero tiene su truco, se hace exactamente igual que al atacar a un bárbaro, solo que se señala a la estructura en cuestión, solo que el dado de defensa se tira también por la cantidad de soldados adyacentes de la estructura.



La exploración, construcción y conquista son las bases del juego, y estas son impulsadas y dadas por las cartas de campañas, estas cartas con la que los jugadores parten en sus manos, son misiones opcionales que no darán la victoria, pero si proporcionarán una ventaja o beneficio que te ayudará en la partida.



Cada turno puedes robar una carta de campaña, pero sólo puedes tener 3 cartas en mano.


Una vez por ronda, o sea, cuando todos los jugadores hayan jugado su turno correspondiente, ocurrirá un evento, cualquier jugador robará, leerá y procederá a mostrar la carta de evento, donde todos los jugadores votarán por el futuro del imperio haciendo al mismo tiempo el símbolo de aprobación/negación con su mano, el resultado con mayor votos será el que aplique para todos los jugadores por igual.

Las cartas de evento se usan desde la 5ª ronda.




**NATURALIS
CLADES**

HA ENTRADO UN VOLCAN EN ERUPCION Y NUESTRAS ESTRUCTURAS ESTAN EN RIESGO, DEBEN TOMAR UNA DECISION.

 DECIDEN SALVAGUARDAR SUS ESTRUCTURAS.

- TODOS PIERDEN LA MITAD DE SUS SOLDADOS.
- TODOS OBTIENEN 2 PUNTOS DE VICTORIA.

 DECIDEN NO ACTUAR.

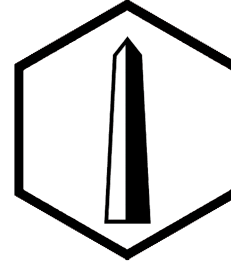
- TODA ESTRUCTURA Y UNIDAD ADYACENTE A UNA CASILLA DE CERRO RECIBE ATAQUES, POR LO QUE SE DEBERA TIRAR EL DADO Y DAR UN RASULTADO MAYOR A XV, SI NO SE LOGRA, SE DESTRUYEN.

CONDICIÓN DE VICTORIA.

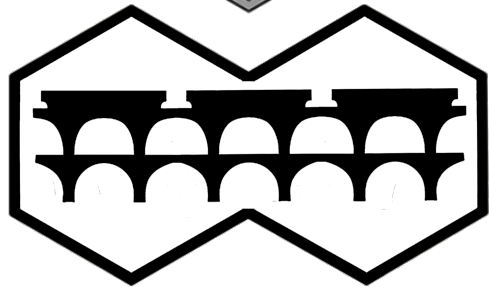
Para obtener la victoria, se deberá conseguir 20 puntos, que obtienen concretando los siguientes objetivos.



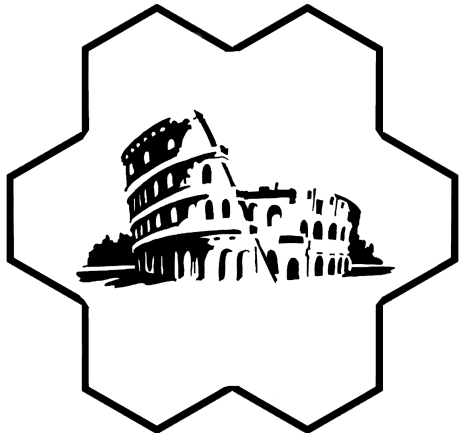
2 puntos.



No da puntos, pero da a las estructuras adyacentes un bonus de 1 punto.



1+X casillas de cerro adyacente.



12 puntos.



X puntos.

X.MARKETING.

Usando redes sociales como Instagram/Facebook, generando anuncios para los interesados, ademas de contactarse con tiendas de reconocimiento mundial, para dar ya un empujón base. Ademas de tener un pagina oficial en la web.

Instagram

