



DESCRIPCIÓN

Poder, honor, gloria, riquezas, libertad, lealtad... Un portal ha sido abierto para convocar a los más poderosos guerreros de diversas dimensiones y enfrentarlos en terribles batallas a causa de sus ideales y ambiciones.

D – BATTLE, Micro Chess, es un sencillo juego de tablero en el que dos jugadores enfrentan sus ejércitos para determinar quién será el vencedor.

¡Haz parte de la lucha!

COMPONENTES

El juego contiene los siguientes elementos.

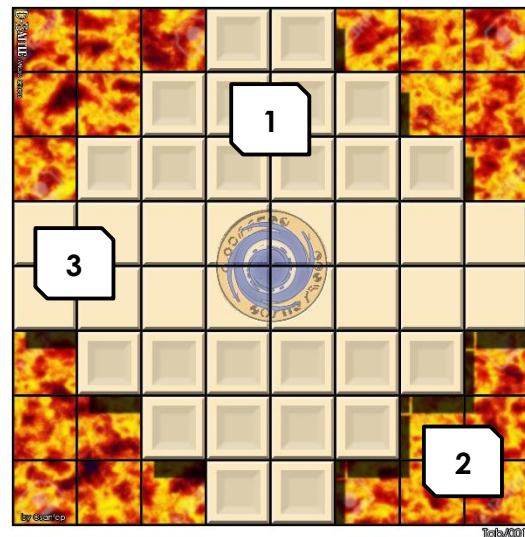
2 tableros, 30 Fichas (15 Azules, 15 Rojas) y los Tokens de Invocación.

EL TABLERO

El tablero de juego tiene tres zonas:

1. **ZONA DE ALINEACIÓN:** es donde se colocan las fichas al iniciar la partida.
2. **ZONA DE LAVA:** estas casillas no pueden ocuparse en condiciones normales (su uso se explica más adelante).
3. **ZONA NEUTRAL:** todas las casillas del tablero excepto la Zona de Lava. Son

las casillas que, durante la partida, pueden ocupar los jugadores con sus fichas. Las casillas de la Zona de Alineación se convierten en casillas neutrales durante el desarrollo de una partida.



LAS FICHAS

existen tres tipos de fichas: personajes, trampas y cristales.

PERSONAJES: son las únicas fichas que se pueden mover y utilizar para vencer al oponente. A continuación se detalla el nombre de cada ficha y su poder:

- KORRUPTH /1500
- BLOODHOUND /2000
- RAPTORE /2000

- SPECTRALL /2500
- AXE /2500
- TANKOISE /3000
- ICEDGE /3000
- BERKZAAR /3500
- THUNOS /3500
- BEAKFALLEN /1000 (ficha especial)
- HACKILES /4000 (ficha especial)
- MARBLEMENON/4500 (ficha especial)

Las fichas especiales no se utilizan en los modos de Juego Rápido y Juego Colisión.

TRAMPAS: 2 por jugador. Las fichas de trampa no se pueden mover y tienen poder nulo. Cuando un jugador mueve su ficha a una casilla ocupada por una trampa de su oponente, ambas fichas, trampa y personaje, son retiradas del tablero.

CRISTALES: cada jugador cuenta con una ficha de Cristal que representa la fuente de su poder. El jugador que pierda esta ficha, perderá la partida.

TOKENS DE INVOCACIÓN

Los Tokens de Invocación sirven para colocar en el juego las fichas especiales. Se usan solo en el modo de juego Avanzado.

MODOS DE JUEGO

Existen tres modalidades de juego, que son:

1. JUEGO RÁPIDO

PREPARACIÓN: Se elige uno de los dos tableros en el que se desee jugar la partida. Cada jugador coloca sus fichas en el orden que desee dentro de la Zona de Alineación. (A excepción de las fichas especiales: BEAKFALLEN, HACKILES, MARBLEMENON).

Se decide quién empieza el juego y, a partir de entonces, se desarrolla por turnos.

MOVIMIENTOS: se mueve una ficha por turno. Las fichas se mueven un espacio en cualquier dirección, excepto diagonalmente (las fichas TRAMPA y CRISTAL no pueden moverse). Las casillas de la Zona de Lava no pueden ocuparse con un movimiento normal.

Si un jugador mueve una de sus fichas a una casilla ocupada por el CRISTAL del oponente. El CRISTAL es destruido automáticamente.

Una casilla no podrá ser ocupada por dos fichas del mismo color. Si un jugador mueve una de sus fichas a una casilla ocupada por una ficha de su adversario, ocurre una batalla.

BATALLA: para resolver una Batalla se comparan las cantidades de poder de las fichas involucradas y aquella con menor poder es retirada del tablero. Si las cantidades son iguales, ambas son retiradas.

VICTORIA: Quien sea capaz de destruir la ficha CRISTAL de su oponente, o que consiga eliminar todas las fichas de personaje del otro jugador, será el ganador.

2. JUEGO COLISIÓN

En una partida en el modo Colisión la **PREPARACIÓN** y los **MOVIMIENTOS** se desarrollan igual que en el Juego Rápido.

BATALLA: Para resolver una batalla, se compara el poder de las fichas. La ficha con menor cantidad es 'arrojada' hacia los lados o hacia atrás (máximo dos casillas). El dueño de la ficha ganadora de la batalla es quien determina hacia dónde es arrojada la ficha que perdió y

cuantas casillas se debe correr (una ficha no puede ser 'arrojada' a una casilla ocupada por otra ficha).

Si las fichas tienen el mismo poder, ambas deben moverse una casilla hacia atrás (si esto ocurre y alguna de las fichas tiene su casilla de atrás ocupada, la ficha no se mueve).

Si una ficha cae en una casilla de lava como resultado de la Batalla, se retira del juego.

VICTORIA: los términos de victoria son los mismos que en JUEGO RÁPIDO.

3. MODO AVANZADO

En una partida en el modo Avanzado la **PREPARACIÓN**, los **MOVIMIENTOS**, la **BATALLA** y la **VICTORIA** se desarrollan igual que en el modo Colisión.

En la **BATALLA** del Modo Avanzado se debe tener en cuenta que:

Cada vez que un jugador elimina a una ficha de su oponente, recibe un **Token de Invocación**.

USO DE HABILIDADES: algunos personajes poseen habilidades que se pueden utilizar en el modo Avanzado.

- **KORRUPH/SPECTRALL:** Después de ser derrotados en Batalla, puedes colocarlos en tu próximo turno, antes

de tu movimiento. (Si los jugadores así lo desean, esta habilidad se puede aplicar en los modos Juego Rápido y Colisión).

- **BEAKFALLEN:** Puede moverse sobre las casillas de lava sin ser retirado del juego. Cuando es 'arrojado' sobre una casilla de lava como resultado de una batalla, lanza una moneda. Si aciertas, BEAKFALLEN continúa en el juego. Si no es retirado del tablero.
- **HACKILES:** solo puede participar en dos batallas. Después de que haya participado en la segunda batalla es retirado del juego.
- **MARBLEMENON:** solo puede participar en una batalla. Después de que haya participado en la primera batalla es retirado del juego.

INVOCACIÓN DE FICHAS ESPECIALES: Para colocar una ficha especial (BEAKFALLEN, HACKILES y MARBLEMENON) en el tablero, el jugador debe pagar tres Tokens de Invocación (Esto cuenta como un movimiento) La ficha especial se debe colocar en una casilla libre de la Zona de Alineación.

Se pueden colocar fichas especiales como se desee y sea posible, pero no debe haber más de una ficha del mismo personaje por jugador.

Créditos

- Diseño del juego y desarrollo de reglas: Oscar A. Fernández Payares.
- Diseño de plantillas de las fichas y tableros: Oscar A. Fernández Payares.
- *Las imágenes usadas son tomadas sin permiso de internet, con fines ilustrativos solamente.*
- **D – Battle Micro Chess – Reglamento (versión 1.0).**

D – BATTLE Micro Chess

Es una creación de Oscar A. Fernández Payares, 2017



Oz site
Print & Play