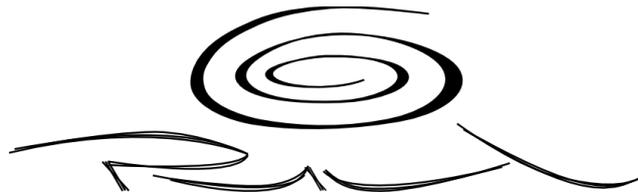




PAPERFIELD

Reglas de juego básico
PaulEstudios



Creado por Paúl Sánchez
Tarragona, España-Agosto-2016

PAPERFIELD Juego de mesa

1. OBJETIVO DEL JUEGO:

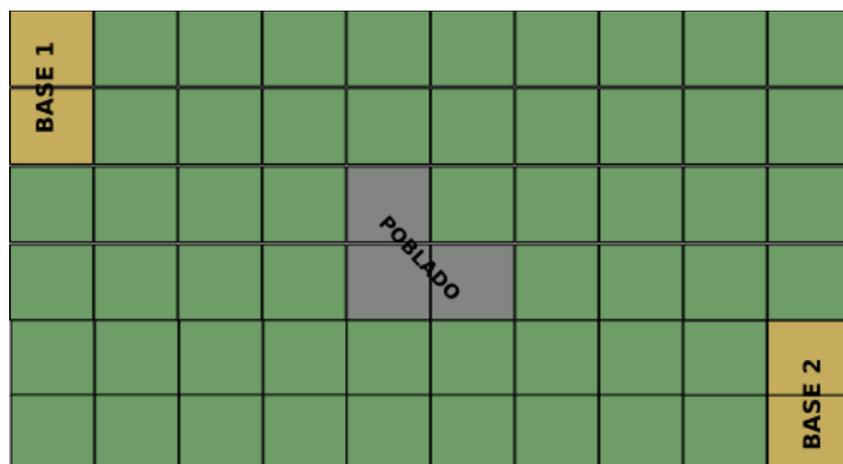
Conquistar el poblado o eliminar a tu oponente.

2. MONTAJE DEL JUEGO:

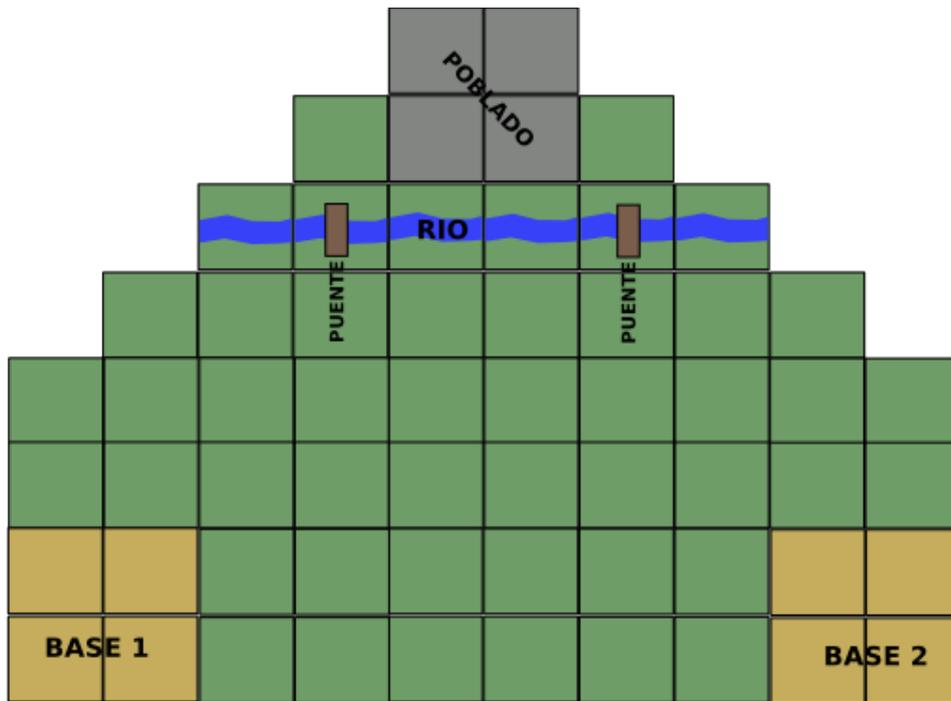
2.1 Construye un terreno de juego con los campos a tu elección y de al menos 2 bases (colocadas una a cada extremo del terreno) y un poblado al centro del mismo, puedes crear el terreno del tamaño que desees como ilustran los siguientes ejemplos:



Ejemplo 1



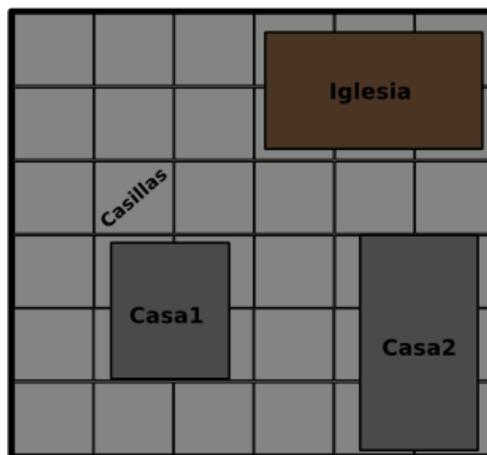
Ejemplo 2



Ejemplo 3

2.2 Coloca los elementos del poblado (casas e iglesias) en sus respectivos campos, intentando ser acorde a las casillas del campo.

Campo de poblado



2.3 Repite lo mismo para los elementos de las bases.

2.4 En caso de haber ríos, coloca un puente sobre el para permitir el paso.

2.5 Por último coloca **TODAS** tus unidades (tanques, artillería, etc) dentro de tu base que sera el lugar de donde siempre partirán.

2.6 La cantidad de unidades con la que empieces determinara la cantidad con la que conquistas el poblado. (ver regla 6)

3. MECANICA DEL JUEGO:

3.1 Comienza la partida el jugador que saque la puntuación mas alta con el dado de daño (rojo).

Tu turno consistirá en utilizar los dados en el siguiente orden:

3.2 **Dado de Construcción**

3.2.1 Solo puedes utilizar este dado (amarillo) una vez por turno.

3.2.2 Para construir un objeto, las tres figuras del dado deben apuntar hacia arriba.

3.2.3 Los objetos construidos pueden utilizarse en el mismo turno.

3.2.4 Solo puedes construir un objeto por turno.

3.2.5 Utiliza este dado para construir nuevas unidades, tiendas, bases o puentes.

3.2.6 Solo puedes construir unidades si al menos te han destruido dos de ellas. Las nuevas empezaran desde una de tus bases.

3.2.7 Solo puedes construir tiendas en un campo libre de enemigos.

3.2.8 Solo puedes construir bases en un campo con 3 de tus tiendas y libre de enemigos.

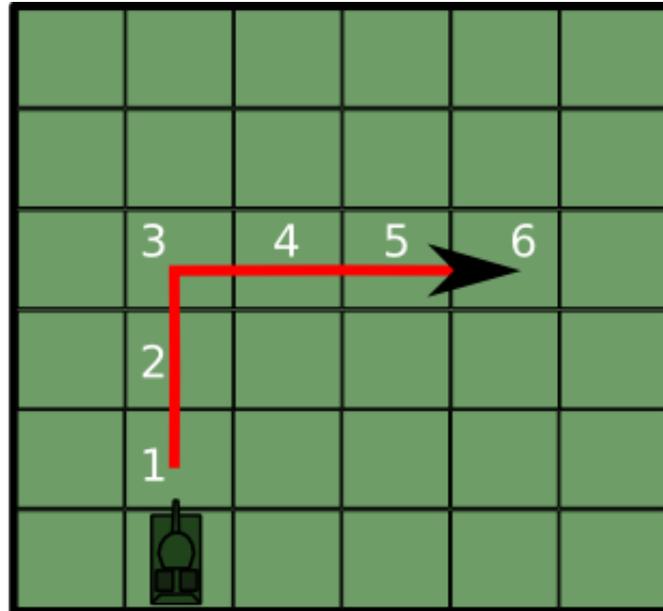
3.2.9 Solo puedes construir puentes en un campo libre de enemigos.

3.2.10 No puedes construir nuevas unidades si tu base esta ocupada por enemigos.

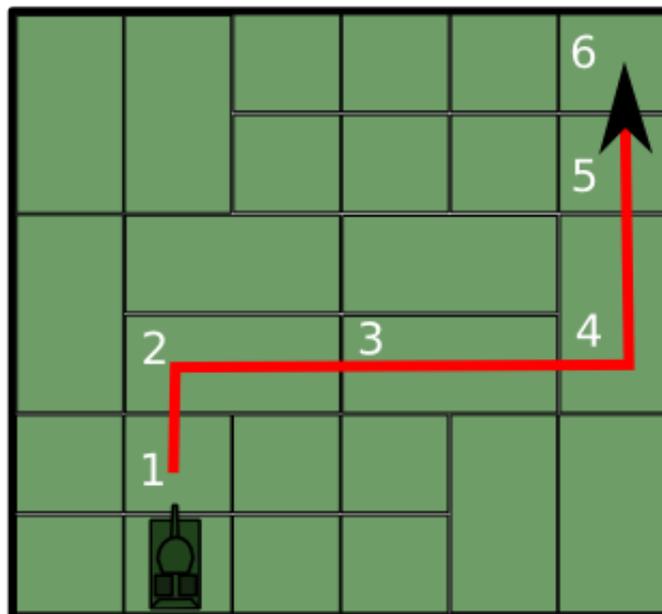
3.2.11 No puedes atacar a una tienda, base o puente si hay unidades enemigas en ese campo, primero debes atacar a estas.

3.3 Dado de Movimiento

3.3.1 Utiliza el dado de movimiento (verde) para desplazar tus unidades por el terreno, el número del dado indica cuantas casillas podrá moverse tu unidad.

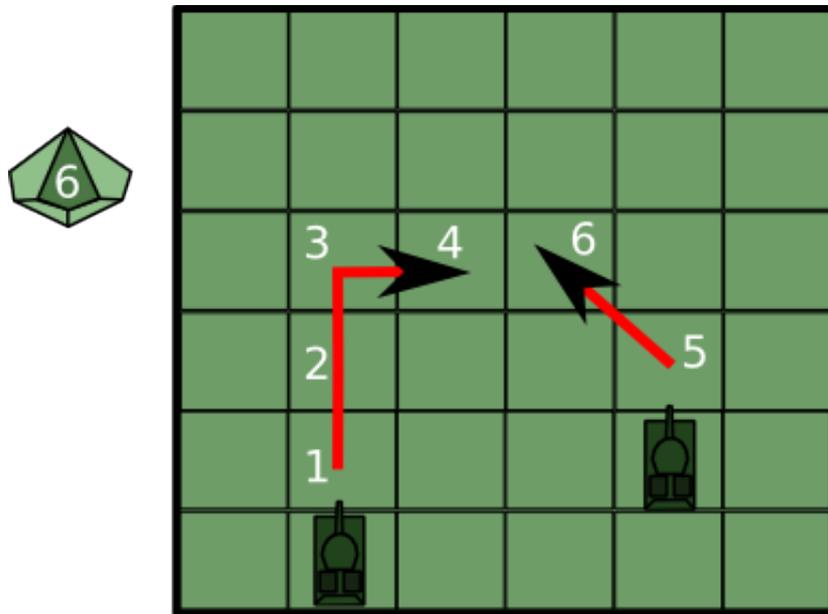


Ejemplo 1



Ejemplo 2

3.3.2 Puedes dividir el resultado del dado entre las unidades que quieras, de tal modo que puedas ir moviendo varias unidades en un mismo turno.



Ejemplo 1

3.3.3 Si se desea, el resultado puede incluso guardarse para mover tu unidad después de disparar a modo de retirada.

3.3.4 Este dado es opcional, si tu estrategia lo requiere puedes pasar de este dado e ir al siguiente.

3.3.5 El símbolo de la herramienta significa que no puedes mover ninguna unidad debido a un fallo mecánico.

3.4 Dado de disparo

3.4.1 Si tienes al alcance una unidad enemiga utiliza el dado de disparo (gris) para determinar cuantas veces vas a disparar, o dicho de otro modo para ver cuantas veces vas a lanzar el dado de daño, pueden ser 2, 1 o 0.

3.4.2 Si te sale 2 veces puedes dividir este resultado entre dos de tus unidades.

3.4.3 Al igual que el dado anterior puedes decidir utilizar este dado o no.

3.5 Dado de daño

3.5.1 Utiliza este dado para determinar la fuerza de impacto a una unidad enemiga.

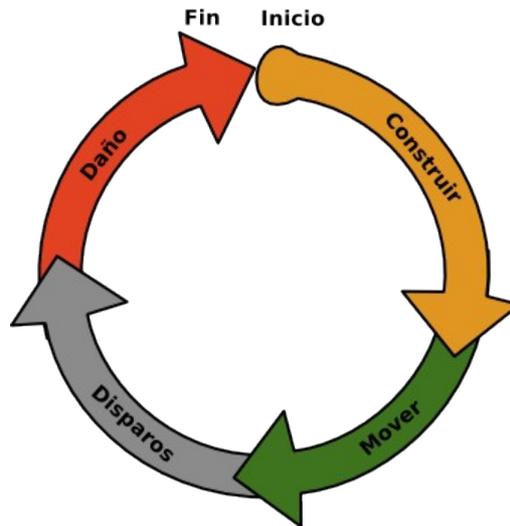
3.5.2 Si el numero es igual o superior a la fuerza de la unidad enemiga entonces habrás destruido esa unidad.

3.5.3 Si has decidido disparar con dos de tus unidades, por cada unidad lanzaras una ves el dado de daño.

3.5.4 El símbolo del engranaje significa que tu arma esta atascada y no puedes disparar.

3.5.5 Este dado no se puede saltar o pasar.

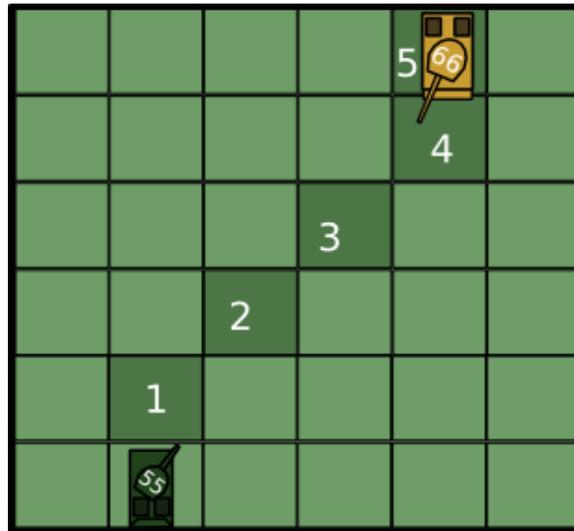
4. RUEDA DE TURNO:



5. ALCANCE Y FUERZA:

5.1 Son los números que tienen las unidades, tiendas, bases, y puentes, el primer número corresponde al alcance y el segundo a la fuerza, así pues, un tanque rotulado con un número **65** tiene un alcance de 6 casillas y una fuerza de 5, una tienda tendrá rotulado un numero de **02** que significa ningún alcance y de fuerza 2.

5.2 El alcance se mide en el numero de casillas que hay entre tu unidad y la enemiga, esta incluida, sera la distancia máxima a la que tu unidad podrá empezar a disparar.

**Ejemplo 1**

5.3 No puedes disparar a una unidad enemiga si tienes algún edificio en medio de la línea de tiro.

**No esta a vista de tiro****Si esta a vista de tiro**



5.4 Si con el dado de daño han eliminado una unidad tuya, retira esta del terreno en el siguiente turno para guardarlas en un deposito del que podrás utilizar para construir nuevas unidades.

5.5 Todas las unidades que tengas dentro del campo de tu base o de un poblado reciben +1 de fuerza.

6. GANADOR Y PERDEDOR:

6.1 El ganador sera el jugador quien logre tener la mitad mas uno de sus unidades en el poblado o el quien derrote por totalidad a las unidades enemigas, siendo este el perdedor. p.e si has empezado el juego con 5 unidades, para conquistar el poblado necesitas al menos 3 unidades, o si has empezado con 6 unidades, para conquistar el poblado necesitas al menos 4 unidades.