



¡GUERREROTES! Edición especial JELLCLE CATS es un juego basado en la 3ª versión de **Chunky Fighters**, diseñado por Nick Hayes y ganador del 2º premio del “print-and-play dice game contest” de boardgamegeek.com en 2009.

Traducción (o algo así) y adaptación (o algo así también) de El Motorista.

Producción a cargo de La Bóveda.

Número de jugadores: dos o más.

Nota: necesitarás por lo menos un guerrerote para cada jugador, pero puedes usar tantos guerrerotes por jugador como desees.

Componentes

- 33 dados Guerrerote (once guerrerotes formados por tres dados cada uno).
- 11 dados Arma (uno por cada guerrerote).
- 3 dados Daño (uno débil, uno mediano y uno fuerte).
- 1 dado Impacto.
- 11 tarjetas Habilidad (una por cada guerrerote).
- 11 fichas Turno.

Los dados

Hay dos tipos principales de dados en ¡Guerrerotes!: los dados Guerrerote y los dados de combate. Los dados Guerrerote incluyen las partes que le dan forma (cabeza, cuerpo y piernas) más un dado Arma. Los dados de combate incluyen tres dados Daño diferentes y un dado Impacto.

En la esquina superior derecha de cada dado que forma un guerrerote hay un número rojo dentro de un círculo blanco. Son los puntos de Resistencia. Cuanto más alto es el número, más resistente es esa parte. Durante el juego, los puntos de Resistencia de tu guerrerote subirán y bajarán. Para hacerlo, tan sólo tendrás que rotar (o mover) el dado para mostrar número adecuado.

Los dados Guerrerote

Cabeza: la parte más difícil de golpear, pero también la más vulnerable. Abate la cabeza y vencerás a tu rival.

Cuerpo: la parte más fácil de golpear, pero la más difícil de destruir. Abate el cuerpo y también vencerás.

Piernas: vitales para el combate. Abate las piernas de tu rival y disfrutarás de una gran ventaja.

Arma: la fuerza del arma está indicada por el color de su contorno: el rojo es fuerte, el amarillo es media, el blanco es débil. Las armas más fuertes tienen más posibilidades de dar más daños.

Los dados Daño

Dado débil blanco: para cuando ataques con armas débiles.

Dado medio amarillo: para cuando ataques con armas de daño mediano.

Dado fuerte rojo: para cuando ataques con armas fuertes.

Cada color se corresponde con el color del contorno de las armas de los guerrerotes.

El dado Impacto

El dado Impacto dice dónde dio tu ataque o si falló. Dependiendo de la cara que salga, habrás impactado en la cabeza, el cuerpo, las piernas o fallado en tu intento.

Las tarjetas Habilidad

Hay una tarjeta Habilidad para cada guerrerote y muestran una característica especial única para ese personaje.

Las fichas Turno

Las fichas Turno son las que se usan para determinar el mismo.

Modos de juego

¡Guerreroes! tiene dos maneras de jugar

Modo 1: ¡BRONCA!

Jugadores: dos o más.

Guerreroes: dos o más por jugador.

Tiempo de juego: de 10 a 30 minutos.

La Bronca es el modo estándar para jugar a ¡Guerreroes!. En la Bronca, cada jugador controla dos o más guerreroes. Todos los jugadores comienzan con el mismo número de guerreroes. Decidid de antemano cuántos vais a usar.

Modo 2: ¡CARA A CARA!

Jugadores: dos o más.

Guerreroes: uno por jugador.

Tiempo de juego: de 1 a 5 minutos.

El Cara a Cara es una versión mucho más rápida donde cada jugador controla a un solo guerrerote. El Cara a Cara es una buena forma de enseñar el juego.

Objetivo del juego

Derrotar los guerreroes de tus oponentes y ser el único jugador con guerreroes conscientes.

Inicio de juego: la construcción de tu guerrerote

Cada jugador escoge sus luchadores.

Para construir tu guerrerote coge sus cuatro dados (cabeza, cuerpo, piernas y arma) y lánzalos a la vez. Si no estás contento con el resultado, puedes volver a tirarlos de nuevo. Dispón los dados Guerreroes uno sobre otro a la vista de todos y pon el dado Arma a su lado con el resultado arriba. Haz lo mismo con todos tus combatientes y ponlos en una fila frente a ti.

Una vez que todos los jugadores han creado sus combatientes, decidir que tipo de turno se va a utilizar en la partida.

Tipos de turno

En el Cara a cara: el guerrerote que sume menos puntos de Resistencia comienza. En caso de empate, comparar armas. En caso de empate de nuevo, tirar los tres dados Daño y sumar el resultado hasta que uno supere al otro. Los jugadores continúan el turno siguiendo la dirección de las agujas del reloj para el resto del juego.

En la Bronca: hay dos maneras, aleatoria o determinada.

Aleatoria: recoge todas las fichas Turno, barájalas y colócalas en una pila boca abajo sobre la mesa. Al comenzar el turno, muestra la ficha superior. Ese guerrerote realiza su acción. Continúa revelando fichas hasta que todos los guerrerotes hayan hecho su acción. Una vez acabada la ronda, baraja de nuevo las fichas y ¡a repetir!

Determinada: comenzando por el jugador más joven, y siguiendo la dirección de las agujas del reloj, cada jugador coloca una o dos de sus fichas Turno boca arriba montando una fila. El orden de las fichas será el orden de acción de los guerrerotes para toda la partida.

Nota: piensa bien cómo colocar tus fichas. No querrás quedarse sin acciones demasiado pronto.

¡Una vez elegido el tipo de orden, la pelea puede empezar!

Jugando

En el turno de tu guerrerote, éste puede realizar una de las siguientes acciones:

- Atacar
- Atinar
- Curar
- Armar
- Desarmar

Atacar

Ésta es la acción principal de ¡Guerrerotes!. ¿Qué mejor forma de derrotar a tus enemigos que atacar? Para Atacar, dile a tu oponente a que guerrerote estás atacando. En una partida con más de tres jugadores, sólo se puede Atacar a los guerrerotes que controlen los jugadores sentados a tu izquierda y derecha.

Tira el dado Impacto y el dado Daño correspondiente a la fuerza del arma de tu guerrerote. El dado Daño mostrará cuánta Resistencia quitarás y el dado Impacto donde da tu ataque o si fallas.

Si fallaste o salió cero en Daño, tu ataque ha errado. ¡Cualquier otro resultado es un éxito!

Tu oponente puede intentar Bloquear un ataque exitoso.

Bloquear

Bloquear no es una acción. Es una respuesta al Atacar normal. No se puede Bloquear el Atinar.

Para Bloquear tira el dado Impacto. Si sacas un cuerpo, el bloqueo es un éxito. Cualquier otro resultado es fallo y el ataque se resuelve normalmente.

Bloquear con éxito hace que el ataque reduzca su daño a uno y reorienta el ataque al cuerpo.

Independientemente del resultado, cualquier guerrerote intente Bloquear deberá usar el dado Daño débil en vez de el dado correspondiente a su arma si ataca en la siguiente ronda (o en ésta, si aún no ha jugado).

Atinar

Si te sientes con suerte, puedes intentar Atinar. Atinar es como Atacar pero, antes de lanzar los dados, debes decir dónde vas a dar el impacto. Si aciertas, das un punto de daño adicional. Atinar no puede bloquearse. Si no aciertas, fallas tu ataque.

Regla “Entre ceja y ceja”: si haces un Atinar con éxito a la cabeza de un rival, éste es derrotado al instante, independientemente de la Resistencia que tenga.

Curar

Recuperas un punto de Resistencia del dado Guerrerote que desees. Puedes subir Resistencia por encima de tu nivel original, pero no por encima del valor más alto que haya en el dado.

Esta acción no te permite recuperar piernas perdidas.

Armar

Puedes tirar hasta dos veces de nuevo el dado Arma.

Desarmar

Antes de intentar Desarmar, dilo a tu oponente. En una partida con más de tres jugadores, sólo se puede Desarmar a los guerrerotes que controlen los jugadores sentados a tu izquierda y derecha.

Tira sólo el dado Impacto. Cualquier resultado que no sea fallo consigue desarmar. Vuelve a tirar su dado Arma. Desarmar no implica ningún daño.

Recibiendo daños

Todos los ataques dan una serie de daños, por lo general uno o dos, que se llevan puntos de Resistencia. Cuando tu guerrerote recibe daños, restas su número del dado moviéndolo a la numeración correspondiente, a fin de reflejar la Resistencia restante.

Por ejemplo, si las piernas de tu guerrerote tienen tres puntos de Resistencia, y recibes un ataque de dos daños, mueve el dado de las piernas para mostrar un punto de Resistencia.

Algunos dados Guerrerote tienen un mínimo de 2 puntos de Resistencia. Éstos no pueden reducirse a uno. Para abatir ese dado, el ataque debe acumular daño suficiente para reducir su Resistencia a cero.

Derrotando al rival

Si reduces los puntos de Resistencia de cualquier dado Guerrerote a cero, abates ese dado. Abatir el dado de la cabeza o del cuerpo derrota ese guerrerote. Abatir las piernas, sin embargo, le deja lisiado. Se aparta el dado de las piernas y el guerrerote continúa en la partida.

Recuerda, por norma general, la única manera de abatir el cuerpo es con un ataque de un mínimo de dos daños. Abatir la cabeza puede quedarse a un sólo punto de Resistencia, pero es mucho más difícil de impactar.

Guerreroes lisiados: luchar sin piernas

Si realizas un ataque con un guerrerote lisiado, tiras el dado Daño un nivel más débil que el correspondiente de tu arma.

Por ejemplo: un guerrerote con un arma media y sin piernas tirará el dado Daño débil. Sin embargo, como débil es el dado Daño más bajo, un luchador con un arma débil y sin piernas sigue usando el mismo.

Cuando atacas a un guerrerote lisiado, un resultado en el dado Impacto de piernas va a cuerpo en su lugar. Por lo tanto, abatir las piernas de un guerrerote lo convierte en un objetivo mucho más fácil.

Invicto: fin de partida

Si todos los guerrerotes de un jugador han sido derrotados, está fuera del juego. Si sólo un jugador tiene guerrerotes invictos, éste es declarado ganador.

¡Un apretón de manos y luchar de nuevo!

Targeta Habilidad Guerrerote

AI Leong

Este infatigable luchador oriental quiere aprender a recibir tan bien como BridgetJons... y pone toda su alma en ello.



Resistencia contumaz
Cuando vayas a ser derrotado, puedes hacer un Bloquear gratuito (aunque haya sido un Atinar).



iGuerrerotes!

Targeta Habilidad Guerrerota

Audàcia

Audàcia no sabe pegar fuerte pero, como es inmortal, tiene todo el tiempo del mundo para ganar.



Inmortal
Al principio de tu turno, puedes tirar gratuitamente el dado Impacto. Recuperas un punto de Resistencia en el dado que salió.



iGuerrerotes!

Targeta Habilidad Guerrerota

BridgetJons

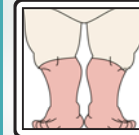
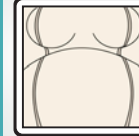
iCuidado con BridgetJons! Un garrotazo suyo puede noquearte muy rápidamente.



iGarrotazo!
Cuando tengas el Super Garrote o el Garrote en el dado Arma:



aciertas Atinar (sea donde sea) con el resultado de cuerpo en el dado Impacto. Cualquier otro resultado es fallo.



iGuerrerotes!

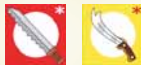
Targeta Habilidad Guerrerote

En Lleó

En Lleó es un auténtico virtuoso con las armas de filo. ¡Y no se corta un pelo en usarlas!



Espadachín
Si sale Espada o Cimitarra:



los daños aumentan en 1.



iGuerrerotes!

Targeta Habilidad Guerrerota

La Tigresseta

iEsta fuerza incontrolable de la naturaleza usará todas sus armas para aplastar todo lo que se le ponga por delante!



Variiedad de armas
Al principio de tu turno, tienes que tirar el dado Arma sin consumir tu acción.

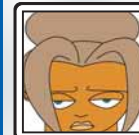


iGuerrerotes!

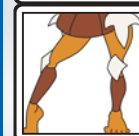
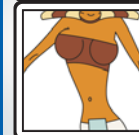
Targeta Habilidad Guerrerota

Laranya

Laranya no puede perder tiempo. Tiene cita en la esteticien. Así que lanzará su red y sentenciará el combate.



Red
Una vez por partida puedes Atacar y no se puede Bloquear. Has de declararlo antes de tirar los dados.



iGuerrerotes!

Targeta Habilidad Guerrerota

Nikitankt

iNikitankt está en la arena! Esta astuta guerrera sabe muchos y muy buenos trucos para obtener la victoria.



Último punto de vida Berserker
Cuando vayas a ser derrotada, puedes hacer un último Atacar de Daño fuerte contra tu rival. Si como resultado él es derrotado, continúas en juego con todos los dados (incluido el de Arma) al mínimo.



iGuerrerotes!

Targeta Habilidad Guerrerota

Panxa Contenta

Si hay algo que sabe hacer Panxa es lucirse con el abanico. ¿Nos sorprenderá a todos con el manejo de ese instrumento ancestral?



Abanico
Si estás con el dado Arma en Abanico:



puedes Atacar dos veces (al mismo rival o a diferentes).

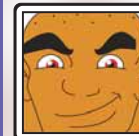


iGuerrerotes!

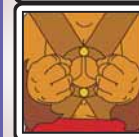
Targeta Habilidad Guerrerote

Pumpum Pam

iTécnica! iPrecisión! iDuro entrenamiento! iConcentración! iEl maestro Pam es un rival muy difícil de roer!



6º sentido
Puedes tirar el dado de Impacto tras un Atacar contrario que te haya acertado en cuerpo. Si sale cualquier otro resultado que no sea cuerpo, se considera fallo. Puedes, igualmente, hacer un Bloquear posterior.



iGuerrerotes!

Targeta Habilidad Guerrerote

RealMonty

¡Enfrentarse a RealMonty es muy peligroso! Su control sobre la técnica de "El Martillo" puede destrozar al más fuerte oponente.



El Martillo

Cuando tienes El Martillo en el dado Arma:



puedes hacer un Atinar de Daño 4 al cuerpo de un adversario. No puede repetirse en el resto de la partida y se considera un ataque fuerte de Hueso de Mamut en caso de que vuelva a salir.



¡Guerrerotes!

Targeta Habilidad Guerrerota

Shotet

Esta gata pizpireta tiene muy buen ojo para lanzar todo lo que cae en sus zarpas. ¡Mantente a distancia!

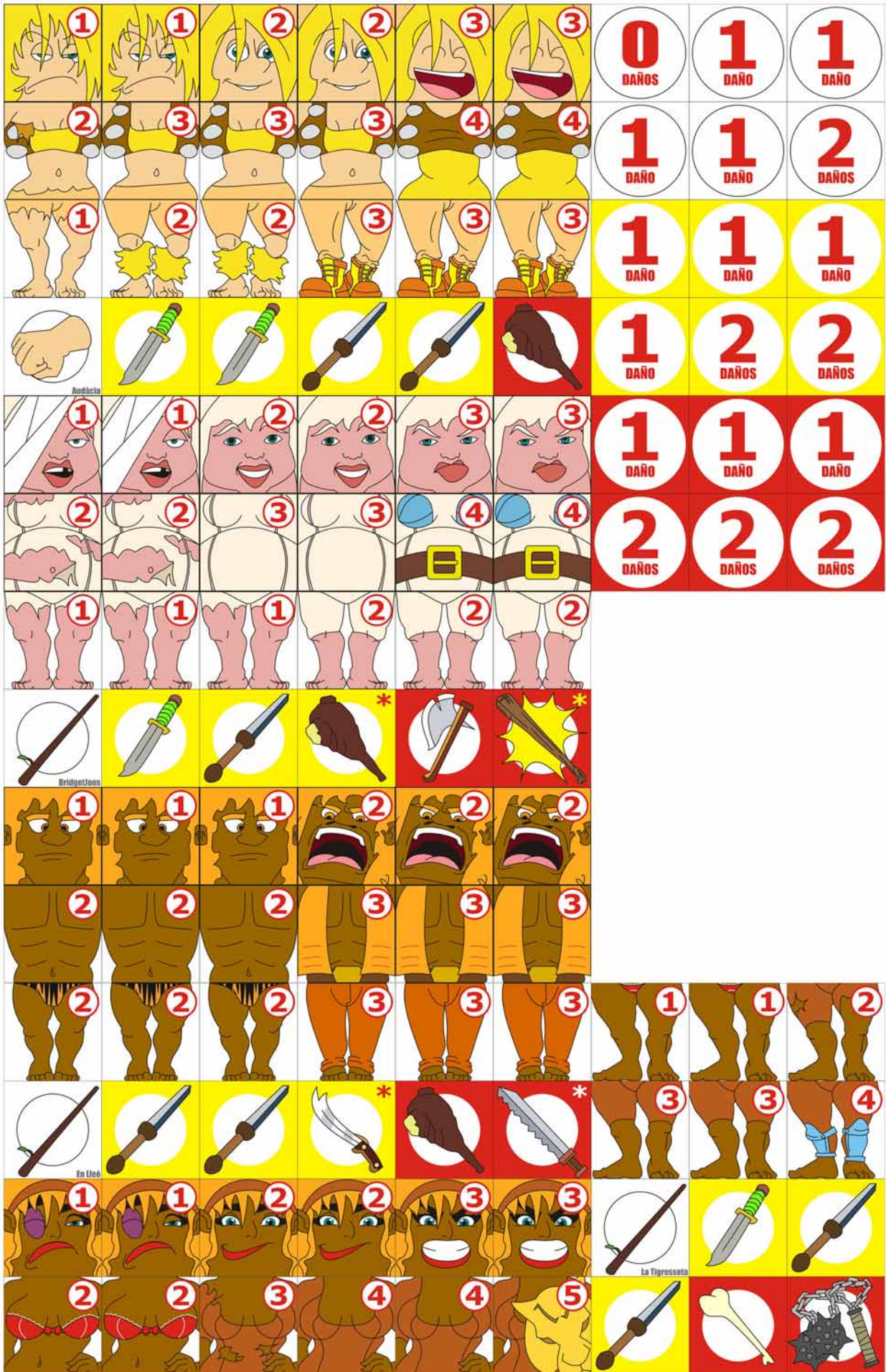


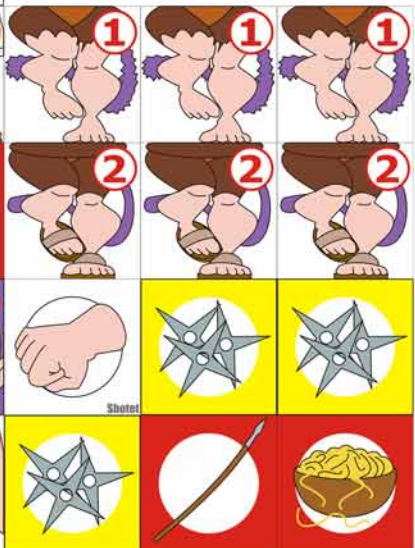
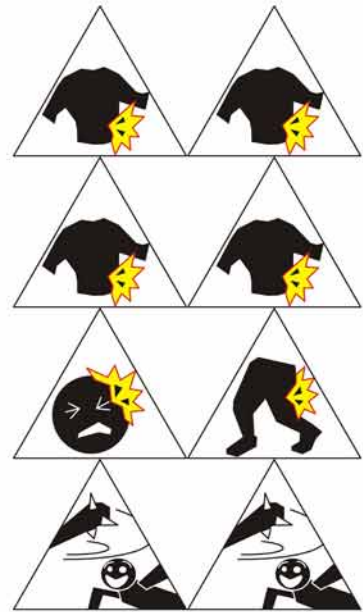
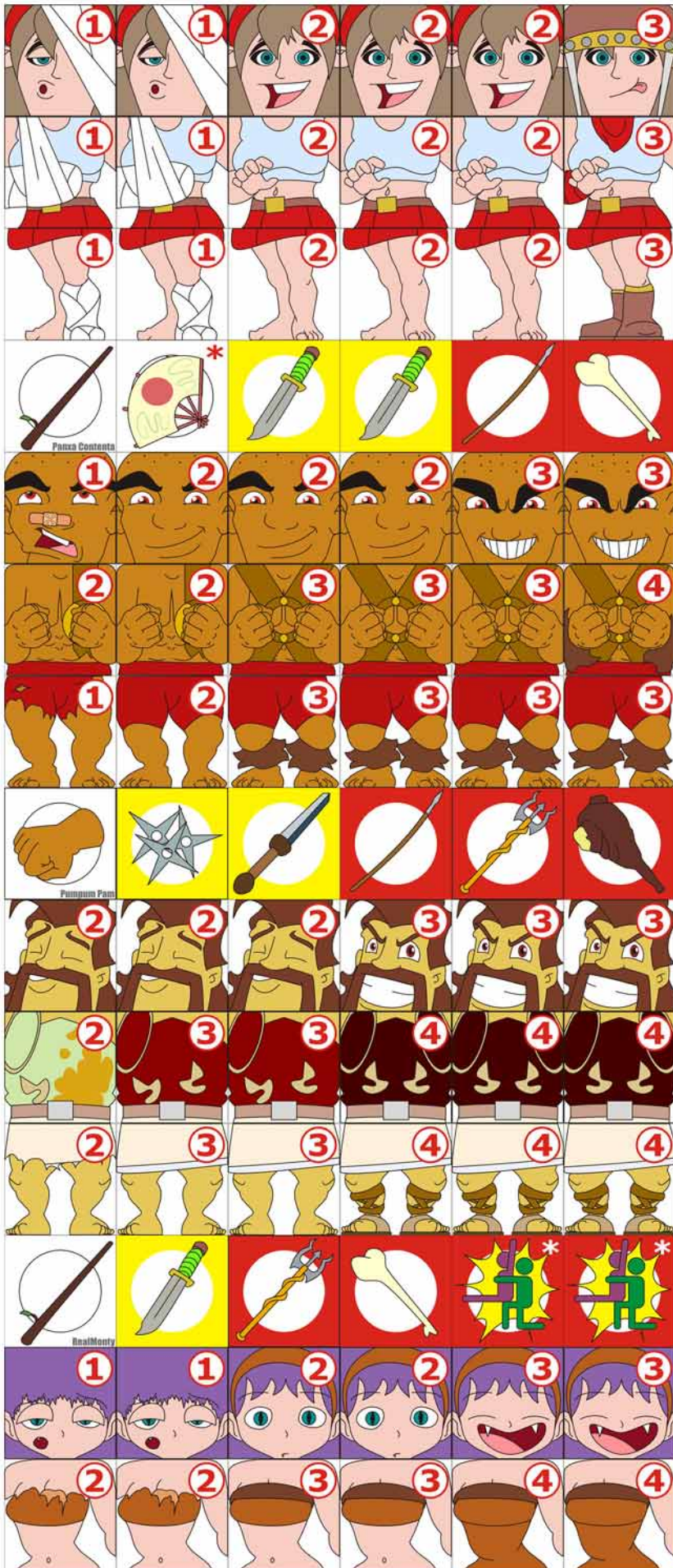
Puntería

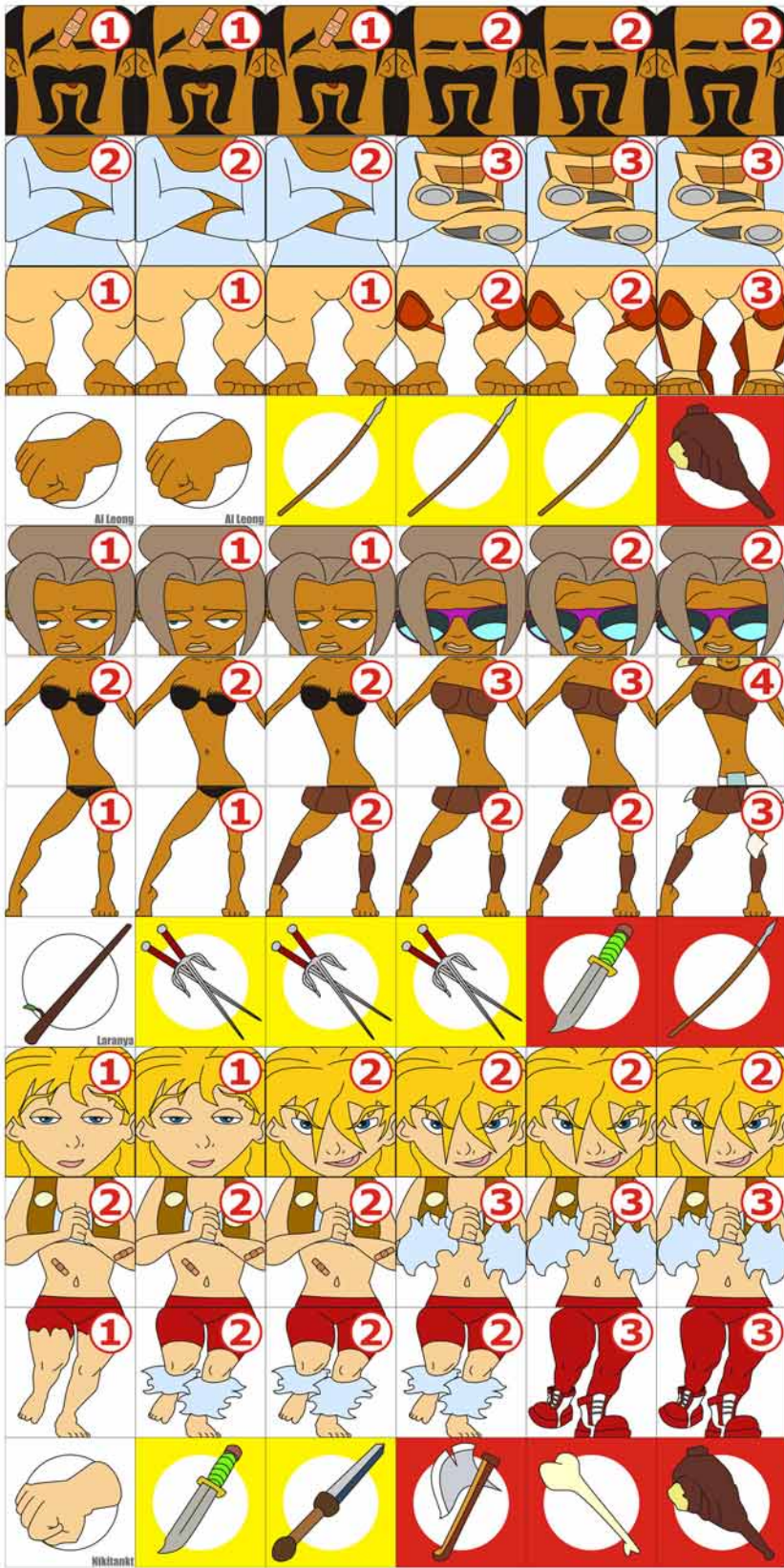
Cuando intentes Atinar a las piernas o a la cabeza, aciertas si salen piernas o cabeza indistintamente.



¡Guerrerotes!







0 DAÑOS	1 DAÑO	1 DAÑO
1 DAÑO	1 DAÑO	2 DAÑOS
1 DAÑO	1 DAÑO	1 DAÑO
1 DAÑO	2 DAÑOS	2 DAÑOS
1 DAÑO	1 DAÑO	1 DAÑO
2 DAÑOS	2 DAÑOS	2 DAÑOS

