

El Escudo de Aquiles

Un juego de Roll & Write en solitario de Dániel Ballabás

Tiempo de juego: alrededor de 30 minutos.

Aquiles se prepara para vengar a su amigo Patroclo en el campo de Troya, y su madre, la diosa Thetis pide la ayuda de Hefesto (tú), herrero de los dioses para crear un nuevo escudo para él. Durante el transcurso del juego, crearás el famoso escudo que representa escenas de la vida griega antigua.

Componentes:

3 * D12

4 marcadores (cubos pequeños por ejemplo)

1 bolígrafo / lápiz

1 hoja de jugador

Setup:

Coloca todos los componentes en la mesa frente a ti.

Coloca los marcadores al lado de la hoja del jugador, solo los usarás después del primer turno..

Gameplay:

Tu objetivo es ganar más puntos al crear el escudo que los puntos en tus dados descartados al final del juego. Estos valores de dados descartados representan la chatarra que Apolo te roba para crear flechas para Paris, que está destinado a matar a Aquiles.

Comience cada turno tirando los dados 3 D12. En cada turno, debes decidir qué dado colocarás en la Forja, para determinar el metal que usarás; qué dado colocarás en el Yunque, para representar el círculo de escudo en el que te crearás; y que mueren para dejar de lado, que Apolo robará para hacer flechas para París.

Forja - Metales:

Elija uno de los dados lanzados para determinar el metal usado. Según el valor obtenido, puede dibujar símbolos que representen uno de los cuatro metales disponibles en los pequeños círculos vacíos en las secciones del escudo.

- ♦ Valor de dado de 1-3: Oro: dibuja 2 + 2 símbolos en dos secciones de escudo adyacentes.
- ♦ Valor de dado de 4-6: Plata: dibuja 2 símbolos en una sección de escudo.
- ♦ Valor de dado de 7-9: Cobre: dibuja símbolos 1 + 1 en dos secciones de escudo adyacentes.
- ♦ Valor de dado de 10-12: Estaño: dibuja 1 símbolo en una sección de escudo.



Las secciones en otros círculos del escudo también se consideran adyacentes. Por ejemplo, la sección "Ciudad - Emboscada" se encuentra adyacente a las secciones siguientes: las secciones de Cosmos, las secciones Ciudad - Matrimonio y Juicio de la ley, y las secciones Rural - Trigo cosechado, Leones atacan al ganado y Danza de la juventud.

No puede dibujar más de 5 símbolos en una sección de escudo, por lo que, por ejemplo, si ya tiene 4 símbolos en una sección, solo puede dibujar 1 símbolo de oro o plata, el segundo símbolo se perderá. O puede intentar usar otro metal allí.

Yunque - Círculo de escudo:

El segundo dado que elija se utilizará para determinar en qué círculo de escudo puede comenzar a dibujar los símbolos de metal. Depende de ti decidir en qué secciones dibujar después de determinar el círculo del escudo.

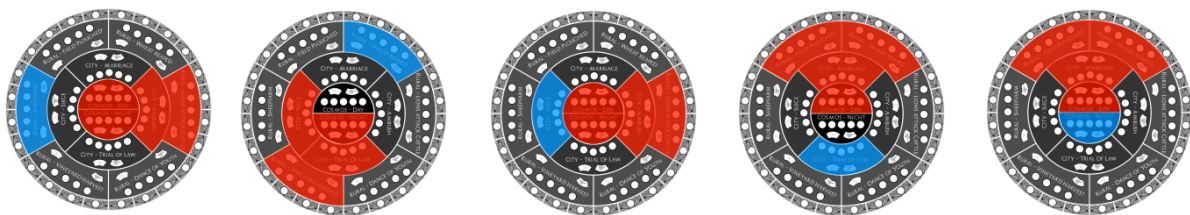


- ♦ Valor de dado de 1 a 4: Rural: debes comenzar en una sección del círculo Rural del escudo (con 6 secciones).
- ♦ Valor de dado de 5-8: Ciudad: debes comenzar en una sección del círculo Ciudad del escudo (con 4 secciones).
- ♦ Valor de dado de 9-12: Cosmos: debes comenzar en una sección del círculo Cosmos del escudo (con 2 secciones).

Pierna coja de Hefesto:

Dado que las piernas de Hefesto están rotas después de su larga caída del Olimpo a la Tierra, hay un límite a lo que él (tu) puede alcanzar de un turno a otro. Después de terminar el primer turno, coloca los marcadores en las secciones opuestas a la sección en la que dibujó. Si dibuja en dos secciones (usando oro y cobre), la primera sección que dibujó cuenta.

Las secciones cubiertas por marcadores no estarán disponibles para ti en el próximo turno. Vea ejemplos de lo que se bloquea (azul: primera sección dibujada, rojo: bloqueado en el siguiente turno):



Impresionando a Atenea

Si no estás satisfecho con los resultados de tus dados, tienes una opción limitada para cambiar el valor de los dados que usa para la selección de Metal y Círculo, girando los dados al siguiente valor en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario a las agujas del reloj en los círculos más pequeños sobre el escudo. Por ejemplo, con un movimiento en el sentido de las agujas del reloj, puede cambiar un círculo de ciudad en un valor de círculo rural, o un metal de estaño en cobre.

Sin embargo, cada vez que hagas esto, Atenea, otra diosa que valora la excelente artesanía, estará cada vez menos impresionada por tu trabajo, y tendrás que tachar una de las casillas debajo del escudo. También perderás 4 puntos de tu puntuación final con cada casilla tachada, y si se queda sin casillas, ya no podrá realizar esta acción.

Flechas de Apolo:

El tercer dado, no utilizado en la forja, será robado por Apolo, que favorece al bando troyano en la guerra, especialmente al joven príncipe Paris. Utilizará el valor real obtenido en el dado, estos representan los puntos de impacto de las flechas que Apolo crea para París. Escribe cada número en uno de los círculos pequeños en la capa exterior del escudo. Esto también ayuda a realizar un seguimiento de cada turno.

Fin del juego

El juego tiene una duración de 24 turnos. Al final, puntúas el escudo que has creado según 4 criterios y puntúas las flechas de Apolo según 2 criterios. Ganas el juego si la puntuación del escudo es mayor que la puntuación de las flechas.

Puntuación

El escudo



- El grosor del escudo:

Homero describió el escudo como de 5 capas de espesor en la Iliada. Cada pequeño círculo en las secciones representa una capa. Una sección de escudo con 3 capas o menos es demasiado débil y no vale nada. Obtenga 5 puntos si una sección tiene 4 capas y obtenga 7 puntos para una sección completa con 5 capas.

1-3	PT
4	4 PT
5	7 PT

Puede marcar los puntos de cada sección en este campo, y luego resumir los resultados en la tabla en la esquina inferior izquierda de la hoja.



- La fuerza del escudo:

La combinación de diferentes materiales en cada sección también hará que el escudo sea más fuerte. Obtenga 1 punto si solo tiene 1 tipo de metal en la sección, obtenga 3 puntos para 2 tipos de metal, 5 puntos para 3 tipos y 7 puntos si tiene un metal de cada uno de los 4 tipos en una sección.

1	1 PT
2	3 PT
3	5 PT
4	7 PT

Puedes marcar los puntos de cada sección en este campo, y luego resumir los resultados en la tabla en la esquina inferior izquierda de la hoja.



- Bonus por finalizar la obra de arte:

El escudo de Aquiles no era solo un instrumento de guerra, también era una belleza. Obtén 6 puntos por cada círculo que tenga todas sus secciones completas.



- Puntos extra si Athena está impresionada:

Athena te recompensará si puedes impresionarla, y lo que más valora es la sabiduría para optimizar la selección de dados. Obtén 4 puntos por cada una de las casillas que no fueron tachadas durante el proceso de elaboración.

Flechas de Apolo



- Valores de los puntos de golpe de la flecha:

Sume los valores de las flechas escritas en los 24 círculos en la capa exterior del escudo.



- Puntos extra si Ares está impresionado:

Dejar a un lado demasiadas flechas del mismo tipo (es decir, demasiados 1 o 2) llamará la atención de los dioses del Olimpo e interferirán. Ares, dios de la guerra, que también apoya al lado troyano, agregará puntos de golpe adicionales a las flechas si tienen el mismo valor. Marque una muesca por cada aparición de un número para facilitar el conteo.

1-2	◇ PT	5	7 PT
3	1 PT	6	1◇PT
4	4 PT	6+	15PT

Usa las areas Σ para resumir las dos columnas.