

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes

Conquest of Fagal: The Crystal valley
Producto artístico

Oscar Mateo Vásconez Narváez

Animación Digital

Trabajo de titulación presentado como requisito
Para la obtención del título de
Licenciado en Animación Digital

Quito, 16 de mayo de 2017

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES

HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Conquest of Fagal: The Crystal valley

Oscar Mateo Vásconez Narváez

Calificación:

Gabriela Vayas, Máster en Artes Digitales avanzadas

Firma del profesor

Quito, 16 de mayo de 2017

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombres y apellidos: Oscar Mateo Vásconez Narváez

Código: 00103531

Cédula de Identidad: 1717525990

Lugar y fecha: Quito, 16 de mayo de 2017

RESUMEN

Este proyecto consistió en diseñar un juego de mesa llamado "Conquest of Fagal" mediante diferentes tipos de procesos, buscando como objetivo principal crear un prototipo funcional. En este libro se mostrarán los procesos que se tuvo que seguir para crear este juego. Desde el proceso de investigación, para pasar a la parte práctica. Primero se creó una historia general que genera un conflicto, posteriormente se va a hablar del diseño de los personajes y su proceso de modelación en 3D, la creación de reglas, la creación del mapa y el proceso de armado de los elementos del juego. Para finalmente mostrar el resultado como un producto ya armado en su caja y poder identificar los errores o falencias que tuvo el proceso.

Palabras clave: Juego de mesa, diseño, estrategia, modelo, arte, prototipo.

ABSTRACT

This project was focused in designing a board game called “Conquest of Fagal” through different processes, seeking as main objective to create a functional prototype. The reader will find the steps that were used to create this game. From the investigation process to finish in the practical work. First a general story with a conflict was developed, then the character design and the process to create the same characters in 3D started taking place, later the design of the rules, the map, and the building process of the game elements where established. Finally, the crafting of the product will take place and we will take some conclusions to identify the mistakes in the process of building the board game.

Key words: Board game, design, strategy, models, art, prototype.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	8
Desarrollo del tema	9
Storyline	10
Sinopsis	11
Investigación y referencia	12
Historia	12
El juego	18
Referencia de personajes	22
Target	24
Auspiciante	25
Diseño de personajes	26
Modelado	35
Elaboración de los elementos del juego	37
Conclusiones	39
Referencias bibliográficas	40
Anexo A: Título	41

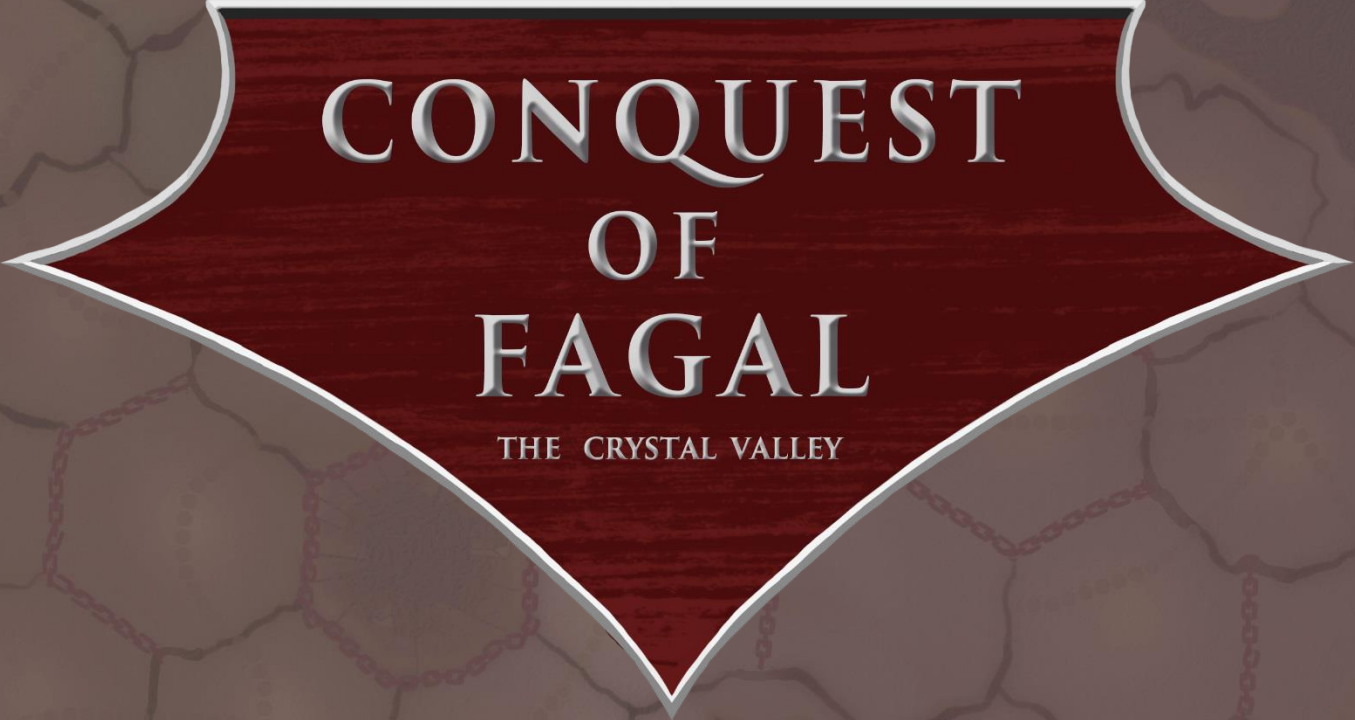
ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Dados Primera evidencia	12
Figura 2. Senet	13
Figura 3. Mehen	14
Figura 4. Ludus latruncularum juego Celta	15
Figura 5. The Settlers of Catan	17
Figura 6. Imagen del mapa Conquest of Fagal	20
Figura 7. Risk Rule Map	20
Figura 8. Referencia Goblin	22
Figura 9. Elemental referencia	23
Figura 10. Máscara mago referencia	23
Figura 11. Túnica mago referencia	23
Figura 12. Proceso de creación mago Tenebris	26
Figura 13. Proceso de creación mago Shaman	27
Figura 14. Proceso de creación mago Lumina	28
Figura 15. Proceso de creación elemental Ignis	29
Figura 16. Proceso de creación elemental Aqua	30
Figura 17. Proceso de creación elemental Petram	31
Figura 18. Proceso de creación goblin Insanis	32
Figura 19. Proceso de creación goblin Bombardier	33
Figura 20. Proceso de creación goblin Praesidium	34
Figura 21. Block out de modelo base	35
Figura 22. Block out extremidades	35
Figura 23. Block out partes pequeñas	35
Figura 24. Estiramiento de geometría	35
Figura 25. Escultura de detalles	36
Figura 26. Creación de ropa	36
Figura 27. Uñas y Dientes	36
Figura 28. Uñas y Dientes Resultados	36
Figura 29. Elementos extra de modelos	36
Figura 30. Bases de los modelos	36
Figura 31. Mapa Conquest of Fagal	37
Figura 32. Caja Conquest of Fagal	37
Figura 33. Libreta Conquest of Fagal	38
Figura 34. Portada libro de reglas Conquest of Fagal	38

INTRODUCCIÓN

El proyecto de titulación escogido para la carrera de animación digital consiste en la creación de un juego de mesa. Estos funcionan como un escape del mundo real, generando emociones y relación entre los jugadores. Para conseguir estos resultados se buscó generar mediante lo aprendido a lo largo de la carrera una experiencia consistente y de inmersión con el juego. En las siguientes páginas se explicará cada uno de los pasos realizados a lo largo del semestre para conseguir el resultado satisfactorio final.

Conquest of Fagal trata de una batalla épica entre tres razas que atacan por tres puntos del valle, para captura los cristales de poder. Ya que la leyenda cuenta que al reunir estos cristales de poder los contrincantes dentro del valle serán destruidos. Por esta razón cada jugador deberá tomar la rienda de su armada y atacar a cualquier enemigo que este en su camino mientras avanzan por el valle hasta capturar los cristales de poder.



CONQUEST
OF
FAGAL

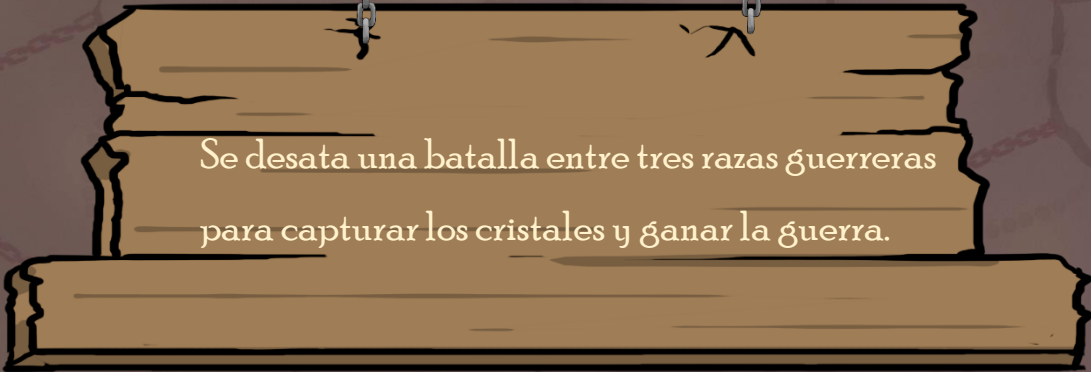
THE CRYSTAL VALLEY



Mateo Vásconez



Storyline



Se desata una batalla entre tres razas guerreras
para capturar los cristales y ganar la guerra.



Sinopsis

Dentro de este juego de conquista se desarrolla una cruzada transcendental por el control del territorio de Fagal, donde se encuentran 6 cristales de poder.

La leyenda cuenta que al reunir los cristales se invoca una fuerza la cual destruye al resto de tus contrincantes.

Desde 3 puntos del reino se despliegan las fuerzas de guerra de cada uno de los dominios. Debes elegir que raza defender y como comandante de tu armada destruir al resto de los reinos para Conquistar el resto de territorios.

Fagal una zona de gran importancia que se encuentra entre los territorios de tres razas de este mundo, es el punto donde se envuelve el conflicto. Donde Orcos desde Grakar, magos desde Edoth y elementales desde Ir'un mandan sus fuerzas para tomar control de estos territorios y de esta manera definir quién tomara los cristales de poder y vencer en la guerra.

Investigación y referencias

Historia

Los juegos de mesa no solo forman parte de la historia humana, sino que fundaron las relaciones y expresiones que tenemos el uno al otro. Los juegos de mesa se remontan al año 5000 antes de cristo, usando como primer elemento algo básico para casi todos los juegos de mesa: los dados.



Figura 1. Dados Primera evidencia

Para el año 3100 antes de Cristo los juegos de mesa se popularizaron tanto que llegaron a ser un pasatiempo de emperadores y reyes. Dentro de la cultura egipcia se encontraron petroglifos con juegos de mesa además de partes de los mismos juegos. El juego conocido como Senet se pudo observar en diferentes partes de las tumbas egipcias. Al juego se le relacionó con el destino gracias a las creencias ancestrales de los dioses y el poder del destino.



Figura 2. Senet

Dentro del funcionamiento del juego se puede observar que funciona por cuadrantes “The Senet board itself is a grid of 30 squares, arranged in three rows of ten. There are two sets of pawns (at least five of each and, in some sets, more, as well as shorter games with fewer” (Attia, 1). Se ha logrado recuperar ciertos detalles para crear versiones modernas del juego que están a la venta.

La única cosa que se mantiene junto a los humanos desde tiempos inmemoriales además de los juegos de mesa es la religión. La religión siempre fue un punto de quiebre a la hora de realizar acciones ya sean políticas, de género o de clases. Y los juegos de mesa no fueron la excepción.

Uno de ellos es un juego llamado Mehen, este juego según los historiadores es un culto hacia el dios del sol. Y emula una serpiente rodeando al dios Sol. Y según historiadores no es posible saber si el juego originó el mito que existe o el mito hizo al juego.



Figura 3. Mehen

Grandes juegos siguieron guiando el desarrollo de los juegos de mesa tales como backgammon y su predecesor según historiadores el juego de Ur, el cual resurgió en la época de los 60s “The game became a huge fad and was played on college campuses, in discothèques and at country clubs. People young and old all across the country dusted off their boards and checkers.” (Attia, 2).

El centro de este texto son los juegos de Guerra y estrategia militares. Los cuales fueron desarrollados desde el año 1300 antes de cristo con el juego Ludus latrunculorum, este juego surgió en el Imperio Romano, es considerado como un juego inspirado en las guerras y por la época en la que se vivía.

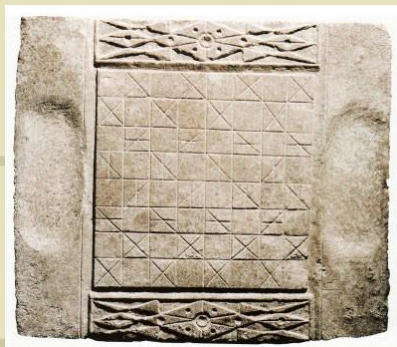


Figura 4. Ludus latrunculorum juego celta

Posteriormente se desarrollaron juegos muy importantes para la conceptualización de la estrategia tal como existe ahora. Tafl es un juego celta el cual se jugaba en un tablero con divisiones cuadradas y los dos jugadores que entablaban el combate tenían diferente número de piezas. En donde, el jugador del medio tenía que lograr que el rey escape por una de las esquinas.

Se cree que este juego fue el que originó uno de los juegos más famosos del mundo, el ajedrez.

Una parte importante de la influencia en los juegos de estrategia son los juegos conocidos de count and capture. Estos juegos tienen como base capturar puntos del tablero o del recipiente en donde se juega. Uno de los mayores exponentes es el juego conocido como Máncala, en donde, mediante el movimiento de objetos se debe capturar objetivos individuales, según explica el texto se puede utilizar diferentes materiales. "Playing pieces are seeds, beans, stones, cowry shells, half-marbles or other small undifferentiated counters that are placed in and transferred about the holes during play." (Attia, 1) Este juego da la referencia para todos los juegos actuales en donde de capturar piezas u objetivos con movimientos en un espacio reducido como parte transcendental de los juegos de estrategia.

Los juegos de estrategia en tiempo real fueron inspirados por el juego llamado The Settlers of Catan. En donde el jugador se mueve viendo las acciones de los otros jugadores, a través de pactos y tratos para expandirse en el mapa y tomar control del mismo.

El objetivo central era explorar nuevas tierras, las cuales generan un desarrollo y un conflicto con el resto de jugadores.



Figura 5. The Settlers of Catan



El juego

Dentro de todos estos juegos de estrategia debe existir una armada la cual puede ser tanto de características reales como fantásticas, la armada se va a movilizar entre territorios para capturar o conseguir un objetivo. A los juegos conocidos como “strategy board games” también se los conoce como “wargame”.

La característica principal para que un juego pertenezca a la clasificación de *wargame* es además de tener una armada, debe existir exploración y una conducta humana relacionada con la guerra. Si bien existe una conexión dentro de los wargames con RPG (role playing games) no todos los wargames pertenecen al mundo de los RPGs tal como dice el texto “Despite this variety of forms, some game forms such as trading card games and wargames that are related to role-playing games may not be included. Role-playing activity may sometimes be present in such games, but it is not the primary focus.” (Ruben, 1)

En este tipo de juegos puede existir una gama de presentaciones, desde un juego extremadamente simple hasta uno sumamente complejo y realista. Lo importante de estos juegos es que pueden variar en cantidad de armada, territorios, reglas, ataques, defensa, movimientos, etc. Dándole una capacidad de cambiar las estrategias de un juego a otro.

La batalla está basada en el ataque clásico dentro de los juegos de estrategia mediante el lanzamiento de dados y el valor del ataque y defensa de cada personaje. Antes de escoger este modo de juego algunas de las posibilidades que estaban consideradas eran: 1d6, aquí se debe lanzar los dados clásicos de seis lados, la segunda fue jugar mediante cartas de ataque y defensa, la tercera fue jugar con dados personalizados para la defensa, ataque, movimiento o alguna habilidad especial.

Dentro del juego se tomaron como referencia varios puntos de partida. La idea es seguir la temática de un juego clásico de war game tal como Risk o Stratego, en donde el desarrollo del juego se da a través del modo de conquista con dados. La idea fue desarrollar un mapa para dos o tres jugadores, los cuales tratan de capturar territorios y objetivos antes que sus contrincantes.



El desarrollo del mapa se da desde la fusión de dos ideas, la primera es un mapa de territorios tal como presenta Risk y fusionarlo con el movimiento en territorios hexagonales conectados de manera lineal.



Las razas están inspiradas en el juego de computadora World of Warcraft de Blizzard, ya que ellos son los creadores de un mundo tan amplio que es imposible no verse influenciado por ellos a la hora de creación de razas.

Las razas en si dentro de Coquest of Fagal son muy diferentes porque la idea es que los magos, orcos y elementales creen la sensación de que el enemigo no se relaciona de ninguna manera a pesar de tener los mismos tipos de guerreros.

La idea en general es que todos los personajes representen de alguna forma el rol que van a cumplir dentro del juego. El diseño de personajes está pensado para realizar dos procesos. Es simplificado para la impresión 3d, pero tiene detalles para la presentación.

Referencia de personajes

En general los Goblins tienen como características generales un color verde en la piel, dientes y cuernos. Como vestimenta poseen elementos de cuero o metálicos. Tienen una contextura gruesa, musculatura marcada. El diseño de los personajes fue inspirado en el artista digital Molten ink, se puede ver una de sus ilustraciones en la figura 8.



Los elementales tienen una forma humanoide, las características fueron dadas por la idea que genera cada elemento, por ejemplo: el daño del fuego, la dureza de la roca y la resistencia del agua. Estos modelos están diseñados para mantener un equilibrio en el modelo impreso. Tienen una pose influenciada por la posición que van a representar en el mapa.



Figura 9. Elementales Referencia

Los magos tienen vestimenta de color rojo, una máscara que a pesar de ser muy diferente entre ellas representan el misticismo del personaje y una vara en una de las manos. La idea de los magos fue desarrollarlos desde el aspecto de shamanes y sacerdotes.

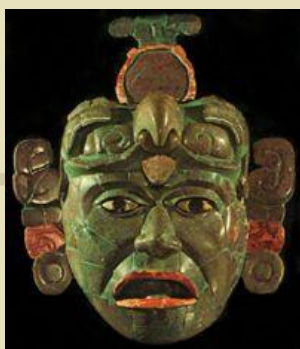


Figura 10. Mascara mago referencia Smithsonian.



Figura 11. Túnica mago referencia New York Public Library.



Este producto está dirigido a cualquier persona de ocho años o más, con pasión por los juegos de mesa de estrategia.



AUSPICIANTE



estaciónWEB
PRODUCCIONES

Estación Web producciones

Estación web es una productora con más de diez años de experiencia dentro del país. Ha sacado al aire doce programas de televisión para diferentes canales dentro del país. Con más de mil doscientas horas de producción.

Con esta primicia se presentó la idea del juego de mesa, se habló de crear un juego con una historia abierta en donde se pueden tomar bases para desarrollar esta idea y desarrollarla hacia varias direcciones creativas a pesar de tener el producto acabado. Siendo una productora a ellos les interesó poder desarrollar esta parte del proyecto. Para después embarcarse en la distribución del juego de mesa en sí.

DISEÑO DE PERSONAJES

MAGOS

Se Busca

Generales de guerra

Delito: comandar una armada para aniquilar a sus contrincantes

Tenebris:

Tiene la capacidad de canalizar energía oscura. Sus poderes son de corto alcance, pero tiene más movilidad que el resto.

Posición: Esbirro

Rango: 1

Vida Daño

3 1

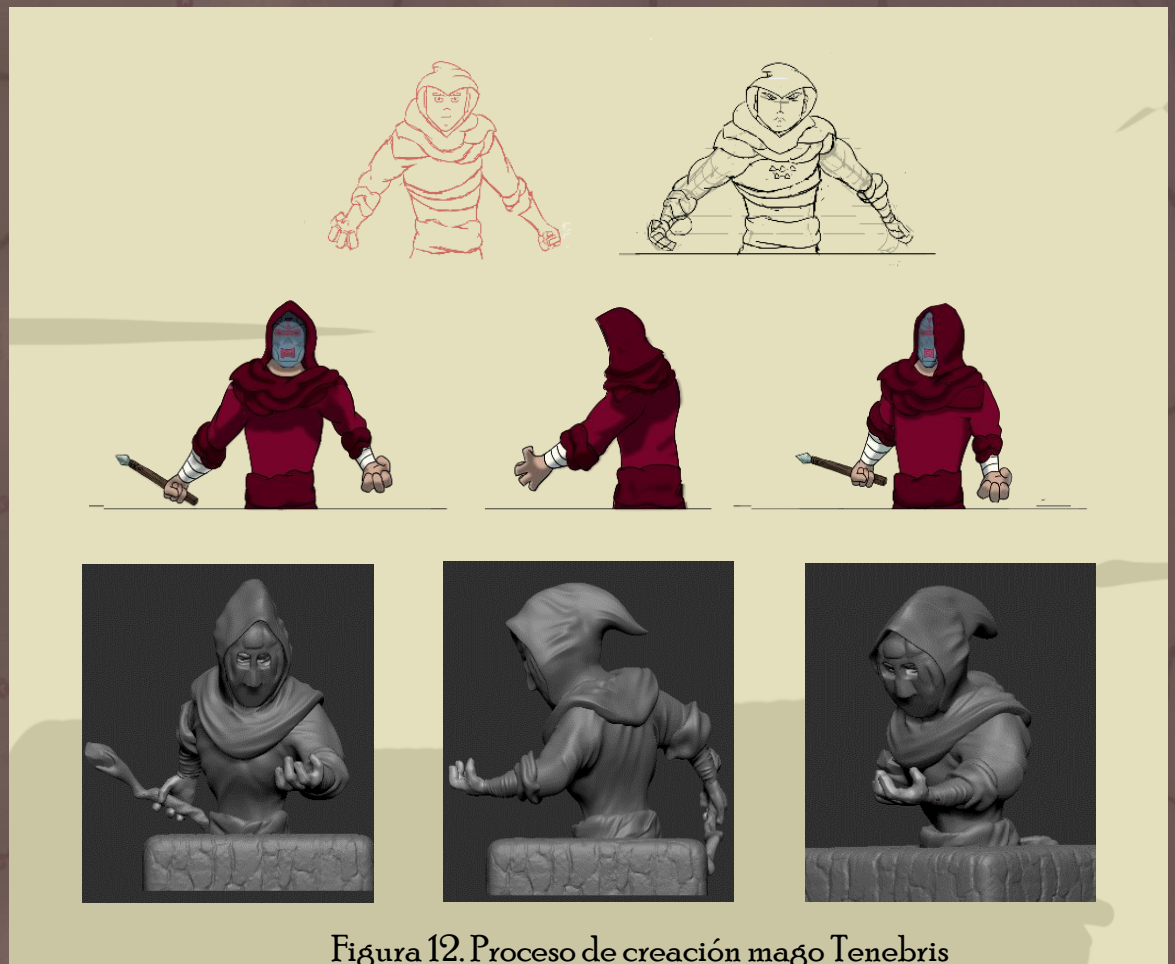


Figura 12. Proceso de creación mago Tenebris

Shaman:

Es un mago con la habilidad de crear barreras las cuales pueden proteger a unidades en la misma casilla. Funciona de manera defensiva.

Posición:

Tanque

Rango:

1

Vida Daño

10 1

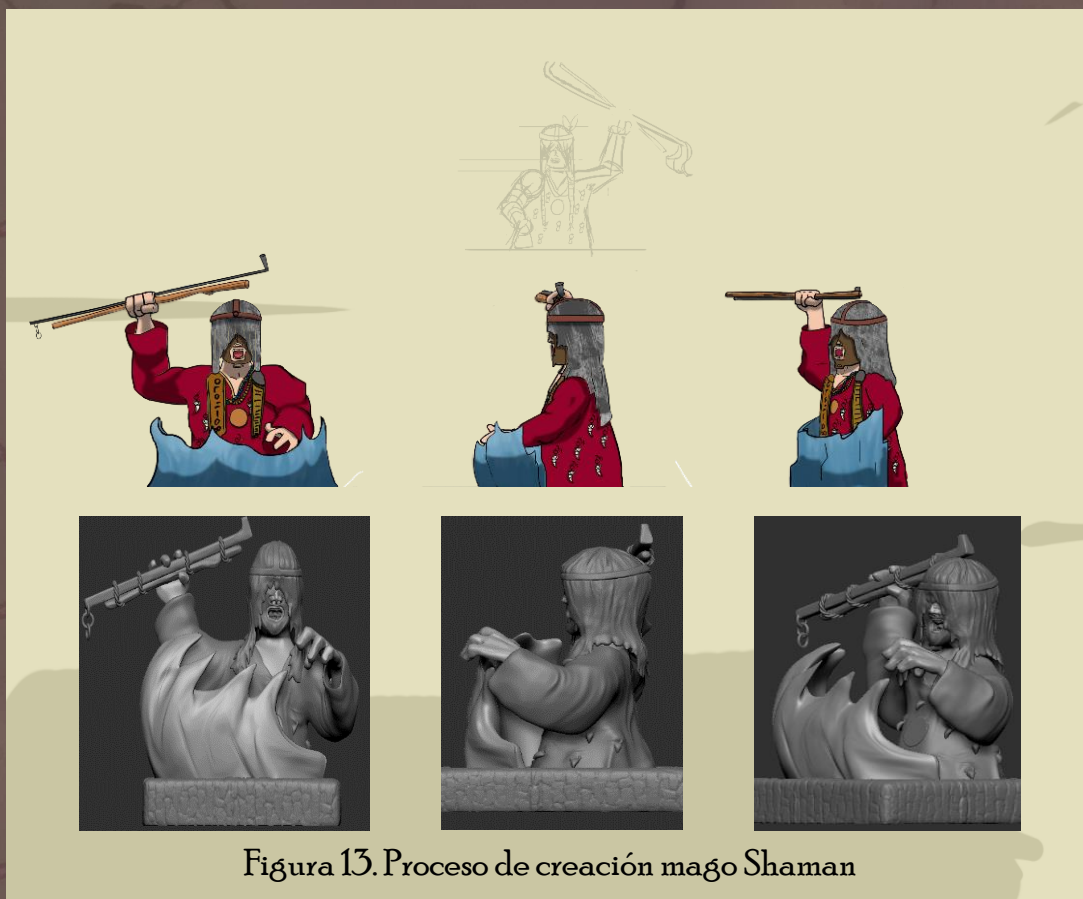


Figura 13. Proceso de creación mago Shaman

Lumina:

Es un lanzador de magia puede atacar a mayor distancia del resto, no se puede quedar en un mismo sitio por más de un turno.

Posición:

Lanzador

Rango:

2

Vida Daño

4 2

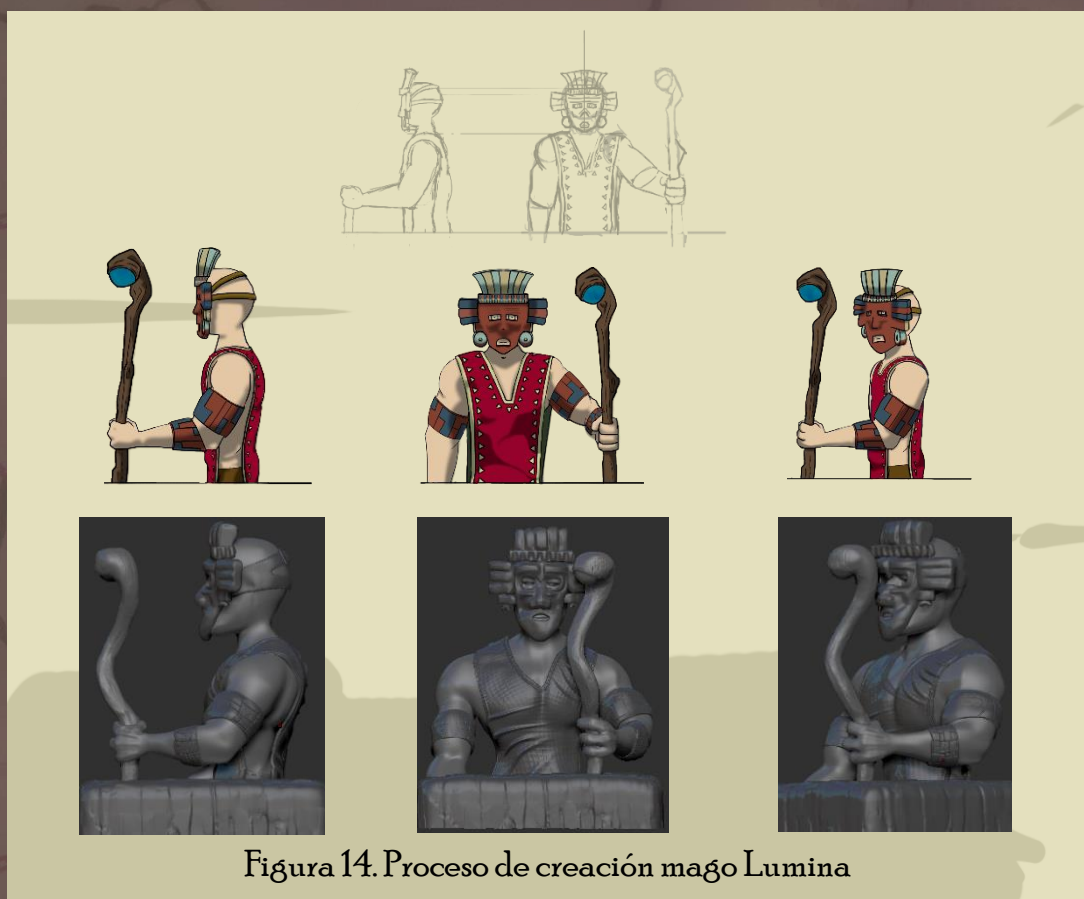


Figura 14. Proceso de creación mago Lumina

ELEMENTALES

Ignis:

Es un lanzador de fuego el cual puede atacar a mayor distancia del resto, no se puede quedar en un mismo sitio por más de un turno.

Posición: Lanzador

Rango: 2

Vida Daño

4 2

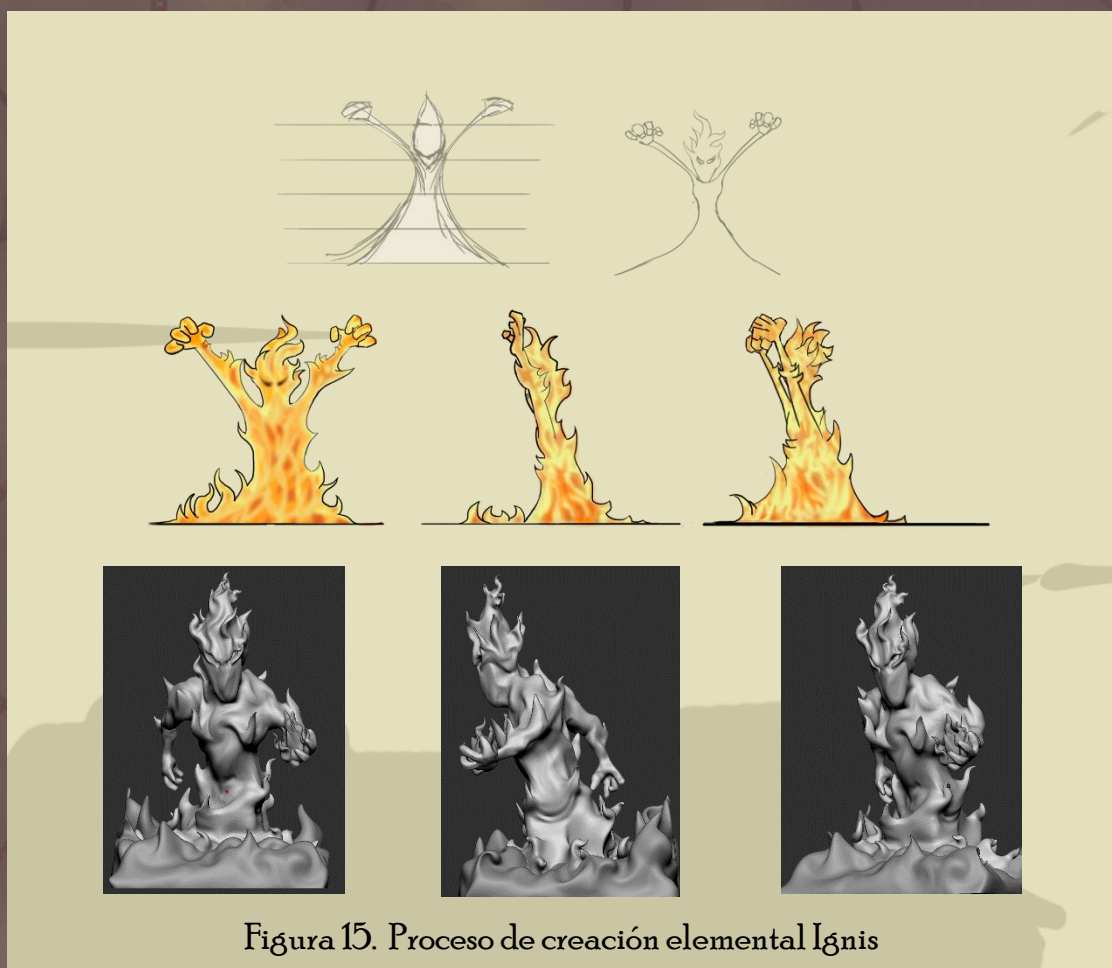


Figura 15. Proceso de creación elemental Ignis

Agua:

Sus poderes son de corto alcance, pero tiene más movilidad que el resto.

Posición:

Esbirro

Rango:

1

Vida Daño

3

1

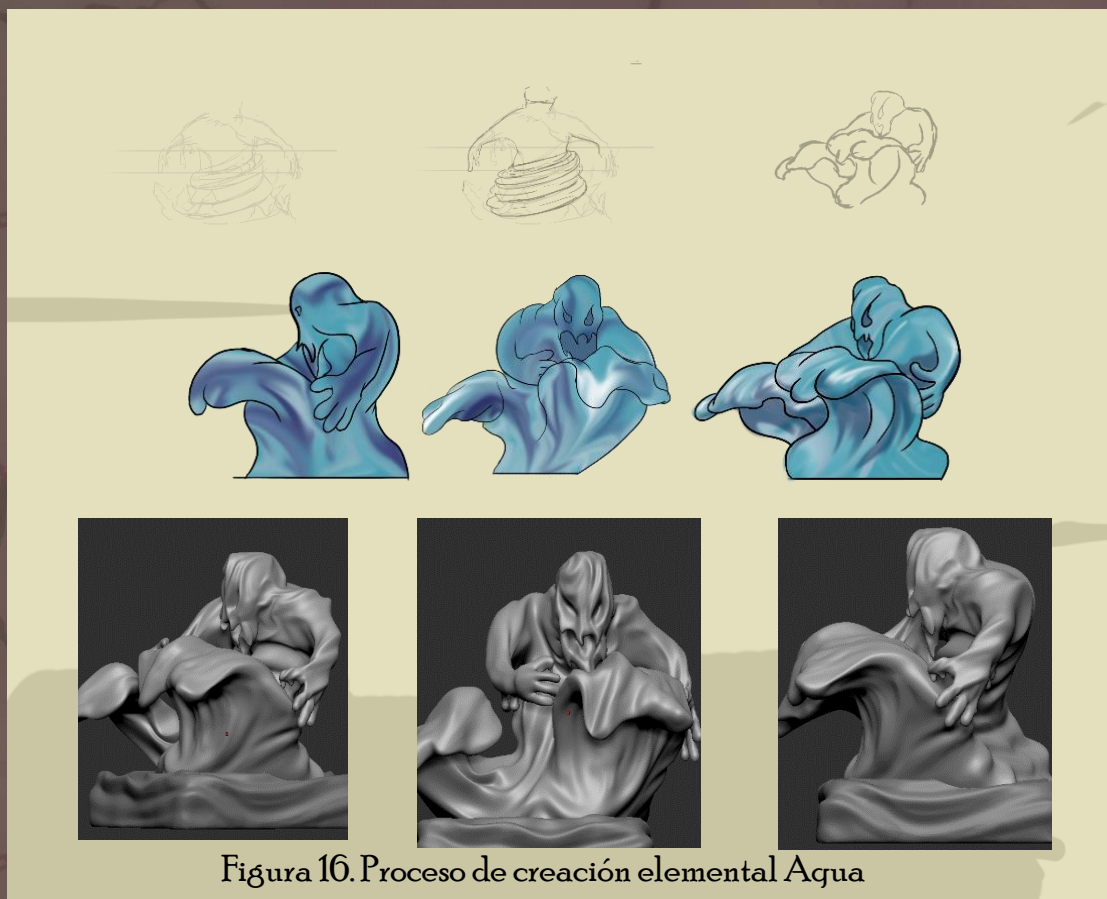


Figura 16. Proceso de creación elemental Agua

Petram:

Es un elemental que gracias a su dureza puede proteger a unidades en la misma casilla. Funciona de manera defensiva.

Posición:

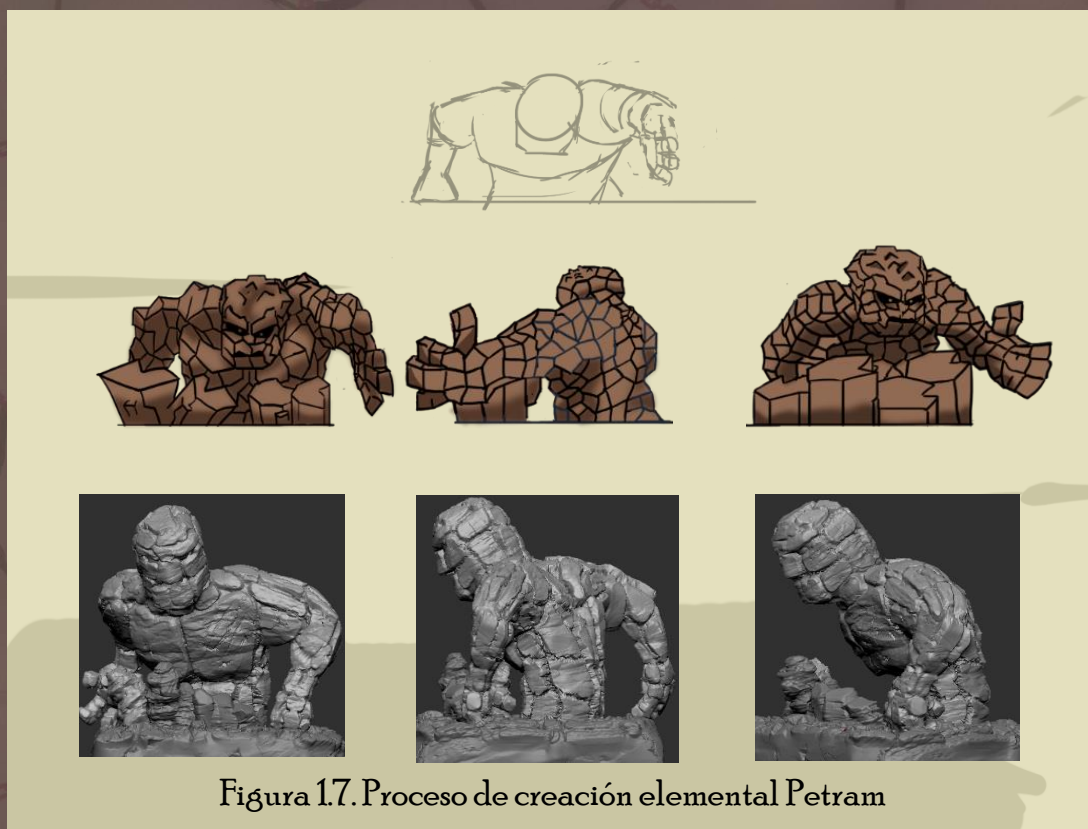
Rango:

Vida Daño

Tanque

1

10 1



GOBLINS

Insanis:

Sus poderes son de corto alcance, pero tiene más movilidad que el resto.

Le gusta atacar con su cuchillo.

Posición: Esbirro

Rango: 1

Vida Daño

3 1



Figura 18. Proceso de creación goblin Insanis

Bombardier:

Es un bombardero el cual puede atacar a mayor distancia del resto, no se puede quedar en un mismo sitio por más de un turno.

Posición:

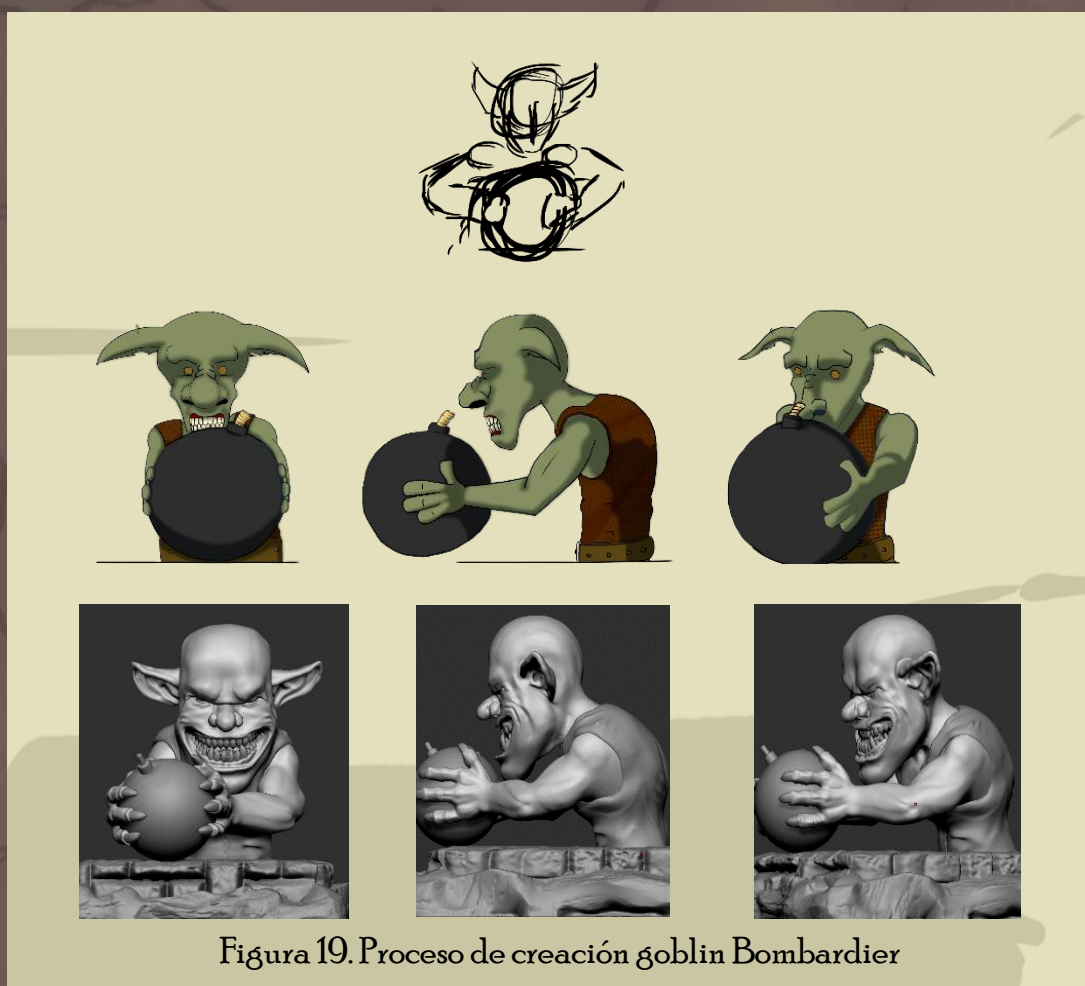
Lanzador

Rango:

2

Vida Daño

4 2



Praesidum:

Este goblin posee un escudo el cual puede proteger a unidades en la misma casilla.

Funciona de manera defensiva.

Posición:

Rango:

Vida Daño

Tanque

1

10 1



Figura 20. Proceso de creación goblin Praesidum

Modelado

El proceso de modelado se realizó completamente en Zbrush

1. Se comenzó por realizar un block out se definió la forma básica del modelo que se quería crear.



Figura 21. Block out de modelo base

2. En cada extremidad se realizó un block out y se unía a la geometría mediante Dynamesh.

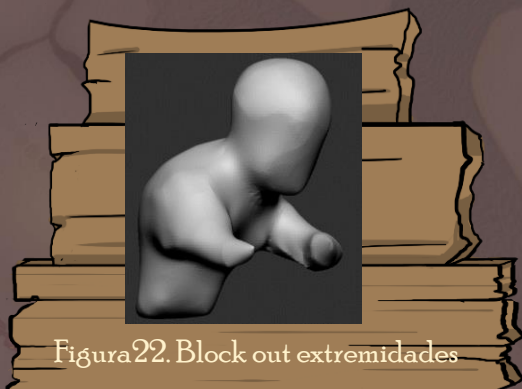


Figura 22. Block out extremidades

3. Se crearon las partes más pequeñas como nariz, orejas, etc. se realizó un block out y se aplicó Dynamesh.



Figura 23. Block out partes pequeñas

4. Para los modelos que tenían flujos tales como el agua o fuego se utilizó snakehook tool para estirar la geometría.



Figura 24. Estiramiento de geometría

5. Se realizó el detalle en cara y manos y se definió músculos, encías, dedos y orejas.



Figura 25. Escultura de detalles

6. En el espacio donde va la ropa o algún tipo de tela se creó una máscara y se realizó un proceso de extract para generar una nueva geometría.

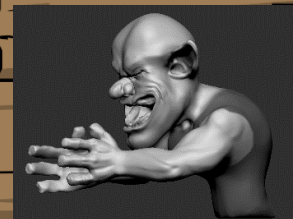


Figura 26. Creación de ropa

7. Se creó un block out de uñas y dientes y se definió las formas.

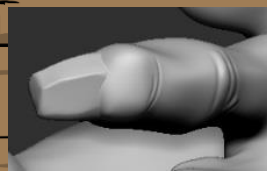


Figura 27. Uñas y Dientes

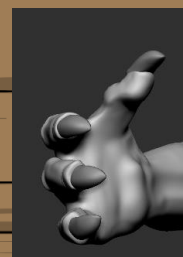


Figura 28. Uñas y dientes resultados

8. Se agregaron elementos extras tales como bombas, cuchillos, aretes, brazaletes, varas, etc. con los mismos pasos que el modelo inicial.



Figura 29. Elementos extras de los modelos

9. Finalmente se creó una base para cada uno de los modelos

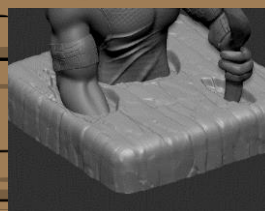


Figura 30. Bases de los modelos

Elaboración de los elementos del juego

1. Mapa

- Al mapa se lo construyó mediante un cartón gris cortado en cuatro partes iguales. Los cartones fueron colocados a 0.5 centímetros de distancia para que puedan girar. En uno de los lados se pegó un papel adhesivo de color negro, en el otro lado se pegó el mismo papel adhesivo con el mapa impreso



Figura 31. Mapa Conquest of Fagal

2. Caja

- Para la caja se cortaron dos pliegos de cartón gris con la forma de la caja abierta. Se marcó los dobleces con un estilete y se pegó el papel adhesivo con los diseños en cada una de las cajas. Se pegó los lados entre ellos mediante pestañas en cada borde.



Figura 32. Caja Conquest of Fagal

3. Libreta

- La libreta fue impresa con la información necesaria para el manejo de vidas en el juego, son 30 hojas con el mismo diseño y con una base de cartón en el fondo



Figura 36. Libreta Conquest of Fagal

4. Libro de reglas

- El libro de reglas fue impreso en un papel tipo revista y engrapado en el medio



Figura 37. Portada libro de reglas Conquest of Fagal



Conclusiones

El proyecto de titulación fue una importante experiencia que abarcó muchos aspectos tanto académicos como de resultados a la hora de tener el producto final. El proyecto de titulación fue un reto por el tiempo de producción y el aspecto de la impresión de todo lo diseñado a lo largo del semestre.

Dentro del primer punto debido al tiempo que se tenía para realizar todo el trabajo los procesos fueron acelerados y los tiempos de entrega ajustados, a pesar de eso junto con la guía recibida se logró obtener un resultado favorable en la parte de creación tanto en el arte de la caja, como en el modelado 3D. Dentro del segundo punto se contó con el tiempo para hacer impresiones del modelado 3D, sin embargo, el resultado final de las impresiones no fue el esperado. En este punto, si se puede evitar depender de terceros los resultados serán más controlados.

El proyecto en sí es un proceso muy interesante, completamente diferente a los proyectos de producción que la carrera está acostumbrada. Para este tipo de productos hace falta un asesoramiento previo en la parte de diseño de cajas, posicionamiento de logos, precios, marcas, etc.



Bibliografía

Attia, P. The Full History of Board Games – The Startup – Medium. (2017). Medium. Retrieved 10 febrero 2017, from <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>

Risk: The world Conquest Game. (1993) (6th ed., p.1-16). Beverly. Retrieved From [https:// www.hasbro.com/common/instruct/risk.pdf](https://www.hasbro.com/common/instruct/risk.pdf)

(Attia. Ilustración de dados. Recuperado de <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>)

(Attia. Ilustración de Senet. Recuperado de <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>)

(Attia. Ilustración del juego Mehen. Recuperado de <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>)

(Attia. Ilustración del juego Mehen. Recuperado de <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>)

(Mayfair Games. (2012, marzo 29). Recuperado de <https://www.wired.com/2012/12/settlers-of-catan/>)

Moltenink. <https://twitter.com/moltenink/status/729840990274596864>

[Ilustración sin título elementales]. Recibido 10 febrero, 2017 de <https://50204456jess.wordpress.com/tag/elementals/>

[Ilustración sin título mascara ceremonial maya]. Recibido 10 febrero, 2017 de <https://www.pinterest.se/pin/417427459182529251/>

[Ilustración sin título mascara ceremonial maya]. Recibido 10 febrero, 2017 de <https://www.pinterest.com/pin/348466089904213023/>

Anexos

Anexo 1. Mapa del juego



ELEMENTALES



UNIDADES INICIALES

ESBIRROS

E 1	♥♥♥♥
E 2	♥♥♥♥
E 3	♥♥♥♥
E 4	♥♥♥♥
E 5	♥♥♥♥
E 6	♥♥♥♥
E 7	♥♥♥♥
E 8	♥♥♥♥
E 9	♥♥♥♥
E 10	♥♥♥♥

LANZADORES

L 1	♥♥♥
L 2	♥♥♥
L 3	♥♥♥

TANQUES

T 1	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
T 2	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
T 3	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
T 4	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

UNIDADES EXTRA

♥♥♥♥
♥♥♥♥
♥♥♥♥
♥♥♥♥
♥♥♥♥
♥♥♥♥
♥♥♥♥
♥♥♥♥
♥♥♥♥
♥♥♥♥
♥♥♥♥

♥♥♥
♥♥♥
♥♥♥

♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

Anexo 4 Libro de reglas

LIBRO DE REGLAS

CONQUEST OF FAGAL
THE CRYSTAL VALLEY

(BATTLEFIELD STRATEGY GAME)
DE 2 A 3 JUGADORES
8 AÑOS EN ADELANTE.

INTRODUCCIÓN

DENTRO DE ESTE JUEGO DE CONQUISTA SE DESARROLLA UNA CRUZADA TRANSCENDENTAL POR EL CONTROL DEL TERRITORIO DE FAGAL, DONDE SE ENCUENTRAN 6 CRISTALES DE PODER.

LA LEGENDA CUENTA QUE AL REUNIR LOS CRISTALES SE INVOCARÁ UNA FUERZA LA CUAL DESTRUYE AL RESTO DE TUS CONTRINCANTES.

DESDE 3 PUNTOS DEL REINO SE DESPLIEGAN LAS FUERZAS DE GUERRA DE CADA UNO DE LOS DOMINIOS. DEBES ELEGIR QUE RAZA DEFENDER Y COMO COMANDANTE DE TU ARMADA DESTRUIR AL RESTO DE LOS REINOS PARA CONQUISTAR EL RESTO DE TERRITORIOS.

FAGAL UNA ZONA DE GRAN IMPORTANCIA QUE SE ENCUENTRA ENTRE LOS TERRITORIOS DE TRES RAZAS DE ESTE MUNDO, ES EL PUNTO DONDE SE DESENVUELVEN EL CONFLICTO, DONDE ORCOS DESDE GRARAK, MAGOS DESDE EODOTH Y ELEMENTALES DESDE IRIN MANDAN SUS FUERZAS PARA TOMAR CONTROL DE ESTOS TERRITORIOS Y DE ESTA MANERA DEFINIR QUIÉN TOMARÁ LOS CRISTALES DE PODER QUE SE ENCUENTRAN EN ESTA ZONA.

PLANEA TU ESTRATEGIA Y DERROTA AL RESTO DE RAZAS QUE BUSCAN EL CONTROL DE LOS CRISTALES.

1

CONTENIDO

- 1 MAPA DOBLADO
- 6 DADOS
- 1 TEMPORIZADOR
- 3 LIBRETTAS CON 3 ESFEROS (1 POR RAZA)
- 3 ZONAS DE ESPERA PARA LAS PIEZAS
- 51 PIEZAS: 17 POR RAZA
- 51 STICKERS CON INICIALES PARA LOS PERSONAJES
- 90 PIEZAS PARA MOSTRAR CONTROL DE TERRITORIOS

EL MAPA:

EL MAPA ESTÁ COMPUESTO DE 66 TERRITORIOS Y CADA TERRITORIO TIENE LA CAPACIDAD DE TENER HASTA DOS UNIDADES. DENTRO DEL MAPA EXISTE UN PUNTO DE PARTIDA POR CADA RAZA.

2

PARTES DEL MAPA

FUNTOS DE PARTIDA:
PUNTOS DE PARTIDA PARA CADA RAZA.

ZONA DE CRISTALES:
EXISTEN SEIS ZONAS CON CRISTALES.

BLOQUEO ENTRE FRONTERAS:
LAS CADENAS ENTRE TERRITORIOS BLOQUEAN EL PASO DE PERSONAJES.

3

LAS RAZAS:

EXISTEN TRES TIPOS DE RAZAS.

- GOBLINS
- MAGOS
- ELEMENTALES

CADA RAZA ESTÁ COMPUESTA POR TRES TIPOS DE GUERREROS.

-ESBIRRO

RANGO DE ATAQUE: 1
VIDA: 4
DAÑO: 2

4

LANZADOR

RANGO DE ATAQUE: 2
VIDA: 3
DAÑO: 1

TANQUE

RANGO DE ATAQUE: 1
VIDA: 10
DAÑO: 1

5

DESARROLLO

- COLOCA EL TABLERO DE TAL MANERA QUE CADA UNO DE LOS JUGADORES OCUPA UN PUNTO DE INICIO MARCADO (SI ESTAN DOS PERSONAS DEBEN COLOCARSE EN LAS ESQUINAS OPUESTAS VERDE Y AMARILLO).
- SELECCIONA TU RAZA Y DISTRIBUYE LAS PIEZAS EN EL TABLERO (LA DISTRIBUCIÓN SERÁ EXPLICADA MÁS ADELANTE).
- COLOCA LA ZONA DE ESPERA DE CADA RAZA EN SU ESQUINA CORRESPONDIENTE.
- LANCEN UN DADO, EL QUE SAQUE EL NÚMERO MÁS ALTO TIENE EL PRIMER TURNO. LOS TURNOS VAN ROTANDO HACIA LA DERECHA.
- AL COMIENZO DE CADA TURNO SE LANZAN DOS DADOS BLANCOS PARA MOVER LAS PIEZAS Y LOS ROJOS PARA ATAQUE. (EL PUNTO 5 SERÁ EXPLICADO A PROFUNDIDAD EN JUGABILIDAD)
- AL FINALIZAR SU TURNO CADA JUGADOR DEBE TENER UN MÁXIMO DE DOS PIEZAS POR TERRITORIO.
- EL GANADOR SE DECLARA CUANDO UN JUGADOR COMPLETA UN OBJETIVO.

6

JUGABILIDAD

ANTES DE EMPEZAR EL TURNO SE DEBE LANZAR LOS DADOS PARA RECIBIR UNIDADES EXTRAS. (ESTA REGLA TIENE RESTRICCIONES VER EN LA SECCIÓN **COMO OBTENER MÁS UNIDADES**)

EL TURNO SE DIVIDE EN DOS PARTES: MOVIMIENTO Y ATAQUE

MOVIMIENTO

- COMENZAR A TOMAR EL TIEMPO CON EL TEMPORIZADOR DE ARENA AL INICIAR EL TURNO. (RESTRICCIONES REVISAR REGLAS EXTRA)
- LANZAR LOS DADOS PARA DETERMINAR LOS ESPACIOS QUE SE PUEDEN MOVER LAS FICHAS.
- ESCOGER LAS FICHAS (MÍNIMO DOS, MÁXIMO 17) Y MOVER LAS FICHAS.
- LAS PIEZAS SE PUEDEN MOVER UNA SOLA VEZ POR TURNO.
- SI EN ALGÚN PUNTO DEL TURNO SE INVADIE UN TERRITORIO OCUPADO POR PIEZAS DE OTRO JUGADOR SE TERMINA LA FASE DE MOVIMIENTO COMIENZA LA FASE DE ATAQUE. (NO SE PUEDE MOVER NINGUNA FICHA DESPUÉS DE ATACAR A OTRO JUGADOR EXCEPTO ESBIRRO, VER SECCIÓN REGLAS EXTRA)

8

ATAQUE

EL OBJETIVO DE ATACAR A UN ENEMIGO VA A SER CONQUISTAR UN TERRITORIO OCUPADO POR OTRO JUGADOR O ELIMINAR LA ARMADA ENEMIGA.

LAS PIEZAS SOLO PUEDEN ATACAR DE FORMA ADYACENTE CON EXCEPCIÓN DE LOS LANZADORES QUE PUEDEN ATACAR CON UN ESPACIO DE DIFERENCIA. LOS ATAQUES SE DAN DESPUÉS DE LANZAR LOS DADOS EN CUALQUIER PUNTO DEL TURNO.

EL JUGADOR SOLO PUEDE ATACAR CON LA MISMA CANTIDAD DE PERSONAJES QUE EL Oponente TIENE COMO DEFENSA.

SOLO SE PUEDE ATACAR A UN PERSONAJE A LA VEZ. SI HAY DOS PERSONAJES DEFENDIENDO UN TERRITORIO SE TIENE QUE ELIMINAR AL PRIMER PERSONAJE PARA ATACAR AL SEGUNDO.

- EL JUGADOR QUE ATACA DEBE LANZAR PRIMERO LOS DOS DADOS ROJOS.
- EL JUGADOR QUE DEFIENDE DEBE LANZAR LOS DADOS.
- SI EL JUGADOR QUE ATACA GANA SE RESTAN LOS CORAZONES AL PERSONAJE PERDIDO. EN LA LIBRETA DE VIDAS.

9

4. SI LA PERSONA QUE ESTÁ DEFENDIENDO GANA, EL PERSONAJE QUE ESTÁ ATACANDO RECIBE LA MITAD DEL DAÑO DEL DEFENSOR.

EJEMPLO 1:

SI EL ATACANTE PIERDE Y EL DEFENSOR TIENE EL DAÑO IGUAL A 2, EL ATACANTE VA A PERDER UN CORAZÓN DE VIDA.

EXCEPCIÓN

-EL ATAQUE DE LOS TANQUES Y DE LOS ESBIRROS ES IGUAL A UNO DE DAÑO, POR LO QUE SI SE DEFENDEN EL DAÑO SE VA A MANTENER EN UNO

5. EL ATACANTE PUEDE SEGUIR ATACANDO HASTA QUE UNO DE LOS PERSONAJES SEA ELIMINADO

TERRITORIOS:

SI UN JUGADOR PASA POR UN TERRITORIO SIN UNIDADES, EL TERRITORIO PASA AUTOMÁTICAMENTE A SER DEL JUGADOR.

SI UN JUGADOR ELIMINA A LAS UNIDADES DENTRO DE CUALQUIER TERRITORIO PASA A SER DUEÑO DEL TERRITORIO.

SI UN JUGADOR ABANDONA EL TERRITORIO Y OTRO PASA POR EL MISMO TERRITORIO PASA A SER EL TERRITORIO DEL ÚLTIMO EN PASAR.

PARA MARCAR LOS TERRITORIOS LOS JUGADORES PUEDEN UTILIZAR LAS FICHAS PLANAS.

10

REGLAS EXTRAS

- AL FINAL DEL TURNO LOS ESBIRROS QUE TUVIERON ALGÚN MOVIMIENTO EXTRA (NO PUEDEN CAPTURAR TERRITORIOS CON ESTE MOVIMIENTO EXTRA)
- LOS TANQUES NO PUEDEN ATACAR EL MISMO TURNO EN EL QUE SON MOVIDOS.
- LOS TANQUES CANALIZAN EL DAÑO DENTRO DE UN TERRITORIO SI SE ENCUENTRAN CON OTRA UNIDAD. (SI EL TANQUE SE ENCUENTRA CON OTRA UNIDAD EN EL TERRITORIO SE LO DEBE MATAR PRIMERO)
- EL TEMPORIZADOR SOLO SIRVE PARA LA ETAPA DE MOVIMIENTO, YA QUE LA ETAPA DE ATAQUE TIENE TIEMPO ILIMITADO

11

CÓMO OBTENER MÁS UNIDADES:
(A PARTIR DEL CUARTO TURNO)

SOLO SI SE HA PERDIDO ALGUNA UNIDAD, SE PUEDE PEDIR MÁS UNIDADES MEDIANTE LOS DADOS.

DESPUÉS DE LANZAR LOS DADOS, COMPARAR EL VALOR DE LOS DADOS CON LA COLUMNA "VALOR DE LOS DADOS" (TABLA 1).

TABLA DE UNIDADES EXTRAS (TABLA 1)

VALOR DE DADOS	UNIDADES EN JEGO
2	3
3	4
4	6
5	8
6	9
7	10
8	12
9	13
10	15
11	16

ESTO DETERMINA LA FILA QUE SE TOMARÁ EN CUENTA DENTRO DE LA TABLA.

EJEMPLO 2:
VALOR DE LOS DADOS 6

VALOR DE DADOS	UNIDADES EN JEGO
2	3
3	4
4	6
5	8
6	9
7	10
8	12
9	13
10	15
11	16

12

DE ESTA MANERA EL JUGADOR QUE SACÓ SEIS (EJEMPLO 2) DEBE TENER NUEVE UNIDADES O MENOS PARA PODER AUMENTAR UNA UNIDAD EN EL MAPA.

LA UNIDAD EXTRA TIENE QUE INGRESAR EN UN TERRITORIO CAPTURADO O EN EL PUNTO DE PARTIDA

VIDAS:

LAS VIDAS DE CADA PERSONAJE SON CONTABILIZADAS EN UNA LIBRETA.

CUANDO UN PERSONAJE PIERDE VIDA EL JUGADOR TIENE QUE VER EL NÚMERO DE PERSONAJE Y TACHAR LA CANTIDAD DE CORAZONES QUE HA PERDIDO SEGÚN EL DAÑO DEL ATACANTE.

EJEMPLO 3:

13

LA LIBRETA SE DIVIDE EN DOS PARTES, LA PRIMERA SON LAS VIDAS DE LOS 17 PERSONAJES INICIALES. LA SEGUNDA PARTE SON UNIDADES EXTRA QUE ENTRAN AL CAMPO DE JUEGO.

LAS INICIALES EN LA LIBRETA COINCIDEN CON LOS STICKERS PEGADOS ABAJO DE LOS PERSONAJES. PARA PODER IDENTIFICARLOS.

LOS RESTANTES TIENEN SOLO LA INICIAL DE LA CLASE SIN NÚMERO, YA QUE EL NÚMERO DEPENDE DE CÚAL FIGURA VA A REINGRESAR AL CAMPO.

SI SE UTILIZAN MÁS UNIDADES DE LAS PRESENTES EN LA HOJA SE PUEDE SEGUIR LLENANDO EL RESTO DE LAS HOJAS DE LA LIBRETA.

Victoria:

AL COMPLETAR CUALQUIERA DE LOS OBJETIVOS EL JUGADOR SE DECLARA GANADOR DE LA BATALLA Y NUEVO SOBERANO DEL REINO DE FAGAL.

14