

LAND 6

DISEÑADO POR SANTIAGO EXIMENO

VERSIÓN 1.3 (21/05/15)

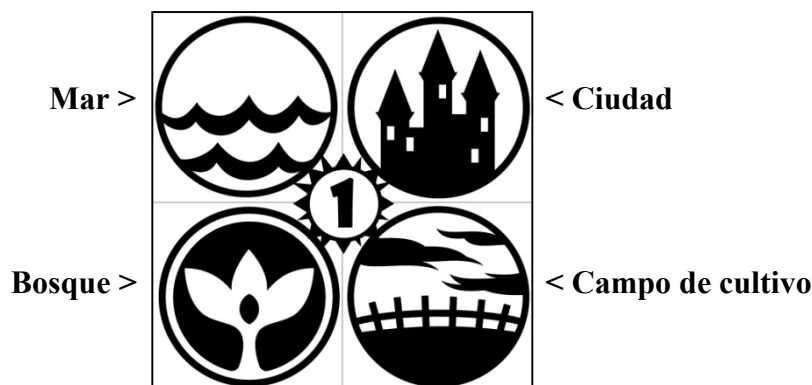
<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/161849/land-6>

LAND 6 es un juego de tablero para 1 jugador con una duración aproximada de 15 minutos.

Eres el Señor de los Dados, embarcado en una batalla eterna contra el Señor de los Cubos por el control del mundo conocido como Land 6. Para derrotarlo debes conquistar su ciudad con uno de tus ejércitos, y debes lograrlo... ¡con solo seis dados!

COMPONENTES

- **6 losetas.** Representan el mundo de Land 6. Cada loseta está dividida en cuatro casillas: ciudad, mar, bosque y campo de cultivo. Las losetas están numeradas del 1 al 6.



- **6 dados de ejército.** Representan los ejércitos del Señor de los Dados.
- **1 dado de acción.** Preferiblemente de un color distinto a los otros seis. Se utiliza para los combates y los despliegues de las tropas del Señor de los Cubos.
- **6 cubos de ejército.** Del mismo color. Representan los ejércitos del Señor de los Cubos.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es conquistar Land 6. Para ello debes colocar uno de tus ejércitos en la ciudad del Señor de los Cubos. Dispones de diferentes acciones que puedes activar con tus ejércitos mientras evitas que los ejércitos del Señor de los Cubos conquisten el mundo.

Si tus ciudades son derrotadas o el Señor de los Cubos logra desplegar todos sus ejércitos perderás la batalla. Si conquistas su ciudad, serás el ganador.

PREPARACIÓN

Coge las seis losetas que forman el tablero de juego. Separa las losetas numeradas con el 1 y con el 6 y colócalas una frente a otra, bocarrriba, sobre la mesa, **con las casillas de sus ciudades en esquinas opuestas** (las casillas de las ciudades deben estar lo más alejadas posibles una de otra), tal y como muestra la figura. A continuación coloca entre ambas losetas las cuatro restantes, bocarrriba, dispuestas al azar. Esto forma el tablero de juego. Coloca un dado de ejército sobre la casilla de la ciudad de la loseta 1, será tu primer ejército. El valor del dado inicial será 6. Elige la dificultad de la partida (mira **DIFICULTAD**). En las primera partidas se recomienda empezar con **nivel fácil**.

Deja junto a la loseta 6 los cubos y el dado de acción de distinto color, y el resto de los dados que forman tu ejército junto a la loseta 1. Ya estás preparado para empezar a jugar.



JUEGO

En cada turno de juego debes realizar los siguientes pasos en el orden indicado:

1. **Acción del Señor de los Dados**
2. **Acción del Señor de los Cubos**

Acción del Señor de los Dados

Como Señor de los Dados tienes a tu disposición tu ejército, formado por seis dados. Al principio del juego habrá un dado desplegado sobre tu ciudad en la loseta 1, en los siguientes turnos realizarás acciones que te permitirán desplegar nuevos dados y moverlos por el tablero para llegar hasta la ciudad del Señor de los Cubos.

En primer lugar elige qué dado deseas utilizar de los desplegados sobre el tablero. Dependiendo de sobre qué tipo de casilla esté el dado **podrás realizar una y solo una de las siguientes acciones:**

- **Desplegar el ejército.** Para realizar esta acción debes restar un punto a un dado colocado sobre una casilla de ciudad. Podrás desplegar un nuevo dado sobre el tablero en una casilla vacía, adyacente ortogonalmente a cualquier ciudad sobre la que haya un dado desplegado. El dado será desplegado con un valor de inicio igual a 6 menos el número de ejércitos desplegados en el tablero del Señor de los

Cubos. Por ejemplo, si hay 2 cubos colocados sobre losetas, el dado será desplegado con un valor inicial de $6-2=4$.

- **Mover el ejército.** Para realizar esta acción debes restar un punto a un dado colocado sobre una casilla de ciudad. Podrás mover cualquier otro dado a una casilla vacía adyacente ortogonalmente. Tras moverlo, **si tienes dados en dos o más ciudades**, deberás restar también un punto a dicho dado.
- **Alimentar al ejército.** Para realizar esta acción debes restar un punto a un dado colocado sobre una casilla de campo. Incrementa en un punto todos los dados desplegados sobre el tablero que no estén colocados en casillas de campo.
- **Combatir al Señor de los Cubos.** Para realizar esta acción debes restar un punto a un dado colocado sobre una casilla bosque. Después lanza el dado de acción y comprueba el resultado obtenido en la tabla de combate:

Lanzamiento	Resultado
5-6	Elige un cubo del ejército del Señor de los Cubos desplegado sobre el tablero y retíralo. Puedes realizar una acción adicional.
4	Elige un cubo del ejército del Señor de los Cubos desplegado sobre el tablero y retíralo.
3-2	No ocurre nada
1	Resta un punto adicional a un dado colocado sobre una casilla bosque.

Los cubos del ejército del Señor de los Cubos que son retirados tras un combate pueden ser desplegados de nuevo con la acción del Señor de los Cubos.

Si al restar un punto a un dado este llega al valor cero, el dado se retira del tablero, pero posteriormente puede ser desplegado de nuevo con la acción **Desplegar el ejército**.

Acción del Señor de los Cubos

En el turno del Señor de los Cubos lanza el dado de acción y compara el valor obtenido con la loseta que tiene el mismo número.

- Si en la loseta no había ningún ejército del Señor de los Cubos, despliega un ejército (cubo) sobre dicha loseta.
- Si en la loseta había un ejército del Señor de los Cubos
 - Si en la loseta había ejércitos del Señor de los Dados, resta un punto a cada ejército contenido en dicha loseta.
 - Si en la loseta no había ejércitos del Señor de los Dados, resta un punto a un ejército situado en una ciudad a tu elección.

Si el Señor de los Cubos despliega sus seis ejércitos, el juego ha terminado.

Tras realizar la acción del Señor de los Cubos, comienza un nuevo turno con la acción del Señor de los Dados.

Acción del Mar

En cualquier momento del juego puedes restar un punto a un dado situado en una casilla de mar para volver a lanzar un dado. Puedes utilizar esta acción cuando quieras, cuantas veces quieras, para repetir cualquier lanzamiento (en un combate, al desplegar un dado,

un lanzamiento del Señor de los Cubos, etc.) o para lanzar un dado desplegado en el tablero (por ejemplo, podrías lanzar un dado con valor 1 en una casilla ciudad para intentar obtener un nuevo valor más alto).

FIN DE JUEGO

Existen tres posibles formas de terminar la partida:

- El Señor de los Cubos despliega todos sus ejércitos. En este caso has perdido la partida.
- El Señor de los Dados pierde todos los dados desplegados en sus ciudades **al final de su turno o al final del turno del Señor de los Cubos**. En este caso has perdido la partida.
- El Señor de los Dados coloca un dado con un valor de tres o más en la ciudad del Señor de los Cubos, en la loseta 6. Además es necesario que no haya ningún ejército del Señor de los Cubos en la loseta 6. **Si se cumplen ambas condiciones has ganado la partida y el juego termina inmediatamente.** *Nota: Puedes colocar un dado con un valor inferior a tres en la ciudad del Señor de los Cubos y después aumentar su valor con la acción **Alimentar al ejército** o la **Acción del Mar**.*

Para calcular tu puntuación: suma los valores de todos los dados desplegados en ciudades sobre el tablero y multiplícalo por el número de dados desplegados en ciudades sobre el tablero.

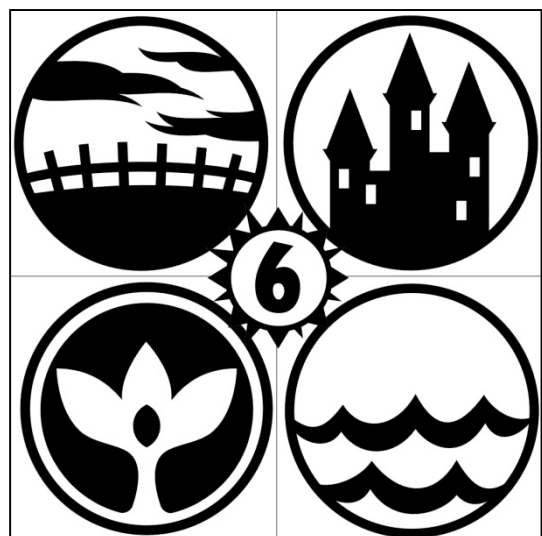
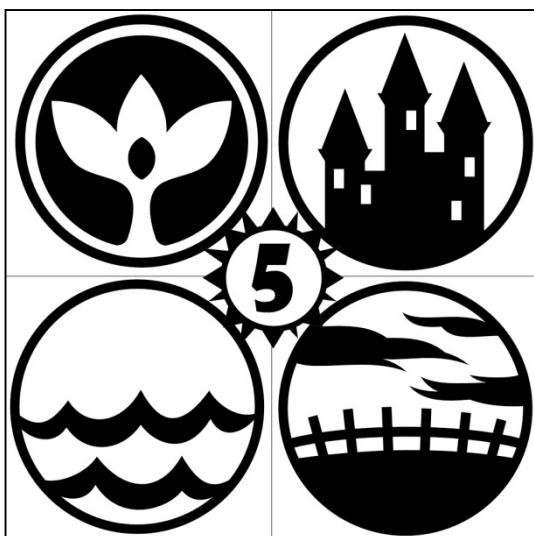
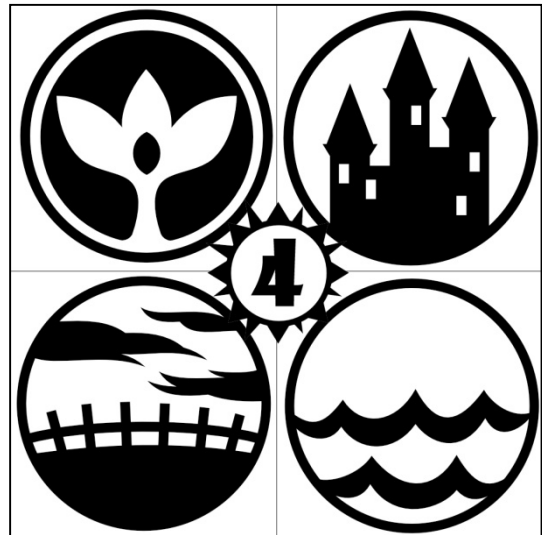
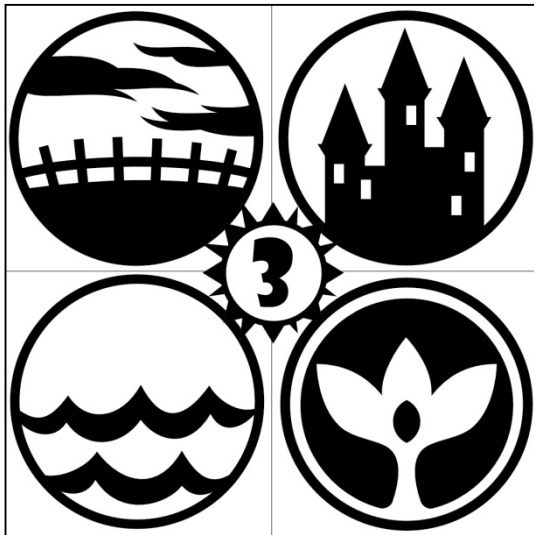
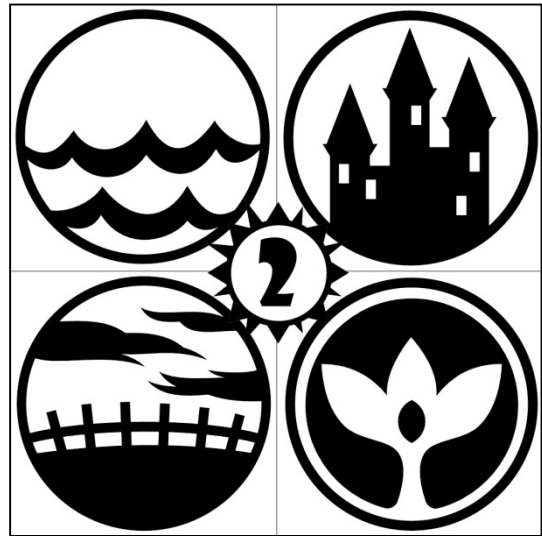
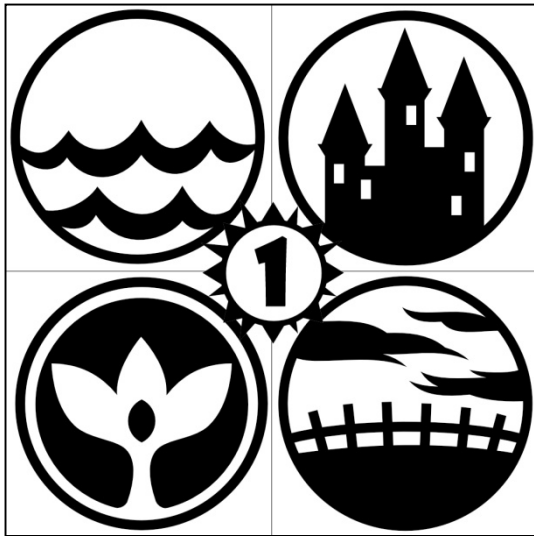
- * 0-19 > El Niño de los Dados
- * 20-49 > El Guerrero de los Dados
- * 50-79 > El Maestro de los Dados
- * 80-99 > El Señor de los Dados
- * 100+ > El Dios de los Dados

DIFICULTAD

Puedes ajustar la dificultad del juego con tres niveles:

- **Sencillo:** comienza la partida con un dado con un valor inicial igual a 6. Para ganar debes colocar un dado con un valor de 3 o más en la ciudad del Señor de los Cubos, en la loseta 6.
- **Medio:** Las mismas reglas que sencillo y además **la partida comienza con un ejército del Señor de los Cubos en la loseta 6.**
- **Difícil:** Las mismas reglas que medio y además **sólo puedes utilizar un dado colocado sobre una casilla de campo en una loseta en la que no haya ejércitos del Señor de los Cubos desplegados.**

COMPONENTES (imprimir una vez)



CRÉDITOS

VERSIÓN 1.3 (21/05/15)

Diseñado por **Santiago Eximeno**.

Probado por **Wkr, Morten Monrad Pedersen, Luke Phillips, Aleksandar Saranac, Manuel del Olmo, Mario López Menés, Scott Siedschlag, Dejan Rackovic, Gergo Tothmihaly** y **Santiago Eximeno**.

Un agradecimiento especial para **Morten Monrad Pedersen**.

Iconos hechos por **Lorc**. Disponibles en

<http://game-icons.net>

Dados hechos por **RussoGraffix**. Disponibles en

<http://russograffix.blogspot.com.es/2012/02/free-psp-vectors-dice-cc-by.html>