



Captura la Bandera



COMPONENTES NECESARIOS PARA JUGAR AL JUEGO

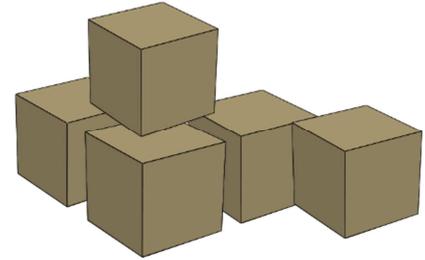
Tablero: recortable que encontrarás en el archivo PDF contigo.

Banderas: una por jugador. Recortables que encontrarás en estas instrucciones. Puedes colocarlas planas o montarlas en peanas de personaje que tengas.



Cubos Legends of Cubes:

- Nivel fácil 22 cubos
- Nivel medio 18 cubos.
- Nivel difícil 14 cubos (Recomendado solo para 2 jugadores).



Para jugar al juego, puedes utilizar indistintamente, cualquiera de los cubos de Legends of Cubes.

Fichas de personajes de Legends of Cubes: una por jugador.



Un dado numerado de seis caras.

OBJETIVO

Capturar las banderas de los demás jugadores, y proteger la tuya. Mueve tu ficha de personaje para alcanzar la bandera de otro jugador. Para lograrlo ve colocando y desplazando los cubos por encima del tablero, formando un camino. Mueve la ficha de personaje por encima de los cubos, utilizándolos como pasarela.

Los personajes nunca pueden tocar el tablero, solo pueden moverse por encima de los cubos (fig. 1).

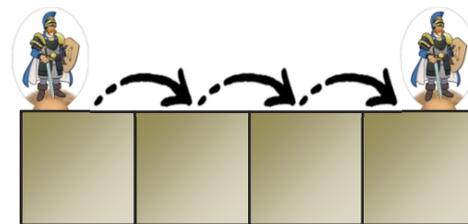


Figura 1.

Para dos jugadores: el primero en capturar la bandera del otro jugador gana la partida.

Para más de dos jugadores: ganará el jugador que tenga más puntos al finalizar la partida. Cada bandera que está en juego tiene una puntuación (ver puntuaciones más adelante).

La partida finaliza cuando solo queda un jugador en el tablero, al que no le hayan capturado la bandera. Al finalizar la partida cada jugador cuenta los puntos por bandera que tenga.

PREPARACIÓN PARA INICIAR LA PARTIDA

Cada jugador coge dos cubos y los coloca uno encima de otro. Elige la bandera del color que quiere y la coloca encima. A la formación de dos cubos con la bandera encima se le llama torre real (fig. 2). La bandera nunca se moverá de la torre real, excepto cuando un jugador la capture. En este caso la quitará del tablero y la guardará hasta finalizar la partida.

Cada jugador elige una ficha de personaje y la coloca junto a la bandera (fig. 2).

Para dos jugadores: cada jugador elige un color del tablero (azul o rojo), y coloca su torre real en la zona indicada del territorio escogido (fig. 3).

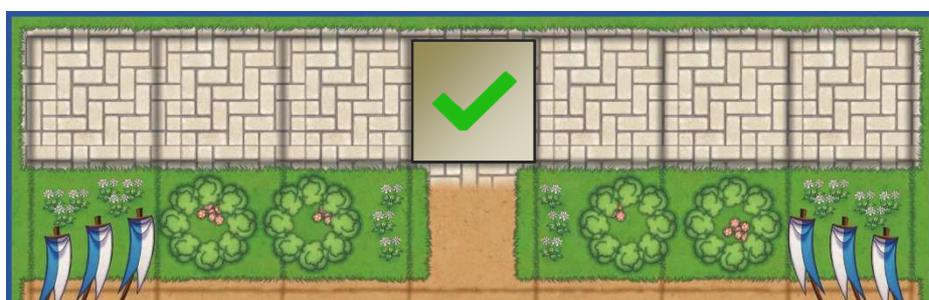


Figura 3.

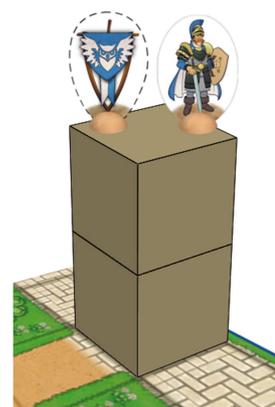


Figura 2, torre real.

Para más de dos jugadores: en este caso no vamos a tener en cuenta los colores azul y rojo del tablero. Cada jugador coloca la torre real en una de las cuatro esquinas del tablero (fig. 4).



Figura 4.

La torre real de cada jugador es el punto de inicio de su ficha de personaje.

En el inicio de la partida las torres reales de los jugadores son los únicos cubos encima del tablero, todos los demás permanecerán fuera hasta que se puedan colocar durante el juego.

Durante la partida puede haber más formaciones de dos cubos, pero no se las considerará torres reales. La torre real se diferencia por llevar la bandera encima.

MODO DE JUEGO

Antes de empezar la partida se elige el número de cubos que entraran en juego, según la dificultad con la que se quiera jugar.

- Nivel fácil 22 cubos
- Nivel medio 18 cubos.
- Nivel difícil 14 cubos (recomendado solo para 2 jugadores).

La partida se juega por turnos. Empieza la partida el jugador que tras lanzar el dado obtiene la puntuación más alta. Sigue el siguiente turno el jugador de su derecha.

En un turno, cada jugador lanza el dado dos veces.

- Primer lanzamiento del dado:** sirve para decidir si el jugador puede colocar cubos en el tablero durante este turno.
- Segundo lanzamiento del dado:** sirve para obtener la puntuación que permite al jugador durante este turno, mover los cubos (incluso la torre real) y la ficha de personaje, por el tablero.

PRIMER LANZAMIENTO DEL DADO

Sirve para decidir si el jugador puede colocar cubos en el tablero (fig. 5, tablero de juego) durante este turno.

Donde y como colocar los cubos:

El tablero está dividido en 70 casillas cuadradas, 10 columnas de 7 casillas cada una.

1. Coloca los cubos siempre dentro de las casillas (fig. 6), nunca entre dos casillas (fig. 7, 8).

2. Cuando coloques un cubo encima de otro, el cubo superior siempre debe coincidir con el de debajo (fig. 9a). Nunca se colocará encima de dos cubos a la vez (fig. 9b).



Figura 9a.

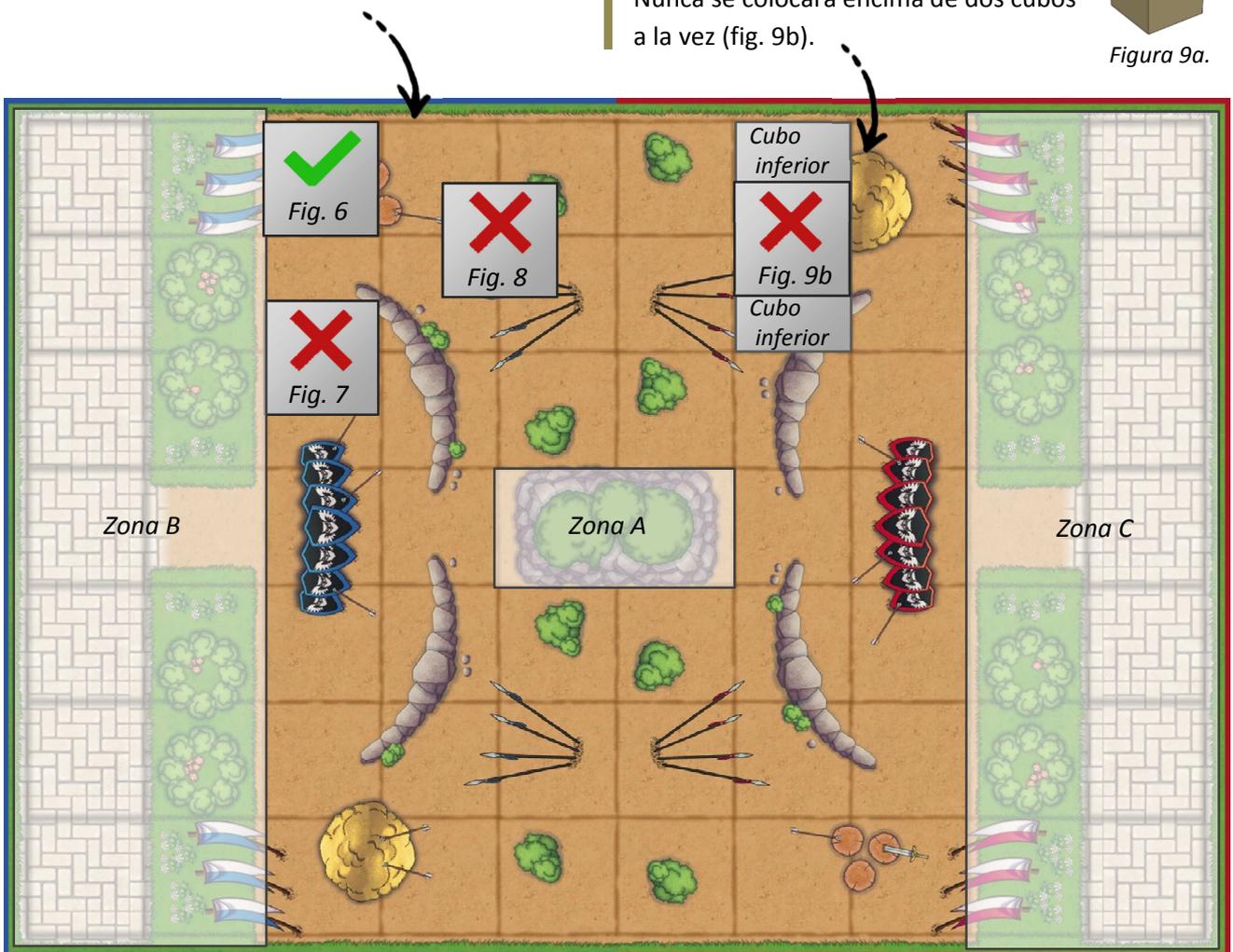


Figura 5, tablero de juego.

3. No se pueden colocar cubos en las dos casillas centrales del tablero (zona A).

4. **Para dos jugadores:** siendo el jugador azul, no puedes colocar cubos en las casillas marcadas de la zona C del territorio del jugador rojo. Sí en la zona B de tu territorio (ver fig. 5). Siendo el jugador rojo, no puedes colocar cubos en las casillas marcadas de la zona B del territorio del jugador azul. Sí en la zona C de tu territorio (ver fig. 5).

5. Para más de dos jugadores: ningún jugador puede colocar cubos en las zonas B y C del tablero (fig. 5), excepto cuando coloque su primer cubo. El primer cubo se debe colocar delante de la torre real (fig. 10). A partir de este momento todos los cubos se colocarán fuera de las zonas B y C del tablero (fig. 5).

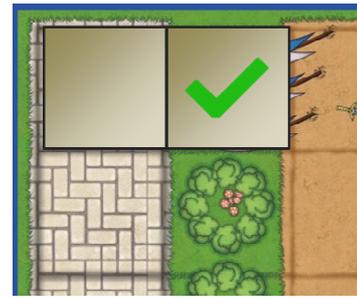


Figura 10.

6. Todos los jugadores pueden colocar un cubo, encima de otro ya existente en el tablero, en cualquier zona (incluso en las zonas B y C). Menos en la zona A (donde no se puede colocar ningún cubo).

Puntuaciones para colocar los cubos (primer lanzamiento del dado):

Puntuación de 1, 2 o 3, durante este turno el jugador no podrá colocar **ningún cubo**.

Puntuación de 4, el jugador podrá colocar **1 cubo encima del tablero** donde él quiera (respetando las normas de colocación), nunca encima de otro cubo.

Puntuación de 5, el jugador podrá elegir entre:

Colocar **1 cubo encima del tablero** donde él quiera (como en la puntuación de 4).

O colocar **1 cubo encima de otro ya existente** en el tablero, logrando **una torre** de 2 cubos (fig. 11) Mediante esta jugada frenarás el avance de otro jugador (ver efecto de la torre más adelante).

Nunca se colocará un cubo encima de la torre real, ni encima de un cubo donde haya una ficha de personaje. Tampoco habrá torres de más de dos cubos.

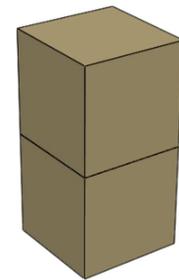


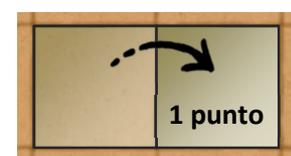
Figura 11, torre.

Puntuación de 6, el jugador podrá colocar **2 cubos encima del tablero** donde él quiera (respetando las normas de colocación), nunca encima de otro cubo.

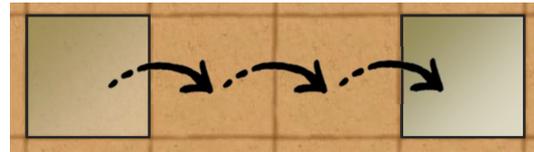
SEGUNDO LANZAMIENTO DEL DADO

Sirve para obtener la puntuación que permite al jugador, durante este turno, mover las piezas por el tablero. Las piezas son: los cubos, las torres de 2 cubos, la torre real y la ficha de personaje.

Se entiende por mover, el desplazamiento de una pieza hacia otra casilla del tablero. El coste de mover una pieza hacia una casilla contigua es de 1 punto del dado (por norma general). Ejemplo: →



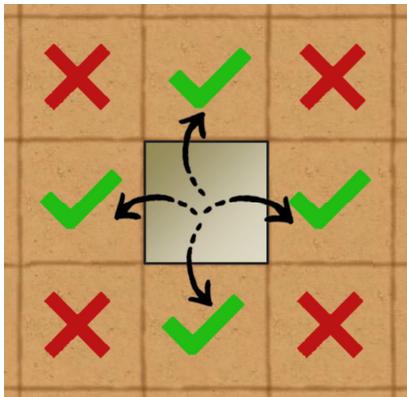
La puntuación del dado obtenida; de 1 a 6, indica el número de casillas a través de las que se pueden mover las piezas, siendo 6 el número máximo de puntos en cada turno. →



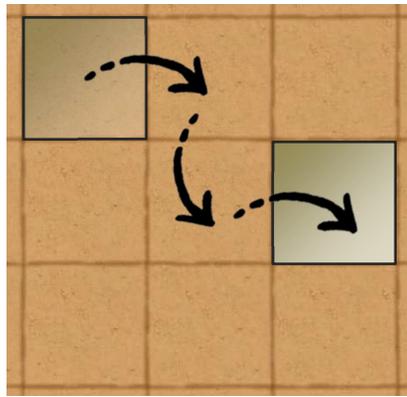
Por ejemplo: si el jugador obtiene una puntuación de 3 puntos, podrá mover el cubo 3 casillas.

Cómo mover las piezas:

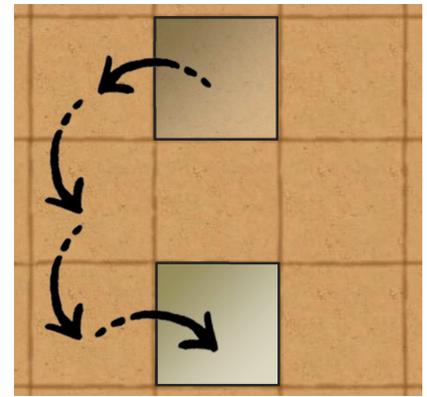
Las piezas se mueven de izquierda a derecha, y hacia adelante y hacia atrás, **nunca en diagonal**. Puedes mover las piezas **en cualquier dirección**, sin importar la puntuación que hayas obtenido. Puedes mover las piezas **cambiando de dirección** en una misma jugada. Veamos unos ejemplos:



No puedes mover las piezas en diagonal.

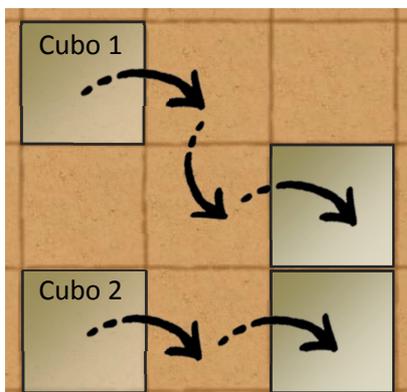


En este ejemplo hacen falta 3 puntos para mover el cubo como se indica.



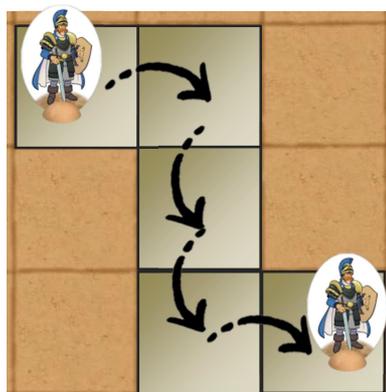
En este ejemplo hacen falta 4 puntos para mover el cubo como se indica.

Puedes mover distintos cubos en un mismo turno.

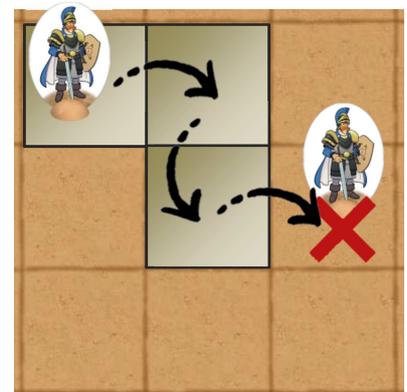


En este ejemplo hacen falta 5 puntos para mover los cubos como se indica: 3 puntos para el cubo 1, y 2 puntos para el cubo 2.

La ficha de personaje siempre se desplaza por encima de los cubos, nunca por el tablero.



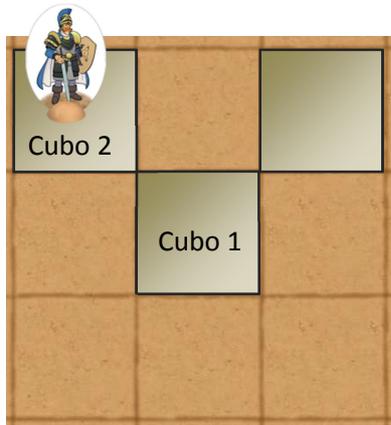
En este ejemplo hacen falta 4 puntos para mover la ficha de personaje como se indica.



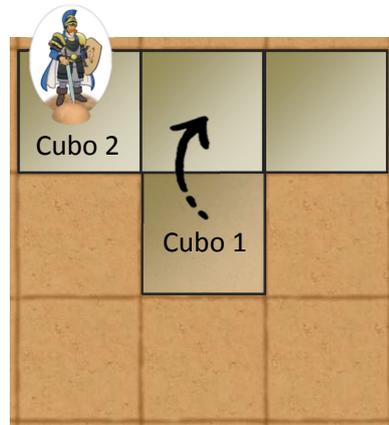
Un ejemplo incorrecto de movimiento de la ficha de personaje.

En un mismo turno puedes mover alternativamente los cubos, las torres, la torre real y la ficha de personaje, no importa el orden ni cual muevas primero.

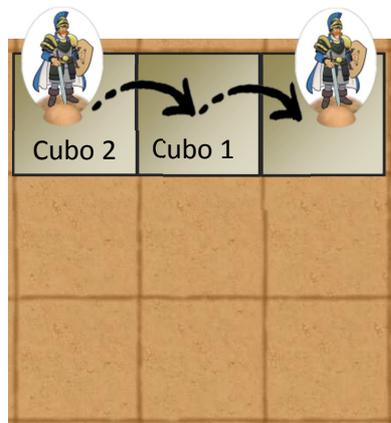
Veamos un ejemplo en el que el jugador tiene 6 puntos para realizar la jugada:



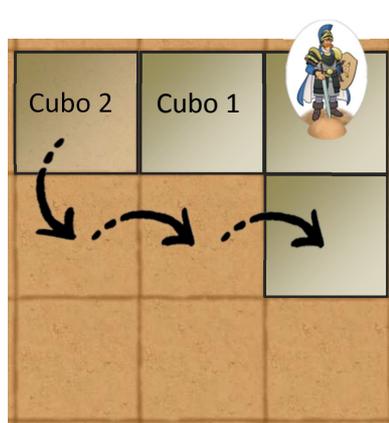
Paso 1. Situación inicial.



Paso 2. 1 punto para mover el cubo 1.



Paso 3. 2 puntos para mover el personaje.



Paso 4. 3 puntos para mover el cubo 2.

No puedes mover un cubo con una ficha de personaje encima, aunque sea la tuya.

No puedes mover la ficha de personaje de otro jugador.

Puedes mover cualquier cubo del tablero, incluso los que han colocado los demás jugadores. Excepto: la torre real de otro jugador.

Puedes mover los cubos, las torres y la ficha de personaje **por cualquier zona del tablero** (también por las zonas B y C de la fig. 5), **menos por las casillas centrales** indicadas en la siguiente imagen (fig. 12).



Figura 12.

No puedes subir un cubo encima de otro cubo (fig. 13).

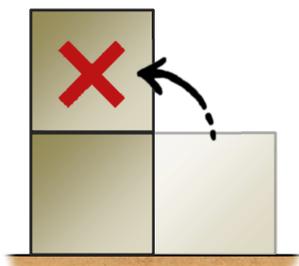


Figura 13.

No puedes mover el cubo superior de una torre, hacia la parte superior de otro cubo (fig. 14).

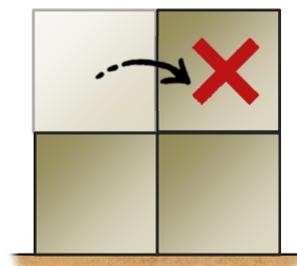


Figura 14.

La ficha de personaje no puede desplazarse entre dos cubos que no estén de lado (fig. 15).

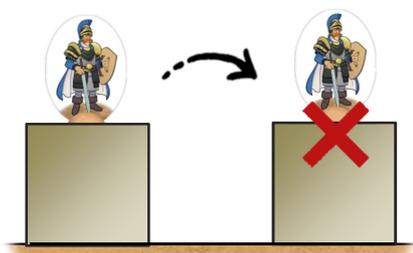


Figura 15.

Mover una torre (los dos cubos) hacia una casilla contigua **cuesta 3 puntos** (fig. 16).

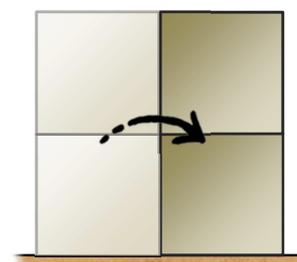


Figura 16.

Bajar el cubo superior de una torre, hacia una casilla contigua, **cuesta 5 puntos** (fig. 17) (No puedes bajar el cubo en una casilla situada en diagonal).

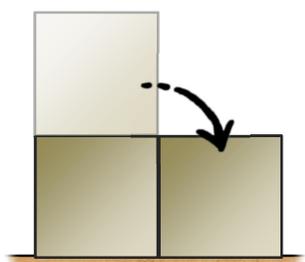


Figura 17.

Subir la ficha de personaje encima de una torre **cuesta 3 puntos** (fig. 18) (Excepto para la torre real, ver más adelante). Bajarla solo cuesta 1 punto.

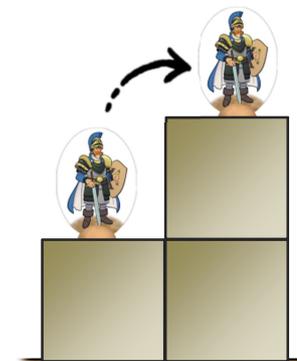


Figura 18.

En los casos anteriores, en los que es necesaria una puntuación de 3 o 5 para realizar el movimiento, si obtienes una puntuación superior, podrás usar los puntos restantes para mover otras piezas.

Ejemplo: si obtienes 5 puntos lanzando el dado, podrás mover una torre (coste 3 puntos) y usar los 2 puntos restantes para mover otras piezas.

Pueden **coincidir dos fichas** de personaje en un mismo cubo (fig. 19).



Figura 19.

No es obligatorio utilizar todos los puntos obtenidos lanzando el dado, pero ten en cuenta que puedes mover todos los cubos del tablero (excepto normas obligatorias). Úsalo para ralentizar el avance de otro jugador; alejando los cubos de su ficha de personaje, o para favorecer tu próxima jugada; acercando los cubos a tu ficha de personaje. Aprovecha todos los puntos para lograr la victoria.

Movimientos de la torre real:

Mover la torre real hacia una casilla contigua **cuesta 1 punto**.

No puedes mover la torre real del otro jugador, si la tuya.

La torre real solo puede moverse de izquierda a derecha (fig. 20).

Para dos jugadores: ambos jugadores pueden desplazar su torre real de lado a lado del tablero, utilizando todas las casillas adoquinadas (fig. 20).

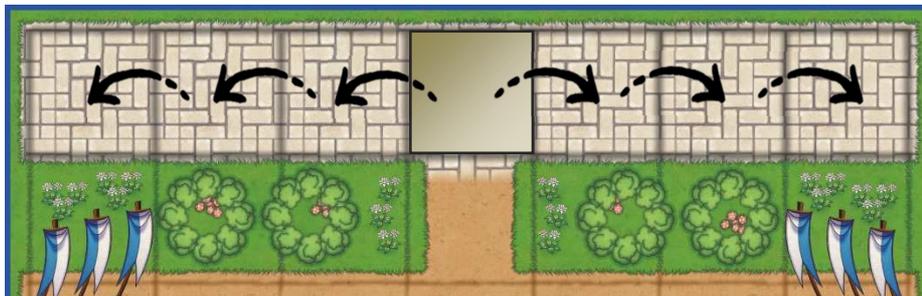


Figura 20.

Para más de dos jugadores: cada jugador solo podrá desplazar su torre real hasta la casilla central del tablero (fig. 21).

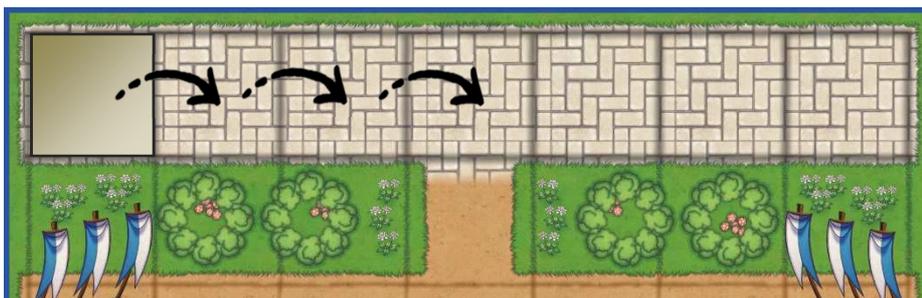


Figura 21.

Si hay dos jugadores en el mismo lado del tablero, la casilla central será de uso compartido, pero solo la podrá ocupar un jugador a la vez. Cuando esta quede libre, el otro jugador podrá acceder a ella.

La bandera, situada encima de la torre real, en ningún caso se desplazará hacia otro cubo.

No puedes bajar el cubo superior de una torre real, excepto cuando se captura la bandera de esta.

A partir del momento en que un jugador pierde su bandera, los cubos de su torre real (ya sin bandera), pasan a ser una torre de dos cubos, y se les aplicará las mismas normas de movimiento que a los demás cubos del tablero.

Para capturar la bandera de otro jugador, sitúa tu ficha de personaje encima de su torre real.

Para subir una ficha de personaje encima de una torre real (fig.22), hace falta una puntuación de 4, 5 o 6. Pero atento, la ficha de personaje debe situarse justo debajo de ella, y en el siguiente turno lanzar el dado. No se pueden aprovechar puntos de un mismo turno para subir encima.

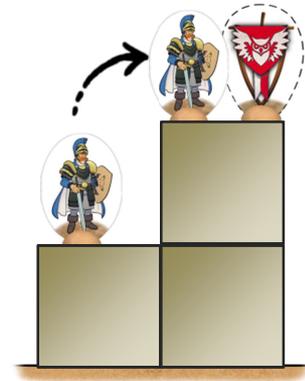


Figura 22.

Por ejemplo: si en este turno el jugador obtiene 6 puntos, no puede usar 2 puntos para mover el personaje y luego subir con los 4 puntos restantes.

Bajar la ficha de personaje de la torre real, hacia una casilla contigua, solo cuesta 1 punto.

Si en una de las casilla contiguas a la torre real, hay una torre de dos cubos (fig. 23), se aplicará la misma normativa que en el caso anterior, para mover la ficha de personaje encima de la torre real (puntuación de 4,5 o 6 en un solo lanzamiento del dado).

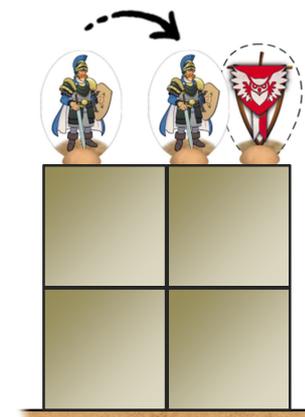


Figura 23.

BANDERAS (para más de dos jugadores)

Si otro jugador captura tu bandera podrás seguir jugando, y no perderás las banderas que ya hayas capturado.

La partida finalizará cuando solo quede un jugador en el tablero, al que no le hayan capturado la bandera.

Al finalizar la partida cada jugador cuenta los puntos por bandera que tenga. Ganará el jugador que obtenga más puntos.

Puntuaciones para cada bandera:

2 puntos por cada bandera capturada a otro jugador.

1 punto para el jugador que logra mantener la bandera en la torre real hasta el final.

Si hay un empate de puntos, ganará el jugador que haya sido más rápido, en capturar una bandera durante la partida.

Ejemplo: si dos jugadores (jugador A, y jugador B) han capturado una bandera cada uno, cada jugador tiene 2 puntos. Pero durante la partida el jugador A ha capturado la bandera antes que el jugador B. Ganará la partida el jugador A por ser el más rápido en capturar una bandera.



IMPORTANTE

En los primeros turnos de la partida puede que no hayas podido colocar ningún cubo, por tanto no podrás mover la ficha de personaje, se paciente. Recuerda que puedes mover los cubos que han colocado otros jugadores.

Tras varios turnos, puede que hayan entrado en juego todos los cubos que estaban fuera del tablero. A partir de este momento la partida se desarrollará sin que se puedan colocar más cubos, deberéis lanzar el dado sólo para la puntuación de movimiento.

¡ESTO ES TODO, YA PODEIS EMPEZAR A JUGAR!! ESPERAMOS QUE OS GUSTE!!

A continuación encontrareis un breve resumen de las puntuaciones y recordatorios del juego.

BANDERAS RECORTABLES

Puedes colocarlas planas o montarlas en peanas de personaje que tengas (fig. 24).

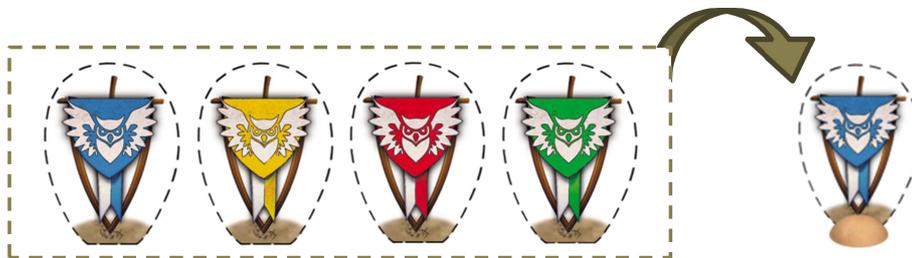


Figura 24.

RESUMEN DE PUNTUACIONES DE LOS DADOS

Coste para colocar los cubos

- 1 a 3 puntos. No puedes colocar ningún cubo.
- 4 puntos. Puedes colocar 1 cubo en el tablero.
- 5 puntos. Puedes colocar 1 cubo en el tablero, o 1 cubo encima de otro ya existente.
- 6 puntos. Puedes colocar 2 cubos en el tablero.

Coste para mover las piezas

Hacia una casilla contigua:

- 1 punto para un solo cubo. 
- 1 punto para la torre real. 
- 3 puntos para una torre de dos cubos. 
- 1 punto para la ficha de personaje. 

Bajar el cubo superior de una torre, hacia una casilla contigua:

- 5 puntos. 

Subir la ficha de personaje encima de una torre:

- 3 puntos para una torre de dos cubos. 
- 4, 5, 6 de un solo lanzamiento, para la torre real. 

Bajar la ficha de personaje de una torre o torre real:

- 1 punto. 

ALGUNOS RECORDATORIOS DEL JUEGO

- La ficha de personaje inicia el juego en la torre real de cada jugador.
- Sitúa la ficha de personaje, encima de la torre real de un jugador, para capturar su bandera.
- Puedes mover cualquier cubo menos; la torre real de otro jugador, y los cubos con una ficha de personaje encima.
- Puedes mover distintas piezas en un mismo turno.
- En un mismo turno puedes mover alternativamente los cubos, las torres, la torre real y la ficha de personaje, no importa el orden ni cual muevas primero.
- Las fichas de personaje siempre se desplazan por encima de los cubos, nunca pueden tocar el tablero.
- No es obligatorio utilizar todos los puntos de movimiento obtenidos lanzando el dado.
- La torre real solo se mueve de izquierda a derecha.
- No puedes mover la bandera de la torre real.
- Si otro jugador captura tu bandera podrás seguir jugando, y no perderás las banderas que ya hayas capturado.