

SPLUT!

Juego Abstracto de Estrategia por Tommy De Coninck

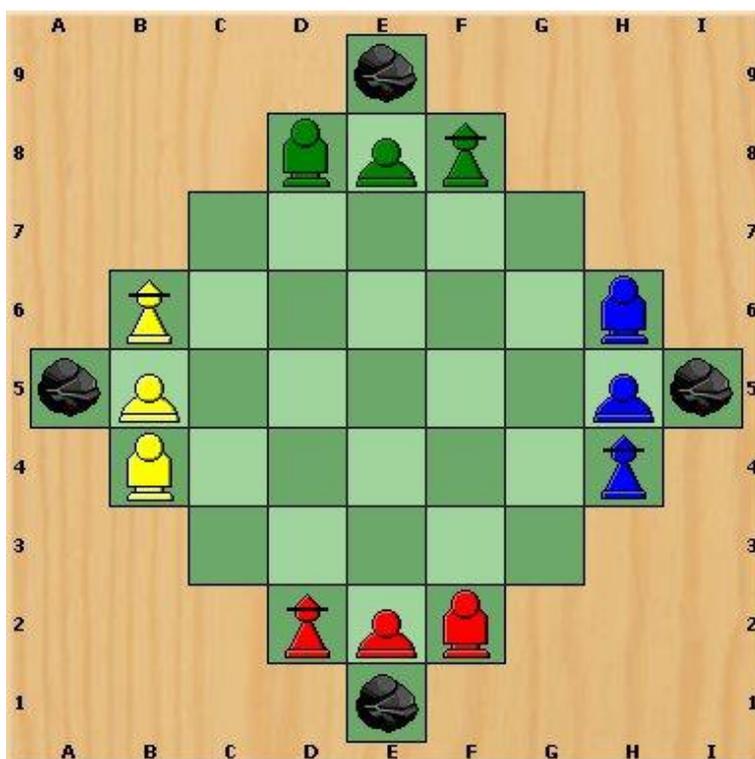
Componentes [Components]

Splut! es un juego de mesa, por lo que se requiere un tablero de Splut!. Cada jugador también necesita 3 piezas con las cuales jugar, un Hechicero, un Troll y un Enano.

Siempre hay 4 piedras localizadas en el tablero, sin importar el número de jugadores.

Inicio del Juego [Start of the Game]

"¡Jugadores, tomen Posiciones!" Obsérvese la imagen de abajo. Las cuatro Piedras se usan en cada juego. Deben posicionarse en los cuadros exteriores del tablero. (Los 4 cuadros que solo tienen un cuadro adyacente).



Para cada equipo, el Enano empieza en el cuadro en frente de la Roca. El Troll está en el cuadro a la derecha del Enano y el Hechicero se pone en el cuadro a la izquierda del Enano. (Desde el punto de vista de la Roca, si esta tuviera ojos...). Por favor refiérase a la sección de "Asientos" en estas instrucciones para más detalles.

Asientos [Seating]

2 Jugadores

- El primer retador toma un asiento.
- El segundo retador toma el asiento opuesto al primer retador.

3 Jugadores

- El primer retador toma un asiento.
- El segundo retador toma el asiento opuesto al primer retador.
- El tercer retador toma uno de los dos asientos restantes y el retador a su derecha se vuelve el primer jugador.

4 Jugadores

- El primer retador toma un asiento.
- El segundo retador toma el asiento opuesto al primer retador.
- El tercer retador toma uno de los dos asientos restantes.
- El cuarto retador toma el asiento restante y se vuelve el primer jugador.

Desarrollo del juego [Gameflow]

Splut! está diseñado para 2 a 4 jugadores. Cuando el turno de un jugador se termina, el jugador a la izquierda toma su turno. (En otras palabras; los turnos proceden de acuerdo a las manecillas del reloj).

Cómo Ganar [How to Win]

El objetivo del juego es matar a todos los Hechiceros de los oponentes aventando una Roca sobre sus frágiles cabezas. Una vez que un Hechicero muere, todo su equipo es removido de la Arena (tablero). Tú ganas el juego de Splut! cuando tu Hechicero es el último en pie en la Arena.

El Turno de un Jugador [A Player's Turn]

Los jugadores alternan turnos. Sin importar cuantos jugadores compitan, por favor aplíquense las siguientes reglas de movimiento. (* Todos los movimientos son obligatorios).

- Durante su primer turno, el primer jugador solo tiene una movida*.
- Durante su primer turno, el segundo jugador solo tiene dos movidas*.
- El juego continúa alternándose turnos entre jugadores, con tres movidas* cada turno.

Durante cada turno se DEBEN realizar tres movidas (pasos) con cualquiera de las tres piezas del jugador. Cada pieza tiene su propia manera de actuar. (Se puede repartir la cantidad obligatoria de movidas entre las piezas como se desee).

Un paso con el Troll, después un paso con el Enano, seguido por otro paso por el Troll. Dando un total de tres pasos.

Moviendo las Piezas [Moving Pieces]

- Todas las piezas pueden mover un cuadro en una dirección horizontal o vertical. El movimiento diagonal nunca está permitido.
- Tú solo controlas tus propios miembros de equipo: un Hechicero, un Enano y un Troll. (Ver reglas especiales para cada pieza más adelante).
- No se puede mover una pieza dentro o a través de un cuadro ocupado.
- A los cuadros en diagonal nunca se les considera "Adyacentes". (Solo horizontales y verticales).

Vistazo de las Piezas de Juego [Overview of the Playing Pieces]

TROLL



Jalar: Debido a su tamaño corpulento, un Troll puede agarrar una Roca y Jalarla hacia él. Al moverse, puede Jalar (o "arrastrar") una Roca de un cuadro adyacente hacia el cuadro donde él estaba. ¡Solo se pueden Jalar Rocas en una línea recta alineada con tu Troll! (Jalar es opcional).

Arrojar: Cuando un Troll termina su movida en un cuadro que contiene una Roca, la levanta y la debe Arrojar en cualquier dirección horizontal o vertical. La Roca Arrojada solamente se detiene cuando golpea un Obstáculo o un Objetivo. Arrojar inmediatamente finaliza tu turno. (Nota: No puedes Levitar Rocas a un cuadro que ocupa un Troll para que este automáticamente la Arroje).

La Roca Arrojada vuela sobre espacios vacíos (y sobre Enanos) hasta que golpea un Obstáculo u Objetivo;

- El borde del tablero (Obstáculo: La Roca aterriza en el último cuadro antes de la línea exterior)
- Cualquier Troll (Obstáculo: La Roca aterriza en un cuadro frente a un Troll)
- Otra Roca (Obstáculo: La Roca aterriza en un cuadro frente a otra Roca)
- Cualquier Hechicero (Objetivo: La Roca aterriza en el cuadro del Hechicero eliminado).

SPLUT!:

Las Rocas Arrojadas pueden pasar por encima del cuadro ocupado por un Enano. Aún así, la Roca puede caer directamente sobre el Enano si el siguiente cuadro es un obstáculo. Ese desafortunado Enano es removido del juego. Cuando se impacta a un Hechicero con una Roca Arrojada, se debe remover al Hechicero y a todo su equipo del tablero, y se debe poner la Roca Arrojada en el cuadro donde el Hechicero murió.

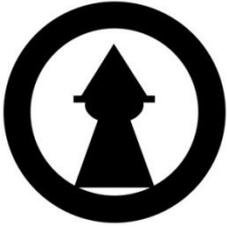
ENANO [DWARF]



Empujar: El pequeño y muscular cuerpo del Enano le da ventaja. Como una acción especial, el Enano puede Empujar todas las piezas en su camino cuando se mueve. Todas las piezas en una línea recta se mueven en la misma dirección como el Enano hasta que choquen con la orilla del tablero.

Pequeño: Las Rocas Arrojadas pasarán sobre el Enano debido a su tamaño pequeño. No se pueden Levitar Rocas sobre o a través de cuadros ocupados por un Enano. Las Rocas Levitadas aún son bloqueadas porque están flotando demasiado cerca del suelo. (También ver las reglas de Arrojar).

HECHICERO [SORCERER]



Levitar: Un Hechicero puede Levitar Rocas. Levitar es opcional. Cuando se Levita una Roca, mueve la Roca simultáneamente con tu Hechicero que se mueve. (La Roca Levitada sigue la misma trayectoria que el Hechicero). Se puede usar esta acción sólo por una Roca cada turno.

(El Hechicero se mueve un cuadro adelante. Entonces también se mueve la Roca elegida un cuadro adelante.)

- No se puede Levitar una Roca que se movió (Arrojada, Levitada, Empujada o Jalada) durante el turno del jugador anterior.

- Puedes empezar a Levitar una Roca que fue Empujada o Jalada durante tu turno.

- Una vez que se empiece a Levitar una Roca se le puede continuar Levitando en pasos subsecuentes durante tu turno.

- Una vez que se pare de Levitar (e.g. si se mueve otra pieza o se mueve al Hechicero sin Levitar una Roca) no se puede Levitar otra vez durante ese mismo turno.

Obstáculos, Objetivos Y Enanos sí bloquean Rocas Levitadas. No se puede matar a un Hechicero enemigo Levitando una Roca sobre él.

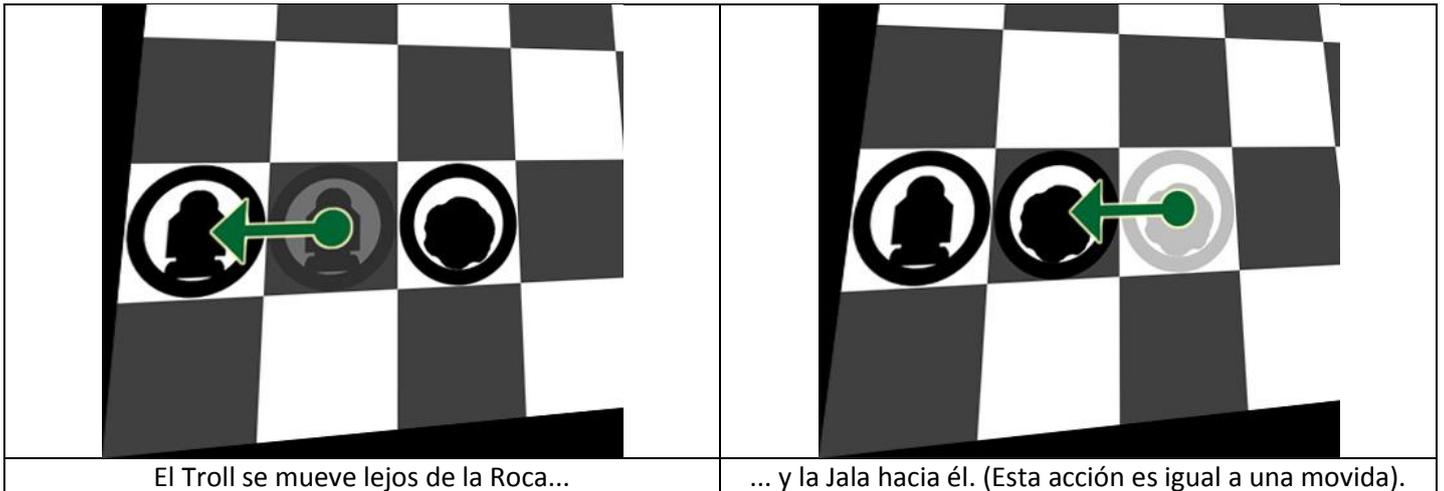
ROCA [ROCK]



Cuando se oye el "SPLUT!" causado por una Roca que ha aterrizado sobre un Hechicero, entonces el juego se acabó para el jugador que controló a ese desafortunado Hechicero. Siempre hay cuatro Rocas en la arena sin importar el número de jugadores. Las Rocas no son parte del equipo de ningún jugador.

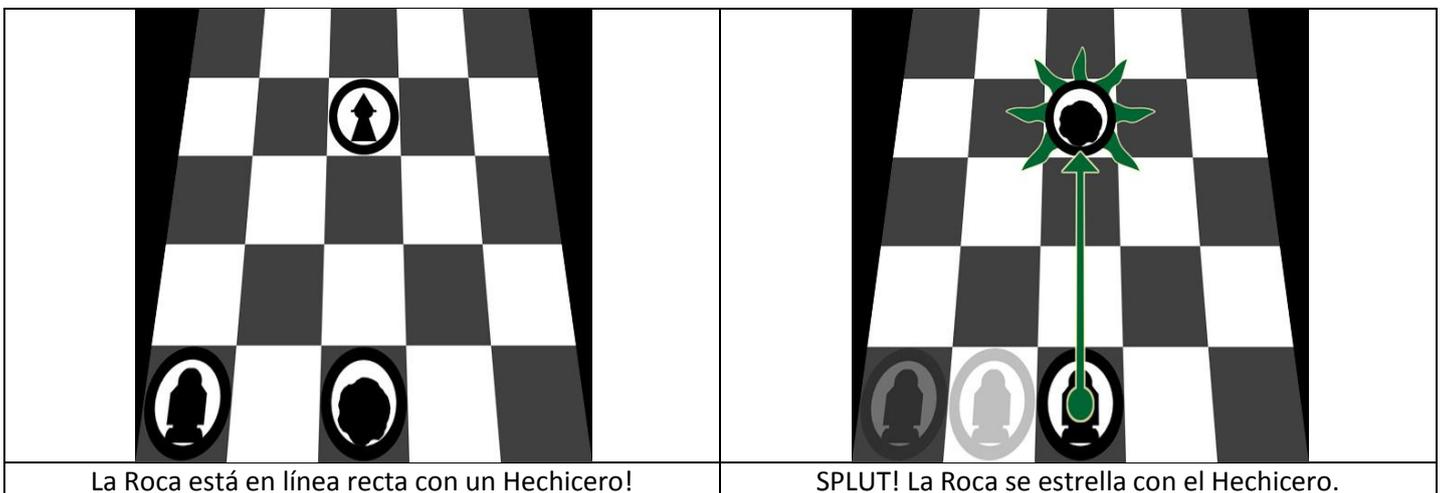
Jalar (Ejemplo) [Pull (Example)]

Cuando un Troll está adyacente a una Roca, puede poner sus brazos sobre la Roca y Jalarla hacia él. (Opcional).



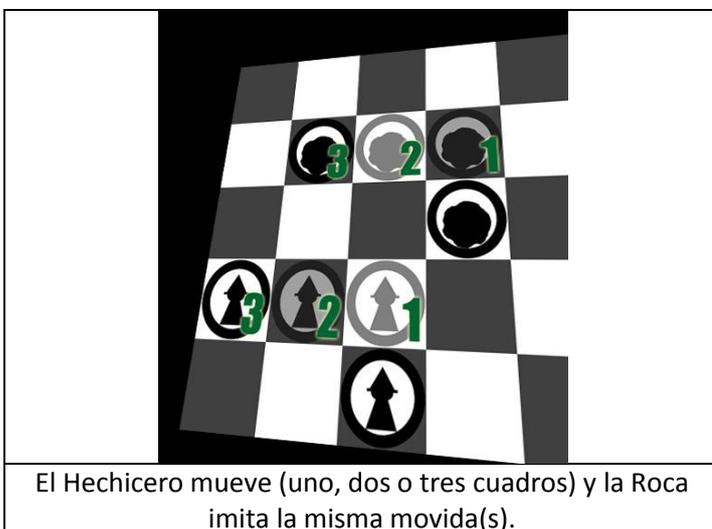
Arrojar (Ejemplo) [Throw (Example)]

Cuando un Troll aterriza en un cuadro con una Roca, él inmediatamente la Arroja con gran fuerza.



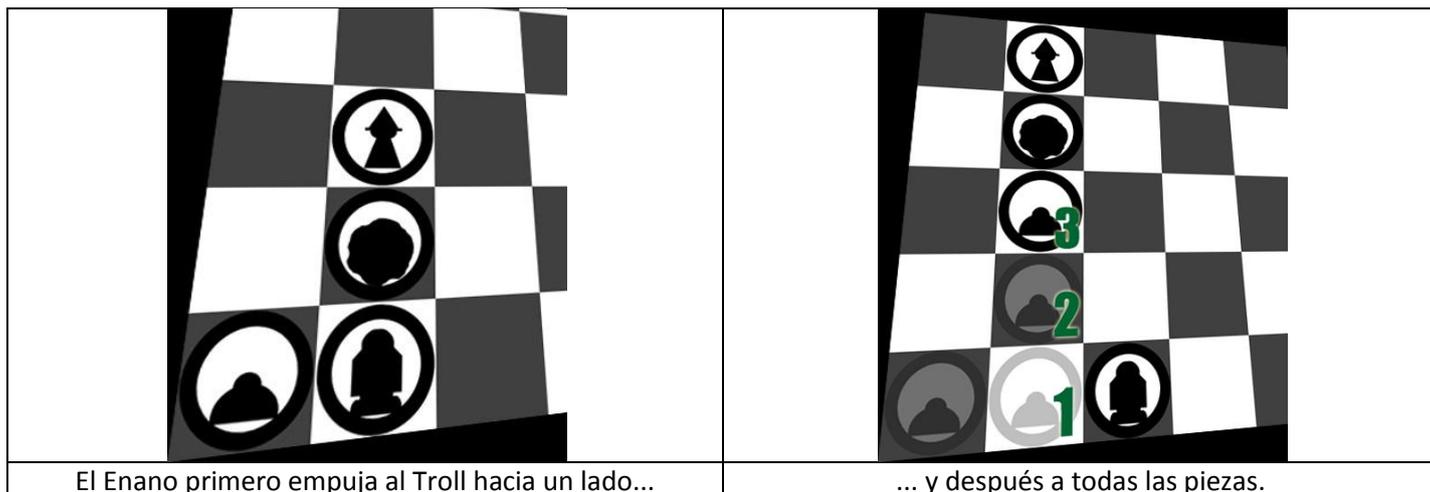
Levitar (Ejemplo) [Levitate (Example)]

Concentrando toda la energía en una Roca, el Hechicero puede moverla con su fuerza de voluntad.



Empujar (Ejemplo) [Push (Example)]

Todas las piezas en el camino del Enano serán movidas en su misma dirección.



SPLUT! Glosario

Adyacente: Cuadros cerca uno del otro, pero no en diagonal.

Enano: Puede Empujar. Cuando un obstáculo está atrás de él, cualquier Roca Arrojada puede aplastar al Enano.

Levitar: Mover una Roca cerca del suelo, simultáneamente con tu Hechicero. Obstáculos, Objetivos y Enanos bloquean la Levitación. La Roca Levitada no tiene el momentum para hacer daño.

Mover: Todas las Movidas (o pasos) son horizontales o verticales. Los Movimientos verticales están prohibidos.

Obstáculo: Una Roca Arrojada aterriza en el cuadro en frente de un Obstáculo. Trolls, la orilla del tablero y otras Rocas son Obstáculos.

Empujar: Mueve todas las piezas en una línea recta. Se detiene cuando las piezas llegan a la orilla del tablero.

Roca: Se usa Levitándose o Arrojándose. Cuatro Rocas siempre están presentes.

Hechicero: Puede Levitar Rocas. Pierdes el juego si una Roca cae sobre tu Hechicero.

SPLUT!: El sonido de una Roca arrojada que aplasta a un Hechicero (u ocasionalmente, a un Enano).

Objetivo: Una Roca Arrojada cae sobre el cuadro del Objetivo, efectivamente eliminando ese Objetivo del juego. Los Hechiceros son los Objetivos.

Arrojar: Un Troll que cae en un cuadro con una Roca, inmediatamente la dispara. Cuando se Arroja, inmediatamente finaliza el turno.

Toco: Apodo del diseñador del juego y el sólido golpeador hechicero Tommy De Coninck.

Troll: Puede Jalar o Arrojar. Es un Obstáculo para las Rocas. Es feo y fuerte.

Translated to Spanish by Abe Jet from GeekDo.