

REGROUP! CHICKEN ARMY

© ALEJANDRO PAZARÁN
GNOMOSAPIENS



OBJETIVO

Sé el último jugador en pie, o el que tenga más vida, al terminar el juego.

PREPARACIÓN

En Regroup! Chicken Army organizarás tu propio ejército de pollos guerreros y hechiceros para enfrentar a las demás facciones en una batalla sin tregua. Cada turno deberás elegir una carta y acomodarla en tu ejército, buscando obtener el ataque y la defensa que te permitan dominar a tus oponentes. Posteriormente, se desarrollarán los combates hasta que uno quede en pie. ¡Sólo una parvada resultará victoriosa!

1. Entrega una carta inicial a cada jugador (para la primera partida se recomienda utilizar el lado de la carta inicial que es igual para todos los jugadores. Para usar el otro lado, revisa las variaciones de juego). Regresa cualquier carta sobrante a la caja. Coloca tu carta inicial frente a ti. Ésta será el inicio de la matriz que conformará tu ejército y deberá estar a la vista de todos.
2. Elige una carta de líder y toma la carta de vida del mismo color. Coloca la carta de líder indicando 30 puntos de la carta de vida (para la primera partida se recomienda usar el lado sin íconos de poder. Para usar el otro lado, revisar las variaciones de juego). Revuelve las cartas de juego y coloca el mazo boca abajo al centro de la mesa al alcance de todos. Coloca las tres cartas superiores del mazo boca arriba a un lado de éste, distribuyéndolas en una línea horizontal. Estas cartas son el mercado.
3. Entrega la carta de primer jugador a quien haya ganado más recientemente una partida de un juego de mesa. Deberá colocarla cerca de su carta de vida, a la vista de todos.

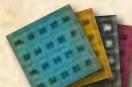
CONTENIDO



Carta de jugador inicial



4 cartas de líder



4 cartas de vida



4 cartas iniciales



43 cartas de juego

ORDEN DE LA PARTIDA

Cada partida de Regroup! Chicken Army se divide en rondas de tres fases: Organización, Ataque y Cierre de ronda. Éstas se resolverán por turnos, en dirección de las manecillas del reloj, comenzando por el primer jugador. Sólo participarán en la ronda los jugadores que aún tengan vida.

A. Organización

En tu turno:

1. Elige UNA carta del mercado considerando las siguientes reglas:

- La carta boca arriba más alejada del mazo y la carta boca abajo superior del mazo pueden ser elegidas sin restricción alguna.
- La carta central boca arriba del mercado requiere que se vea al menos UNA moneda en la matriz del jugador para poder tomarla. La carta boca arriba más cercana al mazo requiere que se vean al menos DOS monedas en la matriz del jugador para poder tomarla, sin importar si son adyacentes o no.
- En caso de contar con más monedas, éstas no representarán ningún beneficio extra.



- En caso de seleccionar una de las cartas boca arriba, recorre las que quedan en el mercado y coloca una nueva del lado más cercano al mazo.



2. Coloca la carta elegida en su matriz

- Para agregar una carta, coloca al menos uno de sus recuadros sobre uno o más recuadros presentes en la matriz. Se pueden tapar también dos, tres o incluso cuatro recuadros. No se pueden poner en una posición donde no haya ni un recuadro, ni por debajo de cartas previamente colocadas. La carta puede girarse como prefiera cada jugador.

Matriz



Una vez que todos hayan elegido y colocado sus cartas, se procede a la Batalla.

B. Batalla

En tu turno:

1. Anuncia el total de tu ataque.

- Anuncia tanto tu ataque físico como mágico
- Para calcular los ataques, se sumarán los pollos correspondientes. Para ello debe haber al menos dos recuadros adyacentes, de manera ortogonal, del mismo tipo. Cuenta todos los grupos de pollos que haya y súmalos.

$$\text{fist} = 9$$

$$\text{wand} = 4$$



2. Calcular el daño recibido.

- Los demás jugadores calcularán su defensa física y mágica
- Al igual que en el ataque, sumarán los pollos correspondientes, siempre y cuando haya al menos dos pollos adyacentes, de manera ortogonal, del mismo tipo.

- Cada defensor determina el daño recibido. Para ello, deben tomar en cuenta que que un punto de defensa física defiende de un punto de ataque físico. Lo mismo ocurre con el daño mágico. Después, tienen que recorrer su carta de líder sobre la carta de vida tantos espacios como daño hayan recibido.
- En la fase de ataque, todos los jugadores que hayan iniciado la ronda vivos realizarán su ataque. Esto incluso si agotaron su vida en esta misma fase, pues todos están luchando al mismo tiempo.

C. Cierre de ronda

1. Recupera vida

- Si tienes vida al inicio de esta fase, recorre a la izquierda su carta de líder en su carta de vida, por cada poció visible en su matriz.

2. Cambio de jugador inicial

- La carta de primer jugador se entrega al jugador de la izquierda que siga con vida. Éste dará inicio a una nueva ronda.



FIN DE JUEGO

El juego puede terminar por tres razones:

- Cuando quede sólo un jugador vivo para iniciar una nueva ronda.
- Si no quedan jugadores con vida al final de la segunda fase de cualquier ronda.
- Si ya no hay cartas suficientes en el mercado para que todos los jugadores tomen una al inicio de una nueva ronda.

En el primer caso, ganará el único jugador que siga con vida.

En el segundo, determinarán quién recibió menos daño. Para ello, una vez que la vida de un jugador disminuya más de 0, éste debe girar su carta de líder para poder usar la flecha que tiene el cráneo. Con esto indicará que los números que marque la flecha son negativos. Después deberá contabilizar el daño recibido y quien tenga el número más cercano a 0 ganará. En caso de haber un empate, ganará el jugador con la carta de primer jugador.

En el tercero, el jugador con más vida ganará.

VARIACIONES DEL JUEGO

Una vez dominadas las reglas del juego base, existen distintas variaciones que puedes implementar y combinar en tu partida.

Un inicio diferente

Inician la partida con el lado de la carta que es distinto para todos.

Aleteadas de ahogado

Inician la partida con su carta de líder del lado que no tiene el bonus. Cuando la carta de vida deba ser volteada, volteen también la carta de líder. El bonus se activará también. En caso de volver a voltear la carta de vida, voltear la carta de líder nuevamente.

