

THE GOLDEN CLOCK

Reglas del juego

Finalidad del Juego

Un juego de aventuras ambientado en plena revolución industrial, donde la tecnología a vapor es la predominante. Tiene lugar en una tierra imaginaria de Gran Bretaña durante la época victoriana.

Nuestro objetivo en el juego es conseguir el mayor número de puntos posibles, obtenidos por terrenos, monedas y mucha suerte.

Componentes del Juego

- 1 Tablero de juego.
- 1 Tablero complementario para las cartas.
- 1 Tablero complementario "Duelo"
- 4 Personajes principales.
- 4 Personajes "Duelistas".
- 60 Cartas de juego: 56 cartas terreno y 4 cartas rotación.
- 29 Cartas "Mercado".
- 4 Tarjetas personaje.
- 8 Fichas explotación.
- 8 Fichas puntos.
- 114 monedas de oro.
- 114 fichas de color (28 por jugador).
- 9 Dados: 8 dados de duelo y 1 dado numérico.

THE GOLDEN CLOCK

24 de marzo de 2016

Forma de Jugar

Pueden participar de 2 a 4 jugadores.

Iniciación del Juego

Se extienden los tablero y se barajan por separado las cartas, colocándose cada montón en el lugar indicado.

Las cartas "**Juego**" irán mezcladas en su correspondiente lugar en el tablero complementario de cartas. Cada jugador comenzará con 4 cartas juego terreno que ira mostrando una por turno. No podrá verlas antes. *Es aconsejable sacar las cartas rotación y repartir a cada jugador sus primeras cuatro cartas de juego. Una vez hecho esto podrá introducirse las cartas rotación en el montón y volverlas a mezclar.*

Las cartas "**Mercado**" se colocarán en su lugar en el tablero complementario de cartas. Irán boca abajo. Estas cartas tienen un precio de 1 moneda de oro.

Las fichas de explotación y puntos deberán mezclarse boca abajo e irán colocadas al azar en su lugar en el tablero.



THE GOLDEN CLOCK

24 de marzo de 2016

Se repartirán las monedas que les corresponda a cada jugador, 8 monedas de oro para cada uno. Esto viene indicado en la tarjeta de personaje. El resto de monedas se coloraran en el espacio indicado como "Banca" en el tablero complementario de cartas.

El movimiento de cada jugador viene indicado en las tarjetas de juego terreno. Cada jugador colocará una ficha de color en la casilla que le corresponda según la carta de juego. Ira acumulando las cartas que vaya obteniendo.

TABLERO ROTATORIO

Este tablero rotará siempre que un jugador en su turno saque la carta rotación.



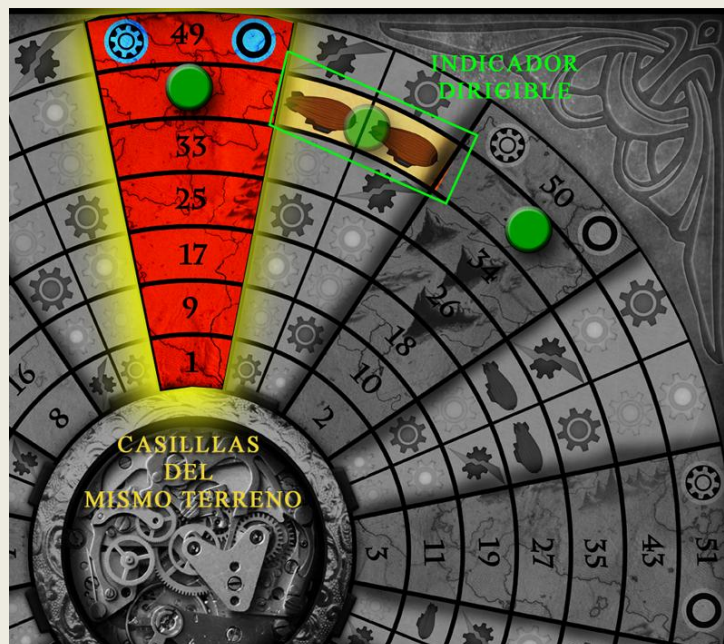
Una vez que aparezca esta carta, se tirará el dado numérico y el tablero rotará en sentido horario las posiciones que indique el dado.

THE GOLDEN CLOCK

24 de marzo de 2016







Durante el juego debemos tener en cuenta el indicador "Dirigible". Será el que nos permita, siempre en sentido horario, trasladarnos a un conjunto de casillas terreno contiguo.








THE GOLDEN CLOCK

24 de marzo de 2016

El resto de indicadores serán útiles al final de la partida, donde sumarán o restarán puntos según si la casilla se encuentra enmarcada entre los mismos indicadores.

INDICADOR	CASILLA TERRENO	INDICADOR	OBSERVACIONES
	41		Esta casilla valdrá dos puntos más
	24		Esta casilla tendrá el valor indicado por las fichas de puntos. No sumará ni restará puntos al no estar enmarcadas por los mismos indicadores.

INDICADORES	VALOR
	Supone 2 puntos más para esa casilla.
	Supone 1 punto más para esa casilla.
	Este indicador no suma puntos.
	Este indicador elimina todo punto de esa casilla.
	Indicador dirigible. Otro en la casilla contigua te permite trasladarte en sentido horario a otras casillas de terreno contiguo.

TURNOS

Los turnos serán en sentido horario. Y cada jugador sólo podrá ejecutar una de estas acciones.

- Coger carta juego de terreno y colocar ficha en la casilla correspondiente.
- Conquistar y en el caso de que se produjese ejecutar el duelo.
- Comprar carta de mercado y usar en ese turno o dejarla para otro momento.
- Comprar "Duelista" (5 monedas de oro). Esta opción solo se permite una vez. No se podrá comprar otro duelista hasta la eliminación del primero.

THE GOLDEN CLOCK

24 de marzo de 2016

-Reparar "Duelista". Esta opción sirve para reparar al personaje duelista mediante el pago de 2 monedas de oro y establecer con el dado numérico, cuantos puntos de vida recupera. De 1 a 3 recupera un punto de vida, de 4 a 6 dos puntos de vida.

Cada cuatro turnos habrá lo que se llama un balance. Cada jugador cogerá tantas monedas de oro de la banca obtenidas por las explotaciones que tenga en su poder. Teniendo en cuenta que cada dos casillas terreno obtenidas corresponde a una moneda de oro.

	CASILLAS TERRENO	MONEDAS DE ORO
EQUIVALENCIA	2	1

LAS CARTAS

Las cartas "**Mercado**" no podrán poseerse en un número superior a 2 cartas. Tendrán su utilidad en un solo turno. Debiendo devolverlas al mazo al final de ese turno. Tienen un coste de 1 moneda de oro.

Las cartas de "**Juego**" que indican casilla de terreno. Las irá acumulando cada jugador. Se pueden perder o cambiar por monedas de oro devolviéndose al mazo de cartas situado en el tablero complementario de cartas. Se quitará también la ficha de color del tablero de la casilla correspondiente.

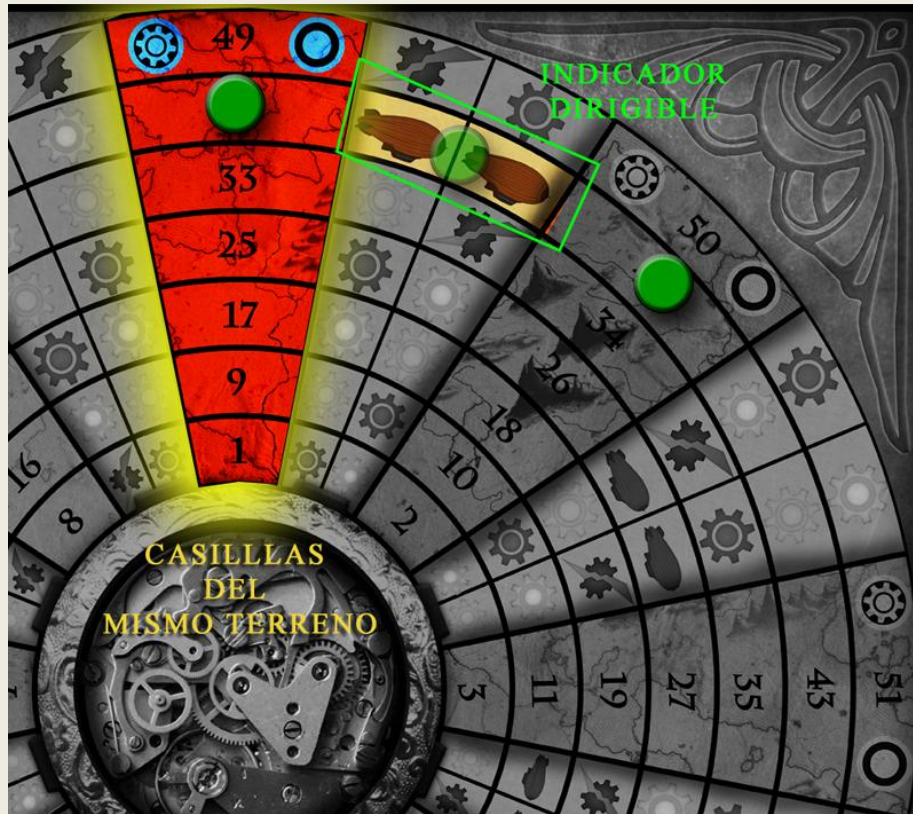
LA CONQUISTA

Esta solo tendrá lugar a partir de haber jugado las primeras cuatro cartas de terreno.

Un jugador puede conquistar un terreno contiguo desocupado. En caso de que esté ocupada por otro jugador deberá pagar una moneda de oro al jugador que posea esa casilla. Y existirá un duelo en caso de que el jugador ocupante desee defender su terreno. *Los jugadores solo podrán conquistar otra casilla contigua ocupada o libre que se encuentre en el mismo terreno o aquella casilla contigua que el tablero permita con la conexión indicada por dirigibles. O también con la carta de mercado "Super Dirigible".*

THE GOLDEN CLOCK

24 de marzo de 2016



Si se conquista una casilla a través de los indicadores de dirigible del tablero, también podrá más tarde conquistar las casillas de ese terreno. Estos indicadores solo permiten la conquista en sentido horario. La carta de "Super Dirigible" es la única carta que te permite tomar cualquier casilla de terreno que desees.

Debe tenerse en cuenta que si la casilla está libre y la carta de terreno aún no ha salido, el jugador podrá contar en el balance con esa casilla hasta que aparezca la carta. En ese momento en que un jugador consiga la carta de esa casilla exigirá una moneda de oro al otro jugador y habrá duelo o abandono por parte de este. Quedándose con la carta el ganador de la confrontación.

THE GOLDEN CLOCK

24 de marzo de 2016

DUELO

Surge cuando un jugador intenta conquistar una casilla ya ocupada. Esto ocasiona un conflicto que debe saldarse en un duelo.

Para que exista un duelo los jugadores deberán de disponer de un personaje "Duelista", cuyo coste inicial es de 5 monedas de oro. Si no dispusiera de ese personaje. Perderá la casilla terreno con solo la adquisición por parte del otro jugador de una moneda de oro.

A la hora del duelo los personajes duelistas se colocarán en el tablero complementario de duelo. El jugador que intenta conquistar tendrá que pagar al otro jugador una moneda de oro en compensación del terreno que representa, gane o pierda el duelo. Los turnos de duelo vienen dado por las fichas de puntos indicadas en el tablero.



















































Cada duelista comienza con 8 puntos de vida. Que podrá perder y ganarlos en el transcurso de juego. Automáticamente los duelista sufren un desgaste por duelo, por lo tanto ambos jugadores quitarán 1 punto de vida de su duelista al inicio del conflicto.

Se tirarán los dados correspondientes, en un principio 4 dados por jugador, y se compararán para ver los puntos que debemos restar a nuestro personaje. El atacante pierde puntos por desgaste, mientras que el rival pierde puntos de vida. Sacar 1 ó 2

THE GOLDEN CLOCK

24 de marzo de 2016

dados de ataque o defensa más que tu rival supone un punto menos de desgaste o vida. Si sacamos 3 o 4 dados más supone dos puntos menos de desgaste o vida.

PARTIDA	ACCIÓN	DADO 1	DADO 2	DADO 3	DADO 4	OBSERVACIONES
1	ATAQUE					Sacar 1 ó 2 dados de ataque más que de defensa supone quitar 1 punto de vida al rival. 3 ó 4 supone quitar 2 puntos de vida.
	DEFENSA					
2	ATAQUE					En este caso el jugador invadido no perdería su terreno. Habría un empate y no hay que quitar puntos a ningún personaje
	DEFENSA					
3	ATAQUE					En este caso el jugador invadido restaría 1 punto de vida en el combate ya que el número de golpes recibido es 1.
	DEFENSA					
4	ATAQUE					En este caso el jugador invadido restará 2 puntos de vida en el combate ya que el número de golpes recibido es 3.
	DEFENSA					
5	ATAQUE					En este caso el jugador invadido tiene 2 dados de defensa ante un ataque de 1 solo dado. El atacante pierde 1 punto por desgaste.
	DEFENSA					
6	ATAQUE					En este caso el jugador invadido tiene 4 dados de defensa ante un ataque de 1 solo dado. El atacante pierde 2 puntos por desgaste.
	DEFENSA					

THE GOLDEN CLOCK

24 de marzo de 2016

REPARACIÓN

La reparaciones de nuestro duelista se hará por turno y nos costará 2 monedas de oro. Una vez pagado esta cantidad a la banca, se tirará el dado numérico para ver cuántos puntos de vida recuperamos. De 1 a 3 recupera un punto de vida, de 4 a 6 dos puntos de vida.

FORMA DE GANAR EL JUEGO

El objetivo de cada jugador es conseguir el mayor número de puntos posible, ya sean con terrenos o monedas de oro.

Los puntos obtenidos serán los indicados en la ficha de puntos por terreno. Cada casilla de ese terreno valdrá esos puntos. Y se irán sumando puntos dependiendo de que cada casilla este enmarcada por los indicadores correspondientes.

INDICADORES	VALOR
	Supone 2 puntos.
	Supone 2 puntos más para esa casilla.
	Supone 1 punto más para esa casilla.
	Este indicador no suma puntos.
	Este indicador elimina todo punto de esa casilla.
	Estos indicadores duplican (x2) los puntos si corresponden con tu símbolo de explotación. Estos símbolos vienen indicado en tu tarjeta de personaje.

El juego finalizará cuando no quede ninguna carta de juego.

THE GOLDEN CLOCK

24 de marzo de 2016

ANIMAGINA JUEGOS DE MESA

©2016



© 2016 Animagina

