Huida Paranormal

“Un juego de acción alienígena sobre el último hombre en la tierra”

Diseño: Martin Oddino

Este juego fue creado en el marco de la Game Jam realizada en la ciudad de Villa María el día 23 de Mayo de 2015.

Introducción

*“En el año 2215 una raza alienígena invadió la tierra y extermino a la raza humana, dejando un único espécimen como sujeto de pruebas. Algunos aliens rebeldes han decidido ayudar al humano a huir del laboratorio de pruebas. Lo que los traidores no saben es que algunos alienígenas leales se han infiltrado y trataran de detener el plan de huida”.*

En este juego cada jugador representa a un alienígena que intenta ayudar a la huida del humano o a uno que intenta desbaratar ese plan. Es un juego para 4 jugadores semi cooperativo de negociación e intuición.

Contenido

1 tablero

1 figura de humano

1 ficha de jugador inicial

4 figuras de guardia alien

6 cartas de rol (3 leales y 3 traidores)

4 mazos de órdenes (los paneles, el humano y dos para los guardias)

10 fichas de panel móvil

1 dado de 4 caras

2 contadores

Preparación

Se coloca en el centro de la mesa el tablero y sobre él se acomodan en su ubicación inicial al humano, los paneles móviles, los guardias y los contadores correspondientes a las rondas de juego y a los guardias derrotados en cero. Luego cada jugador elige un número del 1 al 4 (sin repetir) y se lanza el dado. El primer jugador que obtiene el numero elegido toma la ficha de jugador inicial y el mazo correspondiente a su número (cada mazo tiene un número del 1 al 4). Se sigue tirando el dado hasta que todos los jugadores tengan asignado un mazo. Por ultimo cada jugador recibe al azar una carta de rol que deberá permanecer oculta hasta el final de la partida.

Condiciones de victoria

La carta de rol de un jugador determina la manera en la que puede ganar el juego.

* **Jugadores Leales ganan si…**
1. El humano muere.
2. Al transcurrir 15 rondas de juego el humano aún no ha huido.
* **Jugadores traidores ganan si…**
1. El humano abandona el tablero por alguna de las 2 salidas en el borde derecho.
2. Los guardias mueren 4 veces (no es necesario que sea 4 veces el mismo).

Rondas de juego

Cada ronda de juego se conforma de los siguientes pasos:

1. Cada jugador baraja su mazo y roba 5 cartas, de las cuales solo podrá conservar 3 (las otras dos las devuelve a la parte superior de su mazo).
2. Luego cada jugador coloca boca abajo frente a si las 3 cartas que eligió en el orden que quiere que sean ejecutadas (de izquierda a derecha).
3. El jugador que inicia la ronda revela sus cartas y las resuelve en orden. Luego los demás jugadores harán lo mismo en el sentido de las agujas del reloj.
4. Una vez finalizada la resolución de las cartas cada jugador debe pasar su mazo al jugador de la derecha y nuevamente cada uno debe declarar un número. El que obtenga el resultado en el dado será el próximo jugador inicial.

Mazos de órdenes

Cada mazo de órdenes afecta a un aspecto del tablero de juego.

1. **El mazo del humano** permite al jugador decidir en qué dirección avanzara en esta ronda el humano prisionero. El humano no puede acceder a casillas vigiladas por los guardias. Si el humano entra en la casilla de un guardia lo mata (si todavía le sobra un movimiento lo pierde).
2. **El mazo de paneles** permite decidir que panel será desplazado hacia arriba o hacia abajo (un panel no puede desplazar a otro). En caso de que un panel choque contra un alien o humano lo desplazará 1 casilla en la dirección del panel. Si el humano o alien no tienen espacios donde moverse al ser desplazados será aplastados y mueren.
3. **El mazo de movimiento de guardias** permite mover al número de guardia indicado en la carta un paso en la dirección indicada. Un guardia mantiene vigilada la línea hacia la que está mirando.
4. **El mazo de rotación de guardias** permite rotar a un guardia 90º en sentido horario o anti horario según indique la carta. Además, si un guardia hubiera muerto, cada carta indica la coordenada del mapa donde aparecerá en juego nuevamente; el guardia aparece mirando hacia su dirección original (la del inicio del juego) y rota en la dirección indicada por la carta.