

# A LA MIERDA LOS IMPERIOS



<http://asociacionpifia.blogspot.com.es/>

## **A la mierda los imperios.**

Cada jugador controla un imperio que debe sobrevivir a distintas calamidades de origen sobrenatural.

Para ello, es necesario invertir con sabiduría en cada una de las 5 provincias, buscando aquellos lugares que más eficazmente aprovechen los recursos disponibles.

El jugador que sobreviva a todas las maldiciones, se proclamará ganador mientras observa la destrucción del resto de imperios, menos sabios o afortunados.

### **Componentes**

- 2 Dados de 6 caras, diferenciables por su tamaño o color.
- Una caja de ZacaChips! (Cubos demadera de 7 colores)
- Un tablero de situación de provincias por jugador.

### **Instrucciones**

Los ZacaChips representan 5 tipos de maldición, las inversiones que las evitan y la intervención favorable de los dioses. Cada uno de ellos se corresponde con un resultado en los dados, según la tabla:

El color de fichas que más hay será el superior y el menor el más bajo.

1	Pérdida de cosechas
2	Peste Negra
3	Plaga de langostas
4	Terremoto
5	Invasión Zombi
6	Inversión
*	Bendición divina

En el tablero de situación, cada provincia está numerada del 1 al 5. A la derecha de cada provincia se colocarán las maldiciones que la afecten y a la izquierda, las inversiones.

			P1																	
			P2																	
			P3																	
			P4																	
			P5																	

### **Turnos de juego**

Empezará jugando el jugador más gafe o más propenso a atraer la mala suerte.

1- ¡Se acerca el fin del mundo!

Cada jugador, en su turno, tira 2 dados de 6 caras.

El primer dado indica que se sufre una maldición con valores del 1 al 5. Se obtiene una inversión con un 6.

El segundo dado indica que provincia es afectada. Con valores del 1 al 5, el jugador coloca la maldición en la provincia correspondiente. En caso de ser 6, el jugador de la derecha elige en que provincia se coloca.

- Resultado especial: Si se saca un doble 6, se obtiene un cubo de Bendición Divina. Cuenta como 2 cubos de inversión y se podrá colocar en la provincia que el jugador desee.

## 2- Las maldiciones se extienden

El jugador de la izquierda debe estar atento en esta fase del juego, ya que es el responsable de la expansión de las maldiciones. Las maldiciones sólo se extienden si cumplen los requisitos al inicio de esta fase. Si se llegan a dar los requisitos durante el turno, las maldiciones no se expanden hasta la siguiente fase.

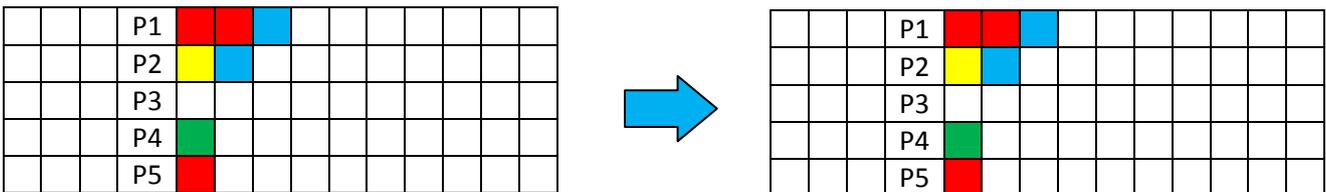
Existen 2 formas de expandir una maldición:

### - Expansión Rápida:

Se debe encontrar la misma maldición en provincias vecinas, pero con una diferencia de una altura y el espacio que ocuparía la pieza para completar la "L" vacío.

La provincia con la maldición a menor altura recibe una maldición extra de ese tipo.

*Ejemplo:*

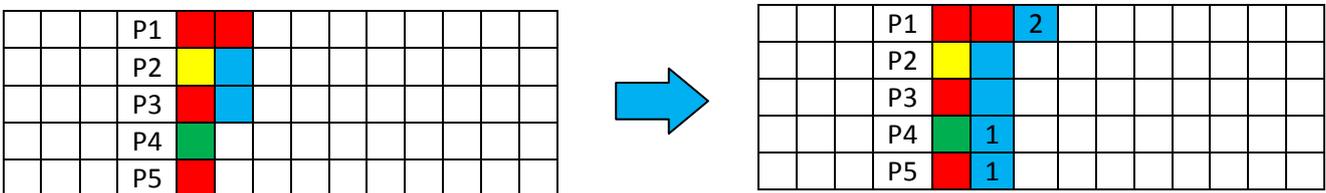


Las provincias 1 y 2 tienen una maldición azul, y están cumpliendo las condiciones necesarias, la maldición se expande en la provincia 2, dado que es la de menor altura.

### - Expansión Lenta:

Si existen 2 maldiciones en 2 provincias vecinas a la misma altura, una tercera provincia se ve afectada.

*Ejemplo:*



Hay una maldición azul en las provincias P2 y P3, que están juntas: El jugador de la izquierda decide si la maldición se expande a P1 o a P4. Esto es muy importante, porque si se coloca en P4, el próximo turno podría pasar a P5, dado que P3 y P4 se encuentran afectadas (1), pero si se coloca en P1, la maldición no se expandiría más (2).

### - Como NO se expanden las maldiciones:

	P1	1	1	2						
	P2	3	2							
	P3	3								
	P4									
	P5									

Caso 1: La misma maldición 2 veces contigua en la misma provincia NO genera una expansión horizontal.

Caso 2: Si la maldición está en provincias vecinas, con una diferencia de una altura, pero con una maldición entre ambas NO hay Expansión Rápida.

Caso 3: Si existen 2 maldiciones en 2 provincias vecinas a la misma altura pero toda la columna está ocupada, NO hay Expansión Lenta.

### 3- Contar las bajas

En esta fase, el jugador cuenta los cubos de maldiciones. Si suma 15 o más, su imperio se ha desmoronado y pierde.

Ninguna provincia puede sumar más de 10 maldiciones. Si hubiese que colocar una maldición en una provincia que ya tuviera 10 maldiciones, esa maldición no afecta al reino.

### 4- Evitar el fin (Colocación de cubo de inversión)

En esta fase, el jugador coloca su inversión en la provincia que crea más conveniente. Las inversiones sirven para paliar las catástrofes y se colocan a la izquierda de las provincias seleccionadas.



### 5- Resultados de la inversión

El jugador que sume 3 inversiones en una de sus provincias elimina una maldición de esa provincia. Elige una maldición y quita todos los cubos de ese color de la fila de la provincia. Luego, sin variar el orden, junta hacia la izquierda los cubos de las maldiciones que queden y quita los cubos de inversión de esa provincia.

Si un jugador coloca 3 inversiones en una provincia sin maldiciones, mala suerte: Los administradores del imperio se ha quedado todos los recursos. Merecen la horca, pero te quedas sin los cubos de inversión.

Estas 3 inversiones pueden ser fruto de 3 inversiones o 1 inversión y una bendición divina (que valen por 2).

### 6- Cambio de jugador

Una vez concluido su turno pasará a jugar el jugador de la derecha.

Se repetirán las fases hasta que se van eliminando jugadores, es importante tener en cuenta que se ha de terminar la ronda.