



MidgardHex

**Un juego de mesa competitivo
inspirado en la cultura Vikinga y la mitología Nórdica**

Por: Joan Lopez - jslopezr00@gmail.com | joansebastianlopez.com

Repositorio: github.com/joanhalo2/Midgard

Jugadores: 2 - 4 | Tiempo: 60 min



Resumen del juego

Objetivo

En MidgardHex se gana cuando se derrota al Jarl (Regente) que comanda el ejercito de tu(s) contrincante(s). Se podría definir la esencia del juego con las siguientes preguntas:

¿Que tipo de juego es MidgardHex?

MidgardHex es un juego de tipo competitivo cuyo principal objetivo es derrotar al Jarl enemigo derrotando a su vez al ejercito enemigo.

¿Qué historia cuenta el juego?

Midgar se inspira en el ajedrez para la base de enfrentamiento entre dos ejércitos Vikingos, pero utiliza elementos de la mitología Nórdica y de aspectos militares historicos de la época Vikinga (siglos IX,X,XII).

¿Para cuantas personas está diseñado?

Inicialmente está diseñado para dos (2) personas, pero si se extiende el tamaño del tablero pueden jugar hasta cuatro(4) personas.

Cuales son sus principales mecánicas?

Usa principalmente elementos de azar por medio del lanzamiento de dados de 4, 6, y 20 lados respectivamente. Adicionalmente el tablero basado en piezas hexagonales permite simular un campo de batalla y la utilización de elementos propios de juegos de cartas coleccionables, así como elementos de juegos de rol.

Definiciones

Pieza:

Ficha que representa a una (1) unidad de batalla (Jarl, Guerrero, etc)

Loza:

Pieza hexagonal que representa un (1) espacio en el terreno de juego (tablero)

Tirada:

También conocida como lanzamiento, se refiere al acto de lanzar un dado.

Modificadores:

Son los valores unitarios (ej: +2,+3,+5) que se le adicionan al resultado de una tirada o lanzamiento.

Clase de dificultad (CD):

Se refiere al número objetivo que se debe igualar o superar en una tirada.

Por ejemplo, una expresión del tipo CD16 indica que en el resultado de una tirada (sumando los modificadores correspondientes) debe ser igual o superior a 16.

1d20:

Abreviatura para referirse a un dado de 20 caras.

De igual forma 1d4 y 1d6 se refieren a dados de 4 y 6 caras respectivamente.

Ventaja:

Consiste en lanzar 2d20 y tomar como resultado el mayor valor entre ambos

Desventaja:

Consiste en lanzar 2d20 y tomar como resultado el menor valor entre ambos

Configuración inicial de la partida

1. Se barajan los mazos de Fuerzas de Batalla y de Piezas Míticas.

2. Distribución inicial de piezas por cada jugador/ra:

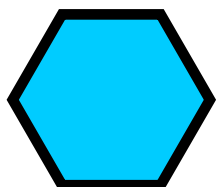
Pieza	Cantidad inicial
Jarl	1
Guerrero	10
Arquero	5
Lancero	5

4. Distribución de losas:

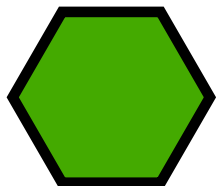
2 Personas	3 Personas	4 Personas
20 Charcos	28 Charcos	38 Charcos
60 Praderas	85 Praderas	112 Praderas
11 Tierras	14 Tierras	19 Tierras
Total: 91	Total: 127	Total: 169

3. Tipos de losas:

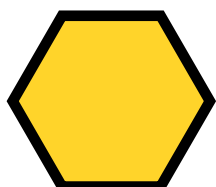
Charcos: Aplica *desventaja* a todas las tiradas realizadas por cualquier pieza mientras permanezca en esta losa.



Praderas: No aplica ninguna regla.



Tierras: Aplica *ventaja* a todas las tiradas realizadas por cualquier pieza mientras permanezca en esta losa.



5. Se distribuyen 2d20, 1d6 y 1d4 a cada persona.



Tablero

La siguiente disposición inicial del tablero aplica para partidas de **3 o más** jugadores/as. Esta disposición usa 7 losas de lado en un hexágono.

*Para partidas de 2 personas se sugiere usar un tablero con máximo **6 losas** de lado.*

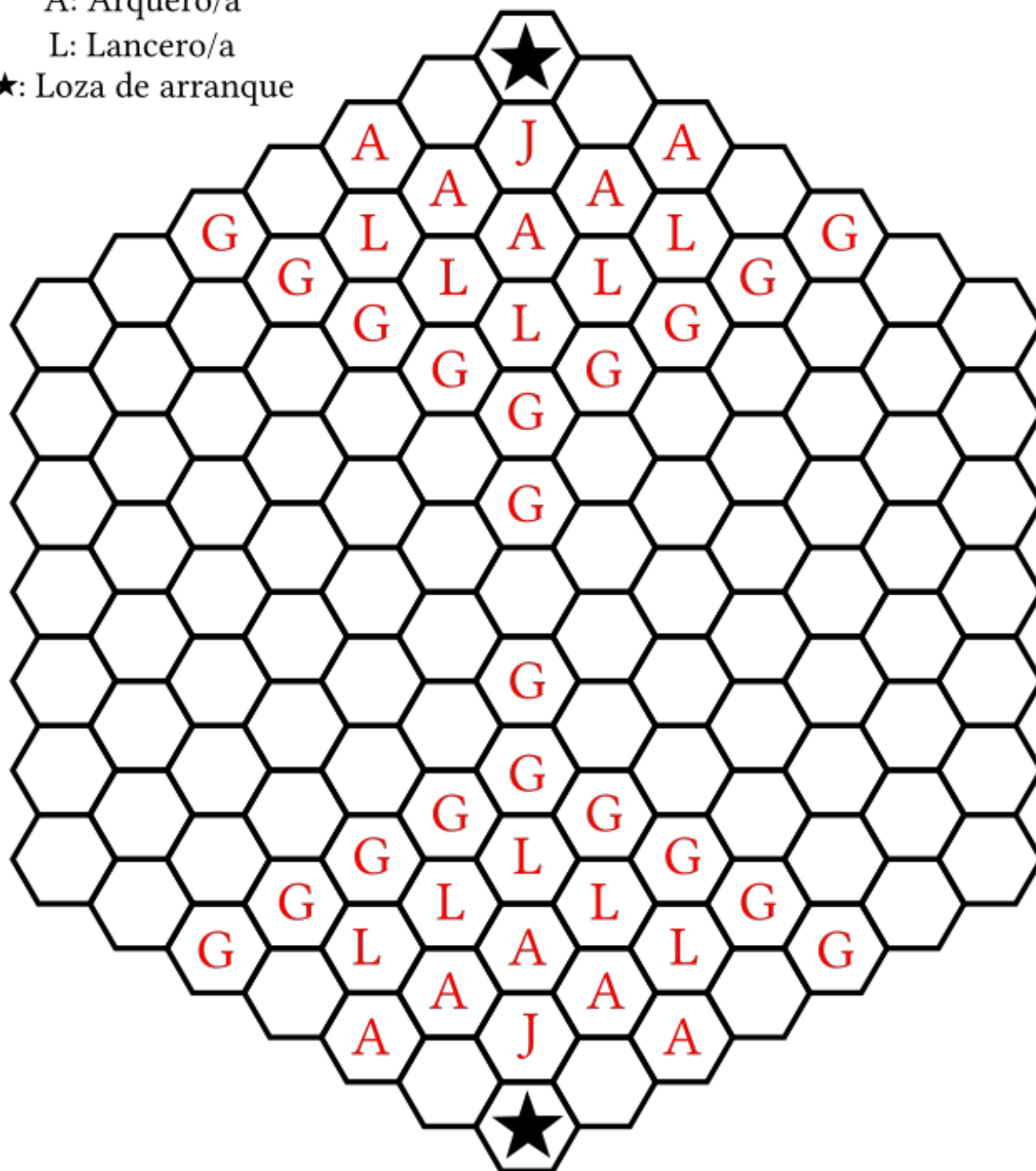
J: Jarl

G: Guerrero/a




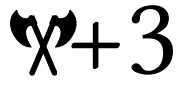






A: Arquero/a

L: Lancero/a

★: Loza de arranque



Principales características

Característica	Símbolo	Descripción	Ejemplo
Armadura		Valor de la CD a superar con una tirada de un dado 1d20	
Bonificador de Ataque		Bonificador que se debe sumar al resultado de la tirada de 1d20	
Movimiento		Cantidad de lozas que se puede mover la pieza por turno	
Alcance		Cantidad máxima de lozas que puede alcanzar un ataque de dicha pieza	
Puntos de sacrificio		Valor unitario que sirve para conseguir Cartas de Fuerza de Batalla o Favores de los Dioses	

Acciones

I. Atacar:

- o. Declarar con que pieza se va a atacar y luego indicar la pieza objetivo del ataque
1. Determinar si en la loza actual se aplica ventaja o desventaja, caso en el cual se deben lanzar 2d20 y escoger el valor mayor o menor según sea el caso.
2. Lanzar 1d20
3. Al valor del lanzamiento del paso anterior sumar los bonificadores de ataque correspondientes.
4. Si el valor total del lanzamiento supera el valor de la CD de la pieza objetivo dicha pieza es destruida y se ganan los puntos de sacrificio correspondientes a la pieza eliminada.

II. Ataques combinados:(Solo contra unidades Míticas)

Si 2 o más piezas están adyacentes a una misma pieza Mítica se pueden sumar los resultados de las tiradas de ataque con sus bonificadores correspondientes.

III. Realizar sacrificios:

Canjear las piezas enemigas capturadas por su valor total de Puntos de Sacrificio con el objetivo de obtener cartas de Fuerza de Batalla o Favores de los Dioses.

Piezas de juego

Piezas básicas

Estas piezas vienen predeterminadas desde el inicio mismo del juego



Piezas especiales

Estas piezas vienen se pueden obtener por medio de la tabla de *Favores de los dioses* pagando el coste de sacrificio correspondiente



Piezas míticas



Estas piezas se pueden obtener únicamente por medio de la habilidad última de un **Jarl** (Pagando 8 puntos de vida).



Dichas piezas tienen en sus descripciones habilidades especiales. *Los ataques realizados contra piezas míticas solo pueden ser ataques combinados.*

Ataques combinados:

Si dos (2) o más piezas están adyacentes a una misma pieza Mítica se pueden sumar los resultados de las tiradas de ataque con sus bonificadores correspondientes.

Fuerzas de Batalla y Favores de los Dioses

Estas cartas o favores se obtienen en la **Fase de sacrificios** (primer fase del turno) y tienen los siguientes costes:

COSTES:

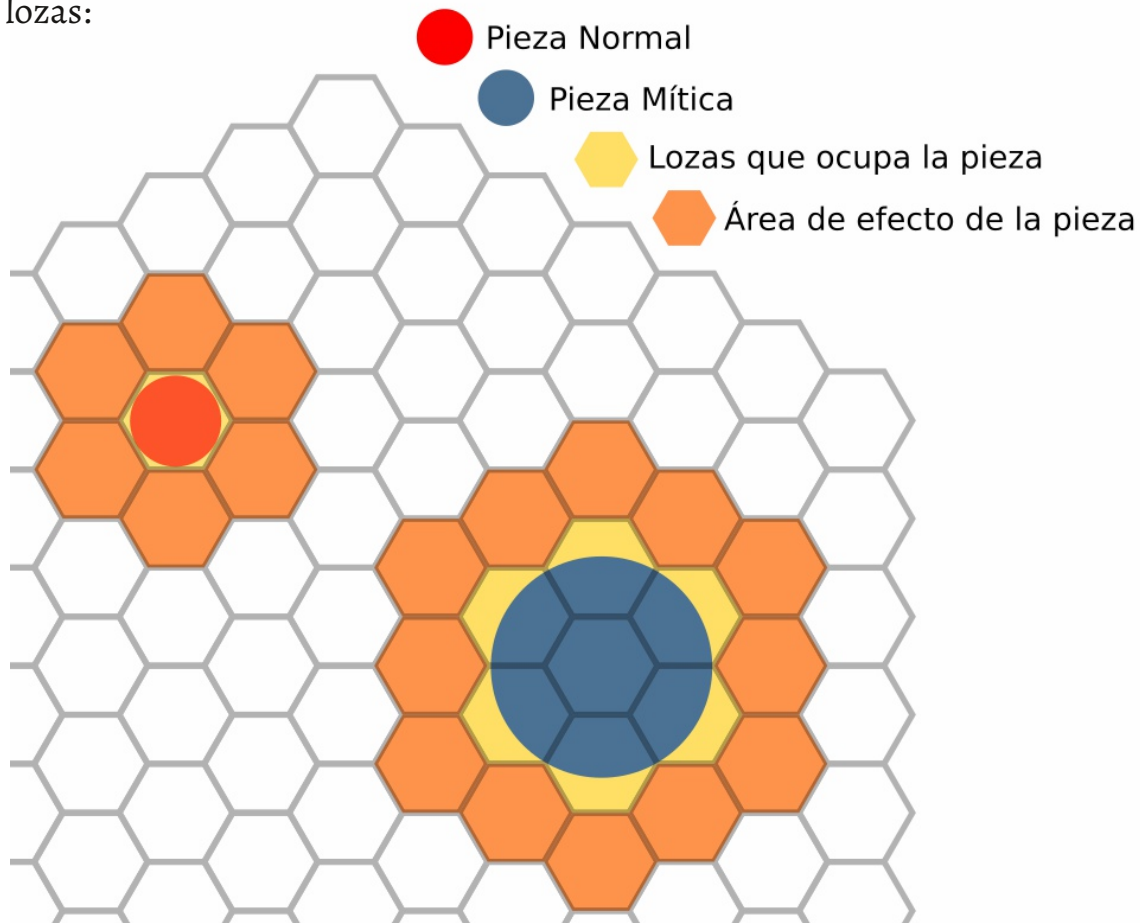
[x 3]: Obtienes una **Carta de Fuerza de Batalla** del mazo correspondiente.

[x 8]: Obtienes un lanzamiento de 2d6 en la tabla de **Favores de los Dioses**.



Tamaño de lozas y Área de Efecto

Las piezas míticas a diferencia de las piezas normales ocupan 7 lozas y su área de efecto es de 9 lozas:



Movimiento de piezas míticas

Todas las piezas míticas se mueven a razón de **1 losa** por movimiento, usando como ejemplo el siguiente diagrama:



Fases del turno

1. Fase de Sacrificios:

Al inicio de cada turno se pueden gastar los puntos de sacrificio conseguidos hasta el momento (💀) para obtener Cartas de Apoyo bien sean Fuerzas de Batalla o Favores de los Dioses. Los puntos de sacrificio usados no pueden ser recuperados.

2. Fase de Movimiento:

Por cada turno se disponen de hasta un máximo de 3 unidades de movimiento (↻), estas unidades se pueden distribuir libremente entre las piezas deseadas.

3. Fase de Jarl:

Se activa una de las habilidades del/la Jarl. Si se invocaron piezas míticas, estas podrán moverse hasta el próximo turno.

4. Fase de Ataque:

Por cada turno, luego de haberse llevado a cabo la fase de Movimiento correspondiente, Se pueden declarar hasta un máximo de 3 piezas atacantes que cumplan los requisitos de alcance. Cada pieza solo puede atacar 1 única vez.

5. Final del turno

Luego de resolverse los resultados de las tiradas de ataque realizadas en la fase anterior, se procede a evaluar qué piezas enemigas se lograron derrotar para hacer un recuento de los puntos de sacrificio obtenidos este turno.

Jarls



1. **Dado de daño:** Indica el dado (1d4 en este ejemplo) que se debe lanzar una vez superada una tirada de ataque que afecta al Jarl que está siendo atacado/a.

2. **Armadura:** Valor de la CD(15 en este ejemplo) a superar con una tirada de 1d20.

3. **Indicadores** de movimiento, bonificador de ataque y alcance que aplican para dicho/a Jarl.

4. +2 Significa "Incrementa el contador de vidas en 2 unidades, si una vez por turno se supera una tirada de 1d20 con CD15".

5. -2 Significa "Decrementa el contador de vidas en 2 unidades, y todas las unidades adyacentes al/la Jarl recibirán un bonificador de +2 en sus tiradas de ataque durante este turno".

6. El valor de -8 Significa "Decrementa el contador de vidas en 8 unidades, y podrás invocar al campo de batalla (desde la loza de arranque) una criatura Mítica escogida al azar de la baraja correspondiente".

7. Valor inicial del contador de vidas del/la Jarl.

Favores de los Dioses (Tabla)

Coste: [👁x 8]

2d6	Favor obtenido
2	Tu Jarl obtiene [❤ + 5] únicamente por este turno
3	Tus oponentes obtienen [🛡 - 3] en todas sus piezas por este turno
4	Recuperas tus Guerreros abatidos por tus oponentes
5	Ganas 3 nuevos Lanceros
6	Ganas 3 nuevos Guerreros
7	Tu petición a los dioses es ignorada (no ganas ningún beneficio)
8	Ganas 3 nuevos Arqueros
9	Recuperas tus Lanceros o Arqueros abatidos por tus oponentes
10	Obtienes un bonificador de +5 en todas tus tiradas este turno
11	Tus oponentes tienen desventaja en todas sus tiradas el siguiente turno (la desventaja no es acumulable)
12	Ganas 2 unidades especiales a tu elección

Créditos adicionales

1. Distintos cliparts usados principalmente en el arte de las piezas míticas y las fuerzas de batalla fueron tomadas de <https://www.openclipart.org>
2. “Warrior dude” Por: Ironthunder bajo la licencia Creative Commons-BY 3.0: <https://opengameart.org/content/warrior-dude>
3. “Warlord Portrait” Por Justin Nichol bajo la licencia Creative Commons-BY 3.0: <https://opengameart.org/content/warlord-portrait>

OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.