

WAY OF THE SAMURAI

Roll and Write

Way of the samurai Roll and Write es un juego de duelos basado en *Way of the Samurai*, el juego de cartas lanzado en 2020.

Juega como Miyamoto Musashi y vive batallas épicas contra oponentes formidables.

Material necesario

Además del libro de combates que tienes en tus manos, necesitarás otros dos objetos esenciales:

- 4 dados estándar de seis caras.
- 1 lápiz.

Introducción

Way of the Samurai R&W se presenta en un libro de 39 duelos. Cada doble página representa un duelo. Cada duelo dura un máximo de 20 rondas. Durante cada ronda, tiras hasta 3 dados y asignas los resultados a tus atributos « Ataque », « Defensa » y/o « Concentración ». También puedes usar tu Ki para modificar algunos de tus resultados.
¡El objetivo es derrotar a tu oponente!

Presentación de los elementos del juego

Un duelo está representado por una doble página :
una **página de Jugador** y una **página de Adversario**.

Las páginas de Adversario varían de un Adversario a otro, y la página de Jugador también puede cambiar en función de la dificultad del combate.

PAGINA DE JUGADOR

Puntos Ki del jugador.

Cuando gastes un punto Ki, márcalo. Si ganas un punto Ki, borra la marca de un punto Ki ya marcado o dibuja un nuevo Ki.

Zona del Jugador.

Esta tabla muestra las Rondas y la asignación de las características del jugador.

Tabla de Heridas de nivel 1 y 2.

Esta tabla muestra las Heridas de nivel 1 y 2.

Puntos de Vida del jugador.

Cuando pierdas un punto de vida, marca un corazón. Cuando no tengas más puntos de vida, la partida está acabada.

Miyamoto Musashi

Tabla de Concentración.

Esta tabla muestra las recompensas que puedes obtener al acumular puntos de concentración.

Tabla de Heridas Profundas.

Esta tabla muestra las Heridas Profundas.

PAGINA DE ADVERSARIO

Nombre del adversario

Puntos de Vida del adversario.

Cuando el adversario pierda un punto de Vida, marca un corazón.

Zona de defensa y contraataque del adversario.

Esta tabla muestra los niveles de defensa y contraataque del adversario. También muestra el daño que recibirá el jugador si no alcanza determinados niveles de defensa.

Nivel de dificultad.

Los niveles van de 1 a 4 estrellas.

Zona de resistencia del adversario.

Este es el nivel de ataque que necesitas alcanzar para hacer daño a tu adversario.

Adversario

Desarrollo de una partida

Cada partida supone un combate.

Un combate se desarrolla a lo largo de un máximo de 20 rondas.

Una ronda se divide en 2 fases: la fase del Jugador y la fase del Adversario.




Una ronda se juega con 4 dados. Tú tiras un número determinado de esos 4 dados en la fase del Jugador, y luego el Adversario tira los dados restantes en la fase del Adversario.

Cuanto más dados tires en la fase de Jugador, mayor será tu Ataque y/o Defensa y/o Concentración. Por otro lado, cuantos menos dados tire el Adversario, ¡más formidables serán su defensa y su contraataque!

Presentación de la Zona del Jugador

La zona del jugador es el elemento más importante de la página de Jugador. Esta tabla tiene 4 columnas: Ronda, Ataque, Defensa y Concentración.

ROUND			
	ATTACK	DEFENSE	CONCENTRATION
1			
2			
3			

La columna Ronda está dividida en dos partes, la primera para mostrar el número de ronda y la segunda para definir el número de dados que puedes tirar en esa ronda. Si tiene este símbolo:  puedes tirar **hasta 3 dados** de los 4. Si tiene este símbolo:  **hasta 2 dados**. Por último, si tiene este símbolo:  puedes lanzar **sólo un dado** en esa ronda. El dado o dados restantes de los 4 iniciales serán lanzados por el adversario en la fase del Adversario.

El resultado de cada dado te permite definir tus niveles de las otras columnas Ataque, Defensa y Concentración en esa ronda.


La columna Ataque te permite introducir tu nivel de Ataque para esa ronda. También está dividida en dos partes. La primera parte es para introducir tu nivel de Ataque. La segunda parte se utiliza para introducir el mismo nivel de ataque después de restar el valor de defensa del adversario (la Defensa del adversario se conoce en la Fase del Adversario).

La columna Defensa te permite introducir tu nivel de Defensa para esa ronda. También está dividida en dos partes. La primera parte es para que introduzcas tu nivel de Defensa. La segunda parte es para especificar si tu defensa ha tenido éxito o no. Debes poner una uve (V) si tu Defensa ha funcionado y una cruz (X) si ha fallado.

La columna Concentración puedes introducir los puntos de concentración que quieres acumular para activar una bonificación o un ataque sorpresa más adelante.

Desarrollo de una ronda (y más cosas)

Aquí tienes un desarrollo detallado de las 3 primeras rondas de una partida. Con estas 3 rondas, tendrás todos los ejemplos y detalles que necesitas para conocer a fondo las reglas del juego.

- Jugamos contra Oda Nobunaga.
- Cada ronda siempre empieza con la Fase del Jugador.
- Sitúa los 4 dados frente a ti.
- Consulta la primera línea de la Ronda 1, que muestra este símbolo: 
- Indica que puedes tirar hasta 3 dados. Decides tirar los 3.
- Los resultados de tus dados son: 3 ; 5 ; 4.
- Cuando lanzas varios dados, no puedes dividir el resultado de un dado, pero si puedes sumar varios dados. (Si lanzas un solo dado, consulta la página 9)
- Utilizas 3 y 4 para tu nivel de Ataque. Por lo tanto, al sumarlos tienes 7 de Ataque.
- Utilizas 5 para tu nivel de Defensa. Por lo tanto tienes 5 de Defensa.
- No te queda más dados, por lo que tu Concentración es 0.

ROUND		 ATTACK	 DEFENSE	 CONCENTRATION
1		7	5	0
2				

Una vez que la **fase del Jugador** ha terminado, comienza la **fase del Adversario** :

- Se tira el dado restante. El resultado es un 6.
- Consulta la línea 6 de la tabla *Zona de Defensa y contraataque del adversario*.


Sus 4 columnas deben leerse de izquierda a derecha.

La primera columna corresponde a la suma total de los dados del adversario y describirá la acción del adversario para esta ronda. En nuestro caso, el total del adversario fue 6, por lo que es la línea 6 la que nos interesa.

La segunda columna muestra la Defensa del Adversario para esta ronda.

La tercera columna muestra la condición de Contraataque del Adversario para esta ronda.

La cuarta y última columna muestra el daño que recibirás si tu Defensa no es suficiente ante el contraataque de tu adversario.

5	X		< 4	
6	X ²		< 3	-4 
7	X ³		< 5	

- En la segunda columna, las dos espadas cruzadas acompañadas de un número representan la Defensa de tu adversario para esta ronda. Resta este número a tu nivel de Ataque y escribe tu nivel de Ataque definitivo para esta ronda en la casilla correspondiente. En nuestro caso, la defensa del adversario es 2, por lo que nuestro nivel de Ataque definitivo es 5, ya que $7-2 = 5$.

ROUND		ATTACK	DEFENSE	CONCENTRATION
1		7 5	5	0
2				

- Ahora que ya tienes tu nivel de Ataque definitivo para la ronda, consulta inmediatamente la **Zona de resistencia de tu adversario** para saber cuánto daño le infliges. Tu ataque es 5, por lo que infliges 1 de daño a tu adversario. Marca un corazón en la página de Adversario.

Al conseguir un Ataque de 5, superas en 1 punto el 4 requerido, pero esto no cambia nada. Mientras estés por debajo del siguiente nivel de daño, los puntos extra se pierden.

	4: -1	6: -2	8: -3	10: -4
--	-------	-------	-------	--------

- Una vez completado tu ataque, debes recibir el contraataque del adversario. En nuestro caso, el contraataque del adversario nos dice que si tu Defensa es estrictamente inferior a 3, recibes 4 puntos de daño. Como tu Defensa es 5, no recibes ningún daño. Marca la casilla correspondiente en tu nivel de Defensa ✓.

	< 4
	< 3
	< 5

Termina la ronda 1. Comienza la ronda 2.

Ronda 2

1						
2						

- Puedes tirar hasta 2 dados en esta ronda. Decides tirar 2.
- El resultado es: 5 ; 1.

El 1 no te va a ayudar demasiado, así que decides usar un punto de Ki para volver a tirar el dado en cuestión.

El Ki

Tus puntos de Ki son de gran ayuda durante el combate.

Durante la fase del Jugador, puedes gastar 1 punto de Ki para hacer una acción a elegir entre las siguientes:

- ❖ Volver a lanzar uno de tus dados.
- ❖ Aumentar en 1 una de tus estadísticas de Ataque o Defensa.

Durante la fase del Adversario, puedes gastar 1 punto de Ki para:

- ❖ Volver a lanzar todos los dados del Adversario.

Sólo puedes usar un máximo de 3 puntos de Ki por ronda.

Cuando te quedas sin puntos de Ki, el juego continúa normalmente.

Puedes recuperar puntos de Ki usando tu Concentración (ver páginas 6 y 7).

- Vuelves a lanzar el dado de valor 1 y obtienes un 4. Tus resultados son 5 y 4.
- Decides usar 5 en Ataque, 0 en Defensa y 4 en Concentración.

ROUND			
	ATTACK	DEFENSE	CONCENTRATION
1	 7 5	5 ✓	0
2	 5	0	4
3	 4		

La Concentración

La Concentración es una estrategia que da buenos resultados en muchos casos. Cuando tienes uno o más dados que no quieres usar para Ataque o Defensa porque son demasiado bajos o por otras razones, puedes colocarlos en Concentración. La Concentración funciona como una reserva de puntos que puedes gastar para obtener bonificaciones o ataques sorpresa contra tu adversario.

- ❖ Consulta la tabla de Concentración para saber cuántos puntos de Concentración necesitas pagar por cada bonificación.
- ❖ Los puntos de Concentración sólo se pueden gastar durante la **fase del Jugador**.

Ejemplo:

Juan ha acumulado los puntos de Concentración del diagrama A (ver siguiente pág). Durante la fase de Jugador, decide gastar 12 puntos para hacer un ataque sorpresa a su adversario. Por tanto, tacha los 12 puntos como en el diagrama B (ver siguiente pág) y escribe el número de puntos que sobran.

A		B		
CONCENTRATION		CONCENTRATION		
1		1		
0		0		
4		4		
0		0		
0		0		
5		5		
4		4 2		
3		3		
0		0		

8	+1	
12	-1	
18	+4	
23	-2	
28	+4	
34	-3	
40	-X	

Presentación de los diferentes bonus de Concentración

- ❖ 8 puntos: Ganas 1 punto de Ki.
- ❖ 12 puntos: El adversario pierde 1 punto de Vida.
- ❖ 18 puntos: Ganas un bonus de **+4 en Ataque** para gastar durante la ronda actual.
- ❖ 23 puntos: El adversario pierde 2 puntos de Vida.
- ❖ 28 puntos: Ganas un bonus de **+4 en Defensa** para gastar durante la ronda actual.
- ❖ 34 puntos: El adversario pierde 3 puntos de Vida.
- ❖ 40 puntos: Tira un dado de 6 caras. El adversario pierde X punto(s) de Vida. X = valor dado.

Si el resultado es un 6, tu oponente es decapitado. Ganas inmediatamente el duelo.

Nota: Sólo puedes hacer gasto de tus puntos de Concentración una vez por ronda.

- La fase del Jugador termina, así que comienza la fase del Adversario.
- Quedan 2 dados, así que el adversario tira 2 dados. Salen el 5 y 2. Así que $5+2 = 7$.
- Consulta la línea 7 de la tabla *Zona de defensa y contraataque del adversario*.



7	X ³	👤 < 5	🩸
---	----------------	-------	---

- La línea 7 nos dice que restemos 3 de tu nivel de Ataque. Te quedas con 2 de Ataque. Esto no es suficiente para hacer ningún daño a tu oponente.

ROUND		ATTACK	DEFENSE	CONCENTRATION
1	🎲 3	7	5	✓ 0
2	🎲 5	5	2	x 4
3	🎲 6			

- La línea 7 también especifica que si tu Defensa es estrictamente inferior a 5 sufres una **Herida de Nivel 1**.

Las Heridas

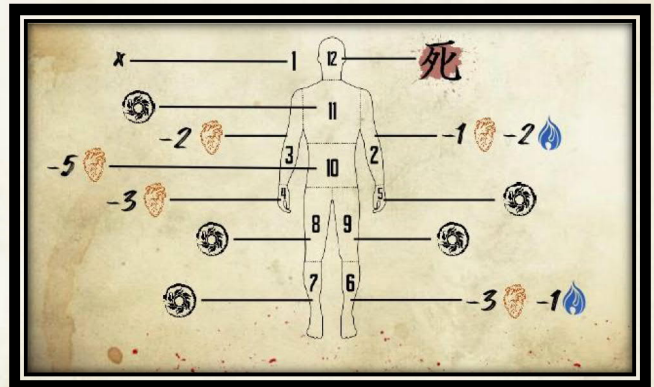
Existen dos tipos de Heridas, las Heridas de nivel 1 y las Heridas de nivel 2. Respectivamente representadas por  y por .

Cuando recibes una **Herida de nivel 1** debes tirar **un D6** y consultar la tabla de Heridas en la página de Jugador.


Cuando recibes una **Herida de nivel 2** debes tirar **dos D6** y consultar esa misma tabla.

Para saber qué parte del cuerpo te ha herido el adversario y su daño, calcula la suma de los dados lanzados y busca su resultado en la correspondiente zona del cuerpo.

- ❖ Si recibes una Herida de Nivel 1 y el resultado del dado es 1, esquivas el ataque y no recibes ninguna herida.
- ❖ Si recibes una Herida de Nivel 2 y el resultado del dado es 12, eres decapitado por tu adversario y pierdes el duelo.
- ❖ Si la Herida es , recibes una Herida Profunda. (Ver más abajo)
- ❖ Si debes perder Ki y no te queda nada de este, pierdes ese(os) punto(s) de Vida.
- ❖ Cuando recibas una Herida, marca la zona que ha sido afectada.
- ❖ Si recibes una Herida en una zona que ya ha sido afectada (excepto las zonas 1 ó 12), pierdes el miembro en cuestión o la zona queda gravemente afectada. Recibes dicho daño y **continúas el duelo con la siguiente restricción: sólo puedes tirar un dado por Ronda, y tu adversario siempre tirará 3 hasta el final de la partida.**



Las Heridas Profundas

Cuando la Herida tiene este símbolo , recibes una Herida Profunda. Tiras inmediatamente un D6 y consulta la tabla de Heridas Profundas. Las Heridas Profundas son heridas que causan graves daños o minusvalías hasta el final del duelo. Cuando recibas una Herida Profunda, marca el pequeño círculo al comienzo de la correspondiente Herida Profunda.

Durante el mismo duelo, no puedes sufrir la misma Herida Profunda dos veces. Si esto ocurre, debes volver a tirar el D6.

Presentación de las diferentes Heridas Profundas:

- ❖ 1 – Hasta el final del duelo, ya no puedes utilizar tus dados 1; se descartan directamente hasta la siguiente ronda (no puedes volver a lanzarlos utilizando Ki).
- ❖ 2 – Hasta el final del duelo, ya no puedes utilizar tus dados 2; se descartan directamente hasta la siguiente ronda (no puedes volver a lanzarlos utilizando Ki).

		
○		
○		
○		-1  / Round
○		 = 0
○		 -X 
○		 -X 

- ❖ 3 – Pierdes 1 punto de Vida al comienzo de cada ronda.
- ❖ 4 – Tus puntos de Concentración se reducen a cero. Elimina todos tus Puntos de Concentración de la columna Concentración. Puedes volver a acumularlos, pero empiezas desde cero.
- ❖ 5 – Tiras un D6 y pierdes X punto(s) de Ki. X = el resultado del dado.
- ❖ 6 – Tiras un D6 y pierdes X punto(s) de Vida. X = el resultado del dado.

- En nuestro caso, tienes Defensa cero, por lo que sufres una Herida de Nivel 1.
- Tiras un dado y el resultado es 3. Por tanto, pierdes 2 puntos de Vida como se indica en la Zona 3, « tu brazo derecho queda afectado ».







Termina la ronda 2. Comienza la ronda 3.

ROUND		 ATTACK	 DEFENSE	 CONCENTRATION
1		7 5	5	✓ 0
2		5	2	x 4
3				

- La Ronda 3 sólo permite tirar un dado. Lo haces y su resultado es 5.
- Lo repartes escribiendo 3 en Ataque, 2 en Defensa y 0 en Concentración.

Cuando lanzas un solo dado, y sólo en este caso, tienes la opción de dividir el resultado del dado para repartir sus puntos entre tu Ataque, Defensa y Concentración.

- Usas 1 punto de Ki para aumentar tu Ataque a 4.

ROUND		 ATTACK	 DEFENSE	 CONCENTRATION
1		7 5	5	✓ 0
2		5	2	x 4
3		4	2	0

- El adversario lanza 3 dados. La suma de los 3 dados es igual a 10.
- Miras la línea 10 y ves que vas a recibir una Herida de Nivel 2.
- Utilizas un punto de Ki para volver a tirar los 3 dados del adversario. El nuevo resultado es 13.

- La línea 13 nos dice que el adversario tiene una Defensa de cero, por lo que recibe tu Ataque de 4.
- El adversario pierde 1 punto de Vida. Marca un corazón.
- Su contraataque es 2, pero tú tienes 2 de Defensa, así que no recibes daño.

10	X ⁰	0 < 3	2
11	X ¹	0 < 2	-1
12	X ²	0 < 1	-1
13	X ⁰	0 < 2	-2

La ronda 3 ha terminado.

Continúa así, ronda tras ronda y ¡que gane el mejor!

Condición de Victoria

- ❖ Si el adversario se queda sin puntos de Vida, ganas la partida.

Condición de Derrota

- ❖ Si te quedas sin puntos de Vida, pierdes la partida.

Condiciones de fracaso sin derrota

- ❖ Al final de la ronda 20, si te queda más Vida que a tu adversario, éste se rinde. Has desenfundado tu espada sin victoria, no es muy glorioso....
- ❖ Al final de la ronda 20, si a tu adversario le queda más Vida que a ti, abandonas el combate. Vas a practicar un poco más...

Resumen de una Ronda

Fase del Jugador

- Tirar uno o más dados.
- Repartir los resultados en tus estadísticas de la ronda.

Fase del Adversario

- Tirar el dado o dados del adversario.
- Calcular tu nivel de Ataque definitivo.
- Causar daño o no según tu nivel de Ataque definitivo.
- Sufrir el Contraataque del adversario según tu nivel de Defensa.
- Proceder con la siguiente ronda.

¿Tienes alguna pregunta sobre una regla?

*Pregúntala en la página de Facebook: **Way of the samurai – Alone Editions** o envía un email a aloneeditions@gmail.com*

Way of the samurai Roll and Write es un juego de Youssef Fârhi, publicado por Alone Editions.

Ilustraciones: Warm Tail Art, Isaxar, DhImage, Kalleck. Traducción al castellano: Jamchico. Todos los derechos reservados © 2024