

Battle Wars

Créditos

Estudiantes Desvelados ©



Vanessa Hernández Gómez

Ximena Ramírez Lopez



Alexander García Mares

José Johan Tadeo Ruiz Sánchez



Isaí Gómez Gómez

Karina García Lara



Bath Wars

Estudiantes Desvelados ©

Contenido del Juego

46 cartas
104 fichas (26 de cada color, rosa, azul, verde y morado)
Un tablero de juego
Dos dados
Un instructivo

Bath Wars

Preparación

Monitor: Los jugadores tendrán que escoger a una persona que esté al pendiente de cada ronda para saber en qué momento entran las cartas.

Repartir las cartas: Se entregan tres cartas a cada jugador antes de empezar la partida.

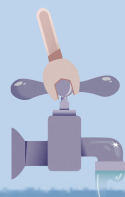
Jabonera: Colocar en la jabonera las 26 fichas antes de iniciar.

Cartas



Grifo

Esta carta duplica tus movimientos durante tres turnos.



Robar Grifo

Esta carta se puede utilizar para quitarle el grifo a tu contrincante.



Corriente de agua

Con esta carta puedes moverte dos lugares extra.



Freeze

Puedes omitir el turno de un jugador por un turno.



Bloqueo

Al contrario de la carta de “Robar grifo” puedes usar esta carta para defenderte del robo.



Reventar burbuja

Sirve para reventar la burbuja de alguno de tus oponentes.



Zote

Sirve para evitar que los demás jugadores exploten tus burbujas durante cuatro turnos.



Escudo

Esta carta evita que cualquier jugador reviente tu burbuja.



Bubujero

Puedes crear una nueva burbuja gracias a esta carta.

Bath Wars

Reglas

Se empieza desde la jabonera, en cada lado de tablero por jugador y el jugador que decida iniciar primero tira los dados. El jugador decide si repartir el número de los dados entre dos o más burbujas o solamente una.

El monitor debe estar atento de cada vuelta, pues una vez que se hayan completado dos rondas de tirar los dados se podrán empezar a usar las cartas.

Después de usar una carta durante la ronda correspondiente tomas otra.

Hay dos maneras de fortalecer las burbujas, siendo la primera el uso de la carta “ZOTE” y la segunda consiste en que el jugador decida mover su burbuja en una casilla ocupada por otra de sus fichas, después de dos turnos tendrá que separarla para regresarla a una burbuja normal.

Para eliminar las burbujas de tus oponentes tienes dos opciones, usar la carta “POP!!!” u ocupar la casilla de otro jugador en donde tenga una ficha para que tu burbuja la reviente.

Cuando se refuerce una burbuja se tiene que voltear hacia el lado con el color más oscuro para que se sepa que esta burbuja tiene protección.

Solo te puedes mover hacia adelante o en forma de L.

Hay una ronda para tirar cartas por cada ronda de tirar los dados. En caso de que no quieras tirar una carta siempre puedes omitir tu turno.

Reglas

Para ganar el juego debes eliminar seis de las burbujas de tus contrincantes o adueñarte de la mayoría del tablero.

Pueden establecer un tiempo límite para hacer que el juego avance más rápido o dejar que el juego siga su curso.