

cementerio
maldito 2

OBJETOS A USAR:

- 1.- Dos fichas de diferente color.
- 2.- Dos dados de seis caras cada uno.
- 3.- Un marcador permanente.

REGLAS GENERALES:

- 1.- Por turno te puedes mover una casilla adyacente ortogonal, no en diagonal.
- 2.- Para ganar, debes llegar a cada una de las cuatro lápidas, y eliminarlas rellenando el círculo central.
- 3.- También podrás ganar si eliminas todas las vidas del enemigo.
- 4.- Pierdes si te eliminan todas tus vidas.

REGLAS POR TURNO:

- 1.- Primero, debes avanzar una casilla.
- 2.- Segundo, debes tirar los dos dados.

*Si los dados caen con números iguales, se activa la tabla Ventaja. Después debes tirar los dados otra vez.

*Si los dados caen con números diferentes, primero se debe tomar en cuenta el número mayor que activa la tabla Movimiento Enemigo, luego se debe tomar en cuenta el número menor que activa la tabla Suceso. Después debes empezar otro turno.

REGLAS DE LA TABLA VENTAJA:

- 1.- Si los dados muestran uno y uno, el enemigo perderá las vidas que indique el ataque.
- 2.- Si los dados muestran dos y dos, podrás teletransportarte directamente a cualquier lápida.
- 3.- Si los dados muestran tres y tres, podrás moverte una casilla extra.
- 4.- Si los dados muestran cuatro y cuatro, cualquier daño de la tabla Suceso no te afectará en ese mismo turno.
- 5.- Si los dados muestran cinco y cinco, podrás activar el super poder.
- 6.- Si los dados muestran seis y seis, obtienes una fuerza extra.

*Si tienes la fuerza x2, todos tus ataques o el super poder hará el doble de daño al enemigo.

*Si tienes la fuerza x3, todos tus ataques o el super poder hará el triple de daño al enemigo.

*Si tienes la fuerza x4, todos tus ataques o el super poder hará cuatro veces daño al enemigo.

*Si tienes la fuerza x5, todos tus ataques o el super poder hará cinco veces daño al enemigo.

REGLAS DE LA TABLA MOVIMIENTO ENEMIGO:

- 1.-El dado mayor de los dos dados lanzados en el turno muestra la fila del cuadro que será activado en ésta tabla.
- 2.-Cada cuadro en la tabla Movimiento Enemigo se activa por turno de izquierda a derecha, y debe ser tachado para que ya no se pueda activar en los siguientes turnos.
*Si todos los cuadros de la fila han sido tachados, simplemente el enemigo no se mueve en ese turno.
- 3.-Cuando la tabla es de flechas, se activa el cuadro de la dirección a la que se debe mover el enemigo en ese turno.
- 4.-Cuando la tabla es de coordenadas, se activa el cuadro de la casilla a la que se debe mover el enemigo en ese turno.

REGLAS DE LA TABLA SUCESO:

- 1.-El dado menor de los dos dados lanzados en el turno muestra la fila del cuadro que será activado en ésta tabla.
- 2.-Cada cuadro en la tabla Suceso se activa por turno de izquierda a derecha, y debe ser tachado para que ya no se pueda activar en los siguientes turnos.
*Si todos los cuadros de la fila han sido tachados, simplemente se termina el turno.
- 3.-Si el dado muestra uno, se activa el cuadro de las vidas que pierden el enemigo, tú, o ambos en ese turno.
- 4.-Si el dado muestra dos, se activa el cuadro de la columna que será afectada en ese turno.
*Si están el enemigo o tú, o ambos en esa columna, pierden las vidas que les indica el tornado.
- 5.-Si el dado muestra tres, se activa el cuadro de la coordenada que será afectada, y esa casilla debe ser tachada en ese turno.
*Si están el enemigo o tú, o ambos en esa coordenada, pierden las vidas que les indica el rayo.
- 6.-Si el dado muestra cuatro, se activa el cuadro de la dirección que se debe mover el enemigo y tú en ese turno.
*Si no hay casillas hacia dónde moverse, simplemente no se mueven.
- 7.-Si el dado muestra cinco, se activa el cuadro del dado rojo, y debes tirar sólo un dado.
*Si el dado muestra los mismos puntos del dado rojo, pierdes las vidas que te indica el fantasma en ese turno.

REGLAS DE LOS SUPER PODERES:



Al activar el super poder de Arquero, el enemigo pierde las vidas que indica el super poder.



Al activar el super poder de Sicario, podrás tachar cualquier casilla vacía.

*Si están el enemigo o tú, o ambos en esa casilla, pierden las vidas que les indica el super poder.



Al activar el super poder de Electro, las casillas adyacentes de su posición serán afectadas.

*Si está el enemigo en uno de las casillas afectadas, pierde las vidas que indica el super poder.



Al activar el super poder de Mago, la fila y columna de su posición serán afectadas.

*Si está el enemigo en la fila o columna afectada, pierde las vidas que indica el super poder.

ENEMIGOS:

Zombie



Colabazo



Tóxico



Brujo



Vampiro



Brujo



Poyoso



REGLAS DE LOS ENEMIGOS:

1.-El zombie tiene dos ataques.

*Si al terminar el turno ocupan la misma casilla, pierdes las vidas que indica su ataque directo.

*Si ocupas una casilla adyacente del zombie, pierdes las vidas que indica su ataque indirecto.

2.-El colabazo tiene un ataque.

*Si al terminar el turno ocupan la misma casilla, pierdes las vidas que indica su ataque directo.

3.-El tóxico es invulnerable al rayo y a las casillas tachadas, y cada casilla ocupada por él se debe tachar.

*Si al terminar el turno ocupan la misma casilla, pierdes las vidas que indica su ataque directo.

*Si ocupas una casilla tachada del tóxico, pierdes las vidas que indica su ataque indirecto.

4.-El brujo es invulnerable a la neblina.

*Si al terminar el turno ocupan la misma casilla, pierdes las vidas que indica su ataque directo.

*Si al terminar el turno ocupan la misma fila o columna, pierdes las vidas que indica su ataque indirecto.

5.-El vampiro es invulnerable al tornado.

*Si al terminar el turno ocupan la misma casilla, pierdes las vidas que indica su ataque directo.

6.-La bruja es invulnerable a la neblina y al tornado.

*Si al terminar el turno ocupan la misma casilla, pierdes las vidas que indica su ataque directo.

*Al terminar el turno, pierdes las vidas que indica su ataque indirecto.

7.-El payaso es invulnerable a la neblina, al tornado, al rayo, y a las casillas tachadas.

*Si al terminar cada turno, ocupan la misma casilla, pierdes las vidas que indica su ataque directo.

*Al terminar cada turno, pierdes las vidas que indica su ataque indirecto.



Vientojo

Ataque -1



Teletransporte



Movimiento Extra



Escudo Mágico



Super Poder -3



Fuerza



Ataque Directo -2

Ataque Indirecto -2



Suceso

1	2	1	1	2	1	2	2	1	2
D	F	C	G	D	A	F	B	E	C
B1	F7	A3	E1	E4	C6	G6	C4	G2	D2
←	←	↓	↑	↓	↑	→	↓	↑	→
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Movimiento Enemigo

↑	←	↑	↓	←	→	↓	→	←	↓
←	→	←	↑	↑	↑	→	←	↓	↓
↑	←	←	←	↑	↓	↓	↑	↓	→
↓	↑	↑	←	↓	←	↓	←	↑	→
↑	→	←	←	←	↑	↑	↓	↓	→



Arquero: Escena 1

juegoslogicos.shop



Vientojo

Ataque -1



Teletransporte



Movimiento Extra



Escudo Mágico



Super Poder -3



Fuerza



Ataque Directo -3



Suceso

1	2	1	2	1	1	2	2	1	2
D	A	B	E	C	F	G	A	C	G
E3	C2	E5	B6	D2	D5	B3	G3	B5	A1
→	→	↓	↓	←	↑	→	↓	←	↑
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Movimiento Enemigo

←	↑	↓	←	↓	→	→	←	↑	↑
←	↑	↑	↓	↑	←	↓	→	↓	←
↓	↑	←	↑	→	→	↓	↓	←	↑
→	←	←	↑	→	←	↓	↓	↓	↑
↑	↓	←	→	↑	↓	←	←	↓	→



	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							



Arquero: Escena 2

juegoslogicos.shop



Vientojo

Ataque -1



Teletransporte



Movimiento Extra



Escudo Mágico



Super Poder -3



Fuerza



Ataque Directo -5

Ataque Indirecto -3

Neblina

Tornado -3

Rayo -3

Viento

Fantasma -3

Suceso

2	1	1	2	1	2	2	1	2	1
E	C	B	F	B	A	C	E	D	G
B6	C2	A3	E1	E5	C5	G1	E3	E6	D4
↑	↓	↓	←	↓	→	↑	→	←	←
6	1	1	6	6	6	6	6	6	6

Movimiento Enemigo

←	←	↑	↓	↑	↓	→	↑	→	→
↑	←	→	→	←	↓	→	↓	↑	←
↓	↑	←	↑	↓	←	→	↓	→	→
↓	←	←	↑	↓	↑	←	→	↑	→
↓	↑	↑	↑	←	↓	↓	→	→	←



Arquero: Escena 3

juegoslogicos.shop



Vientojo

Ataque -1



Teletransporte



Movimiento Extra



Escudo Mágico



Super Poder -3



Fuerza



Ataque Directo -5

Ataque Indirecto -5

Neblina

Tornado -3

Rayo -3

Viento

Fantasma -3

Suceso

2	1	1	2	1	1	2	2	1	2
B	A	B	C	A	D	C	E	F	
B2	C5	E1	G4	D3	E6	A5	F2	D5	B3
↑	↓	→	↓	↑	→	↓	→	↑	←
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Movimiento Enemigo

↑	←	↑	←	→	↑	↓	←	↓	↓
↑	↑	←	←	←	↑	→	↓	↓	↓
↑	↑	↑	←	←	→	↓	↓	←	→
←	←	↑	↓	↓	←	→	→	↑	↑
↑	↑	←	←	→	↓	↓	←	→	↑



	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							





Vientojo

Ataque -1



Teletransporte



Movimiento Extra



Escudo Mágico



Super Poder -3



Fuerza



Ataque Directo -6



Neblina

Tornado -3

Rayo -3

Viento

Fantasma -3

Suceso

2	2	1	1	1	2	1	2	1	2
G	B	B	A	E	C	D	F	D	E
E6	A1	F3	D6	C2	B5	D4	C7	E1	C1
↓	↑	←	↑	↑	↓	→	↓	←	←
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Movimiento Enemigo

C4	F7	D1	A6	F2	A7	C3	A2	E4	D6
B4	E2	C5	G4	E6	B6	A4	B3	D3	D2
B5	F5	C2	E1	D5	G2	D7	F1	G6	B2
E5	B1	F3	C6	C7	A3	F4	C1	F6	A5
D4	E3	A1	G3	G1	E7	B7	G5	G7	E2



1

2



3

4

5

6

7



Arquero: Escena 5

juegoslogicos.shop



Vientojo

Ataque -1



Teletransporte



Movimiento Extra



Escudo Mágico



Super Poder -3



Fuerza



Ataque Directo -6

Ataque Indirecto -1



Neblina

Tornado -3

Rayo -3

Viento

Fantasma -3

Suceso

2	1	2	1	1	2	2	1	2	1
F	E	A	B	B	C	C	D	E	
D2	B3	C6	F4	G1	A7	E5	F7	B1	F2
←	→	↓	↑	↓	↑	↓	→	→	↑
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Movimiento Enemigo

↑	←	↑	↑	←	←	↓	→	↓	↓
→	↑	↓	↑	←	→	↓	←	↑	←
↑	↑	↑	←	←	←	↓	→	→	↓
→	←	←	↓	←	↑	→	↑	↑	↓
←	↑	↑	←	↑	←	↓	↓	→	→



Arquero: Escena 6

juegoslogicos.shop



Vientojo

Ataque -1



Teletransporte



Movimiento Extra



Escudo Mágico



Super Poder -3



Fuerza



Ataque Directo -6

Ataque Indirecto -1



Neblina

Tornado -3

Rayo -3

Viento

Fantasma -3

Suceso

↖2	↖2	↖1	↖1	↖2	↖1	↖1	↖2	↖1	↖2
A	B	A	C	D	C	D	B	E	F
A1	C3	A3	D1	B1	B4	D3	D5	E3	C5
↑	↓	↑	↓	←	↑	↓	→	←	→
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Movimiento Enemigo

E5	A3	E1	C6	C3	F3	G2	D5	C1	B6
F2	E3	B4	G7	E6	A5	F5	D2	C5	B2
C7	A1	G4	F6	D4	D7	A7	G1	G6	C4
D3	E2	D6	E4	F4	C2	B5	B3	G3	E7
A2	B7	D1	F1	B1	G5	A6	A4	F7	G3



	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							



Arquero: Escena 7

juegoslogicos.shop