

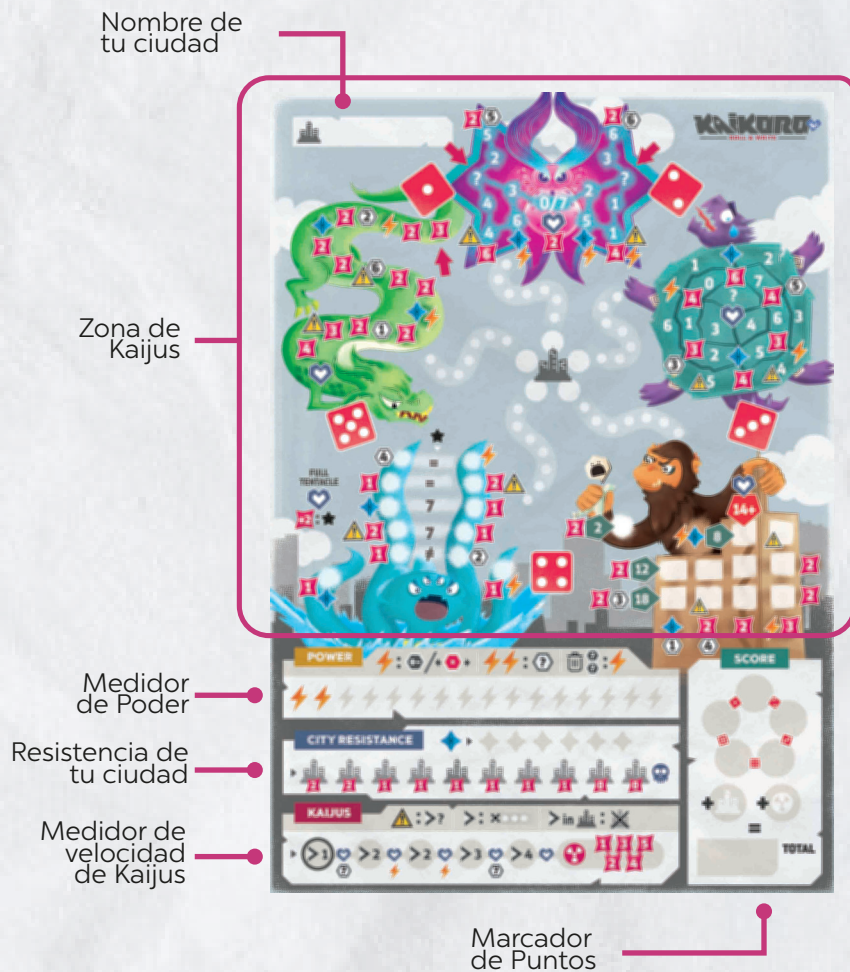







KAŪKOURA

ROLL & WRITE

REGLAMENTO v1.0

HOJA DE JUEGO



-  Golpes
-  Cristal
-  Poder
-  Corazón de Kaiju
-  Bonus de Ataque
-  Punto débil
-  Puntos de movimiento de Kaijus

PREPARACIÓN - MULTIJUGADOR



1.- Dale a cada jugador **una hoja de juego**, y **un lápiz** (o algo con lo que puedan escribir).



2.- Prepara **tres dados de seis caras** en el centro de la mesa. (Recomendamos que al menos un dado sea de distinto color. Nosotros usamos dos dados negros y un dado rojo).

CÓMO JUGAR - MULTIJUGADOR

En Kaikoro, los jugadores compiten entre ellos simultáneamente **atacando y defendiendo sus ciudades** de los **5 Kaijus**, mientras intentan acumular tantos puntos como les sea posible.

Kaikoro es jugado en un número indeterminado de turnos, cada uno dividido en **2 simples fases**.

FASES DEL TURNO

1. Fase de los Jugadores - Ataca a los Kaijus!

Primero que todo, cualquier jugador debe tirar los dados en el centro de la mesa y colocarlos a la vista de todos. Todos los jugadores usan los mismos resultados de los dados en su propia hoja de juego.



Los dos **dados negros** se llaman **DADOS DE ATAQUE**.



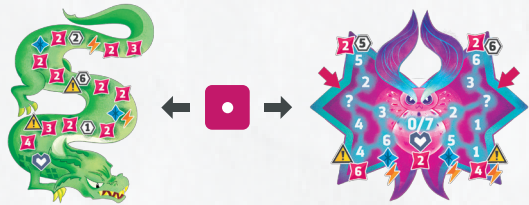
El **dado rojo** se llama **DADO DE OBJETIVO**.


Luego, todos los jugadores usan los resultados de los dados de la siguiente manera:

DADO DE OBJETIVO: Indica a cuáles **dos Kaijus puedes atacar este turno**. Como puedes observar, hay cinco dados rojos entre los Kaijus en la hoja de juego.

Ejemplo:

Si el resultado es , este turno podrías atacar a WYVERA y/o a MOTHSTAR.



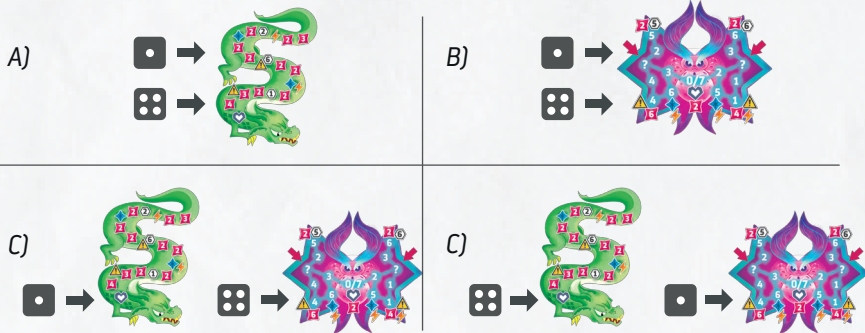
La única excepción es cuando el resultado es . En ese caso podrías elegir a los dos kaijus que quieras para atacar.

DADOS DE ATAQUE: Usa el resultado de estos dados para **golpear a los Kaijus**. Puedes usar ambos dados para atacar dos veces a un Kaiju en particular, o usar cada dado por separado para atacar a cada Kaiju una vez.

Ejemplo:

Si el resultado de los dados es ,  y , el jugador podría.

- A) Atacar a WYVERA dos veces,
- B) Atacar a MOTHSTAR dos veces, o
- C) Atacar a WYVERA y MOTHSTAR una vez, cada uno con un dado.




Puedes resolver tus **DADO DE ATAQUE** en el orden que prefieras.


IMPORTANTE

Cada Kaiju es atacado de una manera particular. Revisa las siguientes páginas para saber como abordar a cada uno (p. 8).

Una vez que terminaste de usar tus DADO DE ATAQUE y de resolver todos los efectos y recursos que hayas obtenido, la siguiente fase comienza. (Ver recursos p. 4)

2. Fase de los Kaijus - Los Kaijus avanzan hacia tu ciudad!


Toma solo el **DADO DE OBJETIVO** y tíralo. Según su resultado, **esos dos Kaijus van a moverse de su posición actual hacia la ciudad** de cada jugador. Si el resultado es un , entonces todos los Kaijus se mueven!



El número de pasos que se moverán  está indicado en el **Medidor de velocidad de Kaijus** en la hoja de juego de cada jugador

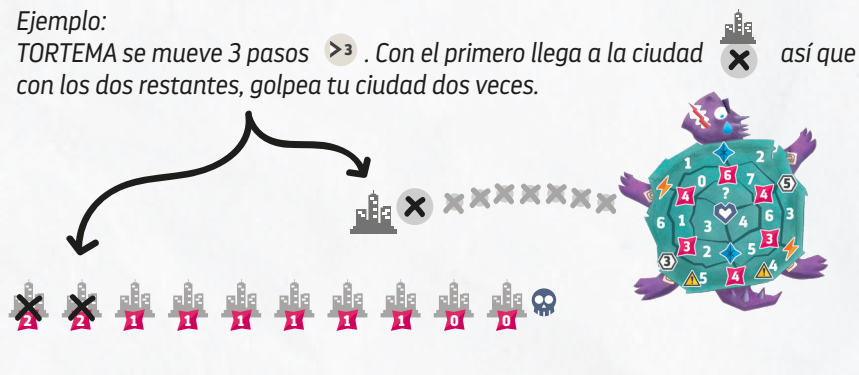
Ejemplo:

Si el resultado es , TORTEMA y MOTHSTAR se moverán hacia la ciudad.





Si sucede que un **Kaiju ya llegó a tu ciudad**  de ahora en adelante sus puntos de movimiento serán convertidos en daño hacia tu ciudad.

Ejemplo:
TORTEMA se mueve 3 pasos . Con el primero llega a la ciudad  así que con los dos restantes, golpea tu ciudad dos veces.






IMPORTANTE

Solo hay dos formas de prevenir que un Kaiju ataque tu ciudad: haberlo derrotado antes o usando Cristales .

Cada vez que **derrotas a un Kaiju** , marca el siguiente círculo  en tu medidor de velocidad de Kaijus. Siempre comenzarás el juego con un valor de movimiento de 1, pero ... entre más Kaijus derrotes, harás que los restantes se muevan más rápido!

Ejemplo:



Cada vez que derrotas a un Kaiju , recibirás un bonus: Cuando derrotes al primer y cuarto Kaiju, obtendrás un . Derrotando al segundo y tercero, obtendrás .


Derrotar al **quinto (y último) Kaiju** activará  la **Ojiva Nuclear** (ver p. 6), y tu juego terminará.

Al terminar de resolver esta fase, los jugadores comienzan un nuevo turno a partir de la Fase de los Jugadores.

GOLPES Y OTROS RECURSOS

Al ir atacando a los Kaijus, obtendrás recursos que te proveerán de diversos beneficios:

2 GOLPES: Los puntos de golpes son el principal y más importante recurso del juego (piensa en ellos como **puntos de victoria**). Al final del juego, el jugador que haya infligido **más puntos de golpes a sus Kaijus, gana**. A diferencia de los demás recursos, los golpes no se obtienen de forma inmediata, sino hasta derrotar al Kaiju. Un Kaiju que no es derrotado no te otorgará ninguno de los golpes que hayas conseguido de él.

 **CRISTALES:** Cada cristal que obtengas te otorgará una **defensa extra en tu ciudad** (hasta un máximo de 6 cristales).


Cada vez que obtengas un cristal, dibuja su figura en el medidor de resistencia de la ciudad, en tu hoja. Así pues, cada vez que tu ciudad sufra daño, puedes destruir (usar) tus cristales obtenidos, para evadir 1 daño por cristal destruido (piensa en ellos como **puntos de vida extra** para tu ciudad).

Ejemplo:



Has destruido 1 cristal para evitar daño directo a tu ciudad

Has obtenido 3 cristales

 **PODER:** El poder es un recurso que los jugadores pueden gastar para **cambiar el resultado** de sus **DADOS DE ATAQUE**, y su **DADO DE OBJETIVO**, e incluso para **atacar más veces**. Cada vez que obtienes poder, marca su figura en el medidor de poder.

FIN DEL JUEGO

El juego de cada jugador terminará cuando suceda una de las siguientes dos cosas:

- Ese jugador **derrota a sus 5 Kaijus**, o
- Ese jugador **recibe 10 puntos de daño** en su ciudad.

Cuando tu juego termina, tal vez tengas que esperar pocos turnos a que los demás jugadores terminen también.

Derrotar a los 5 Kaijus

Cuando un jugador derrota a sus 5 Kaijus, **activa la Ojiva Nuclear**, una condición de término de juego que causará los siguientes efectos al inicio de los turnos restantes:



1.- Los jugadores **que no hayan terminado** su juego aún, **reciben 1 punto de daño** en sus ciudades, a partir de la primera activación de la Ojiva Nuclear en los turnos pasados.

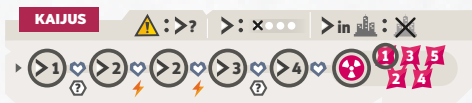
2.- Los jugadores que **ya hayan activado su propia Ojiva Nuclear** en los turnos pasados, avanzan en el **medidor de golpes extras**.



Ejemplo:

JOHN acaba de derrotar a sus 5 Kaijus. Así que al inicio del siguiente turno, MARTHA y ALEXANDER reciben 1 daño en sus ciudades. JOHN gana golpes extras.

JOHN ya terminó su juego, así que solo puede ganar más puntos esperando a que los demás jugadores terminen.



MARTHA, recibe 1 daño.



ALEXANDER, recibe 1 daño.



10 puntos de daño en tu ciudad

Si tu **ciudad recibe 10 puntos de daño** ☠, ya sea por el movimiento de Kaijus o por el efecto de la Ojiva Nuclear, tu ciudad es destruida, y tu juego termina. No necesariamente pierdes el juego, pero no vas a **puntuar ningún golpe** 🚩 de los Kaijus que no alcanzaste a derrotar, ni avanzarás en el medidor de golpes extra.



Ejemplo:

Siguiendo el ejemplo anterior, otro turno comienza, y JOHN recibe 2 golpes extra en su medidor.



MARTHA recibe 1 daño, y derrota por fin a sus 5 Kaijus así que no recibirá daño el siguiente turno, y su juego termina.

ALEXANDER recibe 1 daño, y su ciudad es destruida, así que su juego también termina, pero no puntuará a los Kaijus que no alcanzó a derrotar.

SCORING

SCORE



Una vez que todos los jugadores terminaron sus juegos, para obtener tu Puntuación Total suma **todos los golpes de los Kaijus que derrotaste**, más los **golpes de tus edificios sobrevivientes** en la resistencia de tu ciudad, más los **golpes extras** conseguidos por esperar a los demás jugadores.



El jugador con más puntos será el ganador. En caso de un empate, el jugador que haya usado menos poder ⚡ gana. Si el empate persiste, los jugadores comparten la victoria.

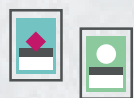
PREPARACIÓN - 1 JUGADOR



1.- Prepara enfrente de ti **una hoja de juego**, y un **lápiz** (o algo con lo que puedas escribir).



2.- Prepara **tres dados de seis caras** en el centro de la mesa. (Recomendamos que **al menos un dado sea de distinto color**. Nosotros usamos dos dados negros y un dado rojo).




3.- Elige una **carta de Héroe** y una **carta de Reto**. Colócalas cerca de tu hoja de juego.

CÓMO JUGAR - 1 JUGADOR

El juego para un solo jugador se juega casi idéntico al modo multijugador, salvo unas pequeñas diferencias que se explican a continuación:

0 ganas, o pierdes

Cuando derrotas a tu quinto Kaiju, y activas la  Ojiva Nuclear, **terminas y ganas el juego**, y luego procedes a calcular tu puntuación. **No ganarás golpes extras por el efecto de la Ojiva Nuclear** jugando solo, ya que no hay jugadores a los cuales esperar.

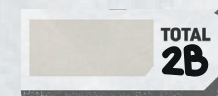
Sin embargo, si recibes **10 puntos de daño en tu ciudad**, sin importar otra cosa, el juego termina y **pierdes automáticamente** puntuando 0 puntos en total.

Cartas de Héroe y Retos

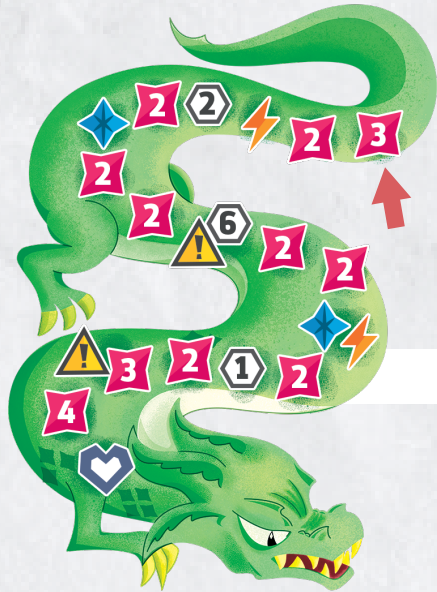
La **carta de héroe te otorgará un efecto positivo** que podrás usar cuando la carta lo indique, mientras que **la carta de reto cambia la forma en que se juega el juego** al cambiar un poco las reglas del juego, haciéndolo más difícil, o restringiendo ciertos recursos y/o acciones.



Escribe a un lado de tu puntuación, el número y letra correspondiente al héroe y reto que usaste para tu partida.



El objetivo es completar cada reto con cada héroe, y ser el jugador con la mayor puntuación.



WYVERA

Dragón de Aloe Vera

Cuello

Usa los números de los dados como pasos para avanzar

Cómo atacarlo:

Empezando por la flecha marcada en su cola , usa los DADOS DE ATAQUE para avanzar hacia su cuello. Cada número de tus DADOS DE ATAQUE es un espacio que avanzarás.

Obtener recursos:

Obtendrás recursos de los espacios donde termines tu avance al usar cada DADO DE ATAQUE. Podrás encontrar de 1 a 2 recursos en cada espacio.

Cómo derrotarlo:

Para derrotar a Wyvera debes llegar a su cuello (en el último espacio) con el número exacto para terminar tu avance ahí.

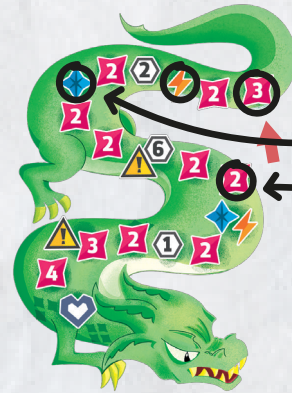


Turno 1:
Dados de Ataque

Ejemplo:
Comienzas tu avance a partir del primer espacio marcado por la flecha.

Avanzas 1 espacio, luego avanzas 2 espacios.

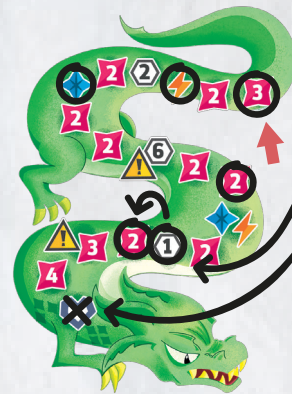
Obtienes:



Turno 2:
Dados de Ataque

Avanzas 3 espacios, luego 5 espacios.

Obtienes:



Turno 3:
Dados de Ataque

Avanzas 3 espacios, y ganas el **BONUS DE ATAQUE:**

Antes de usar el otro dado, debes resolver el **BONUS DE ATAQUE**, así que lo usas en este mismo Kaiju, y avanzas 1 espacio.

Usas el dado restante para avanzar 3 espacios, con lo que llegas exactamente a su cuello, y lo derrotas.

Obtienes:

Puntuación final de Wyvera



MOTHSTAR

Polilla de la nebulosa



Usa el número exacto para avanzar

Cómo atacarla:

Comienza tu ataque en cualquier ala, comenzando por la flecha marcada ↑. Continúa el camino a través de los espacios numerados. Debe coincidir tu DADO DE ATAQUE con el número escrito en su ala para avanzar a ese espacio.

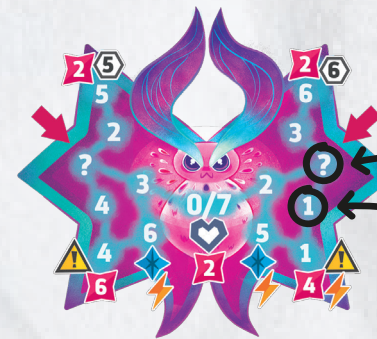
Obtener recursos:

Llega a los espacios numerados en la parte superior e inferior de sus alas, para ganar los recursos señalads. Además obtienes 2 al derrotar a MOTHSTAR.

Cómo derrotarla:

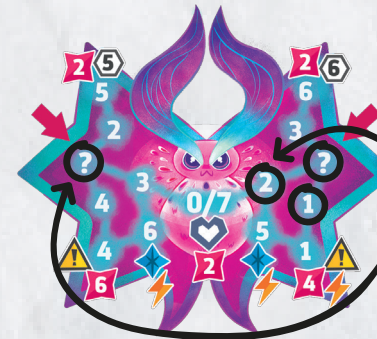
Para derrotarla debes abrirte camino y llegar hasta su abdomen, donde tienes que usar el número 0 o 7 para atacarlo allí y derrotarla. Para conseguir dichos números deberas usar poder ⚡, o un BONUS DE ATAQUE (?).

Ejemplo:



Turno 1:
Dados de Ataque

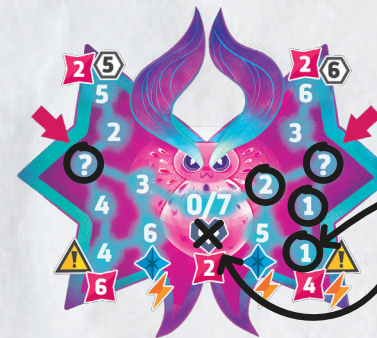
Usas el 4 para avanzar al espacio "?", y luego, usas el 1 para avanzar al espacio 1



Turno 2:
Dados de Ataque

Usas el 2 para avanzar al espacio 2. ¡Ya casi llegas a su corazón!

Usas el 3 en el otro espacio "?".



Turno 3:
Dados de Ataque

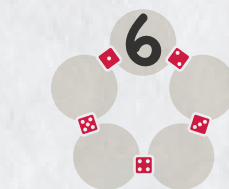
Usas el 1 para avanzar al siguiente espacio 1.

Obtienes: 4 ⚡

Además, en ese momento el Kaiju se mueve hacia tu ciudad, debido al ícono de ⚠️.

Luego, usas un poder ⚡ para convertir el 6 en un 7, y así poder avanzar a su abdomen, derrotando al Kaiju.

Obtienes: 2



Puntuación final de Mothstar

TORTEMA

Tortuga gigante de Montaña

 **Centro del Caparazón**

Atraviesa su caparazón usando números



Cómo atacarlo:

Puedes atacar cualquier número en el borde de su caparazón usando el número marcado con tus DADOS DE ATAQUE. Si quieres atacar un número en la mitad y centro de su caparazón, debes atacar el número correspondiente en el borde primero.

En otras palabras, atraviesa su caparazón usando números, desde el exterior hacia el interior.

Obtener recursos:


Ataca dos números para obtener el recurso que se encuentre en medio de ellos.

Cómo derrotarlo:

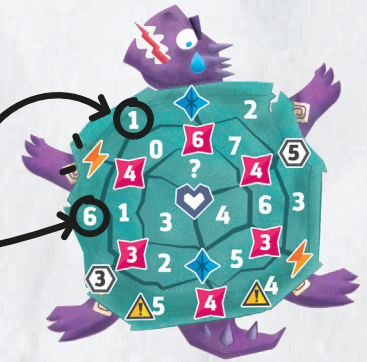
Para derrotar a TORTEMA debes atacar cualquier número del centro de su caparazón. (En donde tiene un 4, un 3 y un ?).


Ejemplo:

Usas el 1 y el 6 en la parte exterior de su caparazón.

Obtienes: , porque el recurso estaba en medio de esos dos números.

Turno 1:
Dados de Ataque




Usas un poder  para convertir el 1 en un 0.

Luego, usas el 3 en otro Kaiju.

Turno 2:
Dados de Ataque

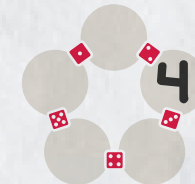
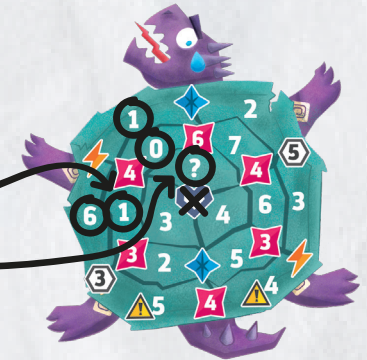


Usas el 1 en la parte media del caparazón.

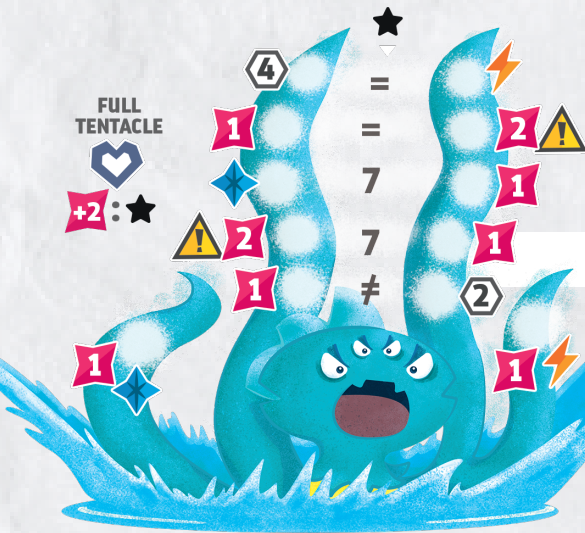
Obtienes:  4

Luego, usas el 5 en el "?" del centro de su caparazón, y por lo tanto derrotas al Kaiju.

Turno 3:
Dados de Ataque



Puntuación final de Tortema



OZZY

Kraken ahogándose

Tentáculos largos

Escribe números en los tentáculos

Cómo atacarlo:

Escribe los números de los DADOS DE ATAQUE en cualquier espacio blanco en sus tentáculos.

Obtener recursos:

Cada espacio blanco te da el recurso marcado. Adicionalmente, cada par de espacios blancos en los tentáculos largos, tienen una condición ★:

= ambos números son iguales

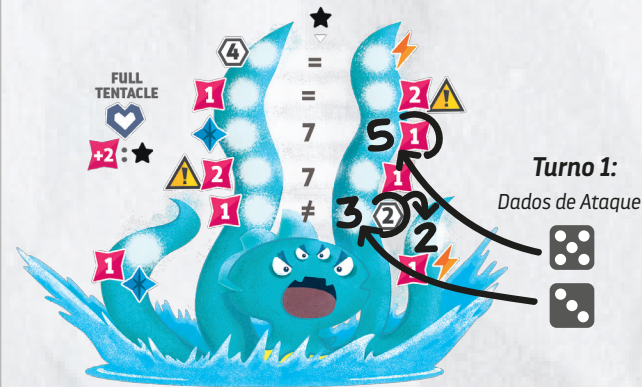
7 ambos números suman 7

≠ ambos números son diferentes

Cuando derrotas a OZZY, obtienes por cada condición ★ cumplida. Ten en cuenta que puedes escribir los números que sean en los espacios blancos sin tener que cumplir las condiciones.

Cómo derrotarlo:

Para derrotar a OZZY, debes tener al menos uno de los dos tentáculos largos, lleno con números en sus 5 espacios blancos.



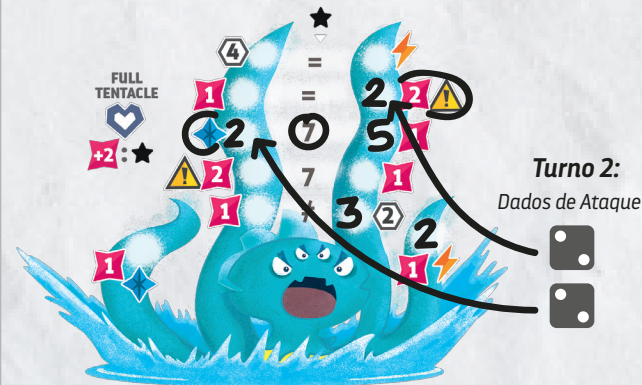
Ejemplo:

Usas el 5 y el 3 en el tentáculo largo derecho.

Obtienes:

Usas ese en el pequeño tentáculo derecho de este Kaiju.

Obtienes:

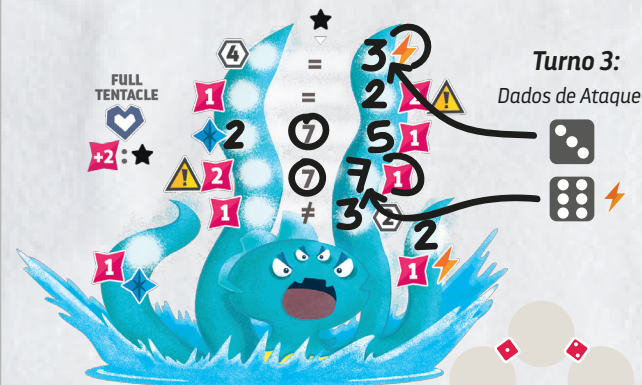


Usas el 2 en el tentáculos largo derecho, y como allí hay un ícono de , el Kaiju se mueve hacia tu ciudad.

Obtienes:

Usas el otro 2 en el tentáculo largo izquierdo.

Obtienes:



Usas el 3 en el tentáculo largo derecho.

Obtienes:

Luego, usas un poder para convertir el 6 en un 7, y escribes ese número en el tentáculo largo derecho.

Obtienes:




El kaiju es derrotado, y ganas extras por haber cumplido 2 condiciones ★



Puntuación final de Ozzy

REGLAS PASADAS POR ALTO

No puedes sumar tus DADOS DE ATAQUE



Ejemplo: No puedes sumar un  con un  para obtener un . Debes usarlos por separado.

No puedes modificar BONUS DE ATAQUE






Ejemplo: No puedes gastar poder  para convertir un  en un .

Recuerda que puedes atacar a varios Kaijus en un mismo turno.



El DADO DE OBJETIVO te dice cuáles dos Kaijus puedes atacar ese turno. Puedes usar ambos DADOS DE ATAQUE para atacar solo un Kaiju, o un DADO DE ATAQUE por Kaiju.


Sin importar el DADO DE OBJETIVO, los bonus de ataque   te permiten atacar a cualquier Kaiju, incluyendo el mismo Kaiju de donde lo obtuviste.

Puedes modificar el DADO DE ATAQUE dos veces con Poder.

Ejemplo: Puedes usar dos poderes   para convertir un  en un , PERO una mejor estrategia es gastar esos 2 poderes para obtener un .

Hay 2 estrategias generales a seguir cuando juegas Kaikoro.

La primera es derrotar rápido a los Kaijus, para obtener más golpes  de tus edificios sobrevivientes, y por el efecto de la Ojiva Nuclear .

La segundo es resistir lo suficiente para obtener todos los recursos y golpes posibles de los Kaijus. Puedes enfocarte en solo conseguir recursos de soporte de un Kaiju, y muchos golpes de otro Kaiju, y así, si tu ciudad es destruida , aún habrías hecho muchos puntos.

Los Poderes y cristales son limitados..

Aunque en la Zona de los Kaijus hay 10 cristales disponibles para obtener, solo puedes obtener 6. Lo mismo con los poderes, estás limitado a 14 poderes por obtener, así que tenlo en cuenta.



ALEXZ MARTÍNEZ
Diseño de Juego y Diseño Gráfico

ELIZABETH GARAHU
Ilustración

ANDREA LÓPEZ
Asuntos lingüísticos



NAVI

Kraken despiadada

Tentáculos

Usa los números marcados para avanzar por sus tentáculos.

Cómo atacarla:

Comienza tu ataque desde la parte más abajo de sus tentáculos ↓, en los números 1 o 6. Usa el número exacto de tus DADOS DE ATAQUE para atacar esa zona de su tentáculo, y poder atacar la siguiente. Puedes atacar cualquier tentáculo sin importar el orden, pero siempre de abajo hacia arriba.

Obtener recursos:

Cada ataque en sus tentáculos te otorgará recursos. También puedes atacar su pequeño tentáculo a la izquierda, con un 0 o un 7, para obtener **3** extra.

Cómo derrotarla:

Navi es derrotada al atacar el número 5 de su tentáculo izquierdo, o el número 2 de su tentáculo derecho.



Turno 1:
Dados de Ataque

Ejemplo:

Atacas el número 1 y luego el número 2, en el tentáculo izquierdo.

Obtienes: **2**

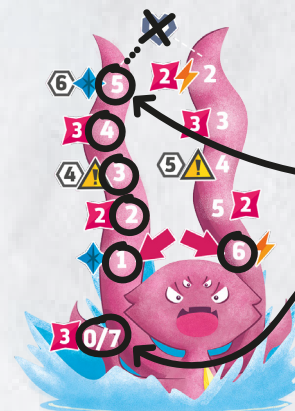


Turno 2:
Dados de Ataque

Atacas el 6 en el tentáculo derecho, y el 3 del tentáculo izquierdo, lo que te otorga un **4** y lo usas para atacar el 4 de ese mismo tentáculo.

Obtienes: **3**

y el Kaiju se mueve hacia la ciudad



Turno 3:
Dados de Ataque

Usas para convertir el 1 del dado en un 0, y atacar el tentáculo pequeño.

Luego atacas el 5, y como están todos los números de ese tentáculo atacados, la Kaiju es derrotada.

Obtienes: **3** **6**

Puntuación final de Navi



RYUSAN

Dragón de tres cabezas



Usa el número exacto para avanzar

Cómo atacarlo:

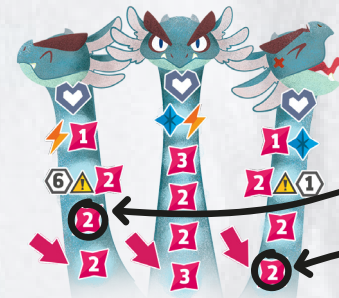
A partir de las flechas ↓ usa los DADOS DE ATAQUE como movimiento para avanzar a través de los cuellos de Ryusan, y llegar hasta sus cabezas. Puedes avanzar espacios en cualquier cabeza, en el orden que quieras.

Obtener recursos:

Cada espacio en el que termines tu movimiento en sus cuellos te otorgará recursos.

Cómo derrotarlo:

Termina tu movimiento exactamente en cada uno de los 3 corazones de las cabezas de Ryusan para derrotarlo.

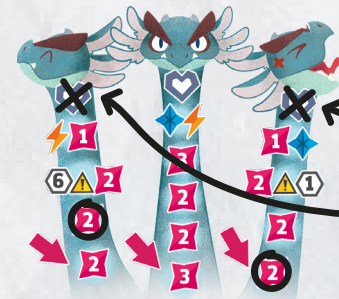


Turno 1:
Dados de Ataque

Ejemplo:

Avanzas 2 espacios en la cabeza de la izquierda, luego avanzas solo 1 espacio en la cabeza de la derecha.

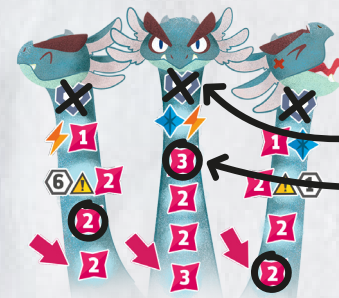
Obtienes: **2 2**



Turno 2:
Dados de Ataque

Avanzas 3 espacios en la cabeza izquierda, llegando al corazón y derrotando la primera cabeza.

Luego avanzas 4 espacios en la cabeza derecha, llegando al corazón y derrotando la segunda cabeza.



Turno 3:
Dados de Ataque

Avanzas 4 y luego avanzas 2 espacios en la cabeza de en medio, llegando así al corazón y derrotando la última cabeza, y el kaiju es derrotado.

Obtienes: **3**



Puntuación final de Ryusan

SCINTILLA

Ciempíes gigante protectora

 **Huevos o cuello**

Avanza hacia su cabeza, sumando tus dados

Cómo atacarla:

IMPORTANTE: Este Kaiju es el único de todos en donde puedes sumar tus DADOS DE ATAQUE para atacarla.

Empieza tu ataque a partir del 2 ↓ en su cola. Usa tus DADOS DE ATAQUE de manera individual o sumados, para avanzar entre sus números. De hecho, puedes avanzar varios números si tu dado o la suma de tus dados, sobrepasa la suma de los números que deseas avanzar.

Por ejemplo, si quieres avanzar por el 2 y por el 5 en un mismo turno, no necesariamente necesitas esos dos números en tus dados; cualquier combinación de dados que sumen 7 (5+2) o más, te permitirán avanzar por esos números.

Puedes avanzar todos los espacios que puedas con solo un dado, o la suma de ambos DADOS DE ATAQUE. También puedes usar un BONUS DE ATAQUE por sí sólo o sumándolo a los DADOS DE ATAQUE que aún hayas usado.

Obtener recursos:

Cada número por el que pases te otorgará recursos, sin importar donde termines tu avance.

Cómo derrotarla:

Al ir avanzando por los números a través del cuerpo de Scintilla, hay dos ocasiones en las que puedes desviarte para atacar uno de sus huevos, y derrotarla prematuramente. Esto quiere decir que puedes derrotarla de 3 formas distintas: atacando su primer huevo, atacando su segundo huevo, o atacando su cuello.

Si pasas de largo por el desvío para atacar al huevo, ya no podrás atacar más ese huevo y tendrás que continuar tu camino por el cuerpo de Scintilla hasta el siguiente desvío, o hasta el corazón de su cuello.

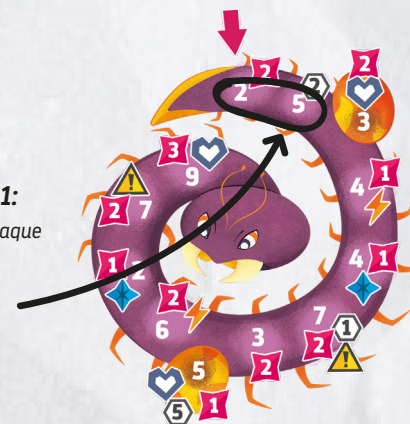




Ejemplo:

Tus dados de ataque sumados dan 8. Lo suficiente para pasar por el 2 y el 5 iniciales.

Obtienes:  

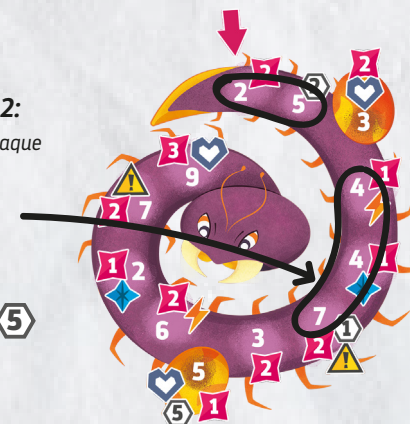
Turno 1:
Dados de Ataque




Usas  para obtener un  y sumarlo a tus dados 6 y 4, y así tener un total de 15, suficiente para pasar el 4, el siguiente 4 y el 7 del cuerpo de Scintilla.

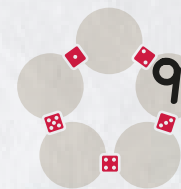
Obtienes:   

Turno 2:
Dados de Ataque



 y el Kaiju se mueve hacia la ciudad

Turno 3:
Dados de Ataque



Tus dados de ataque sumados dan 10. Lo suficiente para cruzar el siguiente 3, y el 5 del huevo de Scintilla.

Como has atacado un huevo, la Kaiju es derrotada.

Obtienes:  

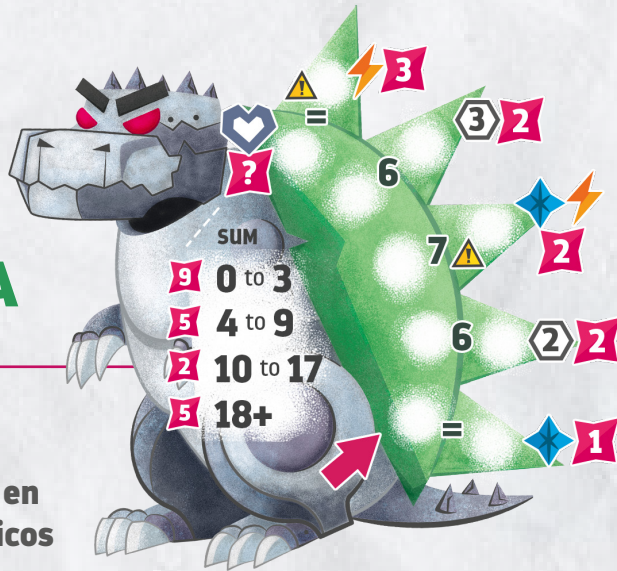
Puntuación final de Scintilla

MECHA TORTEMA

Kaiju artificial



Escribe números en su caparazón y picos



Cómo atacarlo:

Comenzando por la parte baja de su caparazón ↑, usa tus DADOS DE ATAQUE para escribir números sobre los espacios en blanco, y seguir avanzando hacia los espacios blancos de arriba. También puedes escribir números en los espacios en blanco de sus picos, pero sólo si ya escribiste algún número en su respectivo espacio de caparazón y cumples la condición señalada.

Obtener recursos:

Obtendrás recursos al escribir números en los picos de Mechatortema, y cumpliendo la condición entre ese y el número escrito en su caparazón:

- 6 El número en el pico y en el caparazón deben sumar 6
- 7 El número en el pico y en el caparazón deben sumar 7
- = El número en el pico y en el caparazón deben ser iguales

Además, una vez derrotado, suma los 5 números de su caparazón, y según la suma obtendrás golpes extras:

- 0 a 3 Obtienes 9 golpes extra
- 4 a 9 Obtienes 5 golpes extra
- 10 a 17 Obtienes 2 golpes extra
- 18 o más Obtienes 5 golpes extra

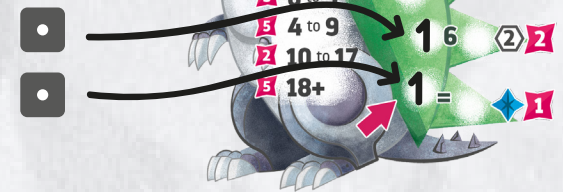
Cómo derrotarlo:

Simplemente llega hasta su nuca y escribe un número.

Ejemplo:

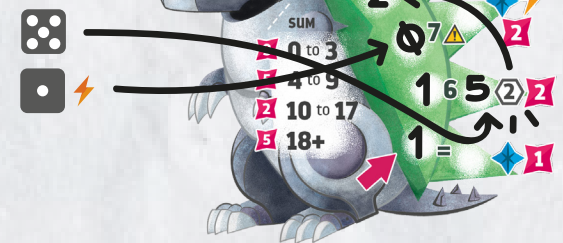
Atacas los espacios en blanco inferiores del caparazón con ambos 1.

Turno 1:
Dados de Ataque



Atacas el sig. espacio en blanco del caparazón con 1, convertido en un 0, gracias a que usas un ⚡.

Turno 2:
Dados de Ataque

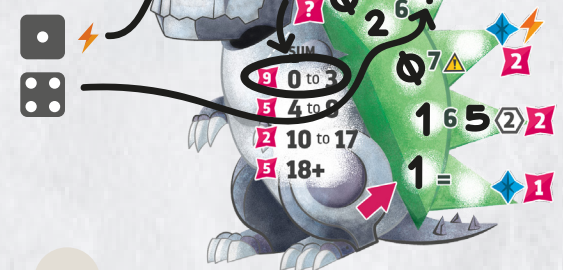


Luego, atacas el segundo pico con un 5, cumpliendo la condición de que pico y caparazón sumen 6, y así obtienes un 2 que lo usas en el siguiente espacio del caparazón.

Obtienes: 2

Usas ⚡ para convertir un 1 en un 0, y atacas el último espacio del caparazón, derrotando al Kaiju.

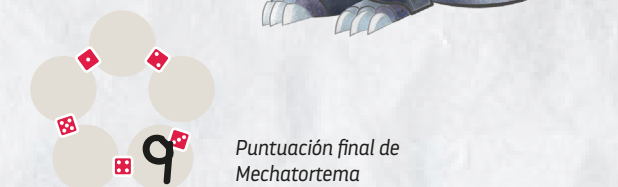
Turno 3:
Dados de Ataque



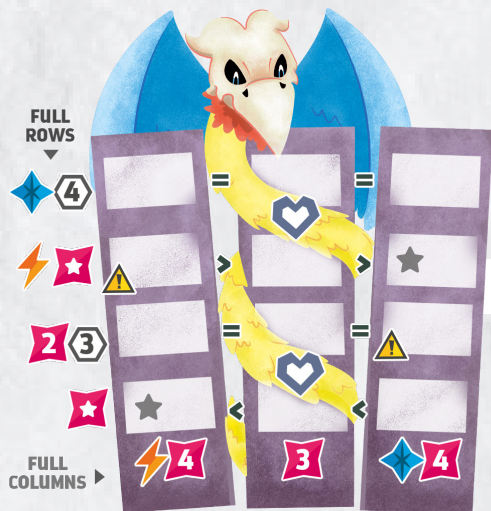
Aún puedes atacarlo este turno, así que usas el 4 para atacar el cuarto pico, cumpliendo la condición de que sumen 6.

Como la suma de los números del caparazón es 4, ganas 5.

Obtienes: 2 3 5



Puntuación final de Mechatortema



TESTALOTL

Ave emplumada ancestral

Cola larga

Escribe números en las ventanas

Cómo atacarlo:

Ataca los edificios en los que se esconde Testalotl. Usa tus DADOS DE ATAQUE para escribir números en cualquiera de las 12 ventanas. Entre las ventanas hay algunas condiciones que debes cumplir si quieres seguir atacando ventanas adyacentes entre sí.

- > La ventana de la izquierda debe contener un número mayor a la de la derecha.
- < La ventana de la izquierda debe contener un número inferior a la de la derecha.
- = Ambas ventanas deben contener el mismo número.

Obtener recursos:

Obtendrás recursos al llenar de números cada fila y cada columna. Hay un recurso especial que te dará un número de golpes igual al número que hayas escrito a lado de la estrella de esa fila.

Cómo derrotarlo:

Escribe 2 números, arriba y debajo de ambos corazones.



Turno 1:
Dados de Ataque

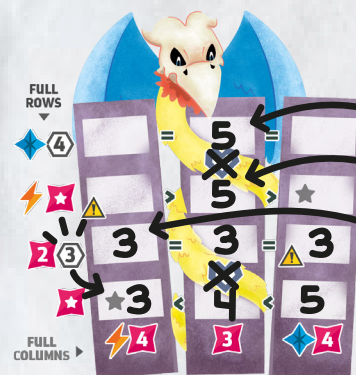
Ejemplo:

Atacas las ventanas señaladas con un 3 y un 5.



Turno 2:
Dados de Ataque

Atacas con un 3 y luego con un 4, y de esta manera golpeas el corazón de abajo, porque ya tienes un número arriba y abajo.



Turno 3:
Dados de Ataque

Con ambos 5, atacas las ventanas del edificio de en medio, derrotando así al Kaiju. También completaste esa columna.

Obtienes:

Aún puedes atacar al Kaiju este turno, así que usas para atacar con un a la ventana señalada, y por haber completado la fila obtienes un que usas en la ventana de abajo. Completaste así otra fila.

Obtienes:

Puntuación final de Testalotl

