

TANK UP

¡Bienvenidos luchadores!

Apresúrense a entrar, el público está ansioso por presenciar la golpiza de hoy y créanme, no quieren hacerlos esperar; sobre todo cuando compraron todo tipo de basura arrojable a mitad de precio afuera de la arena.

Bien, ahora que las puertas están cerradas, les explicaré brevemente como va esto. Tan pronto se abran las puertas, corren como alma que vio al diablo y recogen todo trozo de armadura y objeto punzante que puedan pillar y luego, a porrearse con ellos.

¿Alguna duda? ¿No? Pues bien, gana el último en quedar en pie. Y recuerden que los muertos no tienen derecho a cobrar, así que eviten morir dentro de lo posible.



De qué trata el juego	4
Preparación del juego	5
Reglas	7
Fase de Equipamiento	8
Fase de Combate	12
Resumen	23





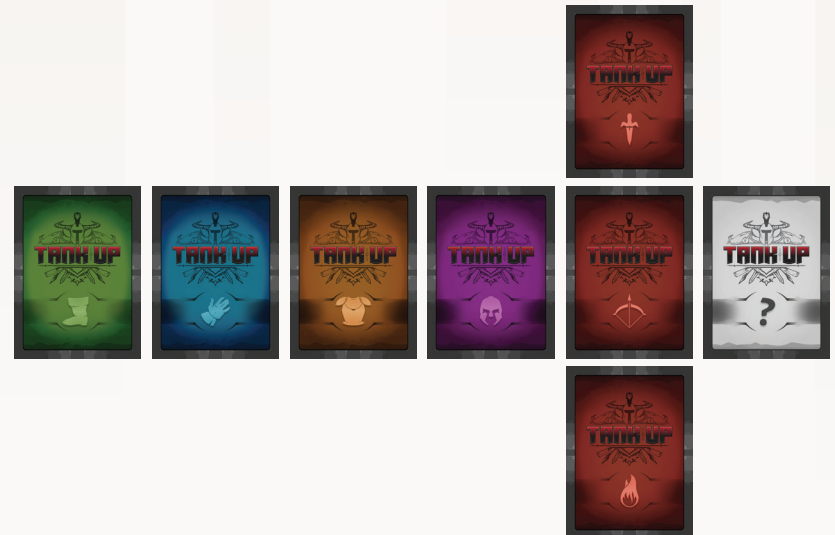
DE QUÉ TRATA EL JUEGO

En Tank Up tomarás el rol de un luchador en una arena caótica en la que, a diferencia de los grandes coliseos de Roma y antaño, no te darán armas ni armadura al inicio, sino que tendrás que ir armándote en cada asalto para poder enfrentar de la mejor manera a tus oponentes.

Turno a turno tendrás que adaptar tus estrategias y elegir los ataques y protecciones que más te beneficien para poder luchar mejor que el resto y así salir victorioso.

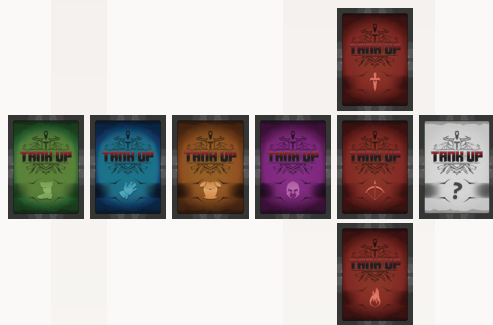
PREPARACIÓN DEL JUEGO

Separa los mazos según corresponda a los distintos tipos de armaduras, ataques y situaciones. Hay 4 tipos de cartas de armadura: Brazos, Piernas, Torsos y Cascos. Cada uno va en su propio mazo. En el caso de los ataques, son 3 tipos: **golpes**, **disparos** y **magia**; también cada uno separado. Finalmente, va el mazo de situaciones.



(Recomendamos ordenarlos como se muestra en la imagen).





(Recomendamos ordenarlos como se muestra en la imagen).

Turno de preparación: se hace solo una vez al iniciar el juego. Cada jugador roba 3 cartas de cualquiera de los mazos de armaduras o de ataques. Puedes robar cualquier combinación de ataques y de armaduras de este modo. De las cartas robadas, puedes equiparte hasta 2 armaduras. Las cartas no equipadas serán la mano inicial de cada jugador al partir el juego.



REGLAS

El objetivo de Tank Up es ser el último luchador en pie en la Arena. Para lograr esto deberás utilizar cartas de ataque para dañar los puntos de vida de cada uno de tus oponentes, a la vez que te equipas armaduras para recibir el menor daño posible durante el combate. Todo mientras sorteas diferentes dificultades, como cartas de situaciones, que afectan a todos los jugadores.

Para ganar el juego, debes ser el único jugador con puntos de vida al final de cualquier fase de combate.

Cada jugador inicia el juego con 20 puntos de vida.

En Tank Up existen 2 fases de juego; primero la fase de equipamiento, donde cada jugador roba cartas y luego se equipa las piezas de armadura que pueda, y segundo, la fase de ataque, donde en orden, cada jugador anuncia los ataques que hará contra sus distintos oponentes.



FASE DE EQUIPAMIENTO

Esta es la fase en la que cada jugador roba cartas de los distintos mazos del juego, y así, se prepara para la fase de ataque.

1- ORDEN DE LOS JUGADORES

El primer paso, es calcular el orden de los jugadores. Para esto, cada jugador suma los puntos de las resistencias de sus armaduras (Zona "A" de la imagen a continuación). El jugador con menos puntos de armadura se considera el más "liviano", o con menor "peso" y por lo tanto, inicia primero. Luego se irán sucediendo el resto de los jugadores según sentido horario (o hacia el jugador a la izquierda). De existir empates, los jugadores empatados lanzan cada uno un dado de 6, quien obtenga el resultado más alto jugará primero. Este proceso se repite hasta que no hayan jugadores empatados y el orden de juego esté definido.



ROBO DE CARTAS

Cada jugador tiene derecho a **robar 1 carta** de cualquier mazo de ataques o armaduras y a **equiparse hasta una armadura** en su fase de equipamiento.



ROBOS EXTRA

Por cada carta con un símbolo de robo (símbolos verdes de la zona "B" de la carta), los jugadores pueden robar una carta extra según corresponda al símbolo de la misma.

Si un símbolo de robo dice "+1" significa que puedes robar una carta extra de cualquier mazo excepto del de situaciones. El resto de los símbolos de robos tienen el mismo ícono del tipo de carta que te permiten robar, ya sea golpe, disparo, magia o situación.



Puedes robar una carta extra por cada símbolo de robo que tengas en tus cartas de armadura equipadas.



ROBOS Y CAMBIO

Si acabas de equipar una carta de armadura y esta tiene un ícono de robo, este se hace efectivo de inmediato y por lo tanto puedes robar una carta de ese tipo en ese mismo instante.

Cambios

En la misma zona de los robos puede aparecer un **ícono celeste** de Cambio. Si una o más cartas de armadura tienen un ícono de cambio, puedes cambiar una carta de tu mano por una carta de su mazo correspondiente.



Como segunda opción, puedes cambiar una carta de armadura que tengas equipada por otra del mismo tipo que tengas en la mano.

Sin importar cuantas cartas de armaduras tengas con íconos de cambio, solo puedes efectuar un cambio por fase de mantenimiento.



Equipamientos extra

Finalmente, si una o más cartas de armadura que tengas equipada tiene un ícono de “+1 AP” (por la sigla Armor Point en inglés), esta te permite equipar una armadura extra este turno. Al igual que con los robos extra, los equipamientos extra se vuelven efectivos de inmediato.



Final de la Fase de Equipamiento.

La fase de equipamiento se termina cuando todos los jugadores han pasado por su turno y estén listos para el combate.



FASE DE COMBATE

Para iniciar la fase de combate, nuevamente se debe definir el orden de los jugadores y para esto volveremos a calcular el “peso” de las armaduras contando y **sumando todas sus resistencias**. Al igual que antes, el jugador más liviano inicia primero. Esta vez **se irán sucediendo el resto de los jugadores** según los distintos pesos de sus armaduras; **de más liviana a más pesada**. De haber empates, al igual que antes, se solucionan lanzando un dado de 6.



12

Bono al jugador más liviano.

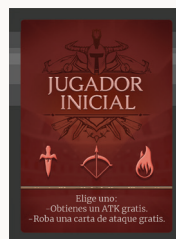
El jugador que abre el combate, puede elegir entre robar una carta de ataque extra de cualquier tipo o de efectuar un ataque extra gratis.

Bono al jugador más pesado

El último jugador en atacar, y por lo tanto, quien cierra el combate, deberá lanzar el dado de armadura. El resultado del dado representará la cantidad de **armadura temporal** que podrá equiparse en una parte desprotegida (sin armadura) de su base. Para esto, pondrá el dado con el resultado hacia arriba sobre el espacio de armadura vacío que elija. Si el jugador más pesado tiene todas las partes de su base de armaduras ocupadas, el bonificador se ignora. Al final del turno de combate, el dado de armadura se pierde, sin importar si ha recibido daño o no.

*Al jugar de 2 personas, si existe un empate al momento de calcular los pesos de las armaduras, los bonificadores al jugador más liviano y al más pesado se pierden y se procede al desempate solo para obtener el orden de los jugadores.

Para recordar fácilmente el orden de los turnos, hemos incluido tokens de iniciativa en el juego.



13

Ataques por turno

Todos los jugadores tienen un ataque gratis en su fase de combate. Algunas situaciones y cartas de ataques pueden evitar que utilices ese ataque gratis.



Ataques extra

Algunas cartas de armadura tienen el símbolo de +1 o +2 "ATK" en su parte central derecha (zona "D" de la imagen). Por cada +1 ATK que tengas en tus armaduras equipadas puedes efectuar un ataque extra.



Como atacar

Para atacar, los jugadores eligen de su mano una o más cartas de ataque y las ponen boca abajo en el tablero en una línea apuntando hacia el oponente que será atacado. Puedes dividir tus ataques entre los jugadores oponentes como tu prefieras.

Las cartas de ataque se resuelven una por una desde el frente hacia atrás y para esto se van volteando para revelar el tipo de ataque, como muestra la imagen a continuación; donde la primera carta es el primer ataque ya revelado, y las cartas siguientes son los ataques venideros.

Cada jugador puede jugar tantas cartas de ataque como ataques tenga disponibles. Recuerda que siempre los jugadores podrán hacer al menos un ataque gratis en su fase de combate (a menos que un efecto específico lo impida).



1°



2°



3°



Chequeo de impacto

El chequeo de impacto es “como se apunta cada ataque” para ver que parte del cuerpo o armadura recibirá el daño. Todos los ataques requieren siempre un chequeo de impacto, a menos que alguna habilidad indique lo contrario.

Para hacer un chequeo de impacto un jugador lanzará uno o dos dados de armaduras, y según el icono que salga, será la armadura donde cae.



Golpes y Magia solo lanzan un dado para los chequeos de impacto. Los disparos, en cambio, lanzan 2 dados y es el jugador atacante quien decide con cuál de los resultados se quedará. En el caso de los disparos, los resultados de los 2 dados deben ser diferentes y los jugadores deberán relanzar uno de los dados hasta obtener resultados diferentes.



Daño y armaduras

El daño de cada ataque está indicado en su carta, como lo muestra la imagen a continuación en la zona “A”.

Cuando un ataque impacta sobre un espacio sin armadura, el daño del ataque se resta directamente de los puntos de vida del jugador afectado.

Cuando un ataque impacta sobre una armadura, el daño afecta a la armadura específica donde cae. Si el daño del ataque es mayor o igual a la resistencia de la armadura, esta se destruye y se va a la pila de objetos rotos.

Si el daño del ataque no es suficiente para romper la armadura, se pone sobre esta una cantidad de contadores de daño igual al daño del ataque. Los contadores de daño no se pueden remover de ningún modo y cada uno resta un punto a la resistencia de la carta.

Si un ataque siguiente, sumado a los contadores de daño, rompe la armadura, esta se destruye.



Exceso de daño

Algunos ataques tienen puntos de “exceso de daño”, como se puede ver en la ilustración de la carta de ataque en la zona “c”. Si un ataque con exceso de daño impacta y rompe una armadura, los puntos de exceso de daño se restan de la vida del oponente afectado.

Si un ataque con exceso de daño impacta sobre una parte sin armadura, el exceso de daño no tiene efecto y se pierde.



Inmunidades

Algunas partes de armadura son inmunes a ciertos tipos de ataques. Una carta con inmunidad tendrá el ícono del ataque al cual es inmune en su costado derecho.

Cuando una armadura recibe un ataque al cual es inmune, todo daño y efecto negativo se ignora.

**Por ejemplo, si la Coraza de runas recibe un ataque mágico, el daño y efectos negativos serán ignorados, pero la habilidad de la armadura para recuperar puntos de vida, SÍ se activará.*



18



Tipos de ataque

Hay 3 tipos de Ataques. Estos se pueden ver en el dorso y en la zona “C” del ejemplo de carta de ataque.

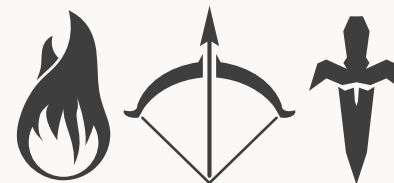
Golpes: son ataques con gran cantidad de daño, ideales para romper una armadura de un solo golpe. Solo usan un dado en el chequeo de impacto y en su mayoría tienen exceso de daño.

Disparos: tienen un daño moderado, son ideales para eliminar piezas de armaduras enemigas particularmente molestas. Usan 2 dados al momento del chequeo de impacto y pocas veces tienen exceso de daño.

Magia: tienen un daño más bajo, pero tienen efectos secundarios para restringir el juego de los oponentes. Al igual que los golpes, solo lanzan un dado para el chequeo de impacto. La magia es el único ataque que hace **daño de área**.

El daño de área, es un daño extra que se hace contra un espacio de armadura **arriba, abajo, a la derecha o izquierda** de donde impactó la magia. El jugador atacante es quien elige a qué espacio adyacente le afectará ese daño. El daño extra es la mitad redondeada hacia arriba del daño del ataque.

Importante: los efectos de las magias solo afectan a los espacios o armaduras donde impacta inicialmente el ataque, no a los espacios adyacentes afectados por el daño de área.



19



Habilidades Activables

Muchas cartas de armadura tienen habilidades activables, las cuales en su mayoría, se deben utilizar al principio de la fase de combate de cada jugador, antes de que el mismo asigne sus ataques.

Revisaremos los tipos de habilidades para mostrar en que momento se puede activar cada una y bajo que condiciones. Las reglas específicas de cada carta están escritas siempre en su descripción. Si una carta de armadura no lleva una palabra que declare su tipo de activación, es porque su efecto es pasivo y por lo tanto, funciona siempre y cuando que se den las condiciones, sin necesidad de activarla.



Habilidad: debe ser anunciada al inicio de la fase de combate. La carta queda girada en su espacio y pierde todas sus propiedades excepto su resistencia. (Las propiedades son los robos extra, cambios, + ATK, +AP y habilidades escritas).

Conjunto: funciona igual que las habilidades, pero para activarse, debes girar la carta que dice "conjunto" y debes tener al menos 2 cartas más de dicho conjunto equipadas. Las cartas de conjunto llevan escrito el conjunto al que pertenecen justo arriba de la zona de descripción. Las cartas que activan conjuntos son en su mayoría cascos.

Reacción: la carta se activa y queda girada, perdiendo así todas sus propiedades, pero puede ser activada en cualquier momento y en cualquier fase del juego siempre y cuando se cumplan los requerimientos de ésta.

Romper: al igual que la reacción, puede ser utilizada en cualquier momento, pero luego de su activación, la armadura se pierde y se va a su pila de descarte correspondiente.



Fin de la partida

El juego se acaba si se da cualquiera de las siguientes circunstancias:

1.- Al final de cualquier fase de combate, solo queda un jugador con puntos de vida. Ese jugador es el ganador de la partida.

Si al final de una fase de combate no queda ningún jugador vivo, se considera que la partida acabó en empate.

2.- Cuando todas las pilas de ataque se acaban, gana el jugador con más puntos de vida restantes. En caso de un empate, se devuelven y revuelven todas las pilas de ataque para luego jugar un turno extra de desempate. Los jugadores empatados pueden jugar así tantos turnos extra como deseen. Como alternativa pueden darse la mano como caballeros, acariciarse el bigote y ver como en retrospectiva, fue una gran pelea y se declara empate.

La regla del público

Cada jugador que pierde y sale de la partida, se convierte inmediatamente en público. El público, al inicio de la fase de combate, debe lanzar un dado de 6 y ver qué resultado obtiene de la ficha de público. Luego elige un jugador que siga vigente en la partida, el cual será afectado por el resultado obtenido.

PÚBLICO	
¡Bienvenido al espectáculo!	
Al inicio de la fase de combate, lanza el dado de 6 y elige un jugador:	
1-2)	Lanzas una roca: es un ataque de disparo de daño 3.
3)	Lanzas un tomate podrido: un ataque de disparo daño 1. Si cae en una armadura, esta pierde sus propiedades.
4)	Lanzas una flor: el jugador puede robar una carta cualquiera, excepto de situación.
5)	Pulgar hacia arriba: el jugador puede relanzar los dados de su primer ataque.
6)	Elige cualquiera de las anteriores.



La selección de los gladiadores por parte del público es absolutamente arbitraria y basada en su discreción y malicia. Recuerden que los golpes bajos que ejecuten como gladiadores, el público se los devolverá en forma de piedras y tomates.

El público se mantiene hasta que acaba la partida.

RESUMEN

- Cada jugador tiene 20 puntos de vida.
- El juego se acaba cuando un jugador derrota al resto de los oponentes, quitándoles todos sus puntos de vida o cuando todas las pilas de ataque se acaban.
- El primer turno es la **fase de preparación**; cada jugador roba 3 cartas de cualquier pila excepto la de situaciones y puede equiparse hasta 2 partes de armadura.
- En cada fase de equipamiento y de ataque, los jugadores deben **calcular el orden de los turnos** según el peso de sus armaduras (suma de sus resistencias).

-Fase de equipamiento:

- Tienes un robo gratis y un equipamiento de armadura gratis.
- Cambios, robos extra y equipamientos extra son dados por las cartas de armadura equipadas.
- Solo se puede hacer un cambio por fase de equipamiento, sin importar cuantos iconos de cambio tengas.
- Si se acaban las cartas de ataque, gana el jugador con más vida. Si hay 2 o más jugadores empatados, se pueden barajar las cartas de ataque y devolver al juego, para hacer un turno de desempate.



RESUMEN

Fase de Ataque:

- El **jugador más liviano** puede elegir entre: robar una carta de ataque extra o efectuar un ataque extra.
- El **jugador más pesado** lanza un dado de 6 de armadura temporal, que se puede equipar en cualquier parte que no tenga armadura.
- Todo jugador tiene derecho a un ataque gratis.** Ataques extra son dados por las cartas de armaduras equipadas.
- Cada jugador debe activar las habilidades de sus armaduras antes de asignar sus ataques.
- Para el chequeo de impacto debes lanzar los dados de armadura y el resultado es la parte del cuerpo o pieza de armadura sobre la que impacta el ataque.
- Los golpes usan 1 dado para el chequeo de impacto.
- Los disparos usan 2 dados para el chequeo de impacto.
- La magia hace daño de área, lo que significa que puedes elegir un espacio de armadura adyacente arriba, abajo, a la derecha o izquierda, y esa parte también recibirá la mitad del daño redondeada hacia arriba, pero no el efecto.
- Si al final de cualquier fase de combate queda solo un jugador con puntos de vida, este es declarado campeón de la arena y gana el juego.

**Todos los daños se redondean hacia arriba, toda recuperación de vidas se redondea hacia abajo.



Situaciones

Las situaciones son cartas que afectan a toda la arena, y por lo tanto, a todos los jugadores.

Solo se pueden robar cartas de situación si tienes una carta de armadura equipada con este “?” símbolo. Las cartas de armadura con símbolo de “+1” **NO** permiten robar situaciones.

Al inicio de cualquiera de los turnos en la fase de combate, antes de que se asignen los ataques, cualquier jugador puede jugar una carta de situación. Para esto, se debe anunciar que se jugará dicha carta, se lee en voz alta y se pone al centro de la mesa donde todos la puedan ver.

El efecto de una situación dura 3 rondas completas; una ronda considera que **todos** los jugadores pasen por su fase de equipamiento y luego **todos** pasen por su fase de combate.

Pisar una situación

Cuando alguien juega una situación, otro jugador puede aprovechar inmediatamente para jugar otra y reemplazarla. Esto es un efecto instantáneo. La nueva carta de situación quedará vigente y la que fue “pisada” no alcanzará a activarse.

Cualquier jugador puede “**pisar**” una situación, incluso si ya jugó una situación anteriormente este turno.

*La situación “nube corrosiva” solo se activa una vez por fase de combate.**

