

Golpe Bajo (The Fix)

4 a 6+ Jugadores

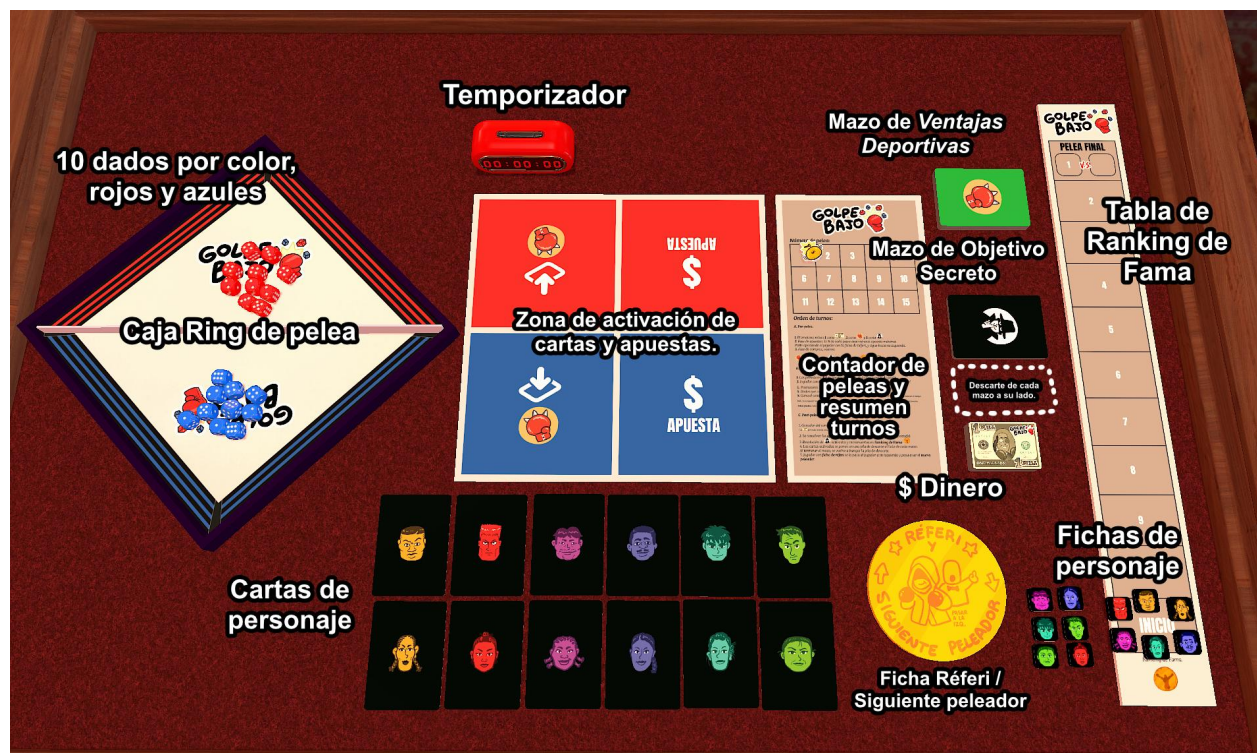
En Golpe Bajo, los jugadores toman el rol de luchadores y sus promotores de box. Estos compiten en el ring para escalar en el ranking de fama, entrar a la final y convertirse en campeón. Pero en el mundo de Golpe Bajo las maquinaciones son pan de cada día, así que los jugadores que están fuera del ring usarán todos sus recursos para manipular el combate a su favor.

Objetivo: Ganar Puntos de Fama para subir en el ranking, entrar a la final y ser campeón.

1. Componentes:

10 dados rojos
10 dados azules
Ring de pelea (caja con separación)
12 cartas de personaje
12 fichas de personaje
40 cartas de *Ventajas Deportivas* 🍀
20 cartas de *Objetivos Secretos* 🕵️

Ficha de Réferi/Siguiente retador
80 cartas de billetes 💵
Tabla de *Ranking de Fama* 🏆
Zona de apuestas y activación de cartas.
Tabla de número de combates y resumen.
Temporizador (telefono mobil o reloj).



Glosario:



Puntos de Fama : Cada vez que un jugador gana un punto de fama, sube una posición en la tabla del Ranking de Fama.



Ventajas Deportivas: Cartas que pueden usar los jugadores que no están en combate (Promotores) para afectar el desarrollo de las peleas.



Objetivo Secreto: Cartas que describen una condición, que al cumplirse, dan 1 Punto de Fama al jugador que la posee. Cada jugador tiene un Objetivo Secreto personal por personaje.



Billetes: 1 millón de la moneda del mundo de Golpe Bajo.

2. Preparación:

Cada jugador elige 1 carta de personaje y posiciona la ficha de personaje correspondiente al inicio de la tabla de Ranking de Fama.

Todos los jugadores roban 2 billetes, 1 carta de Ventaja Deportiva y 1 carta de Objetivo Secreto.

Selección de primeros Peleadores: todos los jugadores lanzan 1 dado. La tirada más alta es el primer peleador (si hay empate estos lanzan nuevamente), y el jugador a su izquierda de la mesa es su contrincante; el jugador a la izquierda de este otro recibe la ficha de réferi/siguiente retador.

Se barajan y posicionan los mazos de Objetivo Secreto y Ventaja Deportiva.

Se prepara el temporizador y se le pasa al jugador con la ficha de Réferi/siguiente retador (Puede ser un teléfono móvil, una aplicación del juego, o cualquier otro reloj).

3. Roles

Hay 2 roles en el juego: Peleador y Promotor. Los jugadores que están en el ring son Peleadores, los que están fuera del ring son Promotores.

El jugador que tiene la ficha de Réferi también es Promotor.

Peleadores: Son los que pelean en el ring. El ganador de cada combate gana 1 Punto de Fama, un premio en billetes, y se mantiene como peleador para el próximo combate.

Mientras un jugador es Peleador, no puede usar cartas de Ventaja Deportiva, Objetivo Secreto o Billetes, ni tampoco robar nuevas cartas en la fase pre-pelea.

Los Peleadores solo pueden activar las cartas de Objetivo Secreto de su personaje, al final de un combate si se cumple la condición y una sola vez por partida.

Promotores: todos los jugadores que no son Peleadores asumen el rol de promotor.

Los Promotores, a diferencia de los Peleadores, pueden:

- Usar cartas de Ventaja Deportiva en las peleas (Y pre-pelea si así lo describe la carta).
- Apostar por un jugador u otro y resolver sus ganancias.
- Comprar cartas de Ventaja Deportiva u Objetivo Secreto.
- Robar cartas antes de cada pelea.
- Canjear sus cartas de Objetivo Secreto por Puntos de Fama, si se cumple la condición descrita.

Promotor con ficha de Réferi: Durante el combate se preocupa de iniciar y detener el tiempo. Se puede usar su criterio para resolver conflictos o dudas durante la pelea que no estén descritas en las reglas (¡Al igual que en el box!).

4. Loop del Juego

El juego se desarrolla en una serie de peleas entre todos los jugadores. Las peleas siguen estos 3 pasos:

Pre-pelea:

Los Promotores roban (no Peleadores) 1 Billeto, 1 carta de Ventaja Deportiva y 1 carta de Objetivo Secreto (salvo en el turno inicial).

Fase de apuestas:

Los Promotores pueden apostar por un peleador. La apuesta máxima está restringida por el número de la pelea (Ej. si es la tercera pelea, la apuesta máxima es 3 Billetes)

Las apuestas tienen que ser en orden, empezando con el jugador con la ficha de Réferi/siguiente retador y siguiendo por el próximo jugador a su izquierda.

Si ganan la apuesta, los promotores ganan x2 lo apostado. Recuperando su billete apostado y robando el resto del mazo de Billetes.

Fase de compras, los Promotores pueden:

- Comprar cartas de Ventaja Deportiva por 2 Billetes.
- Comprar cartas de Objetivo Secreto por 3 Billetes.
- Comprar Puntos de Fama por 5 billetes.

No hay límite de cartas en mano.

Al usar las cartas, se dejan en una pila de descarte al lado de cada mazo. Y se vuelven a barajar cuando cada mazo se agote.

Pelea:

- Para comenzar el combate, los Peleadores deben poner sus manos sobre la mesa, sin tocar los dados.
- El réferi/siguiente retador indica el inicio del combate, empezando el temporizador.
- Ambos Peleadores toman sus 10 dados y deben tirar sus dados en su lado del ring a la velocidad y de la manera que quieran. **Sin interrumpir ni tocar las tiradas del rival.**
- Si uno o más de tus dados caen en 6, es un golpe válido, y se saca del ring.
- Si no es un 6, se agarran y lanzan nuevamente.
- El jugador que ha sacado todos sus dados del ring, gana el combate.

Uso de cartas de Ventaja Deportiva:

Los Promotores pueden lanzar sus cartas de Ventaja Deportiva en cualquier momento durante la pelea, y los Peleadores tienen que seguir las instrucciones. Al usar las cartas hay que colocarlas en la zona de activación de cartas y describir su acción en voz alta. No hay límite de Ventajas Deportivas que se puedan usar. Si la carta describe un límite de tiempo o condición similar, quien usa la carta debe contar el tiempo. (Ej: si la carta dice cerrar los ojos por 5 segundos, quien usa la carta debe contar 5 segundos en voz alta para guiar al peleador).

Knockout o K.O.:

Si un jugador, al lanzar todos sus dados al mismo tiempo, caen con el mismo número (cualquier número), es un Knockout y gana automáticamente la partida. Esta regla no cuenta si los dados se tiran de a uno o con distintas tandas, tienen que ser todos juntos.

Post-pelea:

El ganador del combate recibe 1 Punto de Fama y un premio de 2 billetes + 2 por cada victoria consecutiva. Osea, 1era victoria: 2 Billetes, 2da victoria: 4 Billetes, 3ra victoria 6 Billetes.

El punto de victoria obtenido por ganar una pelea tiene prioridad sobre los puntos de victoria obtenidos por Objetivos Secretos, por lo que se suben en el ranking primero.

En esta fase, los Peleadores pueden activar sus Objetivos Secretos personales cumplidos, solo una vez por partida.

Los Promotores reciben las ganancias de sus apuestas.

Los Promotores muestran sus Objetivos Secretos cumplidos y ganan sus Puntos de Fama, haciendo los movimientos en el Ranking.

Se descartan y ordenan las cartas activadas. Las cartas de Ventaja Deportiva y Objetivos Secretos se van descartando en una pila de descarte al lado de cada mazo.

Cuando cada mazo se agota, se vuelve a revolver la pila de descarte y se forma un nuevo mazo.

El promotor que tiene el botón de réferi/siguiente retador, se lo pasa al jugador a su izquierda, y pasa a ser el siguiente peleador.

5. Final del juego

Se llega a la etapa final del juego cuando un jugador (siendo Peleador o Promotor) alcanza la posición número 1 en el Ranking de Fama y entra a la final.

El contrincante de dicho Peleador es el siguiente jugador que le sigue en el Ranking de Fama.

Si hay más de un jugador en la misma posición, se realizan los combates necesarios para desempatar.

En la pelea final y las peleas por desempate para llegar a esta, los Promotores solo pueden usar 1 carta de Ventaja Deportiva cada uno. Las cartas se descartan y los Promotores no vuelven a robar nuevas cartas, dinero o comprar entre cada pelea para alcanzar la final.

El jugador que gana la gran final es el campeón y el ganador del juego Golpe Bajo.

