



SUCLUCK

La cobardía no te llevará al éxito,
pero el valor te llevará al desastre

La cobardía no te llevará al éxito. Si eres un o una valiente y tienes un poco de suerte alcanzarás todos tus objetivos, o bien enfrentarás la consecuencias de tener una jodida mala suerte, pero así son las cosas. Bienvenid@ al mundo de SucLuck. Bienvenid@ a la vida.

SucLuck es un juego corto en solitario para pasar un rato reflexionando sobre lo que pesan los compromisos y el precio de seguir los propios impulsos o soñar a lo grande. Para poder jugar a SucLuck sólo necesitarás el tablero –incluído- cuatro marcadores –no incluídos :D - y dados de seis caras –con cinco serán más que suficientes, y si no tienes tantos simplemente tendrás que hacer más tiradas.

No esperes grandes lecciones de este juego, no es más que un P&P hecho en un fin de semana. ;)



SUCLUCK

Riesgos

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

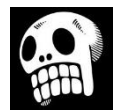
Compromisos

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Sueños

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Camino del
éxito

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Tantos dados como sueños

Cada 1 activa los riesgos

Cada 6 incrementa los riesgos y los activa y puedes cambiar en 1 los compromisos y los sueños

Cada compromiso anula un riesgo activado y reduce en 1 el avance

Cada pareja permite aumentar sueños o compromisos

Cada trío activa los riesgos

Cada riesgo no anulado retrasa 1 dado en el camino del éxito

La calavera es tu perdición

Preparación de la partida

Pon el tablero delante de ti.

Pon los dados en un sitio visible.

Pon un contador en la posición 1 de Riesgos, 1 de Compromisos y 2 de Sueños. Pon un contador en la posición 0 del camino del éxito.
Felicidades ahora eres un humano común y normal.

¡Prepárate para vivir!

Reglas (I)

Cada turno lanza un número de dados de seis caras igual a lo que marque tu contador de sueños. Puedes escoger uno de los dados y volver a tirarlo si quieres.

Aparta los tríos (tres dados con el mismo valor), cada trío será como si te hubiese salido un 1. De lo que quede aparta las parejas (dos dados con el mismo valor).

Empieza considerando los 1, luego los 6, los tríos, las parejas y finalmente el resto de los dados.

Por cada 6 que haya salido deberás incrementar los riesgos en 1, además podrás incrementar o decrementar en 1 los compromisos o los sueños, y finalmente te enfrentas a las consecuencias de tus riesgos.

Reglas (y II)

Por cada 1 y por cada trío que haya salido deberás enfrentarte a las consecuencias de los riesgos. Los compromisos pueden evitarte las consecuencias de un riesgo pero sólo una vez por turno. Así si tienes dos riesgos y dos compromisos con el primer 1 que salga no ocurrirá nada, pero si sale un segundo sufrirás las consecuencias de dos riesgos. Las consecuencias de un riesgo es retroceder un dado de seis casillas en el camino del éxito. Si retrocediendo llegas hasta la calavera has perdido.

Las parejas te permiten subir en uno los sueños o bien los compromisos.

Finalmente suma el resto de los dados resta el número de compromisos y avanza ese valor por el camino del éxito. Si llegas a 20 y tienes al menos un 5 en sueños has ganado.

Ejemplo

Empezamos con 0 éxito, 1 compromiso, 2 sueño y 1 riesgo. Tiramos dos dados por tanto y sacamos un 2 y un 3. $2+3-1 = 4$. Estamos en 4. Volvemos a tirar dos dados y sacamos 4 y 5. Ya estamos en un 12. En la siguiente tirada sacamos un 1 y un 3. Pero como tenemos un compromiso no sufrimos los riesgos y avanzamos 2, hasta el 14. En la siguiente un 6 y un 4. Nuestros riesgos suben a 2 y se activan, por lo que tiramos otro dado con un resultado de 3 lo que anula nuestro movimiento esta vez, así que decidimos subir los sueños a 3, sin subir los compromisos. Tiramos tres dados sacamos 1, 3 y 6. Tenemos dos riesgos así que sufrimos 1, retrocediendo 2 hasta el 12, el 6 nos suben los riesgos hasta 3, aumentamos tanto sueños a 4 y compromisos a 2. Sufrimos de nuevo 1 riesgo, retrocediendo 4, hasta 8. No queda un 3 que con los 2 de compromiso nos permite subir a 9. Tiramos 4 dados resultando 6, 6, 4 y 3. Subimos nuestros sueños a 5 por el 6-6 y avanzamos $4+3-2 = 5$, hasta alcanzar 14 de nuevo. ¡Llegaremos!