

Clockworks

Autor: Javier Fuentes (Pentaurus Duel, Pandemain)
javier.fuentes@amphora.es - 653454838

Género de juego: Eurogame, gestión de recursos.

Ambientación: Relojería

Edad: +12 años

Jugadores: 2 a 4

Duración: 60 a 120 minutos

Público objetivo: Jugadores avanzados

Mecánicas: Rondel de acciones, control de áreas, gestión de recursos, gestión de mano, objetivos variables.

Descripción del juego:

Los jugadores serán aprendices de relojero, y tienen el objetivo de ser el próximo Gran Maestro Relojero.

La partida se desarrolla por turnos, y se divide en dos etapas, al final de las cuales se realiza una fase de puntuación.

Durante el trascurso del juego debes gestionar tus planos, piezas y recursos de madera y metal para fabricar relojes, establecer relojerías, construir relojes grandes en las torres de la ciudad, y cuidarte de que las pifias que cometes como principiante no afecten a tu nivel de ingenio y sus beneficios.

Al final de cada etapa, consigues reconocimiento por tus relojerías y la exposición de tus relojes en el Museo del Relojero, ¡pero solo si tienen suficientes seguidores!

Al terminar la partida, se realiza el recuento de prestigio obtenido por los jugadores, y el jugador con más prestigio será el ganador.

Resumen del turno:

- El jugador avanza su peón a lo largo del dial de un reloj un número determinado de espacios (horas), al terminar, realiza una acción y puede obtener una pieza de reloj.

Opcionalmente, puede sustituir su acción del dial por una acción de plano de su mano, u obtener Tiempo que le servirá para mejorar sus acciones en el futuro.

Opcionalmente, puede mejorar su acción usando unidades de Tiempo.

- Terminado su turno, pasa el turno al siguiente jugador.

Componentes

Tablero principal

Tablero de jugadores - Talleres.

Figuras de madera - Peones de acción, Relojerías.

Cubos de madera - Marcadores, Recursos.

Fichas de cartón - Piezas, Mejoras, Seguidores.

Cartas - Relojes (pequeños/medianos/grandes), Planos.

Factor diferenciador:

- Balance entre ingenio y pifias mediante marcadores enfrentados.

- Eurogame de turno continuo, eliminando rondas y tiempos de espera innecesarios.

- Especialmente diseñado para mantener coherencia entre mecánicas y temática.

