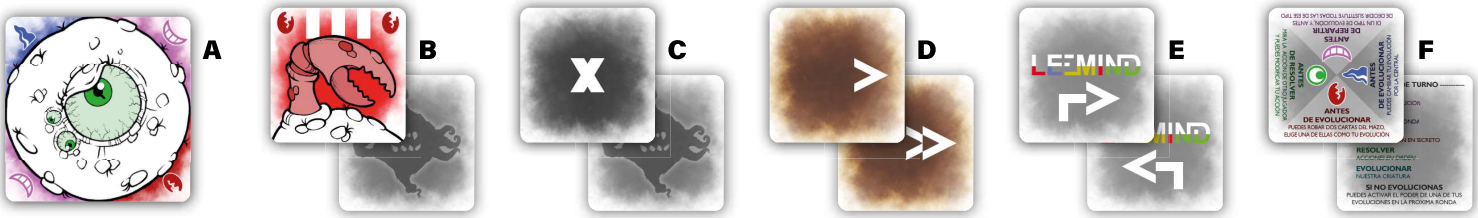
LEVOLUTION

Los Dioses del Kaos os enfrentáis a vuestros iguales en un concurso de ingenio por invocar la criatura con las evoluciones más poderosas.

Jugadores: 2-8 **Duración: 10 minutos** **Edad: +10 años**

Componentes: **A**: 12 cartas de criatura 8x8cm **B**: 36 cartas de evolución 5x5cm **C**: 3 cartas sin evolución 5x5cm **D**: 8 cartas de acción 5x5cm **E**: 1 carta de orden de turno 5x5cm **F**: 8 cartas de ayuda/poder 5x5cm



Objetivo:

En LEVOLUTION intentaremos interpretar las intenciones de nuestros rivales para hacernos con la combinación de evoluciones con más puntos sobre nuestra criatura cuando algún jugador complete su criatura.

Fases de la ronda de juego:

1. REPARTIR cartas de evolución a cada jugador y una más al centro.

2. DECIDIR el sentido de turno para la ronda en curso por parte del jugador inicial.

3. ELEGIR simultáneamente como orientar en secreto nuestra carta de acción(D) y cubrirla con la mano.

4. RESOLVER las acciones empezando por el jugador inicial en el sentido de turno.

Recuerda que cada acción modificará las cartas en juego frente a cada jugador y el efecto de cada nueva acción.

5. EVOLUCIONAR simultáneamente colocando la evolución(B) que tengan frente a ellos sobre su carta de criatura(A) haciendo coincidir los iconos del tipo de evolución. Si no pudiera no evolucionará.

FINAL DE RONDA. Pasar la carta de sentido de turno(E) al jugador de su izquierda y éste será el nuevo jugador inicial para la siguiente ronda. Los jugadores que no evolucionaron su criatura elegirán un poder de su criatura para la siguiente ronda.

EJEMPLO A 4 JUGADORES:

En la ronda anterior solo Manel no evolucionó su criatura, por lo que pudo elegir un poder, eligiendo sobre Marta y orienta su carta de poder con el hacia él.

Se reparten cartas y el jugador inicial, María, decide que se jugará en sentido horario.

MARTA

A Marta le valen la carta de Manel, la de Marcos y la del centro, por lo que decide intercambiar su carta con la central que le parece más seguro porque a nadie más le interesa. Así que orienta la flecha de su carta de acción hacia el frente

A Manel solo le interesa la carta de María y decide intercambiar su carta con la de María, Decidiendo orientar la flecha de su carta de acción hacia su derecha. Cuando aplica su poder sobre Marta y tras ver su carta de acción confirma su elección.

MANEL

MARCOS

Marcos intuye que como Manel juega antes y la única carta que le interesa es la de María, este intercambiara su carta con la de ella, por lo que no estará a su alcance, entonces prefiere quedarse con su carta. Así que orienta la flecha de su carta de acción hacia si.

María previendo que Manel querrá quedarse con la carta de ella, ya que es la única carta que le interesa a dentro de su alcance, y contando con que Marcos también se habrá dado cuenta. María elige orientar su carta de acción hacia la izquierda para contrarrestar la acción de Manel.

MARÍA

Lógicamente nadie quiere la carta de evolución de Marta

José Manuel Orejas ■ "ManelO" ■ m3008m@gmail.com ■ 672 23 57 13 ■ instagram: ilustraciones_manelo