

BANDIT GUILDS

PUBLICO: Familiar **EDAD:** Mayores de 8 años **Nº DE JUGADORES:** 3-5 jugadores **DURACION:** 10-20 minutos
MATERIALES DEL JUEGO: 110 cartas (45 cartas de bandidos + 30 cartas de gemas + 35 cartas especiales(en 7 grupos))

El camino real es un lugar peligroso donde acechan bandidos detrás de cada árbol. Y tú eres el líder de una banda de ellos! Aprovecha las sinergias de tu gremio de bandidos y llévate las gemas de los pobres incautos que allí encuentres. Pero cuidado con los maestros bandidos, sino les envías a las misiones te robarán tus gemas!!

Bandit Guilds es un juego familiar con un flujo similar a lo que serían los juegos de bazas. Se trata de un juego sencillo de reglas con un poco de estrategia. La interacción en el juego vendrá con las cartas especiales , donde dependiendo del tipo de jugada que haga el jugador afectará a otros.

Las cartas especiales darán distintos “sabores” al juego. (cartas “patata caliente” , cartas que se comen gemas, cartas que hacen que se acabe antes la ronda de juego, animales gigantes con más fuerza,...). El sistema del juego permite al jugador robar estas cartas especiales utilizadas por otros jugadores, por lo que las cartas pueden ser reutilizadas varias veces, suele ocurrir que el jugador prefiere llevarse una carta especial del centro a superar la jugada con cartas de la mano.

En el juego hay cartas con gema(maestros bandidos) y cartas sin gemas(bandidos normales) de 5 tipos de animales y 5 colores. Las decisiones del jugador tendrán en cuenta las características de las cartas y estos puntos: 1.-Llevarse cartas con gemas es bueno 2.-tener cartas con gemas en la mano NO es bueno al final de la ronda . Por lo que el jugador valorará en su turno deshacerse de cartas para tener menos gemas en la mano, o reservarse para llevarse mas gemas del centro en turnos futuros, todo esto se valorará junto con los tipos de combos de animal o color que pueda lanzar.

Mecánica Principal

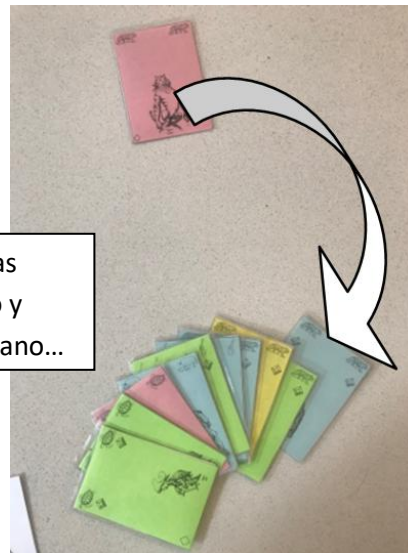
Ejemplo con dos cartas en el centro de la mesa



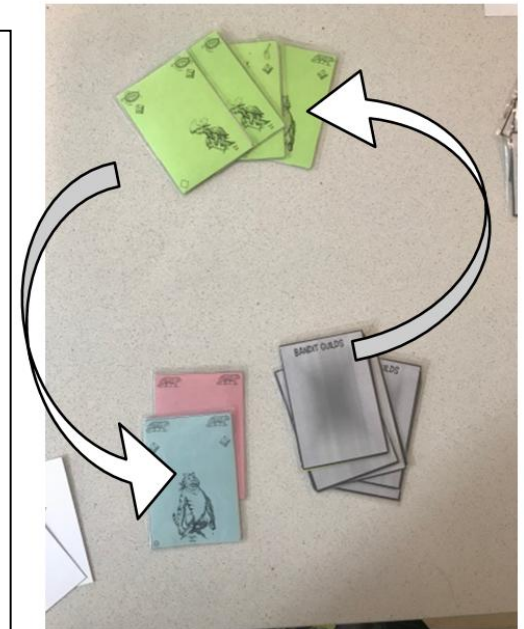
Gremio de bandidos del jugador (mano del jugador)

El jugador puede...

...elegir una de las cartas del centro y llevársela a su mano...



... o elegir color o animal y enviar un grupo de bandidos a atacar superando el numero de cartas del centro. En este caso elige enviar un grupo de color verde. Se queda con los bandidos del centro en su zona



Cuando un jugador se queda sin cartas en la mano se acaba la ronda, el resto de jugadores perderán gemas de su zona por cada carta con gema en su mano. (Los Maestros Bandidos les roban las gemas!)