



2-4 30'/jug.



Invencible



14+ media

Miguel Simarro - 2021 - miguelsimarro@gmail.com



Juego de guerra - Histórico - Náutico - Para jugadores con experiencia media



Sinopsis

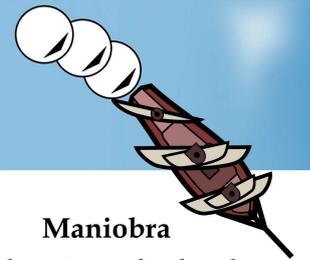


Un juego de escaramuzas entre galeones simplificado, basado en cartas, trucos de combate y control de la aleatoriedad de los dados. Partidas ajustadas y temáticas. No es coleccionable.

Algunas mecánicas:



- Ajuste del riesgo en las tiradas de dados
- Cartas con trucos de combate
- Cartas para recuperar al jugador que vaya perdiendo
- Sistema innovador para resolver iniciativa y empates
- Final de partida sin "turnos basura"
- Cuatro facciones asimétricas
- Duelos individuales o por equipos



Componentes

- 1 Tablero (53 x 53 cm)
- 129 Cartas
- 33 Troquelados (standees)
- 14 Peanas plástico
- 40 Peanas cartón
- 70 Fichas cartón
- 18 Dados d6 azules
- 18 Dados d6 rojos

Guía rápida

Ronda

- Fase de infantería (*daño simultáneo*)
- Fase de iniciativa (*carta de iniciativa*)
- Fase de turnos (*alternos, como en ajedrez*)
- Fase final (*retirar barcos rendidos y anclas*)

Turno

(en cualquier orden)

- Ajustar velocidad
- Resolver movimiento (obligatorio)
- Acciones de Disparar o Maniobrar
- Jugar cartas

Artillería

- Dificultad 2x distancia
- Verificar ángulo de tiro y obstáculos

Maniobra

- Dificultad según rumbo de vela
- 1 maniobra = tantos éx. como tamaño
- Tipos de maniobras:
 - Virar (sólo 1 vez por casilla)
 - Abordar

Abordajes

- Efectos
 - Ambos pierden toda su velocidad
 - Única acción posible: Infantería
 - El atacante termina su turno
 - El defensor se activará en su turno pero no podrá actuar
- Fase de infantería
 - Cada barco elige su objetivo
 - Tiradas simultáneas
 - Se colocan fichas de ancla

(Diseño gráfico y componentes provisionales)