

# GRIMORIO



2-5



10+



40-60 min.

**Un libro de hechizos.**

**Muy poco tiempo para completarlo... y dominarlo.**

*La prueba de fuego para todo aprendiz: escribir su propio libro de hechizos. Escoge los hechizos con cuidado, utilízalos sabiamente, y lo más importante: ¡No quites ojo al progreso del resto de aprendices!*

## COMPONENTES

- 1 Tablero central.
- 5 Tableros individuales.
- 72 Marcadores de hechizos.
- 13 Marcadores de glifos.
- 44 Contadores de recursos.
- 10 cubos de madera.
- 5 Cartas de ayuda.
- 2 Bolsas opacas.



## MECÁNICAS

**Draft algo especial** para la selección de los hechizos a escribir.

**Tablero personal**, configurando un puzzle propio, distinto en cada partida.

**6 tipos de hechizos con efectos distintos**, que se agotan tras ser usados.

**Construcción de motor:** Los hechizos y los glifos ayudan a progresar más rápido.

**Mecánica novedosa de mayorías** mediante las invocaciones.

**Victoria definida por puntos de victoria**, con distintas variables tenidas en cuenta.

## CARACTERÍSTICAS

**Elevada interacción.**

**Variabilidad de estrategias.**

**Importancia de marcar bien los tiempos.**

**Baja incidencia del azar.**

**Independencia del idioma.**

**Modo avanzado:**

tan solo con voltear el tablero.



CONTACTO

PABLO BURGOS CASTRO  
pabloburg@gmail.com