

# VOIDFALL



2



14+



60-90 min.

**Lo que para algunos es un juego, para ellos es una lucha eterna por escapar al olvido.**

*VOIDFALL lleva al tablero una simulación de un MOBA, donde 2 equipos de 4 combatientes intentaran destruir las torres enemigas.*

## COMPONENTES

- 1 Tablero principal
- 2 Tableros individuales
- 12 Meeples de personaje
- 90 Cubos (60 de poder, 30 de daño)
- 16 contadores (8 de movimiento y 8 de vida)
- 1 Marcador de iniciativa, 1 de ronda.
- 32 Marcadores de estado.
- 12 Cartas grandes de personaje.
- 40 Cartas (28 de objeto y 12 de personaje)
- 46 Losetas (16 torres, 10 dragones, 20 enemigos y 4 de poder)



## MECÁNICAS

**Evolución de personajes** con 7 niveles de experiencia.

**Poderes únicos** de cada personaje.

**Puntos de acción**, con disponibilidad variable.

**Resolución automática** de combates.

**Personalización de personajes** mediante objetos.

**Programación de acciones** con la asignación de puntos de poder.

**Enfriamiento de poderes y habilidades** de forma integrada para un mismo equipo.

**Victoria definida por muerte súbita** o por puntos de victoria.

## CARACTERÍSTICAS

**Elevada interacción.**

**Elevada rejugabilidad:**

Gran cantidad de combinaciones de equipos.

**Baja incidencia del azar.**

**Turnos épicos:**

Multitud de combos de habilidades.

**Entretorno muy reducido.**

**Cohesión en la gestión del equipo,**

gracias a esta mecánica de puntos de poder.



**CONTACTO:**

PABLO BURGOS CASTRO  
pabloburg@gmail.com