



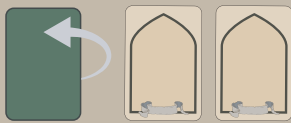
Irmandiños

+8 2-4 60'

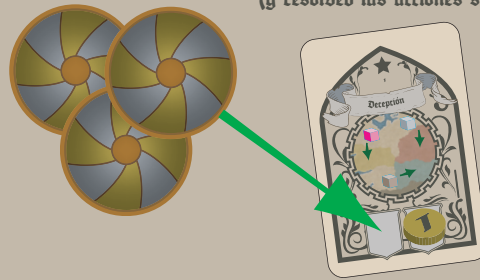
A mediados del s. XV en Galicia tuvieron lugar varias revueltas populares en las que el campesinado se rebeló contra las clases dominantes en diferentes territorios del reino. Las 4 facciones en liza, nobleza, realeza, arzobispado y los irmandiños actuaban con la intención de lograr la suficiente influencia para conseguir el control de estos territorios.

Irmandiños es un juego de mesa de intrigas políticas y militares que transcurre durante el período final de la Segunda Revolta Irmandiña (1469) en donde los jugadores asumirán el papel de diferentes personajes importantes y tendrán que tomar decisiones para que las cuatro facciones tomen el control de cada una de los territorios en disputa según sus objetivos. Al finalizar todas las rondas, el jugador con mayor cantidad de puntos de gloria será el ganador.

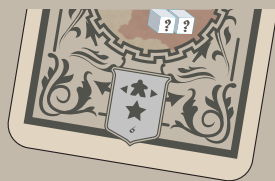
1 = Desvelad dos territorios



2 = Jugad tres fichas de maniobra sobre las cartas de intriga (y resolved las acciones secundarias de cada carta)



3 = Resolved las acciones principales de cada carta de intriga (por orden ascendente)



4 = Bloquead las fichas usadas (hasta que se vuelva a usar)



5 = Coloca los marcadores de control sobre los dos territorios mostrados (según la facción con mayor influencia)



6 = Suma los puntos de los territorios en donde los Irmandiños tengan presencia



Componentes:
1 tablero
55 cubos de madera
4 discos de madera
61 marcadores de cartón
37 cartas

El punto más importante del juego es la puesta en valor del contexto histórico.
Ideal para jugadores casuales-intermedios.
Ambientación histórica.

Euro medio-ligero de control de áreas con colocación de trabajadores, programación de acciones y puntos de victoria.

Creado por José María Picón

www.mentisgames.com | info@mentisgames.com | 670730573