

SABANA



JONATAN REY · 655 08 26 52 · JAEY7617@GMAIL.COM · JONPROTOS

Ambientación: Animales de la sabana africana

Mecánicas: Gestión de cartas

Público objetivo: Familiar / Mass Market Buyer

Componentes

92 cartas

16 marcadores

27 monedas



SABANA presenta una competición por conseguir la máxima cantidad de puntos mediante la adquisición de animales.

Por turnos, tendremos que elegir entre recaudar monedas, comprar cartas o ponerlas en nuestra zona de juego.

No siempre será una decisión fácil. La fauna disponible en el mercado central suele ser tentadora y, emplear varios turnos consecutivos en comprar cartas, hará que la puntuación aumente exponencialmente cuando decidamos jugarlas. Pero, a su vez, deteniendo por un momento estas transacciones conseguiremos que, las que hagamos en adelante, nos salgan a precios más asequibles.

