

Visiting Lands



Juego de cartas **familiar** donde la **memoria**, la **interacción** y la **rapidez** son claves.

En Visiting Lands comienzas la partida controlando una aldea con **4 visitantes desconocidos**. Según vayan pasando los turnos irás conociendo a tus visitantes, incluso recibiendo nuevos de todas partes de los **4 Reinos**: las tribus orientales, las islas del este, los reinos del norte y los territorios centrales. Deberás aceptar aquellos que beneficien a tu aldea, pero **¡cuidado!** porque algunos visitantes tienen **poderes** con los que podrás **interaccionar** con otras aldeas, conocer a sus visitantes e incluso intercambiarlos. ¡Procura que tu aldea sea la que **menores costes** tenga cuando lleguen los tiempos de **Guerra!**

Objetivo:

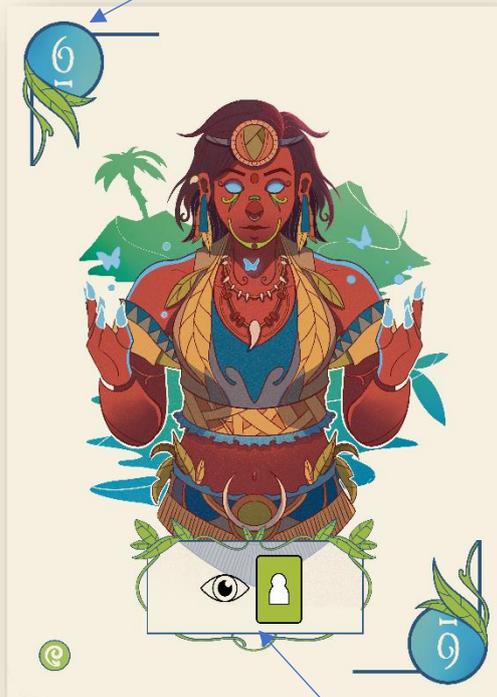
Conseguir ser la aldea con menores costes al final de la partida

Contenido:

55 Cartas



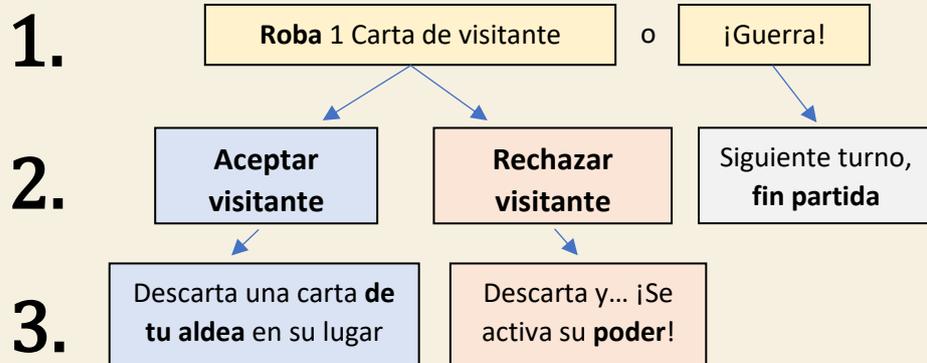
COSTE
del visitante



PODER
del visitante

¡IMPORTANTE! En Visiting Lands **todas las cartas** de visitante de **todas las aldeas** están **siempre bocabajo**. ¡Memorízalas bien cuando puedas!

EJEMPLO DE TURNO:



Siempre que se descarta 1 carta, todos los jugadores podrán...

Pero solo el 1º que lo haga valdrá...

4.

Acompañar visitante
Descartando una carta con el **mismo valor** de tu aldea

Regalar visitante
Descartando una carta con el **mismo valor** de **otra aldea**. Y regalándole un visitante

¿Por qué Visiting Lands?

- Re-jugabilidad infinita
- Rápido de sacar a mesa
- Temática adaptable
- Independiente de idioma
- Alta interacción

FIN.

La aldea con una **suma de costes menor** en sus cartas de visitante gana.