

# SOLOMON

King of Demons



Mientras saqueáis las ruinas del Palacio de Rey Salomón, invocáis sin saberlo a los 72 demonios que allí estaban cautivos mediante magia oscura ;La leyenda del Lemegeton era cierta! Ahora pacta con ellos a cambio de poder y cuida tus espaldas. El resto de bandidos no serán tan justos como este gran rey.

## Objetivo

En este juego de construcción de mazos haréis invocaciones, pactaréis con demonios, buscaréis sinergias y tomaréis decisiones salomónicas para aumentar vuestra influencia demoniaca.

## Secuencia de Juego

Tomamos un mazo inicial y preparamos el mercado. Terminado el set up, **cada ronda tiene 3 Fases:**

- 1. Fase de Rito:** Todos colocamos de forma simultánea las 6 cartas de nuestra mano en nuestra zona de juego. Sus efectos se activan en orden descendente en función de su valor (esquina superior izquierda de la carta), otorgando entre otras cosas dinero y puntos de victoria.
- 2. Fase de Pacto:** Compramos con nuestro dinero cartas del mercado central. Podemos comprar cartas para nosotros ¡pero también para nuestro oponente! Descartamos lo comprado y lo jugado en la fase previa bajo nuestro mazo personal y robamos 6 nuevas cartas de él.
- 3. Fase de Juicio:** De las 6 cartas nos quedamos con 2. De las 4 restantes, ofrecemos una pareja boca arriba y otra boca abajo. Robamos a nuestro oponente 1 de las parejas que ofreció y viceversa. Recuperamos la pareja que no nos robaron y con ella tenemos de nuevo 6 cartas ¡Ya tenemos la mano lista para la Fase de Rito de la próxima ronda!

La partida consiste en un número indeterminado de rondas que jugamos hasta que un jugador alcance los 25 PV. Al terminar esa ronda se sumarán los PV extra que otorgan las cartas de tu mazo y quien más tenga gana la partida.

## Puntos Clave

- Combinación de Deckbuilding y I cut you choose.
- Interacción masiva y tensión durante toda la partida.
- Incluye 2 módulos con nuevas mecánicas y asimetría.
- Mecánicas accesibles y orgánicas con la temática.
- Ambientación fantástica y visualmente atractiva.
- Grandes decisiones tácticas y estratégicas.
- Set up variable con mucha rejugabilidad.
- Sencillo de reglas y partidas muy ágiles.
- Juego simultáneo sin entretorno.
- Sistema de juego expansible.
- Incluye un modo solitario.

## Mecánicas Principales

Construcción de mazos y Mercado variable  
Yo corto, tú eliges y Faroleo  
Toma eso y Bonus de final de partida  
Poderes variables de jugador

## Contenido

- 4 Áreas de jugador
- 60 Tokens acrílicos
- 40 Tokens de cartón
- 1 Reglamento
- 162 Cartas
- 1 Dado

