

KuBiK



Jugadores:	2 - 10
Edades:	+10
Género :	familiar
	dados
Complejidad:	fácil
	ocasional
Duración:	20' - 60'
Componentes:	
	4 Tableros
	24 fichas
	8 dados pequeños
	6 dados grandes
	1 K de totem

Descripción general:

Los KuBiK tienen que salir de su campamento, pasar por varios mundos enemigos y llegar a la Gran K, Podrán utilizar casillas de avance y escudos protectores. Aunque también podrán ser apresados o regresar al principio. El primer equipo que lleve 4 KuBiK a la Gran K, gana.

Diferencias:

La mecánica es diferente porque al caer en ciertas casillas, se utilizan los dados que señalan "una acción" y a "qué equipo le sucede", obligando a los elegidos a mover sus KuBiK en diferentes direcciones. Lo que conlleva un movimiento, que muchas veces genera risas por las casualidades. Los equipos están en constante juego, (sea o no su turno) los dados pueden afectarles en cualquier momento. Los tableros individuales, conforman un único circuito, que puede agrandarse según el número de jugadores. El juego base, lleva 4 tableros individuales, con posibilidad de aumentar hasta 10.

Mecánica de un turno:

- 1,- tirar los 2 dados, se cuentan como números individuales,
- 2,- si alguno coincide con el número de kubik que tenemos en el campamento, uno de ellos, saldrá al camino.
- 3,- si tenemos algún enemigo en la cárcel, multiplicamos nuestros dados por el número que indique la celda.
- 4,- elegimos con qué KuBiK movemos lo que indica uno de los dados y resolvemos lo que indique esa casilla,
- 5,- elegimos con qué KuBiK movemos lo que indica el otro dado y resolvemos lo que indique esa casilla,
- 6,- pasamos el totem de la K al siguiente jugador.



Contacto:

Javier Grueso 606.429.591
Esther Rubio 619.838.078

kubikgames23@gmail.com