



 **2 a 4 personas**
 **8+ años**
 **15 - 45 min.**



Público: Para aquellas personas que disfrutan de los juegos de acción sencillos y profundos. **Familiar +**

Mecánicas: Battle Royale, Programación de acciones, Gestión de puntos de acción, Hack and Slash.

Palabras clave: Acción, Estrategia, Fantasía, Magia y combates.

Breve resumen: Blockmasters fusiona varias ideas de videojuegos, desde Pengo, Cuboid, Parcel, The Ball o el increíble Wizard of Legend. Como Blockmaster tienes que eliminar a tus adversarios valiéndote de tu agilidad y ataques a distancia o empleando tu demoleedor "block" de piedra con el que arrollar, aplastar y machacar a cualquiera que ose desafiarte.

Componentes: Tablero desplegable 40x40cm, 12 marcadores de Puntos de Victoria (PV), 6 cartas de Hechizo, 4 meeples de colores distintos, 1 Block de madera 3x3x3 cm, 4 losetas cuadradas de predicción 6x6cm y solo 3 pantallas de ocultación (tapas) 8x8 cm.

El juego permite ampliarse a otras modalidades futuras como Blockball (por equipos) o Smashblock (coop.).

¿CÓMO FUNCIONA UNA RONDA? OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo en **BLOCKMASTERS** es ser la primera persona en conseguir **3PV** (Puntos de Victoria). Los puntos se consiguen eliminando a tus contrincantes. ¡Pero cuidado! Cuando se defienden pueden adivinar tu ataque y esquivarlo o incluso contraatacar y volverlo contra ti.

Si te eliminan vuelves a entrar en el terreno de juego hasta que alguien consiga alzarse con la victoria.

EJEMPLO RONDA

Una ronda se compone de tres fases que se ejecutan en el siguiente orden:

FASE DE DEFENSA

Las personas que defienden esta ronda orientan en secreto su loseta de predicción, tapándola con la pantalla de ocultación. Si les atacan y aciertan la dirección por la que les llega el ataque podrán devolverlo y puntuar.

FASE DE ACCIÓN

La persona que ataca este turno puede utilizar hasta tres de sus **PA** (puntos de acción) para atacar a una de las personas que se defienden usando el poderoso Block, activando las trampas o lanzando un hechizo. ¡Qué no te adivinen las intenciones o te eliminarán!

FASE FINAL

Comprueba si alguien se puede declarar vencedor o vencedora de la partida. En caso negativo sigue estos pasos:

- (1) Coloca de vuelta al tablero los meeples eliminados.
- (2) Pasa tu pantalla de ocultación una posición a la izq.
- (3) Inicia una nueva ronda de juego con sus tres fases.



IMAGEN PROTO - 2023