



 **2 a 4 personas**
 **10+ años**
 **20 - 50 min.**



Público: Jugadores Expertos, Videogamers y/o Family +

Mecánicas: Battle Royale, Programación de acciones, Reflejos, FPS. Area Movement, Kill Steal, Gestión de mano...

Palabras clave: Acción, Combate, First Person Shooter, Arcade, Videojuego.

Breve resumen: ¿Y si un juego de mesa pudiera ser como un shooter en primera persona? This Is Not Quake ofrece todo lo que necesitas para una experiencia multiplayer: niveles laberínticos, adrenalina, un minimapa, munición, vidas y la sensación de que tus amigos y amigas son unos ¿abusones? Porque te han invitado a jugar y ya se saben la pantalla.. ¿te vas a rendir o vas a darles caña?

Componentes: Un minimapa de papel desplegable, 56x cartas tipo tarot, 5x diales, 4x pantallas de jugador/a, 28x cartas tipo póker, 1x marcador de puerta, 5x TIME COUNTERS, 12x cubitos de madera, 20x contadores Frag, 4x marcadores de LAG, y 3 tokens de iniciativa/reflejos.

Las 12 cartas (x4) + Minimapa representan un nivel rejugable. ¿Nuevo nivel? Otro juego de cartas + minimapa...

¿CÓMO FUNCIONA UNA RONDA? OBJETIVO DEL JUEGO

Este juego es el primero de la saga **ARCADE CLASH SERIES**.

No hay temática en sí. Esto es un videojuego de tiros. Te has reunido con el resto de contendientes en una sala de máquinas recreativas para machacaros en una pantalla llena de potenciadores, trampas y recovecos.

En **This Is Not Quake** ganamos dependiendo del nivel y del objetivo. En este ejemplo será quién tenga más frags (un frag = un personaje eliminado por ti) al final de las 5 rondas. Si hay empate = muerte súbita.

EJEMPLO RONDA

Al comienzo partida hemos bajado una carta de ubicación de las 12 y será donde aparecemos en el juego. Luego todo el mundo tiene sus 11 cartas restantes de ubicación + 2 cartas de acción (disparar y activar) en la mano.

1) PIENSA RÁPIDO

Puedes bajar hasta dos cartas de tu mano hacia la mesa (en tu zona de CONTROL PAD), colocándolas boca a bajo y a la derecha de tu carta revelada de ubicación anterior. ¡La primera persona en conseguirlo puede robar el token de iniciativa/reflejo de mayor valor!

2) EJECUTA TU PLAN

Todo el mundo revela sus cartas que se ejecutan de izquierda a derecha, empezando por la persona que tenga el token de mayor valor.

Si es una carta de ubicación, te mueves a esa ubicación ¡CUIDADO! Las habitaciones tienen pasillos que las conectan con otras adyacentes ¡NO TE PIERDAS! Te quedarás mirando al techo o la pared como un noob y pierdes tu acción. Si es la de disparar ¡DISPARA! Si es de acción ¡ACTIVA LA ACCIÓN DE LA SALA! Recarga tu munición, recupera tu vida, equipa un arma nueva, teletransportate, salta, activa una trampa...

3) RESOLUCIÓN

Repite desde el paso (2) hasta que todo el mundo haya ejecutado sus cartas. ¿Sigues con vida? Recoge tus cartas excepto la última ubicación que hayas jugado (desplázala un poco a la izquierda)... ¡Y VUELVE AL PASO (1)! ¿Esta vez te vas a adelantar a tus contrincantes?

Seguid así hasta que alguien alcance la condición de victoria.