

SAIL RUSH

SOPLA EL VIENTO, CORRE HACIA EL PUERTO.



¡SOPLA Y HAZ QUE AVANCEN LOS VELEROS!

2-4 jugadores

4+ años

10-15 minutos

Competitivo

Semi-cooperativo opcional



¿QUÉ ES SAIL RUSH?

Un juego infantil de carreras donde los jugadores soplan la rosa de los vientos para decidir qué velero se mueve.

¡Llega al puerto antes de que llegue la tormenta!

IMPREVISTOS EN EL MAR



Pulpo
Te ayuda



Roca
Das la vuelta



Escota amiga
Avanza el último



Viento sucio
Penaliza a un contrincante



Rosa de los vientos
Sopla otra vez



Racha de viento
Ayuda tu velero

CÓMO SE JUEGA

- Lanza el dado
- Sopla la rosa de los vientos
- Se mueve el velero indicado

RÁPIDO, FÍSICO Y SORPRENDENTE

POR QUÉ DESTACA

- Mecánica física única (soplar)
- Carrera siempre igualada
- Alta rejugabilidad
- Muy visual y demostrable
- Variante semi-cooperativa opcional

COMPONENTES

- Tablero modular (longitud variable)
- 4 veleros + guardia costera
- Rosa de los vientos (con anemómetro)
- Dado especial
- Fichas de imprevistos



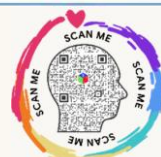
TEMÁTICA

Una carrera de veleros que regresan al puerto antes de que llegue la tormenta. El viento, los peligros y la guardia costera hacen cada partida única.



VARIANTE SEMI-COOPERATIVA

Al activar la ficha de FARO, todos los veleros deben estar entre el faro y el muelle cuando el primer velero llegue al muelle. Si no se cumple, ¡nadie gana!



DISEÑADO POR
MIRKO VELTRI Y MARTA LLORCA



jugosmcubo@gmail.com



jugosmcubo