

THE SINNER

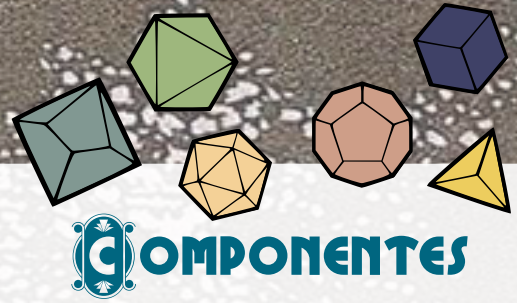
 2 - 5

 8+

 15-20 MINUTOS

Un juego de **Alex Nogués**

Ilustraciones de George Barbier (1924)



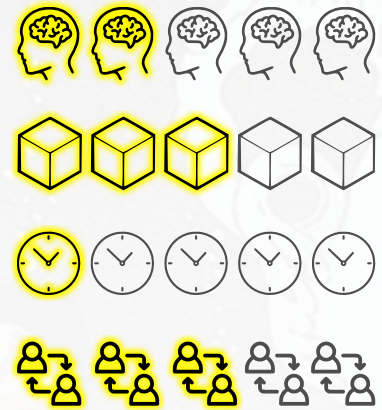
COMPONENTES

50 CARTAS DE PECADO
 1 CARTA DE JUGADOR INICIAL
 1 CARTA SENTIDO DE LA VIDA (2 JUGADORES)
 6 DADOS
 (D4, D6, D8, D10, D12 Y D20)



CARACTERÍSTICAS

Filler de gestión de acciones.

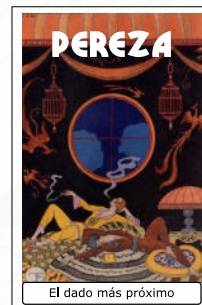


CÓMO SE JUEGA

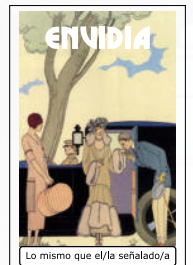
Paris. Años 20. Pecar es fácil, pero... ¿serás el mayor de los pecadores?

A lo largo de diez rondas, los jugadores deberán escoger los mejores pecados capitales que cometer en cada momento o quizás prefieran ser el gendarme o dejarlo para otro momento.

Las cartas jugadas se irán revelando y ejecutando por orden. El éxito o el fracaso vendrá determinado por los dados que puedas retirar. Cada carta permite una acción que no podrás volver a jugar durante el resto de la partida y que afectará al conjunto de dados disponible para los siguientes jugadores.



La pereza te permite retirar el dado más próximo a ti



La envidia te permite puntuar igual que el jugador inicial



FAMILIAR DEDUCCIÓN DRAFT ABIERTO
 PROGRAMACIÓN DE ACCIONES
GESTIÓN DE MANO **FILLER**
 PUSH YOUR LUCK

