



CIRCUS TROUPE

Aaron Campos
Ignasi Lausín
frhfactory@gmail.com



 2-5
 8+
 30 min.

TIPOLOGÍA

- Filler
- Familiar

COMPONENTES

- 100 cartas

MECÁNICAS

- Gestión de mano
- Set collection
- Take that!

Las imágenes usadas para este prototipo son de stock.

En **Circus Troupe** tomas el papel de un director de circo que compite por ganar el máximo de fama posible, contratando artistas brillantes y evitando que huyan a circos rivales.

Cuanto más artistas actúen y se retiren en tu carpa, más fama acumularás.

El turno consta de 5 pasos:

1. Contrata un artista

Juega una carta de tu mano a tu propio circo.



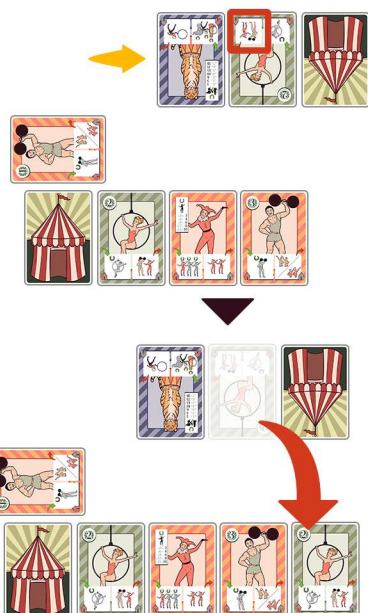
2. Resuelve la acción de entrada

Comprueba si la nueva entrada provoca el retiro de algún artista de tu *troupe*.



3. Comprueba las condiciones de huida

Si la nueva composición de tu *troupe* cumple la condición de huida de un artista de otro circo, este lo abandona y se une a tu carpa.



4. Resuelve la acción de entrada del artista huido

Aplica la acción de entrada del artista que acaba de llegar.



5. Roba una carta.

Los turnos se sucederán hasta que se agote el mazo. A continuación retirad el grupo más grande de cartas del mismo color de cada carpa. Finalmente, contad los puntos de fama de cada participante en base a los sets que haya conseguido de cada tipo. ¡Quien tenga más puntos de fama habrá ganado!



Si consigues contratar a 8 tipos de artistas tu Troupe estará completa. ¡Retira a todos los artistas en tu circo y obtendrás 10 puntos de fama extra!