ANDANZAS EN BRIHUEGA

EL JUEGO DE TABLERO

Nos situamos en la Villa alcarreña de Brihuega en los siglos XVII-XVIII. Cada jugador representa a una 'familia' que trata de obtener la máxima fama y riqueza realizando variadas tareas durante las estaciones del año.

EN RESUMEN

- ❑ Familiar plus / euro ligero, competitivo de 2 a 5 jugadores (inc. modo solitario).
- ❑ Colocación de trabajadores, gestión de acciones, *set collection*, interacción.
- ❑ Roles asimétricos, pero seleccionables en cada una de las rondas.
- ❑ Adecuado tanto para el ámbito familiar debido a sus reglas sencillas en modo básico, como a jugadores experimentados, con módulos opcionales.
- ❑ Combinación de estrategia y azar, con variedad de acciones y situaciones.
- ❑ Valor cultural, histórico y artístico añadido.

COMPONENTES

Tablero principal con "mapa" de Brihuega. (40x40cm).
35 fichas de aldeanos ("meeple" o similar, en 5 colores).
54 cartas (10 personajes, 30 postales, 8 eventos, 5 de ayuda) (95x61mm).
72 cartas miniEuro (acciones comunes y especiales) (68x45mm).
1 token de turnos a doble cara (indica orden y sentido).
64 tokens de "reales" (monedas) y otros indicadores.
2 d6 (1 blanco y 1 negro) (16mm).

8+ 1-5 20'/jug.

CONCEPTOS CLAVE

- **EVENTOS**: Establecen condiciones especiales durante la ronda, en relación a acontecimientos de Brihuega y/o asociados a una estación del año.
- **PERSONAJES**: Son el alma del juego. Son cometidos o roles que en cada ronda elige cada jugador y que tienen ventajas de movimiento, acción, etc.
- **ACCIONES**: Se compran en un mercado y dan ventajas por personaje, PVs, causan cambios económicos e incluso inconvenientes a otros jugadores.
- **POSTALES**: Representan los distintos lugares de la Villa y pueden combinarse para obtener PVs al final de la partida.

¿CÓMO FUNCIONA?

OBJETIVO

Obtener el mayor nº de puntos de victoria (PVs)

FASES DE CADA RONDA

Al principio de cada una, se descubre un **evento** cada jugador elige uno de los diferentes **personajes**

- Fase de movimiento de los **aldeanos** (meeples)
- Compra-venta y ejecución de **acciones**
- Compra de **postales**
- Fase de recuento de PVs de la ronda

FINAL DE PARTIDA

Ocurre cuando alguien supera los 30PVs (esa sería la última ronda), o bien tras un número fijo rondas (5 u 8)

- Cambio de monedas/PV
- Recuento de PVs por colección de postales
  - Coincidencias
  - Símbolos
  - Bonus

EVENTOS (8)

PERSONAJES (10)

ACCIONES
(25 distintas)

POSTALES (30)

MODOS

- Básico
- Avanzado
- Experto

CARLOS ROSSIQUE crossique@yahoo.es

LUDO: https://asociacionludo.com/socios/568

BGG: https://boardgamegeek.com/boardgamedesigner/160214/carlos-rossique