

La Terminal

«Rogamos disculpen las molestias: la incidencia se resolverá en breve.»

Pero nadie está resolviendo nada: todos quieren las Millas

Jugadores	Duración	Edad	Peso	Tipo
2-5	45-70 min	+12	2,7 / 5	Cartas, Mayorías



Boca arriba

Boca abajo

Juega las cartas de 2 formas

Boca arriba Para un efecto e influencia.

Boca abajo El motor de tu Facción + 1 de influencia.

Gana Puertas jugando allí la influencia de tus cartas.
Para obtener más Millas, aumenta la Puntualidad de la Puerta:
moviendo pasajeros, vehículos, la tormenta, etc.
Pero cuidado, la Puntualidad la hace más deseable para tod@s.

Cómo se juega

1 Juega cartas en Puerta



En las 4 Puertas (A1, B2, C3, D4), cartas boca arriba o boca abajo, haz el efecto y mueve las piezas. 1 ó 2 cartas por turno, hasta descartarte y/o pasar.

2 Sube/baja la puntualidad



Pasajeros, vehículos, cuadrillas y tormenta cambian la Puntualidad de cada Puerta.
+ Puntualidad : + Millas

3 Al pasar, ve al Lounge



La 1ª facción en 'sentarse' elige turno y ganará empates; mientras que la que se quede última controlará el desenlace, pero solo podrá jugar 1 única carta más.

4 Reparto de Millas



Gana una Puerta quien tenga más Influencia: se lleva las millas del dado alto + Puntualidad.
La 2ª Facción cobra el dado bajo.

En solo 2 Etapas: El Día · La Noche : una puerta se cierra, batalla concentrada!

Cinco facciones, 5 maneras de no arreglar nada



La Terminal

Despliega vehículos que mejoran la puntualidad de la Puerta (y su influencia).



Gestión de Averías

Mueve cuadrillas de mantenimiento por las Puertas, empeorando la puntualidad.



La App

Difunde 'avisos' que conectan pasajeros y le dan recursos, además de alterar la puntualidad.



La Meteo

Arrastra su tormenta que perjudica a tod@s menos a La Meteo, quien gana influencia allí donde esté la tormenta.



Control Seguridad

Retiene pasajeros y decide si los deja salir, y gana recursos con ello.

Ficha del juego

Jugadores **2-5**
Duración **45-70 min**
Edad **12+**
Peso **2,7 / 5**
Tono **Sátira**
Tipo **Cartas, Mayoría**
Tema **Aeropuerto**

Mecánicas

- Control de área/influencia
- Facciones asimétricas
- Gestión de mano

Referentes

- El Grande
- Almighty
- Inis

Público objetivo

Para jugadores que disfrutan de El Grande o Inis y mayorías, en 1 hora.

Gancho:

1 carta, 2 usos.

Facciones únicas que después de aprenderlas, tienen reglas sencillas.

Contacto

Toni Subirana
subirana@proton.me
[@pecesLab](https://www.peceslab.com)