

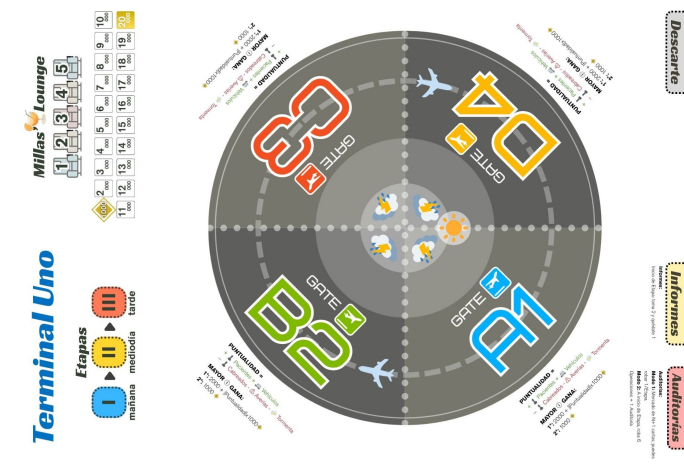
Terminal Uno, juego de áreas de influencia asimétrico, de temática aeroportuaria

- Categoría: **Jugador Entusiasta, Eurotrash**
- Mecánica: **Cartas, Control de áreas**
- N° jugadores: **De 2 a 5**
- Duración: **De 45 a 90 minutos**
- Edad mínima: **12 años**
- 1 Tablero principal y 5 de facción, 60 meeples, 156 Cartas, 26 Piezas de Facción
- Autor: **Toni Subirana, @peceslab**

Llegar a tiempo a la Puerta de Embarque es un periplo.

Lo sabes, y no es culpa de nadie — o igual es culpa de todos: averías en el aeropuerto, control de seguridad lento, la app no dice la puerta correcta, y la tormenta que ha empeorado..

Terminal Uno es un juego de influencia asimétrico para 2–5 jugadores donde encarnarás a una de las 5 facciones que se pelean por conseguir **las Millas** de éste aeropuerto disfuncional.



Las 5 facciones:

- **La Terminal** — mueve Vehículos de apoyo que mejoran la puntualidad, a su conveniencia.
- **Averías** — mueve las reparaciones de una puerta a otra, pudiendo hundir la puntualidad de una puerta en un instante.
- **La App** — genera recursos difundiendo 'avisos virales': conectando a los pasajeros.
- **La Meteo** — el chivo expiatorio perfecto: nadie cuestiona que el mal tiempo lo complica todo.
- **Control de Aeropuertos** — obtiene recursos y Millas "procesando" pasajeros en sus Salas de Inspección.

Con tus cartas, apuesta Influencia en las Puertas A1-D4: quien tenga más Influencia en una Puerta al final de cada Etapa se llevará sus Millas. Sabotea la puntualidad de las Puertas donde las demás fuerzas están ganando, para que se lleven menos Millas.

Además, tendrás Informes secretos que te darán aún más Millas al cumplirlos.

Y si vas 3.000 o más Millas por detrás del líder, obtendrás Incidencias, que te darán impulso.

Al final de 3 Etapas, ganará Terminal Uno quién consiga más Millas!