

# ENEMY SPOTTED

En Enemy Spotted, los jugadores se ponen al mando de un equipo de agentes, uno atacante y otro defensor.

El objetivo de los atacantes será llevar un explosivo a una de las dos localizaciones del mapa. Deberán lograrlo antes de finalizar la partida, que está compuesta por un total de 20 turnos entre ambos equipos. Por otro lado, el equipo defensor deberá proteger las localizaciones, ya sea consiguiendo que pasen todos los turnos que conforman la partida o derrotando a todos los agentes del equipo contrario.

Cada equipo estará formado por 10 fichas numeradas. Ambos jugadores elegirán 5 de ellas como personajes y las otras cinco actuarán como señuelo, dando una falsa sensación de ocultación, ya que el rival no sabrá qué fichas se han elegido hasta que haya un conflicto en el tablero. Cuando esto ocurra, serán las armas las que hablen. Los jugadores harán una tirada de dados que estará influenciada por el arma que lleve equipada el agente implicado en el duelo.

## COMPONENTES

- Una caja.
- Un manual de instrucciones.
- 20 fichas numeradas doble cara.
- 20 fichas/cartas/carteles numerados.
- 10 cartas de agente.
- 26 cartas de armamento.
- 20 fichas de chaleco y de casco.
- 10 contadores de vida.
- 1 contador de turnos.
- 1 ficha de bomba.
- 2 dados de 10 caras.
- 4 módulos de tablero de juego.



## DESARROLLO DE PARTIDA

1. Ambos jugadores eligen, de manera oculta, qué 5 fichas serán los agentes y cuáles serán los señuelos. Después colocarán sus 10 fichas en su zona del tablero y colocarán un número oculto a cada una de sus cartas de agente.
2. Se equipará a los agentes con las distintas armas y protecciones gastando monedas que tendremos al inicio de la partida. El atacante también deberá declarar cuál de sus agentes es el portador de la bomba.
3. Empieza la partida:
  - Durante el turno los jugadores irán desplazando sus fichas por las distintas zonas del mapa aprovechando las coberturas y preparándose para cumplir su objetivo.
  - En el momento en el que dos fichas enemigas tengan contacto visual, se revelará si es un señuelo o un agente real. Esto se hará volteando el número colocado en la carta de agente correspondiente para que el rival sepa de cuál se trata.
  - Las acciones disponibles en un turno serán: mover un agente, atacar, cambiar de arma y activar o desactivar la bomba. Solo podremos realizar dos acciones por agente.
  - El jugador que logre cumplir antes su objetivo será el ganador de la partida.

## PUNTOS FUERTES

- Mecánica original de señuelos dando una sensación de ocultación e infiltración real.
- La mecánica de ocultación es sencilla pero da mucha profundidad a la hora de jugar. Esto hace que la experiencia de juego sea muy completa.
- Es muy rejugable ya que cada partida será diferente de la anterior. Esto se consigue gracias a la amplia variedad de armas y el tablero, que al ser modular, siempre irá cambiando entre partidas.
- Tiene la capacidad de incluir un modo más competitivo ya que es un juego de enfrentamientos para 2 jugadores.
- Es muy tematizable. No tiene por qué ser de soldados de asalto; se pueden explorar nuevas temáticas.
- El juego tiene también la capacidad de expandirse con más entregas que contengan nuevos mapas, armamento, deluxificaciones y objetivos.



**12+ AÑOS**



**50 MIN.**



**2 JUGADORES**

## CONTACTO

Pepe Esteban-Infantes Ruiz

David Gallego Naranjo



DavidGallegoNaranjo12@gmail.com

pepe.esteban.infantes93@gmail.com