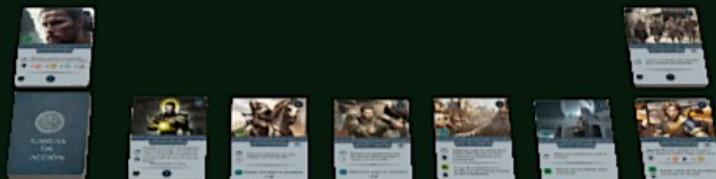


URUZ

Poder Celta



Jugadores: Solitario
Edad: Mayores de 14
Duración: + 180'

"Uruz, Poder Celta" es un desafío y una gran aventura que te permitirá explorar y actuar con libertad en un mundo de fantasía medieval, que agoniza bajo la influencia del poder oscuro. Recorre la campaña a lo largo de seis capítulos, descubriendo en cada uno nuevos elementos y mecánicas de juego.

Mejora la destreza de sus acciones (cartas de acción - construcción de mazos). Aumenta su habilidad en el combate (cartas de combate - construcción de mazos). Localiza hechiceros para dominar sus secretos mediante un original juego de dados. Consigue recursos resolviendo misiones, controlando localizaciones con tus aliados (colocación de trabajadores) o derrotando enemigos (automática de combate). Ábrete paso resolviendo códigos rúnicos (juego de deducción). Recorre el camino de tu destino para derrotar al poder oscuro antes de que transforme este mundo.

Componentes

1 Panel de jugador.
1 Token/Miniatura jugador.
96 Cartas de objeto.
36 Losetas de terreno.
6 Token de aliado.
12 Token marcador poder oscuro.
12 Token marcador poder.
6 Token una moneda de oro.
18 Token de 3 monedas de oro.
6 Token una pieza de comida.
12 Token de tres piezas de comida.
6 Token de poder oscuro.
1 Token de localización bloqueada.
12 Token de guerrero
4 Token de jefes finales.
36 Dados variados.

18 Cartas de código rúnico.
26 Cartas de pista de código rúnico.
102 Cartas de acción.
78 Cartas de combate.
48 Cartas de misión.
45 Cartas de evento.
18 Cartas de hechicero.
18 Cartas de ruinas de combate.
114 Cartas de secuencia del automata de combate.
44 Cartas de habilidad del automata de combate.
117 Cartas de encuentro.
12 Cartas de guerrero.
1 Cuaderno para el guardado de partidas.
18 Separadores para ordenar y guardar las cartas.
1 Reglamento de juego.
1 Reglamento de campaña.

TURNO DEL JUGADOR

- Inicio de turno.
- Resolver acciones de las misiones activas.
- Revelar el siguiente evento.
- Robar cartas de acción.
- Jugar las cartas de acción de tu mano.
- Evaluar el contador del poder oscuro.
- Fin de turno.