

Deckbuilding
Narrativo
Push your luck

- vive en primera persona el sabotaje más impresionante de la historia -

AGUA PESADA

Episodio I: Operación Freshman

1-4

+14

90-120 min

“Debéis tener en cuenta que los alemanes bajo ninguna circunstancia tomarán prisioneros”

Componentes:

- 155 cartas
- 1 Libro de Misiones
- 16 dados
- 24 Fichas de Equipo
- 1 contador de agua pesada
- 1 contador de misión
- 1 contador de turnos
- 12 marcadores



Cofigura tu mazo, toma decisiones y júégatelo todo con los dados antes de que el contador de Agua Pesada llegue a 4000kg.

[Cómo jugar en 4 minutos](#)

La historia real

Agua Pesada recrea las Operaciones de Agua Pesada de la S.O.E. y la Compañía Linge (1942-1944) en la Noruega ocupada durante la 2ª Guerra mundial, cuyo objetivo era sabotear la producción nazi de agua pesada, elemento necesario para conseguir la bomba atómica.

Asumiréis el rol de los comandos noruegos infiltrados encargados del sabotaje. Experimentaréis los desafíos de los héroes (hambre, enfermedad, lesiones, ventiscas, el riesgo de ser descubiertos, etc.).



Busca objetos para realizar las misiones



Una ronda de juego

RECUPERACIÓN: Los jugadores recuperarán sus fichas de equipo

FASE DE EVENTOS: Construcción de mazo. Se adquieren habilidades y se activan eventos. Los eventos sumergen a los jugadores en una narrativa, tomando decisiones y tirando dados buscando las consecuencias más favorables.

Dependiendo de las **decisiones** tomadas y la **suerte** con los dados, se irán añadiendo eventos al juego configurando la **historia**.

FASE DE MISIÓN: Los jugadores podrán intentar completar la misión lanzando **dados** durante varios turnos. En cada turno podrán **forzar la suerte** y perder todo el avance si fallan.

Modos de juego

El juego se divide en 4 episodios, jugables de forma individual o en Campaña de los cuales “Operación Freshman” es el primero.



4 tipos de habilidad:
AGI (Agilidad), (FUE) Fuerza,
(DES) Destreza y (CAR) Carisma



Enfermedades, nivel de sospecha, lesiones, fatiga...

Gana **fichas de equipo** para mejorar tus cartas y dados.



Evolución

La capacidad del inventario y los rango de éxito y fracaso de los personajes se pueden ir mejorando durante la partida.



Trabajando en:

Los escenarios 2, 3 y 4, sus textos y ambientación.

Ajustar el tamaño de elementos de las cartas para una visibilidad óptima.

Equilibrio de dificultad debido a impedimentos y penalizaciones.