

Conducción
Combate
Programación de acciones
- para jugadores competitivos a los que les gusten las partidas cortas -



2



+12



20-30 min

“Vehículos en posición, pilotos preparados, bienvenidos a... DETRUO!!”

Componentes:

- 2 cartas de vehículo
- 52 cartas de ruta
- 8 cartas de suministros



Se puede jugar con cualquier coche de juguete o miniatura que se ajuste a unas dimensiones

[Cómo jugar en 5 minutos](#)



El concepto

Juego de cartas competitivo para 2 jugadores.

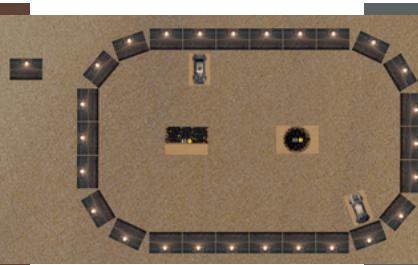
Cada jugador pilota un vehículo en un futuro distópico donde los poderosos organizan una competición deportiva en recinto cerrado. Habrá 2 objetivos de diferentes dificultades y puntos de victoria repartidos por el terreno que se tendrán que recoger acercándose el máximo a ellos sin tocarlos. Los objetivos serán distintos en cada partida. La vida de un vehículo será el número de cartas que tenga en la mano el jugador al inicio de la ronda.

Cómo se juega

Las trayectorias de los vehículos se definen jugando cartas que tienen rutas de diferentes profundidades y ángulos asociadas a una velocidad. Todos los jugadores seleccionarán sus rutas a la vez y las irán destapando y ejecutando en función de la velocidad de las mismas.

Tanto los límites del terreno, como los suministros y el resto de vehículos son intraspasables, produciéndose colisiones con daños y rebotes si se llegasen a alcanzar.

Ganará quien termine vivo y tenga más puntos de victoria.



Cada jugador programa 2 cartas de ruta, colocando boca abajo una a cada lado de su ficha de personaje.

Ambos jugadores revelan la carta de ruta de la izquierda de su ficha de personaje.

El jugador con el número de su carta más alto ejecuta la ruta que quiera de su carta. Después el otro jugador hace lo mismo con la suya.

Ambos jugadores revelan la carta de ruta de la derecha de su ficha de personaje.

El jugador con el número de su carta más alto ejecuta la ruta de su carta del mismo color que la primera que ejecutó. Despues el otro jugador hace lo mismo

Cualquiera de las ejecuciones de ruta puede provocar una colisión que genera un daño y un rebote. El daño supone perder una carta de la mano.

Al finalizar la ronda se reponen las cartas jugadas. Si un vehículo acabó sobre un suministro sin colisionar, lo recoge. Si solo hay un vehículo, será el ganador. Cuando ya no hay suministros se inicia la prórroga. Ya no se reponen cartas.

Las rutas

Cada carta tiene 2 rutas: naranja y morada. En cada turno se deben jugar 2 rutas del mismo color. No se decide el color hasta el momento de jugarla.



La velocidad

Cada carta tiene un número que es la velocidad con la que se ejecuta. Se usará para decidir la prioridad/orden de juego.



Trabajando en:

Modos con más vehículos, colaborativos, carreras, etc.

Características de combate como disparos, blindajes y reglas avanzadas.

Eventos que afecten al juego: poca visibilidad, viento, suelo resbaladizo.