

REVENI

de la mina

“Me pitan los oídos y tengo la boca llena de tierra. Salgamos de aquí”



El concepto

Juego colaborativo de exploración en el que unos mineros atrapados en una mina parcialmente derruida deben escapar con vida. Los únicos enemigos serán el tiempo restante hasta el colapso y el oxígeno que se va agotando a medida que los mineros siguen atrapados.

Podrán moverse por la mina; excavar, ampliar y reforzar túneles; buscar objetos, interactuar... Habrá que encontrar el equilibrio entre velocidad y seguridad.

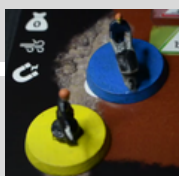
Exploración | Supervivencia | Crawler | Cooperativo | Temático | Narrativo
- para jugadores experimentados que busquen un reto -



Componentes

Reglamento 	Libro de aventuras 	4 fichas de personaje con marcador de vida	4 tokens de personaje y 10 cartas de roles
3 sobres con 26 tarjetas de evento	4 cartas de referencia	Tokens de acciones	4 Tokens dirección
2 bolsas de tokens	20 cubitos de derrumbe	20 cubitos de refuerzo	7 dados:
90 cartas de túnel	10 tokens de numeración de túnel	30 conectores: 10 seguros y 20 entacos	35 cartas de orientación
40 cartas de oxígeno	30 cartas de tiempo	91 tokens de objeto	20 tokens de riesgo de derrumbe

Un turno de juego

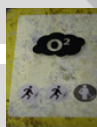


Un grupo de 2 mineros están intentando escapar de la mina con nivel de oxígeno bajo y deciden separarse.

El minero amarillo se mueve al túnel adyacente (riesgo bajo) disparando el riesgo bajo del túnel al que se mueve. Se lanza un dado verde y se produce un derrumbe. Se lanza 1 dado de derrumbe para evaluar el daño al minero amarillo y sale 1 daño, pero el minero lleva puesto un casco así que evita la herida.



El minero azul descarta su pala para cavar un nuevo túnel. Al poseer un mapa, deberá robar una carta de orientación. La carta robada es la carta de salida, por lo que el minero sale sano y salvo de la mina. Esta acción dispara el riesgo de derrumbe del túnel de origen (alto). Se lanza un dado rojo y salen 3 derrumbes, lo que bloquea el túnel dejando atrapado al minero amarillo. Cavar un túnel, además, consume oxígeno del interior de la mina pasando a nivel crítico.



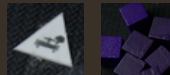
Al finalizar el turno se hace tirada por falta de oxígeno para el minero atrapado tirando un dado rojo. Salen 2 heridas que el minero recibe irremediablemente.

Trabajando en 3 expansiones

“Con el agua al cuello” con el nuevo tipo de riesgo “inundación” + roles + objetos.



“¡Grisú!” con el nuevo tipo de riesgo “escape de gas” + roles + objetos.



“A suertes” en la que 2 nuevos jugadores (Fatalidad y Fortuna) competirán por ayudar o perjudicar al resto de jugadores.

