

GEMA NARVÁEZ RUIZ

RACKET

 3-4

 +10

 45'

DISPUTAS EN LA MAFIA

- **LA IDENTIDAD:** Elige tu Rol en secreto. ¿Buscas ganar bazas, perderlas, o coleccionar parejas? Si te cruzas con otro jugador, prepárate para el Duelo. Cada Rol te otorgará poderes diferentes.
- **EL GOLPE (La Baza):** Juega tus cartas. En el modo avanzado jugarás en los Distritos. Cada uno modifica ligeramente las reglas. El ganador se convierte en El Don y decide el destino de la siguiente mano.
- **EL REPARTO (El Draft):** Las cartas jugadas se reparten. El Don elige primero. Puedes quedarte el botín o intercambiarlo en El Puerto para completar tus Rackets.
- **LOS RACKETS (Set collection):** Al final de la ronda se consiguen puntos según los Rackets y si se han cumplido los objetivos del Rol.

COMPONENTES

- 48 cartas
- 34 fichas de poder
- 5 tarjetas grandes (Distritos)
- 8 tarjetas medianas (Roles)
- 16 tarjetas medianas (Rackets)
- Marcador de bazas

MECÁNICAS

- Bazas
- Draft condicionado
- Selección de Roles
- Set Collection
- Poderes variables
- Tablero modular (en modo avanzado)

PUNTOS FUERTES

- Juego de bazas moderno
- Alta interacción
- Conflicto de roles
- Drafting estratégico
- Tensión hasta el final
- Alta rejugabilidad
- Dos modos de juego: casual y avanzado.

EL CORREDOR DE APUESTAS

Objetivo:
Tener en tu Caja Fuerte cartas de Dinero (Verde)

Poder: DEUDA. x2
Al inicio del reparto del botín, coloca la ficha sobre una carta de la mesa. Sólo tú puedes coger esa carta. Si se activa otra DEUDA, juega antes la carta más alta.

♦ 3 PV por cada carta verde.
♦♦ Gana: 4PV por cada carta verde.
Pierde: 2PV por cada carta verde.
Empate: 3 PV por cada carta verde.

RACKET

ARSENAL

7 PV

Tener al menos 4 cartas de Plomo.

GEMA.NARVAEZRBG@GMAIL.COM



PROTOS NOVA (YT)