

5

El Consejo

2



Media
90'



Híbrido único de Roles Ocultos + Control de zonas

Tres Facciones Asimétricas

Rejugabilidad Muy Elevada

Alta Interacción Garantizada

Componentes del prototipo

1 Tablero A3
2 Bolsas opacas
9 Cartas de rol
8 Cartas de ayuda
14 Cartas de caos
10 Fichas de turno
11 Fichas de control

16 Fichas de votación
4 Fichas de Cap. / Int.
4 Indicadores de ficha girada/bloqueada
27 Fichas de +1, +2 y +3
100 Fichas de influencia
10 Fichas de detonante

Eduardo Ureña · Sergio Guerrero
contacto.protos.e.s@gmail.com

Un juego de roles ocultos y control de zonas

Los jugadores son miembros del Consejo de la Orden, que gobierna sobre una ciudad "Utópica" de forma dictatorial, y se han reunido para evitar una guerra inminente. Pero algunos son revolucionarios infiltrados, e incluso puede haber un anarquista.

- La Orden y la Revolución luchan por el dominio territorial colocando fichas de influencia en las fronteras, afectando tanto al distrito objetivo de cada misión como a los adyacentes.
- El Anarquista tiene como objetivo sembrar el caos mediante fichas de bomba.
- Los integrantes de la Orden tienen que descubrir quien miente. Los revolucionarios y el anarquista esconderse tras la mentira y no ser descubiertos.

Fases de un Turno

1. El líder elige un distrito, un "Capitán de operaciones" y a los "Integrantes de misión".
2. Todos votan si quieren realizar la misión, y si hay mayoría, cada "Integrante de misión" saca una ficha aleatoria e introduce una de sus dos fichas en la bolsa de misión.
3. El "Capitán de operaciones" coloca esas fichas una a una según las va sacando en los lugares libres de las fronteras del distrito objetivo.
4. Si se completa un distrito, se determina quien lo conquista y se activa su detonante.
5. Se levanta una carta de caos y se realiza lo que se indique.