



120-180



2 - 4

Ambientación

El juego nos lleva a la época de la conquista del nuevo mundo, tras descubrirse un mapa que ubica un tesoro en la isla griega de Patmos, las cuatro potencias mundiales del momento se embarcan para la obtención de la prometida recompensa.

Ninguno esperaba que su suerte iba a truncarse cuando tras atracar y desembarcar en las diferentes playas, al despuntar el sol por el horizonte... un fuego invisible surge de la nada y convierte a todos los exploradores en ceniza, como el

seguidamente un viento que ruge **Diablo** los arrastra hasta sus navíos, donde entre gritos se recomponen sus cuerpos, dejándoles la marca de la maldición.



Mecánicas

Patmos es un juego de estrategia, en el que **empleando las cartas de tu mano en parejas** podrás **desplazar y combatir con cinco exploradores diferentes**, abrir **fuego de artillería desde tus navíos** y **enviar mercaderes** para ampliar tu biblioteca de cartas. La **obtención de recursos** (oro, metal y madera) es fundamental para la adquisición de nuevas cartas en el barco mercante, ya que estas harán más efectiva tu campaña.

La **variedad estratégica** es amplia, debes obtener los recursos destrozando barricadas enemigas, eliminando bestias o derrotando otros exploradores, puedes bloquear el avance enemigo y sorprender con fuego de artillería. En la taberna mejorarás las capacidades de tus exploradores, pasando de novato a veterano y de veterano a experto. Si esto no fuera suficiente existe un mercader que proporciona equipamiento para darle un plus de poder a tu estrategia.

Elementos diferenciales

La mayoría de las mecánicas de Patmos resultarán familiares para quienes aman los juegos de mesa, en él se premia todo, tanto la gestión inmediata como a largo

plazo, pero puede sorprender hasta a los más expertos en cuanto a la necesidad de cumplir los Glifos para poder mantener a los exploradores intactos durante la fase de fuego invisible, esta fase fuerza a todos los jugadores a devolver sus exploradores hasta los navíos para tener que replantear una nueva estrategia sustituyendo a los exploradores empleados si fuera necesario, esto se repite al inicio de cada una de las **cuatro jornadas**, que se componen de **tres fases** (*alba, día y noche*).

Los **mercaderes** estarán disponibles según la fase en la que se encuentre la partida, por lo que la planificación en la obtención de recursos es clave para disponer de ellos a la hora de adquirir nuevas cartas.

A quién va dirigido

Es un juego sencillo de entender en su funcionamiento, pero complejo de dominar para sacar el máximo partido a tus movimientos.

El hecho de basarse en jugar cartas y desplazar exploradores lo hace amigable a la hora de sentarse a echar una partida con gente que no acostumbra a ello, pero el control de qué comprar y en qué focalizarse para maximizar el honor lo convierte en un juego dirigido tanto a **jugadores casuales** como a un perfil de **jugador avanzado**.

Posibilidad de ampliación

El juego se ha diseñado de una manera que **resultaría natural añadir expansiones**, tales como nuevos mapas y cartas, incluir otro mercader, sumar desplazamientos en navío o incluso añadir capitanes con mecánicas propias para añadir un punto de asimetría.

Actualmente se encuentra balanceado y con una **duración aproximada de entre 120 y 180 minutos**, pero por su composición se podría desarrollar un modo de partida rápida suprimiendo elementos, así como un modo de campaña de un jugador.

