

AL-ANDALUS

Creado y
diseñado por:
Jerónimo Castaño

Edad mín: 8 Años

2-4 jugadores

60 minutos

Un juego de
creación de ciudades
y mayorías

Colocación de losetas •
Gestión de cartas • Mayorías • Competencia abierta • Al-Ándalus

En Al-Ándalus, los jugadores compiten por dejar su huella en el esplendor del siglo XII, construyendo ciudades en la península bajo dominio almohade.

Los barrios (religioso, militar, comercial, académico, noble...) se levantan loseta a loseta, mientras los ciudadanos aportan prestigio si se sitúan en el lugar adecuado.

Cada decisión importa: ¿expandir tu influencia colocando cartas de ciudadano o asegurar una buena posición al cerrar una ciudad?

Componentes

- 60 losetas de barrios



- 48 cartas de ciudadanos



- 12 cartas de objetivo común.



- 32 Moeples de ciudadano por jugador



- monedas de PV.



Lo que lo hace especial

- Decisiones constantes: cartas con doble uso (colocar o activar efecto).
- Competencia abierta: todos pueden colocar ciudadanos en todas las ciudades.
- Alta rejugabilidad: objetivos variables, losetas dobles y combinaciones infinitas.
- Accesible pero estratégico: apto para familias y jugadores que buscan un filler con tensión.
- Una temática poco utilizada: La Andalucía almohade es un período histórico riquísimo que ha sido poco explotado en el mundo lúdico.

Apoya este proyecto en:



@jroberos87_art

jero.otte70@gmail.com

@jroberos_art

¿Cómo se juega?

En su turno, cada jugador debe elegir:

- Colocar una loseta para expandir o cerrar una ciudad. Ganas PV por barrios adyacente y cerrar ciudades.
- Jugar una carta de ciudadano, usándola para colocar moeples o activar un efecto especial. Ganas PV al final de la partida por los moeples que hayas colocado.



Público objetivo

Jugadores familiares y familiar-plus que disfrutan de juegos de colocación de losetas (tipo Carcassonne), cartas con efectos variables (como La Vitis o Real Cathedral), juegos de mayorías (como El Grande) y que les guste la interacción entre jugadores.