



ALBERTO CAMAÑO PASCUAL

+34 677 551 907  
 acamanop@gmail.com  
 @acamanopas



## Ficha del juego

- Nombre del juego:** ICE WORLD  
**Edades:** 8+  
**Nº personas:** 2 - 4  
**Tiempo de juego:** 30'  
**Tipo:** Familiar, competitivo, estrategia  
**Mecánicas:**
- Variable Set-up
  - Modular Board
  - Random Production
  - Area Movement
  - Area majority
  - Take That
  - Hot Potato
  - End Game Bonuses



## Componentes

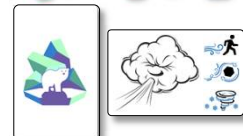
7 x Losetas



85 x Fichas



50 x Cartas



## Objetivo del juego

Lidera un grupo de colonos y establece tu asentamiento en un mundo de placas de hielo azotadas por los vientos, donde un oso polar merodea cerca y condiciona tus decisiones. Mueve tus colonos por las placas de hielo y recoge recursos antes que los demás para construir tus cabañas quitando las de otros. Los jugadores compiten construyendo estratégicamente sus cabañas para conseguir la mayor puntuación al final de la partida.

## Desarrollo de la partida

La partida se desarrolla por turnos. Cuando se han jugado todas las cartas de recursos se inicia la última ronda. Tras jugar la última ronda se puntúa.

**Acciones en el turno de cada jugador:**

**Acción en el turno de otro jugador:**

1. Mover colonos

2. Recoger recursos

3. Construir cabañas

4. Colocar nuevos recursos

Causar ventiscas

## Vientos

Los jugadores usan sus cartas de viento para:

- Impulsarse con movimientos adicionales.
- Rotar losetas.
- Causar ventiscas y dificultar acciones de otros jugadores.



## Oso Polar

Lo mueven los jugadores con las cartas de recursos.

- Dificulta recoger recursos.
- Ayuda a construir cabañas.
- Al final de la partida suma puntos si está junto a tus cabañas.

## Puntos de victoria

Elementos que dan puntos:

- Cada cabaña construida.
- Placas de hielo con varias cabañas.
- Cabañas en todas las placas de hielo de una loseta.
- Mayoría de cabañas en cada loseta.
- Recursos restantes.
- Oso polar