

La caída de Boabdil

Conquista ciudades. Protege a tu líder. Decide el destino de los reinos.

2-4

JUGADORES

90-180 min

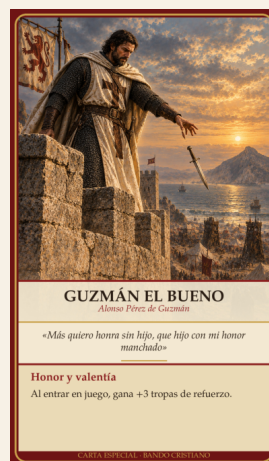
DURACIÓN

12+

EDAD



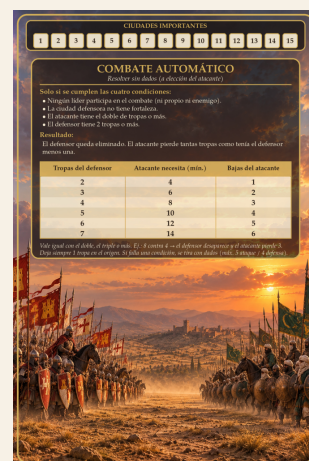
15 reinos · 54 ciudades · Península Ibérica y norte de África



CARTA ESPECIAL



TERRITORIO



COMBATE AUTOMÁTICO



MISIÓN

Dirige una facción cristiana o musulmana en una lucha por el control de la Península Ibérica y el norte de África. Conquista ciudades, consigue oro y combina refuerzos, líderes y cartas históricas para alcanzar la victoria.

CADA TURNO, UNA DECISIÓN

Refuerza tus ejércitos, administra el oro, ataca con dados y redistribuye tus tropas. Los puentes, pasos de montaña y rutas marítimas marcan las conexiones del mapa.

TRES FORMAS DE COMPETIR

Misiones de conquista, eliminación de rivales o enfrentamiento entre bandos cristianos y musulmanes, en duelo o por equipos de dos.

COMPONENTES PRINCIPALES

1 tablero · 54 cartas de territorio + 2 comodines · 30 cartas especiales · 10 misiones · 4 líderes · unidades militares · monedas · 7 dados.

Para aficionados a la estrategia territorial, la interacción directa y la ambientación histórica.

POR QUÉ DESTACA

- Un mapa que condiciona la conquista: fortalezas, ríos y conexiones estratégicas.
- Ciudades importantes que generan oro para tropas, botiquines y recuperación de líderes.
- Personajes históricos con poderes y ocho escenarios de combate a muerte.