2-5 JUGADORES 20 MINUTOS 6+

DICE CLAIM

COLOCA, RECLAMA Y SABOTEA



SABOTEO - EVENTO
1 EXTRA POR TURNO



COLOCA UN DADO SI PUEDES

Colocas 1 o 2 dados, en 1 hueco libre más a la izquierda que coincida con tu resultado





EJEMPLO DE PUNTUACION:



- **4PV si no tienes fruta / • 6PV si tienes salmón**
- **Tira 2 dados y coloca 1 / • 1PV cada 2 tipos**

¡DOBLES! ROBA 1





¿POR QUE JUGARLO?

- **RÁPIDO** — Sin tiempos muertos. Turnos 10s
- **TÁCTICO** — Los dados importan. Decisión intensa
- **SABOTEA** — Mucha interacción. En el mismo turno
- **FINAL** — 7 cartas o 15 ★. 2 finales
- **CIERRE ESPECIAL** — 1 turno final intenso. Carrera en el Supermercado
- **FAMILIAR** — 6+ Mucho pique. Mala leche
- **DADOS** — 5 colores. Rojo, Amarillo Verde, Azul y morado
- **CARTAS** — 48+24 originales. Ilustraciones HD

CONTENIDO: 48 mercado | 24 saboteo/evento | 60 dados | 5 carritos | Reglamento

FINALES: 7 cartas o 15 estrellas | Cierre Mercado: +1 turno.