

SECRET CRYPTO CLASH

RAO VS QUO

Objetivo

El objetivo del juego es ser el primer bando en llevar los 3 marcadores a su zona

El juego se desenvuelve entre 3 conceptos centrales, representados por marcadores en el tablero.

1. Adopción de las masas
2. Centralización del poder
3. Confianza financiera

Medidor (Tablero)

El avance del juego se mide con una gradiente que va del -5 : 5

5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5

Elementos del juego.

Cuatro (4) jugadores
1 Tablero
3 Marcadores
1 Dado
100 Cartas de eventos

Preparación de juego.

Tablero

Cada marcador se coloca en el punto neutro de cada dimensión (Número 0)

Jugadores

Cada bando tiene que tener la misma cantidad de jugadores.

Cada jugador recibe 5 cartas





SECRET CRYPTO CLASH



Mecánica del juego

Inicio del juego

Se gira el dado para determinar quien empieza.

Turnos

El jugador en turno juega una carta evento de su mano a la mesa para afectar las métricas del juego.

Si nadie contra ataca, se termina el turno y las métricas se actualizan acorde a la carta jugada por el bando ganador

Contra ataque

Si algún jugador de la mesa tiene una carta que sea del mismo color, la puede jugar para contra atacar la última carta.

Los contra ataques pueden encadenarse de manera ilimitada, siempre y cuando la carta sea del mismo color.

Mecánica del juego

Final del turno

La última carta jugada es la que prevalece y favorece al bando ganador. Afectando los marcadores indicados por la carta, en la dirección favorable para el Bando ganador.

El jugador que decidió el color de las cartas en la ronda, gira el dado y toma cartas de acuerdo a lo girado.
¡Max 5 cartas!

El dado se pasa al siguiente jugador e inicia una nueva ronda.

Condiciones para ganar

(Se gana al mantener 2 marcadores en la zona)

	DAO	QUO
Adopción	>=3	<=3
Confianza	>=3	<=3
Centralización	>=3	<=3

