

Bucle munk

Género: Estrategia

Edad: 5 – 100 años

Jugadores: 2 jugadores (1vs1). Para jugadores que disfruten partidas rápidas y cumplir los objetivos del juego. Además de la narrativa que lo envuelve.

Tema y ambientación: Tres poderosos personajes del Munkiverso (Tentáculos Henry, Zeroo y Rey Fantasma), se encuentran en una pelea muy igualada de nivel. Con sus rangos de poder, sus ventajas (Destello Errante, Laboratorio Z y Trono Fantasma) y los artilugios del androide Waxo Xowa (Proyectil y Escudo), se decidirá quién es el ganador. Un juego ambientado en el universo narrativo y en el estilo gráfico de Munk (@el.munk), diseñado por Mariano Mur.

Instrucciones: Los tres personajes que forman parte del juego se vencen entre sí creando un bucle. Los jugadores antes de empezar deciden quien vence a quién, y se colocan las cartas ficha en ese orden, para que no haya confusiones. El mazo de cada jugador consta de los 4 rangos de cada personaje y de los comodines, proyectil y escudo. Cada jugador coge 5 cartas de su mazo más las dos cartas comodín. Se saca una carta simultáneamente. La carta que mata, se guarda encima de la mesa y la carta perdedora se pone al final del mazo. Se coge una carta del mazo después de cada ronda. Si se sacan dos cartas del mismo personaje, gana la carta con el número más alto. Cuando hay un empate de personaje y rango se guarda la carta en el mazo y se sigue. El primero que mata con una carta de rango 1, adquiere la carta bonus del personaje. Las cartas bonus te dan +1 en el rango del personaje al que pertenece. Si matas con dos cartas de cada personaje, puedes utilizar el comodín del proyectil. Esta carta mata a los tres personajes, y actúa de comodín, solo se puede usar una vez. El escudo solo gana contra el proyectil, y también actúa como comodín, si pierdes el escudo se guarda en el mazo. Si has matado solo con las cartas de rango 4 de cada personaje reinicias la partida del contrincante.

El jugador que consiga matar con las 4 cartas de un mismo personaje gana la partida.

Cartas y mecánicas (en el caso en el que Rey Fantasma gana a Zeroo, Zeroo a T. Henry y T. Henry a Rey Fantasma)



Gana a las cartas azules



Gana a las cartas azules y a la roja de rango 1



Gana a las cartas azules y a las rojas de rango 1 y 2



Gana a las cartas azules y a las rojas de rango 1, 2 y 3



Gana a las cartas amarillas



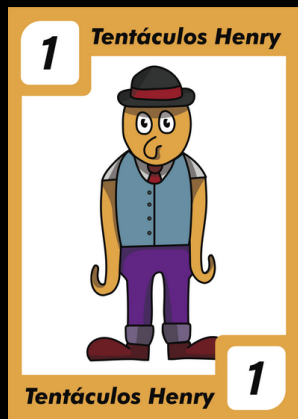
Gana a las cartas amarillas y a la azul de rango 1



Gana a las cartas amarillas y las azules de rango 1 y 2



Gana a las cartas amarillas y las azules de rango 1, 2 y 3



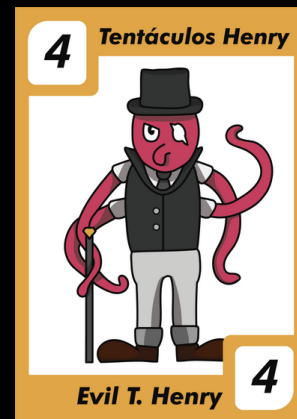
Gana a las cartas rojas



Gana a las cartas rojas y a la amarilla de rango 1

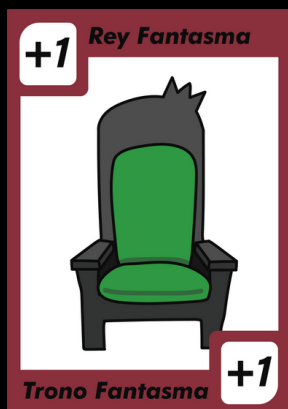


Gana a las cartas rojas y las amarillas de rango 1 y 2

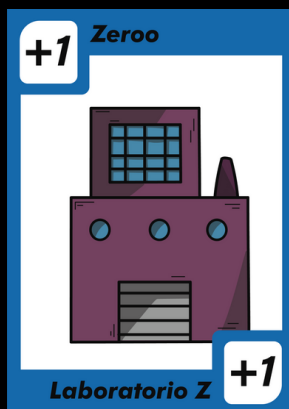


Gana a las cartas rojas y a las amarillas de rango 1, 2 y 3

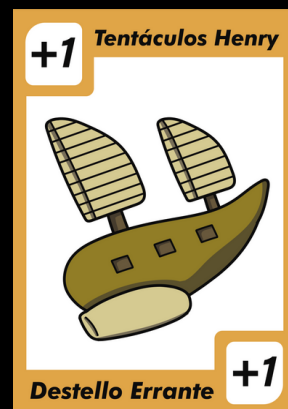
Cartas y mecánicas (en el caso en el que Rey Fantasma gana a Zeroo, Zeroo a T. Henry y T. Henry a Rey Fantasma)



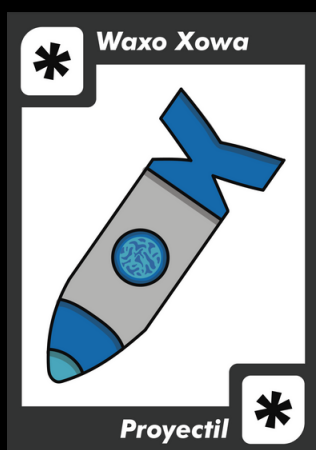
Suma un punto el rango a las cartas rojas



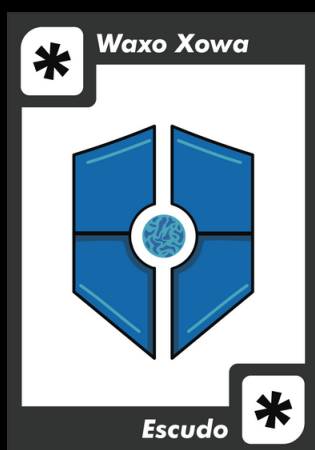
Suma un punto el rango a las cartas azules



Suma un punto el rango a las cartas amarillas



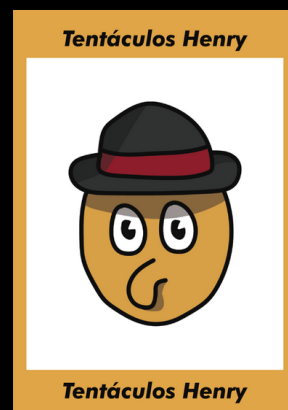
Gana a todas las cartas menos a la carta de escudo



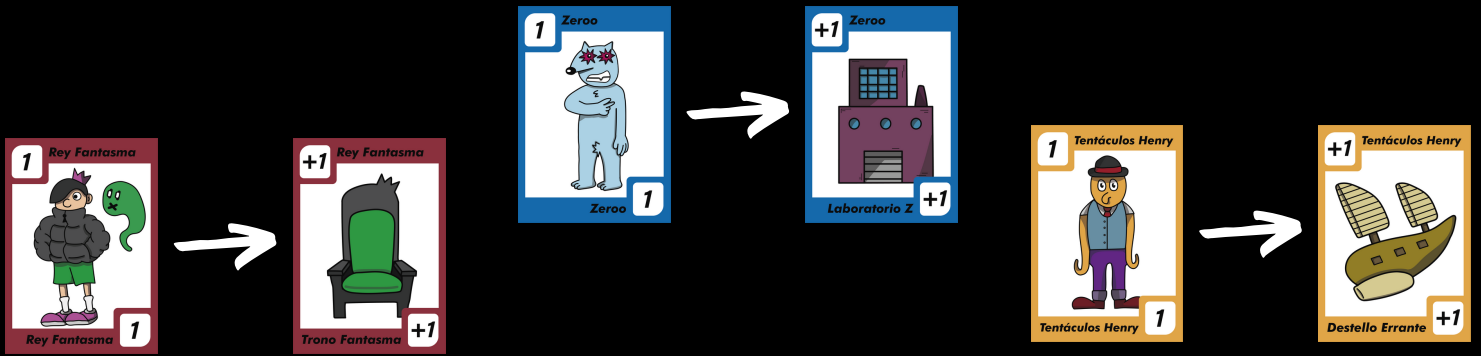
Gana a la carta de proyectil



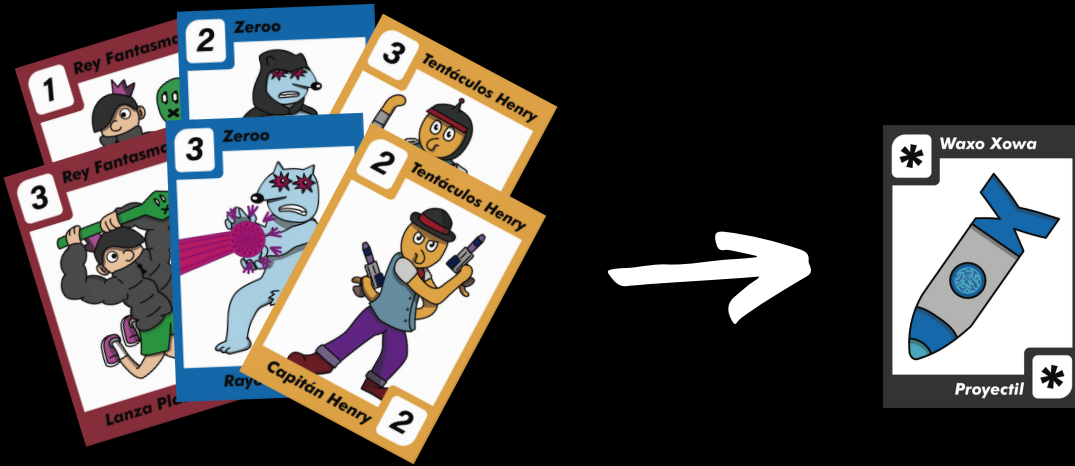
Carta con las instrucciones del juego



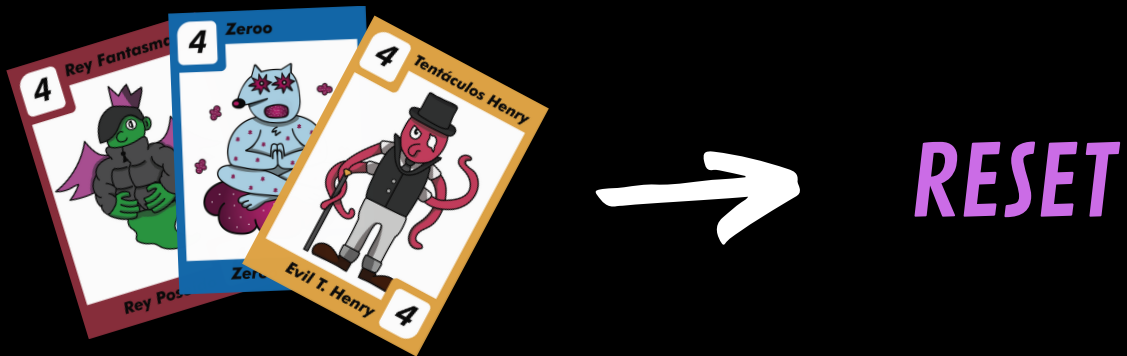
Las cartas ficha de los personajes sirven para indicar el orden que se ha decidido al iniciar la partida, para que no haya confusiones.



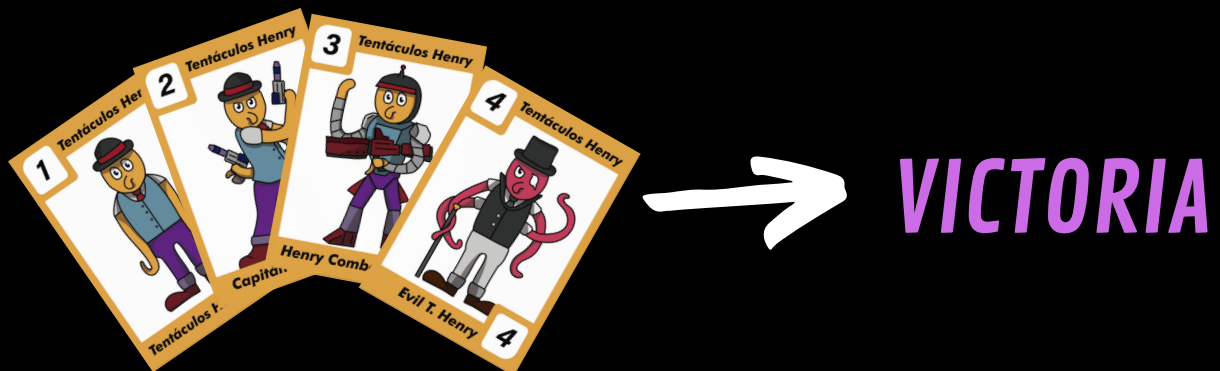
El primero que gana con una carta de rango 1, se lleva la carta bonus del personaje



Si has ganado con al menos dos cartas de cada color puedes usar el proyectil



Si has ganado solo con las tres cartas de rango 4, reinicias la partida del contrincante



Si has ganado con las cuatro cartas del mismo color, ganas la partida