

UN JUEGO DE EDU PÉREZ Y MIGUEL FRAILE

FIESTA EN CASA DEL DR. HERMES

PUSH YOUR LUCK & ROLES OCULTOS



+16 Años



3-8 jugadores



30-45 min.



¡BIENVENIDOS A LA FIESTA!

Has sido invitado/a a una fiesta en casa del Dr.Hermes, junto al resto de La Logia. La fiesta resulta no ser una fiesta, nadie puede salir despues de entrar.

Teneis que dar solución al “problema” que anida entre vosotros. Debeis eliminar el mal de la sala. O el bien, según el prisma desde el que se mire.

Pero hay unas reglas a seguir.

¡PUSH YOUR LUCK!

Dispara a ti mismo para conseguir objetos que te otorguen ventajas. O dispara a un contrincante. La bala Roja hace daño. La Azul es de foguero.



LOS ANILLOS Y ROLES OCULTOS

Todos teneis un Anillo de La Logia. Puede tener un brillo Azul o Rojo. Dependiendo de éste brillo tu objetivo sera uno u otro. Descubre la identidad de tus oponentes y mantén en secreto la tuya para lograr tus objetivos.



FASES DEL TURNO

El jugador activo decide si disparar a un contrincante o dispararse primero a si mismo... Si se dispara a si mismo y la bala es azul redibe un objeto. Y puede volver a disparar a otro jugador.

Antes de cada Disparo

- Puedes utilizar cartas de Emoción o de Objeto.
- La persona que va a recibir el disparo tambien puede hacer lo mismo antes de recibir el disparo.

Se destapa el resultado y le toca al siguiente jugador.

OBJETOS ESPECIALES

Utiliza objetos especiales en tus disparos o en los de los demás. Dispara a tí mismo una posta Azul para conseguirlos. Si esto pasa, podras volver a disparar.



VIDA, FURIA Y EMOCIONES

Fiesta en casa del Dr.Hermes cuenta con cartas de Emoción. Estas se utilizan gastando marcadores de Furia. Y tienen habilidades especiales que condicionan el disparo tuyo o de tus oponentes.

