



TEAM HEIST



2-4 Jugadores



10+ Años

INTRODUCCIÓN

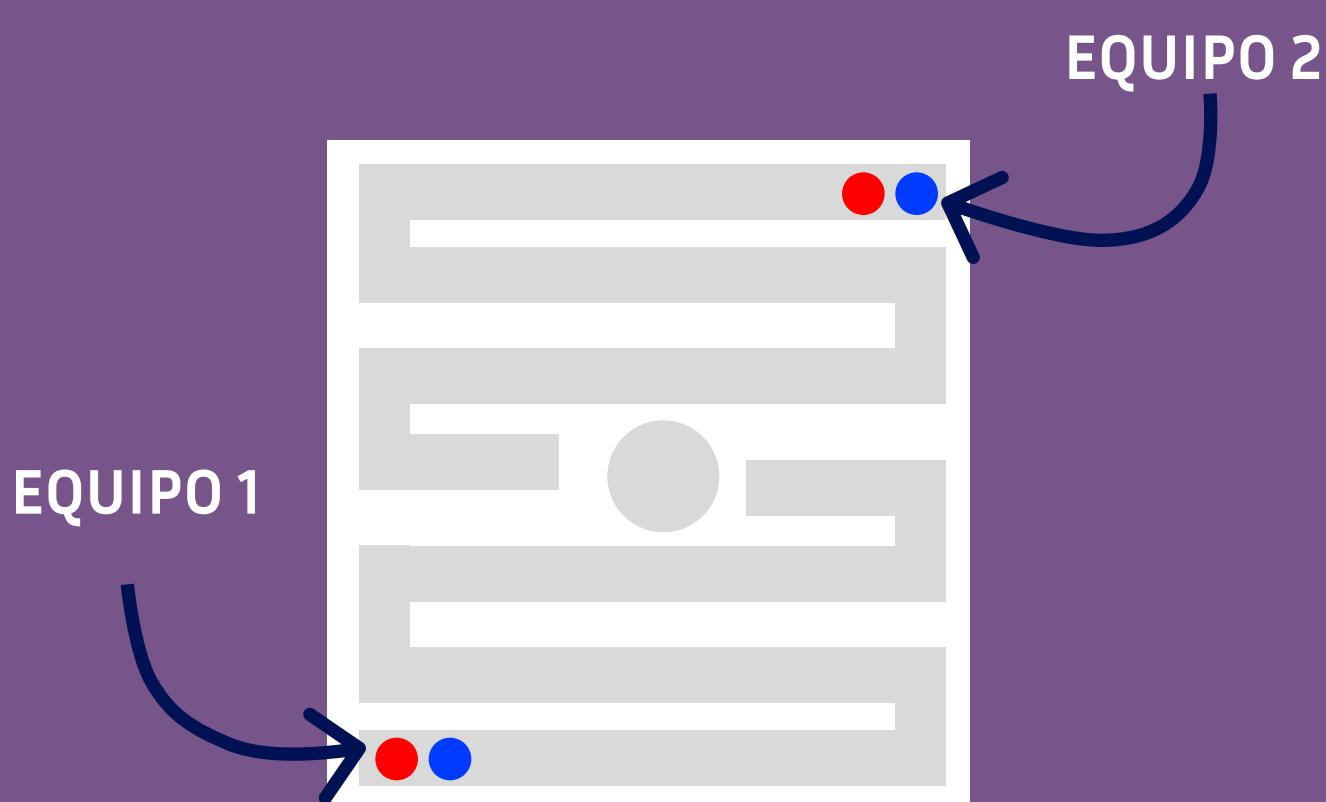
LightHouse City es una ciudad próspera y pacífica, libre de crimen... pero eso está a punto de cambiar. Tú y tu compañero delictivo han decidido mudarse a esta encantadora ciudad con un objetivo claro: formar la banda criminal más poderosa de todos los tiempos. Para lograrlo, necesitarás dinero, pero no eres el único con ese plan. Un viejo rival ha llegado a LightHouse City con la misma ambición. Ahora, deberás competir contra su banda, enfrentando desafíos y peligros, para ver quién se roba el tesoro de la ciudad primero y se convierte en el líder de la mayor organización criminal en la historia de LightHouse City.

OBJETIVO

El objetivo es conseguir el mayor dinero posible y robarse el diamante, aquel equipo que obtenga la mayor cantidad de dinero podrá proclamarse como la mejor banda criminal.

ANTES DE JUGAR

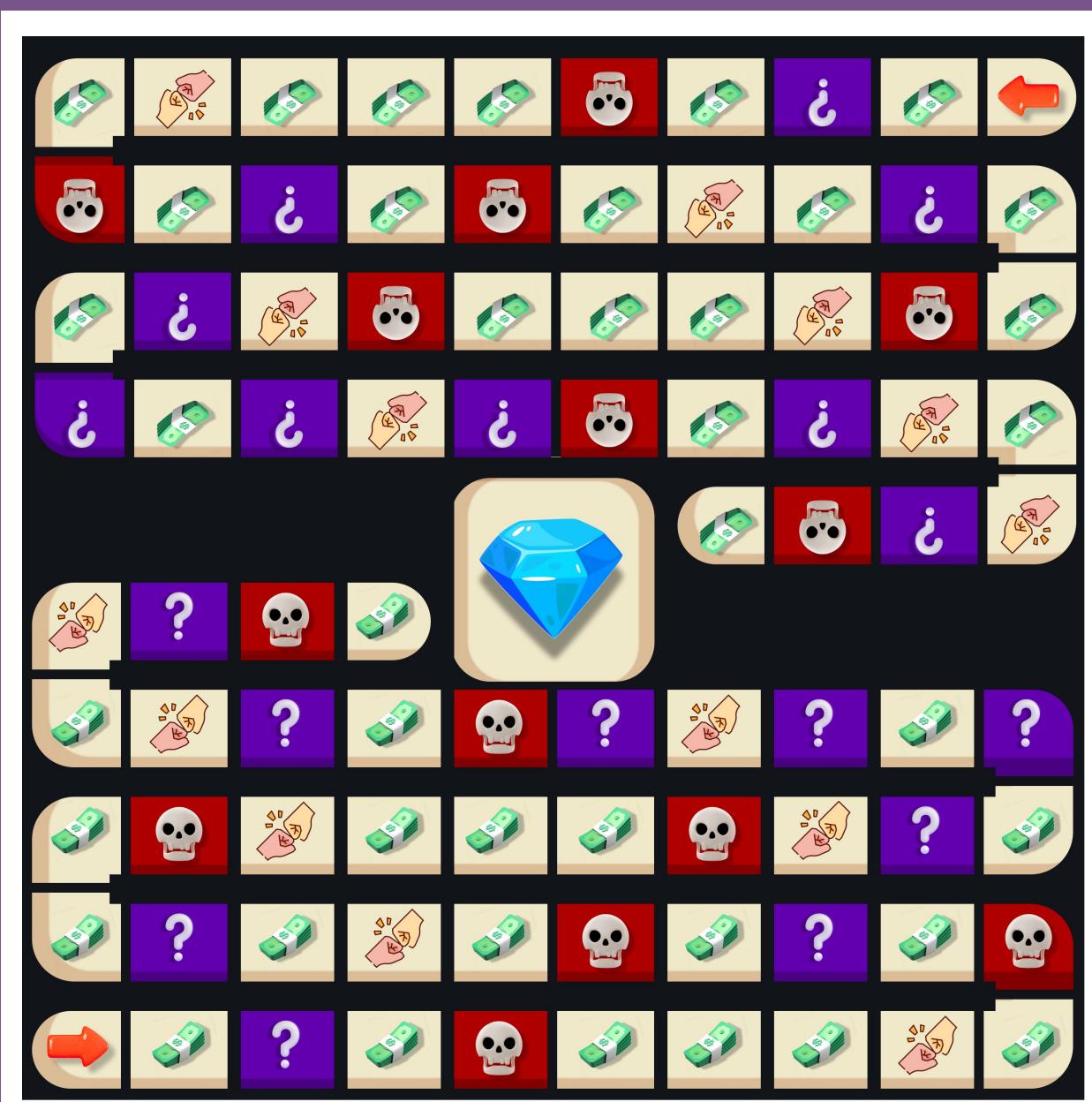
1. Se ponen dos fichas de cada tipo en ambas líneas de partida.
1. El orden se define al tirar un dado, aquel equipo que tenga el mayor numero comienza. Cada equipo tira dos dados y se suma el resultado.



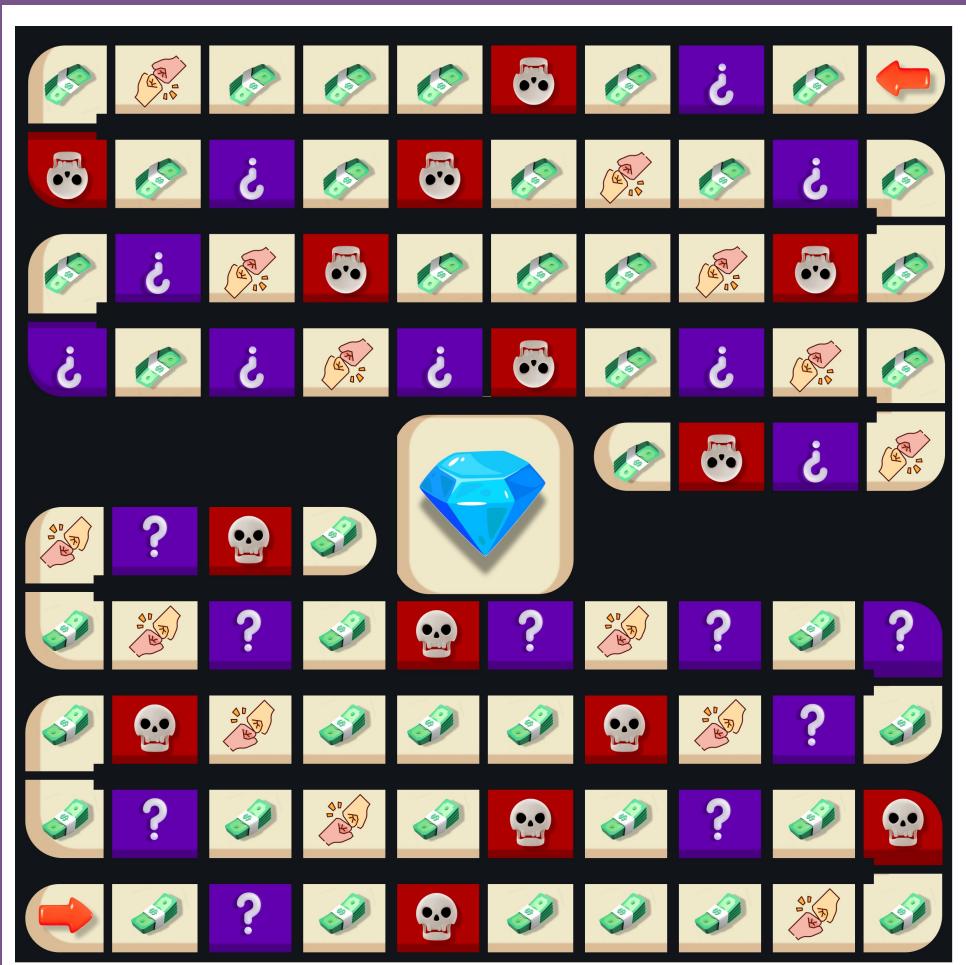
TIPOS DE FICHAS



TABLERO



CASILLAS Y FÍCHAS



Fichas de jugadores, se elige una de cada tipo por jugador.



Dinero de juego, es la moneda que se utiliza para comprar objetos y ganar la partida.



Casilla de salida: Lugar donde inician todos los jugadores.



Casilla de dinero: Casilla en la que los jugadores pueden ganar una cantidad aleatoria de dinero, es la que más se puede ver en el juego.



Casilla de carta especial: Casilla en donde al jugador que caiga le toca una carta especial, puede ser tanto negativa como positiva.



Casilla de carta negativa: El jugador que caiga en esta casilla perderá una cantidad aleatoria de dinero.



Casilla de reto: El jugador que caiga en esta casilla deberá batirse a reto con un jugador del otro equipo por un premio en dinero o ventajas.

REGLAS

- El juego consiste en cuatro jugadores, divididos en equipos de dos personas. Cada equipo comienza en esquinas opuestas del tablero.
- Los equipos deciden quién inicia mediante un tiro de dados. El equipo que saque el número más alto gana y comienza.
- Los jugadores pueden moverse el número de casillas que indique el dado, y dependiendo de la casilla en la que caigan, ocurrirá un efecto aleatorio según el color de la misma.
- El juego termina cuando ambos equipos llegan al centro del tablero.
- Cuando ambos jugadores de un equipo hayan llegado al centro, se empezarán a descontar 5 dólares al equipo contrario por cada turno que tarden en llegar también al centro del tablero.
- Al final de cada turno, los jugadores tendrán la opción de acceder a "La tienda de Ladrones". La tienda proporciona habilidades (cartas) aleatorias que cambian cada turno.
- En las casillas verdes, los jugadores reciben aleatoriamente una suma de dinero que se define por medio de la página web (entre 1 y 7 dólares).
- En las casillas moradas con el signo de interrogación, el jugador que caiga recibe una carta especial aleatoria. Estas cartas pueden ayudar a avanzar un número aleatorio de casillas, ganar otro turno o volver a tirar el dado. Sin embargo, también existen cartas negativas que te pueden hacer perder un turno, retroceder casillas, entre otros efectos.
- En las casillas con el símbolo de puños, los jugadores entran en un reto, que consiste en un sencillo juego 1v1 contra un jugador del equipo contrario. Los retos pueden variar, desde un pulso de fuerza, una pregunta aleatoria o sacrificar dinero para perjudicar al rival (aunque este tiene la oportunidad de defenderse). El ganador del reto recibe una bonificación económica y puede volver a tirar el dado para avanzar.
- En las casillas rojas, los jugadores deben recibir una tarjeta negativa o ser "robados", lo que implica perder una cantidad de dinero aleatoria y además volver a lanzar el dado para retroceder la mitad del número que salga.

TIENDA

A screenshot of a game store interface. At the top, a message says "Hi little thief! Here I have some articles that may interest you." Below is a list of six items, each with an icon, a description, and a price:

Icon	Description	Price
	Te salvas en la siguiente casilla mala.	\$ 19
	Tira un dado, el resultado sera el dinero obtenido.	\$ 20
	Tu oponente pierde dinero, tira un dado para definir cuanto perderá.	\$ 22
	No obtienes castigo de los retos en caso de perder.	\$ 15
	Te salvas un reto.	\$ 20
	Haz retroceder 2 casillas a los jugadores contrarios.	\$ 25

La tienda funciona como espacio donde los jugadores pueden comprar objetos o power ups que los ayuden en su partida, estos pueden ser tanto beneficiosos para ellos como perjudiciales para sus oponentes.

FORTUNA



Las casillas de fortuna brindan a los usuarios una cantidad aleatoria de dinero, que se decide por medio de nuestra página web, el dinero pueden ser desde 1 dólar hasta 7 dólares.

DESGRACIA

Las casillas de fortuna brindan a los usuarios una cantidad aleatoria de dinero, que se decide por medio de nuestra página web, el dinero pueden ser desde 1 dólar hasta 7 dólares.

