

Foxland Yard

Descripción

En *Foxland Yard*, los jugadores asumen el papel de los granjeros y Mr Fox en una emocionante aventura en el campo. El objetivo del juego para Mr Fox es evadir a los granjeros durante todo el juego, mientras que los granjeros deben trabajar en equipo para atraparlo.

El tablero representa el campo, incluyendo granjas, bosques, túneles y otros lugares emblemáticos de la historia de *Fantastic Mr Fox*. Cada turno, los jugadores se moverán por el tablero utilizando diferentes medios de transporte, como bicicleta, vehículos de granja, o simplemente caminando. Los túneles subterráneos solo podrán ser utilizados por Mr Fox en ocasiones especiales.

Foxland Yard es un juego de estrategia, astucia y cooperación entre los jugadores, en el que se combinan elementos de *Fantastic Mr Fox* y *Scotland Yard* para crear una experiencia única y emocionante.

Reglas del Juego

Personajes

En *Foxland Yard*, está el rol del astuto Mr Fox y los 3 granjeros que intentan atraparlo. Un jugador será Mr Fox, y el resto serán granjeros, y si hay menos de 3 jugadores para el rol de granjero, entonces un jugador puede controlar a dos granjeros.

Inicio del juego:

Mr Fox:

- Cartas de movimiento (23): 4 de auto, 8 de bicicleta y 11 de caminar. 1 carta secreta (puede ser usada como auto, bicicleta o túnel).
- Familiares (3): El hijo, la zariguella y el primo.
- Posición inicial random en el tablero

Granjero:

- Cartas de movimiento (23): 4 de auto, 8 de bicicleta y 11 de caminar.
- Comida (20)
- Posición inicial en su granja respectiva.

Turnos y movimientos:

Cada turno parte con el movimiento de Mr Fox, y cuando él termina su turno, parte el de los granjeros.

Mr Fox:

- 1 Movimiento de Mr Fox (-1 carta movimiento)
 - Su medio de transporte es visible (si se mueve en auto, bici o caminando). Si se mueve sigilosamente (carta secreta), no se revelará su medio de transporte.
- 1 Acción (opcional)

Por cada granjero se tiene que:

Granjero:

- 1 Movimiento del granjero (-1 carta movimiento)
- 1 Acción (opcional)

Consideraciones Generales:

- Los granjeros deben tratar de deducir la posición del señor Fox basándose en sus movimientos anteriores para atraparlo (estar en su misma casilla).
- La posición de Mr Fox se revelará a los granjeros cada 5 turnos (partiendo desde el turno 3), pero luego volverá a no ser visible.
- El movimiento puede ser antes o después de la acción.

Objetivos y finalización del juego:

El objetivo del señor Fox es recolectar cierta cantidad de recursos escondidos por el mapa sin ser capturado por los granjeros. Si el señor Fox logra recolectar todos los recursos y volver a su madriguera antes de ser atrapado, gana el juego. Si los granjeros logran atrapar al señor Fox antes de que recolecte todos los recursos, ellos ganan.

Mr Fox:

- No ser atrapado.
- Maximizar Comida robada (hasta llegar a un objetivo).

Granjeros:

- Atrapar a Mr Fox.
- Maximizar Comida en su granja.

Como cada jugador gasta en una ronda 1 carta de movimiento, y hay 23 de estas, entonces en la ronda 24 no quedarán más movimientos que hacer. Por lo tanto, hay 3 opciones para el fin del juego:

- Mr Fox es atrapado (Granjeros ganan)
- Mr Fox consigue/roba toda la comida que necesita (Mr Fox gana)
- Se llega a la ronda 24 (Empate)
 - No se cumplen ninguna de las condiciones anteriores y ya no quedan más movimientos, por lo que Mr Fox no es atrapado, pero tampoco logra su objetivo de comida recolectada

Acciones:

Mr Fox:

- Recolectar (+1 Comida)
 - Solo en casillas de las granjas.
- Liberarse de trampa (-3 Comida)
- Pedir ayuda a familiar (-1 Familiar)
 - Liberar de trampa
 - Robo (+5 Comida)
 - Sólo en casillas de las granjas.

Granjeros:

- Poner trampa (-1 Trampa)
 - Si Mr Fox cae en una trampa, este revela su ubicación mientras esté atrapado, además de no permitir que se mueva.
- Armar trampa (+1 Trampa, -2 Comida)