

Nombre del juego:

Zacapos mafiosos

Descripción:

Adlevon es una ciudad que desde hace muchísimo tiempo es corrupta. Está dominada en la sombra por varias familias mafiosas. Cada familia controla un barrio.

Pero la ciudad ha aumentado y ahora hay un barrio nuevo. Todos han puesto los ojos en esta zona. Han luchado entre ellos y lo único que han conseguido es el derramamiento de sangre, pero sus fuerzas están igualadas.

Por lo que han decidido hacer un trato atribuyendo el control de dicho barrio al que pueda vender más mercancías ilegales en una semana.

Mercancías de todo tipo: Chips de la inteligencia militar, armas, drogas, vehículos robados, diamantes de sangre, pasaportes falsos y coltán.

Pero la venta es complicada, los clientes se han hecho muy exigentes y deben tener la suerte de su lado para poder cerrar el trato.

Contenido:

- La caja de ZacaChips con los 54 cubitos.
- Un dado normal de 6 caras.

Número de jugadores:

2-4 jugadores.

Duración:

10 minutos. *La vida de un capo mafioso es intensa pero no muy larga.*

Edad recomendada:

7 años.

Preparación:

- Se sortea el orden de turno. (Es importante recordar quién es el jugador inicial).
- La disposición de los cubitos (*cantidad de mercancía*) y de los colores (*tipo de mercancía*) depende del número de jugadores:
Por orden, cada mafioso coge 3 mercancías de 7/3/3 tipos (con 2/3/4 jugadores) y las coloca en la mesa enfrente suyo ordenándolas por tipo. Después, por orden y alternativamente, cada mafioso coge 4/3/2 mercancías más (con 2/3/4 jugadores) ordenándolas por tipo. Las restantes se dejan en la caja abierta en el centro de la mesa.

Manera de jugar:

- El mafioso que tiene el turno intenta vender un tipo de mercancía, para ello, primero indica con qué tipo de mercancía quiere tratar, seguidamente tira el dado teniendo las siguientes consecuencias:
 - Si obtiene un número igual o inferior a la cantidad de mercancías del tipo señalado, convence al cliente y vende 1 mercancía de dicho tipo colocándola en la caja.

- Si obtiene un número superior a la cantidad de mercancías del tipo señalado, no convence al cliente por lo que no consigue venderle nada.

Resultados especiales:

- Si obtiene un 1, después de lo mencionado anteriormente, coge confianza con el cliente y vende 1 mercancía más del mismo tipo (si no fuera posible, elige de otro tipo), colocándola en la caja. *Cliente: "Veo que eres un tipo legal, voy a pillarte más material"*.
- Si obtiene un 6, después de lo mencionado anteriormente, el cliente es capaz de persuadir al mafioso y consigue venderle 1 mercancía de otro tipo (si fuera posible), cogiéndola de la caja y colocándola frente al mafioso en el lugar correspondiente. *Cliente: "¿Vas a ser tan pardillo de irte sin esto tan guapo que tengo?"*
- Pasa el turno al mafioso de la izquierda

Fin de la partida:

La partida termina dependiendo del número de jugadores:

Cuando un mafioso consiga quedarse con 13/5/5 mercancías o menos (con 2/3/4 jugadores), se espera a que se termine la ronda. Entonces, el mafioso que tenga menos mercancías es el ganador, en caso de empate vencerá el que tenga menos tipos de mercancías, y si persiste el empate, se sigue otra ronda para desempatar.

Variantes:

El fin de la partida varía concluyendo al pasar 7 rondas. Entonces, el mafioso que tenga menos mercancías es el ganador, en caso de empate vencerá el que tenga menos tipos de mercancías, y si persiste el empate, se sigue otra ronda para desempatar. (Anotad las rondas para no olvidarlo).

Para la siguiente partida, el ganador cogerá 1 mercancía más y el perdedor 1 mercancía menos.

Datos personales:

Nombre: Ángel

Apellidos: Concha Ayala

Población: Novelda (Alicante)

Dirección: Avd. Constitución, nº 17, 2º izq.

Código postal: 03660

Nº móvil: 657 755 563

Twitter: @astron83