

AYUDA I

MENDIGO: 0 / -5*

BUFÓN: 1 / 0, roba una carta al jugador objetivo y luego devuelve una carta a tu elección al jugador

CAMPESINO: 2 / 0

AMA DE LLAVES: 3 / +2, en esta baza, los siguientes jugadores juegan su carta al azar

ASESINO: 4 / 0, cambia el rey al color deseado

SACERDOTE: 5 / +8, roba la próxima baza del mazo y vuelve a colocarlas en el orden deseado

*fuerza (valor de la carta) / oros (puntos para el final de la partida)

AYUDA II

SENADOR: 6 / +4, cambia el rey al color del senador

CABALLERO: 7 / +5, en esta baza, los siguientes jugadores juegan su carta sin habilidad

NOBLE: 8 / +12

PUNTUACION:

- 1.- El jugador que coincida con el rey gana 20 oros
- 2.- En tus bazas ganadas, suma 1 oro por cada personaje de tu mismo color
- 3.- En tus bazas ganadas, suma el oro de los personajes.

Diezmo

Por Pablo Bella

www.zareck.com
info@zareck.com

CONTENIDOS DEL JUEGO:

- 36 cartas de personajes
- 4 cartas de rey
- 4 cartas de estandarte
- 2 cartas de ayuda



2-4



+8



30

AYUDA III

PREPARACION:

- 1.- Reparte un estandarte boca abajo a cada jugador y baraja los reyes colocando el mazo de reyes (MR) boca arriba en el centro de la mesa
- 2.- Reparte 4 cartas a cada jugador del mazo de personajes (MPJ)
- 3.- Realiza un corte en el MPJ y cuenta hacia la izquierda el valor de la fuerza para decidir que jugador empieza

OBJETIVOS:

Recaudar mas oro, ganando bazas con personajes que den oros, pues no gana quien mas bazas gane, si no en las que mas oros consiga de ellas