

Variante 2 JUDGE DREDD

Autor: Craig Maniac

Preparación:

- 6 de salud para cada juez y 5 de munición y 4 raciones para el equipo
- Retira la carta de localización de Max Normal, barajea el resto y luego coloca a Max en la parte inferior (tendrás que atravesar toda la Tierra Maldita para ganar).
- Roba y despliega 4 cartas de localización
- Coloca los jueces en la primera carta y los delincuentes en la última (3 por delante de los jueces)
- Coge las 16 cartas de Encuentro con un icono de avance (2, 10, 14, 15, 26, 28, 31, 34, 36, 40, 44, 46, 50, 54, 55, 60) y divídelas en 4 mazos de 4 cartas cada uno (si tienes las cartas promo haz 3 mazos de 6 y luego añades 15 cartas de las restantes). Divide el resto del mazo de manera uniforme entre las cuatro pilas y luego mezcla cada pila. Por último junta las pilas en un único mazo (garantizando que verás algunas cartas de avance por el camino)

Desarrollo

Juega de la forma normal, con las siguientes excepciones:

- Cada juez puede usar su habilidad una vez gratis cada día (cubre con una ficha de salud la habilidad en su carta para representarlo).
- Si atrapas a los delincuentes (caen en la misma localización): gasta una munición para representar la pelea. Entonces 2 de los delincuentes se escapan, pero puedes tomar a uno como rehén: elige uno de los delincuentes al azar y agrégalo a tu equipo con 3 puntos de vida. Úsalo como lo harías con un juez en cuanto a gastar recursos y asignar daños. También recoges algunos suministros de su campamento antes de que los demás huyan: agrega 3 municiones y 3 raciones a tu equipo. A partir de este momento, cada vez que los delincuentes y los jueces coincidan en la misma localización, gasta una munición (o recibe daño si no tienes munición) para representar el tiroteo en curso mientras persigues a Max.