

E Reglas del juego

SPACE BUILDER



8 - 99 años



2 a 4 jugadores



20 min.

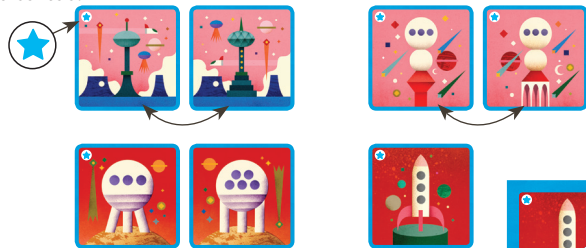
Arquitectos del espacio: debéis construir una ciudad espacial siguiendo las instrucciones del plano. ¡Utilizad los edificios adecuados y orientados en el sentido correcto lo más rápido que podáis!

Contenido: 4 tableros, 4 juegos de 8 cartas de edificios (por ambas caras), 20 cartas de planos.

Objetivo del juego: ser el primero en construir una ciudad espacial siguiendo las instrucciones del plano.

Preparación del juego: se barajan las cartas de planos y se colocan en un mazo boca abajo en el centro de la mesa.

Cada jugador coge 8 cartas de edificios de un color (contorno de las cartas). Sostiene las siguientes cartas (con el logotipo ★). De momento, se bloquea el resto de cartas.



Cada jugador toma un tablero y se lo coloca delante.

Todos los jugadores tienen un tablero delante, en el mismo sentido.

Ejemplo: disposición para 3 jugadores (A, B y C)



Desarrollo del juego: la partida se juega en varias rondas.

En cada ronda:

1/ Se da la vuelta a una carta de plano, que se coloca boca arriba delante de los jugadores, para que puedan verla correctamente.

Atención: está prohibido reorientar la carta de plano.

2/ Los jugadores participan a la vez para construir su ciudad espacial en el tablero, utilizando las cartas que poseen y siguiendo las instrucciones del plano.

3/ Cuando un jugador termina su construcción, toca el mazo de cartas de plano mientras que el resto de los jugadores puede seguir construyendo. En cuanto termine el penúltimo jugador, la ronda se detiene y el último jugador debe dejar de construir.

4 / Se verifican las construcciones para saber quién gana la ronda.

Recuento de defectos de construcción:

Comprobamos las construcciones de cada uno de los jugadores según el orden de velocidad:

- 1 edificio no construido = **1 defecto** (válido para el último jugador)

- 1 edificio en la ubicación equivocada = **2 defectos**

- 1 edificio incorrectamente orientado o en la cara incorrecta = **2 defectos**

Nota: no se cuentan varios defectos para una misma tarjeta.

El jugador que tenga la construcción con menos defectos gana la ronda. En caso de empate entre varios jugadores, el que haya terminado más rápido su construcción gana la ronda.

El ganador de la ronda desbloquea una carta de edificio de su juego (la que prefiera) y la incorpora a su mano de cartas. Durante la siguiente ronda, tendrá que construir un edificio adicional.

Ejemplo:



Carta de plano



Jugador B



Jugador C



Jugador A

El jugador B termina su ciudad espacial en primer lugar.

El jugador C termina el segundo.

El jugador A deja de jugar y no puede seguir colocando cartas.

El jugador B tiene 2 defectos, ya que ha orientado mal un edificio.

El jugador C tiene 2 defectos, ya que se ha equivocado de cara.

El jugador A gana la ronda, ya que su ciudad solo tiene 1 defecto (edificio no construido). Desbloquea un nuevo edificio.

Cada jugador vuelve a sostener sus cartas de edificio y comienza una nueva ronda.

Fin de la partida: La partida termina cuando un jugador gana una ronda con todos sus cartas de edificios, es decir, 8 cartas en total. ¡Ese jugador se declara ganador!

Un juego de Jonathan Favre-Godal