



2-5



30 min



7+

Eres un genio de la construcción, pero ¿Eres el mejor Arkitekt?

En Arkitekt los **materiales están limitados** y los **obreros cambian** de obra en busca de los mejores salarios.

Te tendrás que enfrentar a cuadrillas de **ladrones**, a **crisis económicas** y **derrumbes**.

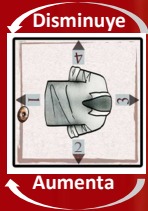
Aun así, tienes que ser el más rápido en construir tu monumento ¿Lo conseguirás?

Cartas Avanzadas

Puedes comprar un **amuleto** o un **guardia**, pero ¿será suficiente cuando otro jugador tiene una **catapulta**?



Cada obrero tiene su propio valor. Cuando los contratas su coste **aumenta**, sino les pagas, **disminuye**.



Arkitekt

Tipo de juego: Familiar / Casual /Euro ligero.

Componentes: 5 tableros (monumentos) de 6 cartas + 70 cartas.

Mecánicas: Push-your-luck colectivo y competitivo, Gestión recursos



El juego Arkitekt se desarrolla hasta que un jugador **construye primero su monumento**. Los monumentos constan de 6 bloques en los que se indica los **materiales y obreros** necesarios para construirlos.

Para construir un bloque se le da la vuelta y aparece una imagen clara, sin recursos.

Fase 1: Recursos y ventajas

Se roba por turnos una carta del mazo de materiales o dinero:



Mercado

La Fase 1 cierra cuando **hay dos cartas de cierre**.

Cierre **por azar**: Al salir 2 cartas de crisis insertadas en ellos.

Derrumbe



Crisis

En tal caso, se pierde la mitad de lo robado.

Cierre por **acciones de jugador**: Evitan la **perdida** de cartas y adquieres **ventajas** en la Fase 2:



Trébol: Evita perder cartas

Ladrones: Puedes robar a otros

Obreros: Contratas obreros.

Fase 2: Contratar y construir

La Fase 1 se concluye con 2 cartas de cierre. **Siempre tiene que existir una crisis**, para usar las cartas de cierre de jugador.

Cierre por **Obreros** (+Crisis):



Esta carta solo está disponible al jugador del turno. **Ventaja**: Eres el primero en contratar obreros antes de construir.

Cierre por **Ladrones**: disponible a todos los jugadores. **Ventaja**: Eres el **primero en robar a los otros** antes de construir.

Cierre por **Trébol**: disponible a todos los jugadores. **Evita** la pérdida cartas.

Con cierre con Trébol / 2 crisis se construye **simultáneamente** sin contratar obreros ni ladrones.

PUNTOS FUERTES

Adaptable a todos los públicos desde 5+ (versión simplificada) hasta jugadores habituales.

Mecánica innovadora: Push-Your-Luck colectivo y competitivo.

Reglas sencillas. Muy interactivo.

Independiente del idioma y bajo coste de producción.

