

**AUTOR: FER PRIMA**  
**ILUSTRACIONES: CARCAYÚ**  
**EMAIL: ferprigu@gmail.com**  
**678240747**

- COMPETITIVO - GESTIÓN DE MANO
- PARTY - ESTRATEGIA - 2 MODOS DE JUEGO
- TODOS LOS PÚBLICOS



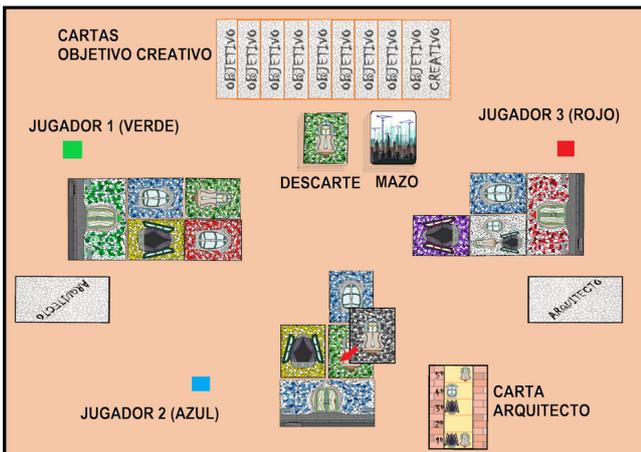
**¿TE ATREVES CON UN COLORIDO EDIFICIO MODERNISTA ESTILO GAUDÍ?  
 PUES SE EL MEJOR CONSTRUCTOR Y DEJA ALUCINADOS A TUS RIVALES.**

**110 CARTAS (4,5X6,8) – 25 CARTAS (5,9X9,2) – 5 MARCADORES - REGLAS**

EL OBJETIVO ES PUNTUAR MEJOR QUE LOS DEMÁS AL FINAL DE LA PARTIDA. EL JUEGO TERMINA CUANDO UN JUGADOR COMPLETA LOS 5 PISOS DE SU EDIFICIO, PERO ESTO NO GARANTIZA QUE GANE, HAY PUNTOS OCULTOS. LOS JUGADORES COLOCAN SUS CARTAS DE EDIFICIO SOBRE LA CARTA BASE, SIGUIENDO UNAS NORMAS DE CONSTRUCCIÓN, SEGÚN **MODO DE JUEGO**, Y ATENDIENDO LA INDICACIÓN DE SU CARTA ARQUITECTO.

**TURNO DE JUEGO**

EL JUGADOR PUEDE ELEGIR EN LA **PRIMERA FASE** (CONSTRUCCIÓN), UNA ACCIÓN ENTRE TRES: **CONSTRUIR - PONER MATERIAL DEFECTUOSO A UN RIVAL - RENOVAR SU MANO**. EN LA **SEGUNDA FASE** (PROVEEDORES), UNA ACCIÓN ENTRE DOS: **ROBAR 2 CARTAS – COGER UNA DEL DESCARTE**.



LAS CARTAS EN MANO SON PARA **CONSTRUIR O PAGAR** CON ELLAS, ASÍ QUE ELIGE BIEN CON CUALES CONSTRUYES Y CUALES DESCARTAS. VARIAS ACCIONES TIENEN UN COSTE EN CARTAS.

HAZ COINCIDIR TU CONSTRUCCIÓN CON LA ORDEN DE ARQUITECTO Y SUMA MÁS PUNTOS.

SEGÚN EL **MODO DE JUEGO**, LOS ICONOS Y COLORES NO PODRÁN COINCIDIR DE FORMA ADYACENTE, O TODO LO CONTRARIO.

**EDIFICIO COMPLETO**



LAS CARTAS **EDIFICIO** DE LOS PISOS TIENE UN DISEÑO ESPECTACULAR, EN TRES ICONOS DISTINTOS Y 5 COLORES DIFERENTES.

LAS CARTAS **GRISES** SON MATERIAL DEFECTUOSO. COLÓCALAS A LOS RIVALES Y ROBA UNA CARTA. LO QUE HAY BAJO UNA CARTA GRIS NO PUNTÚA.. PERO TAMBIÉN SE PUEDEN REPARAR.

LAS CARTAS **ESPECIALES** ACTÚAN COMO COMODÍN, SIENDO COMPATIBLES CON LAS CARTAS DE SU ALREDEDOR. SOLO PUEDES PONER UNA EN TÚ EDIFICIO.

LAS CARTAS **OBJETIVO CREATIVO**, TE DAN PUNTOS SI ERES EL PRIMERO EN CONSEGUIRLOS Y RECLAMARLOS.

