



Control Tower



Idea General

Los jugadores encarnan a controladores de Tierra de una torre de control aeroportuaria.

Los jugadores decidirán que aviones han de tomar tierra en las diferentes pistas del aeropuerto así como gestionar las diferentes áreas de servicio (terminales, zona de espera, taller, repostaje...).

Una buena planificación en la recepción de vuelos y una eficiente gestión de los servicios internos del aeropuerto premiara a los jugadores con puntos de victoria resultando como vencer aquel jugador que más puntos obtuviera al finalizar la partida.

Tipo de Juego

- ✚ Euro-Medio
- ✚ Set Collection
- ✚ Planificación de Movimientos
- ✚ Acciones Simultaneas
- ✚ Gestión de Servicios

Como Se Juega

El juego consta de 3 Fases + Puntuación Final.

FASE 1: ATERRIZAJES Y DESPEGUES

Los jugadores van tomando aviones y colocándolos en las pistas de sus aeropuertos.

FASE 2: DISTRIBUCION (SIMULTANEA)

Los jugadores asignan los aviones del aeropuerto a las distintas áreas de servicios con el objetivo de cumplir los requerimientos de los aviones.

FASE 3: RESOLUCION

Los jugadores resuelven los efectos de las distintas áreas sobre los aviones asignados a ellas, obtienen puntos por encadenar vuelos y completar aviones.

PUNTUACION FINAL

Al finalizar, se añaden puntos adicionales por set de aviones de distinto tipo y/o país.



Puntos Fuertes

Aspectos de interés a nivel comercial que ofrece el juego:

- Familiar pero con dura toma de decisiones.
- Gracias a su jugabilidad simultanea, es ágil, rápido e inversivo. Ritmo adictivo.
- Diferente y novedoso, mientras otros juegos de transportes se centran en crear rutas u obtener ganancias aquí se plantea una gestión de servicios.
- Expansible: los módulos se pueden vender por separado como expansión además de ser un juego perfectamente ampliable a 5 jugadores sin modificaciones.
- Vistoso: los tableros individuales de aeropuertos así como las cartas de aviones con el ilustrador apropiado dan posibilidad a un aspecto visual muy atractivo.
- Precio Ajustado: la cantidad de componentes no es excesiva ni se sale de la cadena de producción habitual.
- Dependencia del idioma: Nula.
- Muy temático, los aviones gustan tanto como los trenes: y esto lo sabe hasta Alan R. Moon.

Componentes

1 Reglamento



4 Tableros Aeropuerto



1 Espacio Aéreo



30 cubos amarillos
20 cubos rojos
15 cubos verdes
15 cubos azules



4 marcadores puntuación



1 Jugador Inicial



4 Indicadores



72 Cartas Avion



16 Fichas de Países