

BLOQUE A BLOQUE

APRENDE A JUGAR



Diseña, construye y vende los edificios de mayor calidad. En Bloque a Bloque compites contra los demás jugadores construyendo edificios fase a fase con un divertido y sencillo sistema de torres de cartas. ¿Serás el mejor promotor?

OBJETIVO

Completa el mayor número posible de edificios respetando el orden de cada fase de construcción y evitando cambiar el color de las fachadas para así conseguir más puntos que el resto de jugadores.

COMPONENTES



PREPARACIÓN

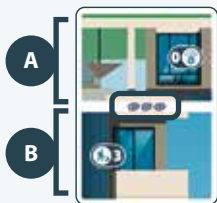
Reparte 1 carta de acciones a cada jugador y 1 carta de inicio bocabajo (sin que se vea el edificio). A continuación, baraja las cartas de juego, reparte 3 a cada jugador y coloca las demás cartas bocabajo en el centro de la mesa formando un mazo. Deja tu carta de acciones sobre la mesa donde puedas consultarla y coloca el resto de tus cartas en tu mano, de manera que solo tú veas la información que muestran.



DETALLE DE LAS CARTAS

Las cartas de juego pueden contener fases de construcción:

- Construcción A
- Construcción B
- Valor



O solamente un valor en

Además, algunas cartas muestran el ícono para indicar que sirven para vender edificios finalizados.



CÓMO SE JUEGA

La partida se divide en una serie de rondas: varias rondas de construcción y 1 ronda final de ventas. La última persona que haya comprado un piso será el primero en jugar su turno. A partir de ese momento, los turnos se suceden en el sentido de las agujas del reloj.

En tu turno, consulta tu carta de acciones y elije qué acción o acciones vas a realizar. Puedes realizar un máximo de 2 acciones y está permitido repetir la misma acción 2 veces o elegir 2 diferentes. Después de realizar tus acciones, el turno pasa al jugador sentado a tu izquierda.

IMPORTANTE:

Nunca puedes tener más de 4 cartas en la mano. Si esto sucede, debes descartar tantas cartas como sea necesario para tener 4 en tu mano.

ACCIONES

ROBAR 1 CARTA (SIN COSTE)

Si tienes menos de 4 cartas en tu mano, roba 1 carta del mazo.


RESERVAR 1 CARTA (☹ ☹ ☹)

Paga ☹ ☹ ☹, toma 1 carta de tu mano y colócala bocabajo a tu izquierda. Puedes reservar 3 cartas como máximo, que puedes consultar cuando quieras.



VENDER 1 CARTA (SIN COSTE)

Coloca 1 carta de tu mano o de tu reserva bocarriba frente a ti. Ahora esta carta está a la venta.

COMPRAR 1 CARTA (COSTE DE LA CARTA)

Toma 1 carta a la venta de otro jugador y págale su valor en  con cartas de tu mano o de tu reserva.



AÑADIR 1 FASE ()

Paga  , toma 1 carta de tu mano o de tu reserva y colócala en uno de tus edificios.



INTERCAMBIAR 1 CARTA (SIN COSTE)

Intercambia 1 carta de tu mano por 1 de tu reserva.

PAGAR ACCIONES O COMPRAR CARTAS

Algunas acciones tienen un coste que se indica en monedas () y el valor de cada carta equivale al número de monedas () que muestra la propia carta. Para pagar una acción, debes descartar de tu mano o de tu reserva tantas cartas como sea necesario para igualar o superar el coste de la acción. Crea una pila de descarte junto al mazo de cartas de juego con las cartas que hayas usado para pagar.

COMPRAS SIN VUELTAS:


Al pagar , intenta hacer coincidir la suma de tus cartas con el precio de la acción o la compra, ya que, si pagas  de más, no recibirás la diferencia.

Cuando compras una carta de otro jugador, debes pagarle el valor que indica su carta. Tus cartas pasan a su mano en lugar de ir a la pila de descarte.


Si el vendedor tiene más de 4 cartas tras la venta, debe elegir y descartar inmediatamente el número de cartas necesario para tener 4 en su mano.

CONSTRUIR EDIFICIOS

Los edificios te concederán puntos de victoria al final de la partida. Se construyen colocando en orden ascendente las cartas ilustradas con fases de construcción. Como ya sabes, los edificios se construyen desde la planta baja hasta la azotea. Cada planta representa una fase de la construcción:

 **0**: Adquisición del suelo


 **4**: Entrega de las viviendas

 **1**: Diseño del proyecto

 **5**: Mejora de calidades

 **2**: Licencia de obras

 **6**: Edificación de lujo

 **3**: Ejecución de la obra


 **8**: Mudanza de propietarios



NOTA: Las cartas de juego tienen 2 fases (1 en cada extremo de la carta). Gira la carta para utilizar la fase que más te convenga.

EN TU ACCIÓN DE “AÑADIR 1 FASE” PUEDES:

INICIAR 1 EDIFICIO

Coloca a tu derecha 1 carta con la fase  (marrón o azul) hacia abajo. Solo puedes iniciar un edificio nuevo si has finalizado los anteriores.

AÑADIR 1 FASE

Las fases están numeradas como las plantas de un edificio. Coloca tu nueva fase sobre una fase ya construida respetando el orden ascendente de las plantas del edificio. Puedes utilizar fases azules o marrones con total libertad en tus edificios.

FINALIZAR 1 EDIFICIO

Utiliza una fase de azotea () para finalizar 1 edificio. Puedes añadir una azotea sobre las fases ,  o  de tu edificio en construcción.

Coloca cada carta tapando las (CP) de la fase anterior para mostrar cómo se construye tu edificio. Las fases (5) y (6) no son obligatorias, pero construirlas te concederá puntos extra. Tampoco es obligatorio utilizar el mismo color en la fachada, pero la continuidad será premiada al final de la partida.



FINAL DE LAS RONDAS DE CONSTRUCCIÓN

Cuando un jugador robe la última carta del mazo, se jugará la última ronda. Él y todos los demás jugadores jugarán su último turno siguiendo el orden de turno. A continuación, comenzará la ronda de ventas.

RONDA DE VENTAS

En esta ronda, cada jugador resuelve la venta de sus edificios finalizados. Para resolver una venta, toma las cartas de venta (C) de tu reserva y colócalas sobre la azotea de tus edificios. Ten en cuenta el color de la carta, ya que esto afectará a la puntuación al final de la partida. Puedes colocar 1 carta de cada color en cada edificio finalizado.

La ronda termina cuando todos los jugadores hayan resuelto sus ventas.



RECuento DE LOS PUNTOS DE VICTORIA





Calcula la puntuación final de cada jugador sumando los puntos obtenidos en las 6 categorías que se indican más abajo. Anota los resultados en la última página de este manual o en una hoja de papel.

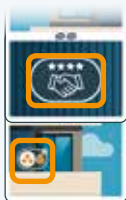
CONTINUIDAD

1 punto por cada fase construida sobre una fase del mismo color.




CONTINUIDAD EN LAS MEJORAS

1 punto por cada fase ,  o  del mismo color que tu carta de .



CALIDAD

2 puntos por cada fase  construida sobre una fase del mismo color.




FINALIZACIONES

2 puntos si has finalizado todos tus edificios.




CONTINUIDAD TOTAL

4 puntos por cada edificio con todas las fases del mismo color que tu .



LUJO

3 puntos por cada fase  construida sobre una fase del mismo color.



Suma los puntos de las 6 categorías de cada jugador. El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, ganan todos los jugadores con más puntos.



Descarga la tabla de puntuación para imprimir más copias aquí:

TABLA DE PUNTUACIÓN	1	2	3	4
CONTINUIDAD				
CALIDAD				
LUJO				
CONTINUIDAD EN LAS MEJORAS				
FINALIZACIONES				
CONTINUIDAD TOTAL				
TOTAL				

Un juego creado por Jesús Álvarez y diseñado por WAH! Studio.