

PREMIO RASCACIELOS
El edificio debe tener al menos una altura de 5.

PREMIO INTEGRIDAD ESTRUCTURAL
El edificio debe incluir 4 dados o más de idéntico valor.



PREMIO GEOMETRISTA
El edificio debe incluir dados con todos los valores, del 1 al 6.

PREMIO MATERIALES
El edificio debe incluir 5 dados más del mismo color.



FIN DE LA RONDA

Una vez se hayan adjudicado los Premios y Trofeos, la ronda acaba. Si se han llegado a completar tres rondas (lo cual se puede confirmar fácilmente ya que no quedarían Premios que adjudicar), el juego acaba y se procede al **Fin de Juego**. Si no es así, se devuelven todos los dados a la bolsa, se descartan las Cartas de Plano usadas, se quitan los marcadores de puntuación del tablero de puntuación y se empieza una nueva ronda.

Fin de Juego

Tras la tercera ronda, se revelan las cartas de Premio y Trofeo de cada jugador y se compara el número de puntos totales (mostrados en la esquina superior izquierda de las cartas). ¡El jugador con el mayor número de puntos es el ganador del juego!
En caso de empate, el ganador empatado con más Premios es el ganador. Si el empate persiste, el ganador es el jugador empatado con más Trofeos de Oro. Si el empate persiste, el ganador es el jugador empatado con más Trofeos de Plata. Si el empate persiste, el ganador es el jugador empatado con más Trofeos de Bronce. Si el empate AÚN persiste, estrechad las manos y compartid la victoria.

Partida a Dos Jugadores

Una partida a dos jugadores se juega normalmente con una sola excepción:
En tu turno, selecciona un dado para tu edificio como normalmente y luego selecciona otro dado de la oferta para descartar. Saca dos dados de la bolsa y lánzalos, en vez de uno como sería normal.

CREDITS

Design: Yves Tourigny
Development: Yves Tourigny, Al Leduc and Team Z-Man Games
Playtesting: Al Leduc, Martin Ethier, Gerry Paquette, Sen-Foong Lim, Daryl Andrews, Steve Ngu, Lucas Castro, Scott McKay, and others.

Yves Tourigny is a member of the Game Artisans of Canada.
Special thanks go to Yves Tourigny and Al Leduc for their assistance in developing Blueprints.

©2013 Z-Man Games Inc.
31, rue de la Coopérative
Rigaud, Québec
Canada J0P 1P0

info@zmangames.com
www.zmangames.com



El Juego

Los jugadores son arquitectos que, durante tres rondas, competirán para ganar Premios y Trofeos de arquitectura por sus proyectos de construcción. En cada ronda, cada jugador erigirá un edificio acorde con su plano (blueprint) asignado al azar, usando cuatro tipos de materiales de construcción (dados). Cada uno de estos materiales puntúa de manera distinta; los jugadores conseguirán un bonus si siguen su plano al detalle, pero los distintos premios podrían requerir improvisación y desviación del plan. El jugador con más puntos (provinientes de los Premios y Trofeos) al final del juego es el ganador.
Blueprint: Reproducción de un dibujo técnico con la ayuda de un proceso químico que traza líneas blancas sobre un fondo azul.

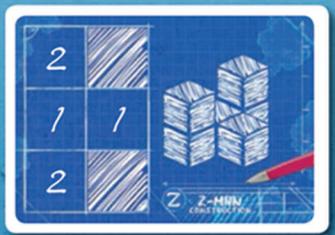
Componentes

- 1 libro de reglas
- 32 dados (8 de cada color)
- 24 cartas de Plano
- 9 cartas de Trofeo
- 12 cartas de Premio
- 4 pantallas
- 1 tablero de puntuación
- 1 bolsa
- 4 marcadores de puntuación



Cartas de Plano

Cada carta de plano muestra un edificio tanto en vista plana (izquierda) como isométrica (derecha). Los dados (materiales de construcción) se colocan directamente en los espacios de la vista plana. El número en cada espacio indica la altura (en dados) del edificio en ese espacio. No se pueden colocar dados en los espacios rayados.



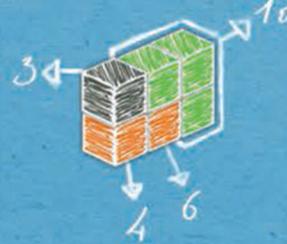
EJEMPLO DE PUNTUACION

JUGADOR A



BONUS DE PLANO: 6
MADERA: 1 dado con 2 adyacentes = 4
RECICLADO: 3 dados = 10
PIEDRA: ninguno 0
VIDRIO: 1 dado con un 1 y un dado con un 2 = 3

JUGADOR B



BONUS DE PLANO: 0
MADERA: 1 dado con 2 adyacentes y un dado con 3 adyacentes = 10
RECICLADO: 3 dados = 10
PIEDRA: 1 dado 3
VIDRIO: ninguno 0

MATERIALES EN DEMANDA



Los empates se resuelven con los materiales en demanda. El jugador con la mayor cantidad del primer material en demanda (y si el empate persiste, con el segundo) gana el empate. En este ejemplo, A y B empatan con los dados verdes, así que B gana el empate con un dado negro.

Setup



- Coloca los 32 dados en la bolsa.
- Coloca todas las cartas de Premio y Trofeo boca arriba en pilas cerca del marcador.
 - En una partida a tres jugadores, solo se usan los Trofeos de Oro y Plata. Devuelve los Trofeos de Bronce a la caja.
 - En una partida a dos jugadores solo se usan los Trofeos de Plata. Devuelve los Trofeos de Oro y Bronce a la caja.
- Baraja las Cartas de Plano y crea un mazo boca abajo.
- Reparte a cada jugador una pantalla y su correspondiente marcador de puntuación.



Sistema de Juego

El juego se divide en tres rondas. Una vez se hayan completado las tres, el juego acaba y se determina el ganador.

Una Ronda de Juego

- PREPARACIÓN**
- Saca dos dados de la bolsa y colócalos en la zona de "In-Demand Materials" en el tablero de puntuación. Los dos dados deben ser de colores distintos (si sacas dos iguales, devuelve uno a la bolsa hasta que salga otro de distinto color.) Estos colores se usarán para deshacer empates en la fase de puntuación de cada ronda.
 - Reparte una Carta de Plano al azar a cada jugador. Cada jugador la conserva boca arriba detrás de su pantalla protectora.
 - Roba un cierto número de dados de la bolsa. Dependiendo del número de jugadores roba:
 - 2 jugadores 8 dados
 - 3 jugadores 9 dados
 - 4 jugadores 7 dados
 - Lánzalos y ordénalos por valor. Estos dados conforman la oferta de materiales disponibles.

DETERMINA EL ORDEN DE LOS TURNOS

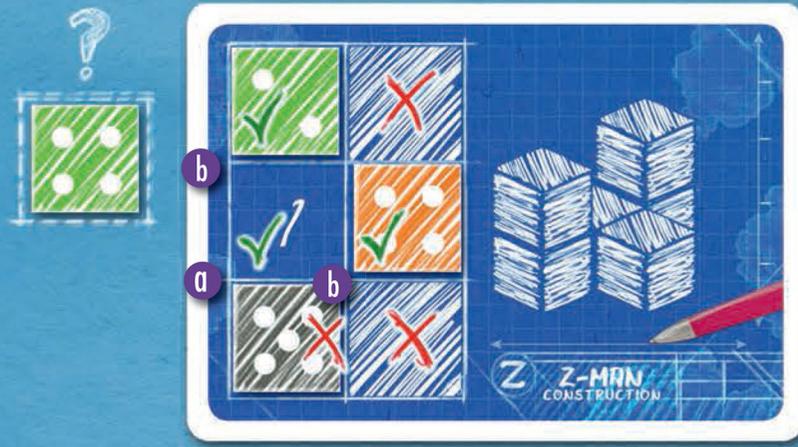
En la primera ronda, el jugador que haya visitado más recientemente un edificio en construcción irá primero. En la segunda y tercera rondas, el jugador que haya conseguido menos puntos en la ronda anterior será quien empiece. En todas las rondas el turno avanza a la derecha en el sentido de las agujas del reloj.

CONSTRUYE

En tu turno, selecciona un dado de la oferta de materiales disponibles y colócalo en tu Carta de Plano (consulta las reglas de colocación más abajo). Entonces, roba un dado de repuesto de la bolsa, lánzalo y añádelo a la oferta de materiales disponibles. El juego progresa en el sentido de las agujas del reloj hasta que cada jugador haya robado 6 dados de la oferta. Nota: Ver página 6 para el juego a 2 jugadores.

Reglas de Colocación

- Los dados se pueden colocar:
- En un espacio vacío de tu Carta de Plano (los espacios rayados no están disponibles).
 - Encima de un dado colocado previamente de igual o menor valor. (Por ejemplo, un '3' solo se puede colocar encima de un '1', un '2' u otro '3'.)
- Si no puedes colocar un dado de manera legítima, ese dado se retira del juego.
 - Cada colocación es definitiva; no puedes mover un dado una vez colocado.
 - No puedes cambiar nunca el valor de un dado.



PUNTUACIÓN

Después de que cada jugador haya robado y colocado 6 dados, se revelan los edificios y se puntúan.

Bonus de Carta de Plano

Cada jugador cuyo edificio coincida perfectamente con el de su Carta de Plano se anota inmediatamente 6 puntos.

Materiales

Cada material se puntúa de manera distinta. Para acelerar el proceso, id puntuando cada material en orden y puntuad cada dado de ese color en cada edificio. Tomad cuenta de la puntuación de cada jugador en el tablero usando los marcadores de puntuación.

NARANJA (madera): Puntúa cada dado individualmente; anota 2 puntos por cada dado **adyacente** al dado que se está puntuando. Los dados son adyacentes si comparten una cara.

VERDE (reciclado): Puntúa un total de 2/5/10/15/20/30 puntos por usar un total de 1/2/3/4/5/6 dados verdes.

NEGRO (piedra): Puntúa cada dado individualmente; el dado negro que está siendo puntuado vale 2/3/5/8 puntos según esté en el 1º/2º/3º/4º (o más alto) nivel de un edificio.

TRANSPARENTE (Vidrio): Puntúa cada dado individualmente; el dado transparente que está siendo puntuado vale el valor que indica su cara superior. Nota: Estos dados puntúan incluso si están cubiertos por otros dados.

Trofeos

Reparte cartas de Trofeo a los jugadores siguiendo la tabla inferior:

	2 JUGADORES	3 JUGADORES	4 JUGADORES
ORO		puntuacion mas alta	puntuacion mas alta
PLATA	puntuacion mas alta	2º puntuacion mas alta	2º puntuacion mas alta
BRONCE			3º puntuacion mas alta

DESHACIENDO EMPATES: MATERIALES EN DEMANDA

Si dos o más jugadores están empatados por un Trofeo, entregad el Trofeo al jugador con **más dados del primer color** en "Materiales en Demanda". Si los jugadores siguen empatados, entregad el Trofeo al jugador con **más dados del segundo color** en "Materiales en Demanda". Si los jugadores siguen empatados, entregad el Trofeo al jugador empatado que jugó en último lugar en este ronda.

Premios

Solo se entrega un Premio de cada tipo en cada ronda. Si no hay edificios que cumplan los requisitos para un Premio, ese Premio no lo gana nadie. Un solo edificio **puede** ganar más de un Premio en una ronda. Si más de un edificio cumple los requisitos para ganar un Premio, usad los "Materiales en Demanda" para deshacer los empates (ver más arriba).

Importante: Las cartas de Premio y Trofeo se mantienen boca abajo y se revelan al final de la partida.