

BLOQUE A BLOQUE

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

OBJETIVO

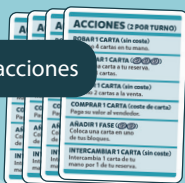
Completa el mayor número posible de edificios respetando el orden de las plantas y evitando cambiar el color de las fachadas para así conseguir más puntos que el resto de jugadores.

COMPONENTES



67 cartas de juego

4 cartas de acciones



4 cartas de inicio



1 pizarra y 1 rotulador





PREPARACIÓN

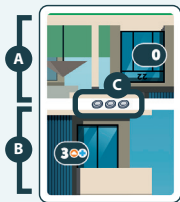
Reparte 1 carta de inicio bocabajo (sin que se vea el edificio). A continuación, baraja las cartas de juego, reparte 3 a cada jugador y coloca las demás cartas bocabajo en el centro de la mesa formando un mazo. Deja tu carta de acciones sobre la mesa donde puedas consultarla y coloca el resto de tus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



DETALLE DE LAS CARTAS

Las cartas de juego pueden contener plantas de edificio:

- A** Construcción A
- B** Construcción B
- C** Valor 
- D** O solamente un valor en 
- E** Algunas cartas muestran el icono  para indicar que sirven para vender edificios finalizados.
- F** Por último, existen cartas para edificar la piscina .



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 se haya mudado será el primero en jugar el primer 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. Después de realizar tus acciones, el turno pasa al jugador sentado a tu izquierda.

IMPORTANTE:

No puedes tener más de 4 cartas en la mano al final de tu turno. Si esto sucede, debes descartar tantas como sea necesario para tener 4 sin contar las cartas de reserva. Para descartar una carta, ponla bocarriba junto al mazo de robo.

ACCIONES

ROBAR 1 CARTA (SIN COSTE)

Si tienes menos de 4 cartas en tu mano, puedes robar 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. Las cartas de reserva no cuentan como parte de tu mano.



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 CARTA ()

Paga  , toma 1 carta **de tu mano** o de tu reserva y colócala en uno de tus edificios. Se explica con detalle más adelante.



INTERCAMBIAR 1 CARTA (sin coste)

Intercambia 1 carta de tu mano por 1 de tu reserva. Recuerda que **solo** puedes construir con las cartas que tienes en tu mano.

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.

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 victorial al final de la partida. Se construyen colocando las cartas ilustradas con cada planta en orden ascendente. Como en la realidad, los edificios se construyen desde la planta baja 0 hasta la azotea ☁️.

Como regla general, un edificio debe tener al menos 3 plantas. Por eso, no puedes construir la azotea hasta que no hayas construido al menos hasta la planta 3. Las plantas 4, 5 y 6 son opcionales.



NOTA: Las cartas de juego tienen 2 plantas ilustradas (1 en cada extremo de la carta). Gira la carta para utilizar la planta que más te convenga teniendo en cuenta su color y su numeración.

EN TU ACCIÓN DE “AÑADIR 1 CARTA” PUEDES:

INICIAR 1 EDIFICIO +

Coloca a tu derecha 1 carta con la planta 0 hacia abajo. Solo puedes iniciar un edificio nuevo si el edificio anterior tiene construida la planta 3.

AÑADIR 1 PLANTA

Todas las plantas están numeradas. Coloca 1 nueva planta sobre una ya construida respetando el orden ascendente de la numeración. Puedes utilizar plantas azules o marrones con total libertad en tus edificios.



A partir de planta 3



Cartas opcionales



Permite iniciar otro



Cartas obligatorias



Carta de inicio



A partir de la azotea

FINALIZAR 1 EDIFICIO

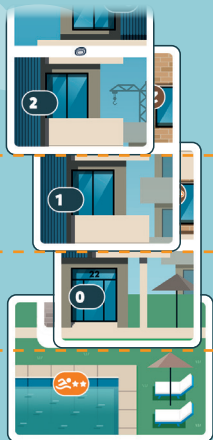
Construye 1 azotea ☁️ sobre las plantas 3, 4, 5 o 6 para finalizar 1 edificio.

CONSTRUIR UNA PISCINA

Construye 1 piscina 🏊 debajo de la planta 0, colocando la carta en posición horizontal. Solo puedes construir 1 piscina por edificio y solo en edificios que ya tienen azotea ☁️.

Para construir 1 planta, coloca cada carta tapando las 🌀 de la planta anterior para mostrar cómo se eleva tu edificio. Las plantas 4, 5 o 6 no son obligatorias, pero construirlas te concederá puntos extra. Tampoco es obligatorio utilizar el mismo color en la fachada, pero la continuidad del color de una fachada será premiada al final de la partida.

Para construir 1 piscina 🏊, coloca la carta de piscina por debajo de la planta 0 en posición horizontal tapando las 🌀 de la carta de piscina.

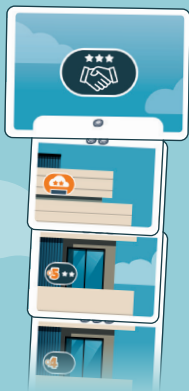


FINAL DE LAS RONDAS DE CONSTRUCCIÓN

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. Se consideran finalizados los edificios que tienen una carta de azotea 🏠. Para resolver una venta, toma las cartas de venta (🤝) **de tu reserva** y coloca cada una de ellas en posición horizontal sobre la azotea de 1 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. Hacer una venta no tiene coste.



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

RECUENTO DE LOS PUNTOS DE VICTORIA

Tras resolver todas las ventas calcula los puntos que obtiene cada jugador en las 6 categorías que se indican en la página siguiente.

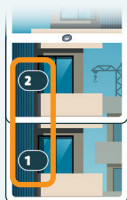
Solo puntúan las cartas que forman parte de edificios con una carta de azotea 🏠.

Para calcular la puntuación final, anota los puntos obtenidos en cada categoría y suma los puntos de las de cada jugador. El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, ganan todos los jugadores con más puntos.

RECUERDA: Los edificios sin azotea 🏠 no dan puntos.

CONTINUIDAD

1 punto por cada planta construida sobre una planta de su mismo color.



CONTINUIDAD EN LAS MEJORAS



1 punto por cada planta 4, 5 o 6 del mismo color que la carta de 🤝.



CALIDAD



2 puntos por cada piscina 🏊 o por cada planta 5 construida sobre una planta de su mismo color.



AZOTEAS



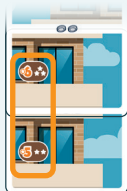
2 puntos por cada azotea 🏠 construida.



LUJO



3 puntos por cada planta 6 construida sobre una planta de su mismo color.



CONTINUIDAD TOTAL

3 puntos por cada azotea en edificios con todas las plantas del mismo color que la 🤝.

