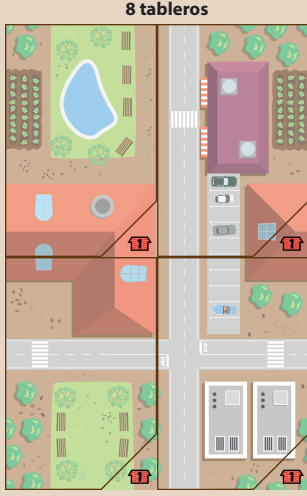


# ¡A construir!

¡A Construir! es un juego creado por Aimar, de 7 años y en el que ha colaborado su familia, en que deberás gestionar tu dinero y el terreno para ser el jugador con más puntos de prestigio al final de la partida. Elige los edificios, busca las subvenciones, ponte el casco y ¡A construir!

## Componentes



24 cartas de construcción (reverso naranja)



Coste de construcción  
El nombre y el color del borde indican el tipo de carta (será importante a la hora de construir)  
Puntos  
Puntos si la construyes junto a una de su mismo tipo

24 tokens de construcción (6 por jugador)



6 cartas de arquitectura (reverso azul)



65 aimarcios en 25 monedas de 1 y de 5



## Preparación de la partida

Coloca 4 tableros al azar de modo que formen un rectángulo de 2x2

Si sois tres jugadores, añade otros 2 tableros de modo que formen un rectángulo de 3x2

Y si sois cuatro jugadores, añade los 2 últimos tableros de modo que formen un rectángulo de 4x2



Empieza el que perdió la última partida

**Reparte a cada jugador:**

-Sus tokens de construcción

-Una carta de construcción.

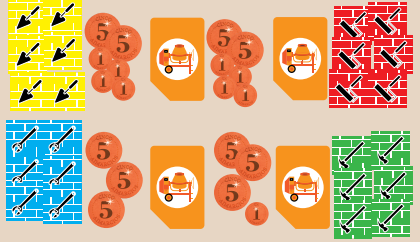
Dale 14 aimarcios al jugador inicial,

14 al que está a su izquierda,

15 al tercero si jugáis 3

y 16 al cuarto si jugáis 4.

Deja el resto de monedas cerca del tablero. Esto será el banco



Saca cuatro cartas y colócalas boca arriba.

Esto será el mercado.

Deja el mazo junto a ellas.

Y ya estamos preparados para comenzar a jugar a ¡A construir!

## Turno

En tu turno tienes que hacer tres cosas:

**1º: Robar** una carta del mazo (gratis) o **coger** una carta del mercado.

Si coges la que está más a la izquierda, es gratuita, si coges la segunda, debes colocar 1 aimarcio en la primera, si coges la tercera, debes colocar 1 aimarcio en la primera y otro en la segunda. Y si quieres coger la cuarta, debes colocar 1 aimarcio en cada una de las otras tres cartas.



Esta es gratuita

Si quieres esta, tienes que poner 1 aimarcio en el Hospital

Si quieres esta, tienes que poner 1 aimarcio en el Hospital y otro en la Panadería

Y con esta, ya sabes

O puedes robar del mazo (gratis)

Los nombres de los edificios también los puso Aimar. H.U.M.A significa: Hospital Universitario de Marmellar de Abajo. Para más información, leer Dos cartas sin enviar. A la venta en ifrabeshop.com

**2º: Reorganizar** el mercado.

Si has cogido una carta del mercado, desplaza todas hacia la izquierda y saca una nueva del mazo



Si, por ejemplo, has cogido la Panadería (dejando 1 aimarcio en el Hospital), mueves el Huerto y la Fuente hacia la izquierda y sacas una carta nueva del mazo



Ahora el que coja el Hospital, se llevará también el aimarcio y si quiere coger el Huerto, tendrá que dejar otro aimarcio en el Hospital, si quiere la Fuente, uno en el Hospital y otro en el Huerto y así sucesivamente. El que posteriormente coja la cata, se llevará todos los aimarcios que tenga encima.

**3º: Construir** una de las dos cartas en el tablero o **recalificar** el suelo

Si vas a **construir**:

- Escoge el lugar donde quieres construir y coloca la carta
- Paga el coste indicado en la carta al banco (si no tienes aimarcios, no puedes construir)
- Recibe la bonificación del tablero (si fuesen aimarcios)
- Por este orden, no vale construir la Iglesia con 3 aimarcios en un lugar donde te van a dar 2. Tienes que tener 5 al construir

Si vas a **recalificar** el suelo:

- Enseñas la carta al resto de jugadores
- Escoges el lugar y la colocas boca abajo
- Cobras el coste de la carta (pero no la bonificación del tablero puesto que la carta la tapará)



La colocas boca abajo y cobras 4 aimarcios

Ya te has dado cuenta de que, en este juego, esto significa pagar

Y esto cobrar

Dices: "voy a recalificar con la Panadería" y la enseñas



Esto es porque cuando tienes que pagar parece que das oro

Y cuando tienes que cobrar parece que te dan hierro. Pregúntale a papa y a mamá

En ambos casos **coloca un token de construcción de tu color** encima de la carta



Ahora el turno pasa al siguiente jugador

**NORMA DE COLOCACIÓN:** Cada jugador puede construir la primera carta donde quiera. El resto las tiene que colocar **adyacentes ortogonalmente a una de las suyas** (o sea, arriba, abajo, o a un lado, no vale en diagonal), salvo que no pueda, que podría construirla donde quisiese. Incluso si recalifica el suelo, también tiene que colocarse adyacente a una carta del propio jugador. Eso sí, puedes construir en tu terreno recalificado, no en el del resto de jugadores.

## Final de la partida y puntuación

Cuando el último jugador coloque su último token de construcción, termina la partida y se puntúa.

- Puntos de las cartas.
- Puntos del tablero (puntos en las casillas donde has construido).
- Puntos de los aimarcios (1 punto por cada 3 aimarcios que te queden).

Puntuación de las cartas:

- La **Iglesia**, La **Librería**, La **Heladería** y El **Hospital**: 8 puntos cada una.
- La **Cantina** y La **Panadería**: 5 puntos si sólo tienes una. 15 puntos si tienes las dos adyacentes.
- La **Casa**: 5 puntos si sólo tienes una. 15 puntos si tienes las dos adyacentes. 18 puntos si has puesto La Casa con el tejado bien puesto.

Si tienes dos Cantinas, dos Panaderías o dos Casas, pero no adyacentes, cuentan 5 puntos cada una.

- La **Fuente**: 4 puntos si solo tienes una. 12 puntos si tienes dos adyacentes. 25 puntos si tienes 3 adyacentes
- El **Parque** es igual que las fuentes, pero si lo colocas ordenado (1, 2 y 3 en orden) te llevas 30 puntazos (es muy difícil).
- Si tuvieses varias Fuentes o varios Parques no adyacentes, contarían 4 puntos cada una.
- Los **Huertos**. Si tienes uno: 3 puntos, si tienes dos: 10 puntos, y por cada uno que vayas sumando, 10 puntos más igual que en el resto, tienen que estar juntos, si no, solo contarían 3 puntos cada uno

Gana el que más puntos tiene. Si hay empate, el que más aimarcios sobrantes tiene. Y si sigue habiendo empate, os daís abrazo y echáis otra partida. Y si no hay empate daos ese abrazo también. Como dijo nuestra abogada (ver más adelante) al terminar una partida: **“¡La vida es así, el urbanismo es así!”**

¡QUÉ NERVIOS!



### EJEMPLO DE PUNTUACIÓN FINAL

El jugador amarillo consigue **4 puntos por la Fuente**, **18 por la Casa**, porque la ha puesto junta y además con el tejado bien puesto, **8 puntos por la Heladería** y **5 por la Cantina**.  
**En el tablero tiene 4 puntos más.**  
**Y le ha sobrado 1 aimarcio**, así que tiene **0 puntos más**. Un total de **39 puntos**

El jugador rojo tiene **25 puntos por el parque**, porque lo ha colocado adyacente, no tiene 30 porque no ha colocado 1, 2 y 3 seguidos, **5 de la Panadería** y **8 de la Librería**.  
**En el tablero tiene 1 punto más.**  
**Y le han sobrado 2 aimarcios**, de esto, **0 puntos**.  
 Un total de **39 puntos**

La jugadora azul tiene **30 puntos de sus cuatro huertos** y **5 de su Cantina**.  
**En el tablero tiene 4 puntos más.**  
**Y tiene 6 aimarcios**, que son **2 puntos más**.  
 Un total de **41 puntos**

La jugadora azul gana y el jugador rojo es el segundo, porque a igualdad de puntos con el amarillo, tiene más aimarcios.

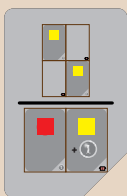


Hasta aquí, las reglas tal y como las inventó Aimar, con sus siete añitos. Pero probando y jugando nos hemos dado cuenta de que una partida de ¡A construir! dura alrededor de 10 o 15 minutos, así que es probable que os quedéis con ganas de echar otra. Nosotros aconsejamos que las partidas sean al mejor de 3 (el que gane 2), o podéis echar partidas pares y si empatáis, pues eso que ganáis.

Entre los probadores de ¡A construir! están una repostera, un librero, una cajera del Mercadona, un policía nacional, un guardia civil, un mecánico de mantenimiento, dos arquitectos, una periodista, un ferretero, un mogollón de jugones y... ya lo anunciamos, una abogada experta en derecho urbanístico y ordenación del territorio, así que os presentamos las:

## Reglas "experta en derecho urbanístico y ordenación del territorio"

Antes de jugar la partida, uno de los jugadores dice arriba o abajo, saca una carta de arquitectura (las del reverso azul) y hay que jugar con la regla de arriba o de abajo según lo que haya dicho el jugador. Por supuesto, nada impide jugar con las dos reglas de la carta o mezclar un arriba y un abajo de dos cartas de arquitectura diferentes, dos arribas de dos cartas o... juntar todas las reglas que queráis, las posibilidades ya son vuestras



**Diagonal:** puedes construir en diagonal (pero la puntuación sigue siendo igual, las cartas colocadas adyacentes ortogonalmente suman más)

**No Retranqueo:** si colocas una carta adyacente a la de otro jugador, recibes 1 aimarcio

**Fondos públicos:** todos los iconos del tablero son aimarcios (no son puntos al final de la partida)

**Renovación de la oferta inmobiliaria:** en cualquier momento de tu turno puedes pagar 2 aimarcios para cambiar las cuatro cartas de mercado



**Diseminado:** en los grupos, puntúan las cartas NO adyacentes (las adyacentes no puntúan como grupo, solo como simples)

**Modificación del proyecto:** cuando robas del mazo, pagando 1 aimarcio, puedes descartar una de tus dos cartas metiéndola debajo del mazo y robar otra

**Libre:** puedes construir sin seguir la norma de adyacencia (pero la puntuación sigue siendo igual, las cartas colocadas adyacentes ortogonalmente suman más)

**Laudemio:** puedes pagar 1 aimarcio a un jugador por construir en el suelo recalificado de ese jugador (y puedes seguir construyendo gratis en tu suelo recalificado)



**Burbuja puntuadora:** todos los iconos del tablero son puntos al final de la partida (no son aimarcios durante la misma)

**Accesión:** te cuentan los puntos de grupo cuando colocas una carta puntuable en conjunto adyacente al grupo de otro jugador. Ejemplo: si el jugador amarillo tiene tres huertos y el jugador rojo coloca un huerto adyacente a uno de los huertos amarillos, ambos jugadores contarán 30 puntos al final de la partida, pero al amarillo con tres cartas y el rojo con una. ¡Mucho cuidado con la Adcesión!

**Medianería:** la primera carta debe ir colocada obligatoriamente adyacente a la de un contrario (evidentemente, no para el primer jugador)

**Accesión terrorista:** Si un jugador coloca una carta que puntúa en grupo adyacente a una misma de ese grupo de otro jugador, al segundo jugador, la carta le puntuará como si tuvieses un grupo, pero no así al primero. Si un tercer jugador colocase otra carta del mismo grupo, a este le contaría como un grupo de tres y así sucesivamente. Para marcar el orden de accesión, utiliza los números de los tokens. ¡Si tenías que tener cuidado con la Adcesión, imagina con la Adcesión terrorista!

