

GOTOWN

Autores: Morten & Alexander Bonavent

Ilustración: Michèle Reymond



ES

1 MATERIAL DEL JUEGO

- 32 Cartas de planta numeradas del 1 al 8 (4 cartas de c/u)
- 4 Cartas con signos de interrogación (comodines)
- 18 Cartas especiales (4 perros, 2 huesos, 3 martillos eléctricos, 1 bola de demolición, 3 batidos, 1 camión de donuts, 3 ladrones, 1 superladrón).

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador construirá su propia torre. Cada piso del edificio se forma colocando 2 cartas de planta, una al lado de la otra. El primer jugador que logre construir una torre de 5 pisos gana el juego.

PREPARACIÓN

1. Reparte 5 cartas a cada jugador.
2. Forma una pila de cartas con el resto y colócala en medio de la mesa.
3. Pon la pila de descartes junto a la anterior.
4. Decide qué jugador empezará.

4 ACCIONES DISPONIBLES

1. Construir plantas usando las cartas de planta

Para ganar el juego hay que construir plantas. Para formar una planta, el jugador tendrá que utilizar dos (2) cartas que sumen nueve (9) (por ejemplo: una carta de "3" y una de "6") y colocarlas frente a él, una al lado de la otra. Si el jugador ya ha completado una planta, deberá construir la siguiente encima de la que ya tiene.



Por ejemplo:
6 + 3 = 9 = una planta.

2. Robar una planta utilizando 1 carta de planta

Un jugador también puede construir una planta utilizando sólo una de sus cartas de planta y robando una de las cartas que otro jugador ha usado para formar una planta. La carta que el jugador use y la robada deben sumar nueve (9). La carta de planta restante del jugador rival será colocada en la pila de descartes y su planta desaparecerá. Esta acción es muy importante, ya que permite matar dos pájaros de un tiro.

2 CÓMO JUGAR UNA PARTIDA

Los jugadores se turnarán para ir sacando sus cartas siguiendo el orden de las agujas del reloj.

1. Iniciar un turno

El jugador empieza sacando una carta de la pila (mientras todavía no tenga 8 cartas en la mano (lo que puede ocurrir durante la partida). Si el jugador ya tiene 8 cartas, no sacará ninguna más de la pila.

2. Seguir el turno

El jugador puede usar la cantidad de cartas que desee para llevar a cabo distintas acciones durante su turno. Las acciones se pueden realizar en cualquier orden.

3 CÓMO GANAR UNA PARTIDA

¡En el momento en que un jugador complete las 5 plantas de su rascacielo, pasará a ser el GANADOR de la partida!

NOTA: El jugador también puede elegir NO utilizar ninguna carta.

3. Terminar el turno

¿Cuándo termina el turno del jugador?

› Si el jugador tiene menos de tres (3) cartas en su mano sacará las cartas adicionales que necesite de la pila hasta que disponga de tres (3). Aquí termina el turno del jugador.

› Si el jugador tiene más de tres cartas en su mano, le dirá al siguiente jugador que su turno ha terminado.

Si ya no quedan cartas en la pila, baraja las cartas de la pila de descartes y úsalas como nueva pila de cartas.

OPCIÓN DE PARTIDA CORTA:

El primer jugador que complete las 4 plantas de su rascacielo gana la partida.

IMPORTANTE: Sólo se pueden robar cartas de la planta superior, siempre y cuando no esté protegida por un perro (leer "Proteger una planta"). Cuando se robe una carta, tendrá que utilizarse inmediatamente y no se podrá guardar para ser utilizada más tarde.

3. Cartas "?" (comodines)

Los comodines se pueden utilizar en lugar de cualquier otra carta para construir una planta. Un jugador no puede utilizar su comodín para robar una carta de la planta que un oponente ha construido. Sin embargo, sí puede robar un comodín de la planta de un rival. El comodín robado mantendrá el valor original. Por ejemplo, si un oponente tiene una planta formada por un comodín y un "3" el comodín representa un "6". Por lo tanto, el comodín robado solo podrá usarse con un "3", ya que mantiene su valor original (6).

4. Proteger una planta: cartas perro y hueso

Se puede proteger una planta colocando un perro guardián justo al lado de la planta que habías construido antes (recomendamos que protejas la superior). La planta quedará protegida y no se podrá

robar cartas o demoler la planta (leer "Demoler una planta"). Se puede distraer y alejar al perro guardián utilizando la carta del hueso. Las dos cartas quedarán eliminadas y se colocarán en la pila de descarte.

5. Demoler una planta: martillo eléctrico y bolas de demolición

Se puede demoler la planta superior de un oponente con las cartas de martillo eléctrico o de bola de demolición. En cualquier caso, sólo se podrá destruir la planta superior. La carta jugada y las dos cartas que formaban la planta se pondrán en la pila de descartes. La única diferencia entre las cartas es que la de martillo eléctrico NO se puede usar para demoler una planta protegida por un perro guardián. Sin embargo, las cartas de bola de demolición podrán utilizarse para destruir plantas aunque estén protegidas (la carta del perro también pasará a la pila de descartes).

6. Robar cartas: ladrón y superladrón

Cuando se use una carta de ladrón el jugador podrá elegir a un oponente y robar una de sus cartas (sin ver qué

5 CONSEJOS DE ESTRATEGIA

Intenta combinar acciones complementarias.

Algunos ejemplos:

1. Usa la carta del hueso para deshacerte del perro guardián. Después utiliza la carta del martillo eléctrico para demoler la planta superior, para dejar la planta inferior accesible. Roba una carta de esa planta (que ahora es la superior) para construir una nueva planta de tu propio rascacielos.

2. Usa un ladrón al principio del turno para tener más opciones disponibles utilizando la carta robada.

hay detrás). La carta formará parte de su mano. Después de ser usada, la carta de ladrón se pondrá en la pila de descartes. La carta de superladrón se utiliza de modo similar. La diferencia es que el jugador podrá robar una carta de TODOS sus oponentes. Después de ser usada, la carta de superladrón se pondrá en la pila de descartes.



La(s) carta(s) robada(s) podrán volver a usarse durante el mismo turno en que se robaron o guardarse para más tarde.

7. Pasar el turno: cartas del batido y camión de donuts.

Un jugador podrá obligar a su oponente a saltar su turno usando las cartas de batido o del camión de donuts. La carta de batido se aplicará colocándola frente a un jugador contrario. Cuando le toque jugar a él, su única opción en ese turno será colocar la carta de batido en la pila de descartes. NOTA: El jugador que reciba la carta de batido no podrá sacar cartas extra de la pila durante su turno. Cuando se use la carta del camión de donuts TODOS los jugadores contrarios saltarán su turno. La carta del camión de donuts se colocará en medio de la mesa. El jugador podrá volver a usar otras cartas después de la del camión de donuts y su turno terminará (por ejemplo, puede sacar cartas de la pila para tener 3 cartas en la mano, cuando sea necesario). Al terminar su turno, colocará la carta del camión de donuts en la pila de descartes y EL MISMO jugador volverá a jugar (dos turnos seguidos en total).

