

ASARA

Un excitante juego para 2 a 4 arquitectos a partir de 9 años

Autores: Michael Kiesling y Wolfgang Kramer

Ilustraciones: Franz Vohwinkel

Diseño: DE Ravensburger, KniffDesign (instrucciones)

Editor: André Maack

Traducción española: Dos Maracas de Diez
Ravensburger Game No. 26 532 9



Queridos jugadores,

empezad desplegando el juego tal como muestra la hoja de ayuda rápida, que describe también todos los componentes del juego.

Podéis también jugar a la versión avanzada de ASARA.

Sin embargo, recomendamos empezar con la configuración estándar para las primeras partidas.

¡Bienvenido, viajero!

ASARA, la tierra de las mil torres, te abre sus puertas. Entra sin temor y encontraras un reino mágico donde palacios de muros de blanco alabastro y torres de cúpulas doradas dominan las ciudades. En todas estas magnificas ciudades las grúas se alzan hacia el cielo, trabajando en proyectos en construcción. Maravillosas maquinas voladoras transportando pesadas cargas hasta alturas de vértigo puedes verse desde largas distancias. Las noticias del concurso del Califa para embellecer el reino han cruzado las fronteras. Y así, llegas para probar tus habilidades como arquitecto con tus rivales...

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores asumen el papel de los ricos constructores, Timanis, Mirar, Liard y Faraiel, cada uno de los cuales trata de elevar su prestigio en el Califato. Los jugadores compiten entre ellos para ver quién es capaz de construir las altas y grandiosas torres en mayor número en un periodo de 4 años. Para ello, mandarán a sus agentes al mercado a comprar las diferentes secciones que necesitan las torres (base / tronco / ventana / chapitel) en las distintas áreas del mercado.

Las secciones están disponibles en 5 materiales diferentes (en colores marrón, verde, rojo, negro y blanco). Algunas secciones disponen de adornos dorados. El precio de las secciones varía, así como el prestigio que reportan al jugador. Aquel que acumule más prestigio al final del juego es el ganador.

COMO JUGAR

Despliega los componentes del juego tal como describe la hoja de ayuda. El jugador inicial comienza. Su turno consta de dos partes:

1. Enviar agentes (=jugar una carta)
2. Realizar acción (p.ej. elegir y comprar una sección de torre)

El juego continua en sentido horario hacia la persona de su izquierda, que ejecuta las dos partes de su turno del mismo modo.



1. ENVIAR AGENTES

Durante su turno, cada jugador coloca una de las cartas de agente de su mano, boca arriba, en un espacio vacío del tablero.

Las reglas son las siguientes:

Si no hay otros agentes en el área elegida, el nuevo agente puede ser de cualquier color (ver ejemplo 1).

Si ya hay uno o más agentes, boca arriba, en el área, el nuevo agente debe ser del mismo color que los otros.

Si un jugador desea poner un agente en un área, pero no puede o no quiere jugar el color correspondiente, puede en su lugar colocar 2 cartas de agente boca abajo en la casilla (ver ejemplo 2).

Los jugadores siempre deben jugar cartas del mismo color que las existentes en cada área del tablero (el banco, el círculo de construcción, las áreas de mercado, etc...).



Ejemplo 1: Cristina tiene las 6 cartas de agente que se muestran arriba. Desea comprar una sección de tronco. Puede jugar **cualquier carta**, ya que no hay otros compradores en el área. Coloca una de sus cartas en una de las 4 casillas en el área de troncos del mercado.



Ejemplo 2: Ataulfo quiere comprar también una sección de tronco, pero ya hay un agente azul en esa área del tablero. **Debe jugar una carta del mismo palo (azul)**. Como no tiene ninguna, decide colocar 2 cartas de agente, boca abajo, de su mano en uno de las casillas.

2. REALIZAR ACCIÓN

Los jugadores pueden realizar diversas acciones en función del área en la que situó a su agente.

Las posibles acciones son:

• Comprar secciones de torre

Hay 4 áreas de mercado donde los jugadores pueden comprar bloques para sus torres. Pueden encontrar bases, troncos, ventanas y chapiteles (las puntas de las torres).

Si un jugador decide 'comprar secciones de torre', puede coger **una sección cualquiera boca arriba** de esa área de mercado y colocarla tras su pantalla. Debe pagar entonces los Asari requeridos a la banca.

Las secciones del mismo color siempre cuestan lo mismo. Una base roja cuesta lo mismo que un tronco rojo. Los precios de cada color están indicados en el tablero y en la parte derecha de las pantallas de los jugadores. Una sección con un adorno dorado cuesta lo mismo que una sección del mismo color sin adorno.

Nota: ¡Es tarea de todos los jugadores asegurarse de que se realizan los pagos correctamente!



Ejemplo:

Cristina quiere comprar una sección de tronco. Juega una carta de agente azul (A), coge la sección de torre negra y la coloca tras su pantalla (B). Finalmente, paga 6 Asari a la banca (C).

• Construir torre

Los jugadores elevan sus torres usando el círculo de construcción. En el círculo de construcción hay 7 parcelas, con costes de 1 a 7 Asari en ellas. Si un jugador juega una carta de agente en una parcela del círculo, debe utilizar ese número de secciones, bien para construir nuevas torres, bien para aumentar el tamaño de las ya construidas. Después, paga a la banca el número requerido de Asari.



Durante la construcción se aplican las siguientes reglas:

1. Cada torre solo puede ser de un único color.
2. Cada torre de tener una única base y un único chapitel. Puede tener cualquier número de partes de tronco y/o ventanas (una torre puede ser solo base y chapitel).
3. Durante su turno, el jugador puede construir cualquier número de torres simultáneamente. Pueden ser nuevas torres, torres ya existentes (ampliación) y de los mismos o diferentes colores (un jugador puede tener dos o más torres del mismo color).
4. Pueden ampliarse torres ya construidas (añadiendo secciones de tronco y/o ventana).
5. No pueden intercambiarse partes entre torres del mismo color (pasar piezas de una torre construida a otra).
6. Al final de su turno, el jugador solo puede tener torres completas (deben tener al menos base y chapitel).

Como recompensa, el jugador recibe tantos puntos de prestigio como secciones de torre haya construido durante el turno.

Excepción: Si un jugador quiere construir un número determinado de secciones y la parcela correspondiente está ocupada, puede colocar su agente en la siguiente (más cara) parcela vacante. Paga el precio más elevado, pero utiliza menos secciones. Solo recibe puntos de prestigio por las secciones construidas, no por el precio pagado (p.ej. Ataulfo ha comprado 5 secciones de torre y desea construir las, pero la parcela de 5 está ocupada. Tendrá que poner su agente en la parcela de 6, pagar 6 Asari y construir sus 5 secciones).

• Fondos extra

Si el jugador coloca un agente en un espacio vacío del banco (fig 1), coge de la banca el número correspondiente de Asari.

Otra forma de conseguir fondos es a través del edificio situado junto al banco (fig 2). Si un jugador juega **cualquier agente, boca abajo**, sobre este edificio, coge 5 Asari de la banca.

Importante:

Se pueden jugar cartas de agente sobre las ya existentes del edificio de +5 Asari.

Los jugadores no tienen que jugar cartas del mismo palo en este edificio (por eso se juegan boca abajo).



Ejemplo: Felipe tiene 4 secciones de torre tras su pantalla. Juega un agente en la parcela 3 del círculo de construcción, paga 3 Asari y comienza a construir).



Las dos secciones blancas hacen una torre completa. Coloca una ventana negra en su torre negra ya construida. Recibe un total de 3 puntos de prestigio. No podía usar la sección roja porque no tiene una torre construida donde colocarla.



• Corrupción

Si el jugador coloca un agente en el Despacho del Concejal de Urbanismo, paga primero los 3 o 5 Asari requeridos a la banca, entonces selecciona una de las cuatro pilas de secciones de torre. Busca en la pila y puede coger una sección de torre de ella. La muestra al resto de jugadores boca arriba, paga los Asari requeridos para comprar una sección de ese color y la coloca tras su pantalla. La pila se baraja de nuevo y se coloca en su posición.

Atención: la acción de 'corrupción' no puede usarse para comprar secciones de los puestos del mercado (las que están boca arriba).

• Mecenazgo del Califa



Si un jugador sitúa un agente en este espacio, coge en ese momento, el marcador de 'mecenazgo del Califa' del jugador que lo tenga en ese momento. Será el jugador inicial el próximo año.



Ejemplo de corrupción: Francisco Camp.. digo, Felipe juega un agente en la casilla 3 del Despacho del Concejal de Urbanismo. Paga 3 Asari y selecciona la pila de los Chapiteles. Elige uno negro, lo muestra al resto de jugadores y paga otros 6 Asari (el precio de una pieza negra) y lo coloca tras su pantalla.



FIN DEL AÑO

El año termina cuando todos los jugadores han jugado todas sus cartas de agentes en el tablero. Puede darse el caso de que algunos jugadores se queden sin cartas antes que los demás (si tuvieron que poner 2 agentes por no poder jugar cartas del mismo color). En ese caso, los jugadores simplemente pasan su turno hasta que todos los jugadores han jugado sus agentes.

PUNTUACIÓN DE FIN DE AÑO (diagrama izquierdo de las pantallas de jugador)

Después de cada uno de los 4 años, se lleva a cabo una fase de puntuación y se anotan los puntos de prestigio con los contadores y la franja de prestigio.

- Cada torre construida hasta el momento (independientemente del color o tamaño) otorga 1 punto de prestigio.
- Cada sección con ornamento dorado en las torres otorga 1 punto de prestigio.
- El mecenazgo del Califa otorga 1 punto de prestigio.

Pista: Las secciones de torre con adornos dan puntos de prestigio cada año, es buena idea comprarlas cuando sea posible.

Después de la puntuación de fin de año, empieza el siguiente.



Ejemplo: Ataulfo tiene 2 torres, 2 adornos y el mecenazgo del Califa. Para un total de $(2+1+1)=5$ puntos de prestigio.

INICIO DEL NUEVO AÑO

- Retira todas las cartas de agentes del tablero.
- Baraja de nuevo las 45 cartas de agente y vuelve a repartir según el número de jugadores.
- Rellena los espacios vacíos de los mercados de secciones de las pilas apropiadas. Si una pila se agota, esos espacios quedarán vacíos.
- Reparte 20 Asari a cada jugador, no hay ingresos extras como en el turno inicial.
- Cada jugador conserva tras su pantalla las secciones de torre y el dinero que no gastó los años anteriores.
- Mueve el contador de años 1 espacio.
- El jugador con el mecenazgo del Califa empieza.

Cada uno de los 4 años sigue el mismo esquema.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina tras el cuarto año. Se realiza una **evaluación de fin de año normal para el cuarto año**.

Acto seguido se procede a la **puntuación final**.

PUNTUACIÓN FINAL (diagrama central de las pantallas)

En la puntuación final, los jugadores obtienen puntos de prestigio por sus torres.

- Para cada color, se determina que jugador tiene la torre más alta y quien la segunda torre más alta (la altura de las torres se mide por el número de secciones que contiene). Los jugadores obtienen los puntos de prestigio tal como se indica en la ilustración de la derecha.

Después se obtienen más puntos por:

- 8 y 4 puntos de prestigio respectivamente a la torre más alta y a la segunda torre más alta, independientemente del color.
- 12 y 6 puntos de prestigio al mayor número de torres y al segundo con mayor número de torres.
- 1 punto de prestigio por cada 10 Asari.

Puntuación por altura (1ª/2ª) para cada color

Marrón	Verde	Roja	Negra	Blanca
				
4 / 2	6 / 3	8 / 4	10 / 5	12 / 6
Ptos. de Prestigio	Ptos. de Prestigio	Ptos. de Prestigio	Ptos. de Prestigio	Ptos. de Prestigio

En **caso de empate** se aplican las siguientes reglas:

- Si hay un empate por el primer puesto, suma los puntos del primer y segundo puesto. Divídelo entonces por el número de torres (no jugadores) implicadas en el empate (redondea hacia arriba). Cada torre otorgará esos puntos de prestigio a su propietario. En este caso no hay segundo puesto. (Ver ejemplos de las torres rojas y negras en la siguiente página).
- Si hay un empate por el segundo puesto, los puntos del segundo puesto se dividen entre las torres del mismo modo (ver ejemplo de las torres blancas en la siguiente página).
- En caso de empate a mayor número de torres, los puntos se dividen por el número de jugadores implicados no el de torres.

Los adornos dorados y el mecenazgo del Califa no otorgan puntos en la evaluación final. El jugador con más puntos de prestigio tras la evaluación final gana el juego. En caso de empate, ambos jugadores ganan.

REGLAS PARA LA VERSIÓN AVANZADA

La versión avanzada del juego se juega siguiendo las reglas del juego básico, con la adición de dos nuevos elementos: 'Reclutar agentes' y 'La casa de las ventanas iluminadas'. El despliegue se describe en el punto 8 de la hoja de ayuda.

Reclutar agentes

El jugador para la cantidad indicada en la casilla a la banca. Puede entonces robar dos cartas de agente del mazo.



La casa de las dagas voladoras (huy perdón...)

Si un jugador coloca un agente en una casilla de la casa de las ventanas iluminadas puede:

- pagar **4 Asari** y coger las **3 primeras fichas** de la pila.
Coge 1 en secreto y la sitúa tras su pantalla
- o
- pagar **10 Asari** y coger las **5 primeras fichas** de la pila.
Coge 2 en secreto y la sitúa tras su pantalla.



El jugador puede coger cualquier ficha (el color de las fichas no marca el precio en este caso). Las fichas descartadas se colocan boca abajo al final de la pila en cualquier orden.



INSTRUCCIONES DE DESPLIEGUE Y CONTENIDO DEL JUEGO

(ej. para 3 jugadores)

Antes de leer las instrucciones, empieza por desplegar ASARA como se indica abajo

1 El **tablero** representa un mercado dividido en varias áreas. Debe ser montado como muestra la imagen. Monta primero las 5 piezas cuadradas formando una cruz, de modo que la barra de prestigio avance de 0-100. Después coloca los 4 triángulos en las esquinas de la cruz (ver ilustración). Coloca los dos triángulos con los dibujos de pozos, de modo que sea visible la cara del pozo, y los otros dos de modo que se vean los edificios.

2 Separa las **100 piezas** de secciones de torre según su forma y colócalas en 4 pilas.

(Deja las 15 fichas de 'ventana iluminada' con reverso rojo en la caja – solo se utilizan en el juego avanzado)

Bajara las 4 pilas por separado y colócalas boca abajo en los espacios adecuados del tablero.



20 bases



20 troncos



25 ventanas



20 chapiteles

3 Coge piezas de estas pilas para llenar los espacios de sus respectivas áreas de mercado. Coloca estas fichas boca arriba. Estas secciones son los bienes del mercado.

4 Cada jugador coge el **marcador** de su color y la coloca en el casilla '0' de la barra de puntos de prestigio.

5 Coloca el **marcador de año** en el espacio '1' de la barra de año.

6 Cada jugador coge la pantalla de su color. Separa las **52 monedas de Asari** según su valor (25 unos, 16 cincos, 11 dieces) y forma la banca.

El último jugador que haya subido a una torre empieza el juego. Coge el marcador de **mecenazgo del Califa** y monedas por valor de 20 Asari.

El resto de jugadores reciben 1 Asari más que el jugador anterior, en sentido horario (21, 22 y 23 Asari). Los jugadores colocan las monedas tras sus pantallas.

7 Las **45 cartas** representan a los agentes en 5 colores diferentes.



Baraja los 45 agentes.

Cada jugador recibe cartas del siguiente modo:

2 jugadores: 9 agentes

3 jugadores: 8 agentes

4 jugadores: 7 agentes

Mantén tus cartas de modo que el resto de jugadores no pueda verlas. El resto de cartas se colocan boca abajo formando una pila.

8 Para el juego avanzado, gira los dos triángulos de los pozos de modo que se vea el lado de los edificios y coloca las 15 ventanas iluminadas en una pila boca abajo en el espacio correspondiente.

