

FIN DE LA PARTIDA

El primer jugador en alcanzar la casilla de salida del centro comercial del tablero, será el ganador de la partida. En el caso que dos o varios jugadores alcancen esta casilla al mismo tiempo compartirán la victoria.



átomo



AULA EN JUEGO

CRÉDITOS

EAN: 8437018230457

Autor: Juan Carlos Ruiz

Ilustración y Diseño: Lorena Gestida

Desarrollo del juego: Raúl López

Todos los derechos reservados Átomo Games

NOS VAMOS DE COMPRAS

REGLAS DE JUEGO



OBJETIVO DEL JUEGO

Debes ser el primer jugador en recorrer el centro comercial y alcanzar la casilla de salida. Para ello deberás acertar en los retos que encontrarás en las cartas de compra asociadas a las casillas del tablero, ¡y también tener algo de suerte con tus tiradas con el dado!

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Pon el tablero en el centro de la mesa.

Separa las cartas de compra **E** según sus dorsos en los 3 tipos de establecimiento que puedes visitar, barájalas y forma un mazo boca abajo de cada tipo. Déjalos junto al tablero al alcance de todos los jugadores.

Reparte a cada jugador lo siguiente:

H Carta de Personaje

Pantalla de jugador **B** del color de ese personaje

Ficha de personaje **F** que colocará en la casilla de entrada del centro comercial.

1 billete de 50€, 3 de 20€, 3 de 10€ y 3 de 5€ **C**

4 monedas de 2€, 5 monedas de 1€, 5 monedas de 50 céntimos, 6 monedas de 20 céntimos, 7 monedas de 10 céntimos y 6 monedas de 5 céntimos **D**.

¡Ya está todo preparado para irnos de compras!

El jugador inicial será aquel que más recientemente haya visitado un centro comercial o el de mayor edad en su defecto.

COMPONENTES

- A** 1 Tablero de juego
- B** 4 Pantallas de Jugador
- C** 40 Billetes
- D** 132 Monedas
- E** 96 Cartas de Compras
- F** 4 Peanas y fichas de jugador
- G** 1 Dado personalizado
- H** 4 Cartas de personaje

TURNO DE JUEGO

Un jugador en su turno lanzará el dado **G** y moverá tantas casillas como el resultado del mismo.

En el caso del resultado de "WC", el jugador tiene que hacer un breve descanso en sus compras y por lo tanto no avanza perdiendo su turno.



Existen en el juego 3 colores diferentes de casillas situadas junto a los negocios, los cuales tienen asociados el mismo color de cartas de compras. De tal forma que cuando un jugador cae en una casilla debe voltear la primera carta del mazo de cartas de compras del color correspondiente.

Hay dos tipos de cartas en los mazos de cartas de compra: Las cartas de retos y las cartas de acción.

Cartas de reto:

Cuando un jugador revela una carta de reto, todos los jugadores deben intentar hacer el cálculo correcto que propone el reto, ubicando su solución tras su pantalla de jugador. Una vez que todos los jugadores han terminado, levantan sus pantallas y comparten sus resultados.



Cartas de acción:

Estas cartas obligan a un jugador a realizar un acción pero no llevan asociado el conseguir avanzar por el tablero del centro comercial.

Una vez jugada y resuelta la carta de compra por un jugador, el juego sigue en sentido horario, empezando un nuevo turno el jugador situado a su izquierda.

