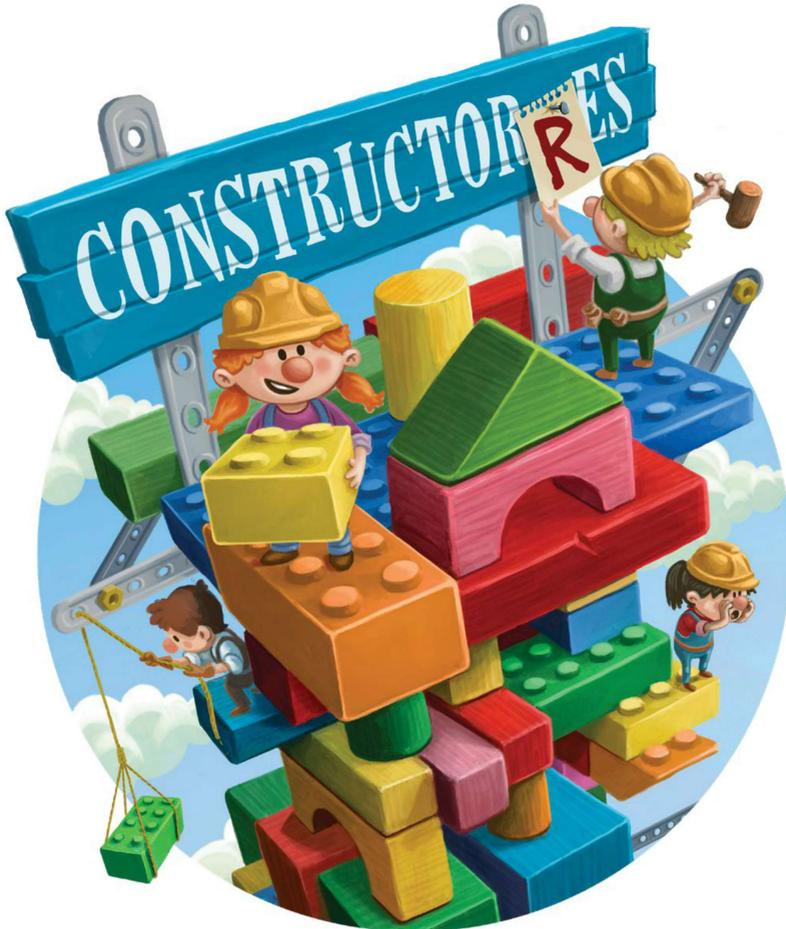


Un juego divertido para desarrollar

Visopercepción

Planificación

Toma de decisiones



MODOS 4 y 5

MODO 4: LA TORRE PERFECTA

8+

 1-4

Objetivo

En «La torre perfecta» tu objetivo es ser **el primero en construir una torre con 8 cartas** siguiendo las reglas de construcción.

Preparación de la partida

- **Deja** en la caja las cartas de **constructor experto**.
- **Baraja** todas las cartas de constructor y crea un mazo único.
- **Reparte 8 cartas** bocabajo a cada jugador.
- Coloca el **resto del mazo bocabajo** en el centro de la mesa y al alcance de todos los participantes.
- Elegid al azar quién empieza a jugar.

Todos los participantes empiezan la partida con sus cartas bocabajo sobre la mesa y las manos a la espalda. En este modo todos jugáis a la vez, sin turnos.

Desarrollo de la partida

Uno de los jugadores cuenta hacia atrás desde 5. Cuando llega a 0, todos los jugadores le dan la vuelta a la vez a sus cartas e intentan combinarlas para formar cada uno una única torre de 8 alturas.

- Puedes colocar las cartas por encima o por debajo unas de otras, siempre y cuando cumplan las **reglas de construcción**.

- Puedes hacer todos los **cambios** que quieras, **moviendo** las cartas y **recomponiendo** tu torre tantas veces como consideres.
- No tengas en cuenta las cartas especiales (con el dibujo de la mano); considéralas como cartas normales.
- Si **no puedes** colocar las 8 cartas (o no eres capaz de lograrlo) **puedes robar** una única carta del mazo de robo. En este caso te sobrará una carta, que no se tendrá en cuenta.



Final de la partida

Cuando un jugador cree haber construido su torre de 8 alturas de manera correcta, lo avisa y la partida se detiene.

Comprobad entre todos si la construcción es correcta. Si lo es, ese jugador gana la partida. Si no lo es, ese jugador debe descartar todas sus cartas y robar 8 cartas del mazo para comenzar su construcción de nuevo.

Variante en solitario

¡Intenta hacer tu torre de 8 alturas en menos de 1 minuto!



MODO 5: LA TORRE DOMINÓ

6+

 2-4

Objetivo

En «La torre dominó» tu objetivo es ser el **primer jugador en quedarse sin cartas** en la mano.

Preparación de la partida

- **Deja** en la caja las cartas de **constructor experto**.
- **Baraja** todas las cartas de constructor y crea un mazo único.
- **Reparte 5 cartas** bocabajo a cada jugador.
- Coloca el **resto del mazo bocabajo** en el centro de la mesa y al alcance de todos los participantes.
- Roba la **primera carta** del mazo de robo y colócala bocarriba **en el centro de la mesa**.
- Elegid al azar quién empieza a jugar.

Desarrollo de la partida

La partida se desarrolla por turnos siguiendo el sentido de las agujas del reloj. A lo largo de la partida, iréis formando entre todos **una única torre en el centro de la mesa**, siguiendo las reglas de construcción.

En **tu turno**, sigue estos pasos:

- Si puedes, coloca **una de tus cartas** en cualquiera de los **dos extremos de la torre** siguiendo las reglas de construcción. En el turno del primer jugador solo estará sobre la mesa la carta que se ha extraído del mazo de robo.
- **Si no puedes** colocar ninguna de las cartas de tu mano, estás obligado a **robar una carta del mazo** de robo y mostrarla a todos los jugadores.
 - Si puedes jugarla, estás obligado a hacerlo.
 - Si no puedes jugarla, te la quedas junto con el resto de cartas de tu mano.

A continuación, pasa el turno al siguiente jugador.

Las **cartas especiales** (con el dibujo de un mano) son **comodines** que **siempre** te permiten construir una nueva planta aunque no cumplas las reglas de construcción.



Final de la partida

Gana el primer jugador que se quede sin cartas en la mano.



Créditos

- **Autor:** Manuel Sánchez
- **Ilustración y diseño:** Pedro Soto y Pedro A. Alberto
- **Redacción de reglas y análisis psicopedagógico:**
Ludia Asesoras
- **Edición:** Rubén Asensio y Gonzalo Pastor

Agradecimientos del autor: “Me gustaría dar las gracias al equipo de la editorial y especialmente a los alumnos y alumnas del CEIP Maestra Ángeles Cuesta que jugaron al prototipo.”

Garantía TCG Factory

Para nosotros la calidad es esencial. En TCG Factory cuidamos cada detalle de nuestros juegos para que lleguen a tus manos en las mejores condiciones. Sin embargo, a veces puede haber imprevistos. Si alguno de los componentes del juego está dañado o te falta, escríbenos un correo electrónico a **juegosdemesa@tcgfactory.com** y te daremos solución lo más pronto posible. ¡Síguenos en nuestras redes sociales!

¡Descarga otros modos de juego en juegos.tcgfactory.com y atrévete a enviarnos los tuyos propios!

