

Nombre

Maestros en la arena

Idea de juego

En una competencia de construcción de castillos de arena, tu objetivo es construir los mejores castillos para obtener más puntos. Sin embargo, estos, necesitan más tiempo de construcción, por lo que deben resistir el embate de las olas y baldes de aguas propios y de otros jugadores. Por lo tanto, debes resguardarlos en la zona de puntuación antes de que termine cada ronda.

Objetivo

El objetivo es conseguir más puntos de victoria. Estos se consiguen resguardando castillos antes de que termine la ronda. Cuando termine la cuarta ronda se cuentan los puntos.

Componentes

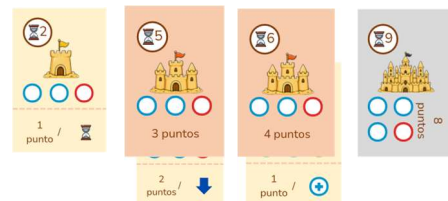


- 6 dados personalizados
- 80 cartas
- 45 fichas de agua (💧)
- 1 tablero marcador

Preparación de la partida

Antes de empezar la partida, baraja cada mazo y entrega a cada persona 16 cartas: 6 de nivel básico, 5 de nivel medio, 3 de nivel avanzado y 2 de nivel experto, formando así el mazo individual. Las cartas no usadas devuélvelas a la caja. Luego, al comenzar cada ronda:

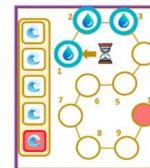
- 1) Cada persona escoge 4 cartas de su mazo y las deja boca arriba en su zona de juego. Tiene que haber al menos una carta de un nivel distinto al resto (si quieres puedes escoger las 4 distintas)
- 2) Opcionalmente, si tienes cartas con poderes en la zona de puntuación, puedes usarlas colocándolas debajo de una de las cartas dispuestas en la zona de juego en esta ronda.
- 3) Deja todas las fichas de agua (💧) al centro de la mesa al alcance de todas las personas.
- 4) La ronda la comienza la persona a la izquierda de quien lanzó al último, entregándole los 6 dados, luego los turnos continuarán hacia la izquierda. Si es el primer turno, comienza quien haya ido último a la playa.



Desarrollo del turno

En cada turno de **Maestros en la arena**, una persona lanza los dados disponibles y el resultado del lanzamiento afecta a todos los jugadores.

- 1) Al comenzar el turno, el jugador activo deja una ficha de agua (💧) en el tablero sobre la “casilla de turno” respectiva, para luego tomar los dados disponibles. Como ejemplo se muestra el turno 3.



- 2) Si eres el jugador activo, lanza los dados disponibles, y haz las siguientes acciones según el resultado:

 **Ola:** Aparta el dado, dejándolo en el espacio de olas del tablero. No estará disponible para los siguientes lanzamientos.

 **Balde:** Cada persona, en simultáneo, coloca una ficha de agua (💧) en una de sus cartas, en los espacios vacíos.

 **Palita:** Si eres quien lanzó los dados, tienes a disposición una ficha de agua (💧) para colocar en tus propias cartas o en las de otras personas.

☐ **Blanco:** El dado estará disponible para el próximo lanzamiento.

Nota: Primero se resuelve  , luego  y , por último .

Si se completan 5  , se acaba la ronda inmediatamente y todos los castillos no resguardados son descartados.

Si un castillo alcanza el número de fichas de aguas (💧) máximas de su nivel, es descartado (en general 3, aunque el experto resiste 4).

- 3) Justo antes de que acabe el turno puedes retirarte, resguardando en la zona de puntuación solo los castillos que cumplan con:

a) Tener al menos una ficha de agua (💧) encima; y

b) Tener un valor igual o menor a la cantidad de turnos transcurridos ().

Al retirarse, los castillos no resguardados son descartados. Por lo tanto, se saltarán su turno y no puede recibir fichas.

Al finalizar la ronda, cuando todos hayan resguardado o concluya el décimo turno, devuelve las fichas de agua () son devueltas al centro de la mesa.

PODERES

Se encuentran en las cartas de nivel básico. Para usarlos, coloca una carta con poder, desde la zona de puntuación, debajo de una carta en tu zona de juego, activando de esta forma el poder para la carta superior.



El castillo resiste una ficha de agua (💧) más.



El castillo necesita un turno menos para ser resguardado.



El castillo puede ser resguardado de forma independiente, sin que el jugador tenga que retirarse.



El castillo resiste el término de ronda desencadenado por 🌀, pudiendo ser resguardado.

Nota: Las cartas nivel básico no tienen activo su propio poder cuando están en juego.

Si la carta superior es descartada, la carta inferior también.

Condición de término/Conteo de puntaje

Al terminar la cuarta ronda, cuenten los puntos de las cartas de la zona de puntuación, ganando quien tenga más puntos. En caso de empate, gana quien tenga el castillo con el valor de más ⌚ alto. Si este persiste, comparten la victoria.