

MODULUS

MANUAL DEL ARQUITECTO



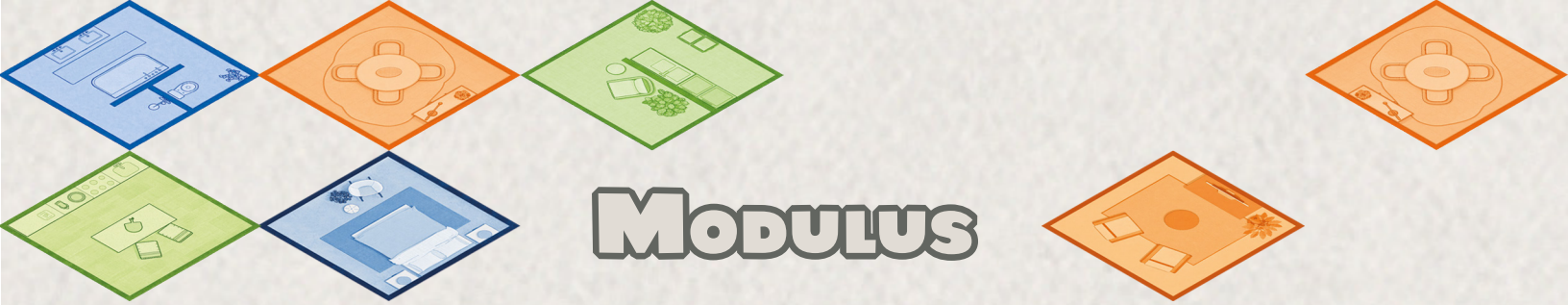
+8



2.6



15 MIN



MODULUS

Bienvenido a **Modulus**, donde arquitectos de renombre compiten por demostrar quién es capaz de diseñar la vivienda que mejor responda a las necesidades de cada cliente. Como uno de ellos, deberás interpretar sus prioridades, seleccionar los espacios adecuados y distribuirlos estratégicamente para crear una **Casa funcional**. Anticípate a tus rivales, toma las mejores decisiones y consigue el mayor Prestigio para convertirte en el arquitecto más reconocido del gremio.

OBJETIVO

Después de cuatro rondas, el Arquitecto con más Puntos de Prestigio (PP) será el ganador.

PREPARACIÓN

1. Cada jugador recibe una **Tarjeta de Cliente A** y un **Módulo Inicial B**, que coloca frente a sí como Entrada de su Casa.

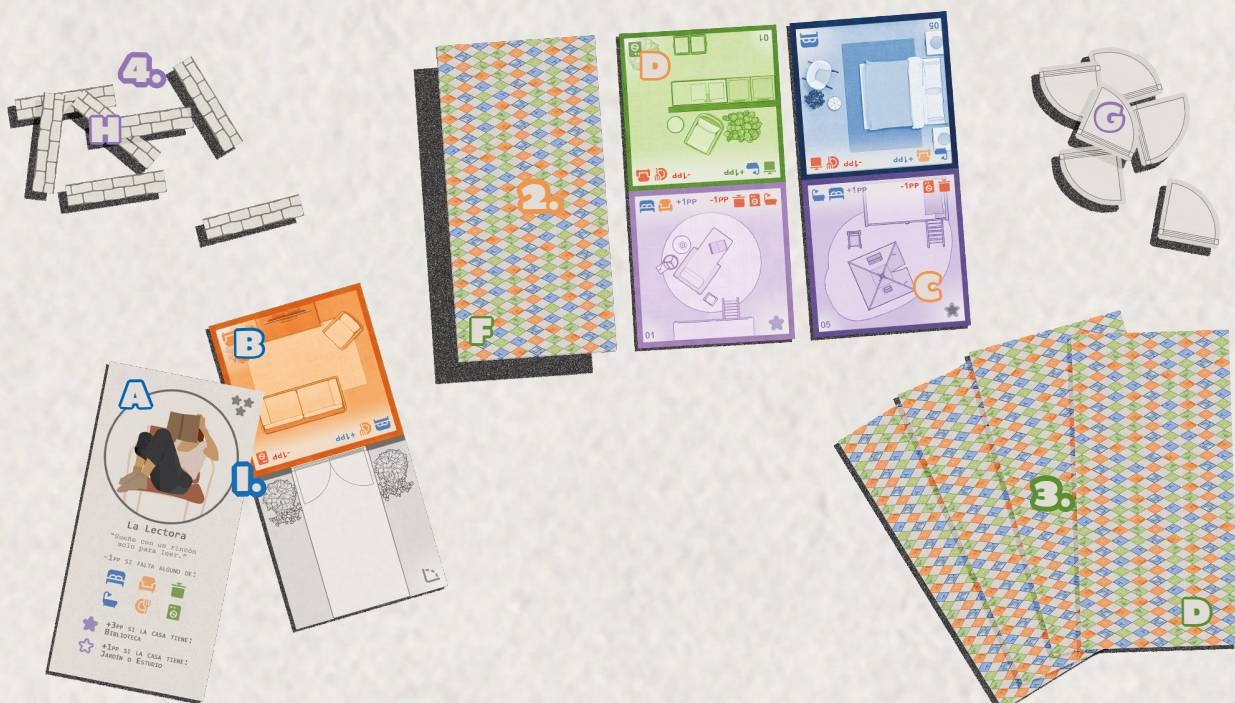
* Los Clientes permanecen a la vista de los demás jugadores durante toda la partida.

2. Baraja los **Módulos D** restantes y reparte 4 a cada jugador. Coloca las cartas sobrantes debajo de la pila del **Mercado F**.

3. Separa las 6 Cartas de **Módulo Especial G** marcadas con una **estrella gris**, barájalas y forma la pila del **Mercado D**. Revela dos cartas menos que el número de jugadores para formar la Línea del Mercado.

* En duelo, revela una.

4. Coloca los **Tokens de Puerta G** y **Muro H** al alcance de todos.



TARJETAS DE CLIENTE

Cada Cliente muestra:

A. Objetivo General: Espacios Esenciales que necesita.

B. Objetivos Personales: Espacios Especiales que otorgan PP adicionales.

G. Dificultad: Complejidad del Cliente.



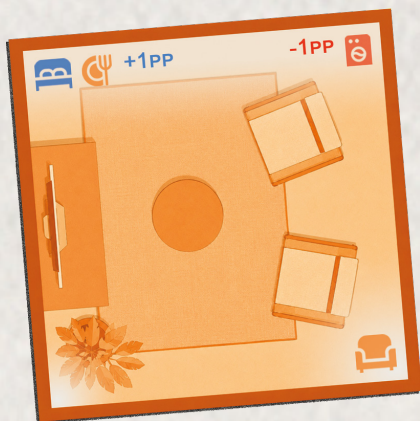
DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida dura **4** rondas. En cada una, los jugadores seleccionan y colocan nuevos Espacios para construir su Casa.

Al iniciar cada ronda, todos eligen simultáneamente un Módulo de su mano y lo colocan boca abajo frente a sí. Después, pasan las cartas restantes boca abajo al jugador de su derecha. Cuando todos estén listos, revelan simultáneamente los Módulos que eligieron y realizan una de estas acciones:

1. DISEÑAR

Coloca el Módulo seleccionado en tu Casa respetando sus condiciones de colocación. Cada Espacio indica su tipo, sus PP y sus relaciones:



RECOMENDADOS: Otorgan PP positivos si ambos Espacios comparten pared y además están conectados mediante una Puerta.

No RECOMENDADOS: generan PP negativos si comparten pared, a menos que se coloque un Muro entre ellos.

TIPOS DE ESPACIOS:



Habitación



Baño



Sala



Comedor



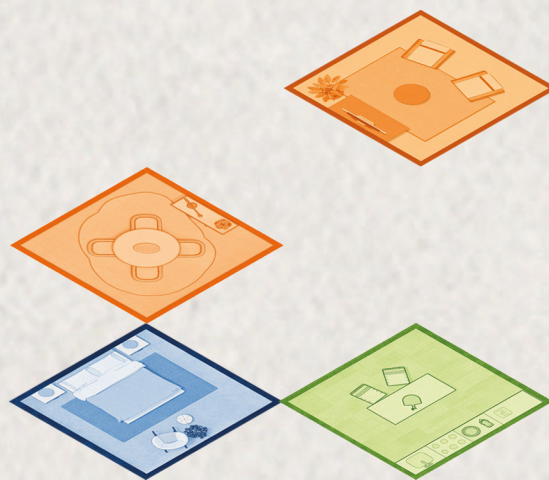
Cocina



Lavandería



Espacios Especiales





COLOCACIÓN DE MÓDULOS

Un Módulo puede colocarse:



Junto a otro, haciendo coincidir completamente sus paredes.

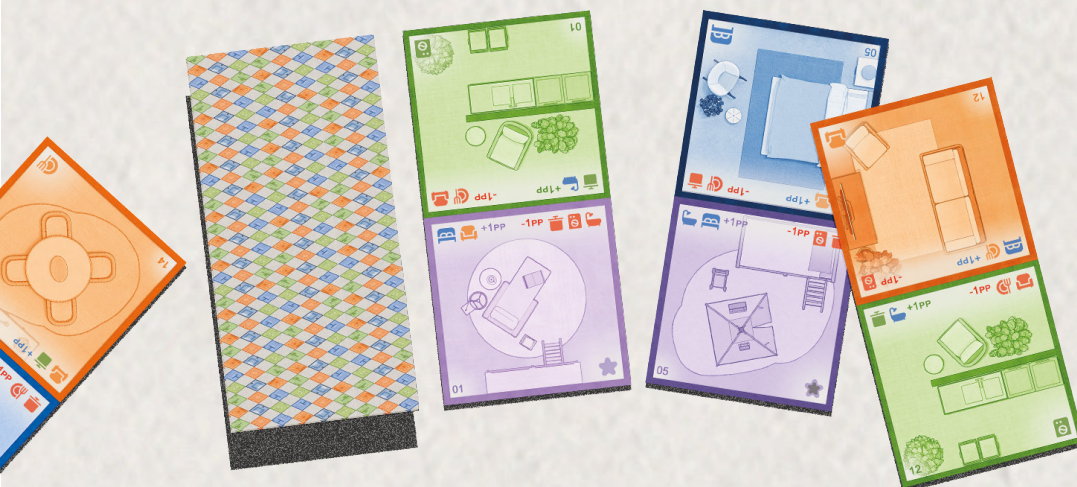


Encima de otro, respetando la cuadrícula.

* Un Espacio permanece visible mientras su recuadro no esté completamente cubierto por otro.

2. COMPRAR

En lugar de **diseñar** con el Módulo que seleccionaste, declara "**COMPRO**", descártalo y toma un Módulo Especial de la Línea del Mercado. Colócalo inmediatamente siguiendo las reglas de colocación y repón el espacio vacío del Mercado.



LUIS Y TATIANA DECLARAN "COMPRO" PORQUE QUIEREN EL MISMO MÓDULO 05 (HABITACIÓN/ CUARTO INFANTIL); COMO LUIS JUGÓ EL MÓDULO 12 Y TATIANA EL 14, LUIS TIENE PRIORIDAD POR TENER EL NÚMERO MENOR Y REALIZA LA COMPRA PRIMERO.

Si varios jugadores quieren comprar el mismo Módulo, tiene prioridad quien haya jugado el Módulo con el número más bajo. Después de cada compra, repón el Mercado antes de resolver la siguiente.

FIN DE LA RONDA

Después de **DISEÑAR**, cada jugador toma 2 Tokens en cualquier combinación de Puertas y Muros.

Los Tokens solo pueden colocarse sobre paredes compartidas:



En su turno, Luis colocó el Módulo 01 junto al 05 y conectó la Biblioteca con la Habitación usando una Puerta para obtener PP positivos; además, tuvo que separar la Biblioteca de la Lavandería con un Muro por ser dos Espacios no recomendados en el Módulo 01 para así evitar perder 1 PP.

PUERTAS conecta dos Espacios.

MUROS separa dos Espacios.

Los Tokens no utilizados regresan a su pila y no pueden guardarse.

Una vez colocado un Módulo, este no puede moverse ni rotarse. Las Puertas o Muros también son permanentes a menos que se coloque un espacio encima del anterior.

Finalmente, cada jugador toma la mano que recibió del jugador de su izquierda y comienza una nueva ronda.

FIN DE LA PARTIDA

Después de la cuarta ronda, cada jugador suma sus Puntos de Prestigio (PP):

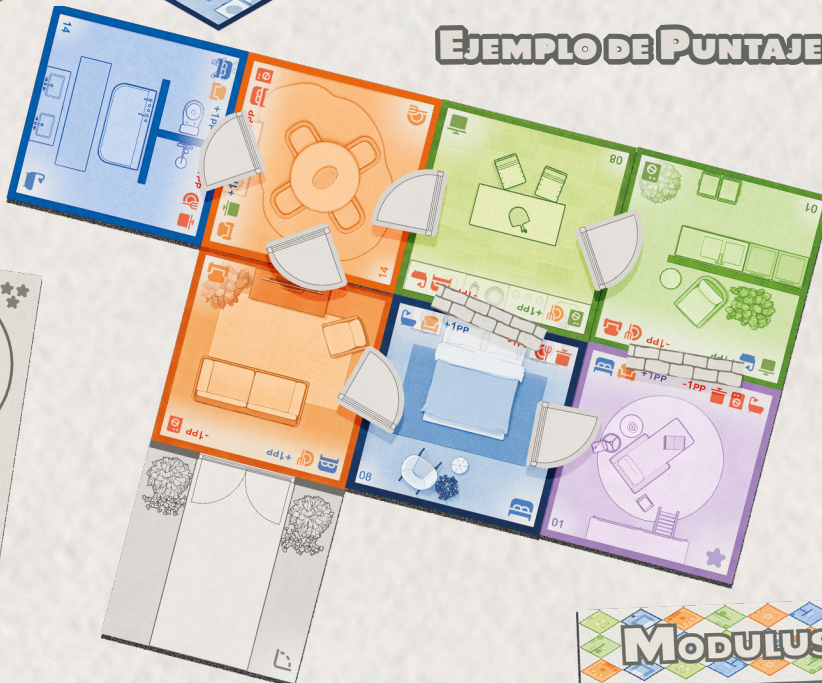
CASA: Suma o resta los PP de cada Espacio según sus relaciones con Puertas y Muros. Cada Espacio puntúa independientemente, por lo que una relación puede otorgar puntuación a ambos Espacios.

CLIENTE: Pierde -1 PP por cada Espacio Esencial que no esté visible en la distribución de su Casa y suma los PP obtenidos por sus Espacios Especiales.

El Arquitecto con más PP gana. En caso de empate, gana quien tenga menos Espacios visibles en su Casa. Si el empate continúa, ambos comparten la victoria.



EJEMPLO DE PUNTAJE



TATIANA CUMPLIÓ LAS NECESIDADES DE LA LECTORA, MANTENIENDO VISIBLES LOS 6 ESPACIOS ESENCIALES Y AÑADIENDO LA BIBLIOTECA, POR LO QUE OBTIENE 3 Pp.

DESPUÉS PUNTEA CADA ESPACIO SEGÚN SUS RELACIONES; POR EJEMPLO, LA SALA ESTÁ CONECTADA MEDIANTE PUERTAS AL COMEDOR Y LA HABITACIÓN, DOS RELACIONES RECOMENDADAS QUE LE OTORGAN +2 Pp. TRAS EVALUAR EL RESTO DE SU CASA, SUMA 9 Pp POR SUS ESPACIOS Y TERMINA LA PARTIDA CON 12 Pp EN TOTAL.

MODULUS						
Are.	TATIANA	LUIS				
Cliente	3					
	2					
	-1					
	2					
	2					
	2					
	1					
	1					
Total	12					

COMPONENTES

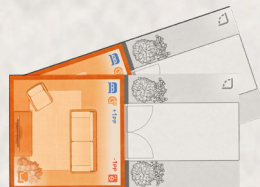
33 Cartas de Módulo:
21 de Espacios Esenciales



12 de Espacios Especiales



3 Cartas de Módulo Inicial

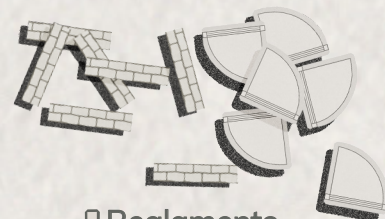


3 Tarjetas de Cliente



30 Tokens de Muro

30 Tokens de Puerta



1 Reglamento

