

Reglas de Floor Plan:

Diseñado por Marek Tupy y desarrollado por JR Honeycutt
1-100 jugadores | 20 minutos | 10 años o más

En Floor Plan, asumirás el papel de Arquitecto, diseñará nuevas salas, planificará funciones al aire libre y competirá para crear el hogar perfecto para sus clientes. Tirarás dados cada turno y todos los jugadores usarán los mismos dados para tomar decisiones sobre sus diseños. ¡Planea sabiamente y diseña la casa de los sueños de tus clientes!

Componentes:

- 100 hojas de Plano
- 27 cartas de cliente (Construcción, Paisajismo y Diseño Interior)
- 2 dados de seis caras

Preparar:

1. Haga que cada jugador tome una hoja de Plano y un lápiz.
2. Separe las cartas de cliente "Construcción", "Paisajismo" y "Diseño interior". Coloca al azar uno de cada tipo en la mesa donde todos puedan verlos. Devuelve el resto a la caja.

Cómo jugar:

Jugarás exactamente 16 rondas durante tu juego. Durante la mayoría de ellos, uno de los jugadores tirará 2 dados y todos usarán esos dados para dibujar algo en su plano de piso. Algunas veces durante el juego se te dará la oportunidad de usar un par de tiradas específicas de las que se muestran en la hoja de Plano. ¡El juego termina después de la ronda 16!

Ronda de Juego:

1. Marque la siguiente casilla en su hoja para indicar que está jugando una nueva ronda. Si es una de las 4 rondas de "bonificaciones", marca los dados para demostrar que los has usado.
2. Haz que cualquier jugador lance los dos dados.
3. Al mismo tiempo, todos usarán esos dos dados para agregar algo a su plano de piso (que se explica a continuación).
4. Después de que todos los jugadores hayan terminado de agregar algo a su plano de planta, la ronda ha terminado. Si has jugado las 16 rondas, el juego terminó y es hora de contar tus puntuaciones.

Usando los 2 dados:

En cada ronda, usarás los resultados de los dos dados para hacer uno de los siguientes:

1. Dibuja una habitación y etiquetela.
2. Dibuje 2 equipamientos (ya sea dentro o fuera, dependiendo del tipo que sea)

A. Dibuje una habitación y etiquétela: dibuje una habitación en la cuadrícula de su plano de planta con las dimensiones basadas en la tirada de dados. *Por ejemplo, si los dados son un '3' y un '4', dibuja una habitación que sea de 3 cuadrados por 4 cuadrados . Esta habitación no puede estar dentro de otra habitación, encerrar a otra habitación más pequeña (o equipamiento) ni superponerse a otra habitación.*

A continuación, debe etiquetar su sala recién dibujada con un tipo de sala de acuerdo con el valor de uno de los dados utilizados para hacer la sala. *Si los dados son un '3' y un '4', por ejemplo, después de dibujar una sala de 3x4, puede etiquetarlo como 'B', para Dormitorio (3) o 'L', para Sala de estar (4).* Escriba la inicial del tipo en un espacio vacío de la habitación que acaba de dibujar. Esta etiqueta ocupa un espacio de 1x1 en esa sala, y nada más puede dibujarse en el mismo espacio.

1. Wild (cualquier número y usa eso como tu nuevo resultado)
2. Baño (B)
3. Dormitorio (D)
4. Sala de estar (S)
5. Comedor (C)
6. Cocina (K)

Finalmente, en la sección de puntuación de la sala en su hoja , complete el cuadro de puntuación de la habitación de la izquierda del tipo que ha etiquetado. *Si no hay más cuadros de puntuación disponibles para ese tipo de habitación, está bien, aún puede construir la habitación.*

B. Dibuje 2 mejoras: cuando realice esta acción, agregará detalles de arquitectura y paisajismo muy necesarios a su plano de planta. Dibuja dos conjuntos de mejoras según el valor de los dados rodados. Debes dibujar la cantidad completa de la característica proporcionada por los dados. Si no puedes, no puedes dibujar esa característica. Las características se deben dibujar en espacios desocupados en la cuadrícula del plano de su piso.

1. **Cualquier característica** : Uno es salvaje. Puedes usarlo como si fuera cualquier número 2-6.
2. **Dibuje 2 ventanas:** una ventana debe ocupar un área de 2x1 en cualquier pared dentro de una habitación.
3. **Dibujar 3 puertas:** se puede dibujar una puerta en cualquier pared de una habitación. Ocupan un espacio de 1x1.
4. **Dibujar 4 setos:** dibujar una sección de cuatro espacios de los setos.
5. **Dibuja 5 secciones de la piscina:** dibuja una sección de cinco espacios de la piscina.
6. **Dibuja 6 piedras** : dibuja 6 piedras. No tienen que estar conectados entre sí o a cualquier otra cosa.

Bonificaciones:

Cuando construyas una habitación, puedes desbloquear una bonificación, cuando tachas una habitación con un icono de bonificación, encierra en un círculo la bonificación correspondiente en la sección "bonus". En cualquier momento a lo largo del juego, puedes tachar una bonificación circular para usarla:

Salvaje: se te permite tratar uno de los dados como si fuera cualquier número 2-6.

Características: Puedes duplicar la cantidad de características que estás construyendo con uno de los dados.

Construcción: Al construir una habitación, puedes construir una segunda habitación con los mismos dados (Sin embargo, puedes etiquetarla de manera diferente)

Fin del juego:

El juego termina después de la ronda 20 se completa. Todos los jugadores cuentan sus puntuaciones y las suman. El jugador con la puntuación mas alta gana!

Habitaciones: si completó todas las habitaciones en una columna de la cuadrícula, circule los puntos de esa columna. Sume estos números encerrados en un círculo y ponga el total en la casilla.

Ventanas: cuente el número de ventanas que pueden ver directamente un seto o una piscina. Cada uno de ellos vale 2 puntos. Sumarlos y poner el total en la caja.

Puertas: cuente el número de habitaciones que están conectadas por puertas al exterior. Cada uno de ellos vale 1 punto. Sumarlos y poner el total en la caja.

Piedras: cuente la cantidad de setos y secciones de piscinas que están tocando una de sus piedras. Las piedras deben hacer un camino ininterrumpido a cualquier puerta exterior de su casa para obtener estos puntos. Los setos o espacios de piscinas que son adyacentes entre sí cuentan como un solo objeto al contar estas puntuaciones. Sumarlos y poner el total en la caja.

Cientes (Construcción, Paisajismo y Diseño Interior): agregue los puntos que ganó por cada uno de estos clientes y ponga el total en la casilla.

Total: ¡ Agregue los números en los cuadros de puntuación para obtener su puntaje final! El jugador con la puntuación más alta gana. En caso de empate, el jugador que haya utilizado menos bonos de "Dados salvajes" es el ganador. Si todavía hay un empate, ambos jugadores ganan!