

TAG CITY

- Componentes

1 tablero central, 4 de ciudad, 14 fichas de graffiti, 5 dados, 4 marcadores borrables, 1 ficha líder

- Presentación

Los jugadores son grafiteros que corren para pintar secciones de la ciudad lo más rápido posible. Los dados determinan las formas de los graffitis. ¡Píllalos para pintar manzanas enteras de una vez! Si terminas un distrito o tramo de la ciudad primero, asegúrate de presumir de ello ¡es tu privilegio! Al terminar la batalla sólo se recordará al mejor.

- Preparación

Pon el tablero principal en el centro de la mesa. Para la primera partida, sugerimos usar el lado **A** del tablero, con las formas impresas. En este caso, coloque las correspondientes fichas de graffiti en el tablero. Si prefieres estilo libre, usa el lado **B** del tablero principal y elige una ficha de graffiti para cada una de las seis secciones del tablero exterior. Cualquiera que sea el lado que elijas, coloca las pequeñas fichas de graffiti en el centro de la mesa.

Cada grafitero toma un tablero de ciudad y un marcador borrable. Todos los grafiteros deben colocar su tablero con el mismo lado boca arriba, usando el lado **A** para su primera partida y el lado **B** una vez que el grupo se sienta más aventurero.

Un jugador toma la ficha de líder y se convierte en el **líder** del primer turno. Toma un número de dados igual al número de jugadores **+1** (3 dados para 2 personas, 4 dados para 3, o 5 dados para 4 personas). Devuelve el resto de dados a la caja, pues no se usarán en esta partida. ¡Ya estás listo para pintar la ciudad!

- Secuencia de Juego

El líder tira todos los dados y luego coloca cada dado en el tablero del Cuartel General, decidiendo así qué formas de grafiti pueden usar los grafiteros en esta ronda. El valor de cada dado determina dónde puede colocarlo el líder, en uno de los dos espacios adyacentes. Un espacio puede contener varios dados con diferentes valores.

Una vez que todos los dados han sido colocados, los grafiteros deciden cómo quieren pintar su ciudad. Comienza con el jugador a la izquierda del líder. Este jugador toma un solo dado de su elección del tablero del Cuartel General. Luego pintan la ciudad dibujando la forma asociada con el dado que eligieron en su propio tablero.

Alternativamente, el jugador puede perder prestigio usando un dron, permitiendo pintar su ciudad con cualquier forma en el tablero, o revisar las redes sociales, pudiendo pasar su turno.

Cuando un jugador ha terminado, el turno pasa al siguiente, sentado a su izquierda. Y haría lo mismo, eligiendo dado con las mismas tres opciones. El líder es el último en elegir dado.

- Pintar la ciudad

Inmediatamente tras tomar el dado, el jugador dibuja la forma de grafiti asociada en su tablero de la ciudad. La forma puede ser dibujada en cualquier área libre en la rejilla del tablero de la ciudad y la forma puede ser girada o volteada. Si es necesario, el grafitero puede usar la ficha del grafiti para ver cómo se puede dibujar la forma en su tablero de la ciudad. El jugador debe cruzar o colorear los cuadrados bajo la forma y luego devolver la ficha de graffiti al tablero del Cuartel General. Una vez dibujado, el graffiti no puede ser movido, alterado o borrado.

Importante - al pintar una forma: Se dibuja completa. Ninguna parte puede quedar fuera de la ciudad. Ninguna parte puede ocupar un cuadrado previamente marcado en el tablero. Sí pueden colocarse formas a través de los límites de los distritos.

- El dado final

Cuando todos los jugadores han elegido un dado, quedará uno. Todos los jugadores usan este dado simultáneamente, tomando la forma apropiada, usando un dron, o revisando sus redes

sociales. Entonces, la ficha de líder se pasa en el sentido de las agujas del reloj al siguiente jugador. El nuevo líder reúne todos los dados y la ronda comienza de nuevo.

- **Ganando puntos**

Cuando un jugador llena una columna, una fila o un distrito en su tablero de ciudad, el jugador lo anuncia al resto indicando la letra, el número o el color llenado, y pone un círculo en los puntos de prestigio correspondientes. Si es el primero en llenar ese rasgo, el jugador pone un círculo en el valor alto asociado a él, y los otros jugadores tachan ese valor. Si esa columna, fila o distracción ya ha sido rellenada por otro jugador, (es decir, el valor alto ha sido tachado) entonces el jugador activo rodea el valor bajo. Varios jugadores pueden marcar el valor bajo, pero normalmente sólo uno puede marcar el valor alto. Si varios jugadores completan la misma característica de puntuación con el último dado, sí es posible que todos esos jugadores marquen con un círculo la casilla de valor más alto, si no se ha tachado ya.

- **Usar un dron**

Un jugador puede decidir usar un dron para hacer trampa. En este caso, en lugar de dibujar la forma que corresponde a su dado, puede elegir cualquier forma en el tablero del Cuartel General, incluso una forma pequeña del centro del tablero. De hecho, ésta es la única manera de dibujar una de esas formas pequeñas. Cuando se utiliza un dron, el jugador debe rodear uno de los valores negativos en el mando a distancia en su tablero de la ciudad - el engaño hace que el jugador pierda prestigio.

- **Comprobar las redes sociales**

Un jugador puede decidir no pintar nada en este turno y en su lugar buscar actualizaciones en sus redes sociales. En este caso, en lugar de dibujar la forma que corresponde a su dado, el jugador rodea una burbuja disponible de su elección alrededor del personaje en su tablero. Esta sección es común y los demás jugadores cruzan la burbuja elegida alrededor de su personaje en sus propios tableros. Si varios jugadores deciden revisar sus redes sociales con el último dado, todos circulan la misma burbuja libre.

- **Fin de la batalla**

La batalla de graffitis termina cuando se cumple una de las tres condiciones siguientes:

- 1 - Todos los valores altos (columnas, fila y distritos) han sido marcados con un círculo o cruzados.
- 2 - Todas las burbujas de las redes sociales alrededor de los personajes han sido marcadas con un círculo o cruzadas (recuerde que esta área se comparte entre todos los jugadores).
- 3 - Todos los cuadrados en el control remoto del dron de un jugador han sido marcados con un círculo.

Termina el turno como siempre, usando todos los dados. Si un jugador se ha quedado sin puntos de drones, ya no puede usar su dron. Si no hay más burbujas en las redes sociales, los jugadores pueden revisar las redes sociales sin más penalizaciones. Una vez que la batalla de graffitis ha terminado, cada jugador añade los valores de los círculos en cuadrados y burbujas en su tablero de la ciudad (mostrando tanto los puntos de prestigio positivos como los negativos). ¡El jugador con los puntos de prestigio totales más altos es el vencedor, y es aclamado como el mejor grafitero de toda la ciudad!

En caso de empate, gana quien haya marcado con un círculo la mayor cantidad de burbujas de su red social, al cuidar mejor su presencia en la red.

Si sigue habiendo empate, el resultado se determinará... ¡en la próxima batalla de Tag City!