

## Set Up

### Jugadores

- 1 trabajador y 1 ficha de discurso (el último jugador en orden recibe 1 más).
- 1 loseta de proyecto y 1 loseta de pieza (en orden inverso), ambas boca arriba.

### Mesa

Colocar los **4 tableros** de izquierda a derecha como se indica:

- **T. Montaje:** Colocar 3-4 robots según nº jugadores (3 para 1-2 jugadores, 4 para 3-4) y 2 losetas de pieza de repuesto al azar.
- **T. Fabricación:** Alinear rueda. 4 pilas de losetas según su color. Marcador de distribución sobre la pila del color de la pieza de repuesto izquierda del tablero 1, y rellenar la rueda desde ahí.
- **T. Proyectos:** Mezclar la pila de losetas de proyecto boca abajo y rellenar los 6 espacios. Losetas de pieza universal boca arriba.
- **T. Finanzas:** 4 marcadores en casillas iniciales. 9 losetas de contrato al azar. Sandra comienza en la casilla más a la derecha.

<https://www.4cubitos.com>

## Fases del juego

Cada ronda consta de **3 fases**:

**1) Mover Trabajadores:** En orden de turno (de izquierda a derecha en las localizaciones de los tableros, Sandra incluida), poner al trabajador en pie en 1 casilla de acción disponible de otro tablero. En partidas a 2, no mover al tablero en el que esté Sandra.

**Mover a Sandra:** Primera casilla disponible del siguiente tablero a la derecha.

**2)** En orden de turno, **realizar las Acciones** de la casilla del trabajador y después tumbarlo. Posibilidad de realizar la acción ejecutiva del tablero correspondiente. Ambas acciones son opcionales y se pueden ejecutar en cualquier orden. Si Sandra está en el tablero del trabajador o se gasta 1 ficha de discurso adicional o se pasa el turno.

**Acción de Sandra:** A partir de la ronda 2, realiza su acción especial del tablero, sin importar la casilla en la que esté.

**3)** Cuando todos los jugadores (incluida Sandra) han finalizado sus acciones, se realiza la fase de **Mantenimiento**.

## Fase de Mantenimiento

### Pasos a seguir:

- **T. Montaje y Finanzas:** Descartar a sus respectivas pilas de descarte el trío de piezas de cada robot completo del tablero de Montaje y reducir en 1 casilla el valor de los robots de ese color del tablero de Finanzas.
- **T. Proyectos:** Descartar las losetas de proyecto de la fila inferior y desplazar el resto hacia abajo. Rellenar los huecos desde la pila de proyectos.

**Si se tienen más de 5 losetas de pieza y/o 5 losetas de proyecto (incluyendo los proyectos completados) han de ser descartadas.**

## Acciones

### Tablero de Montaje:

- **A. Principal:** Colocar de 1 a 3 losetas de pieza en los espacios de montaje y obtener recompensa (por nº de piezas y por espacios del tablero). Pueden ser piezas de varias columnas. Sólo se puede completar un robot si se tiene una loseta de proyecto de ese color.
- **A. Ejecutiva:** Gastar 1 ficha de discurso por cada loseta de pieza que se intercambie con las de repuesto.
- **A. Sandra:** Descartar piezas de repuesto y reponer según marcador de distribución.

### Tablero de Fabricación:

- **A. Principal:** Gastar hasta 3, 4 o 6 créditos de movimiento para:
  - Girar 90º la rueda y rellenar las casillas superiores vacías con losetas a elección del jugador de una pila.
  - Tomar 1 loseta de 1 de los dos espacios inferiores (bonificaciones).

- **A. Ejecutiva:** Descartar 3 losetas de pieza para tomar la 1ª de una de las pilas.
- **A. Sandra:** Rellenar piezas de la rueda según marcador de distribución.

### Tablero de Proyectos:

- **A. Principal:** Coger 1 o 2 losetas de proyecto de cualquier columna, aplicando las acciones del tablero.
- **A. Ejecutiva:** Descartar 2 losetas de proyecto para coger 1 pieza universal.
- **A. Sandra:** Descartar las 2 losetas de la fila inferior, desplazar el resto hacia abajo y rellenar de la pila.

### Tablero de Finanzas (no hay a. ejecutiva):

- **A. Principal:** Gastar hasta 2, 3 o 4 fichas de discurso para:
  - Incrementar en 1 casilla el valor de un color de robot (bonificaciones).
  - Gastar de 1 a 3 fichas de discurso para reservar 1 loseta de contrato.
- **A. Sandra:** Incrementar en 1 casilla el valor del robot con menor valor. En caso de empate, incrementar empatados. Si todos están empatados, no hacer nada.

## Fin de la partida

**El final de partida se dispara cuando se da una de las 2 condiciones siguientes:**

- No hay robots de un color en el tablero 1.
- Un jugador completa su 5º robot.

**Se termina esa ronda. El ganador será el jugador con más puntos (en caso de empate, el que tenga más robots. Si sigue, el que tenga nº impar de fichas de discurso).**

### Puntos:

- Puntos por robot completado según el valor del tablero de Finanzas.
- Asignar los robots a las losetas de contrato y obtener los puntos indicados de la casilla de la ficha de discurso de las losetas completadas. Sumar, además, los puntos de la fila de dichas losetas.
- 1 punto por cada 2 fichas de discurso.
- Cada loseta de contrato sin completar resta los puntos de la casilla de la ficha de discurso.
- 1 punto negativo por cada pieza de robot.
- 2 puntos negativos por cada loseta de proyecto sin completar.