IT'S A WONDERFUL WORLD

45m

1-5

14+

REGLAS DE JUEGO

I CONCEPTO Y OBJETIVO

En **It's a Wonderful World**, representas a un **Imperio** expansión que debe elegir cómo construye su futuro, y desarrollarse mejor y más rápido que sus competidores.

El juego dura 4 Rondas. Cada ronda, **seleccionarás** cartas que utilizarás para producir recursos y desarrollar el Imperio. (ver pág. 3)

Después de haber elegido tu **mano**, puedes **reciclar** algunas de ellas para obtener recursos de forma inmediata, o **construir** para producir **recursos** y/o ganar puntos de victoria cada ronda. Al final de la Ronda 4, el jugador con más puntos de victoria será el ganador de la partida.

II CONTENIDOS

- 1 tablero desmontable de cinco partes. (frontal: 2-5 jugadores; trasera: modo solitario).
- 5 cartas de Imperio de doble cara (A/B).
- 150 Cartas de Desarrollo
- 190 cubos de Recurso (35 Materiales, 35 Energía, 35 Ciencia, 35 Oro, 35 Exploración, 15 Krystallium)
- 60 Fichas de Personaje (30 Generales y 30 Inversores).

ANATOMÍA DE UNA **CARTA DE IMPERIO**

ANATOMÍA DE UNA **CARTA DE DESARROLLO**

ANATOMÍA DEL **TABLERO**

Estrategias Vinculadas
Cada Recurso está asociado a un tipo de cartas.
Si quieres desarrollar este tipo de cartas, necesitarás ese tipo de recursos.

III MODO DE JUEGO

Las siguientes reglas te enseñan cómo jugar al juego con 3-5 jugadores. Al final del reglamento, podrás encontrar las reglas adicionales para:

- Modo solitario
- Modo para 2 jugadores

IV PREPARACIÓN

1. **Monta el tablero** y coloca un cubo de Krystallium en el espacio de la **Ronda 1.**
2. Baraja las cartas de desarrollo y **forma un mazo.** Colócalo en su hueco junto al tablero.
3. **Coloca los cubos de recurso y los personajes** en sus espacios de almacenaje en el tablero.
4. **Elige la cara de las cartas de Imperio que se va a jugar.** (En las primeras partidas, usa siempre la cara A). Reparte una Carta de Imperio a cada jugador. Todos los jugadores colocan la misma cara bocarriba.

Nota: No se puede jugar con las caras A y B al mismo tiempo. Para la primera partida, recomendamos encarecidamente usar la cara A.

5. Debes colocar las cartas de la siguiente forma para organizar tu área de juego (mira el diagrama a continuación). Debes guardar suficiente espacio bajo tu carta de Imperio para colocar las cartas de desarrollo que construyas. También necesitarás espacio para las cartas que selecciones esta ronda, y una Zona de construcción.
(Coloca las cartas en la dirección que prefieras, dependiendo de si eres diestro o zurdo)

TU ÁREA DE JUEGO

V JUGANDO UNA PARTIDA

El juego dura cuatro rondas. Cada ronda se compone de las 3 siguientes fases:

A. Fase de Selección

B. Fase de Planificación

C. Fase de Producción

Al final de la Ronda 4, se cuentan los puntos de victoria.

Nota: En cada fase, todos los jugadores juegan simultáneamente; es decir, no hay turnos. Todos los jugadores realizan sus acciones al mismo tiempo.

JUGAR UNA RONDA

A. FASE DE SELECCIÓN

↓

B. FASE DE PLANIFICACIÓN

↓

C. FASE DE PRODUCCIÓN

A. FASE DE SELECCIÓN

Selección: Una mecánica de juego que te permite formar tu mano de juego al tiempo que se minimiza la intervención del azar al robar. Cada jugador recibe el mismo número de cartas, las mira, elige una y la coloca. Después, pasa el resto al jugador a su derecha o a su izquierda (dependiendo de la dirección de la ronda) . Ello se repite con las mismas cartas que se reciben, hasta que todas las cartas han sido seleccionadas. Esto permite adaptar las cartas que adquieres en base a una estrategia y/o tratar de interferir en la estrategia de los rivales.

- **Reparte 7 Cartas de Desarrollo bocabajo** de la baraja a cada jugador.
- Cada jugador mira sus cartas, y **elige 1**, que debe colocar bocabajo frente a sí. Después, pasa el resto de las cartas al jugador situado a
  - la izquierda (Rondas 1 y 3).
  - la derecha (Rondas 2 y 4).
- **Todos los jugadores revelan la carta elegida al mismo tiempo,** y la colocan bocarriba en su Área de selección antes de coger las cartas del jugador junto a él.

Repetid este proceso, eligiendo 1 carta y pasando el resto, hasta que cada jugador tenga 7 cartas.

Consejo: Fíjate bien en las cartas que le pasas al siguiente jugador. Aunque puedan parecerte poco útiles, podrían ser ideales para otras estrategias y siempre puedes reciclar las cartas para obtener su bonificación de reciclaje. (ver siguiente página)

Cuando todos hayan elegido sus 7 cartas, entonces comienza la Fase de Planificación.

ROBA 7 CARTAS

ELIGE 1

COLÓCALA EN EL ÁREA DE SELECCIÓN

PASA LAS CARTAS RESTANTES

Rondas 1/3: a la izquierda

Rondas 2/4: a la derecha

REPITE HASTA QUE TENGAS UN TOTAL DE 7 CARTAS

B. FASE DE PLANIFICACIÓN

En esta fase, debes decidir qué hacer con cada una de las cartas que has seleccionado en la fase anterior. Tienes 2 acciones posibles:

- **Comenzar la construcción:** Mueve la carta a la Zona de Construcción (esta carta se considera que está "En construcción").
- **Reciclar:** Descarta la carta y obtén su **Bonificación de Reciclaje.** Toma el Recurso correspondiente del tablero, y colócalo directamente sobre una carta en construcción *(ver "Construcción")* o en la zona de transformación de tu carta de Imperio.

Nota: Si el reciclaje de una carta te permite obtener el último Recurso necesario la construcción de otra carta, esta se completa de forma inmediata. (ver: C.3 [Fase de Producción: Construcción]). Coloca esta carta directamente bajo tu Imperio, con su producción visible. Esta carta podrá producir recursos ya esta ronda.

Esta fase termina cuando todos han terminado con sus cartas del Área de selección, bien reciclándolas o bien poniéndolas en construcción.

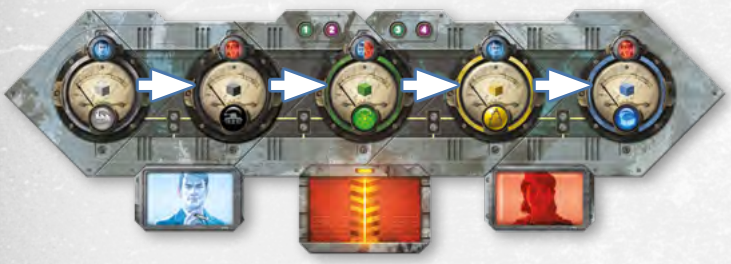
C. FASE DE PRODUCCIÓN

Esta fase comprende 5 etapas de producción sucesivas, una por cada tipo de recurso.

Durante cada etapa, cada jugador produce el tipo correspondiente de recurso simultáneamente.

La fase de producción se resuelve según el orden que se indica en el tablero:

Materiales > Energía > Ciencia > Oro > Exploración



DESARROLLO DE UNA ETAPA DE PRODUCCIÓN:

1. **Producción:** Cuenta el número de iconos de producción de tus cartas que coinciden con la etapa actual de producción.

   Cuenta únicamente los iconos de las cartas de tu Imperio (Carta de imperio y Cartas de Desarrollo construidas). **Ignora las cartas en construcción.**

DECIDE, PARA CADA CARTA SELECCIONADA

COMENZAR LA CONSTRUCCIÓN

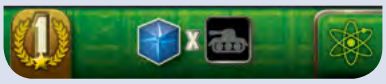
O

RECICLAR

En la etapa de Materiales ( ) cada jugador cuenta los iconos vinculados ( ) presentes en su imperio y anuncia su producción.

En el ejemplo, el Imperio produce 5 materiales

Nota: algunas cartas poseen un icono de producción de un tipo de carta ( ). Este icono produce 1 recurso por cada carta de ese tipo que tienes en tu imperio. Si no tienes ninguna carta de ese tipo, no obtienes nada.



La carta de Super-Sonar produce x . Ello implica que produce 1 por carta que hay en tu Imperio.

Nota: Los Recursos no están limitados a los componentes que se incluyen. Si os quedáis sin cubos, podéis reemplazar los cubos en la Zona de Transformación por cualquier otro tipo de cubos (excepto los de Krystallium), esperar a que alguien termine su proyecto de construcción, o incluso cambiar cubos colocados por cubos de Krystallium.

2. Bonus de supremacía: Anuncia el total de tu producción al resto de jugadores. Si has sido quien más ha producido de ese tipo de recurso, ganas la Bonificación de Supremacía y obtienes inmediatamente al Personaje correspondiente. Colócalo en tu carta de Imperio.

El jugador que produce más materiales obtiene una Ficha de Inversor:

Nota: La Bonificación de Supremacía Científica te permite elegir entre un General o un Inversor.

Elige

3. Construcción: Toma el número de cubos de recurso equivalentes a tu Producción de su correspondiente espacio de reserva del tablero. **Distribúyelos inmediatamente entre tus cartas en construcción y tu Zona de Transformación.**

- **No puedes mover los cubos que ya has colocado** sobre otras cartas.
- **No puedes guardar los cubos de recurso** (excepto Krystallium) para otra etapa o ronda.

Recuerda: los Cubos de Recurso solo pueden colocarse sobre cartas en construcción o en tu Zona de Transformación.

En el momento en que se ocupan todos los espacios de una carta en construcción, esta queda completada.

- Devuelve todos los cubos y/o personajes sobre ella a sus respectivas reservas
- Obtén su Bonus de Construcción (si tiene).
- Añade la carta a tu Imperio, colocándola sobre la carta anterior de forma que la producción sea visible (Observa el ejemplo).

Ejemplo: *Simon produce 2 , que coloca sobre su carta Wind Turbine, completando así su construcción.*

Al completarla, coloca la carta sobre su carta de Imperio. Durante la siguiente etapa de producción asociada a ese recuso(Energía), producirá 1 .

Bonus de Construcción: Algunas cartas de proporcionan una bonificación por construirlas, produciendo Krystallium o otorgando personajes. Al completar la construcción, toma la bonificación indicada y colócala en tu Carta de Imperio.

(Esta solo se consigue una única vez, al completar la construcción).

Generar Cubos de Krystallium: Cada vez que tengas 5 cubos de recurso en tu Zona de Transformación (independientemente del recurso) descártalos inmediatamente y obtén 1 cubo de Krystallium, que puedes guardar sobre tu Carta de Imperio indefinidamente. Puedes usar el Krystallium en cualquier momento para sustituir a un recurso o completar una casilla que lo requiera.

TRANSFORMAR CUBOS EN KRYSTALLIUM

Nota: Los cubos de recurso de tu Zona de Transformación solamente pueden utilizarse para producir Krystallium. No puedes sacarlos ni utilizarlos para construir.

Algunas cartas requieren Krystallium o un Personaje específico. Puedes completar estos requisitos de construcción en cualquier momento colocando el elemento correspondiente sobre la carta. Su uso es pues distinto al de los Cubos de Recurso, que deben siempre utilizarse de forma inmediata.

Recuerda: Puedes utilizar un Krystallum en lugar cualquier otro tipo de Recurso, pero no puedes utilizarlo para sustituir a un Personaje.

Descartar una carta en construcción: En cualquier momento, puedes descartar una carta en construcción. Si lo haces, obtén su Bonificación de Reciclaje y coloca el recurso obtenido en tu Zona de Transformación. Pierdes cualquier Cubo de Recurso o Personaje que hubiera en la carta.

Devuelve los cubos y los Personajes a sus respectivas reservas en el tablero.

Cuidado: Esta acción no resulta rentable, ya que es más eficiente reciclar las cartas durante la fase de planificación y poner los recursos obtenidos del Reciclaje sobre las cartas que tienes en en construcción. Únicamente sirve para tratar de generar algo de Krystallium mediante la Zona de Transformación, aprovechando las cartas que sabes que no vas a seguir construyendo.

Cuando todos los jugadores hayan colocado sus recursos, comenzad la siguiente etapa de producción.

Nota: tanto las cartas en construcción como los recursos que hay sobre ellas se conservan entre rondas.

Cuando se ha jugado la última etapa de Producción (Exploración) la ronda termina.

VI FIN DE LA PARTIDA

La partida termina al final de la Ronda 4. Cada jugador suma el total de puntos de Victoria de su Imperio. Utilizad el bloc de puntuación para facilitar la cuenta.

- **Sumad los puntos de victoria "básicos":** Es decir, los puntos de victoria de las cartas de tu Imperio que no dependen de otras cartas o personajes.

- **Sumad los puntos de victoria por"combo":** Aquellos que dependen de la cantidad de cartas que tienes de un determinado tipo.

- **Sumad los puntos de victoria de los Generales** En principio, 1 General = 1 Punto, a lo que se debe sumar los puntos extra que generan algunas cartas.

- **Sumad los puntos de victoria de los Inversores** En principio, 1 Inversor = 1 Punto, a lo que se debe sumar los puntos extra que generan algunas cartas.

Nota: el Krystallium no tiene ningún valor al final de la partida.

El jugador con la puntuación más alta es el ganador de la partida. En caso de empate, el jugador con **más cartas de Imperio** gana la partida. Si aún existiese empate, el jugador c**on más Personajes gana**. Si el empate persiste, los jugadores comparten la victoria.

Ejemplo de final de partida para Simon

(1) Puntos de Victoria "básicos"

Simon tiene dos cartas que dan PV directos: 10+2 = **12 PV**

(2) Puntos de Victoria por combos de carta:

Tiene 3 cartas que dan 1, 2 y 3 PV por cada carta con icono y 5 cartas de ese tipo. Obtiene [1+2+3]x5 = **30 PV**

(3) Puntos de Victoria por Generales

Suma 2 Generales 1x2 = **2 PV**

(4) Puntos de Victoria por Inversores

Tiene 6 Inversores y dos cartas que aumentan los PV por Inversor en 1. Así pues: 6x[1(base)+1+1] = **18 PV**

(4) Ningún Punto de Victoria por Krystallium

Total = **62 PV**

MODO 2 JUGADORES

En una partida a 2 jugadores, se modifican ligeramente las reglas de la Fase de Selección.

En lugar de repartir 7 cartas a cada jugador, **reparte 10**.La fase se desarrolla con normalidad, pero cuando a cada jugador le queden solo 3 cartas en la mano, estas se descartan sin obtener ninguna Bonificación de Reciclaje y se pasa a la fase de Construcción.

Así, como en una partida normal, cada jugador habrá seleccionado un total de 7 cartas durante la fase.

No se modifica ninguna otra regla.

MODO SOLITARIO

En el modo solitario para un jugador, se modifica tanto la preparación como todas las fases de la partidas.

Setup: Baraja las Cartas de desarrollo y forma 8 mazos de 5 cartas cada uno. Estos forman las Reservas de Desarrollo. Forma un mazo de robo con el resto de cartas.

Fase de Selección: Dado que eres el único jugador, sáltate esta fase y avanza a la Fase de Planificación.

Fase de Planificación: Jugarás **2 secuencias consecutivas** en esta fase (8 en total por partida).

En cada secuencia, **coge uno de los mazos de Reserva de Desarrollo** y mira las cartas. A continuación, puedes:

- **Descartar** 2 cartas cualquiera de tu mano y robar 5 Cartas de Desarrollo del mazo de robo. Quédate 1 carta y descarta las otras 4. Puedes hacer esto todas las veces que quieras, incluso para descartar la carta que acabas de robar. Ello te permite ver más cartas, facilitando la tarea de encontrar aquellas que mejor encajen con tu estrategia.
- **Colocar** algunas o todas las cartas en tu Zona de Construcción.
- **Reciclar** algunas o todas las cartas para obtener sus Bonificaciones de Reciclaje.

Una vez hayas colocado o reciclado todas las cartas obtenidas a partir de este primer mini-mazo, repite la misma secuencia con otro de los mazos de Desarrollo.

Una vez completes ambas secuencia, prosigue a la fase de Producción.

Fase de Producción: Dado que eres el único jugador, la regla de Supremacía sufre una pequeña modificación. Únicamente obtienes el Bonus de Supremacía de un recurso si has conseguido producir al menos 5 de ese recurso esta ronda.

No se modifica ninguna otra regla.

IN MAY, WELCOME TO A WONDERFUL **WORLD...**

ORIGAMES

LA BOÎTE DE JEU

CRÉDITOS

Diseñador: Frédéric Guérard
Artista: Anthony Wolff
Jefe de Proyecto: Benoit Bannier & Rodolphe Gilbart
Dirección Artística: Igor Polouchine

Playtesters: Jean-Maxence, Jérôme, Jonathan, Matthieu, Michèle, Mathieu, Maxime, Simon, Benji, Benco, Fred, Guillaume, Théodore, Elliot, Igor, Greg.

It's a Wonderful world es un juego publicado por La Boite de Jeu & Origames ©2019 La Boite de Jeu & Origames.

La Boite de jeu
8 Grande Rue, 21310 Belleneuve
www.laboitedejeu.com

Origames
52 avenue pierre Sémard
94200 Ivry sur Seine France
www.origames.fr

Traducción al español: José Cerezo Navarro