LADRILLAZO

Reglas

Una partida de Ladrillazo de 2 a 8 jugadores suele durar entre 60 y 90 minutos. Hace falta una mesa amplia. La partida en modo solitario dura unos 20 minutos. Antes de la primera partida monta el dispensador siguiendo las instrucciones.

Objetivo

En Ladrillazo cada jugador es el coordinador de una trama cuyo objetivo es ganar dinero con el negocio de la construcción durante la burbuja inmobiliaria. Los componentes de la trama están representados por las cartas que el jugador coloca ante sí boca arriba sobre la mesa. El dinero está representado por fichas a las que llamaremos sobres.

Cada carta tiene sus propias características, poderes y limitaciones. Algunas de ellas, en especial los proyectos, permiten ganar sobres. Otras permiten guardarlos.

En el medio de la mesa se coloca el dispensador, que representará el dinero de España, con el objetivo de sacar de él la máxima cantidad posible de sobres antes de que se agote.

Ejemplo de una partida de dos jugadores tras varios turnos.

La esencia del juego es ir bajando estratégicamente cartas de la mano a la mesa para construir la trama. Las características de las cartas sólo pueden usarse cuando están en la mesa. Puede entenderse la mano como los contactos potenciales del jugador y la trama como las relaciones establecidas, dispuestas a colaborar en proyectos y hacer favores. La mesa es el conjunto de tramas durante la partida.

La trama de todos los jugadores comienza con su tarjeta de paraíso a la que evadir las ganancias que obtendrán más adelante en la partida. Cada jugador tomará cartas del mazo a su mano, y en su turno intentará formar una trama provechosa o hacer menos provechosa la de sus rivales. La tarjeta de paraíso contiene un resumen de los pasos que se siguen en cada turno.

Las cartas

Las cartas son de seis tipos:

Los **terrenos** y los **ciudadanos** son la materia prima de la burbuja. No tienen requerimientos para bajar a la trama.

Los **políticos** y **constructores** son indispensables para llevar los proyectos a cabo y son más poderosos cuanto más nivel tienen, pero también más difíciles de bajar.

Los **proyectos** son las cartas que permiten ganar dinero. Cuando un proyecto baja a la trama se considera que se ha puesto en marcha y a partir de entonces dará dinero cada turno.

Las **mamandurrias** son patrocinios, eventos en los que invertir dinero para conseguir alguna ventaja. Son cartas que no tienen requerimientos, sino un coste en sobres que se pagan al dispensador. Tras su uso, la carta se deja en la baraja descartada al final del turno.

Empezar a jugar

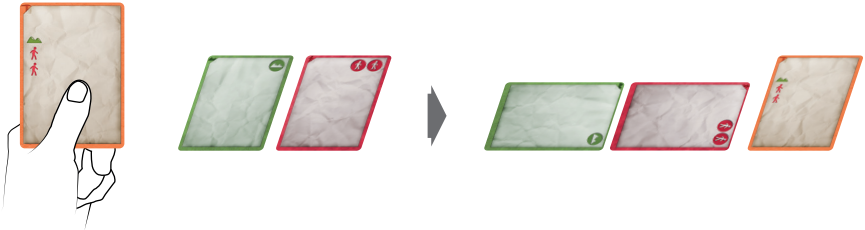
Cada jugador elige una tarjeta de paraíso y la coloca a su lado. El dispensador se coloca en medio de la mesa y cada jugador introduce en el tubo un puñado de sobres. Se baraja bien, se reparten ocho cartas a cada jugador, que serán su mano inicial, y se deja el mazo boca abajo junto al dispensador.

Como España es una gerontocracia, el jugador más viejo comienza la partida. Durante su turno podrá bajar cartas de su mano a su trama, respaldar y desrespaldar, ejecutar poderes o acciones de las cartas que ya tiene en su trama, ganar dinero y guardarlo:

Girar y bajar

Bajar una carta es siempre opcional. Desde el principio, el jugador puede bajar de la mano a su trama terrenos y ciudadanos, que no tienen requerimientos. Éstos dependen de los iconos de nivel en las cartas ya bajadas.

Para bajar una carta con requerimientos (columna izquierda), debe haber ya en la trama cartas que juntas sumen los mismos valores en su nivel (los iconos rellenos en la esquina superior derecha). Se giran 90º y se baja la carta nueva.



Este giro marca el uso. Cada carta de la trama sólo puede usarse una vez por turno para bajar cartas o realizar acciones. Todas las cartas bajan enderezadas, listas para usarse, y la columna de requerimientos deja de ser necesaria.

Al principio del siguiente turno se enderezarán todas las cartas para usarlas de nuevo.

Nivel y respaldo

Algunas cartas pueden subir de nivel si son respaldadas por terrenos o ciudadanos. Los iconos atenuados en el nivel indican el tipo de carta que se puede colocar detrás como respaldo. Una carta puede subir tantos niveles como iconos atenuados tenga. Si éstos tienen un 🔒 candado, significa que la carta que respalda no podrá salir durante el resto de la partida. Para poner o quitar respaldos, las cartas afectadas deben estar enderezadas. Mientras una carta respalda a otra no puede usarse de manera independiente.

Con respaldo, este político puede bajar cartas que requieran 2 puntos de político.

Poderes y acciones

Muchas cartas tienen poderes que pueden otorgar ventajas o desventajas a un jugador o a sus oponentes. Estos poderes pueden ser permanentes, usarse una sola vez al bajar, o ejecutarse hasta una vez por turno, en cuyo caso se denominan acciones.

Las acciones se indican por círculos. El número de círculos indica el nivel que ha de tener la carta para poder ejecutar la acción. Al ejecutar una acción se gira la carta. No se pueden usar dos acciones de una misma carta en un turno.

Esta carta de nivel inicial 2 tiene un poder que puede usar siempre y otro para el que necesita un respaldo.

Dinero

Ganar dinero es la acción propia de los proyectos. Cada carta de proyecto de una trama le permitirá al jugador ganar tantos sobres como su propio nivel indica, girando la carta para indicar la acción y sacándolos del dispensador.

Sin respaldo, esta carta da un sobre al girarla; con respaldo puede dar hasta dos.

El dinero ha de guardarse en la cartas de la propia trama. Cada carta con un sello **Esconde** puede guardar como máximo el número de sobres indicado en el sello, colocándolos sobre ella. Los sobres que no quepan en las cartas de la trama se devolverán al dispensador al final del turno.

Para poner y quitar sobres de una carta da igual si está girada o respaldada. No obstante, las cartas que respaldan pierden su capacidad de guardar sobres.

Para complementar la capacidad de la trama, las cartas con el sello **Evade** permiten además llevar al paraíso el número de sobres indicado. El paraíso no tiene límite y el dinero evadido no puede salir. Evadir es una acción y por tanto se marca con un giro de la carta.

Fin del turno

Al final del turno, el jugador devuelve todo el dinero que no haya podido esconder. Luego se descarta de las cartas de su mano que no le interesen, colocándolas boca abajo junto al mazo, y cogerá de éste el mismo número de cartas que haya descartado y una más. Comienza entonces su turno el jugador a la derecha, que lo primero que hará será enderezar las cartas de su trama giradas en el turno anterior.

En caso de que el mazo se termine antes que la partida, la baraja de descartes será el nuevo mazo.

Negociaciones

Ladrillazo se desarrolla en un ambiente liberal en lo económico. Los jugadores son libres de negociar, intercambiar, vender o subastar sus cartas y sobres. También pueden chantajear, pactar o sobornar.

Al cambiar de jugador, las cartas han de mantener posición y estado: de trama a trama, de mano a mano, y si estaban giradas permanecerán giradas.

Una carta solo puede pasar de un jugador a otro en el turno de alguno de ellos.

Si una carta que tiene sobres guardados cambia de jugador, los sobres son devueltos al tubo; si gracias a un poder se roba una carta respaldada de la trama de otro jugador, el respaldo se queda en esa trama.

Fin de la partida

Una partida de Ladrillazo termina al final del turno en el que se hayan agotado los sobres del dispensador. El jugador de este turno no necesita esconder su dinero.

Gana el jugador que más sobres tenga en total.

Preguntas frecuentes

¿Cuántas cartas debo tener en la mano?
Puedes llegar a tener muchas o incluso ninguna. Es normal. Hay momentos en que es mejor reservarse y no bajar cartas para que los demás no sepan lo que tienes y otros en los que tienes oportunidad de bajar varias seguidas y empezar a hacer dinero pronto. Ten en cuenta que al final de cada turno siempre obtendrás una carta más.

¿Puedo usar una carta nada más bajarla?
Sí, puedes usarla para bajar otra carta o para ejecutar una acción.

Cuando se habla de perder sobres o pagar sin especificar a quién, ¿a dónde se van?
Si no se especifica que sea a otro jugador, los sobres van al dispensador.

¿Cuándo se giran las cartas y cuándo no?
Las cartas se giran para bajar otra carta a la trama, cuando se ejecuta una acción y para evadir sobres. No se giran cuando se hace uso de un poder permanente o al bajar, para respaldar, ni para guardar sobres. Las cartas giradas pueden guardar sobres.

¡Las cartas están mal barajadas!
Si no te llegan a la mano las cartas del tipo o nivel que necesitas, puedes cortar el mazo las veces que quieras a la hora de descartarte y coger.

¿Me pueden robar sobres del paraíso?
No, el dinero evadido no puede salir nunca del paraíso, tampoco podrás usarlo para pagar mamandurrias.

¿Puedo usar una carta de nivel 2 para respaldar una carta con un solo hueco?
Sí, aunque la carta respaldada sólo subirá un punto de nivel.

¿Puedo usar una carta para bajar dos cartas en el mismo turno?
No, si giras una carta es para una sola cosa, aunque tenga más nivel del estrictamente necesario.

Tengo un político con el poder de equivaler a un ciudadano, ¿cómo funciona?
Cuando una carta tiene como acción “equivale a”, puedes elegir al girarla si usarla como un tipo u otro.

¿De qué cartas he de deshacerme al final de mi turno y con cuáles debo quedarme?
Puedes deshacerte de tantas cartas de tu mano como quieras, de 0 a todas las que tengas, y siempre cogerás tantas como hayas dejado más una. La estrategia de Ladrillazo se basa en crear una buena trama que permita ganar mucho dinero y evadirlo. Es importante tener cartas de todos los tipos. En general, al principio de la partida es conveniente descartarse de cartas demasiado poderosas y con muchos requerimientos que no vas a poder bajar hasta dentro de muchos turnos, y de mamandurrias que requieren un pago en sobres que aún no tienes. Tampoco suele ser buena idea guardarse más de dos o tres terrenos y ciudadanos. En Ladrillazo no hay cartas intrínsecamente mejores que otras, procura quedarte con las que veas que vas a poder bajar a tu trama en pocos turnos.

¿Cómo funcionan las cartas que sólo tienen iconos atenuados?
Son de nivel 0 hasta que les pongas un respaldo. Antes, no se pueden girar para bajar otras cartas ni para ganar dinero.

¿Cuando un poder se refiere por ejemplo a "roba un político hasta nivel 1", se refiere al valor inicial de la carta o ya con respaldos?
El respaldo sube el nivel de la carta a todos los efectos.

¿Qué son los terrenos y ciudadanos libres? ¿Y los hipotecados?
Son libres aquellos terrenos y ciudadanos sobre la mesa que no están respaldando a otras cartas. Un ciudadano hipotecado es el que respalda cualquier proyecto de viviendas (urbanizaciones y rascacielos, pero no hoteles u hospitales).

¿Cómo funcionan las cartas de boicot/okupa/zona inundable?
Son terrenos y ciudadanos que puedes usar de manera normal en tu trama para bajar y respaldar, pero además puedes echárselas a otro jugador durante tu turno. Sólo pueden echarse sobre el tipo de carta que indican, y ésta debe tener hueco para respaldos aún sin rellenar. Ambas cartas quedarán bloqueadas durante el resto de la partida y las de respaldo que puedan estar debajo dejarán de subir nivel.

¿Qué son la evasión automática y las expropiaciones que tienen algunos proyectos?
El poder de evasión automática les permite llevar al paraíso todo lo que ganen sin pasar por la trama. Las expropiaciones roban un respaldo de otro proyecto. Sólo pueden usarse mientras la carta con el poder tenga hueco para más respaldos. En los turnos que se usa, la carta no puede girarse para ganar dinero.

¿Tienen valor en el juego los datos "cita" e "información adicional" de las cartas?
La información adicional es importante porque muchos poderes de cartas se refieren específicamente a ésta: un terreno puede ser de costa, un proyecto puede ser una infraestructura deportiva... La cita no es necesaria para jugar, pero sirve para entender algunos poderes y el trabajo de documentación del que es fruto este juego.

No he jugado nunca. ¿Algún consejo para empezar?
Podéis comenzar ignorando la sección de poderes de las cartas. Por otro lado, los sobres marcan la duración de la partida, por lo que para ir haciéndoos con la mecánica podéis jugar con pocos sobres en el dispensador (entre 10 y 20). Es importante no conocer la cantidad exacta de sobres introducidos para que el final del juego os pille por sorpresa.

Modo 1 jugador

Para jugar a Ladrillazo en modo solitario, se quitan las mamandurrias de la baraja y se introducen unos 25 sobres en el dispensador. Se juega de manera normal, pero sin descartes y cogiendo de la baraja una carta por turno antes de enderezar su trama. La partida termina cuando se agota el dispensador. Se cuentan las cartas usadas, tanto en la mano como en la trama, y el jugador gana si el número de cartas es menor que el número de sobres evadidos al paraíso.

LADRILLAZO

Juego creado por
Francisco Fernández y Alejandro Pérez

Ilustraciones
Joaquín Aldeguer y Rut Pedreño

Fotografías
David Gómez

Agradecimientos
Diego Rodríguez, Ángel Pazos, Eduardo Merchán, Xabi Tolosa, Pepón Fuentes, Edu Bravo, Gregorio García, Emilio Ureña, Nacho Mínguez, Beatriz Solís, Manuel Bartual, El Teleoperador, Javier de la Cueva, Albano Albarado, Silvia Martín, MÁngeles, Gonzalo Boye, Inés Herrero, Darío Adanti, Fernando Rapa, Javier González, Maé Durant, Elisa de los Reyes, Eduardo Coello, María García, Marta Vela, Desiré Tomás, Clément Aquilina, Carol Mattos, Marta Martín, Nerea Sanz, Francesca Vercellino, Martina Bofinga, Elisa Zenoni, Darío Muriel, Manuel Ruiz, Enrique Aguirre, Marianna Ghiaccio, Domenico di Siena, Manuel Polanco, Alberto Nanclares, Adolfo Estalella, Alfonso Sánchez Uzábal, Jan, Albert Monteys, Woody Aragón, Maricarmen Perea, Pablo Rey, Miguel Álvarez, Marcus Carús, Javi Giner, Qam3r, Chema Blanco, La Toñi, Velasco Broca, Úrsula Villalta, Natalia Mateo, Inés de León, Flanagan, José Viruete, Javier Viruete, Borja Álvarez, Pili Baena, Manuel Ruiz, Sai, Víctor Hidalgo, Angie Cardona, Taramona, Noel Ceballos, Lucía Helguera, Álvaro León Rojo, Enrique Ordejón, Paco Sabido, Mario García, Raúl Navarro, Miguel Esteban, Aitor Gutiérrez, Clara Martínez-Lázaro, Alfonso Barajas, Jorge Astyaro, Jan Araujo, Pedro Toro, Julia Happymiaow, Miguel Vidal, Héctor Garay, Clara Gómez, David Pareja, El Pino Rojo, Nación Rotonda, Fundación Civio, 15MpaRato, Ataque al poder, Basurama, Obsoletos y a todos los mecenas de Verkami.

© 2017 Creaciones Lúdicas Sinoespañolas S. L. C/ Alustante, 22, 4ºB 28002 Madrid. Todos los derechos reservados. Fabricado en España por AGRpriority. C/ Eduardo Requenas 10, 28053 Madrid.

Ladrillazo
@juegoladrillazo

0-3 EDAD 18+ 60-90' 1-6

Hay vídeos de instrucciones y ejemplos de partidas en www.ladrillazo.com