

SEISMIC

La diligente aunque poco previsora Compañía de Asfaltado y Pavedado Seismic (con sede en la tranquila ciudad de San Andreas, California) te ha puesto al mando de uno de sus numerosos equipos de construcción de carreteras. Tu trabajo es construir una red de calzadas alrededor de San Andreas. Pero San Andreas suele sufrir los efectos de los terremotos, que tienen la costumbre de destruir las bellas planchas de pavimento que has estado poniendo. Después de que todo el asfalto sea usado, ¿qué equipo acabará conecando más autopista entre terremotos?

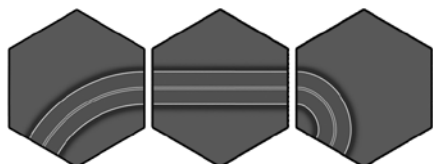
COMPONENTES

Seismic está diseñado para 2 a 4 jugadores, con 10 años o más. El tiempo de juego es de 30 a 60 minutos, y contiene los siguientes elementos además de la hoja de reglas: 60 fichas de autopista, 13 fichas de intersección (numeradas de +1 a +6), 6 fichas de terremoto (numeradas de 1.0 a 6.0), 1 ficha de San Andreas, 80 marcadores de equipo de construcción (20 fichas en 4 colores distintos).

PREPARACIÓN

Antes de jugar sigue primero estos pasos:

- Cada jugador escoge un color y coge los marcadores de equipos de construcción de ese color.
- Sitúa la ficha de San Andreas en mitad de la zona de juego.
- Separa 2 fichas de autopista rectas, 2 de curva abierta, 2 de curva cerrada y las 6 fichas de terremoto. Mezcla las fichas boca abajo, luego saca 6 de ellas al azar y ponlas de nuevo en la caja sin mirarlas. Ahora gira boca abajo el resto de las fichas y mezcla las 6 fichas restantes con éstas, una vez más sin mirarlas. Estas fichas se convierten en la pila de fichas.
- Coge las dos primeras fichas de dicha pila y ponlas boca arriba al alcance de todos los jugadores. Si sale una ficha de terremoto, se descarta del juego y se pone otra ficha en su lugar.
- El jugador sentado más cerca de una puerta va primera, y el juego sigue el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa.



Curva abierta Recta Curva cerrada

EL JUEGO

En tu turno, sacas una ficha, pones una ficha y podrías poner una ficha de equipo de construcción (si es posible).

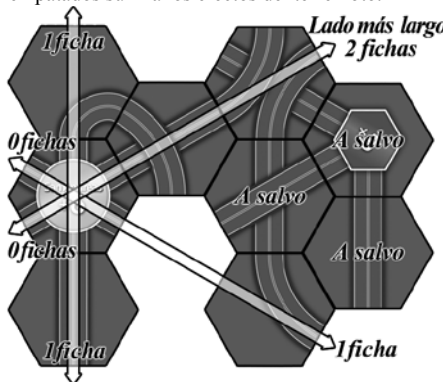
Primero saca una ficha de la pila de fichas para que haya 3 fichas disponibles boca arriba. Luego escoge una de esas fichas y ponla adyacente a otra ficha que ya esté en juego en la mesa, en una configuración legal. La nueva ficha debe estar orientada para que uno de los bordes de su autopista toque el borde de otra ficha, y todos los bordes contiguos deben encajar también: los bordes verdes deben encajar con los otros bordes verdes, y los bordes de autopista deben encajar con otros bordes de autopista. Además, ninguna ficha puede quedar situada en un lugar donde supere el borde de la mesa. Si ninguna de las 3 fichas puede ser

situada legalmente, descártalas del juego y vuelve a girar otras 3 fichas, luego sigue con tu turno.

Después de situar una ficha también podrías situar un marcador de equipo de construcción en uno de los fragmentos de autopista de esa ficha, pero sólo si ese fragmento no es parte de una sección de autopista que ya tenga un marcador en alguna parte, el color del marcador no supone ninguna diferencia. Si pones una ficha de intersección, podrías poner un marcador de equipo de construcción en uno de los fragmentos pequeños de autopista que salen de su hexágono rojo central, una vez más siempre que ese fragmento no sea parte de una sección de autopista con un marcador en alguna parte. Una sección de autopista es una serie de fragmentos de autopista conectados que podrían acabar en cualquier extremo en intersecciones. Una sección de autopista puede ser tan pequeña como un sólo fragmento (como los fragmentos en las fichas de intersección) o una cadena de docenas de fragmentos de autopista.

TERREMOTOS

Cuando le das la vuelta a una ficha de terremoto de la pila de fichas hace que algunas de las fichas en juego sean descartadas al instante. Primero, encuentra el lado de San Andreas que tenga más fichas saliendo en línea recta, incluso si esas fichas no son contiguas. Ya que la ficha de San Andreas es un hexágono, tendrás seis opciones. En caso de empate, tendrás que escoger cual de los lados empatados sufrirá los efectos del terremoto.



En el lado afectado por el terremoto elimina el número de fichas indicado por la magnitud del terremoto. Por ejemplo, 3.0 significa que tendrás que eliminar 3 fichas. Empieza con la ficha adyacente a San Andreas y sigue hacia afuera en línea recta sin contar espacios vacíos. Si no hay tantas fichas como se indica en la ficha de terremoto, elimina todas las que haya. Cualquier marcador de equipo de construcción de las fichas descartadas también se elimina y vuelve a su jugador.

Después de eliminar las fichas afectadas, vuelve a sacar otra ficha para que haya 3 boca arriba y sigue con tu turno. Si sacas otra ficha de terremoto repite el proceso.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando se ha situado la última ficha o cuando no hay disponible ninguna sección de autopista incompleta (cuando ambos extremos de todas las autopistas de la mesa terminan en una intersección o al borde de la mesa). En ese

momento comienza el recuento de puntuación.

Elimina todos los marcadores de equipos de construcción de las secciones de autopista incompletas. Una sección está completa sólo si cada extremo de autopista acaba en una intersección de San Andreas o si ambos extremos terminan en la misma intersección de San Andreas. Una sección "bucle" que no esté unida a una intersección de San Andreas se considera incompleta.

Por cada sección de autopista incompleta ocupada por un marcador de equipo de construcción de un jugador anota 1 punto por fragmento de autopista que exista para ese jugador, eliminando el marcador una vez se anote la puntuación. Si una autopista pasa por la misma ficha más de una vez, anota 1 cada vez que la autopista pase por esa ficha. Añade además cualquier punto adicional de las intersecciones de cada sección; San Andreas vale 6 puntos, como una intersección de +6. No añadas puntos por el fragmento pequeño de autopista que sale del hexágono rojo de una intersección central. Si una autopista comienza y termina en la misma intersección de San Andreas, cuenta la intersección o ciudad dos veces.

Si varios jugadores tienen marcadores de equipos de construcción en la misma sección terminada de autopista, el jugador con mayor número de marcadores recibe los puntos de esa sección. En caso de empate, todos los puntos en disputa se dan a todos los jugadores empatados.

Al final, el jugador con más puntos gana. En caso de empate gana el jugador más alto ya que es más probable que lo encuentren entre los cascos.

VARIANTES

Se pueden añadir las siguientes variantes:

El Gordo: Pon la ficha de terremoto de 6.0 aparte. Mezcla las 5 fichas restantes de terremoto con 2 fichas rectas, 2 curvas abiertas y 1 curva cerrada, luego pon 5 de éstas en la caja, mezclando las 5 restantes en la pila de fichas. Luego coge 5 fichas de la pila, mezcla la ficha de terremoto 6.0 con ellas y pon esas 6 fichas al final de la pila de fichas.

El dilema de los equipos de construcción: Después de poner una ficha podrías poner otra ficha en lugar de un marcador de equipo de construcción. El siguiente jugador gira 2 fichas.

Réplicas: Después de resolver un terremoto, cada jugador podría rotar 1 ficha ya situada a otra orientación, siempre que conserve una posición legal. Empieza con el jugador al que le toque el turno y sigue en el sentido de las agujas del reloj. Ninguna ficha podría ser girada más de una vez debido a un sólo terremoto. Los equipos de construcción en fichas giradas permanecen en su fragmento inicial, lo que podría provocar que hubiera más de un equipo de construcción por sección.

Ciudades gemelas: Usando 2 copias de *Seismic*, pon la primera ficha de San Andreas de forma normal y luego sitúa la segunda ficha de San Andreas a 8 espacios de distancia. Mezcla 4 fichas rectas, 4 curvas abiertas y 4 curvas cerradas con los 12 terremotos, poniendo 12 en la caja y mezclando las 12 restantes de nuevo en la pila de fichas. Cuando tiene lugar un terremoto *ambas* fichas de San Andreas se ven afectadas. El jugador al que le corresponda el turno escoge cual se ve afectada primero. Incluye a la otra ficha de San Andreas cuando calcules qué lado tiene más fichas, pero no la descartes. Si cualquier sección de autopista conecta directamente ambas fichas de San Andreas, cuenta con una bonificación de +10 además del +6 de cada ciudad.



CREDITS

Concept & Game Design: Ted Alspach
Editing & Project Coordination: Michelle Nephew
Cover Art: Steven Sanders
Cover & Rules Graphic Design: Michelle Nephew
Logo & Tile Graphic Design: Ted Alspach
Publisher: John Nephew

Translators: Gottfried Bartjes, Cyril Pasteau, Antonio Rico of Edge Entertainment
Special Thanks: Jerry Corrick & the gang at the Source
Playtesting: Chris Atkins, Dakota Alspach, Gage Alspach, Jennifer Alspach, Bob Brynildson, Jared Brynildson, David Clunie, Carl Dockhorn, Becky Dutcher, Jim McQuillan, Jesse Mundis, Shari Nakano, John Nephew,

Michelle Nephew, Mark Reed, Steve Samson, Karen Woodmansee

Seismic © 2006 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. Seismic is a trademark of Trident, Inc. All rights reserved. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher. Printed in Hong Kong.