



2 - 4 jugadores · 30 min · Cerveza no incluida

Objetivo

¡Construye tu cervecera y elabora tus propias cervezas artesanales! Consigue ingredientes, añade equipamiento, contrata personal y logra la mayor reputación al final de la partida.

Componentes

- 46 cartas de juego.
- 4 cartas de Recetas/Ingredientes.
- 3 cartones de reputación (el de la cerveza indica quién es el jugador inicial).
- 3 marcadores de reputación.

Nota: A 4 jugadores se juega por equipos. Por eso solo hay 3 cartones y 3 marcadores de reputación. Si vas a jugar una partida a 4 jugadores lee primero las reglas normales y después aplica las modificaciones indicadas al final.

Ingrediente
(malta, lúpulo, levadura, fruta o café)

Tipo de carta
(personal, equipamiento o bonus)



Nombre de la carta

Efecto al elaborar

Preparación

1. Cada jugador coge una carta de Recetas/Ingredientes, un cartón de reputación al azar y un marcador de reputación.



2. El jugador que tenga el cartón de reputación con la cerveza será el jugador inicial. Los jugadores colocan el marcador de reputación en la casilla "0" del cartón.

3. Baraja las 46 cartas de juego y reparte 4 cartas boca abajo a cada jugador. Estos las podrán consultar, pero no enseñárselas a los demás.



4. Coloca el mazo boca abajo en el centro de la mesa. A continuación roba 5 cartas y forma una fila boca arriba. Deja un espacio para el descarte que se formará durante la partida. Las cartas siempre se descartan boca arriba y pueden consultarse en cualquier momento.



Cómo se juega

El juego se desarrolla por turnos. El jugador inicial hace su turno y se continúa en sentido horario. En su turno un jugador realiza los siguientes pasos en orden (aunque algunos efectos de las cartas que haya jugado pueden modificarlo):

1. ROBAR DOS CARTAS. Cada carta puede ser robada de la fila o del mazo. Después de robar ambas cartas, si es necesario, rellena la fila de 5 cartas con cartas del mazo. Si el mazo de cartas se agota, baraja el descarte y forma uno nuevo.

2. REALIZAR UNA ACCIÓN. Escoge entre estas tres:

A- Mejorar tu cervecera: Coloca una carta de tu mano en tu área de juego. El efecto de la carta permanecerá activo durante toda la partida. Una vez la carta esté jugada como una mejora de tu cervecera (equipamiento, personal o bonus), el tipo de ingrediente de la carta no tiene ningún efecto (excepto para puntuar la carta bonus "Sala de Cata" al final de la partida). **No puedes tener en tu área de juego dos cartas con el mismo nombre.!**

B- Elaborar cerveza: Elige una receta de tu carta de Recetas/Ingredientes y descarta los ingredientes necesarios. Cuando juegas una carta como ingrediente, ignora cualquier otra información o efecto que tenga. Ten en cuenta también los efectos de las mejoras que le has hecho a tu cervecera porque algunas de ellas te dan puntos adicionales o te ahorran ciertos ingredientes.

Importante: Puedes descartar **dos cartas iguales** a modo de comodín como si fueran un ingrediente distinto.

C- Robar carta: Coge una carta de la fila o del mazo. Si robas una carta de la fila reponla con una carta del mazo.

3. FINALIZAR EL TURNO. Descarta de tu mano hasta quedarte con un máximo de 7 cartas.

Ejemplo de elaboración: Para elaborar una IPA necesitas 1 de malta, 2 de lúpulo y 1 de levadura. En tu mano tienes 1 de fruta, 1 de malta y 4 de lúpulo. Descartas 1 malta y 2 lúpulos y a continuación descartas las otras 2 cartas de lúpulo para convertirlas en la levadura que te falta. Tu reputación aumenta en 4 puntos: 3 puntos por elaborar una IPA y 1 punto porque en tu cervecera tienes contratado al "Experto en IPA y Porter".



Fin de la partida

Cuando un jugador **alcance o supere los 21 puntos** de reputación, activa el final de partida. La ronda actual se completa hasta llegar al jugador inicial de modo que todos hayáis jugado el mismo número de turnos.

A continuación, jugad todos una ronda más.!

Tras ella, cada jugador aplicáis los beneficios de las cartas bonus: "**Visita turística**", "**Sala de Cata**" y "**Gerente**" y añadís los puntos en vuestros cartones de puntuación. El que tenga más puntos será el ganador y, en caso de empate, aquel de vosotros que tenga más cartas en la mano. Si el empate persiste, los jugadores empatados compartís el honor de ser los mejores cerveceros locales.



Consejos

Cuando juegues cartas en tu cervecera, intenta jugar cartas que combinen entre ellas. Por ejemplo, “Experto en Lúpulo” combina muy bien con “Lupulizador”. Si has jugado ambas cartas, cada vez que elabores una IPA o una Lambic, obtendrás 2 puntos extra (uno por el efecto de cada carta).

Las cartas “Tras elaborar...”

Las cartas “**Turno de Noche**”, “**Granja**” y “**Productor de cebada**” tienen efecto después de que hayas ejecutado la acción de elaborar cerveza.



- Si tienes varias de estas cartas, tras elaborar una receta puedes elegir el orden en que usas sus efectos.
- Si usas el efecto de “**Turno de noche**” y realizas la mejora de tu cervecera añadiendo a tu zona de juego la carta “**Granja**” o “**Productor de cebada**” también puedes usar inmediatamente los efectos de esa carta recién jugada.
- Cuando usas “**Granja**” o “**Productor de cebada**” para robar una carta de la fila, esta se repone inmediatamente.



Reglas para 4 jugadores

Las partidas a 4 jugadores se juegan por equipos. Siéntate junto a tu compañero de forma que podáis construir vuestra cervecera entre los dos. Durante la preparación cada equipo recibe un cartón de reputación al azar, que coloca entre los dos jugadores, y un marcador que sitúan en la casilla “0”. El jugador sentado a la izquierda del cartón de reputación con la cerveza será el jugador inicial. Los jugadores del mismo equipo podéis compartir información y discutir la estrategia pero debéis hacerlo de manera pública de forma que el otro equipo pueda ver y oír todo.

La puntuación de reputación es conjunta. El primer equipo que alcance los 21 puntos activa el final del juego como en el modo normal. Todas las demás reglas son las mismas excepto:

1. En tu turno, tras realizar tu acción, puedes dar una carta de tu mano a tu compañero. Pasa la carta con cuidado para que el otro equipo no la vea. Tu compañero no puede rechazarla. Puedes discutir con tu compañero qué carta dar, pero esa discusión debe ser pública.

2. El orden de turno es de la siguiente manera: Cuando el jugador inicial haya terminado su turno, le toca al jugador del equipo rival que tiene sentado enfrente. A continuación jugará el segundo jugador del equipo 1 y la ronda terminará con el segundo jugador del equipo 2.



3. En caso de empate, gana el equipo que sume el mayor número de cartas en sus manos.

Efectos de las cartas

CARTA (nº de copias)	TIPO	EFEECTO
Barricas de roble (3)	Equipamiento	+1 Reputación si elaboras una Porter, Coffee Stout o Reserva Especial.
Cuba de maceración (3)	Equipamiento	Usa una malta menos si elaboras una Coffee Stout o Reserva Especial.
Experto en IPA y Porter (3)	Personal	+1 Reputación si elaboras una IPA o Porter.
Experto en lúpulo (3)	Personal	+1 Reputación si elaboras una IPA o Lambic.
Experto en malta (3)	Personal	+1 Reputación si elaboras una Porter o Coffee Stout.
Gerente (3)	Bonus	Al final de la partida, ganas +1 Reputación por cada carta de personal en tu cervecera.
Granja (3)	Equipamiento	Tras elaborar, puedes coger un lúpulo de la fila de cartas.
Laboratorio (3)	Equipamiento	+1 Reputación si elaboras una Lambic, Coffee Stout o Reserva Especial.
Lupulizador (3)	Equipamiento	+1 Reputación si elaboras una IPA, Lambic o Reserva Especial.
Maestro cervecero (3)	Personal	+1 Reputación si elaboras una Lambic, Coffee Stout o Reserva Especial.
Productor de cebada (3)	Personal	Tras elaborar, puedes coger una malta de la fila de cartas.
Sala de cata (4)	Bonus	Al final de la partida, ganas +1 Reputación por cada ingrediente diferente en tu cervecera.
Tanque de cocción (3)	Equipamiento	Usa un lúpulo menos si elaboras una Lambic o Reserva especial.
Turno de noche (3)	Personal	Tras elaborar, puedes jugar una carta de tu mano para hacer una mejora en tu cervecera.
Visita turística (3)	Bonus	Al final de la partida ganas +1 Reputación por cada carta de equipamiento instalado.



Agradecimientos: Adam O'Brien, Scott King, Mike Swiryn, Eric Handler, Matthew O'Malley, Josh Tempkin, Nick Ferris, Kevin Barefoot, Lauren Kologe, Melissa Merrell y el resto del Table Treasures Game Design Group.

Autor del juego: Ben Rosset
Diseño gráfico y arte: Christopher Kirkman

Edición española: Looping Games, S.L.
Adaptación gráfica: Pedro Soto
Traducción: Victor Cerrato

