

# SUPERSTORE 3000

## REGLAMENTO



Es el año 2964 y los centros comerciales están causando furor en toda la galaxia. ¿Cómo no volverse loco por un sitio lleno de establecimientos donde puede encontrarse de todo? El problema es que proliferan a tal ritmo que el Dispensador de Tiendas 3000™ no da abasto para mantenerlos bien surtidos a todos.

Con infinidad de astronaves y robocoches haciendo cola para entrar en los estacionamientos, los ingenieros deben ofrecer una experiencia comercial satisfactoria para las exigencias de los clientes que visitan sus complejos. Este método tan precipitado puede dar lugar a diseños de lo más estrambótico, ¡pero a nadie le importará mientras el cliente quede satisfecho!



## CONTENIDO

► 96 piezas de Módulo (todos con un Billete en el reverso) de 4 categorías distintas:



► 24 Tiendas de **Alimentación** (amarillas)



► 24 Tiendas de **Ocio** (azules)



► 24 Tiendas de **Moda** (verdes)



► 24 **Entradas** (rojas)



► 1 Dispensador 3000™



► 56 Clientes



► 4 piezas de Entrada principal



► 1 tablero de Estacionamientos



► 8 piezas de Estacionamiento (de 2 tipos: grises y marrones)



► 12 fichas de Dinero inicial (tienen un Billete por ambas caras)



► 3 Áreas recreativas por valor de 4 puntos



► 4 Áreas recreativas por valor de 6 puntos



► 7 Áreas recreativas por valor de 8 puntos

► 14 piezas de Área recreativa



► 3 de color rosa



► 6 de color naranja



► 7 de color morado

► 16 tarjetas de Área recreativa



► 4 reglas



► 12 fichas de Globos (3 azules, 3 verdes, 3 amarillas, 3 multicolor)



► 1 indicador de Participante inicial

## OBJETIVO DEL JUEGO

¡En *Superstore 3000*, sois ingenieros aspirantes en una competición por construir el centro comercial más extraordinario de todos los tiempos! Vuestro cometido es hallar la combinación idónea de tiendas y áreas recreativas para satisfacer las exigencias de los clientes que visiten vuestra creación.

¡En última instancia, solo el centro comercial más innovador podrá prosperar en el negocio! ¿Será tu diseño el afortunado, o tendrás que volverte con las manos vacías?

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

### PREPARAR LA ZONA COMÚN

Coloca el Dispensador 3000 **1** en el centro de la mesa (procura dejar un poco de espacio debajo para el Banco).

En partidas de 2 participantes, solamente se usan los Módulos y Globos que no tienen números. En partidas de 3 participantes se añaden los Módulos y Globos señalados con un 3+. Si hay 4 participantes, deberán utilizarse todos los Módulos y Globos (ver ilustración 1). Devuelve a la caja del juego todos los componentes que no se vayan a usar (si los hay); no los vais a necesitar.

Baraja los Módulos restantes y colócalos bocabajo en varios montones encima del Dispensador 3000 formando un suministro común **2**. Muestra 8 Módulos de este suministro y colócalos en los espacios del Dispensador 3000 **3**. Sitúa el tablero de Estacionamientos junto al Dispensador 3000 con los 8 Estacionamientos **4**.

Toma al azar 2 tarjetas de Área recreativa de color rosa y 3 tarjetas de Área recreativa de color morado. **En partidas de 4 participantes se añade 1 tarjeta adicional de color morado.** Devuelve a la caja las tarjetas de Área recreativa sobrantes. Elige al azar una cara de cada una de las tarjetas que has tomado (puedes lanzarlas al aire como si fuesen monedas) y sitúalas en el centro de la mesa: **estas serán las Áreas recreativas comunes para esta partida 5**.

Ilustración 1





**Atención:** el Área recreativa de la Sala de escape (B3, consulta el Apéndice en la página 10) presenta deliberadamente la misma condición en ambas caras. ¡Pero si te hace ilusión, puedes lanzarla al aire igualmente!

Toma las piezas de las Áreas recreativas comunes que se correspondan con estas tarjetas y amontónalas formando un suministro común que quede al alcance de todo el mundo **6**. Devuelve a la caja del juego las piezas de Área recreativa sobrantes.

Coloca los Globos seleccionados con los puntos de victoria a la vista **7** y los Clientes **8** al alcance de todo el mundo.

**Atención:** todos los Clientes son diferentes, pero pueden utilizarse indistintamente. No nos hacemos responsables de lo largas que pueden hacerse las partidas si los participantes se distraen buscando los más graciosos... y es que son tan graciosos...

## PREPARAR LAS ZONAS INDIVIDUALES

Cada participante recibe una pieza de Entrada principal aleatoria **A**, 3 fichas de Dinero inicial **B**, 3 Clientes **C**, una regla **D** junto con su correspondiente pieza de Área recreativa individual **E** y una tarjeta de Área recreativa de color naranja escogida al azar (bocabajo) **F**. Todas las fichas de Dinero inicial y las tarjetas que sobren se devuelven a la caja del juego sin mirarlas.

Cada participante se pone delante su Entrada principal, dejando un poco de espacio libre sobre la pieza (es el cimiento y **piso 1** de su centro comercial), y sitúa sus 3 Clientes **de pie** sobre los espacios designados de su Entrada principal. Cada participante también ha de colocar su regla a un lado de su Entrada principal. Esta regla permite al participante identificar con un vistazo discreto a qué piso pertenece cada Módulo, tanto en su propio centro comercial como en los de sus contrincantes (también sirve como recordatorio de que, en este juego, *planta baja* y *piso 1* son sinónimos). Por último, cada participante mira en secreto su tarjeta de Área recreativa individual para comprobar la condición que debe cumplir para construirla.

Finalmente, se elige un participante al azar y se le entrega el indicador de Participante inicial **G**.

Ya estáis listos para empezar la partida.

**Atención:** la ubicación de esta regla es irrelevante a la hora de construir Módulos; puedes recolocarla según sea necesario. Tampoco limita el número de pisos que puede tener tu centro comercial.



## PARTIDA DE 3 PARTICIPANTES





# TURNO DE JUEGO

El participante inicial empieza resolviendo el primer turno. Luego la partida continúa en sentido horario alrededor de la mesa con los turnos de los demás participantes hasta que se cumpla una de las 2 condiciones de fin de partida descritas en la página 7.

En su turno, cada participante debe resolver una de 2 acciones posibles:

## CONSTRUIR ALGO



## OBTENER DINERO.



U

## CONSTRUIR ALGO

Esta acción te permite añadir una pieza a tu centro comercial. Puede tratarse de un Módulo, un Área recreativa (común o individual) o un Estacionamiento.

### Construir un Módulo

Los Módulos del centro comercial pueden ser Tiendas (de **Alimentación**, **Ocio** o **Moda**) o bien **Entradas**.




Las Tiendas de **Alimentación**  pueden ser Restaurantes, Heladerías o Supermercados.



Las Tiendas de **Ocio**  pueden ser Teatros, Librerías o Gimnasios.



Las Tiendas de **Moda**  pueden ser de Decoración de interiores, Ropa o Peluquerías.



Las **Entradas** son los accesos por donde llegan nuevos Clientes al centro comercial en busca de Tiendas específicas. El icono que aparece junto al espacio designado para Clientes indica qué es lo que viene buscando ese Cliente en particular.

**Atención:** las **Entradas** no son Tiendas.

Elige uno de los 8 Módulos que están bocarriba en el Dispensador 3000. Si eliges uno de los Módulos de la fila inferior, no tienes que pagar nada por él. Si eliges un Módulo de la segunda fila, tienes que pagar 1 Billeto. Si te decides por un Módulo de la tercera fila, su precio será de 2 Billetes. Si eliges un Módulo de la fila superior, deberás pagar 3 Billetes por él. Estos precios aparecen impresos en el Dispensador 3000 a modo de referencia.

Los Billetes utilizados para adquirir Módulos se sitúan en el espacio semicircular que hay bajo el Dispensador 3000; esta zona se conoce como Banco (al principio de la partida, el Banco está vacío).

**Atención:** No hay diferencia entre las fichas de Dinero inicial y el reverso de las piezas de Módulos del centro comercial; los Billetes son todos iguales.

Coloca en tu centro comercial el Módulo que acabas de comprar. Un nuevo Módulo se puede colocar encima de la Entrada principal (sobre la mitad izquierda o la derecha, da igual), de un Estacionamiento, de otro Módulo o de la plataforma de un Área recreativa (ver ilustración 3 en la página 5).

**Consejo:** si quieres ganar más puntos, tendrás que agrupar Tiendas en cadenas. Una cadena es un conjunto de Tiendas de la misma categoría que se encuentran adyacentes en sentido horizontal o vertical. **2 Tiendas conectadas a una misma Área recreativa también se consideran parte de una misma cadena.** Para saber más sobre la puntuación, consulta la página 7.

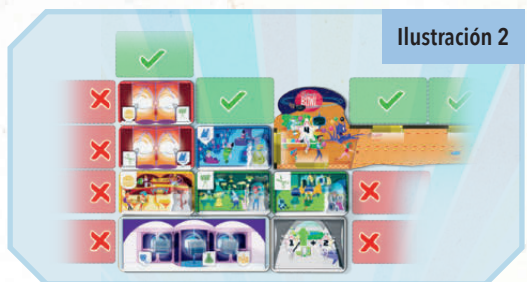
No pueden construirse Módulos en el piso 1 (la planta baja) ni tampoco flotando sin nada debajo que lo sustente (ver ilustración 2).

**Atención:** no puedes colocar un Módulo de tal forma que cubra otra pieza (Módulo, Área recreativa, Entrada principal o Estacionamiento) que ya estuviera presente en tu centro comercial (por pequeño que sea el solapamiento).

Si el Módulo que acabas de añadir es una **Entrada**, toma 2 Clientes del suministro común y sitúalos de pie en los espacios designados de la pieza.

Por último, desliza los Módulos del Dispensador 3000 hacia abajo para ocupar el hueco que ha quedado. Luego toma al azar un Módulo nuevo del suministro y colócalo en el espacio que ha quedado libre en la parte superior de esa columna.

**Atención:** después de añadir un Módulo a tu centro comercial, es posible que hayas satisfecho la demanda de algún Cliente. En ese caso, debes trasladar ese Cliente enseguida a la Tienda de destino. Para saber más sobre el movimiento de Clientes, consulta la página 6.





## Construir un Área recreativa

Una vez que cumplas el requisito para construir un Área recreativa, puedes usar una acción para construirla.

En cada partida habrá una selección de Áreas recreativas disponibles (tanto comunes como individuales). Todas esas Áreas recreativas presentan una condición en su tarjeta que debe cumplirse en tu centro comercial para que puedas construirla (si quieres saber más sobre estas condiciones, consulta el Apéndice de la página 10).

Para construir un Área recreativa, retira del juego su tarjeta (o muéstrala, si se trata de tu Área recreativa individual) y coloca su correspondiente pieza en tu centro comercial.

Las Áreas recreativas te proporcionarán 4, 6 u 8 puntos al final de la partida, así que procura no olvidarte de ellas.

Las Áreas recreativas tienen una o varias plataformas y mamparos que se pueden utilizar para construir sobre ellas nuevos Módulos u otras Áreas recreativas, siempre y cuando se respeten las reglas de construcción (ver ilustración 3).

La base de un Área recreativa debe quedar encima de cualquier otra pieza, pero la pieza del Área recreativa no puede solaparse con ninguna otra pieza (Módulo, Área recreativa, Entrada principal o Estacionamiento) ni siquiera parcialmente (ver ilustración 4). Tampoco puede asomar por debajo del piso 1 de tu centro comercial. Puedes utilizar cualquiera de las 2 caras de un Área recreativa, pero no está permitido colocar la pieza del revés.

Las Áreas recreativas pueden abrir nuevas columnas, bloquear otras y en general cambiar el aspecto visual de tu centro comercial. ¡Planifica bien su colocación!

**Las Áreas recreativas no interfieren con el movimiento de los Clientes ni tampoco evitan que se formen cadenas de Tiendas de la misma categoría.**

**Atención:** nadie puede quitarte tu Área recreativa individual, pero no pierdas de vista los centros comerciales de tus contrincantes porque igual construyen un Área recreativa común y te privan de la oportunidad de construirla tú.

Ilustración 3

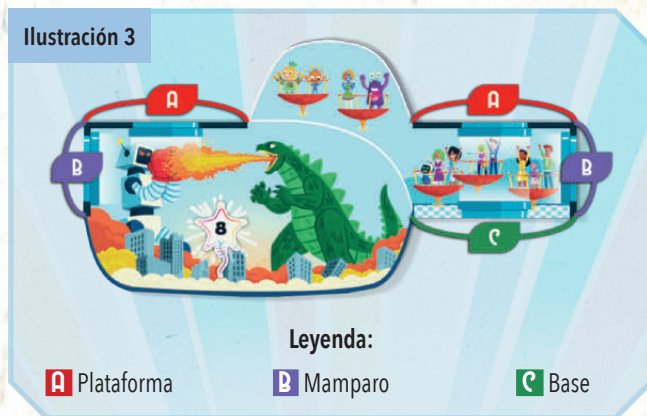


Ilustración 4





## Construir un Estacionamiento


Puedes usar tu acción para construir un Estacionamiento de color gris en cuanto tengas al menos 1 Módulo de cada categoría (**Alimentación, Ocio, Moda y Entrada**) en tu centro comercial, o uno de color marrón en cuanto tengas al menos 2 Módulos de cada categoría. **Solo puedes construir 1 Estacionamiento en tu turno, y únicamente puedes tener 1 de cada tipo (gris o marrón) en tu centro comercial.**

Si cumples los requisitos indicados y decides construir un Estacionamiento, elige uno del tipo permitido (nada te impide construir el marrón antes que el gris, siempre y cuando cumplas los requisitos) y sitúalo en el piso 1, adyacente a la Entrada principal o al otro Estacionamiento (si ya lo habías construido). A partir de entonces podrás construir Módulos y Áreas recreativas encima del nuevo Estacionamiento. Cada Estacionamiento indica la cantidad de puntos que otorga al final de la partida. La mayoría tienen también un efecto de juego asociado; estos efectos se describen con mayor detalle en el Apéndice de la página 11.

**Atención:** después de añadir un Estacionamiento marrón a tu centro comercial, es posible que hayas satisfecho la demanda de algún Cliente. Si se da el caso, traslada ese Cliente a su destino inmediatamente. Más adelante se explica mejor el movimiento de los Clientes.

## OBTENER DINERO

En vez de construir, puedes obtener dinero.

Para ello, toma uno de los Módulos de la fila de abajo del Dispensador 3000 (y solamente de esa fila, como advierte el icono ) , dale la vuelta para convertirlo en un Billete y deposítalo en tu zona individual. Luego toma otro Billete del Banco por cada Módulo de la misma columna que pertenezca a la misma categoría que el Módulo que has elegido. Si no quedan bastantes Billetes en el Banco, toma tantos como puedas hasta que se acaben.

**Atención:** los Módulos que se convierten en Billetes permanecen así durante el resto de la partida.

Por último, desliza todos los Módulos hacia abajo en el Dispensador 3000 para ocupar el hueco que ha quedado libre. Luego toma al azar uno nuevo del suministro y colócalo en el espacio que ha quedado libre en la parte superior de esa columna.

### Ejemplo:

Si decidieras obtener dinero en esta situación, podrías optar por la **Entrada** de la izquierda, que te proporcionaría 1 Billete al darle la vuelta (pues no hay más **Entradas** en la columna izquierda), o bien la Tienda de **Ocio** de la derecha, que te daría 2 Billetes en total porque hay otra Tienda de **Ocio** en esa misma columna (la pieza de abajo cuenta como uno, más otro que tomarías del Banco si quedase alguno).



## TRASLADAR CLIENTES

Cada participante empieza la partida con 3 Clientes en su Entrada principal, y cada uno de ellos querrá visitar una Tienda específica. El icono que aparece junto al espacio de cada Cliente indica cuál es la demanda que quiere satisfacer.

Además, cada **Entrada** y algunos Estacionamientos proporcionan Clientes adicionales. Solo puede haber 1 Cliente en cada Tienda. Si una Tienda ya está ocupada, no podrán colocarse otros Clientes en ella (pero sí podrán pasar por ellas al moverse por el centro comercial).

Para satisfacer la demanda de tu Cliente, debes tener en tu centro comercial una Tienda vacía con el icono correspondiente. Un Cliente puede trasladarse un máximo de 3 piezas para llegar a la Tienda que busca. Este movimiento puede realizarse en sentido horizontal o vertical, pero jamás en diagonal. Las piezas de Área recreativa no se cuentan de cara a este límite de 3 movimientos.

**Atención:** la **Entrada principal** está adyacente a las dos piezas que tiene encima en el piso 2 y a los Estacionamientos que tenga al lado. Las Áreas recreativas se consideran adyacentes a todas las piezas que estén conectadas a ellas, ya sea mediante una plataforma, un mamparo o una base (ver ilustración 5).

Tan pronto satisfagas una demanda, traslada tu Cliente a esa Tienda y **tumbalo**. Si al colocar una **Entrada** ya hay una Tienda a la que pueda trasladarse un Cliente, debes hacerlo de inmediato. En caso de que haya varias Tiendas, puedes elegir en cuál de ellas se coloca el Cliente. Cuando añadas una pieza a tu centro comercial, podría cubrir un hueco de tal modo que permita a un Cliente llegar a un destino que previamente fuese inalcanzable, así que procura comprobar todas las rutas posibles cada vez que coloques una pieza nueva. Un Cliente tumbado está satisfecho y se quedará en la Tienda hasta el final de la partida.

### Leyenda:

-  Plataforma
-  Mamparo
-  Base



Ilustración 5





**Consejo:** cuantos más Clientes satisfechos tengas, más puntos ganarás (ver más adelante).



**Ejemplo:**

**CLIENTE A** Este Cliente está en la Entrada principal y quiere ir a un **Teatro**. Solo está a 1 pieza de distancia, por lo que **A** se traslada hasta ella.

**CLIENTE B** Este Cliente está en la Entrada principal y quiere ir a una **Peluquería**. Como está a 2 piezas de distancia, **B** se traslada hasta ella.

**CLIENTE C** Este Cliente también está en la Entrada principal, y quiere ir a un **Restaurante**. Pero el único **Restaurante** del centro comercial se encuentra a 4 piezas de distancia, así que de momento **C** deberá quedarse en la Entrada principal.

**CLIENTE D** Este Cliente está en una **Entrada** y quiere ir a una **Heladería**. La Tienda está a 3 piezas de distancia (recuerda que las Áreas recreativas no se cuentan al calcular las distancias), por lo que **D** se traslada hasta ella.

**CLIENTE E** Este Cliente también está en una **Entrada** y quiere ir al **Teatro**, que está solamente a 1 pieza de distancia. Pero esa Tienda ya está ocupada, de modo que **E** no puede trasladarse a ella. El **Teatro** del piso 6 está a 5 piezas de distancia, así que le queda demasiado lejos.

**CLIENTE F** Este Cliente quería ir a una Tienda de **Moda** cualquiera cuando se añadió el Estacionamiento marrón al centro comercial. Había una Tienda de **Diseño de interiores** a 3 piezas, por lo que **F** se trasladó inmediatamente hasta ella.



## FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIONES

El fin de la partida tiene lugar en cuanto se reúne una de las 2 condiciones siguientes:

- Se coloca el último Módulo del suministro en el Dispensador 3000.
- Se construye la última Área recreativa **común**.

La partida continúa hasta el final de la ronda actual para que todo el mundo haya tenido ocasión de jugar el mismo número de turnos. A continuación, los participantes calculan sus puntuaciones finales:

- 1 Cada participante retira de su centro comercial todos los Clientes insatisfechos (los que aún siguen de pie); no le proporcionan puntos. Luego devuelve al Banco todos los Billetes que no haya usado; tampoco se anotarán puntos por ellos.
- 2 Se reparten entre los participantes los Globos multicolor que se apartaron al principio de la partida: el de mayor valor se otorga al participante que tenga el mayor número de Clientes satisfechos en su centro comercial, y los demás se entregan al resto en orden descendente de valor. En caso de empate, la ficha de Globos de mayor valor se otorga al participante que tenga un Cliente en el piso más alto de todos los centros comerciales, tomando como referencia los números de su regla. Si el empate persiste, se comparan las posiciones de los Clientes una por una hasta que alguien tenga un Cliente más alto que los demás o hasta llegar al piso 1. Si esto ocurre y aún no se ha logrado desempatar, el participante que esté más lejos del participante inicial recibe la ficha de Globos de mayor valor.
- 3 A continuación, cada participante cuenta el número de piezas que tiene en su cadena azul más numerosa (las Tiendas de **Ocio** conectadas en sentido horizontal y vertical, o a través de Áreas recreativas), y se reparten entre ellos los Globos azules que se apartaron al principio de la partida. La ficha de Globos azul de mayor valor se otorga al participante que tenga la cadena más numerosa, y los demás se entregan al resto en orden descendente de valor. Los empates se resuelven en función del número de Clientes satisfechos que haya en esas cadenas. Si el empate persiste, la ficha se cede al participante con un Cliente satisfecho que ocupe el piso más alto dentro de la cadena (comparándolos uno por uno si fuese necesario) o el participante que esté más lejos del participante inicial si el empate aún persiste tras alcanzar el nivel inferior de la cadena.
- 4 Se repite el mismo procedimiento con las cadenas amarillas (las Tiendas de **Alimentación**).
- 5 Se repite el mismo procedimiento con las cadenas verdes (las Tiendas de **Moda**).
- 6 Cada participante suma los valores de todos los Globos que ha recibido su centro comercial para determinar su puntuación final (aparte de las fichas de Globos, algunas de las Áreas recreativas y Estacionamientos también proporcionan puntos). En caso de empate, la persona que gana la partida es el participante empatado que tenga la ficha de Globos multicolor con el valor más alto.





# EJEMPLO DE CÁLCULO DE PUNTUACIÓN EN UNA PARTIDA DE 3 PARTICIPANTES





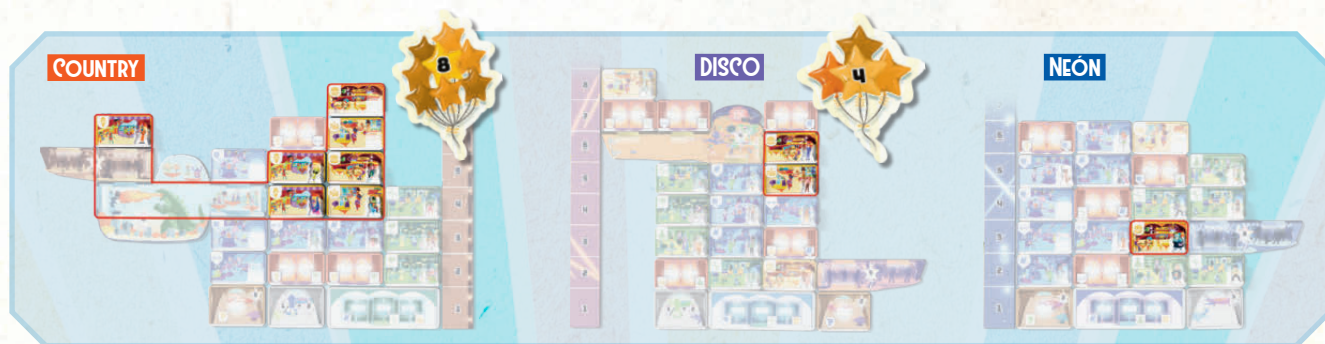


Una vez retirados todos los Clientes insatisfechos, los participantes cuentan los que quedan en sus centros comerciales. El participante Disco va en primer lugar con 12 Clientes, así que recibe la ficha de Globos multicolor de 10 puntos. Le sigue el participante Neón con 11 Clientes, y obtiene la ficha de Globos multicolor de 5 puntos. El participante Country acaba en último lugar con 10 Clientes y no recibe nada.

A continuación, los participantes calculan los puntos obtenidos por las Tiendas de **Ocio**. El participante Neón encabeza el recuento con una cadena de 7 Tiendas de **Ocio** y recibe la ficha de Globos azul de 8 puntos. El participante Country queda en segunda posición gracias a su cadena de 5 Tiendas de **Ocio** (el Área recreativa no rompe la cadena) y recibe la ficha de Globos azul de 4 puntos. La cadena de **Ocio** del participante Disco consta de 4 Tiendas, por lo que no recibe nada.



Ha llegado el momento de contar las Tiendas de **Alimentación**. El participante Country ocupa el primer lugar con una cadena de 7 Tiendas de **Alimentación** (8 puntos). El participante Disco termina en segundo lugar con una cadena de 2 Tiendas de **Alimentación** (4 puntos), y el participante Neón termina en último lugar con una cadena de solo 1 Tienda de **Alimentación** que no le aporta ningún punto.



Por último, se repite el mismo procedimiento con las cadenas de **Moda**. El participante Neón va en cabeza con una cadena de 5 Tiendas de **Moda** (8 puntos). Las cadenas de **Moda** más numerosas de los participantes Country y Disco consisten en 3 Tiendas con 3 Clientes satisfechos en ambos casos. El participante Disco recibe la ficha de Globos verde de 4 puntos porque el Cliente del piso más alto en la cadena evaluada está en el piso 5 de su centro comercial, mientras que el del participante Country está en el piso 4.



En lo referente a los Estacionamientos, el participante Disco se anota 7 puntos (5 por el Estacionamiento gris gracias a los 3 Clientes satisfechos de las Tiendas de **Moda** que tiene encima, y otros 2 por el Estacionamiento marrón). El participante Neón se anota 5 puntos (2 por el Estacionamiento marrón y 3 más por el gris). El participante Country también se anota 5 puntos (2 por el Estacionamiento marrón y 3 por el gris debido a que tiene un Cliente satisfecho encima).

Para determinar las puntuaciones finales, los participantes suman los valores de todos los Globos que han recibido sus centros comerciales (por fichas de Globos, Áreas recreativas y Estacionamientos): la persona que gana la partida es el participante Disco con 35 puntos, seguida del participante Neón con 32 puntos y el participante Country que acaba en último lugar con 31 puntos.




# APÉNDICE: ÁREAS RECREATIVAS Y ESTACIONAMIENTOS

Las Áreas recreativas solo pueden construirse cuando el centro comercial de un participante cumple los requisitos estipulados. La ubicación de los Módulos y la presencia de Clientes solo será relevante cuando así lo especifiquen los requisitos de construcción. Cada tarjeta de Área recreativa contiene iconos para recordar en qué consisten esos requisitos, pero a continuación te ofrecemos una explicación más detallada de los mismos.


## ÁREAS RECREATIVAS INDIVIDUALES


Todas las Áreas recreativas individuales tienen la misma forma y valen 6 puntos, pero los participantes deben cumplir igualmente sus condiciones para poder construirlas.


### Pubs (Rock n' Roll, Disco, Neón y Country)





A1 A2 A3 A4 A5 A6


**1**  **5+** ➔ 1 Tienda de cada categoría (Alimentación, Ocio, Moda) en el piso 5 o superior


**4**  ➔ 4 Clientes satisfechos en la misma columna

**3**  ➔ 3 Clientes satisfechos en el mismo piso

**1**  **8+** ➔ 1 Módulo cualquiera en el piso 8 o superior

**3**  ➔ 3 Módulos de la misma categoría en el mismo piso

**1**  **6+** ➔ 1 Cliente satisfecho en el piso 6 o superior



## ÁREAS RECREATIVAS COMUNES

Las Áreas recreativas comunes están disponibles para todo el mundo, cualquiera puede construirlas si su centro comercial cumple las condiciones indicadas en la tarjeta seleccionada para la partida.



B1

**2**  ➔ 2 Entradas vacías (sin Clientes)

**1**  **6+** ➔ 1 Entrada vacía (sin Clientes) en el piso 6 o superior



B2

**4**  ➔ 4 Entradas

**3**  ➔ 3 Módulos de la misma categoría alineados en diagonal (no tienen por qué estar en contacto)



B3

**7**  ➔ 7 Billetes delante de ti (no tienes que gastarlos para construir esta Área recreativa)



C1

**1**  **9+** ➔ 1 Módulo de cada categoría (Alimentación, Ocio, Moda, Entrada) en el piso 9 o superior

**1**  **10+** ➔ 1 Cliente satisfecho en una Tienda de Alimentación en el piso 10 o superior



C2

**4**  ➔ 4 Clientes satisfechos en Tiendas que estén alineadas en diagonal (no tienen por qué estar en contacto)

**1**  **10+** ➔ 1 Cliente satisfecho en una Tienda de Moda en el piso 10 o superior



C3

**6**  ➔ 6 Tiendas de Alimentación

**5**  ➔ 5 Clientes satisfechos en Tiendas de Alimentación





### Astrocine



➔ 6 Tiendas de **Ocio**



➔ 5 Clientes satisfechos en Tiendas de **Ocio**



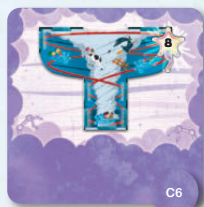
### Casa embrujada



➔ 6 Tiendas de **Moda**



➔ 5 Clientes satisfechos en Tiendas de **Moda**



### Carrusel huracán



➔ 4 Módulos de la misma categoría en el piso 5 o superior



➔ 1 Cliente satisfecho en una Tienda de **Ocio** en el piso 10 o superior



### Acuario



➔ 4 Módulos de cada categoría (**Alimentación, Ocio, Moda, Entrada**)



➔ 3 Clientes satisfechos en Tiendas de **Ocio**,  
➔ 3 Clientes satisfechos en Tiendas de **Alimentación**  
y 3 Clientes satisfechos en Tiendas de **Moda**

## ESTACIONAMIENTOS

En cuanto tengas al menos 1 Módulo de cada categoría (**Alimentación, Ocio, Moda, Entrada**) en tu centro comercial, podrás construir cualquier Estacionamiento gris.

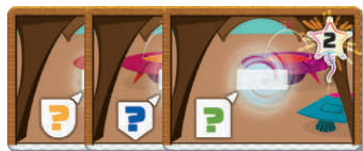


➔ Esta pieza proporciona 2 puntos, más 1 punto adicional por cada Cliente satisfecho en una Tienda de la categoría indicada que esté por encima en la misma columna.



➔ Esta pieza proporciona 3 puntos.

En cuanto tengas al menos 2 Módulos de cada categoría (**Alimentación, Ocio, Moda, Entrada**) en tu centro comercial, podrás construir cualquier Estacionamiento marrón.



➔ Coloca un Cliente sobre esta pieza. Querrá ir a una Tienda de la categoría indicada. Además, esta pieza proporciona 2 puntos.



➔ Esta pieza proporciona 3 puntos.







**DISEÑO DEL JUEGO:**  
**RODRIGO REGO**

Tengo publicados un montón de juegos en mi Brasil natal y también otros cuantos en todo el mundo, como *Savernake Forest* y *How Dare You*. Siempre he disfrutado diseñando juegos de colocación de piezas con formas distintas a los rectángulos y hexágonos tradicionales, así que *Superstore 3000* nació de mi deseo de usar piezas poco convencionales y la pasión de mi infancia por ese famoso videojuego *SimTower*.

La fase de diseño fue tan larga y caótica como los centros comerciales que vais a construir con este juego, y el producto finalizado me parece tan satisfactorio como la culminación de una jugada perfecta. Quiero dar las gracias de todo corazón a todos los que participaron en las pruebas de juego y me ayudaron a mejorar el juego, y a Space Cowboys por creer en mi idea y desarrollarla hasta la perfección.

## CRÉDITOS



**ILUSTRACIONES:**  
**RYAN GOLDSBERRY**

Soy un ilustrador, animador y padre de cinco críos con una esposa estupenda... lo que significa que llevo por lo menos veinte años sin dormir en condiciones. Me crié en el mundo de neón de los años 80 con héroes como He-Man, las Tortugas Ninja y películas increíbles como *Los Goonies*.

Hoy en día paso la mayor parte del tiempo pegado a una pantalla brillante que me quema las retinas mientras intento crear algo chulo. Y cuando no me dedico a eso, estoy fuera explorando y riendo con mi familia.



Traducción: **Asmodee Iberica**

Revisión: **Joaquín C. Martín-Rayó**

Superstore 3000 is published by **Asmodee Group - SPACE Cowboys**

47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - FRANCE

© 2024 SPACE Cowboys. All rights reserved.

Get the latest news about Superstore 3000 and SPACE Cowboys at [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr),

SpaceCowboysFR, space\_cowboys\_officiel, and SpaceCowboys1.