

Manual

Avenida D.Sastre

Idea de juego

Avenida D. Sastre te invita a gestionar la construcción y reparación de tu casa una y otra vez para hospedar a turistas interesados en quedarse contigo. Compra, construye, repara o prueba tu suerte en el mercado de construcción para darle la comodidad necesaria a tus turistas. Maneja tus recursos, y presta atención a las acciones de tus vecinos mal intencionados que sabotearán tu casa para que seas presa fácil de un desastre natural. ¿Lograrás ser el dueño de la casa que más turistas hospede?

Objetivo

El objetivo es obtener la mayor cantidad de puntos posibles construyendo nuevos espacios y hospedando a turistas.

Componentes

- 4 Terrenos de construcción
- 40 Cartas de eventos y desastres
- 48 Piezas de casa
- 8 Piezas de casa iniciales
- 20 Cartas de turistas
- 4 Cartas de turistas iniciales
- 4 Cartas de ayuda
- 1 Marcador de primer jugador
- 8 Fichas de seguro
- 1 Reglamento

Preparación de la partida



Cada jugador comienza con un terreno, dos piezas de casa iniciales, un turista inicial y dos cartas de evento. En el centro de la mesa se preparan el mercado de construcción, una oferta de 3 turistas, el mazo de eventos y desastres y las fichas de seguro.

1. Reparte un **terreno de construcción** y dos **piezas de casa iniciales** y una **carta de ayuda** a cada jugador. Coloca las piezas iniciales en el medio de la planta baja de tu terreno, adyacentes, del lado de color. En partidas de 2 o 3 jugadores regresa las **piezas de casa iniciales** a la caja de juego.
2. Toma las piezas de casa restantes, barájalas y colócalas boca arriba al alcance de todos. Este será el **mazo de construcción**. Prepara el **mercado de construcción** revelando una fila de **piezas de casa** igual a la cantidad de jugadores más uno.
3. Toma las **cartas de turistas iniciales**, barájalas y reparte una **boca abajo** a cada jugador. Las cartas de turistas iniciales sobrantes se regresan a la caja de juego. Toma las cartas de turistas, barájalas y colócalas boca abajo al alcance de todos, estas forman el mazo de turistas. Revela 3 cartas de turistas en una fila.
4. Toma las **cartas de turistas**, barájalas y colócalas boca abajo al alcance de todos, estas forman el **mazo de turistas**. Revela 3 cartas de turistas en una fila.
5. Toma las **cartas de eventos y desastres**, barájalas y colócalas boca abajo al alcance de todos, estas forman el **mazo de eventos y desastres**. Reparte 2 cartas de evento (verde) a cada jugador. Si sale alguna de desastre (roja), se devuelve al mazo y se mezcla.
6. Coloca las **fichas de seguro** al alcance de todos.
7. Finalmente define al primer jugador. Sugerimos que sea el último en haber salido de casa. Entrega el **marcador de primer jugador** a quien haya sido elegido.

Desarrollo del turno

Cada turno se desarrolla en cinco fases:

- **Fase A - Repón turistas:** Revela turistas hasta volver a tener 3 disponibles en la mesa.
- **Fase B - Roba eventos y desastres:** Roba hasta obtener dos nuevos eventos. Los desastres (cartas rojas) que surjan durante este proceso se resuelven de inmediato. Una vez que hayas jugado 2 cartas de , ya no debes jugar más de estas cartas. Continúa tu búsqueda de al menos 2 cartas de evento y deja el resto de cartas de desastre  no jugadas en el tope del mazo.
- **Fase C - Trabaja en tu propiedad:** Realiza hasta 3 acciones, pudiendo repetirlas:
 1. COMPRAR: Tomar una pieza de casa del mercado y llevarla a tu mano.
 2. CONSTRUIR: Colocar una pieza de casa de tu mano en el tablero de construcción.
 3. REPARAR: Voltar una pieza de casa hacia el lado bien construido.
 4. ASEGURAR TU CASA: Tomar una ficha de seguro (puedes tener máximo 2 a la vez).
 5. TOMAR TURISTA: Reservar una carta de turista boca arriba y llevarla a tu mano.
 6. FERIA DE CONSTRUCCIÓN: Barajar el mercado de piezas de casa actual, el descarte y la pila de piezas, revelando un nuevo mercado.

Las cartas de evento no consumen acciones y permiten obtener ventajas, defenderse o interferir con los vecinos. Puedes jugar un máximo de 3 cartas de evento de tu mano en tu turno.

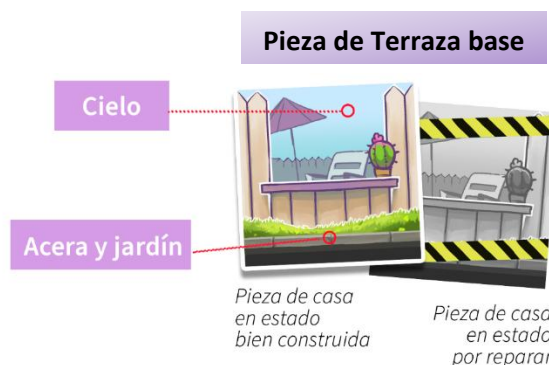
- **Fase D - Hospeda turistas:** Cada turista exige determinadas características de la propiedad. Si cumples sus requisitos, puedes hospedarlo. Durante esta fase puedes recibir todos los turistas que puedas satisfacer, tanto de tu mano como de la oferta visible. Una misma casa puede cumplir los requisitos de varios turistas.
- **Fase E - Fin de turno:** Ajusta tu mano al límite permitido, el máximo de mano es 6, esto incluye cartas y losetas. Pasa el marcador de turno al siguiente jugador.

Reglas de construcción

- Las piezas se deben colocar adyacentes entre sí de manera ortogonal.
- Se debe construir de abajo hacia arriba. No puede haber piezas flotantes.
- Si se destruye una parte de la casa y queda un espacio vertical entre piezas, la(s) pieza(s) de arriba será(n) descartada(s).
- Si se destruye una parte de la casa y queda un espacio horizontal entre piezas base, el lado con menos piezas no contará para cumplir los requisitos de los turistas mientras esté separado de la casa. En caso de que queden igual número de piezas a cada lado, elegir el lado que más convenga.

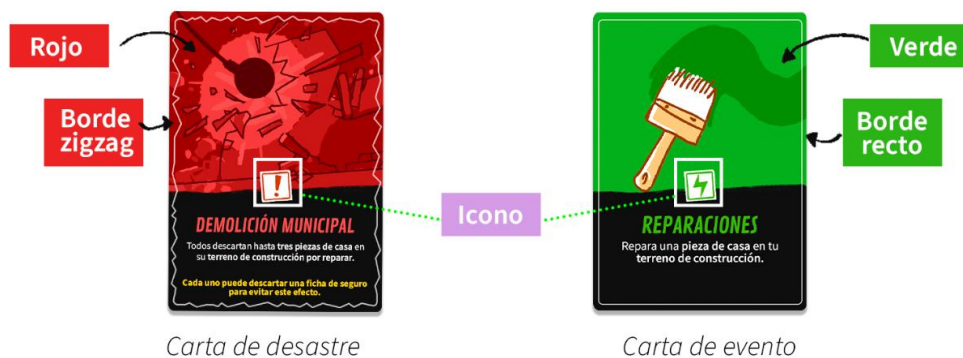
Tipos de pieza de casa

- Las piezas de casa tienen indicadores gráficos para saber en qué nivel se colocan.
- Las piezas base tienen una acera y un jardín. Las piezas intermedias no tienen ni acera, ni jardín, ni cielo. Y las piezas de techo tienen cielo (lo que significa que no se puede colocar otra pieza encima).
- La *terraza base* es la única pieza base que no puede tener otras piezas encima ¡tiene cielo!



Mazo de eventos y desastres

Este está compuesto por cartas de evento (verdes, con borde liso y a veces con el ícono ) y cartas de desastre (rojas, con borde zigzagueante y el ícono de ) .



Jugar inmediatamente: Cuando robes una carta con este ícono, revélala inmediatamente y realiza su efecto. Luego descártala.



Jugar en cualquier momento: Cuando robes una carta de este tipo, puedes conservarla en tu mano. Posteriormente, puedes utilizarla en tu turno o fuera de tu turno en respuesta a cartas de evento dirigidas hacia ti o cuando lo creas conveniente.

- **El resto de cartas** del mazo de eventos que no contengan los íconos anteriores pueden jugarse en cualquier momento de tu turno desde el momento en que las robas.
- Cuando dos o más jugadores juegan cartas de evento en secuencia, los efectos se resuelven **desde la más reciente hasta la que se puso primero**. Solo cartas con  pueden responder en una pila de efectos.
- **Ejemplo:** Si el jugador A juega un evento de demolición inesperada, dirigida hacia el jugador B, este último puede usar su carta de **No** para prevenir el descarte de su pieza de casa.

Condición de término/Conteo de puntaje

- Cuando un jugador termina su turno con **3 o más turistas hospedados**, se activa la última ronda y los demás disponen de un turno final. Después se suman los puntos de los turistas, las piezas de casa en tu tablero de construcción y una bonificación para quien inició la última ronda. **El jugador con más puntos gana.**
- Puntuación: Suma los puntos en la parte superior derecha de las cartas de turista. Suma 1 punto por cada pieza de casa en su lado *bien construido* en tu terreno de construcción. Las piezas *por reparar* otorgan 1 punto por cada 2 piezas y una bonificación de 2 puntos para quien inició la última ronda.
- Desempate: El jugador con más piezas de casa *bien construidas* en su terreno de construcción, será el ganador. Si el empate persiste, comparten la victoria.

