

Valpo!

2 a 5 jugadores | +8 años | 10 a 15 minutos

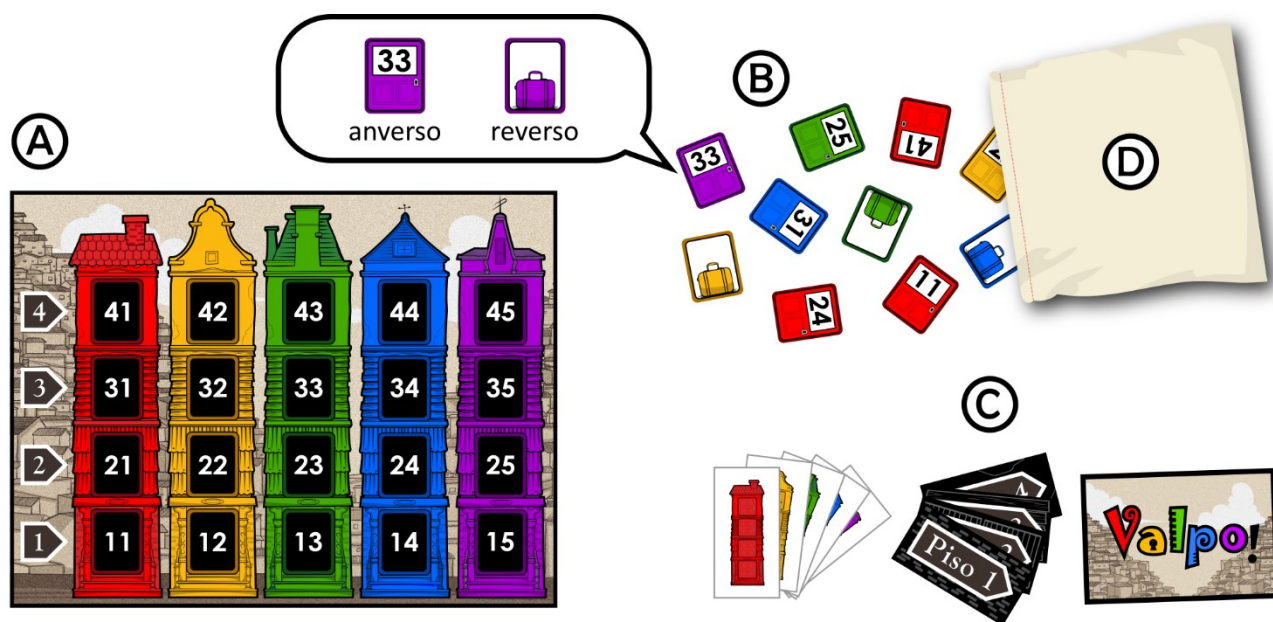
Idea y objetivo del juego

Los barrios de Valpo se han llenado de visitantes y tú, como agente inmobiliario, serás quien se encargue de ayudarlos a encontrar un hogar entre sus edificios.

En *Valpo!* cada cartón “tipo bingo” representa un barrio de cinco edificios de distintos colores, con cuatro departamentos —o casillas— cada uno.

Para ganar, obtén más puntos que tus rivales escogiendo fichas y haciendo coincidir sus números y colores con las casillas de tu cartón. También podrás conseguir puntos adicionales al completar edificios, pisos o, incluso, llenando todo tu barrio.

Componentes



A) 5 cartones de barrio, B) 100 fichas numeradas, en cinco colores distintos, C) 10 medallas de logro (5 de edificio, 4 de piso y 1 de *Valpo!*) y D) 1 bolsa de tela.

Preparación

1. Introduce las 100 fichas en la bolsa.
2. Entrega un cartón para cada participante.
3. Deja las medallas de edificio y de piso a un costado de la mesa.
4. Entrega la medalla de *Valpo!* —que hasta el final de la partida funcionará como ficha de jugador inicial— a la persona que más recientemente haya visitado Valparaíso.

Desarrollo de la partida

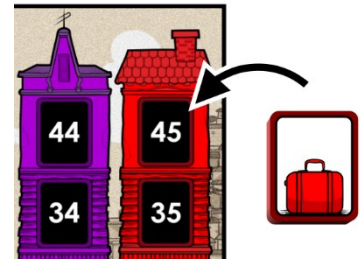
Una partida de *Valpo!* se juega en una serie de rondas. En cada ronda:

1. Forma al centro de la mesa un mercado común tomando al azar, desde la bolsa, la siguiente cantidad de fichas:
 - 10 fichas en partidas de 2 jugadores.
 - 15 fichas en partidas de 3 jugadores.
 - 20 fichas en partidas de 4 o 5 jugadores.
2. Comenzando por el jugador inicial y continuando en sentido horario, cada participante elige una ficha del mercado y la pone en una casilla de su cartón siguiendo alguna de las reglas de colocación descritas más adelante. Cuando el mercado se agota, la ronda termina.
3. Una vez finalizada la ronda, otorga cada medalla de logro a quien se la haya adjudicado (ver “obtener medallas de logro”) y entrega la ficha de jugador inicial (*Valpo!*) a quien esté a la izquierda del anterior jugador inicial.

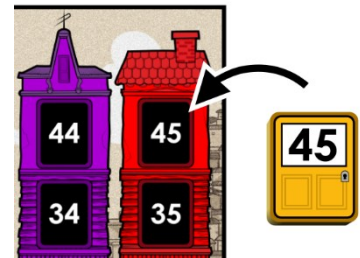
Colocar fichas

Cada ficha puede emplearse de una de las siguientes maneras:

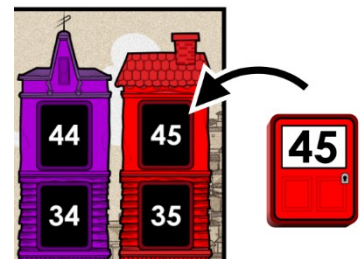
a) Coincidencia solo por color (*visitante*): Coloca la ficha con la maleta hacia arriba (pues aquí no importa su número), en cualquier casilla que pertenezca **SOLO a un edificio de su mismo color**. Los visitantes **NO otorgan puntos por sí solos**, pero permiten completar edificios, pisos o barrios.



b) Coincidencia solo por número (*arrendatario*): Coloca la ficha (con el número hacia arriba) en la casilla correspondiente a su **mismo número**, pero **en un edificio de distinto color**. Cada arrendatario otorga **1 punto** al final de la partida.



c) Coincidencia exacta por color y número (*propietario*): Coloca la ficha (con el número hacia arriba) en la casilla correspondiente a su **mismo número y color del edificio**. Cada propietario otorga **2 puntos** al final del juego.



También puedes poner una ficha, respetando las reglas de colocación descritas, **sobre otra ficha de menor valor** que ya esté en una casilla, **con un máximo de dos fichas apiladas**. Solo la ficha visible cuenta para todos los efectos del juego.



IMPORTANTE: En ninguno de los casos puedes mover una ficha una vez colocada.

Además, si no quieres o no puedes colocar una ficha legalmente, descártala en la caja.

Obtener medallas de logro

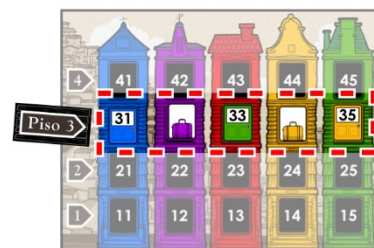
Las medallas se adjudican solamente al finalizar cada ronda. Cada medalla puede ser entregada una sola vez durante la partida.

a) Medallas de edificio (+3 puntos cada una):

La persona que complete todas las casillas de un edificio obtiene la medalla correspondiente.

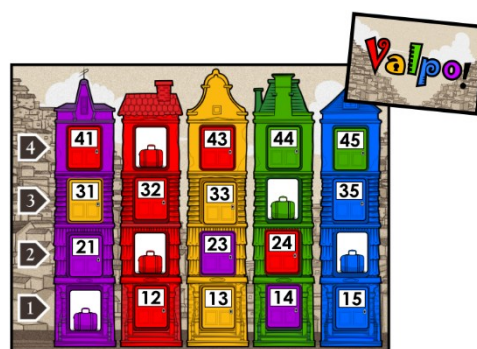


b) Medallas de piso (+4 puntos cada una): El participante que complete todas las casillas de un mismo piso obtiene la medalla correspondiente.



IMPORTANTE: Para obtener una medalla de edificio o de piso, la zona correspondiente **NO PUEDE** contener más de dos visitantes visibles.

c) Medalla de Valpo! (+5 puntos): Quien complete al final de la partida todas las casillas de su barrio –independiente de su número de visitantes–, se queda con la medalla de *Valpo!*



Desempates

Cuando dos o más participantes cumplen los requisitos para una misma medalla, gana quien tenga más residentes (es decir, arrendatarios y propietarios) en la zona evaluada. Si persiste el empate, gana quien tenga más propietarios. Si el empate continúa, la medalla queda fuera del juego y nadie la obtiene.

Final de la partida

Cuando un participante completa todas las casillas de su barrio, se desencadena el final de la partida. La ronda continúa hasta el final de la vuelta en curso, es decir, hasta que juegue el participante situado inmediatamente antes de quien desencadenó el final de la partida.

Al concluir esa ronda se adjudican las medallas pendientes, incluida la medalla de *Valpo!*

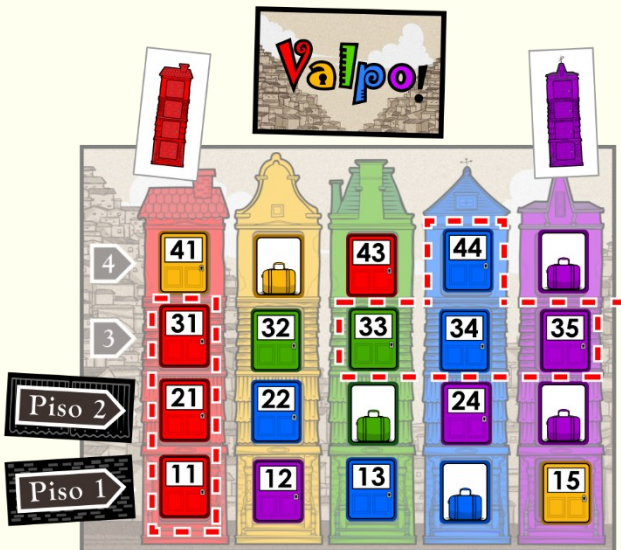
La partida también termina si no quedan suficientes fichas para formar un nuevo mercado.

Finalmente, cada persona cuenta sus puntos. Quien obtenga más puntos gana el juego.

En caso de empate, gana quien tenga más residentes (es decir, arrendatarios y propietarios) en su barrio. Si el empate continúa, se impone quien tenga más propietarios. Si el empate aún persiste, los jugadores y jugadoras comparten la victoria.

TABLA DE PUNTUACIÓN. Cada ficha visible y cada medalla obtenida otorgan:

Visitante	Arrendatario	Propietario	Edificio	Piso	<i>Valpo!</i>
0 puntos	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos	5 puntos



En este ejemplo, un participante finaliza con su barrio tal como se aprecia, habiendo ganado 2 medallas de edificio, 2 de piso y la de *Valpo!*

Su puntaje –los visitantes (👤) NO se cuentan– es:

- 8 arrendatarios 8 puntos
- 7 propietarios 14 puntos
- 2 edificios 6 puntos
- 2 pisos 8 puntos
- Medalla *Valpo!* 5 puntos

TOTAL 41 puntos