

15	15	15
14	14	14
13	13	13
12	12	12
11	11	11
10	10	10
9	9	9
8	8	8
7	7	7
6	6	6
5	5	5
4	4	4
3	3	3
2	2	2
1	1	1
+	\$	♥

MERCADO

ARTÍCULO

ARTÍCULO

ARTÍCULO

EVENTOS

PILA DE
DESCARTE

MAZO

Cómo jugar:



Avanza en el tablero consiguiendo salud+, dinero\$ y amor♥
Juega **cartas de acción** que te permitan conseguir estos recursos, robar los de otros jugadores ¡y mucho más!
Compra artículos en el mercado para tener ventajas constantes
No puedes conseguir más de 15 puntos de ningún recurso, así que ¡aprovéchalos bien!

El ganador será el primer jugador en obtener al menos 10 puntos de cada recurso.

Preparación:

Cada jugador elige el color de sus fichas, las coloca en el tablero (una en salud, una en dinero, y otra en amor) y avanza un total de 6 puntos. (por ejemplo: puede avanzar 1 en salud, 2 en dinero y 3 en amor, sumando un total de 6).

Se baraja el mazo de cartas de acción y se reparten 5 cartas a cada jugador.

Se agregan las cartas de evento al mazo, se baraja el mazo y se coloca en el tablero.

Se coloca el mazo de mercado poniendo los primeros 3 artículos boca arriba.

Empieza el jugador que hizo ejercicio más recientemente, y la ronda sigue hacia su derecha

Cartas:

Cartas de acción:

Cada carta de acción tiene un efecto que se activa al ser jugada en la pila de descarte. Estos efectos te permitirán conseguir recursos, robarle a otros jugadores, interactuar con el mercado, o robar del mazo.

Algunas cartas requieren pagar para ser jugadas, y no se pueden jugar si no tienes suficiente para pagar. Hay cartas de acción azules (salud), verdes(dinero), rojas(amor) y amarillas(neutrales)

Dormir 8 horas

Ganás 2+

Las cartas de acción azules simplemente te ayudarán a avanzar en salud.

Apostar

Elegí a un jugador y tirá una moneda.
Si sale cara: tiene que darte 3\$
Si sale número: tenés que darle 3\$

Las cartas de acción verdes te permitirán competir con los demás jugadores para conseguir dinero.

Telo

Pagás 3\$ e invitás a un jugador a un telo.
Si acepta: ambos ganan 2♥, si son pareja ganan 4♥

Las cartas de acción rojas te permitirán cooperar con los demás jugadores para conseguir amor mutuamente.

Nepotismo

Robá 2 cartas del mazo

Las cartas de acción amarillas te ayudarán a conseguir más cartas, ítems de mercado y recursos mixtos.

El tablero:



Imagen 1

En tu turno:

1. Avanza o retrocede los lugares correspondientes en las tres categorías según los ítems de mercado o efectos de cartas de acción que tengas contigo (ver imagen 1).

2. Roba una carta del mazo de acción.
Si la carta que robaste es un evento, debes jugarla inmediatamente en la pila de eventos y robar otra.

3. Puedes realizar hasta 3 acciones en tu turno.

Las acciones incluyen:

- Jugar una carta a la pila de descarte
 - Comprar un ítem del mercado
 - Poner a la venta uno de tus ítems del mercado
- Para que los demás jugadores puedan comprarlos. Tu decides el precio y en qué moneda venderlos (nota: no todos son revendibles)
tip: Puedes jugar tus 3 acciones en cualquier orden o cantidad, o incluso pasar sin jugar

4. Pasa tu turno.

Contenido:

85 cartas de acción:

- 20 cartas azules
- 20 cartas verdes
- 20 cartas rojas
- 25 cartas amarillas

5 cartas de evento

25 artículos (cartas de mercado):

- 4 artículos azules
- 5 artículos rojos
- 8 artículos verdes
- 6 artículos amarillos
- 2 artículos violetas

Eventos:

Las cartas de evento (de color violeta) se agregan al mazo después de repartir. Al robar una de estas cartas, debes jugarla inmediatamente en la pila de eventos y robar otra carta.



Los eventos (a excepción de la lotería) suelen afectar a todos los jugadores.

El mercado:

El mazo de mercado se coloca boca abajo al principio de la partida, y se dan vuelta las primeras tres cartas. Cada carta de mercado es un artículo. Los jugadores pueden usar sus recursos para comprar estos artículos y obtener beneficios. Cuando un jugador compra un artículo del mercado, lo coloca boca arriba enfrente suyo, y repone el mercado con una carta del mazo, de manera que siempre hayan 3 artículos en el mercado. Un jugador no puede comprar un artículo de la misma ubicación dos veces el mismo turno. Hay artículos azules (salud), verdes(dinero), rojos(amor), amarillos(neutrales), y violetas(instantáneos). Cada ítem otorga un recurso pasivamente según su color

Planta Precio: 2\$

+1+ por turno

Algunos ítems te dan sus beneficios al principio de tu turno

Kamasutra Precio: 3\$

+1♥ cada vez que tú o tu pareja ganen ♥

Otros, cuando suceda algo específico

Soborno Precio: 1+ 1♥ 1\$

Robá 2 cartas

Devolver esta carta al mazo de mercado y abarajar

y otros, tienen un efecto que aplica una vez al comprarlas.

Fin de temporada

Al robar esta carta barajar el mercado y colocar 3 ítems nuevos

La carta "Fin de temporada" es la única cuyo efecto aplica al ser robada

Preguntas frecuentes:

¿Cómo compro los ítems del mercado?

Todos los ítems tienen su precio a la derecha. Para comprar un ítem, retrocedes la cantidad de casillas en el recurso que indique el precio.

¿Cómo pago a otros jugadores?

Retrocedes los lugares correspondientes en el recurso que le estás pagando, y el otro jugador avanza la misma cantidad.

¿Qué pasa si me quedo sin puntos de algún recurso?

No pasa nada, simplemente no podrás gastar de ese recurso, ni pagarle a otros jugadores que intenten cobrarte.