

Barrio

Jorge Tabanera Redondo

Construye casas para formar la mejor panorámica del Barrio, **pero cuidado porque aquí compartes los materiales con el resto del vecindario** y puede ser que se te adelanten o que acabes construyendo con más de lo que necesitabas.



Componentes

54 Cartas de materiales



14 Maderas, 13 Ladrillos, 13 Piedras, 3 Hormigones, 3 Vegetales, 2 dobles (sólo podrás usar uno para construir) y 6 Burruños. La cantidad total de cada tipo aparece indicado en su carta.

Los Burruños son un tipo de carta que no vale para construir pero sirve para sumar o restar puntos extra al final de la partida y su valor cambia en cada partida.

39 Cartas de Casas

Hay 3 tipos de paisajes. 13 cartas de cada uno de ellos.

En la parte superior izquierda hay un icono de Luna, Estrella o Flor que se usa para la construcción combinada, los puntos que otorga al final de la partida y los materiales necesarios para poder construir esa casa.

En la parte inferior de cada carta verás unos símbolos en ambas esquinas que te indican con qué tipo de paisaje puedes conectarlas para crear tu panorámica. Además aparecerá el mismo icono de Luna, Estrella o Flor y la puntuación para el final de la partida.



6 Cartas de puntuación de partida y ayuda

Por una cara indican los puntos que te restará cada escombros al final de la partida y cuántos puntos suman o restan las cartas de Burruño. Usarás una por partida y así podrás variarlas cada vez que juegas.

Por la otra cara, **son ayudas** para recordar todo lo que puedes hacer en tu turno.

En Barrio competiréis construyendo casas para formar la mejor panorámica de todas. **El centro de la mesa se convertirá en un “Mercado común de materiales” al que todo el mundo tendrá que aportar para poder construir las casas.** Tendrás que compartir tus materiales valorando el riesgo de favorecer a los demás y la emoción de que lo que tú necesitas, siga ahí cuando llegue tu turno.

La partida se desarrolla en rondas hasta que alguien construye un número determinado de casas que depende del número de personas.

En ese momento se completa la ronda para que todo el mundo juegue el mismo número de turnos y se pasa a la puntuación final.

Nº de personas	2	3	4
Casas final de partida	7	6	6

Preparación para 2, 3 y 4 personas

- 1. Baraja todas las cartas de casa y reparte 5 boca abajo a cada persona.** De esas 5, pueden elegir quedarse con el número que quieran y descartar el resto. Después vuelve a barajar el mazo de cartas de casa incluyendo todas las descartadas.
- 2. Coloca el mazo de casas boca abajo** a un lado de la mesa y pon **4 boca arriba** al lado formando un mercado que a partir de ahora llamaremos **“Mercado de casas”**. Deja un espacio al lado para el descarte.
- 3. Baraja todas las cartas de materiales y reparte a cada persona tantas boca abajo, como sean necesarias hasta que tengan 5 cartas en la mano**, contando con las cartas de casa que han elegido.
- 4. Después coloca el mazo de materiales boca abajo** a un lado de la mesa y coloca **4 boca arriba al lado del mazo formando un mercado de materiales** que a partir de ahora llamaremos **“Almacén”**. Si al formar el “Almacén” hay más de 1 carta de Burruño o 4 materiales iguales, descarta esas cartas y coloca otras 4 nuevas cartas. Deja un espacio al lado para el descarte.
- 5. Elige una 1 Carta de Puntuación y colócala boca arriba.** Para las primeras partidas recomendamos jugar con la carta marcada con la A. Cuando ya conozcáis bien todas las mecánicas elegid una al azar y así podréis variar vuestras partidas. Después reparte a cada persona una de las cartas de puntuación que sobran ya que por el otro lado son cartas de ayuda de turno. Las que sobren se devuelven a la caja.
- 6. Empieza quien haya usado un lapicero más recientemente** y coloca en su área de juego la carta de “Inicio de partida”.

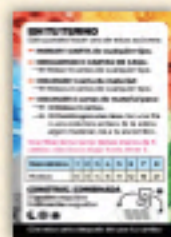
Más detalles en el gráfico de la página siguiente.



Ejemplo de preparación para 2 personas



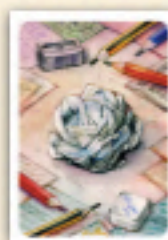
Aroa decide quedarse con 2 de las cartas de casa iniciales. Después recibe 3 cartas de materiales boca abajo para comenzar la partida con 5 cartas en la mano. También recibe una carta de ayuda para la partida.



Descarte
Materiales



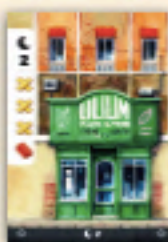
← Almacén →



Carta de
Puntuación

El centro de la mesa será el
Mercado Común de Materiales.
Dejad espacio para una
cuadrícula de 5x5 cartas.

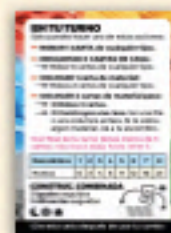
Descarte
Casas



← Mercado de casas →



Amaya ha decidido quedarse con 3 de las 5 cartas de casas iniciales. Después recibe 2 cartas de materiales boca abajo para comenzar la partida con 5 cartas en la mano. También recibe su carta de ayuda.



Turno de juego

En tu turno puedes realizar **solo 1 de estas 4 acciones**:

- **Robar una carta, de material o de casa.** Puedes robar del "Almacén", del "Mercado de casas", o directamente de los mazos.
- **Descartar una o varias cartas de casa de tu mano.** Colócalas en la pila de descartes de casas. Si no hay, forma una nueva. Después podrás robar el mismo número de cartas de cualquier tipo, boca arriba o boca abajo indistintamente. Puedes combinar cartas de casas y materiales.
- **Colocar un material de tu mano en el "Mercado Común".** Después roba 2 cartas de cualquier tipo boca arriba o boca abajo indistintamente. Puedes combinar cartas de casas y materiales.
- **Colocar 2 materiales de tu mano en el "Mercado Común".**

Después podrás hacer sólo una de estas 2 cosas:

- » **O robar 3 cartas de cualquier tipo,** boca arriba o boca abajo. Puedes combinar cartas de casas y materiales si quieres.
- » **O construir una de las cartas de casa que tengas en la mano** (ver acción Construir en detalle) usando una fila o una columna entera del mercado común de materiales **para añadirla a la panorámica de tu Barrio.**

RECUERDA SIEMPRE:

Si cuando vas a robar no quedan cartas en el mazo, baraja el descarte y forma un nuevo mazo boca abajo.

Cuando robas cartas boca arriba, sólo se reponen al final del turno.

Nunca puedes robar de los descartes o del "Mercado Común de Materiales".

Nunca podrás tener más de 7 cartas en la mano. Si tienes que robar y vas a superar el límite de cartas, no puedes seguir robando.

Si al terminar tu turno tienes menos de 3 cartas en la mano roba tantas boca abajo como sea necesario hasta tener otra vez 3 cartas en la mano. Puedes robar de cualquier tipo, incluso combinando casas y materiales.

En las siguientes páginas tienes las acciones descritas en detalle.

EN TU TURNO
Solo puedes hacer una de estas acciones:

- ▶ **ROBAR 1 CARTA** de cualquier tipo.
- ▶ **DESCARTAR X CARTAS DE CASA:**
→ Roba X cartas de cualquier tipo.
- ▶ **COLOCAR 1 carta de material:**
→ Roba 2 cartas de cualquier tipo.
- ▶ **COLOCAR 2 cartas de material para:**
→ O Robas 3 cartas.
→ O Construyes una casa con una fila o una columna entera. Si te sobra algún material, irá a tu escombro.

Si al final de tu turno tienes menos de 3 cartas, roba boca abajo hasta tener 3.

Panorámica	1	2	3	4	5	6	7	8
Puntos	0	3	4	6	9	12	16	21

CONSTRUCC. COMBINADA
3 iguales seguidos
3 diferentes seguidos

Gira esta carta después de usar tu combo

La parte trasera de las cartas de puntuación que no uses en la partida, son cartas de ayuda con información útil para tu turno.

Loli quiere colocar una carta de Burruño que tiene en su mano.

Como ya hay una carta de ladrillo en el "Mercado común" solo puede colocarla en A, B, C y D.

Después de colocarla podrá robar 2 cartas.



Mercado Común de Materiales



Máximo 5 por columna

Máximo 5 por fila



Emma quiere construir la carta (A). En la fila central (B) del "Mercado común" ve que ya hay 1 Piedra, 2 Ladrillos, un Hormigón y un Burruño. Decide colocar 2 piedras, una (C) en la primera fila y otra (D) en la fila central.

Después coge todas las cartas de la fila central (B) para construir la carta (A). Descarta las 2 piedras y los 2 ladrillos y coloca en su pila de escombros la carta de hormigón y de burruño que le sobran.



Antes de empezar el siguiente turno junta los materiales que han quedado en el "Mercado común"

Colocar un material en el “Mercado común”

Si no hay ninguna carta de material en el centro de la mesa, elige una de las cartas de material de tu mano y colócala para empezar un nuevo mercado común. **Si ya hay cartas, colócala siempre junto a otra que ya haya, tocando uno de sus lados. Nunca podrás colocarla en diagonal o separada del resto de las cartas.** *(Ejemplo en la pagina anterior)*

Recuerda que las cartas de Burruño se consideran materiales y también puedes colocarlas en el mercado común.

Al final de tu turno, el mercado común nunca puede formar una cuadrícula mayor de 5x5 incluyendo los huecos vacíos. Puedes superar el límite de 5 cartas en una fila o en una columna para construir una de las cartas de casa que tienes en tu mano. *(Ejemplo en la pagina anterior)*

Si excepcionalmente en tu turno completas la cuadrícula de 5x5 sin huecos vacíos, inmediatamente puedes construir gratis una casa de tu mano. Después descarta todas las cartas de mercado común. No te llevas Burruños si los hubiera.

Construir una casa

RECUERDA SIEMPRE QUE:

Para construir una casa primero tendrás que colocar 2 materiales de tu mano en el mercado común.

La fila o la columna que usas para construir la casa no tiene por qué ser en la que colocaste las cartas de materiales.

Si en cualquiera de las filas o columnas del “Mercado común” están los materiales necesarios para construir una de las casas de tu mano, podrás coger todos los materiales de esa fila o columna para construir una de las casas que tienes en tu mano. Es obligatorio coger todas aunque te sobren. *(Ejemplo en la pagina anterior)*

Los materiales que aparecen en la carta van a la pila de descartes. Después, **si te sobran cartas, incluidas las de Burruños, colócalas en tu área de juego formando tu pila de escombros.** *(Ejemplo en la pagina anterior)*

Después de construir una casa, habrá quedado el hueco vacío de la fila o la columna que acabas de coger, junta los materiales que quedan en el “Mercado común”, respetando las filas y las columnas, para que no queden huecos libres ni cartas sin tocar los lados de otras cartas. En caso de duda, decide la persona que acaba de construir. *(Ejemplo en la página anterior)*

Formar tu panorámica

Una panorámica es un conjunto de 1 o más cartas de casa construidas que juntas continúan un mismo paisaje.

Todas las cartas de casa tienen dos símbolos en sus esquinas inferiores que indica con qué cartas puedes conectarlas para formar una panorámica.

Cuando dos o más casas están unidas formando una panorámica ya no podrás separarlas, pero si tienes dos panorámicas separadas y construyes una casa que las conecta podrás unir las formando una sola.

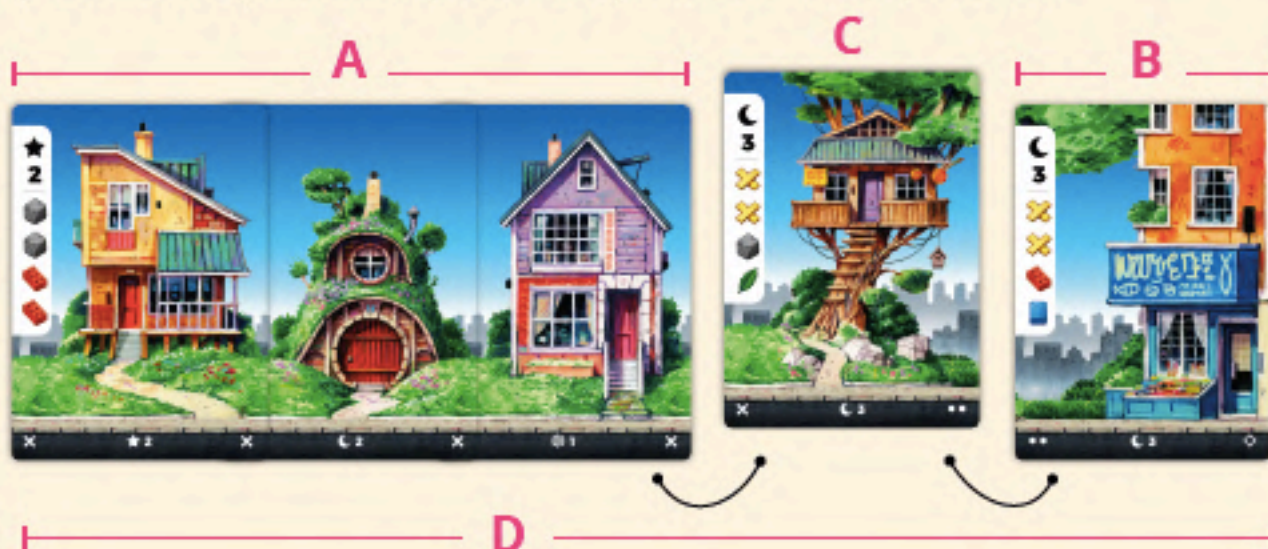
Cuando construyas una casa puedes:

- Si conecta con alguno de los extremos de otra carta o panorámica que ya tenías construida, podrás conectarla.
- Si no conecta con ninguna de las casas o de las panorámicas que ya tenías construidas, déjala separada formando una nueva panorámica ¡Las panorámicas de 1 sola carta no otorgan puntos al final de la partida! No hay límite de panorámicas que puedas formar.
- Si conecta con los extremos opuestos de 2 panorámicas que ya tenías construidas, podrás unir las formando una sola.

Al final de la partida, cada panorámica que tengas puntuará dependiendo del número de cartas que la formen:

Número de cartas	1	2	3	4	5	6	7	8
Puntos	0	3	4	6	9	12	16	21

Alba tenía 2 panorámicas en su área de juego sin conectar. La (A) de 3 cartas que le daba 4 puntos al final de la partida y la (B) de 1 carta que le daba 0 puntos. En su turno consigue construir la carta (C) que une los dos extremos opuestos de sus panorámicas y ahora tiene 1 panorámica que le dará 9 puntos al final de la partida (D).



Construcción COMBINADA



Si al conectar una carta de casa en una panorámica consigues tener 3 símbolos distintos o 3 símbolos iguales seguidos (sol, luna o estrella), podrás colocar inmediatamente gratis 1 de las cartas de casa que tengas en tu mano, que continúe la panorámica en la que acabas de construir. Sólo podrás hacer esto 1 vez en toda la partida.

Esther construye la carta (A) en su panorámica y en ese momento consigue tener 3 símbolos diferentes seguidos. Inmediatamente como tiene en su mano la carta (B) que sí que continúa con uno de los extremos de la panorámica en la que acaba de construir la carta (A), construye (B) totalmente gratis.



Final de partida y puntuación

Cuando alguien llega al límite de casas, se termina de jugar la ronda para que todo el mundo juegue el mismo número de turnos.

Nº de personas	2	3	4
Casas final de partida	7	6	6

Si en tu último turno haces una construcción combinada puedes superar el límite de casas. Después se pasa a la puntuación final.

Cada persona suma los puntos de sus casas construidas, los puntos de sus panorámicas, resta los puntos de sus escombros, si los tiene, y suma o resta sus Burruños según la carta de puntuación. La persona con más puntos gana la partida.

En caso de empate gana la que tenga la puntuación más alta con menos casas. Si el empate continúa, la persona con menos escombros. Si todavía se mantiene el empate, se comparte la victoria.

Rafa termina la partida con 2 panorámicas en su área de juego sin conectar. La (A) de 4 cartas le da 6 puntos y la (B) de 3 cartas que le da 4 puntos al final de la partida. Además suma el valor de cada una de sus casas que son 13 puntos. Como no tiene Burruños ni escombros su puntuación final es de 23 puntos.

A



B



Solitario

El objetivo es obtener más puntos que Klaus al final de la partida. En su turno lo único que hará es responder a tus acciones robando un número de cartas de materiales que depende del número de cartas que tú hayas robado en tu turno o de si has construido una casa.

En una partida en solitario sólo tendrás cartas de materiales en la mano con las que irás formando tu propio "Mercado de materiales" en el centro de la mesa para construir las cartas de casas que estén disponibles en el "Mercado de casas".

Preparación de la partida:

1. **Selecciona el nivel** con una de estas cartas de puntuación: **Carta A (Medio, recomendado), Carta B (fácil) y Carta C (difícil)**
2. Baraja todas las cartas de casa, forma un mazo y colócalo boca abajo. Después coloca a su lado **4 cartas de casas boca arriba**, formando el "Mercado de casas". Deja un espacio para el descarte.
3. **De las 4 cartas del "Mercado de casas", Klaus elige la de mayor puntuación.** Si puede escoger entre varias, tú decides qué coge. Colócala a un lado de la mesa. Esta será el área de juego de Klaus
4. **Baraja todas las cartas de materiales.** Forma un mazo y colócalo boca abajo. Ahora coloca **4 cartas boca arriba** al lado formando un mercado de materiales que a partir de ahora llamaremos "**Almacén**". Al hacerlo aplica las mismas reglas que para las partidas de 2 a 4 personas.
5. A continuación **roba 3 cartas de materiales boca abajo y comienzas jugando la primera ronda.**

En tu turno podrás hacer sólo 1 de estas acciones:

- **Robar una carta de material**, boca arriba o boca abajo.
- **Colocar una carta de material de tu mano**, en tu mercado de materiales. Después roba 2 cartas de materiales, boca arriba o boca abajo y de cualquier tipo indistintamente.
- **Colocar 2 cartas de materiales de tu mano en tu "Mercado de materiales". Después podrás hacer una de estas 2 acciones:**
 - » **O robar 3 cartas de materiales**, boca arriba o boca abajo indistintamente.
 - » **O construir una casa.** Se aplican las mismas reglas descritas anteriormente salvo que solo podrás construir 1 de las 4 cartas que están en el "Mercado de casas".



Carta de Ayuda
para el solitario

Nunca puedes superar una cuadrícula de 3x5 o 5x3. Si lo haces, Klaus construye una carta y no pierde las cartas de materiales que tenga. Después debes descartar todo el "Mercado de materiales".

Al final de tu turno si no te quedan cartas en la mano roba 2 cartas de material boca abajo. Nunca podrás tener más de 7 cartas en la mano.

Cuando construyas una casa podrás formar una panorámica siguiendo las mismas reglas que en las partidas de 2 a 4 personas.

RECUERDA SIEMPRE QUE:

Si al robar o reponer no quedan cartas en el mazo de materiales, descarta todas las cartas que haya boca arriba tanto en "el Almacén" como en el "Mercado de casas". Después baraja todo el descarte de materiales, forma un nuevo mazo boca abajo, coloca 4 materiales boca arriba y 4 nuevas cartas de casa boca arriba. Después y si quedaban cartas por robar, puedes seguir robando. Esto se aplica tanto en tu turno como en el de Klaus.

Las cartas que se roben boca arriba se reponen al final del turno.

Antes del turno de Klaus deberás reponer las cartas boca arriba que hayas robado o construido.

En su turno, Klaus robará cartas de materiales

El número de cartas de materiales boca abajo que robará, dependerá de lo que tú hiciste en turno:

- **Si robaste 1 carta , Klaus roba 1 carta.**
- **Si robaste 2 cartas, Klaus roba 2 cartas.**
- **Si robaste 3 cartas, Klaus roba 3 cartas.**
- **Si construiste una casa, Klaus roba 2 cartas.**

Excepción: Si cuando Klaus roba hay alguna carta de Burruño boca arriba en "el Almacén" será siempre la primera que roba. Colócala boca abajo en su área. Si tiene que robar más, será siempre boca abajo del mazo de materiales.

Ejemplo:

En tu turno tú has construido una casa. Repones la carta de casa del "Mercado de casas".

En su turno Klaus roba 2 cartas. Después de robar tiene 8 cartas de materiales así que él construye una casa. Además entre las 8 cartas que tenía boca abajo, tenía 1 carta de Burruño que se la queda y la puntuará al final de la partida.



¿Y cómo construye Klaus?

Si después de robar todas las cartas correspondientes, Klaus tiene más de 7 cartas de materiales, construye inmediatamente una carta de casa del "Mercado de casas" por este orden:

1. La carta de casa que más puntos le dé sumando los puntos de la carta y los puntos por panorámica.
2. Si hay varias cartas que dan los mismos puntos, elegirá siempre la que continúe su panorámica más larga. Si sigue el empate eliges tú.
3. Si no conecta con ninguna de las cartas que tiene, construye la de puntuación más alta y comienza una nueva panorámica.
4. En caso de empate tú eliges qué carta construye.

Después de construir una carta de casa, repón el "Mercado de casas" con una nueva carta boca arriba.

RECUERDA SIEMPRE QUE: Si al robar o reponer no quedan cartas en el mazo de materiales, descarta todas las cartas que haya boca arriba tanto en "el Almacén" como en el "Mercado de casas". Después baraja el descarte de materiales, forma un nuevo mazo boca abajo y coloca 4 materiales boca arriba y 4 nuevas casas boca arriba.

Final de la partida

Cuando tú o Klaus construyáis la 7ª casa, se termina la partida.

Tu puntuación será: la suma de los puntos de tus casas construidas, los puntos de tus panorámicas y los puntos de tus Burruños, si los tienes. A esto deberás restar tus escombros, si los tienes, y restar 1 punto por cada carta de material que haya quedado en tu mano.

La puntuación de Klaus será la suma de los puntos de sus casas construidas, los de sus panorámicas y los de sus Burruños, si los tiene. A Klaus no le restan puntos las cartas de materiales que le sobran.

En caso de empate, gana Klaus.

Nota del autor: "Gracias a todas las personas que de manera desinteresada han prestado su tiempo para probar, mejorar y hacer posible que este juego exista. Especialmente a mi mujer, a mi familia y a Rafa y Vicky por confiar en mí y hacer realidad este juego"



Autor: Jorge Tabanera Redondo
Ilustraciones: J.T.R. @gatotonto
Publicado por Cacahuete Games
Rafael Álvarez Abengózar 06272540A
Fabricado en Polonia.
© Cacahuete Games 2023.
Todos los derechos reservados.