



Welcome To... El Perfecto Hogar

Diseñado por Benoit Turpin

1-100 jugadores / 25 minutos / 10+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)

Los arquitectos desarrollarán progresivamente sus tres calles construyendo casas, identificándolas por sus números.

Las casas se reagruparán en parcelas, pero solo las que estén completas al final del juego se puntuarán. Los parques y piscinas harán que el vecindario se revalorice. Los arquitectos podrían también mejorar la calidad de sus construcciones para aumentar el valor de sus parcelas. Y por supuesto ¡cada uno tratará en ser el primero en completar los Proyectos de la Ciudad!. Además, los arquitectos que contraten personal en la Agencia de Trabajo Temporal para acelerar la construcción obtendrán beneficios.



PREPARACIÓN

- Toma 1 carta de proyecto de cada tipo (Nº1, Nº2 y Nº3) con el lado de “proyecto” hacia arriba. Devuelve el resto a la caja.
- Baraja las cartas de construcción y forma 3 mazos de **27 cartas** cada uno, con el número hacia arriba.
- **CADA JUGADOR RECIBE:**
 - 1 hoja de puntuación. Debe estar a la vista, salvo al momento de anotar tu jugada.
 - 1 ayuda de jugador.



RONDA

Fase 1: Revelar 3 nuevas combinaciones.

Fase 2: Turno de los jugadores.

Fase 3: Verificar proyectos de ciudad.

FASE 1: REVELAR 3 NUEVAS COMBINACIONES

- Voltea la carta superior de cada uno de los 3 mazos, creando 3 combinaciones de número-efecto.
- Si se agotan los mazos baraja los descartes.



FASE 2: TURNO DE LOS JUGADORES

- Los jugadores juegan de manera simultánea.
- Cada jugador debe escoger una combinación número efecto y la aplica.
- Varios jugadores puede escoger la misma combinación.
- **Ver variante.**

PASO 1: ESCRIBIR NÚMERO

- En una casa vacía.
- No es necesario llenar las casas en orden (puedes saltarte casas).
- En una misma calle todos los números deben ser ascendentes.
- No es necesario que dos casas adyacentes tengan números correlativos.
- Si no **puedes** colocar el número → Recibes una denegación de permiso de construcción (se marcan de arriba abajo).
FAQ; Si solo un par te permite colocar un número debes escogerlo. No puedes decidir recibir una refutación de permiso a voluntad.
- Nótese que el efecto de *Agencia de Trabajo Temporal* se aplica en este paso.
- Distribución de cartas: 3x(1-2-14-15) 4x(3-13) 5x(4-12) 6x(5-11) 7x(6-10) 8x(7-9) 9x(8).



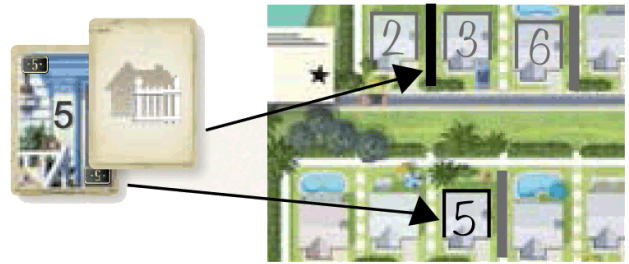
PASO 2: BONIFICACIÓN

- Es opcional.
- La recibes solo si no te denegaron el permiso de construcción.

TOPÓGRAFO (x18)



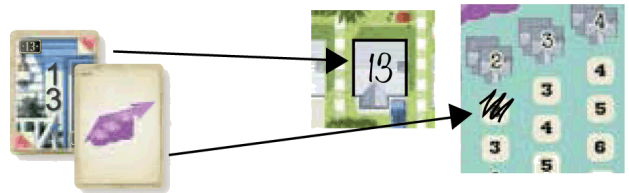
- Construye una valla entre dos casas de una calle.
- Puede ser en una calle distinta a la que colocaste el número.
- Con esto creas **parcelas**:
 - 1-6 casas contiguas entre dos vallas (las orillas se consideran con vallas).
 - Una parcela completa debe tener números en todas sus casas.
 - No está permitido dividir una parcela que ha sido usada para puntuar un proyecto de ciudad.
 - FAQ: una parcela de 7 o más casas no da PV al final de la partida.



AGENTE INMOBILIARIO (x18)

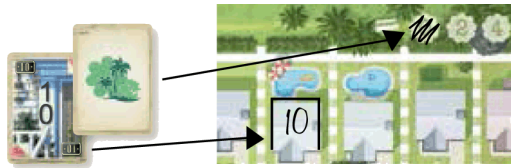


- Escoge una columna de agente inmobiliario y tacha el primer valor disponible de arriba abajo.
- Esto hace subir el valor de las parcelas completas de dicho tamaño.



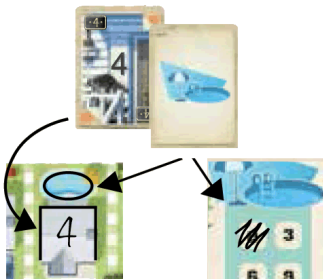
PAISAJISTA (x18)

- Tacha uno de los árboles del final de la calle en que has colocado el número.
- Los árboles deben ser marcados en orden, de izquierda a derecha.



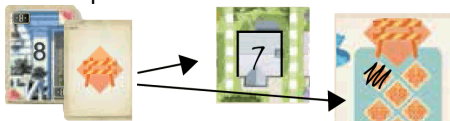
INSTALADOR DE PISCINAS (x9)

- Solo si escribiste el número en una casa que tiene planificada una piscina → la construyes.
- Encierra la piscina en un círculo.
- Tacha el número más pequeño en la columna de piscinas.



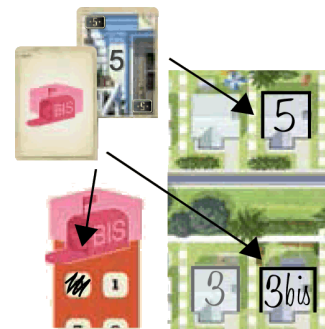
AGENCIA DE TRABAJO TEMPORAL (x9)

- Puedes modificar el valor del número anotado sumándole o restándole 1 o 2. Esto permite anotar números entre el 0 y el 17.
- Tacha una casilla de la columna de agencia de trabajo. FAQ: puedes seguir ocupando el efecto de la agencia incluso si no te quedan casillas por tachar.
- FAQ: Si escoges un set con esta habilidad, y tu única posibilidad de colocar un número modificado debes hacerlo. No puedes escoger pasar para generar una refutación de permiso.



"BIS" (x9)

- En el paso 1 anotas el número que corresponde.
- En el paso 2 permite anotar por segunda vez un número en una calle. No es necesario que este número sea el de la carta.
- El número repetido debe ser anotado en la casa a la izquierda o derecha de la que contiene el número a repetir. Debes colocar la palabra bis junto al número.
- Ambas casas deben formar parte de la misma parcela durante toda la partida (no debe haber vallas entre ellas).
- Es posible hacer Bis a una casa varias veces.
- Tacha la casilla de menor valor de la columna Bis.

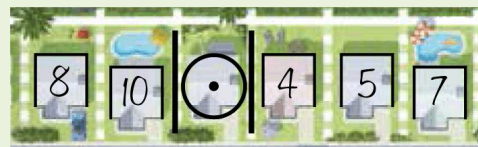


ROTONDAS

Puedes construir una rotonda en un sitio de casa vacío. Debes colocar una valla a ambos lados de la rotonda. La rotonda divide la calle en 2 (se sigue considerando como 1 para los planes). A cada lado la numeración es independiente (puedes tener los mismos números a ambos lados).

Cada jugador puede tener un máximo de 2 rotondas.

FAQ: Puedes construir una rotonda en cualquier momento, antes o después de anotar un número. Incluso al final del juego o si no eres capaz de escribir un número (aún así recibes la denegación de permiso). Si la construyes antes de colocar un número podría ayudarte a evitar una denegación.



FASE 3: VERIFICAR PROYECTOS DE CIUDAD

- Todos los jugadores verifica si cumplen con las condiciones de un proyecto de ciudad.
- Si nadie lo había cumplido antes → Ganan los PV mayores y voltean la carta.
- Si alguien ya lo había cumplido en una ronda anterior → Cualquiera que lo cumpla gana los PV menores (esto está siempre disponible).
- En caso de que más de alguien cumpla con un proyecto → Todos ganan los PV.
- Anota los PV obtenidos en la casilla del proyecto correspondiente (1, 2 o 3).
- Cada jugador puede completar cada proyecto una sola vez.
- El jugador que complete un proyecto puede, si lo desea, barajar las 81 cartas y formar los mazos nuevamente.
- FAQ: Puedes decidir no reclamar un plan aunque lo cumplas, con la esperanza de usar sus “componentes” para cumplir un plan mejor.



TIPOS DE PLANES	
	Debes haber completado las parcelas necesarias de los tamaños requeridos. Las parcelas pueden estar en la misma o distintas calles.
	Todas las casas de la calle indicada deben haberse construido. FAQ: las rotondas son válidas.
	Debes construir la primera y última casa de cada calle,
	Debes construir todos los parques y todas las piscinas de la calle indicada.
	Debes contratar 7 trabajadores temporales.
	Dos calles deben tener todos sus parques/piscinas construidas (depende del ícono).
	Debes construir todos los parques, todas las piscinas y una rotonda en la misma calle.
	Debes construir una extensión de 5 casas bis en la misma calle.

- Las parcelas y casas que has usado para puntuar un proyecto no pueden usarse para otro proyecto de estos tipos (casas, parcelas, calles). Haz una línea sobre ellas.
- Haz una línea continua sobre cada parcela usada en un proyecto. No puede ser sub dividida ni usada para otro proyecto.
- El resto de las cosas no se invalidan cuando una casa tenga una línea encima. Ej: una piscina puntuada en un proyecto no invalida que su casa se puntúe en otro y viceversa.
- FAQ: Si construyes una rotonda en un lote con piscina, ya no podrás cumplir los planes que requieren piscina.

FIN DEL JUEGO

Termina cuando al menos un jugador haga alguna de estas cosas:

- Recibe su tercera denegación de permiso de construcción.
- Completa los 3 proyectos.
- Ha construido todas las casas de sus tres calles.

PUNTUACIÓN FINAL

- Proyectos y Parques → Suma de los PV obtenidos.
- Piscinas y Parcelas de cada tamaño → menor valor a la vista.
- Agencia de Trabajo → 7/4/1 PV para la 1ª/2ª/3ª mayoría. En caso de empate todos reciben los PV (empates amigables). Debes haber marcado al menos una casilla para puntuar (FAQ).
- Bis, Rotondas y Denegación de Permisos → Pierdes los PV menores a la vista.

El arquitecto con más PV será el ganador.

Empate → + parcelas completas → + parcelas de tamaño 1 → + de tamaño 2 → etc...

VARIANTE PARA EXPERTOS

- En lugar de haber tres mazos habrá solo uno, con la cara de efecto bocarrriba.
- En la 1ª ronda cada jugador recibe 3 cartas.
Elección. Debe escoger 2: aplica el número de una y el efecto de otra. Luego pasa la carta sobrante con el efecto bocarrriba al jugador de la derecha (para mantener su valor oculto por el momento).
- A partir de la 2ª ronda cada jugador recibe 2 cartas del mazo (comenzando por el jugador inicial). Luego debe realizar la **elección** descrita arriba.