

Un juego de construcción de patrones ambientado en la costa Argentina. Los jugadores compiten por construir la playa más turística.

Agradecemos a Luis Olcese por la revisión del reglamento, a Martin y Juchu por el acompañamiento y a todas las personas que colaboraron probando el juego y dando sus aportes.

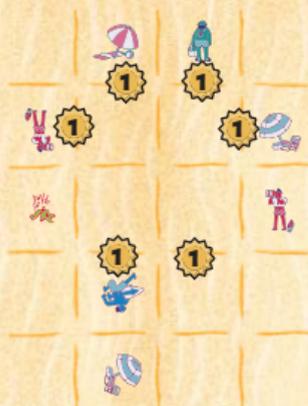
Día de Playa

1era Edición Septiembre 2022.



Puntuación (sigue)

1 por cada figura diferente (sin incluir , pero sí otras arenas) adyacente a un bloque de arena de 2 x 2. Cada arena puede ser incluida en un único bloque.



6 por cada rodeado por sus 4 lados por o . Un o puede usarse para más de un . 1 extra por cada 2 del mismo tipo visibles en la playa.



Modos De Juego

Cooperativo: Para 2 a 4 jugadores. Se colocará una en el centro de la mesa, que será el área de juego en común. No es posible ningún tipo de comunicación, verbal ni gestual, entre los jugadores. El objetivo es el mismo que el del solitario.

Solitario: Para un solo jugador, se colocará inicialmente una carta en su área de juego. El jugador competirá por igualar o superar los puntos del desafío elegido, la duración de partida será el total de 14 cartas (tomadas al azar) con las que jugará, las demás no se usarán en este modo:

- Mar del Plata:** 51+
- San Clemente:** de 41 a 50
- Mar de Ajó:** de 21 a 40
- Mar Chiquita:** de 10 a 20

Día de Playa

Preparación

Reglas para juego competitivo entre 2 o 3 jugadores o 4 jugadores, en 2 equipos enfrentados que no pueden comunicarse entre sí.

- 1) Mezclar y repartir una a cada jugador. Los jugadores colocarán esta frente a sí mismos, del lado y orientación que prefieran, iniciando su playa.
- 2) Colocar las 3 primeras en fila hacia la derecha del mazo, conformando así la "zona de mercado".
- 3) El jugador inicial será quien haya ido más recientemente a la playa. Si no, a quien más le guste el choclo.

¿Cómo Jugar?

El objetivo es sumar , formando combinaciones en la playa. Comenzando por el jugador inicial, y siguiendo en sentido horario, se deberá tomar una de las 3  de la zona de mercado, e inmediatamente voltear las 2 restantes y desplazarlas a la derecha si fuera necesario para rellenar el hueco. Finalmente, se colocará 1  del mazo en el espacio a la derecha del mismo.



La  tomada puede ser jugada en cualquier orientación, pero respetando la cara que se encontraba visible al momento de ser tomada.

Se debe colocar la  con el borde adyacente a otra  colocada anteriormente, o cubriendo una o más  (tapando un máximo de 4 bloques de cualquier otra ). Una vez colocada la , será el turno del siguiente jugador.



El juego terminará cuando se hayan colocado todas las  del mazo, y en ese momento se sumarán los  correspondientes a las figuras formadas según el criterio de puntuación elegido. Ganá el juego quien tenga el mayor puntaje de turismo. Para el puntaje solo se cuentan los bloques visibles.

Adyacente en Día de Playa significa que comparta un lado, no puede ser colocada en diagonal.

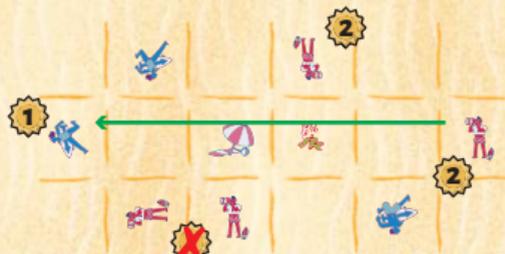


Puntuación

 por cada  mirando hacia el jugador (se considera que el jugador es el mar).

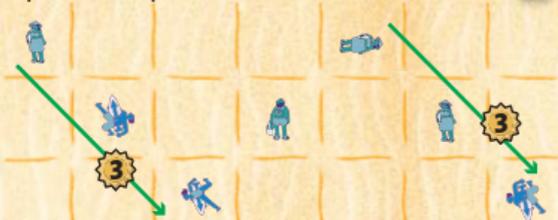
 por cada  que no esté tocando (sea adyacentemente o en diagonal) a otro .

 extra si ese  está mirando en dirección a un , a cualquier distancia.



 por cada Residuo visible en la playa.

 por cada 3  /  en cualquier combinación, conectados en diagonal. Cada símbolo puede ser puntuado una única vez.



El jugador que tenga el grupo de  /  adyacentes más grande puntúa  por cada  /  en ese grupo. En caso de empate, no se reciben .

Cooperativo o solitario:  cada 3  /  en el grupo más grande de  /  adyacentes.

