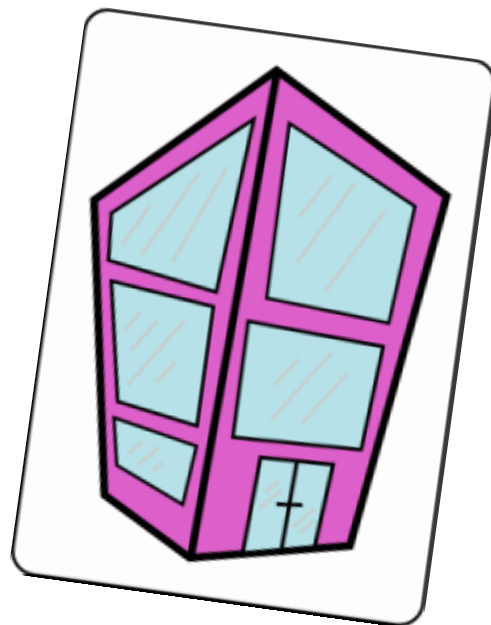


# Dream Apartment

A los humanos no les importa su comunidad ¡Les da igual!  
Toma patas en el asunto y reúne a tu equipo de animales domésticos y con ellos busquen mejorar su comunidad. Pero ¡Cuidado! Que hay otro equipo de animales callejeros que buscarán destruir tu comunidad.  
¿Tu equipo tiene lo necesario para lograr sus objetivos?



## Componentes

#	Nombre	#	Nombre
1	Carta de Edificio de Departamentos	3	Meeples color Azul
1	Carta de Ciudad doble vista (día y noche)	3	Meeples color Rojo
40	Cartas de Efectos	3	Cartas de Personaje, Animal Doméstico
8	Tokens de Recurso (Agua)	3	Cartas de Personaje, Animal Callejero
8	Tokens de Recurso (Madera)	9	Cartas Objetivo, Animales Domésticos
8	Tokens de Recurso (Electricidad)	9	Cartas Objetivo, Animales Callejeros
8	Tokens de Recurso (Herramienta)	1	Dado de Recursos, 6 caras
8	Tokens de Recurso (Químicos)	1	Dado numerico (1,1,2,2,3,3) 6 caras
22	Tokens de Recurso (Comida para Mascota)	1	Token jugador inicial

## Setup

1. Coloca la carta de Edificio de Departamentos verticalmente al centro de todos.
2. Coloca la carta de Ciudad con la vista de día hacia arriba horizontalmente a lado de la carta de Edificio de Departamentos.
3. Coloca los tokens de los 6 recursos en su respectivo montón cerca de la carta de Ciudad.
4. Coloca los 2 dados cerca de la carta de Edificio de Departamentos.
5. Baraja y coloca las cartas de misión boca arriba:
  - a. Poner tres mazos distintos dependiendo del número de puntos.
    - i. Un mazo de 3 cartas de 1 punto.
    - ii. Un mazo de 3 cartas de 2 puntos.
    - iii. Un mazo de 3 cartas de 3 puntos.
6. Baraja las cartas de los personajes (Animal Doméstico y Animal Callejero) por separado.
7. Reparte a cada jugador una carta de personaje, intercalando animal doméstico y animal callejero. Primero un animal doméstico, al jugador que sigue un animal callejero. Así hasta que sean todos los jugadores.
8. Reparte a cada jugador un meeple del color del equipo que le tocó. Azul para Animal Doméstico y Rojo para Animal Callejero.
  - a. Jugando a 2 jugadores, reparte 2 meeples a cada uno.
  - b. Jugando a un número impar de jugadores (3 o 5). Al equipo con menos jugadores, reparte 2 meeples a uno ellos, se recomienda que sea al jugador más avanzado.
9. Baraja el mazo de cartas de Efectos, reparte 4 cartas a cada jugador y pon el mazo a lado de la carta de Ciudad.
  - a. Jugando a 2 jugadores, reparte 5 cartas a cada jugador.
  - b. Jugando a un número impar de jugadores (3 o 5). Al equipo con menos jugadores, reparte 5 cartas a cada jugador.
10. Reparte a cada jugador la cantidad de tokens de Comida para Mascota que indique la carta de personaje.
11. Da el token de jugador inicial al jugador que haya tenido como residencia un departamento por más tiempo.



## Objetivos del Jugador

Cada jugador representa un animal doméstico o callejero. Por equipos completa el mayor número de misiones y crea una comunidad digna de ti o destrúyela.

Los jugadores obtienen puntos de victoria cumpliendo las misiones, si cumples una misión del equipo contrario, es como si les estuvieras robando esa misión. Para lograr ésto, cada jugador deberá ir a la ciudad a trabajar para conseguir diferentes tipos de recursos que junto con los de su equipo los ayudarán a cumplir dichas misiones. Juega cartas para conseguir recursos extras. También existen cartas evento que el equipo contrario puede utilizar para perjudicar a tu equipo.

Al finalizar la partida, los animales domésticos y callejeros contarán sus puntos, el equipo con mayor puntaje obtenido ganará el juego.

## ¿Cómo jugar?

### 1. Flujo del Juego

1. Inicia la ronda con el jugador inicial y seguirá a la izquierda.
2. Los jugadores no pueden comunicarse para hacer estrategias ni ponerse de acuerdo.
3. Acciones por turno: (no tienen un orden predefinido)
  - a. Mueve tu meeple una vez y realiza la acción correspondiente:
    - i. A la ciudad y obtén un token de recurso.
    - ii. Al Lobby, obtén una carta o tira el dado de recursos.
    - iii. A un departamento, recarga comida para tu personaje.
  - b. Juega una carta de tu mano.
  - c. Si tú y tu equipo tienen los recursos necesarios, completa una misión.
  - d. Al final de tu turno, toma una carta del mazo y descarta hasta tener el máximo permitido.
4. La ronda termina cuando llegue el turno del jugador que tiene el token inicial. En ese momento se hace la acción de Cambio de Jornada Laboral, la carta de la Ciudad debe voltearse a su otra cara y el token de jugador inicial se mueve al siguiente jugador a la izquierda.
5. El juego termina cuando ya no hay cartas en el mazo de efectos o cualquiera de los mazos de misiones se termina.

### 2. Descripción de Turno

Tienes 2 acciones obligatorias en tu turno, no tienen un orden predefinido.

1. Colocar tu meeple en las siguientes posiciones, si están disponibles, si ya están ocupadas no puedes ponerlo ahí (Todas las acciones consecuentes a colocar un meeple se hacen inmediatamente):
  - a. Carta de Departamentos (Descansar).
    - i. Departamento.
      1. Consigue el(los) token(s) de Recurso de Comida para Mascota.
      2. No puedes tener más tokens que los que dice tu carta de personaje.
    - ii. Lobby.
      1. Escoge una de las dos acciones.
        - a. Tira 1 Dado: Tira el dado de recursos y Toma 1 token del recurso que salga.
        - b. Toma una carta del mazo de Efectos.

- b. Carta de Ciudad (Trabajar).
  - i. 3 posiciones.
    1. Paga un token de Recurso de Comida para Mascota y toma un token de Recurso de los delimitados.
    2. Si tu personaje tiene efecto de recurso extra en esa jornada laboral, toma el token de recurso extra.
2. Juega un carta de tu mano:
  - a. Las cartas de evento se juegan en cualquier momento.
  - b. Las cartas para adquirir recurso extra de día o noche deben ser jugadas inmediatamente después de colocar tu meeple en la ciudad.
  - c. Las demás cartas pueden ser jugadas en cualquier momento de tu turno.

Adicionalmente tienes acciones opcionales:

1. Cumplir Misiones:
  - a. En cualquier momento de tu turno, revisa las cartas de misiones y los tokens de recurso de todos los integrantes del equipo.
    - i. Si tienen los tokens necesarios para lograr una misión:
      1. Toma los tokens tuyos y los demás de los integrantes del equipo.
      2. En ese momento los tokens regresan al banco de tokens.
      3. El equipo gana la carta de misión.
        - a. Ganan los puntos de victoria definidos en la carta.
        - b. Ganan la recompensa definida en la carta.

Para terminar tu turno, toma una carta del mazo de Efectos. Después de tomarla, si tienes más del máximo de cartas, descarta hasta tener el máximo permitido.

### Jugando a 2 jugadores:

Las acciones se hacen de la misma manera, solo en este caso puedes colocar 2 meeple y jugar 2 cartas de tu mano. Para terminar tu turno tomas 2 cartas.

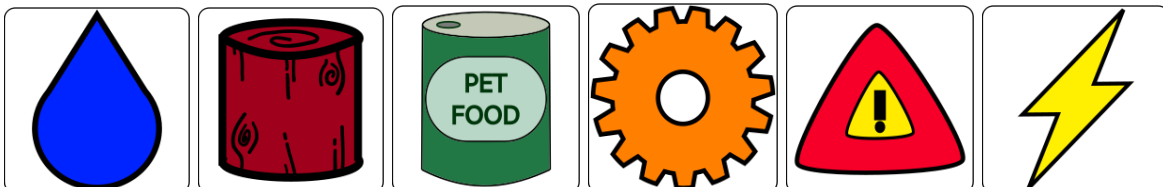
### Jugando a número impar (3 o 5):

Las acciones se hacen de la misma manera, el jugador que tenga 2 meeple puede colocar los 2 y jugar 2 cartas de su mano. Para terminar el turno este jugador toma 2 cartas, los demás solo una.

## 3. Jugabilidad a Fondo

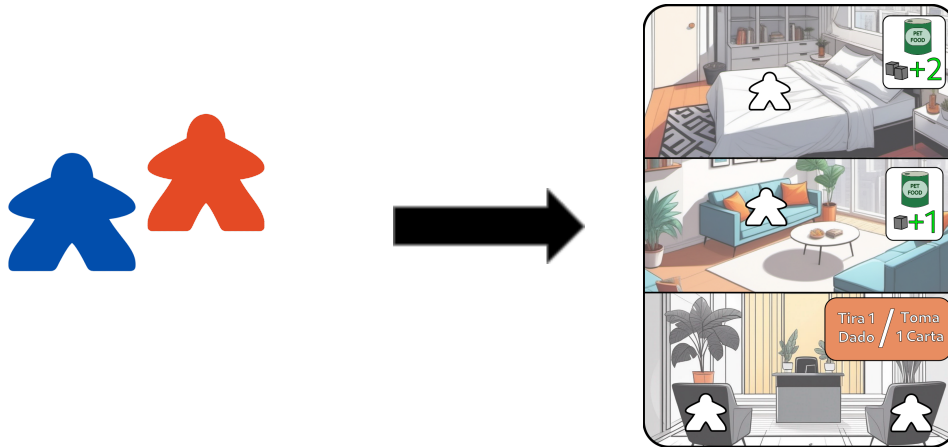
### Recursos

- Tienes un número limitado de tokens de **recursos**.
  - Tomando en cuenta los tokens de Comida para Mascota dentro de este límite.
    - Jugando a 2 jugadores son 12.
    - Jugando a número impar (3 o 5) son 10, para el jugador que tiene 2 meeple son 12.
    - Jugando a número par (4 o 6) son 10.



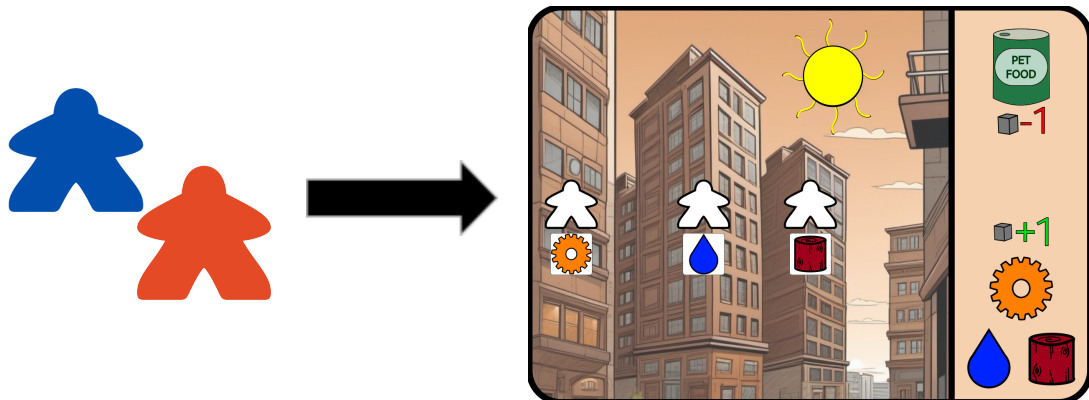
## Descansar

- Para **descansar**, debes colocar tu meeple en la carta de Edificio de Departamentos en una posición de departamentos y recargar tu comida.
- Aunque no lo necesites, puedes **descansar** para bloquear a otro jugador.



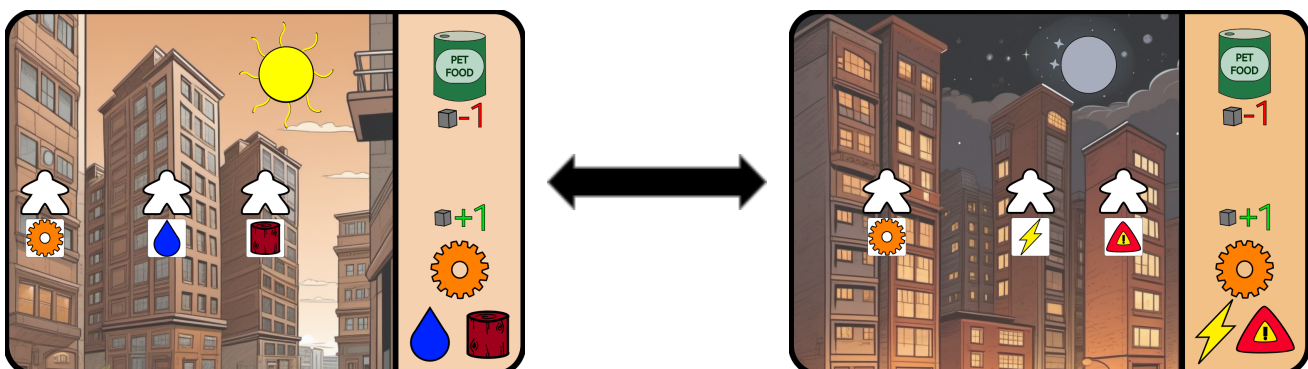
## Trabajar

- Para **trabajar**, debes pagar con un token de comida y podrás colocar tu meeple en la carta de Ciudad en una de las tres posiciones disponibles
- Únicamente puedes obtener el token de recurso específico de cada jornada laboral.
- Aunque no lo necesites, puedes **trabajar** para bloquear a otro jugador.



## Cambio de Jornada Laboral

- Se gira la carta de Ciudad.
- Todos los meeples regresan a su jugador.
- Se activa al finalizar cada ronda.
- Los meeples en la carta de Edificio de Departamentos también regresan a su jugador.
- Puede ser activada con una carta.



### Evita que se logre un objetivo

- Úsala cuando un jugador del equipo contrario indique que va a cumplir una misión.
- La carta de misión deberá pasar al final de su respectivo mazo de objetivos. Si es la única, no se podrá obtener durante ese turno.
- De los recursos utilizados para ese objetivo elige un recurso y elimina todos los tokens correspondientes.



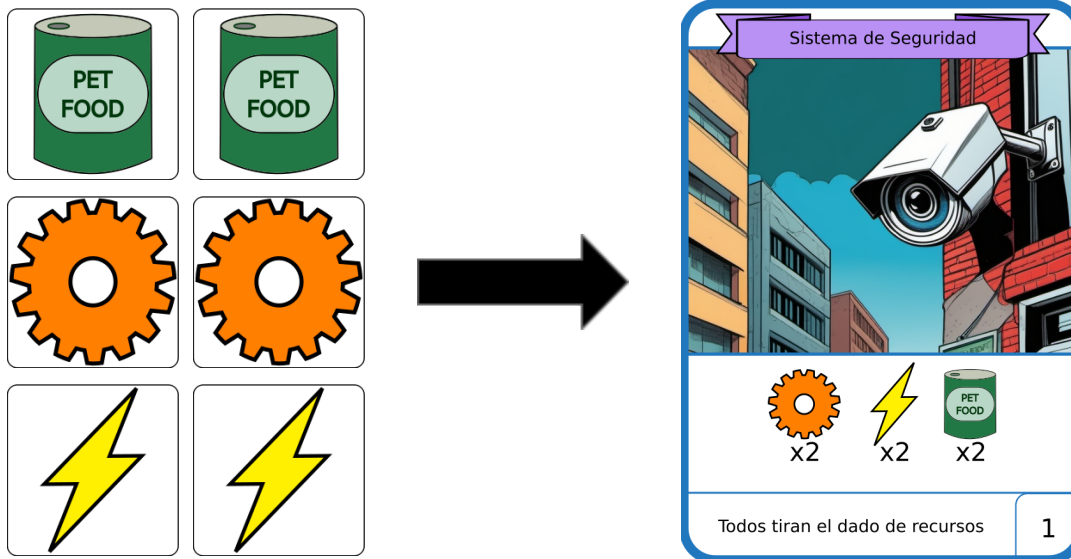
### Cancela la acción de otro jugador

- Úsala para evitar cualquier acción de otro jugador.
- Puedes evitar que se cumpla una misión, pero no se elimina ningún recurso.



### Completar una Misión

- En tu turno, revisa los recursos tuyos y los de tu equipo, si tienen los recursos necesarios para lograr una misión, colócalos a un lado de la carta y canta que vas a completar esa carta.
  - Todos los recursos se regresan al banco de recursos.
  - Ganan la recompensa marcada en la carta.
  - Ganan los puntos de victoria marcados en la carta.



## **Condiciones para Terminar el Juego**

Cuando se toma la última carta del mazo de cartas de Efectos ó se termina cualquiera de los tres mazos de misiones se sigue jugando la ronda actual y se entiende como la última ronda. Con el último jugador de la ronda termina el juego.

## **Condiciones de Victoria**

### **Contar Puntos de Victoria**

Las cartas de color contrario a tu equipo te dan **+1** por cada carta en el conteo final, esto porque estas cartas se las estas robando al equipo contrario.

El equipo que tenga más puntos de victoria es el ganador.

En caso de empate, el equipo con mayor número de tokens de recursos es el ganador.

## **Uso de I.A.**

Se ha utilizado, por falta de presupuesto, Stable Diffusion versión web para la generación de ilustraciones, específicamente aquellas de:

- Cartas de personaje
- Cartas de misiones
- Carta de ciudad
- Carta de departamento
- Caja

## **Créditos**

Diseño de juego: Andrés Ruiz

Diseño gráfico: Andrés Ruiz