

EL MERCADO

Reglamento



¿Quiénes Somos?

Lotería de la Ciudad de Buenos Aires es una Sociedad del Estado que tiene a su cargo la autorización, organización, explotación, recaudación, administración y control de los juegos de azar, destreza y apuestas mutuas, y actividades conexas en el ámbito de la Ciudad. Con el objetivo de destinar los fondos provenientes de los juegos de apuestas a distintos programas de ayuda social y desarrollar una industria madura, eficiente, transparente y al servicio del entretenimiento, promueve principalmente el ejercicio del juego responsable.

¿Para qué un Juego de Mesa?

Jugar es ejercer una actividad libre y placentera, tan antigua como la humanidad y común a todas las sociedades y culturas. Jugar, tanto en niños como en adultos, ejercita una gran cantidad de habilidades mentales, físicas y sociales que nos acercan, facilitan e incentivan a alcanzar nuestros objetivos.

De aquí que los **juegos de mesa** desarrollan la imaginación y la creatividad, forjan el carácter y fortalecen a las personas; a su vez reducen el estrés y la ansiedad. Fomentan el aprendizaje, estimulan la memoria, y ayudan a desarrollar la empatía.

El juego que reúne a las familias y a los amigos, que derriba barreras sociales, que se vive como entretenimiento, donde hay reglas y un límite de tiempo, es un **juego responsable**.

Proponemos entonces un juego de mesa que nos permita aprender conocimientos, actitudes y comportamientos favorables para el ejercicio de un juego saludable.

EL MERCADO

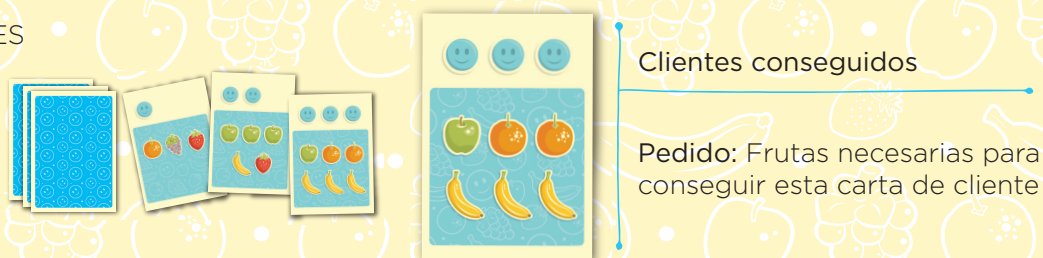
Todos los domingos abre el Mercado de Frutas en la Ciudad. Los vecinos de todos los barrios se acercan con sus pedidos en busca de las frutas más frescas y sabrosas. Cada jugador es dueño de un puesto en el Mercado y todos compiten para conseguir clientes.

● ELEMENTOS

120 CARTAS DE FRUTAS



30 CARTAS DE CLIENTES



11 CARTAS DE ACCIONES



6 TABLEROS "PUESTO DE FRUTAS"

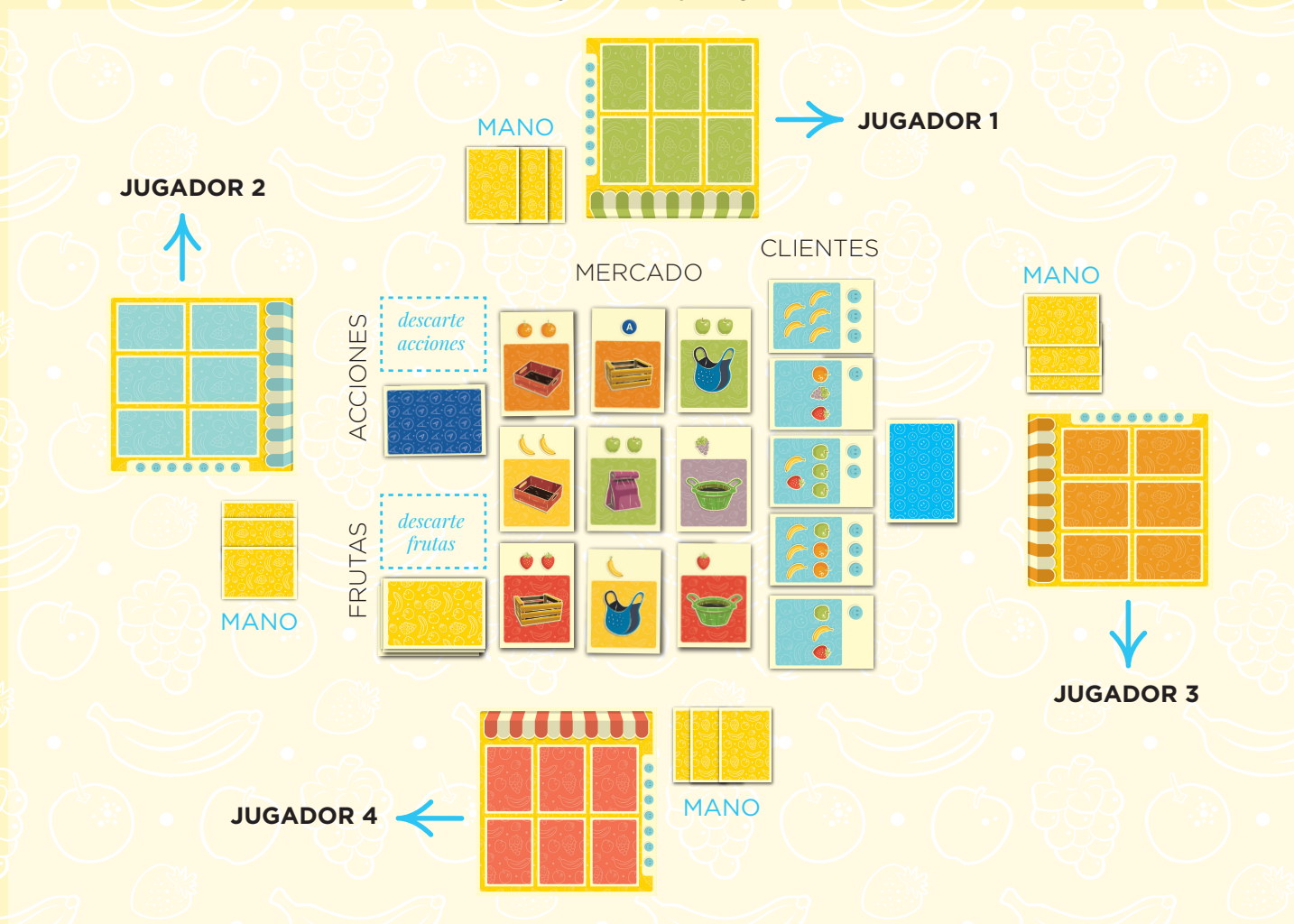


HAY DOS FORMAS DE JUGAR: **VERSIÓN FAMILIAR** Y **VERSIÓN EXPERTOS**. RECOMENDAMOS COMENZAR CON LA VERSIÓN FAMILIAR Y UNA VEZ APRENDIDA ESA MANERA PASAR A LA VERSIÓN EXPERTOS. LAS REGLAS GENERALES SON LAS MISMAS SALVO POR ALGUNAS DIFERENCIAS EXPLICADAS AL FINAL DEL REGLAMENTO.

DISPOSICIÓN

Cada jugador coloca delante suyo un tablero “Puesto de Frutas” del lado correspondiente a la forma de juego: versión familiar o versión experto. Se reparten 3 cartas de frutas a cada jugador boca abajo que formarán su mano. Se colocan 9 cartas de frutas a la vista formando una grilla de 3 x 3 en el centro de la mesa, formando el Mercado. Se colocan 5 cartas de clientes a un lado y los mazos de Frutas, Clientes y Acciones se ubican al otro lado del Mercado.

Mesa de juego



VERSIÓN FAMILIAR Recomendamos esta versión para principiantes y para jugar con los más chicos.

OBJETIVO

Conseguir 7 clientes

COMIENZA LA PARTIDA EL JUGADOR QUE ÚLTIMO HAYA COMIDO UNA FRUTA. EN CADA TURNO LOS JUGADORES INTENTARÁN CONSEGUIR FRUTAS EN EL MERCADO, ACUMULARLAS EN SUS PUESTOS HASTA PODER CUMPLIR LOS PEDIDOS DE LOS CLIENTES.

EN CADA TURNO

OBLIGATORIO

- **Recolección de frutas**

OPCIONAL

- **Conseguir clientes**
- **Realizar acciones**

•Recolección de frutas

Las frutas se recolectarán intercambiando cartas en el Mercado.

En su turno el jugador debe **intercambiar una carta de su mano con alguna del mercado**. Tomará una carta del mercado, la pondrá en su mano y luego tomará una carta de su mano y la ubicará en el lugar vacío.



Si al hacerlo **logra alinear** tres cartas de un mismo color o con el mismo recipiente en el mercado, **levantará esas cartas** y completará el Mercado con cartas nuevas del mazo. **Si no logra alinear nada, no se llevará nada.**

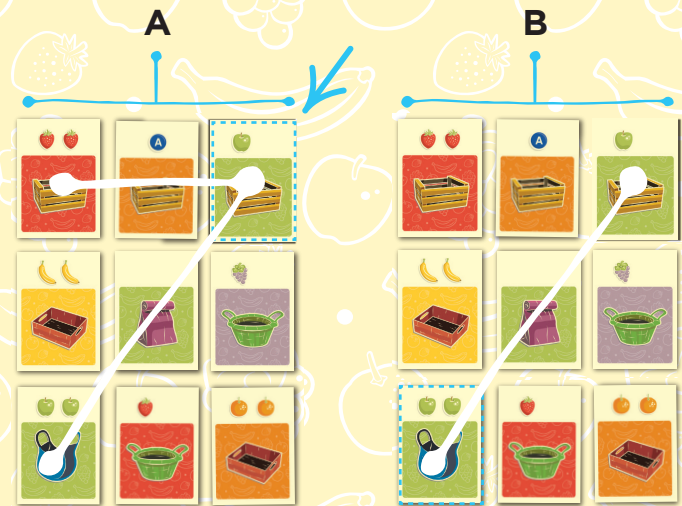
En su turno el jugador está obligado a realizar un intercambio aunque no logre alinear cartas.



Se puede dar que se cumplan estas condiciones en más de una línea, de ser así **se levantan todas las cartas alineadas**. Para esto, es indispensable que la carta intercambiada forme parte de ambas líneas.

En el ejemplo **A** el jugador jugó el cajón de manzanas que forma parte de ambas líneas y se lleva las 5 cartas.

En el ejemplo **B** el jugador jugó la bolsa de manzanas que sólo forma parte de la línea diagonal. La línea horizontal de cajones no se la lleva porque su carta no participó de esa línea.



SI LEVANTA CARTAS:

Las cartas de frutas tienen íconos en su parte superior. Pueden tener una fruta, dos frutas, un ícono **A** o nada.

- Las cartas sin frutas van al descarte.



- Las cartas con frutas van a su **puesto de frutas**.

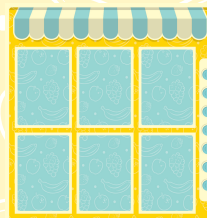


- Las cartas con ícono **A**, van al descarte pero se levanta una carta de acción por cada una de ellas que quedará en la mano hasta utilizarla.



PUESTO DE FRUTAS

En esta versión del juego, cada puesto tiene **6 espacios** para que el jugador coloque sus cartas de frutas. **En ningún momento del partido puede superar estas 6 cartas**. De levantar más cartas el jugador deberá descartar las que quiera de su puesto para quedarse sólo con 6. Esto deberá realizarlo antes de conseguir clientes.



• Conseguir clientes:

Una vez realizado el intercambio de frutas en el mercado, el jugador podrá conseguir clientes. Cada carta de clientes muestra las frutas necesarias para cumplir su pedido. Para conseguir la carta, el jugador revisará su puesto de frutas para ver si cuenta con las frutas necesarias para **cumplir alguno de los pedidos de los clientes** a la vista. De tenerlas, podrá obtener la carta de cliente que corresponda. Deberá descartar las cartas de frutas utilizadas para cumplir el pedido. Se completará el espacio con una nueva carta de clientes.

Si luego de cumplir con un pedido el jugador cuenta con frutas en su puesto para cumplir con otro pedido, podrá hacerlo. Los jugadores pueden conseguir por turno todas las cartas de clientes que les permitan las cartas en su puesto.

No es obligatorio realizar este intercambio. Es decisión del jugador realizar el intercambio o esperar a la próxima ronda para acumular frutas e intentar cumplir un pedido de mayor puntaje.

Hay cartas de uno, dos y tres clientes. **El objetivo del juego es llegar a 7 clientes (¡NO 7 CARTAS!)**



En este ejemplo, el jugador necesitaba 3 manzanas y 1 fresa para conseguir la carta de clientes marcada. En su puesto contaba con tales frutas entonces intercambié cuatro cartas de su puesto por una de clientes. Aunque necesitaba una sola fresa para cumplir el pedido y en su carta de frutas había dos, se descartará la carta.

Las cartas de frutas utilizadas van al descarte de frutas y la carta de clientes se ubica debajo del tablero en el marcador de clientes. Se reemplaza la carta utilizada con una nueva del mazo.

• Realizar una acción:

Las cartas de acción alteran el desarrollo normal del juego. Se obtienen al conseguir en el mercado cartas con el símbolo **A** en la parte superior. Por cada carta que contenga el símbolo, se levantará una del mazo de acciones. Los jugadores pueden aplicarlas estratégicamente para alcanzar sus objetivos **en cualquier momento de su turno** y pueden realizar más de una acción por turno. Una vez utilizadas se descartan en el mazo de descarte de acciones. Si en algún momento del partido se termina el mazo, se mezclarán las cartas utilizadas y se volverá a formar el mazo.



LAS ACCIONES SE DETALLAN A CONTINUACIÓN:

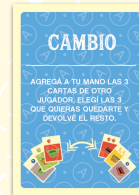


TRUEQUE:
Intercambiá una carta de fruta de tu puesto con la de algún otro puesto.



CAMBIOS EN EL MERCADO:
Intercambiá la ubicación de dos cartas de frutas del mercado.

NO se levantan cartas si se alinea color o recipiente.



CAMBIO:
Agregá a tu mano las tres cartas de otro jugador, elegí las tres que quieras y devolvé el resto.



FRUTA EXTRA:
Vale por una de estas frutas.



FRUTA EXTRA:
Vale por una de estas frutas.



FRUTA EXTRA:
Vale por una de estas frutas.



LADRÓN DE FRUTAS:
Robá una carta de fruta de otro puesto y agregalo al tuyo.



PAUSA:
Tapá una carta de frutas del puesto de otro jugador por un turno.



CLIENTE EXCLUSIVO:
Elegí una carta de la fila de clientes para reservar junto a tu puesto hasta que puedas completar su pedido.



NUEVOS CLIENTES:
Elegí dos cartas de la fila de clientes para descartar y se reemplazan con dos nuevas.



FRUTA PODRIDA:
Todos los jugadores deberán descartar de su puesto las cartas de una fruta que elijas.

Fin de juego

EL JUEGO SE TERMINA CUANDO ALGÚN JUGADOR LOGRA COMPLETAR SU MARCADOR DE 7 CLIENTES. **EN EL MOMENTO QUE ALGÚN JUGADOR CONSIGUE EL CLIENTE NÚMERO 7, SE CONVIERTE EN EL GANADOR.** SI EL MAZO DE FRUTAS SE ACABA, EL JUEGO TAMBIÉN SE DARÁ POR FINALIZADO Y EL JUGADOR CON MÁS CLIENTES GANARÁ LA PARTIDA. DE HABER EMPATE, EL JUGADOR CON MAS FRUTAS ENTRE ELLOS EN SU PUESTO GANARÁ.

VERSIÓN EXPERTOS Recomendamos esta versión para los ya acostumbrados a jugar a la otra versión

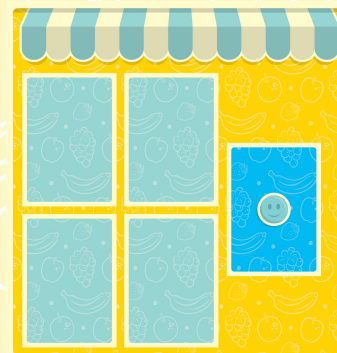
OBJETIVO

Conseguir la mayor cantidad de clientes.

COMIENZA LA PARTIDA EL JUGADOR QUE ÚLTIMO HAYA COMIDO UNA FRUTA. EN CADA TURNO LOS JUGADORES INTENTARÁN CONSEGUIR FRUTAS EN EL MERCADO, ACUMULARLAS EN SUS PUESTOS Y ATENDER LA MAYOR CANTIDAD DE PEDIDOS DE LOS CLIENTES ANTES DE QUE SE ACABEN LAS CARTAS DEL MAZO.

•Recolección de frutas

El intercambio de frutas se realiza de la misma manera que en la versión familiar. La diferencia está en la forma de **acumular las frutas en el puesto**. Cada puesto tiene **4 espacios** para que el jugador coloque sus cartas de frutas. Cada vez que obtenga frutas del mercado las acomodará como quiera dentro de esos cuatro espacios. De levantar más cartas en el mercado de los espacios que tiene, el jugador deberá superponerlas de la manera que quiera. Esto deberá realizarlo antes de conseguir clientes.



•Conseguir clientes

Una vez realizado el intercambio de frutas en el mercado, el jugador podrá conseguir clientes. Para ello podrá utilizar las frutas que estén a la vista en su puesto. En esta versión, las frutas no se descartan. **El jugador podrá utilizar las frutas para más de una carta de cliente.**

Una vez atendido el pedido del cliente, el jugador ubicará la carta del cliente en su puesto boca abajo. Se completará el espacio con una nueva carta de clientes. Los jugadores pueden conseguir por turno todas las cartas de clientes que les permitan las cartas en su puesto.



El jugador usa las cuatro cartas de frutas a la vista en su puesto para conseguir el cliente **A**.

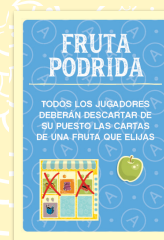
Además, puede obtener la carta **B** usando tres de sus cartas.

Cada fruta se puede utilizar para más de una carta de cliente. En este ejemplo las cartas de banana y manzana se utilizaron para las dos cartas de clientes. **Cada fruta se puede utilizar una vez por carta de cliente.** Es decir, para obtener la carta de clientes de las cinco bananas necesitará cinco bananas a la vista y no una sola.

• Realizar una acción

Las acciones funcionan de la misma manera que en la versión familiar.

En el caso de la acción FRUTA PODRIDA no podrá quedar a la vista ninguna carta con la fruta elegida para el descarte. Si al descartar la carta de fruta elegida para el descarte se muestra otra que también tiene la fruta elegida, se descartará también.



Fin de juego

EL JUEGO SE TERMINA CUANDO SE TERMINA EL MAZO DE FRUTAS. SI NO SE PUEDE RELLENAR EL MERCADO COMPLETAMENTE, SE ACABA EL JUEGO Y NO HABRÁ MÁS TURNOS. SI EL MAZO SE ACABA PERO COMPLETA EL MERCADO, EL JUGADOR PODRÁ REALIZAR SU TURNO.

EL GANADOR SE DETERMINARÁ DE ACUERDO A LA PUNTUACIÓN SIGUIENTE:

PUNTUACIÓN (SÓLO VERSIÓN EXPERTOS):

Cada jugador sumará la cantidad de clientes en su puesto. Luego, ordenará las cartas de fruta de su puesto por color y se entregarán los siguientes puntajes:

El que más cartas de fruta en total tenga se llevará 4 clientes.

El que más cartas de cada fruta se llevará 4 clientes. El segundo, 2 clientes. En caso de empate el que más frutas tenga de esa variedad ganará.

BASE





CANTIDAD DE CLIENTES

CLIENTES EXTRAS



RESUMEN

	<i>Familiar</i>	<i>Expertos</i>
OBJETIVO	Conseguir 7 clientes	Conseguir la mayor cantidad posible de clientes
INTERCAMBIO DE FRUTAS	Igual	Igual
PUESTO DE FRUTAS	 <p>Sólo se pueden guardar seis cartas de frutas. Una vez conseguido el cliente se descartan las frutas.</p>	 <p>Hay cuatro espacios para cartas de frutas. Éstas se van acumulando y nunca se descartan. Las que están a la vista se utilizan para conseguir clientes.</p>
CONSEGUIR CLIENTES	Si el jugador cuenta con las frutas para conseguir un cliente en su puesto, utilizará las cartas de frutas correspondiente y las descartará.	El jugador podrá utilizar las frutas que están a la vista en su puesto para conseguir clientes. Nunca se descartan. Se puede conseguir tantos clientes como se pueda.
FIN DEL JUEGO	Cuando un jugador llega a los 7 clientes se termina el juego y se declara ganador.	El juego se termina cuando se acaban las cartas de frutas y no se puede rellenar el Mercado.
PUNTAJE FINAL	NO	SÍ. Clientes extras por mayor cantidad de cartas y mayor cantidad de cartas de cada fruta.
GANADOR	El primero en llegar a 7 clientes.	El que más clientes haya conseguido una vez contabilizados todos extras.