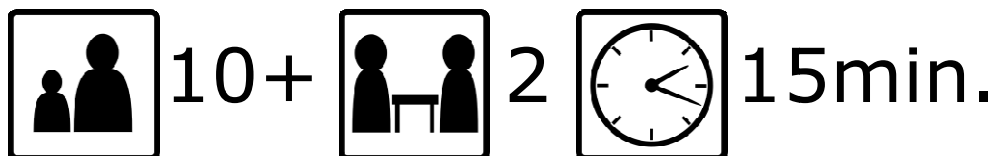


BURGUESES

V1.3 Junio de 2014. Diseñado por Santiago Eximeno.
www.eximeno.com

Licencia Creative Commons

(Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0 España)
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>



BURGUESES es un juego de cartas para 2 jugadores mayores de diez años con una duración aproximada de 15 minutos.

COMPONENTES

- **10** monedas de oro (cubitos amarillos).
- **19** cartas de una baraja de cartas francesa
 - **5** Cartas de Rey (K♠, K♣, K♥, K♦, A♠).
 - **14** cartas de Mercancías (2♠, 3♠, 4♠, 2♣, 3♣, 4♣, 2♥, 3♥, 4♥, 5♥, 2♦, 3♦, 4♦, 5♦).

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada uno de los jugadores representa a un burgués que trata de enriquecerse vendiendo sus caras mercancías a la nobleza. El objetivo del juego es, al final de la partida, ser el mercader más rico.

PREPARACIÓN

Mazo de Rey: se barajan las 5 cartas de rey y se colocan boca abajo formando un mazo sobre la mesa.

Banco: se le entrega una moneda de oro a cada jugador y se colocan las 8 monedas de oro restantes sobre la mesa para que ambos jugadores puedan acceder a ellas.

Mazo de Mercancías: se barajan las 14 cartas de mercancías, se reparten dos cartas boca abajo a cada jugador y el resto se colocan boca abajo formando un mazo sobre la mesa.

Escaparate: la zona de la mesa frente al jugador donde exhibirá sus cartas de mercancías.

Depósito: la zona de la mesa en la que el jugador almacena sus monedas de oro, visibles para ambos. Cada jugador comienza con una moneda de oro en su depósito.

JUEGO

Empieza el juego el jugador más burgués. En cada turno un jugador **debe realizar una y solo una** de las siguientes acciones:

- **COMPRAR MERCANCÍAS** > El jugador roba, si es posible, una carta del Mazo de Mercancías y después coloca una de las cartas de su mano sobre la mesa frente a él, en su Escaparate.
Nota: Si no quedan cartas en el Mazo de Mercancías el jugador simplemente coloca una de las cartas de su mano en su Escaparate.
- **VENDER MERCANCÍAS** > El jugador descarta de su Escaparate tantas cartas de mercancías del mismo valor como quiera y **recibe del jugador contrario**
 - Si descarta una pareja, una moneda
 - Si descarta un trío, tres monedas
 - **Si descarta cuatro cartas del mismo valor, automáticamente gana la partida.** Si se realiza en la primera ronda no sería necesario jugar una segunda ronda.

Solo puede realizarse un descarte de un valor en un turno. Las cartas descartadas ya no forman parte del juego en esta ronda.

Ejemplo: Si el jugador tiene en su Escaparate una pareja de doses y una pareja de treses, solo podrá descartar en su turno una de las dos parejas.

Si el jugador contrario no tiene monedas en su depósito, el jugador no recibe ninguna moneda. Al vender mercancías nunca se reciben monedas del banco, solo del depósito del jugador contrario.

- **COMERCIAR** > El jugador entrega una de las monedas de su depósito al banco e intercambia una de sus cartas por otra en el escaparate del jugador contrario.

Ejemplo: Si el jugador tiene en su Escaparate un dos de corazones y el jugador contrario tiene en su Escaparate un cuatro de trébol, el jugador coloca en su Escaparate el cuatro de trébol y en el escaparate del jugador contrario el dos de corazones.

Esta acción solo puede realizarse una vez por ronda.

Esta acción no puede realizarse si el jugador contrario acaba de realizarla en su turno anterior, es necesario esperar al menos un turno.

Tras realizar la acción elegida revelamos la primera carta del Mazo del Rey y la colocamos boca arriba junto a dicho mazo. A continuación se ejecuta la acción asociada a la carta mostrada. La acción afecta a ambos jugadores pero se ejecuta siempre en orden, primero sobre el jugador que tiene el turno.

Nota: Es posible que tras ejecutar la acción sobre el jugador que tiene el turno después no sea posible ejecutarla en el jugador contrario. Por ejemplo, es posible que solo quede una moneda en el banco y ambos deban recibir una. En ese caso solo la recibiría el jugador que tiene el turno.

Si no es posible revelar una carta del Mazo del Rey porque está agotado se barajan de nuevo todas las cartas de Rey, se forma un nuevo mazo y se revela la primera carta.

Una vez ejecutada la acción correspondiente el turno corresponde al siguiente jugador.

CARTAS DE REY

Cada carta del Mazo de Rey, cuando es revelada, desencadena automáticamente una acción:



Rey de picas > El jugador que, tras sumar el valor de todas sus cartas de picas en su Escaparate, tenga el valor más alto debe pagar al banco una moneda de su depósito. Si los jugadores no tienen cartas de picas no pagan nada.



Rey de corazones > El jugador que, tras sumar el valor de todas sus cartas de corazones en su Escaparate, tenga el valor más alto recibe del banco una moneda. En caso de empate no se reciben monedas.



Rey de rombos > Si el jugador tiene cartas de rombos en su Escaparate recibe una moneda del banco. En caso contrario debe descartar una carta de su Escaparate (si tiene alguna).



Rey de tréboles > Si el jugador tiene cartas de tréboles en su Escaparate recibe una moneda del banco.



As de picas > Si la suma de los valores de todas las cartas que un jugador tiene en su Escaparate es par, recibe una moneda del banco. En caso contrario debe pagar una moneda de su depósito al banco. Si los jugadores no tienen cartas en su escaparate ni reciben ni pagan monedas.

Si los jugadores no tienen monedas para pagar cuando deben hacerlo, no lo hacen.

Si no quedan monedas en el banco cuando un jugador debe recibir una, el jugador no recibe ninguna.

FIN DE JUEGO

La ronda termina cuando el turno le llega a un jugador que no tiene cartas en su mano. En ese momento se calcula la riqueza de cada jugador:

- **Gana 1 punto de riqueza por cada moneda en su depósito**
- **Gana 1 punto de riqueza por cada carta de pica en su escaparate**
- **Pierde 1 punto de riqueza por cada carta que quede en su mano**

El juego se juega a dos rondas (excepto si un jugador ha logrado en la primera ronda descartar cuatro cartas del mismo valor). En la segunda ronda, tras la preparación (**VER PREPARACIÓN**) comenzará el juego el jugador que no lo hizo en la primera.

El ganador será el que haya obtenido mayor riqueza sumando los puntos obtenidos en ambas rondas. Si ambos jugadores obtienen los mismos puntos... será necesario jugar una nueva partida para desempatar!

Diseñado por Santiago Eximeno

Ilustraciones de Dominio Público (OpenClipArt.org)

Iconos de Dominio Público (Daniel Johansson)

Agradecimientos a TGPT (The Guinea Pig Team), Manuel del Olmo, @Wkr y @vilvoh por su testeo y sus sugerencias.