



Set Up

Jugadores

- Hoja de jugador y lápiz/boli.
- Hoja de ayuda.

Mesa

- Se toman 3 cartas de proyectos básicas (una de cada tipo) con el lado de "Proyecto" hacia arriba.
- Se barajan las cartas de Construcción y se forman 3 mazos de 27 cartas con el lado del número boca arriba.

Fases del juego

Resumen de la ronda:

- Se revela la carta superior de cada mazo, obteniendo 3 pares Número-Efecto.
- Simultáneamente los jugadores deben escoger 1 par y pueden aplicar el efecto (opcional) en su hoja. Reglas de colocación: siempre orden ascendente, casas vacías, omitir números. Si no se puede escribir el nº se obtiene denegación (puntos negativos). Efectos:
 - Topógrafo: construir valla en cualquier calle (parcelas).
 - Agente Inmobiliario: revaloriza parcelas completas de tamaño 1-6.
 - Paisajista: parque en la calle construida.
 - Piscinas: puntos si el nº se escribe en una casilla con piscina.
 - TT: permite -2, -1, +1, +2 al número.
 - "Bis": permite anotar el mismo nº dos veces en la misma calle siempre que esté en la misma parcela.
- Comprobar objetivos.

Fin de la partida

La partida finaliza si algún jugador cumple alguna de las 3 condiciones de final:

- Completar los 3 proyectos.
- Construir todas las casas de las 3 calles.
- Tachar 3ª denegación.

Puntos:

- Puntos por proyectos.
- Puntos por parques.
- Puntos por piscinas.
- Puntos por trabajadores temporales.
- Puntos por parcelas completadas.
- Puntos negativos por números "Bis".
- Puntos negativos por denegaciones.