

# PATZCUARO



Cada 2 de noviembre, en una tierra mágica llamada México, las familias construyen altares rebosantes de tradición para honrar la memoria de sus seres queridos. Celebra en Pátzcuaro, la ciudad que conmemora esta fiesta como ninguna otra.

Eres el encargado de la construcción del altar familiar, compite contra tus vecinos por decorar el altar más atractivo de la ciudad. Tu altar, formado por una pirámide de objetos te dará puntos por las colecciones de objetos en cada uno de sus niveles. Obtén puntos adicionales por cumplir los objetivos comunes de la ciudad.

Durante el juego pasea por las principales tiendas de la ciudad intercambiando cartas para obtener la colección de objetos ideal, cada tienda cambia cartas bajo unos criterios particulares. Dando vueltas en la ciudad regresarás al sitio de construcción de los altares, donde agregarás cartas a tu altar.

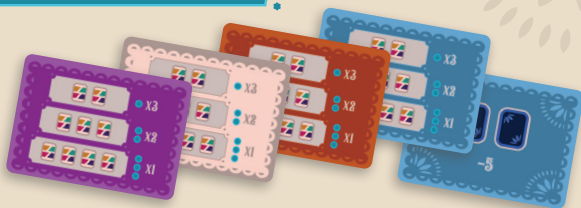
Consigue el altar más atractivo para coronarte como vencedor.



## COMPONENTES



4 Fichas de jugador



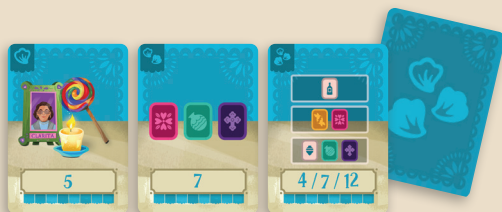
4 Cartas de jugador



57 Cartas de altar



1 Carta de jugador inicial



15 Cartas de objetivo



1 Libreta de puntuación



1 Loseta de Pátzcuaro



4 Losetas de Tienda

# PREPARACIÓN

3

1. Descubre la **Loseta de Pátzcuaro** en el área de juego.
2. Mezcla las 4 **Losetas de tienda** (incluso mezclar frente y reverso) y colócalas formando una fila al lado de la **Loseta de Pátzcuaro**.
  - 2a. En una partida a dos jugadores, regresa la última **Loseta de tienda** de la fila a la caja. No se utilizará en esta partida.
3. Baraja las **Cartas de altar** y reparte una mano de 6 a cada jugador.
4. Descubre 1 **Carta de altar** en ambos lados de cada **Loseta de tienda**. Forma un mazo accesible para todos los jugadores con las cartas sobrantes.
5. Reparte 1 **Carta de jugador** (mostrando al lado de altar) y la ficha de jugador del mismo color a cada jugador.
6. Dale la **Carta de jugador inicial** a la persona más festiva, ésta será el jugador inicial.
7. Siguiendo el orden de turno coloca las **fichas de jugador** a un lado de la **loseta de de Pátzcuaro**, tal como se muestra en la imagen.
8. Baraja por separado las **Cartas de objetivos** de 1, 2 y 3 pétalos. Descubre 1 de cada tipo a un lado del área central y regresa el resto a la caja.



Ejemplo de preparación de una partida a 2 jugadores.

Cada jugador busca construir un altar formado por una pirámide de Cartas de altar. La base puede tener hasta 4 cartas, el segundo nivel 3 cartas y el tercer nivel 2 cartas.

Partiendo del jugador inicial, todos toman su turno en sentido horario hasta que cualquier jugador complete su altar o se agote el mazo de objetos.

Durante tu turno, debes avanzar tu ficha 1, 2 o 3 espacios en sentido horario sobre la ruta formada por las losetas de tienda y la loseta de Pátzcuaro.

Al terminar tu avance debes realizar las acciones del espacio donde termines. Estas acciones te hacen intercambiar cartas tu mano, agregar cartas a tu altar y otros beneficios (ver pg. 5 y 6 Acciones).

Si no deseas, o no puedes, realizar las acciones de un espacio en su totalidad, una sola vez por partida y en lugar de tu acción normal: volteas tu carta de jugador, robas dos cartas del mazo y terminas tu turno. Cuando ya volteaste tu carta, solo puedes terminar tu movimiento en espacios que puedas realizar. De no ser posible, en lugar de la acción: roba una carta del mazo y termina tu turno.

Al avanzar, debes ignorar los espacios con fichas de jugador. Saltarlos no consume avance y no puedes terminar en el mismo espacio que ellos (ver ejemplo de avance).



*Ejemplo: El jugador Azul decide avanzar 2 casillas su ficha, al avanzar ignora el espacio del jugador Blanco y posteriormente realiza la acción de la casilla donde termina su avance.*

## INTERCAMBIO



1. Descubre una Carta de altar (o más) de tu mano en el espacio de la Loseta donde realizas la acción. La carta que descubras DEBE cumplir la condición indicada por el espacio.
2. Con excepción de la(s) carta(s) que descubriste, toma las otras cartas de ese espacio a tu mano. Cada espacio de las Losetas de tienda siempre mantendrá una carta de altar (por lo menos) durante toda la partida.



## ALTAR

Agrega 1 Carta de altar de tu mano a tu altar. Puedes agregar Cartas de altar al segundo o tercer nivel de tu altar, siempre y cuando tengas una conjunción disponible formada por dos cartas del nivel previo.



## CARTA DE ALTAR

Toma 1 Carta de altar del mazo a tu mano.



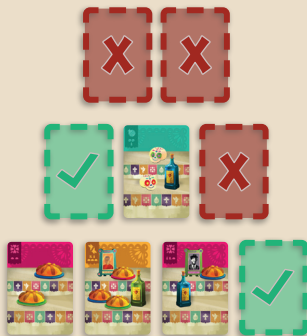
## DESCUBRIR CARTAS

Descubre una Carta de altar del mazo en el espacio de tienda en la dirección que indique la flecha (de haberlo). La loseta de Pátzcuaro nunca debe tener Cartas de altar en ninguno de sus 2 espacios ya que no se consideran tiendas.



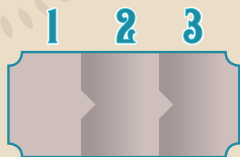
## ACCIÓN EXCLUSIVA PARA LOS DEMÁS JUGADORES

Siguiendo el orden de turno, este beneficio se otorga a cada otro jugador. Esta acción forma parte del turno del jugador activo.



*Ejemplo: Este altar cuenta con 3 cartas en el nivel inferior y 1 carta en el segundo nivel, los espacios de color azul son espacios validos para agregar una carta, mientras que no es posible hacerlo en un espacio de color rojo en la situación actual.*

## OTROS ICONOS



Indica el orden en el que debes realizar las acciones del espacio



Carta de cualquier color



Elige una opción



Carta de cualquier color que contiene al menos 1 del objeto indicado



Carta de cualquier color que contiene exactamente la cantidad de objetos indicados



Carta de color distinto a la carta de hasta arriba en ese espacio



Carta de cualquier color que no contiene el objeto indicado



Carta del color indicado  
Flor (rosa)  
Jarrón (verde)  
Cruz (morado)  
Colibrí (amarillo)



Vela



Calaverita de azúcar



Flor de Cempasúchil



Dulce



Retrato



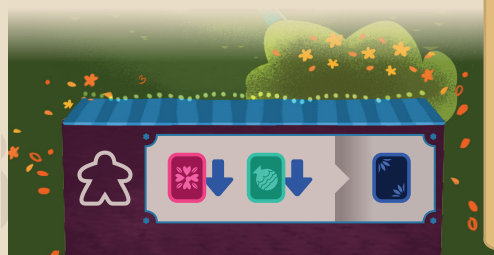
Juguete



Botella de licor



Pan de Muerto



*Ejemplo de cómo resolver este espacio:  
Primero debes revelar de tu mano y colocar en este espacio una carta rosa y una carta verde. Luego toma todas las otras cartas que ya estaban en ese espacio. Finalmente, resuelve la segunda acción y toma una Carta de altar del mazo a tu mano.*

En el turno que cualquier jugador coloque la última Carta de su altar o agote el mazo de Cartas de altar, se resuelve el final de la partida. El resto de jugadores puede agregar 1 Carta de altar de su mano a su altar y el juego termina.

Después, suma puntos por cada nivel de tu altar de la siguiente forma:

- En el nivel de la base de tu altar, elige 3 tipos de objeto y suma 1 punto por cada objeto de los seleccionados que tengas en este nivel.
- En el segundo nivel, selecciona 2 tipos de objeto y suma 2 puntos por cada objeto de los seleccionados que tengas en este nivel.
- En el tercer nivel, selecciona 1 tipo de objeto, suma 3 puntos por cada objeto de los seleccionados que tengas en este nivel.
- Comprueba, además, cada Carta de objetivo. Otorga puntos a los jugadores acorde a lo descrito en cada una de ellas.
- Finalmente, si diste la vuelta a tu carta de jugador resta 5 puntos.

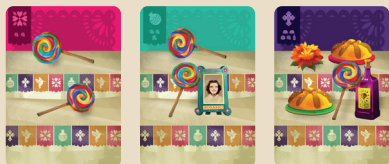
El jugador con mayor puntaje será vencedor. En caso de empate, gana quien tenga la menor cantidad de objetos en su altar. De continuar el empate, gana el jugador con el orden de turno más lejano del jugador inicial.

*Ejemplo de puntuación:*

*En el tercer nivel  
se puntúan 5 retratos,  
5 objetos por 3 puntos:  
**15 puntos.***



*En el segundo nivel  
se puntúan 5 dulces y 2 panes,  
7 objetos por 2 puntos:  
**14 puntos.***



*En el nivel inferior  
se puntúan 4 velas, 3 botellas y  
3 calaveras, 10 objetos por 1 punto:  
**10 puntos.***



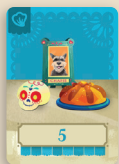
*Objetivo de 1 pétalo puntúan 4 sets por 5 puntos:  
**20 puntos.** Objetivo de dos pétalos puntúan  
1 set por 6 puntos: **6 puntos.** Finalmente el objetivo  
de tres pétalos puntúa solo 1 nivel: **4 puntos.**  
**En total se obtuvo 69 puntos.***



# OBJETIVOS

## 1 PÉTALO - OBJETOS

Recibe 5 puntos por cada set de los 3 objetos indicados en tu altar.

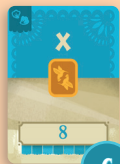
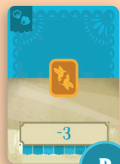
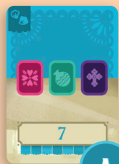


## 2 PÉTALOS - COLOR

A- Recibe los puntos indicados por cada set de las Cartas indicadas en tu altar.

B- Pierde 3 puntos por cada carta amarilla en tu altar.

C- Si tu altar no tiene cartas amarillas, recibe 8 puntos.



## 3 PÉTALOS - ALTAR

Recibe puntos dependiendo de la cantidad de niveles donde cumples con la condición indicada. Cumplir con un solo nivel otorga 4 puntos; cumplir con dos niveles otorga 7 puntos; cumplir con todos los niveles da 12 puntos.

Una misma carta puede cumplir una condición de objeto y color.



Diseño de juego: **Detestable Games**

Arte: **Gaby Zermeño**

Diseño gráfico: **Prior Card**

Diseño de logo: **Alina Carrillo**

Desarrollo: **Tabletop Workshops**

Director de proyecto: **William Burgos**

Directora de comunidad: **Pamela Forzán**

Logísticas: **Gabriel Viveros**

Traducción: **Alice Rodríguez**

Editor: **Draco Studios**

Versión 1.1

Muchas gracias a nuestros backers!

©2023 Draco Gaming Inc. Derechos reservados.

