



# D-Pueblo

Manual de instrucciones

---

Sugar-free Jammers  
JamToday Granada 2020

Última versión de las instrucciones en:  
<https://docs.google.com/document/d/1htpelOqn4h3VaautKxDRAaAUZ3ErzULOD7glU3V0G5M>

## Introducción

D-Pueblo es un juego de lucha contra la despoblación y el éxodo rural. En cada partida te adentrarás en el placer de descubrir las maravillas que te ofrece el campo. Aunque la realidad no es siempre tan apacible: también tendrás que tratar con vecinos de otros pueblos que tratarán de hacerte la vida imposible.

## Mecánica del juego

Cada jugador controla un pueblo con problemas de éxodo rural. Tu objetivo como alcalde del pueblo es conseguir repoblarlo. Para ello, tendrás que maquinar medidas con las cuáles atraer habitantes de la ciudad. ¡Pero eso no es suficiente! Los alcaldes de los pueblos vecinos no son tontos, y se saben más de un truco! Tendrás que ser más rápido que ellos y cuidar tu estrategia. Construye importantes infraestructuras y rodéate de gente influyente para conseguir que tu pueblo sea el más atractivo.

## Objetivo del juego

1. Gana el jugador que más puntos tenga al final de la partida.
2. El juego termina cuando se muda el último habitante de la ciudad. Al final del juego, cada jugador cuenta los puntos obtenidos. El jugador con mayor puntuación gana.

## Puntuaciones

**Habitante** 1 punto

**Edificio** 5 puntos

## Inicio de la partida

Coloca la caja del juego en el centro de la mesa. Llénalo con 16 habitantes y añade otros 2 habitantes por cada jugador. Además, añade los habitantes especiales.

Deja los edificios cerca del centro de la mesa (cerca de todos los jugadores).

Baraja las cartas del juego y reparte 3 cartas a cada jugador. Asegúrate de que ninguna de ellas sea una catástrofe, dejándolas en el mazo.

Comienza la partida el jugador más joven.

## Estructura del turno

1. Juega una carta de tu mano. Alternativamente, descarta el número de cartas que quieras.
2. Roba tantas cartas como sea necesario para reunir 3 en la mano.
3. En caso de que robes una carta de Catástrofe, se aplica el efecto y robas otra carta.

## Cartas

### I. Migraciones

#### A. **Vuelta al pueblo** (+1, +2, +3)

Coge **X** habitantes de la ciudad (sin mirar).

#### B. **Me voy al pueblo de al lado** (-1, -2)

Roba **X** habitantes normales al jugador de tu elección. Si no tiene **X** habitantes normales, es posible robarle habitantes especiales hasta llegar a quitarle los **X** habitantes.

En cada caso, **X** es el número que aparece en la carta.

### II. Infraestructura

Se juegan sobre el pueblo de un jugador y generan efectos distintos sobre el mismo. Sólo pueden quitarse usando una "Pala" sobre el pueblo.

#### A. **Bonobús**

Permite al jugador que la tenga en su pueblo conseguir +1 habitantes al usar **Vuelta al pueblo** o **Me voy al pueblo de al lado**.

#### B. **Comarcal cerrada**

El jugador que la tenga en su pueblo consigue -1 habitantes al usar **Vuelta al pueblo** o **Me voy al pueblo de al lado**.

#### C. **La obra**

Da comienzo a la construcción de un edificio en el pueblo a elección del jugador que la usa. Es necesario haber jugado una carta de **La obra** para un edificio y después usar una segunda sobre el mismo a la vez que se devuelven dos habitantes del pueblo del jugador que la usa a la ciudad para terminar el edificio y colocarlo en el pueblo.

#### D. La pala

Elimina todas tus cartas de infraestructura (**Bonobús, Comarcal cerrada, La obra**), o las de un jugador de tu elección.

### III. Catástrofe

Cuando se roba, debe mostrarse a todos los jugadores y todos sufren su efecto. Después se descarta automáticamente.

#### A. Huracán

1. Se hace un mazo con todas las cartas de los jugadores.
2. Se baraja el mazo con las cartas de los jugadores.
3. Se reparte a cada jugador el número de cartas que tenía antes de que llegara el huracán.
4. El jugador que encontró el huracán roba una carta para volver a tener 3 cartas en la mano.

#### B. Incendio

1. Todas las construcciones que se encuentren en proceso arden y son canceladas.
2. Todos los edificios construidos comienzan a arder y pierden su función hasta que se apague el fuego.

#### C. Éxodo rural

1. Todos los habitantes especiales de cada pueblo se marchan a la ciudad.
2. La mitad del resto de habitantes de cada pueblo se marchan a la ciudad.

## Fichas de habitante

Se encuentran inicialmente en la ciudad y tienes que atraerlos a tu pueblo para repoblarlo. Cada uno cuenta como 1 punto al final de la partida.

### A. Habitantes normales

#### B. Habitantes especiales

##### 1. Policía (azul)

El pueblo que lo tenga sufre -1 al robo de habitantes por parte de otros pueblos, ya que está más protegido.

##### 2. Emprendedor (amarillo)

El pueblo que lo tenga obtiene +1 a conseguir habitantes de la ciudad o de otros pueblos, ya que la gente de negocios sabe convencer.

##### 3. Futbolista (verde)

El pueblo que lo tenga puede robar habitantes especiales a su elección a otros pueblos al usar **Me voy al pueblo de al lado**.

## Edificios

Se trata de construcciones duraderas que puedes crear en tu pueblo para conseguir mejoras permanentes. Estas mejoras sólo pueden ser desactivadas por la carta de catástrofe "Incendio".

#### 1. Comisaría de policía (azul)

El pueblo que la tenga sufre -1 al robo de habitantes por parte de otros pueblos, ya que está más protegido.

#### 2. Centro de negocios (amarillo)

El pueblo que lo tenga obtiene +1 a conseguir habitantes de la ciudad o de otros pueblos, ya que la gente de negocios sabe convencer.

#### 3. Estadio de fútbol (verde)

El pueblo que lo tenga puede robar habitantes especiales a su elección a otros pueblos al usar **Me voy al pueblo de al lado**.