

# El Mercado Azteca



"EL MERCADO DE TLATELOLCO" de VICTOR MELO

Un juego de mesa para 2 a 4 jugadores.

## INTRODUCCION

El mercado azteca es un juego de Victor Melo para toda la familia en el que cada jugador controla a cuatro compradores que han viajado hasta el mercado de Tlatelolco para comprar mercancías a los vendedores locales, tratando de coincidir con los caprichosos gustos del rey.

El mercado azteca es un juego por parejas para cuatro jugadores, en el que los integrantes de cada pareja deben sentarse uno enfrente del otro. También puede jugarse con dos y tres jugadores. Cuando lo juegan dos jugadores, deben sentarse uno al lado del otro (y no enfrente). Cuando lo juegan tres, da igual donde se sienten.

## MATERIAL

El mercado azteca incluye:

- **15 losetas de mercado:** 4 vendedores (negro, azul, rojo y verde), 4 aglomeraciones, 2 carquadores, 2 gobernadores, 1 embajador, 1 recadero (grises) y 1 rey (multicolor).
- **16 losetas de comprador** (marrones).
- **1 bolsa** para las mercancías y para guardar el juego.
- **80 fichas de mercancía;** 20 de cada color (negro, azul, rojo y verde).
- **16 monedas** (gris plata).
- **1 marcador** de jugador inicial (amarillo).

## PREPARACION

**Losetas de mercado:** Son los personajes que se encuentran habitualmente en el mercado (todas las losetas excepto las de borde marrón).



Ejemplos de losetas de mercado

Empezando por un jugador cualquiera y continuando en sentido horario, cada jugador coloca una loseta de mercado cualquiera sobre la zona de juego para formar un cuadrado de 4 por 4 losetas con un hueco. Al conjunto de las 15 losetas de mercado se las denomina *mercado*.

**Losetas de comprador:** Son los compradores que buscan mercancías a buen precio.

Cada jugador tiene cuatro losetas de comprador en su zona de juego, una en cada columna del mercado.

**Monedas:** Son el dinero con el que los compradores pagan las mercancías que compran.

Coloca todas las monedas en un lugar accesible a todos los jugadores, denominado *reserva de monedas*. Cada jugador coge una moneda de la reserva y la coloca en una de sus losetas de comprador.

**Fichas de mercancía:** Son las mercancías que se venden en el mercado de Tlatelolco, joyas (rojo), telas (azul), cerámica (negro) y hierbas (verde).

Coloca todas las fichas de mercancía en la bolsa del juego, también denominada *reserva de mercancías*. Sin mirar, retira de la reserva 4 mercancías. Si quieres partidas más cortas, retira más mercancías (siempre un múltiplo de 4). Si no quieres azar, retira el mismo número de mercancías de cada color o no retires ninguna mercancía.



Ejemplo de preparación de partida

## PARTIDA

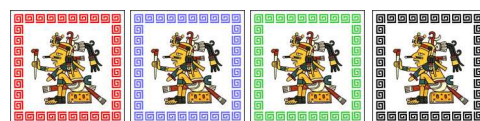
Empezando por un jugador cualquiera (el más joven por ejemplo). Indícalo con el marcador amarillo) y continuando en sentido horario, cada jugador escoge una de estas dos opciones: **Pasar** o **jugar**.

### PASAR

El jugador realiza las siguientes acciones en orden:

**1. Reponer mercancías:** Los vendedores se preocupan de tener cada día las mejores mercancías.

El jugador debe coger de la reserva de mercancías 4 fichas de mercancía al azar. Cada una de ellas se coloca sobre la loseta de **vendedor** del color adecuado. Los vendedores sólo pueden tener mercancías del color de la loseta. **Importante:** cuando en la reserva no quedan mercancías, el jugador no realiza esta acción.



Los vendedores (rojo, azul, verde y negro)

## 2. Mover el mercado: El mercado de Tlatelolco es diferente cada día.

El jugador debe mover dos losetas de mercado. Mover una loseta de mercado consiste en coger una loseta cualquiera y colocarla en el hueco del mercado.

## 3. Obtener moneda: Los compradores sin dinero no tienen nada que hacer.

El jugador debe coger de la reserva de monedas una moneda y colocarla sobre una de sus losetas de comprador. Una loseta de comprador sólo puede tener una moneda. **Importante:** un jugador que tenga sus cuatro compradores con moneda no realiza esta acción.

## 4. Utilizar al rey (opcional): El rey satisface sus caprichos a su antojo.

El rey puede comprar una ficha de mercancía de una loseta de vendedor situada en su misma horizontal o vertical. La mercancía comprada debe colocarse sobre la loseta de rey. El rey puede tener mercancías de cualquier color. **Importante:** las aglomeraciones no impiden comprar al rey.



El rey

## JUGAR

El jugador realiza las siguientes acciones en el orden que quiera y tantas veces como quiera:

### 1. Mover el mercado (opcional)

El jugador puede gastar una o más monedas de sus compradores para mover tantas losetas de mercado como monedas haya gastado. Mover una loseta de mercado consiste en coger una loseta cualquiera y colocarla en el hueco del mercado. Las monedas gastadas se devuelven a la reserva.

**Recadero:** la loseta de recadero se puede mover tantas veces como se quiera en esta fase sin que se cueste monedas.



Recadero

### 2. Comprar mercancías

El jugador debe utilizar a uno o más de sus compradores con moneda para comprar mercancías a los vendedores. Un comprador no puede comprar si no tiene una moneda sobre su loseta. Comprar consiste en coger todas las fichas de mercancía de la loseta del vendedor y colocarlas sobre la loseta del comprador que las ha comprado. Por cada compra (que no por cada mercancía) se devuelve a la reserva una moneda de la loseta del comprador correspondiente.

Para poder comprar mercancías se deben cumplir las siguientes condiciones:

- La loseta de comprador debe tener una moneda.
- La loseta de comprador debe estar en la misma vertical que la del vendedor.
- La loseta de comprador debe estar vacía o tener fichas de mercancía del mismo color que las de la loseta del vendedor. Dos o más compradores del mismo jugador podrían comprar mercancías del mismo color.
- Entre la loseta de comprador y la del vendedor no puede haber ninguna loseta de **aglomeración**.



Aglomeración

Durante la compra puede ocurrir lo siguiente:



- Entre la loseta de comprador y la del vendedor hay una loseta de **cargador**: el cargador devuelve a la loseta de vendedor una de las mercancías compradas.



- Entre la loseta de comprador y la del vendedor hay una loseta de **gobernador**: el gobernador coloca sobre la loseta de rey una de las mercancías compradas.



- Entre la loseta de comprador y la de vendedor hay una loseta de **embajador**: no se devuelve la moneda a la reserva (pero es necesario tenerla para poder comprar).

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando el jugador sentado a la derecha del jugador inicial completa su turno y en la reserva no quedan mercancías. Cada pareja multiplica las mercancías del integrante con más mercancías de cada color por el número de mercancías de dicho color que haya sobre la loseta de rey. Cuando el rey no tiene mercancías de un color, no se obtienen puntos. La pareja que obtenga un resultado mayor será la ganadora. En caso de empate gana la pareja con el integrante con más monedas, y si persiste, gana la pareja con el integrante que tenga más fichas de mercancía. Cuando juegan dos o tres jugadores, gana el que individualmente obtenga un resultado mayor.

**Ejemplo:** Yolanda y Víctor juegan contra Laura y Raquel. En la siguiente tabla aparecen las mercancías conseguidas por cada jugador (y entre paréntesis los puntos conseguidos). Cuando un asterisco acompaña a 0 puntos, es porque el compañero tiene más mercancías de ese color y por tanto no puntúan. Yolanda y Víctor suman 53 puntos, mientras que Laura y Raquel suman 60 y ganan la partida.

	Negro	Azul	Rojo	Verde	Total
<b>Yolanda</b>	9 (18)	0 (0)	0 (0)	6 (6)	15 (24)
<b>Víctor</b>	5 (0*)	5 (20)	3 (9)	0 (0)	13 (29)
<b>Laura</b>	3 (6)	6 (24)	4 (0*)	4 (0*)	17 (30)
<b>Raquel</b>	0 (0)	0 (0)	8 (24)	6 (6)	14 (30)
<b>Rey</b>	2	4	3	1	-