

## Don

Queen, 2001

Diseñado por Michael Schacht

Para 3 a 6 jugadores desde 10 años

Traducido al inglés por Pitt Crandlemire

Traducido al castellano por Fran F G ([ffgarea@hotmail.com](mailto:ffgarea@hotmail.com))

### Componentes

- 30 cartas mostrando los diferentes distritos de Chicago (5 de cada en 6 colores), cada carta tiene un número de 0 a 9, y cada número está representado 3 veces.
- 72 fichas
- 1 libro de instrucciones

### Objetivo del juego

El objetivo del juego es conseguir cuantos más puntos mejor comprando los distritos de Chicago, y cuantos más del mismo color mejor.

### Preparación

- Se elige un primer jugador
- Se barajan las cartas de distrito y se ponen boca abajo formando un mazo
- Cada jugador recibe 12 fichas, que debe mantener en secreto

### Desarrollo de la partida

La partida se juega en varias rondas. Cada ronda está dividida en dos fases:

1. Girar boca arriba los distritos nuevos
2. Subasta de los distritos

A continuación empieza la siguiente ronda.

La partida termina al cabo de 15 rondas, cuando se han subastado todos los distritos.

#### 1. *Girar boca arriba los distritos nuevos*

En cada ronda se gira un cantidad diferente de distritos nuevos tomados del mazo: En la primera ronda, una carta de distrito; en la segunda ronda, dos cartas de distrito; en la tercera ronda, tres cartas de distrito, y entonces se empieza de nuevo. Esto es: 1 – 2 – 3 – 1 – 2 – 3 – etc.

#### 2. *Subasta de los distritos*

Ahora los distritos se subastan como un lote. El primer jugador hace la primera puja, de la cantidad que quiera. El siguiente jugador en sentido horario debe subir la puja o pasar y quedar fuera del resto de la subasta. A continuación, el siguiente jugador en sentido horario debe subir la puja o pasar, etc. hasta que todos los jugadores menos uno hayan pasado. El jugador que haya hecho la mayor puja paga la cantidad con sus fichas, toma las cartas de distrito y las pone boca arriba delante de él.

Si nadie hace una puja, el primer jugador consigue los distritos gratis.

*Nota:* Los jugadores no pueden pujar más de lo que puedan pagar. Si esto pasase, el jugador infractor debe descartar uno de sus distritos como penalización. Esta carta se elimina del juego. Los distritos nuevos se subastan otra vez pero el jugador infractor no puede participar.

### ¿Quién se lleva el dinero?

Tan pronto como se fija el precio final de la puja, se debe determinar quién se lleva el dinero. Hay dos factores que intervienen en esta decisión: el precio y los números de los distritos ganados previamente por los jugadores. Si el número y el precio son el mismo, ese jugador recibe una parte del dinero.

*Anke compra un distrito por 7 fichas. Bert tiene un distrito con el número "7". Bert recibe las 7 fichas de Anke.*

Si más de un jugador tiene la misma cantidad de distritos con el número coincidente, cada uno de ellos recibe un parte del dinero.

*Dieter compra dos distritos por 9 fichas. Anke, Bert, y Claus cada uno tienen un distrito con el número "9". Dieter paga a Anke, Bert y Claus 3 fichas a cada uno (9 dividido entre 3).*

Si un jugador tiene más distritos que el resto de jugadores con el mismo número coincidente, ese jugador se lleva todo el dinero.

*Anke compra un distrito por 8 fichas. Bert tiene dos distritos con el número "8" y Claus tiene sólo uno. Todo el dinero va para Bert porque tiene más distritos con el número "8" que Claus.*

Si nadie tiene un distrito con el número coincidente, el dinero se distribuye a partes iguales entre todos. Esto pasará a menudo al principio de la partida, cuando los jugadores tienen pocos distritos.

*Anke compra un distrito por 6 fichas. Nadie tiene un distrito con el número "6". Así pues el dinero se divide a partes iguales entre todos los jugadores excepto Anke.*

*Importante:* El jugador que gana la subasta no recibe ninguna parte de su dinero cuando éste se distribuye.

### Números de dos dígitos

Si la puja ganadora es un número de dos dígitos, sólo se usará el último para determinar la distribución del dinero. Así pues, en una puja de "14", el número coincidente será "4", en una de "10", el "0", etc.

*Claus compra tres distritos por 12 fichas. Sólo Bert tiene un distrito con el número "2", que es el número que coincide con la puja de dos dígitos, así que Bert se lleva las 12 fichas.*

### Cantidades sobrantes

La puja no se podrá dividir siempre a partes iguales. En ese caso, se redondea hacia abajo para distribuir las fichas a partes iguales. Cualesquiera fichas sobrantes se dejan en el centro de la mesa (en el bote) y se distribuirán como parte de la próxima subasta.

*Anke debe pagar 13 fichas a Bert y Claus. Cada uno se lleva 6 fichas y la ficha sobrante se pone en el bote. En la siguiente ronda, Bert debe pagar 9 fichas a Anke y Claus. Al añadir la ficha sobrante anterior, cada uno de ellos se llevará 5 fichas.*

### Restricción a la puja

Existe una restricción importante que se aplica a las pujas: un jugador no puede hacer una puja que iguale los números de los distritos que ya ha adquirido. Esto incluye cualquier puja de dos dígitos en la cual el último dígito coincida con estos números.

Cualquiera que comenta un error debe pagar una penalización de una ficha al pote (siempre y cuando tenga dinero), incluso si él mismo se da cuenta del error y lo corrige. La puja ilegal se retira y los jugadores deben hacer una nueva puja o pasar.

Anke tiene distritos con los números "4" y "6". Así pues no puede hacer pujas de 4, 6, 14, 16, etc.

### **Siguiente ronda**

Quien haya ganado la última subasta se convierte en el nuevo primer jugador. Se vuelven a jugar las mismas dos fases: Girar boca arriba los mismos distritos y Subasta.

### **Final de la partida**

Una vez se han subastado todos los distritos, se cuentan puntos. Cuantos más distritos se tengan en un color, más puntos se consiguen:

- 1 distrito = 1 punto
- 2 distritos del mismo color = 3 puntos
- 3 distritos del mismo color = 6 puntos
- 4 distritos del mismo color = 10 puntos
- 5 distritos del mismo color = 15 puntos

El jugador al que le queden más fichas consigue 2 puntos de bonificación.

Si varios jugadores empatan en tener más fichas, cada uno recibe la bonificación de 2 puntos.

Gana el jugador con más puntos. En caso de empate, gana el jugador cuyos números de sus distritos sumen más alto.

### **Subastas paralelas**

Si un jugador se encuentra en dificultades económicas durante la partida, puede (si lo desea) subastar alguno de sus distritos en una subasta paralela. Esto se hace al principio de la ronda antes de que se giren las cartas de nuevos distritos. Por supuesto, el jugador se llevará el dinero, ya que está subastando sus propios distritos.

*Nota:* El diseñador ha confirmado que los jugadores sólo pueden subastar un único distrito en la subasta paralela por ronda.

### **Variante**

Al principio de cada ronda, se juega una fase adicional de "Cambio".

Al principio de la partida, los cambios no son posibles ya que nadie tiene aún distritos. Esta fase simplemente se ignora.

El primer jugador empieza y anuncia si quiere o no cambiar un distrito. Si lo cambia, simplemente toma un distrito de un oponente, lo pone enfrente de sí, y entrega al oponente uno de sus distritos. El oponente no puede hacer nada para evitar esto. A continuación, el siguiente jugador en sentido horario tiene la oportunidad de cambiar. Anuncia si quiere o no cambiar, etc. Una vez todo el mundo ha tenido la oportunidad de cambiar (los jugadores sólo pueden cambiar un distrito por ronda) se giran las cartas de nuevos distritos.

¡Los jugadores que han cambiado un distrito no pueden participar en la subasta de esa ronda! Si todos los jugadores han cambiado, la subasta no tiene lugar pero aún así se giran las cartas de distrito y el primer jugador se las lleva gratis.