

# DINÁMICA DEL JUEGO

Las decisiones de la familia durante el juego deben ser tomadas unánimemente por sus jugadores.

Cada vez que una familia tiene su turno:

1. Tiene 2 minutos para decidir qué acción tomar.

Las acciones posibles son:

- jugar una carta de acción (Coperacha, Reto familiar o Desafío)
- enviar a uno de sus familiares a la Autopista hacia un «nuevo mundo»
- contratar a un jugador que esté en la Autopista (*ver 7.d*)

2. Realiza la acción.

3. Por orden, en el tiempo restante de los 2 minutos, cada familia tiene la ocasión de ...

- comprar una nueva ampliación para su casa según la Tabla de Valores al maestro del juego.
- intercambiar con otras familias, poniéndose de acuerdo en el precio:
  - salas del hogar
  - recursos

4. El maestro de juego pasa el turno a la siguiente familia.

# DINÁMICA DEL JUEGO

Las decisiones de la familia durante el juego deben ser tomadas unánimemente por sus jugadores.

Cada vez que una familia tiene su turno:

1. Tiene 2 minutos para decidir qué acción tomar.

Las acciones posibles son:

- jugar una carta de acción (Coperacha, Reto familiar o Desafío)
- enviar a uno de sus familiares a la Autopista hacia un «nuevo mundo»
- contratar a un jugador que esté en la Autopista (*ver 7.d*)

2. Realiza la acción.

3. Por orden, en el tiempo restante de los 2 minutos, cada familia tiene la ocasión de ...

- comprar una nueva ampliación para su casa según la Tabla de Valores al maestro del juego.
- intercambiar con otras familias, poniéndose de acuerdo en el precio:
  - salas del hogar
  - recursos

4. El maestro de juego pasa el turno a la siguiente familia.