

Ginkgopolis

XAVIER GEORGES — ILLUSTRADOR: GAËL LANNURIEN —

DE 1 A 5 JUGADORES
Edad 10+
45 min.

2212. *Ginkgo Biloba, el árbol más antiguo y fuerte del mundo, se ha convertido en el símbolo de la nueva forma de construir ciudades en simbiosis con la naturaleza. Los humanos han agotado los recursos que la Tierra les había ofrecido, y la humanidad debe ahora concebir ciudades que mantengan un delicado equilibrio entre la producción y el consumo de recursos. Por si fuera poco, el espacio habitable es escaso, así que debe además enfrentarse al desafío de construir siempre en vertical. Para desarrollar este nuevo tipo de ciudad, reúne a un equipo de expertos y conviértete en el mejor urbanista de Ginkgopolis.*

DESCRIPCIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO

En Ginkgopolis seréis urbanistas, encargados de construir y gestionar los edificios de la ciudad, para obtener tantos puntos de éxito como sea posible. En cada ronda, los jugadores eligen simultáneamente una acción, seleccionando una carta de su mano. Una carta jugada sola te permite activar un edificio de la ciudad, mientras que una carta jugada junto con una loseta de Edificio te permite construir un nuevo edificio y activar uno o más edificios adyacentes.

A continuación, las acciones se ejecutan en orden de turno.

Al final de la partida, el jugador que tenga más puntos de éxito será el ganador.

ELEMENTOS IMPORTANTES EN EL JUEGO

RECURSOS

 Los recursos son necesarios para construir y activar edificios. Están disponibles en los colores de cada jugador, y se utilizan también para identificar al propietario de un edificio.

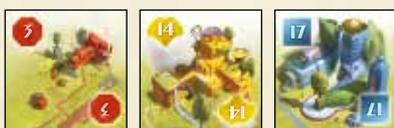
CARTAS DE Edificio

Cada carta de *Edificio* está asociada a una loseta de *Edificio*. Al ser jugada, la carta de *Edificio* muestra el edificio de la ciudad cuya loseta superior tiene el mismo color y el mismo número.



LOSETAS DE Edificio

Las losetas de *Edificio* representan los edificios que los jugadores pueden construir. Las losetas se diferencian por su color y número. Cada loseta es única. Se pueden apilar varias losetas para formar un solo edificio de varios niveles. En este caso, la loseta superior indicará el color y el número del edificio. El número de niveles de un edificio se corresponde siempre con el número de recursos que hay encima del edificio.



Los edificios rojos son edificios de producción, que puedes activar para obtener recursos. Los edificios azules son oficinas (académicas, de análisis, de investigación, etc.), fundamentales para el desarrollo de

COMPONENTES

- 60 Losetas de Edificio: 20 Losetas de Edificio de cada color (azul, rojo y amarillo), numeradas del 1 al 20
- 99 Cartas:
 - 12 Cartas de Urbanización de la A a la L
 - 60 Cartas de Edificio, 20 de cada uno de los 3 colores, numeradas del 1 al 20
 - 27 Cartas de Personaje
- 125 Recursos de los colores de jugador (25 de cada color)
- 10 Marcadores de Nueva Mano
- 12 Marcadores de Urbanización de la A a la L
- 5 Pantallas de los colores de jugador
- Fichas de 1, 3, 5 y 10 puntos de éxito
- 15 Peones de Obra
- 1 Carta de Jugador Inicial
- 1 Libro de Reglas

proyectos inmobiliarios; puedes activarlos para obtener losetas de Edificio. Los edificios amarillos son edificios para la vida cotidiana (vivienda, comercio, ocio, etc.); puedes activarlos para obtener puntos de éxito.

MARCADORES Y CARTAS DE URBANIZACIÓN

 Los marcadores de *Urbanización* están situados en las afueras de la ciudad. Indican el terreno sobre el que se pueden construir nuevos edificios. Cada carta de *Urbanización* está asociada a un marcador de *Urbanización*.



CARTAS DE PERSONAJE

Cada jugador comienza la partida con 3 personajes. En una partida introductoria, los jugadores toman un set de cartas predeterminado.

Los bio-urbanistas (amarillos) te ayudan a obtener puntos de éxito; los bio-ingenieros (azules) te ayudan en el diseño del proyecto (obienes losetas de Edificio); y los bio-técnicos (rojos) te ayudan a producir o reciclar recursos.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Coloca al azar las **9 losetas de Edificio con los números 1, 2 y 3** (una por cada color), para formar un cuadrante de 3x3. Coloca los **12 marcadores de Urbanización** por orden alfabético, como se muestra en la imagen.
2. Baraja las losetas de *Edificio* restantes y colócalas boca abajo formando pilas. En una partida a 2 o 3 jugadores, retira aleatoriamente 6 losetas y devuélvelas a la caja, sin mirar. Durante la partida, todas las losetas de *Edificio* que vayan obteniendo los jugadores se tomarán de estas pilas, a las que llamaremos reserva general.
3. Coloca los **puntos de éxito** y los **Peones de Obra** cerca de las losetas de *Edificio*.
4. Forma un mazo barajando las **12 cartas de Urbanización (A-L)** junto con las **9 cartas de Edificio** correspondientes a los edificios iniciales (las cartas numeradas del 1 al 3). En una partida a 2 o 3 jugadores, descarta las 7 primeras cartas y colócalas boca arriba formando una pila, junto al mazo.
5. Ordena las **cartas de Edificio** numeradas del 4 al 20, por color y en orden ascendente. Forma 3 mazos con estas cartas, uno por cada color.
6. Cada jugador elige un color y coloca los recursos de ese color en la reserva general. Utiliza **25 recursos** por jugador en una partida a 2 jugadores, **20 recursos** a 3 jugadores, **18 recursos** a 4 jugadores y **16 recursos** a 5 jugadores. Devuelve los recursos no utilizados a la caja. Todos los recursos que los jugadores vayan obteniendo a lo largo de la partida se tomarán de esta reserva general.
7. Cada jugador recibe **una pantalla** de su color y **2 marcadores de Nueva Mano**.
8. Cada jugador comienza la partida con **3 cartas de Personaje**.

En una **partida introductoria**, cada jugador recibe al azar un set de 3 cartas de *Personaje*, marcadas con el mismo número.

En una **partida estándar**, los jugadores seleccionan sus personajes (*draft*): cada jugador recibe 4 cartas de *Personaje*, selecciona una y se la queda en secreto. Luego, pasa las 3 cartas restantes al jugador de su izquierda y selecciona una de las 3 cartas que le ha pasado el de su derecha, y así sucesivamente hasta que cada jugador tenga sus 3 cartas.

Las cartas de *Personaje* que no hayan sido seleccionadas se devuelven a la caja. Para terminar, los jugadores revelan simultáneamente sus cartas de *Personaje* seleccionadas.

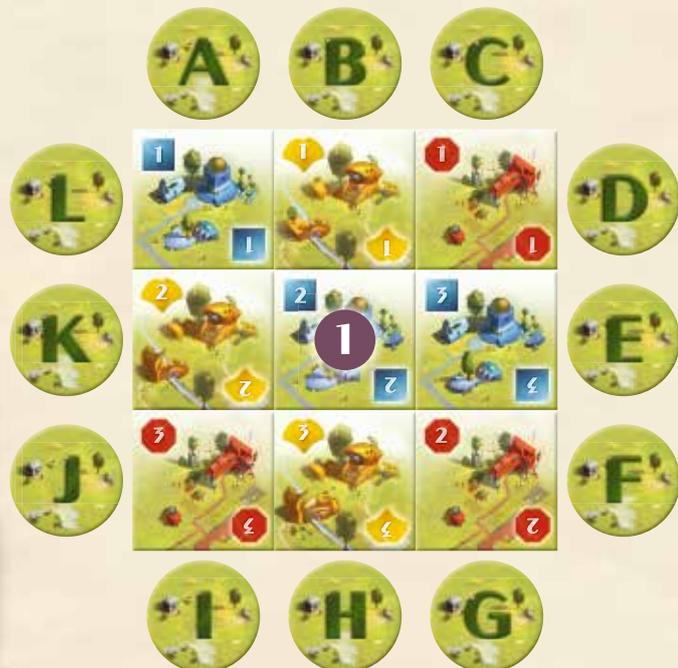
Coloca tus 3 cartas de *Personaje* delante de tu pantalla. Los iconos de la esquina superior izquierda de cada carta de *Personaje* indican qué elementos te otorga (losetas de *Edificio*, recursos o puntos de éxito). Toma esos elementos y colócalos detrás de tu pantalla. Todos los elementos que recibas durante la partida han de ser colocados detrás de tu pantalla.

9. El jugador que haya plantado un árbol más recientemente recibe **la carta de Jugador Inicial** y reparte a cada jugador 4 cartas del mazo.

EJEMPLO

En la imagen podemos ver la preparación para una partida a 4 jugadores, completada hasta el Paso 7. Ya que esta es una partida introductoria, cada jugador toma un set de 3 cartas de *Personaje*. Patricia recibe el set de cartas nº 2. Las tres cartas que ha obtenido le permiten comenzar la partida con 4 recursos, 2 losetas y 2 puntos de éxito.

Nota: Recomendamos que coloques tus cartas de *Personaje* por columnas, en función del icono a la izquierda de la flecha. Sigue el mismo procedimiento cuando obtengas cartas a través de la acción *Construir un nivel*.



CÓMO JUGAR

Una partida está compuesta por un número variable de rondas. Una ronda consta de 3 pasos:

1. Elegir una carta
2. Ejecutar acciones
3. Preparar la siguiente ronda

1. ELEGIR UNA CARTA

Los jugadores realizan este paso simultáneamente. Cada jugador elige una de las 4 cartas de su mano y la coloca boca abajo delante de su pantalla. Esta carta se puede jugar sola o junto con una loseta de *Edificio*, dependiendo de la acción que desees ejecutar. Si junto con tu carta vas a jugar una loseta, toma la loseta de detrás de tu pantalla y colócala boca abajo encima de la carta.

Coloca las 3 cartas no utilizadas boca abajo delante de tu pantalla. Si tienes la carta de *Jugador Inicial*, colócala encima de tus cartas no utilizadas, para que el jugador inicial sea fácilmente identificable.



◆ NUEVA MANO

Dos veces por partida, puedes gastar un marcador de *Nueva Mano* para descartar tus 4 cartas y robar 4 cartas nuevas. Debes anunciar: «Voy a robar una nueva mano». Si varios jugadores quieren robar una nueva mano en la misma ronda, deben hacerlo en el orden en que lo han anunciado. Robar una nueva mano de cartas no impide que el jugador juegue la ronda de forma normal. Cada marcador de *Nueva Mano* no gastado otorga 2 puntos de éxito al final de la partida.

2. EJECUTAR ACCIONES

Comenzando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador revela su carta jugada (y la loseta, si incluyó una), para ejecutar la acción correspondiente. La acción dependerá del tipo de carta (*Urbanización* o *Edificio*) y de si la carta ha sido jugada sola o junto con una loseta:

- A. **Explotar:** Jugar una carta sola
- B. **Urbanizar:** Jugar una carta de *Urbanización* junto con una loseta
- C. **Construir un Nivel:** Jugar una carta de *Edificio* junto con una loseta

A. EXPLOTAR: JUGAR UNA CARTA SOLA

1



Si juegas una carta de *Urbanización* sola, toma un recurso o una loseta de la reserva general.

2



Si juegas una carta de *Edificio* sola, activa el edificio de la ciudad mostrado en la carta.

A continuación, obtén los elementos en función del color de la carta:

- ◆ Carta roja: Obtienes recursos.
- ◆ Carta azul: Obtienes losetas.
- ◆ Carta amarilla: Obtienes puntos de éxito.

La cantidad de elementos que obtienes está determinada por la altura del edificio mostrado. Por cada nivel del edificio, obtienes un elemento: un edificio de 1 nivel otorga 1 elemento, un edificio de 2 niveles otorga 2, etc.

3



Si tienes cartas con la bonificación por *Explotar* delante de tu pantalla, obtén los elementos mostrados en éstas. Estas cartas de bonificación son las cartas de *Personaje* obtenidas al principio de la partida o las cartas obtenidas a través de la acción *Construir un nivel*.

4



Después de ejecutar la acción, coloca la carta jugada en la pila de descarte.



◆ EJEMPLO

Lucía juega la carta roja 7 sola. Por lo tanto, activa el edificio rojo número 7, que tiene 2 niveles. Obtiene 2 recursos de la reserva general y los coloca detrás de su pantalla. Lucía tiene dos cartas con la bonificación por *Explotar* delante de su pantalla. La primera le permite obtener 1 loseta, mientras que la segunda le otorga 1 punto de éxito. Al terminar, Lucía descarta la carta.

B. URBANIZAR: JUGAR UNA CARTA DE URBANIZACIÓN JUNTO CON UNA LOSETA

Si juegas una carta de *Urbanización* junto con una loseta, expandes la ciudad añadiendo un nuevo edificio a las afueras. Hazlo de la siguiente manera:

-  Encuentra el marcador de *Urbanización* que se corresponda con la carta y reemplázalo con la loseta.
-  Coloca un recurso de detrás de tu pantalla encima de esta loseta, para indicar que eres el propietario del *Edificio*. Coloca también un Peón de *Obra*, para indicar que la carta correspondiente todavía no ha sido añadida al mazo.
-  Mueve el marcador de *Urbanización* a un espacio vacío, ortogonalmente adyacente a la nueva loseta (pero nunca en diagonal). En el caso de que no haya ningún espacio vacío adyacente, puedes colocar el marcador de *Urbanización* en otro lugar, siempre que se respete el orden alfabético de los marcadores de *Urbanización* (ejemplo: el marcador C debe estar colocado entre B y D, a lo largo del perímetro). En este y en cualquier otro caso, puedes mover uno o más marcadores de *Urbanización*, si fuera necesario para poder respetar esta regla.
-  Activa los edificios que están ortogonalmente adyacentes al que acabas de colocar (nunca en diagonal). «Activar un Edificio» te permite obtener los elementos como si hubieras jugado las cartas de esos edificios solas.
-  Si tienes cartas con la bonificación por *Urbanizar* delante de tu pantalla, obtén los elementos mostrados en éstas (ver **Bonificaciones de Cartas**).
-  Después de ejecutar la acción, coloca la carta jugada en la pila de descarte.

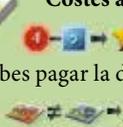
♥ EJEMPLO



Eva ha jugado la carta de *Urbanización* con la letra A, junto con la loseta roja número 4. Por lo tanto, reemplaza el marcador de *Urbanización* A con su loseta, y coloca un recurso y un Peón de *Obra* encima de ella. Después, mueve el marcador de *Urbanización* a un espacio vacío, adyacente a la loseta que acaba de jugar. Activa los dos edificios adyacentes: obtiene 1 recurso y 2 losetas, que coloca detrás de su pantalla. Eva tiene delante de su pantalla 1 carta roja con la bonificación por *Urbanizar*, por lo que obtiene 1 recurso más. Para terminar, descarta la carta de *Urbanización* jugada.

C. CONSTRUIR UN NIVEL: JUGAR UNA CARTA DE EDIFICIO JUNTO CON UNA LOSETA

Si juegas una carta de *Edificio* junto con una loseta, añades un nivel colocando la nueva loseta encima del edificio de la ciudad mostrado en la carta. Hazlo de la siguiente manera:

-  Devuelve los recursos que se encuentran encima del edificio mostrado en la carta a su propietario, quien los coloca detrás de su pantalla. Si el propietario del edificio es otro jugador, este obtiene 1 punto de éxito por cada recurso devuelto. *Nota: No recibes ningún punto de éxito por construir encima de tus propios edificios.*
-  Coloca la loseta jugada encima del edificio mostrado en la carta.
Costes adicionales:
 Si el número de la loseta que estás jugando es menor que el número de la loseta que estás cubriendo, debes pagar la diferencia con puntos de éxito (por ejemplo: si colocas un 4 encima de un 5, debes pagar 1 punto de éxito).
 Si el color de la loseta que estás jugando es diferente al color de la loseta que estás cubriendo, debes devolver 1 recurso de detrás de tu pantalla a la reserva general.
-  Coloca tus recursos encima de la loseta: 1 recurso por cada nivel del nuevo edificio. Todos los recursos que se encuentran encima de un edificio pertenecen a un solo jugador, y su cantidad es siempre igual al número de losetas que forman ese edificio.
-  Coloca también un Peón de *Obra* encima, para indicar que la carta correspondiente todavía no ha sido añadida al mazo.
-  Si tienes cartas con la bonificación por *Construir* un nivel delante de tu pantalla, obtén los elementos mostrados en éstas (ver **Bonificaciones de Cartas**).
-  Mantén la carta jugada boca arriba delante de tu pantalla. Esta carta te otorga su bonificación durante el resto de la partida. Hay 2 tipos de bonificación:
 -  Bonificaciones permanentes (con una flecha negra), que se activan a lo largo de la partida.
 -  Bonificaciones de final de partida (con el icono «=»), que te otorgan puntos de éxito en la puntuación final.



◆ EJEMPLO

Patricia juega la carta de Edificio azul número 5, junto con la loseta de Edificio rojo número 4. El edificio azul 5 pertenece a Lucía, por lo que esta recupera los dos recursos que colocó previamente y obtiene 2 puntos de éxito. Patricia coloca la loseta número 4 encima del edificio azul 5. Debe pagar 1 punto de éxito, porque 4 es menor que 5. También debe devolver un recurso, porque el color de la nueva loseta es diferente al que está cubriendo. Coloca 3 de sus recursos y un Peón de Obra encima del nuevo edificio. Como tiene dos cartas de bonificación por Construir un nivel, obtiene 1 punto de éxito y 1 recurso. Por último, coloca la carta azul del edificio número 5 boca arriba delante de su pantalla.

Nota: Si juegas una carta junto con una loseta, pero no tienes los elementos necesarios para colocar la loseta en la ciudad, toma la loseta y colócala de nuevo detrás de tu pantalla. Ejecuta la acción como si hubieras jugado la carta sola.

3. PREPARAR LA SIGUIENTE RONDA

Después de que los jugadores hayan ejecutado sus acciones, cada jugador toma las cartas no utilizadas del jugador a su derecha (incluida la carta de *Jugador Inicial*, si está presente). Luego, comenzando por el nuevo jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador roba una carta del mazo para volver a tener una mano de 4 cartas.

Si el mazo se agota en cualquier momento, el jugador inicial lo vuelve a formar inmediatamente de la siguiente manera:

1. Por cada color, anuncia los números de las losetas que tienen un Peón de *Obra* encima. Otro jugador busca las cartas anunciadas en los 3 mazos de cartas de *Edificio*, y las añade a la pila de descarte.
2. Baraja la pila de descarte y forma un nuevo mazo.
3. En una partida a 2 o 3 jugadores, descarta las 7 cartas de la parte superior del mazo. (En una partida a 4 o 5 jugadores, no descarta ninguna).
4. Retira los Peones de *Obra* y los devuelve a la reserva general.

◆ EJEMPLO

Las jugadoras han terminado de ejecutar sus acciones, y cada una ha tomado las cartas no utilizadas de la jugadora que se encuentra a su derecha. La jugadora inicial, Eva, roba la última carta del mazo para volver a tener 4 cartas en su mano. El mazo se ha agotado y debe formarse de nuevo. Eva anuncia los números de las losetas amarillas que tienen un Peón de *Obra* encima, que en este caso son las losetas 4, 5 y 9. Patricia añade las cartas de Edificio amarillas 4, 5 y 9 a la pila de descarte. Las jugadoras repiten este proceso con las losetas de Edificio rojas y azules. A continuación, Eva baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo. Descarta las 7 primeras cartas de la parte superior del mazo (porque solo son 2 jugadoras), y retira todos los Peones de *Obra* de la ciudad. Finalmente, Patricia puede robar su carta.

FIN DE PARTIDA

Cuando las losetas de la reserva general se agoten por primera vez, cada jugador puede añadir tantas losetas a la partida como desee, de las que tiene detrás de su pantalla. Simultáneamente, cada jugador prepara un grupo de losetas detrás de su pantalla. A continuación, los jugadores revelan sus grupos al mismo tiempo. Cada jugador obtiene 1 punto de éxito por cada loseta revelada de esta manera. Todas las losetas reveladas se mezclan boca abajo para formar una nueva reserva general de losetas. Luego, la partida continúa de forma normal.

La partida termina cuando:

- ◆ las losetas de la reserva general se han agotado por segunda vez, o
- ◆ un jugador ha colocado todos sus recursos en la ciudad (25, 20, 18 o 16, en partidas a 2, 3, 4 o 5 jugadores).

Tan pronto como se cumpla una de estas dos condiciones, terminada la ronda actual (ejecutad las acciones), y la partida termina.

Nota: La partida termina incluso si el jugador que haya colocado todos sus recursos los acaba recuperando debido a la acción de otro jugador.

El ganador será el jugador con más puntos de éxito. Suma los puntos de éxito de la siguiente manera:

- ◆ los puntos de éxito obtenidos durante la partida en forma de fichas,
- ◆ los puntos de éxito de las cartas de bonificación de final de partida (cartas con el icono «=»),
- ◆ 2 puntos de éxito por cada marcador de Nueva Mano no gastado,
- ◆ los puntos de éxito por la presencia de los jugadores en los distritos de la ciudad.

Un distrito es un área de la ciudad formada por al menos 2 edificios del mismo color que están ortogonalmente adyacentes.

Un edificio aislado nunca se considera un distrito.

EL RECUENTO DE PUNTOS CONTINÚA EN LA PÁGINA SIGUIENTE >>>

En cada distrito, los jugadores comparan la cantidad de recursos de sus respectivos colores. El jugador con más recursos obtiene tantos puntos de éxito como la cantidad total de recursos en el distrito (se cuentan todos los colores). El segundo jugador con más recursos obtiene tantos puntos como la cantidad de recursos de su color en el distrito. En caso de empate, el jugador que tenga el edificio con más niveles en el distrito gana. Si sigue habiendo empate, el jugador que tenga el edificio con más niveles y con el número más alto en el distrito gana.

Nota: Si todos los recursos del distrito pertenecen al mismo jugador, obtiene los puntos del primer y segundo puesto, lo que equivale a 2 puntos de éxito por cada recurso en ese distrito.



◆ EJEMPLO

Las losetas en la imagen forman dos distritos: uno azul y otro amarillo. La loseta roja número 20, al estar sola, no forma ningún distrito.

En el distrito amarillo, Eva es la única que tiene recursos: 3. Por lo tanto, obtiene 6 puntos. En el distrito azul, de los 7 recursos presentes Lucía tiene 3, por lo que tiene mayoría y obtiene 7 puntos. Eva y Patricia están empatadas en la cantidad de recursos y en la altura de sus edificios. Eva obtiene 2 puntos porque tiene el edificio con el número más alto. Patricia no obtiene puntos.

Modo SOLITARIO

El modo solitario se juega contra un jugador virtual, a quien llamaremos «Hal» para la siguiente explicación.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Prepara la partida como si fuera para dos jugadores, con las siguientes excepciones: comienzas con 6 recursos, 6 losetas y 6 puntos de éxito, pero no recibes cartas de *Personaje* ni marcadores de *Nueva Mano*. Hal tiene acceso a todos los recursos (la reserva general es su reserva personal). Hal comienza la partida sin puntos de éxito ni losetas.

En una partida contra Hal, siempre eres el jugador inicial.

RONDA DE JUEGO:

- ◆ Roba 3 cartas para ti y después roba una cuarta para entregarla a Hal, boca abajo.
- ◆ Elige tu acción (carta + posible loseta) y aplica sus efectos siguiendo las reglas normales. Descarta las 2 cartas no usadas.
- ◆ Revela la carta de Hal y roba una loseta aleatoria, ya que Hal nunca explota. Cuando Hal urbaniza (ha jugado una carta de *Urbanización*), recibe 1 punto de éxito por cada elemento producido por los edificios adyacentes (no recibe losetas ni recursos). Cuando Hal construye un nivel, se queda con la carta que ha jugado. Hal nunca paga costes adicionales. No obstante, Hal no recibe bonificaciones de cartas cuando juega (ignora el efecto de las cartas con la flecha negra).

DETALLES ESPECÍFICOS:

- ◆ Si Hal construye un nivel en uno de tus edificios, recuperas tus recursos y obtienes 1 punto de éxito por cada recurso, como en las reglas normales.
- ◆ Si construyes un nivel en uno de los edificios de Hal, este obtiene 1 punto de éxito por cada recurso que recupere.
- ◆ No puedes cambiar tus cartas; no tienes marcadores de *Nueva Mano*.
- ◆ Cuando Hal urbaniza, mueve el marcador de *Urbanización* por él, como si fuera tu turno.

FIN DE PARTIDA

La partida termina al final de la ronda durante la cual o bien se agotan las losetas de la reserva general, o bien has colocado todos tus recursos en los edificios de la ciudad, o bien Hal ha agotado sus recursos. Si Hal no tiene suficientes recursos para construir, esta acción final no se ejecuta y la partida termina.

Hal cuenta los puntos que ha obtenido en el transcurso de la partida, todas las cartas con un icono «=» y sus distritos, como un jugador normal.

NIVEL EXPERTO

Para aumentar la dificultad (Nivel Experto): si la carta de Hal es una carta de *Urbanización*, roba una nueva carta del mazo. Hal ejecutará la acción de esta nueva carta si es una carta de *Edificio* (construye un nivel) o si es una carta de *Urbanización* que le otorgaría más puntos que la carta original.

BONIFICACIONES DE CARTAS

CARTAS DE BONIFICACIÓN PERMANENTE

Son las cartas de *Personaje* y las cartas de *Edificio* numeradas del 1 al 9. Están marcadas con una flecha negra. Por cada una de estas carta que tengas delante de tu pantalla, recibirás una bonificación cada vez que ejecutes una acción en particular.



Nota: Las cartas numeradas del 7 al 9 te otorgan 2 puntos de éxito, o bien 1 recurso y 1 punto de éxito, o bien 1 loseta y 1 punto de éxito cada vez que ejecutes esa acción en particular.

BONIFICACIÓN POR EXPLOTAR

Esta carta te otorga 1 recurso, 1 punto de éxito o 1 loseta cada vez que ejecutes la acción *Explotar*.

BONIFICACIÓN POR URBANIZAR

Esta carta te otorga 1 recurso, 1 punto de éxito o 1 loseta cada vez que ejecutes la acción *Urbanizar*.

BONIFICACIÓN POR CONSTRUIR UN NIVEL

Esta carta te otorga 1 recurso, 1 punto de éxito o 1 loseta cada vez que ejecutes la acción *Construir un nivel*.

CARTAS DE BONIFICACIÓN DE FINAL DE PARTIDA

Son las cartas de *Edificio* numeradas del 10 al 20. Están marcadas con el icono «=». Por cada carta que tengas delante de tu pantalla, obtendrás puntos de éxito al final de la partida, si cumples ciertas condiciones.



Esta carta te otorga 1 punto de éxito por cada edificio de 1 o 2 niveles que te pertenezca.



Esta carta te otorga 3 puntos de éxito por cada edificio de 3 niveles o más que te pertenezca.



Esta carta te otorga 2 puntos de éxito por cada carta con la bonificación por *Explotar* que tengas delante de tu pantalla, incluidas tus cartas de *Personaje*.



Esta carta te otorga 2 puntos de éxito por cada carta con la bonificación por *Construir un nivel* que tengas delante de tu pantalla, incluidas tus cartas de *Personaje*.



Esta carta te otorga 2 puntos de éxito por cada carta con la bonificación por *Urbanizar* que tengas delante de tu pantalla, incluidas tus cartas de *Personaje*.



Esta carta te otorga 9 puntos de éxito si está delante de tu pantalla.



Esta carta te otorga 2 puntos de éxito por cada carta azul, roja o amarilla que tengas delante de tu pantalla, en función de su color, incluidas tus cartas de *Personaje*.



Autor: **Xavier Georges** • Ilustraciones: **Gaël Lannurien**
Diseño Gráfico: **megalopole.com**

Traducción al castellano: **Ewa Jakubowska** y **Sergio Pérez**
Maquetación: **Vitamina Disseny** • Editor: **César Sánchez**

Agradecimientos

El diseñador y el editor agradecen a Etienne, Shadi, Anke, Madeline, Anaëlle, Maïlys, Nell, Fanny, François, Muriel, Nathan, Marcus, Marie, Didier, Emmanuel, In Ludo Veritas (Namur) y a todos los que nos ayudaron a finalizar este proyecto.



www.pearlgames.be

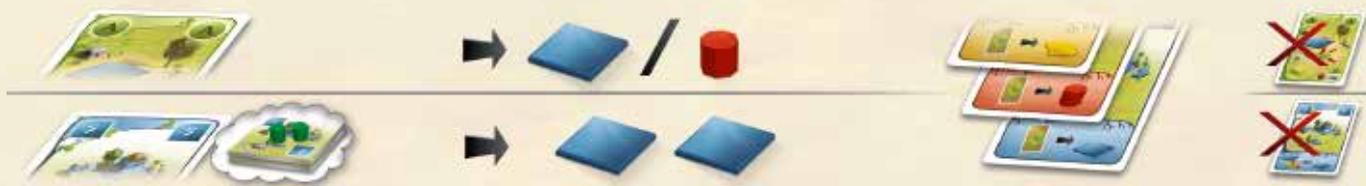
RESUMEN

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 1** Coloca los 9 edificios iniciales (1-3 de cada color) y los 12 marcadores de *Urbanización* (A-L).
- 2** Baraja las losetas de *Edificio* restantes y forma varias pilas. A 2-3 jugadores, retira 6 losetas de la partida. Coloca los puntos de éxito y los Peones de *Obra* cerca de las losetas de *Edificio*.
- 3** Cada jugador elige un color y recibe una pantalla, 2 marcadores de *Nueva Mano*. La reserva de recursos está formada por: 25 recursos de cada color a 2 jugadores, 20 recursos a 3 jugadores, 18 recursos a 4 jugadores y 16 recursos a 5 jugadores.
- 4** Forma el mazo con las 12 cartas de *Urbanización* (A-L) y las 9 cartas de *Edificio* iniciales. A 2-3 jugadores, descarta las 7 primeras cartas.
- 5** Forma 3 mazos con las cartas de Edificio numeradas del 4 al 20.
- 6** Cada jugador recibe 3 personajes (partida introductoria), o se reparten 4 cartas a cada jugador y se van seleccionando (*drafting*) hasta quedarse con 3 personajes en total.
- 7** Cada jugador obtiene las losetas de *Edificio*, los recursos y los puntos de éxito según se indica en la esquina superior izquierda de sus cartas de *Personaje*.
- 8** El jugador que haya plantado un árbol más recientemente es el jugador inicial, y reparte 4 cartas a cada jugador.

RONDA DE JUEGO

- 1** Los jugadores, simultáneamente, eligen su acción: selecciona una carta y colócala boca abajo delante de tu pantalla (+ una loseta de *Edificio* si quieres urbanizar o construir un nivel).
 - Opcional: Puedes gastar un marcador de Nueva Mano para descartar tu mano y robar 4 cartas nuevas.*
 - 2** Los jugadores ejecutan sus acciones en sentido horario, comenzando por el jugador inicial (ver el resumen de las acciones a continuación).
 - 3** Los jugadores preparan la siguiente ronda: toma las 3 cartas no utilizadas del jugador a tu derecha y roba una carta del mazo.
- Formar un nuevo mazo: Añade las cartas de los Edificios nuevos (los que tienen un Peón de *Obra*) a la pila de descarte, y barájala para formar un nuevo mazo. A 2-3 jugadores, descarta las 7 primeras cartas.
- Fin de partida: La partida termina si la reserva general de losetas se agota por segunda vez, o si un jugador ha colocado todos sus recursos en la ciudad.
Puntuación final: Ver página 7.

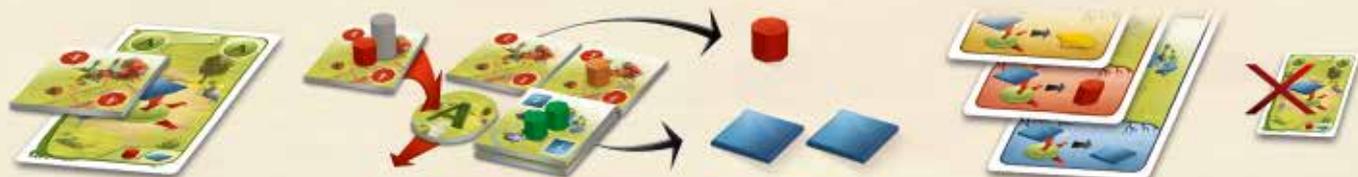


Jugar una carta sola te permite obtener elementos (puntos de éxito, recursos, losetas).

Una carta de *Urbanización* te permite obtener un recurso **O** una loseta. Una carta de *Edificio* te permite obtener los elementos otorgados por la altura del edificio.

Las cartas con la bonificación por *Explotar* te otorgan los elementos a la derecha de la flecha negra.

Descarta la carta jugada.



Jugar una carta de *Urbanización* junto con una loseta de *Edificio* te permite expandir la ciudad.

La loseta de *Edificio* reemplaza el marcador de *Urbanización* mostrado en la carta. Coloca un Peón de *Obra* y un recurso encima de la loseta. Mueve el marcador de *Urbanización*.

Los edificios ortogonalmente adyacentes te otorgan elementos en función de sus alturas.

Las cartas con la bonificación por *Urbanizar* te otorgan los elementos a la derecha de la flecha negra.

Descarta la carta jugada.



Jugar una carta de *Edificio* junto con una loseta de *Edificio* te permite construir un nivel.

Coloca la loseta de *Edificio* encima del edificio mostrado en la carta. Si el edificio le pertenecía a otro jugador, este recupera sus recursos y obtiene 1 punto de éxito por cada recurso. Coloca un Peón de *Obra* y los recursos (en función de la cantidad de niveles) encima de la loseta.

Si el color de la nueva loseta es diferente, devuelve un recurso. Si el número de la nueva loseta es menor, paga tantos puntos de éxito como la diferencia entre ambos números.

Las cartas con la bonificación por *Construir* un nivel te otorgan los elementos a la derecha de la flecha negra.

Mantén la carta jugada boca arriba, ya que cuenta como carta de bonificación.