

HABLAR EN LA PARTIDA

Comentar las cartas no sólo es legal ¡sino que es recomendable! Los jugadores pueden hablar sobre lo que quieran, pero no pueden enseñar sus cartas a nadie. Una vez que has elegido la carta y la has revelado, debes jugarla. Podéis comentar libremente dónde colocarla.

PUNTUACIÓN BÁSICA

Cuando se hayan jugado las 15 cartas, la ciudad estará terminada y se procede a la puntuación. Se obtienen puntos por:

BLOQUES: Ganáis 1 punto por cada bloque del grupo más grande de cada tipo de zona. Un "grupo" es un conjunto de bloques del mismo tipo de zona conectados por al menos un borde. Sólo se puntúa el grupo más grande de cada tipo de zona. Si 2 o más grupos del mismo tipo de zona son igual de grandes, elige cuál de ellos puntúas.

CARRETERAS: Perdéis 1 punto por cada carretera presente en la ciudad. Recuerda que una "carretera" se define como un tramo continuo de vía.

CONDICIONES DE PUNTUACIÓN

Además de la puntuación básica, también se puntúa por cada una de las 3 cartas que dejasteis a un lado durante la preparación. Cada una de ellas tiene una condición de puntuación única. Con algunas condiciones es posible perder puntos en lugar de ganarlos.

Suma los puntos ganados por los grupos de bloques, resta los puntos por carreteras y suma/resta cualquier punto conseguido por las condiciones de puntuación para obtener la **Puntuación Final**. ¡Si esta puntuación iguala o supera la suma total de las 3 condiciones de puntuación (**Puntuación Objetivo**) habéis ganado!

MODO SOLITARIO

El modo solitario es idéntico al cooperativo, excepto que tienes una mano de 3 cartas en cada turno. Después de colocar una carta, roba una nueva de tal manera que tengas 3 cartas en tu próximo turno. Si no quedan más cartas en el mazo, juega hasta que no te queden cartas en la mano.

AJUSTA LA DIFICULTAD

Modo fácil: No se pierden puntos por carreteras.

Modo experto: Sólo puntúas el grupo más grande de un único tipo de zona.



Grupos de bloques:
11 puntos
(Parques 4,
Comercial 2,
Industrial 2,
Residencial 3).

Carreteras:
-7 puntos.

Puntuación básica:
4 puntos (11 - 7 = 4)

A continuación, cuenta los puntos logrados en las 3 condiciones de puntuación y súmalos a la puntuación básica para obtener la puntuación FINAL. ¡Si iguala o supera la Puntuación Objetivo habéis ganado!

Diseño: Steven Aramini,

Danny Devine, Paul Kluka

Arte: Danny Devine

Edición de reglas: Travis D. Hill

2018 Button Shy Games

¿Dudas? Visita buttonshygames.com



1-4 Jugadores
15 Minutos
8+ Edad

COMPONENTES

18 cartas con bloques y condiciones de puntuación.
1. Baraja las cartas y escoge 3 al azar. Colócalas a un lado con sus condiciones de puntuación boca arriba. Estas 3 cartas muestran las condiciones de puntuación específicas que se aplican en la partida. Ignora las condiciones de puntuación del reverso del resto de las cartas.

Cada condición de puntuación tiene un número único. Suma esos tres números. Eso te dará la **Puntuación Objetivo** (el total de puntos que debéis alcanzar o superar para poder ganar).

PREPARACIÓN PARA 2 JUGADORES

2. Reparte 3 cartas al jugador inicial (escogido previamente), manteniendo la cara de los "bloques" boca abajo. Reparte 1 carta del mismo modo al resto de los jugadores. Llévate la carta o las cartas a tu mano, sin revelar la cara de los "bloques" a tus compañeros.

3. Coloca el resto de las cartas a un lado formando un mazo de robo con la cara de los "bloques" boca arriba. Tened en cuenta que esto posibilita ver la primera carta del mazo.

4. Coloca la primera carta del mazo de robo en el Área de Construcción para empezar la ciudad.

5. La partida comienza con el jugador inicial y continúa en sentido horario.

ÁREA DE CONSTRUCCIÓN

MAZO DE ROBO

CONDICIONES
(2 + 7 + 14 = 23)
PUNTAJACIÓN (NO REVELAR)
MANO JUGADOR 1 (NO REVELAR)
MANO JUGADOR 2 (NO REVELAR)

SOBRE LOS BLOQUES

Un "bloque" se define como un cuadrante rectangular de uno de los cuatro tipos de zonas: **Comercial** (azul), **Parques** (verde), **Industrial** (gris) y **Residencial** (naranja). Cada carta contiene cuatro bloques, uno de cada tipo de zona.

CARRETERAS

Cada carta contiene una o dos carreteras. Una "carretera" se define como un tramo continuo de vía que puede ser tan extenso como un solo bloque (termina en el borde de un bloque o de la ciudad) o como varios de ellos. Las carreteras juegan un papel importante en la puntuación final y en algunas condiciones de puntuación.

CONSTRUYENDO LA CIUDAD

Si eres el jugador inicial, escoge 1 de tus 3 cartas de la mano, révelala y añadela a la ciudad con la cara de los bloques boca arriba. Después de jugar tu carta, pasa tus 2 cartas restantes al jugador de tu izquierda. El tiene ahora 3 cartas y será el jugador inicial del próximo turno. Finalmente, roba la primera carta del mazo, por lo que tendrás 1 carta en tu mano. Si no quedan cartas en el mazo, continúa jugando sin cartas. Si tienes menos de 2 cartas para pasar cuando acaba tu turno, pasa el resto

REGLAS DE COLOCACIÓN

La partida continúa hasta que se hayan colocado las 15 cartas de ciudad.

En tu turno, debes colocar una carta de tal manera que al menos el borde de un bloque esté adyacente a un borde de otro bloque puesto previamente. O puedes colocar tu carta por encima, cubriendo un bloque (o varios) de una carta puesta previamente.

NO puedes colocar una carta por debajo de otra carta de la ciudad.

NO puedes colocar una carta de tal manera que sólo quede conectada por una esquina con otra carta de la ciudad.

Al colocar una carta puedes rotarla 180 grados, pero debes colocarla de manera horizontal.

Esta permittid crear espacios abiertos o huecos en la ciudad, siempre que se respeten las reglas de colocación mencionadas.

LEGAL

ILLEGAL

PLAYAS

CUATRO CARTAS DE COSTA DELMITAN EXPANSIÓPOLIS

Es hora de convertir este pequeño pueblo costero en una ciudad marítima.

PREPARACIÓN

Coge al azar una carta de **Playa** para añadirla a las 3 Condiciones de Puntuación de la partida. Baraja las otras tres junto al resto de cartas para formar el mazo de robo.

CÓMO JUGAR

Cuando robes una carta de **Playa**, debes jugarla inmediatamente. Cada **Playa** establece un límite que no puedes sobrepasar con otras cartas (imagina que la **Playa** continúa más allá del borde de la carta).

Durante la partida tendrás que colocar las **Playas** en 3 de los 4 bordes (norte, sur, este y oeste) y construir la ciudad dentro de esos límites.

La condición de puntuación de la **Playa** puede proporcionar puntos adicionales para compensar el desafío.

Diseño: Jason Tagmire Arte: Danny Devine

DESTROZADOR

UNA CARTA DE DESASTRE GOLPEA EXPANSIÓPOLIS

Un monstruo está arrasando la ciudad, derribando edificios a cada paso!

PREPARACIÓN

Al final de la preparación y antes del primer turno, baraja al Destrozador junto al resto de cartas del mazo.

CÓMO JUGAR

Cuando se revele la carta del Destrozador, el jugador activo debe colocarla inmediatamente encima de la última carta jugada, cubriéndola completamente.

Durante la partida no se pueden colocar cartas cubriendo el bloque del Destrozador, pero se pueden cubrir el resto de bloques de la carta de desastre.

FINAL DE LA PARTIDA

2 puntos por cada bloque Comercial en la fila y en la columna del Destrozador (sin contar el propio bloque del Destrozador).

Si no hay ninguno, ganáis 3 puntos, ya que la amenaza ha sido neutralizada.

Diseño: Steven Aramini, Danny Devine y Paul Kluka.
Arte: Danny Devine.

DESTROZADOR

UNA CARTA DE DESASTRE GOLPEA EXPANSIÓPOLIS

Los constructores de la ciudad vecina han venido para ayudarlos.

PREPARACIÓN

Antes de colocar la carta inicial en el Área de Construcción, coloca la carta de Puntos de Interés con cualquier lado boca arriba. A continuación, coloca la carta inicial cubriendo la mitad de la carta de Puntos de Interés, ya sea cubriendo dos columnas o dos filas.

FINAL DE LA PARTIDA

Ganáis 1 punto por cada bloque del mismo tipo que el Punto de Interés adyacente ortogonalmente a este.

Esto daría 4 puntos adicionales. Sólo puntúan los bloques adyacentes ortogonalmente.

Diseño: Steven Aramini, Danny Devine y Paul Kluka.
Arte: Danny Devine.

DESTROZADOR

UNA CARTA DE DESASTRE GOLPEA EXPANSIÓPOLIS

La construcción ha comenzado y conlleva imprevistos que alteran vuestra planificación.

PREPARACIÓN

Coge al azar una carta de Zona de Construcción para añadirla a las 3 Condiciones de Puntuación de la partida. Baraja las otras tres junto al resto de cartas para formar el mazo de robo.

CÓMO JUGAR

La condición de la carta de Zona de Construcción indica los Detalles del Trabajo y la Penalización en la puntuación si no se completa. Una Zona de Construcción está completada cuando se cubre esa zona con otro bloque, eliminándola de la ciudad.

Los Detalles del Trabajo determinan cómo se debe colocar cada carta de Zona de Construcción que se robe del mazo. Cada carta de Zona de Construcción contiene un único Bloque en Construcción (delimitado por unas franjas negras y amarillas). Las carreteras se cortan en los Bloques en Construcción.

FINAL DE LA PARTIDA

Después de la puntuación normal, revisa los puntos perdidos por las Zonas de Construcción que no hayan sido completadas tal y como indique la carta en juego.

Diseño: Steven Aramini, Danny Devine y Paul Kluka.
Arte: Danny Devine.