



UpTown



Vuestra nueva ciudad está prosperando. Se están construyendo edificios y las calles están cobrando vida.

Como representantes de los mayores constructores de la ciudad, vais a participar en un concurso poco habitual. Quien diseñe la mejor y más prestigiosa calle recibirá un contrato para urbanizar un barrio residencial completo.

Jugad con las cartas de proyecto y construid casas, edificios de oficinas y centros comerciales. Las reglas del juego os permiten adquirir los proyectos de vuestros oponentes con astucia y jugar cartas en los edificios de vuestros rivales. Deberéis decidir si vuestros vecinos serán vuestros aliados o vuestros oponentes. Mantened controlado el presupuesto y, muy pronto, ¡las calles que construyáis os reportarán unas ganancias considerables!

Contenido

4 tableros de calle



28 cartas de proyectos públicos gratuitos (con una barra verde)



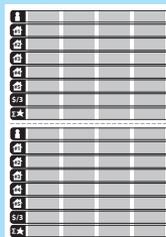
96 billetes (Upcoins = \$)



84 cartas de proyectos (con una barra azul)



libreta de puntuaciones



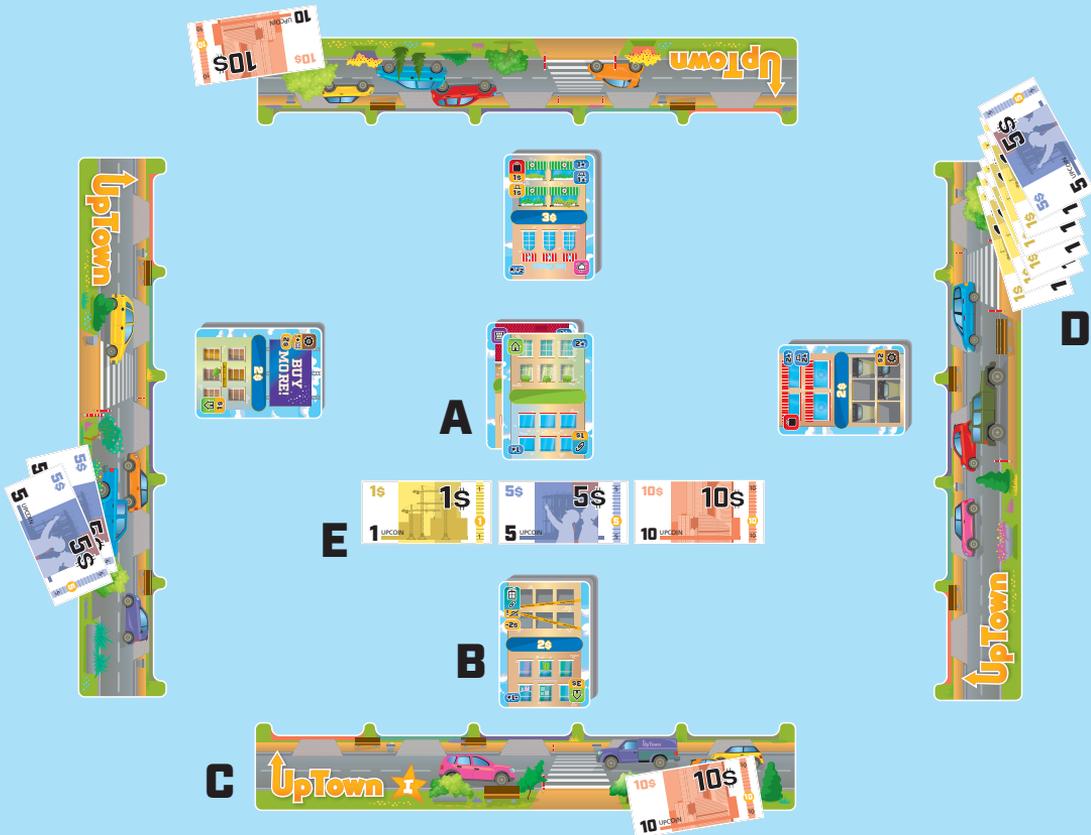
instrucciones



Carta de proyecto



Preparación



- A** Separa las cartas de los proyectos públicos de las demás y colócalas en un **mazo público** en el centro de la mesa. Estas cartas cuestan cero.
- B** Mezcla las cartas de proyecto restantes y repártelas todas de manera equitativa entre los jugadores. Coloca las cartas que hayas recibido delante tuyo: estas conforman tu **mano de jugador**. No mires las cartas de tu mano.
- C** Coge tantos tableros de calle como jugadores haya, incluido el tablero con el símbolo , y reparte uno aleatoriamente a cada jugador. Quien reciba el símbolo  comienza la partida.
- D** Cada jugador coge 10 \$ (en cualquier denominación que desee). Esa será la **cuenta** de inicio de cada jugador.
- E** Separa los billetes restantes según su denominación y colócalos al alcance de todos; estos formarán la **banca**.

¡Ya estáis listos para jugar!

Reglas del juego detalladas

Secuencia del juego

Los jugadores se van turnando en el sentido de las agujas del reloj, comenzando por el jugador cuyo tablero de calle tenga el símbolo .

Un **turno de jugador** consiste en realizar dos acciones en el orden siguiente:

Primera acción:

Si en este momento tu **mano de jugador** no contiene ninguna Upcoin \$, puedes coger la carta situada en la parte superior gratis. Puedes jugarla en un emplazamiento de calle o descartarla. No se le puede dar la vuelta a una **carta de proyecto** para mostrar el reverso, pero se puede girar y elegir uno de sus dos proyectos.

Si tu mano de jugador contiene Upcoins \$, deposítalas en tu **cuenta**. Mientras haya Upcoins \$ en tu **mano de jugador**, nadie podrá comprar una carta de esa mano.

Segunda acción:

Compra la carta de proyecto situada en la parte superior de tu propia **mano de jugador** o de la **mano de jugador de un oponente**. Si la compras de tu propia mano, deberás pagar el coste de la carta en Upcoins \$ a la banca. Si la compras de la mano de un oponente, deberás pagar el coste de la carta en Upcoins \$ a la mano del jugador en cuestión. Mientras haya Upcoins \$ en una **mano de jugador**, nadie podrá comprar una carta de esa mano.

Coge gratis la carta de proyecto situada en la parte superior del **mazo público**. Puedes darle la vuelta y mostrar el reverso, y también puedes girarla.

Después de realizar ambas acciones, el turno del jugador finaliza y el siguiente jugador (situado a la izquierda) comienza su turno.

Juega una carta

Elige un emplazamiento en tu calle y coloca allí una carta de proyecto, de modo que el proyecto de la parte superior de la carta quede visible, y el proyecto de la parte inferior quede cubierto por tu tablero de calle o por una carta jugada anteriormente.

Algunos proyectos deben colocarse únicamente como la planta baja (como la primera carta en un emplazamiento) , mientras que otros proyectos deben colocarse únicamente en un piso superior (no como la primera carta) .

Si un emplazamiento se ha finalizado con un **tejado** , entonces no se pueden añadir proyectos adicionales allí, a menos que una carta tenga el símbolo .

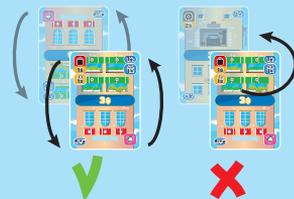
Genera ingresos

Cuando se termina un emplazamiento con un tejado , el propietario del emplazamiento calcula inmediatamente los ingresos totales de todos los emplazamientos de su calle (tanto si están terminados como si no) y coge esa misma cantidad de Upcoins \$ de la **banca**.

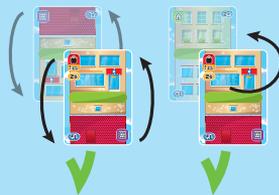
Cuando un emplazamiento se termina con un **regalo** de otro jugador , los ingresos van a parar al propietario del emplazamiento, no a la persona que ha hecho el regalo.

Si tus ingresos totales ascienden a 0 o son negativos, simplemente no coges ninguna Upcoin \$ de la **banca**.

cartas de proyecto



cartas de proyecto público



Ejemplo

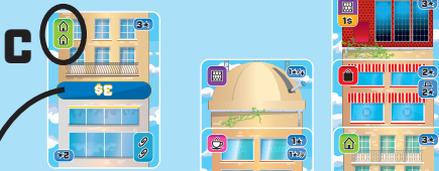
1 Mario comienza la partida. No tiene ninguna Upcoin \$ en su **mano de jugador**. Así que coge la carta situada en la parte superior y puede decidir descartarla o jugarla. Mario decide jugar la carta (A).

Debido a que se trata de su **primera acción**, coger la carta es gratis, por lo que no paga los 3 \$ indicados en la carta (B).



2 Los 2 proyectos de la carta son una oficina y un apartamento; Mario decide girarla para que sea un apartamento (C).

Decide jugarla en el segundo emplazamiento de su calle (D).



3 Ahora, Mario lleva a cabo su **segunda acción**.

Tiene varias opciones: puede comprar la carta situada en la parte superior de su propia mano de jugador (E) o de la mano de jugador de su oponente (F), o coger gratis la carta situada en la parte superior del mazo público (G). Mario decide comprar la carta de la mano de jugador de su oponente (F).

Coge 6 \$ de su **cuenta** y los coloca en la **mano de jugador (H)** de su oponente.



4 La calle de Mario tiene solo un emplazamiento vacío. La carta que ha comprado debe colocarse primero

en un emplazamiento , por lo que deberá colocarla en ese último emplazamiento vacío (I).

Esta carta también finaliza el emplazamiento , por lo que Mario obtiene ingresos de todos sus emplazamientos.



Explicación de los símbolos

INGRESOS

1\$ 2\$ 3\$ 4\$ -1\$ -2\$

Cada vez que se termine **cualquier emplazamiento** en tu calle, ganarás o perderás el número de Upcoins \$ indicado.

1\$ / ↓ -1\$ / ↓

Cada vez que se termine **cualquier emplazamiento** en tu calle, ganarás o perderás 1 \$ por cada planta situada **por debajo** de esta carta.

1\$ / ☺ 1\$ / 🏠

Cada vez que se termine **cualquier emplazamiento** en tu calle, ganarás 1 \$ por cada proyecto del tipo indicado **en este emplazamiento**.

1\$ / ☺ ↔ 1\$ / 🏠 ↔ 2\$ / 🔒 ↔ 2\$ / ☕

Cada vez que se termine **cualquier emplazamiento** en tu calle, ganarás el número indicado de Upcoins \$ por cada proyecto del tipo indicado **en toda tu calle**.

🏠 1\$

Cada vez que se termine **cualquier emplazamiento** en tu calle, ganarás 1 \$ si esa carta se encuentra en la **planta baja**.

COSTE DE LOS PROYECTOS

Si compras la carta situada en la parte superior de tu propia **mano de jugador**, deberás pagar su coste a la **banca**. Si compras la carta situada en la parte superior de la mano de jugador de un oponente, deberás colocar las Upcoins \$ en su **mano de jugador**.

REQUISITOS



Planta baja: este proyecto **debe** construirse **únicamente como la primera carta** en un emplazamiento. (Debe tocar el tablero de calle).



Piso superior: este proyecto no se puede construir como la **primera carta** en un emplazamiento. (Debe tocar una carta anterior).



Este proyecto **debe** construirse **encima de un tejado**.



No se pueden construir **regalos** en este emplazamiento.



Explanation of symbols

TIPOS DE PROYECTOS



Oficina



Servicio



Apartamento



Cafetería



Tienda



Hotel



Tejado: finaliza un emplazamiento; el propietario obtiene ingresos de **todos los emplazamientos de su calle.**



Regalo: solo se puede colocar en el emplazamiento de un oponente.



Doble: algunos proyectos cuentan como dos oficinas/apartamentos/tiendas/cafeterías/servicios.

PRESTIGIO

1★ 2★ 3★ 4★ 5★ 6★

-1★ -2★ -3★ -4★

Al final de la partida, pierdes o ganas la ★ de prestigio indicada.

1★/📎 -1★/📎 1★/🏠 -1★/🏠

2★/🛍️ 2★/☕

Al final de la partida, ganas la ★ de prestigio indicada por cada proyecto del tipo indicado **en este emplazamiento.**

1★/📎 ↔ 2★/⚙️ ↔ 2★/☕ ↔ 2★/🛍️ ↔

2★/📦 ↔ 1★/🏠 ↔ 3★/👑 ↔

Al final de la partida, ganas la ★ de prestigio indicada por cada proyecto del tipo indicado **en todos tus emplazamientos.**

1★/⬇️

Al final de la partida, ganas 1 ★ de prestigio por cada planta situada **por debajo** de esta carta.

🏠 1★ 🏠 2★

Al final de la partida, ganas la ★ de prestigio indicada si esta carta está situada en la **planta baja.**

1★/📎
↔ ↔

Lorem ipsum
24/7

2\$

Resumen de las reglas

Objetivo

Obtener la máxima cantidad de puntos de prestigio ★ de los proyectos de tu calle.

Secuencia del juego

Los jugadores se van turnando en el sentido de las agujas del reloj, comenzando por el jugador cuyo tablero de calle tenga el símbolo ☆.

Turnos de los jugadores

Si compras una carta situada en tu **propia mano de jugador**, deberás pagar su coste a la **banca**. Si compras una carta situada en la **mano de jugador de un oponente**, deberás colocar las Upcoins \$ en su **mano de jugador**. **RECORDATORIO:** si la mano de un jugador contiene Upcoins \$, nadie podrá comprar una carta de esa mano.

En tu turno, realiza 2 acciones en orden:

Primera acción



Si tu **mano de jugador** no contiene Upcoins \$, puedes coger gratis la carta situada en la parte superior. Descártala o colócala en uno de los emplazamientos de tu calle.

o



Si tu **mano de jugador** contiene Upcoins \$, deposítalas en tu **cuenta**.

Segunda acción

Compra y juega la carta situada en la parte superior de una **mano de jugador** (la tuya o la de un oponente).

o

Coge y juega gratis la carta situada en la parte superior del mazo público.

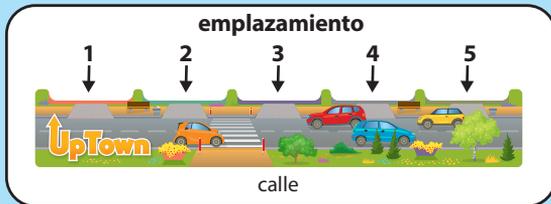
Cuando un emplazamiento se finaliza con un tejado 🏠, el propietario del emplazamiento obtiene inmediatamente ingresos por todos sus emplazamientos (tanto si están terminados como si no).

Final de la partida

Cuando la mano de cualquier jugador se queda vacía, o se finalizan los 5 emplazamientos de cualquier calle 🏠, se activa la ronda final. Finaliza la ronda, de manera que el último jugador (situado a la derecha del jugador que ha comenzado) realice el último turno de la partida.

Puntuación

Consigue puntos de prestigio (más detalles en las páginas 5 y 7). **Ganará** quien tenga el mayor número de puntos de prestigio.



Cada tablero de calle contiene 5 emplazamientos. Cuando juegas una carta de proyecto, debes elegir un emplazamiento y deslizar la carta hasta la mitad por debajo del tablero de calle (si es la primera carta que se coloca allí) o por debajo de la anterior carta que se haya jugado allí. Cada planta adicional hace más alto un edificio. No es posible cambiar las posiciones de las cartas después de jugarlas.

