1906 San Francisco

2 a 4 Jugadores - 45 Minutos
A partir de 12 años

La madrugada del 18 de abril de 1906 la ciudad de San Francisco despertó sacudida por un gran terremoto de 8,6 grados en la escala de Richter y por un feroz incendio posterior. Aún hoy pervive como una de las mayores catástrofes de los Estados Unidos.

Sé uno de los promotores de la rápida reconstrucción de San Francisco durante el lustro siguiente a la gran destrucción. Obtén concesiones de parcelas, dinero para la retirada de escombros y construcción de edificios, urbaniza las calles con sus servicios y mejora la ciudad para hacer frente a su modernización.

COMPONENTES

- 1 tablero de años (turnos) y puntuación por el otro lado
- 1 marcador de año
- 16 fichas de escombros
- 1 tablero de desarrollo urbanístico
- 1 barra de control de dinero
- 4 fichas de desarrollo urbanístico
- 4 fichas de dinero
- 4 peones de los jugadores
- 32 edificios
- 98 cartas

8x Parcelas (doble cara)

42x Licencias

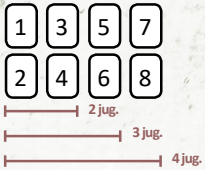
25x Objetivos

6x Acción (cara para 2 jugadores y cara para 3-4 jugadores)

17x Urbanismo

PREPARACIÓN

1. Coloca, formando el mapa en el centro de la mesa, 4, 6 u 8 cartas de parcela según el número de jugadores (2, 3 o 4):



De cada una puedes utilizar cualquiera de sus caras A o B, para que se creen zonas diferentes de escombros.

2. Coloca una ficha de escombro en los espacios adecuados de las cartas de parcela. En caso de ser menos de 4 jugadores, devuelve el resto de escombros a la caja ya que no serán usados.

3. Coloca el tablero de año a un lado del mapa con el marcador de cristal en "1906".

4. Rodea el mapa con las 6 cartas de acción colocadas al azar. Las cartas de acción tienen dos caras para partidas de 2 jugadores y para partidas de 3 o 4.

5. Coloca el tablero de desarrollo a un lado y pon las fichas de desarrollo de los jugadores en la casilla "-7".

6. Coloca las cartas de urbanismo junto a este tablero divididas por tipo en varias pilas.

Nota: *Las cartas "Parque" otorgan recompensas diferentes. Debes colocarlas en orden de forma que la primera carta que se obtenga sea la A, luego la B, etc.*

7. Coloca la barra de control de dinero a un lado y las fichas de dinero de los jugadores apiladas junto a la casilla "0".

8. Baraja las 8 cartas de objetivo inicial (marco morado) y coloca 3 de ellas visibles sobre la mesa, de manera que todos los jugadores puedan verlas. Deja a su lado la carta "Mejor constructor" (marco naranja).

9. Baraja las 5 cartas de objetivo inicial no usadas con las 16 restantes cartas de objetivo (marco verde). Reparte una de estas a cada jugador que deberá mantener en secreto para los demás.

10. Después, crea una fila de 3 cartas de objetivo visibles dejando las demás al lado, en un mazo, para reponer posteriormente.

PRIMER AÑO: 1906

11 Baraja las cartas de licencia y crea una fila visible de 3 cartas, dejando las demás cartas en un mazo al lado para reponer posteriormente.

12 Los edificios de los jugadores se dejarán a un lado formando una reserva común.

13 El jugador que haya experimentado temblores sísmicos (o un jugador escogido al azar) será el jugador inicial.

El jugador inicial sitúa su peón en la casilla que desee de la zona de ingresos del tablero e incrementa esa cantidad (de 1$ a 4$) en la barra de control de dinero. Ten en cuenta, como explicaremos después, que su orden en el siguiente turno dependerá de la casilla donde se ha colocado.

Tras eso recibe el beneficio indicado en el año 1906:

- Coge uno de sus edificios de la reserva y lo coloca frente a él.
- Elige una carta de licencia de las 3 disponibles y la coloca boca arriba en su zona de juego. Tras hacerlo, repone la fila con una nueva carta del mazo.

Siguiendo el sentido horario, el resto de jugadores hacen lo mismo.

Ejemplo de preparación de partida para 4 jugadores

TIPOS DE CARTAS

PARCELAS: Sobre ellas se construyen los edificios de los jugadores, según el color y el número representados.

ACCIONES: Permiten realizar las acciones del juego colocando los peones en uno de los espacios libres disponibles. En cada carta tendremos representadas varias acciones y una acción de pasar (solo disponible para partidas de 3 o 4 jugadores)

LICENCIAS: Son los permisos de construcción de los edificios y la urbanización de la ciudad. En cada carta se presenta un número, un color y dos iconos diferentes de urbanización.

OBJETIVOS MUNICIPALES: Nos otorgarán puntos al final de la partida (*ver página 8*). Hay ocho cartas de objetivos iniciales (marco violeta) de las cuales se usan tres que afectarán a todos los jugadores y una "Mejor constructor" (marco naranja) que recompensará al jugador que construya primero sus 8 edificios. Las demás (marco verde) junto con las 5 iniciales no seleccionadas son cartas de objetivo personal que solo afectarán al jugador que las obtenga.

URBANISMO: Representan los esfuerzos de los constructores por urbanizar las zonas y dotarlas de servicios. Otorgan puntuación extra al final de la partida (*ver página 6*).

ORDEN DE JUEGO

El orden de juego siempre viene determinado por la situación de los peones en las cartas de acción. El jugador con su peón situado más a la derecha de una carta será el primer jugador, y una vez que haya realizado su acción, será el siguiente jugador con su peón más a la derecha en esa misma carta el que realice su acción, etc.

TURNO DEL JUGADOR

En su turno, cada jugador debe desplazar su peón a una casilla libre de la siguiente carta de acción y realizar una de estas opciones:

- **Realizar la acción** en la que está situado el peón.
- **Realizar otra acción** de esa carta de acción. Para ello debe pagar **2$ por cada paso de distancia** entre la posición del peón y la acción que quiere realizar.
- **Ingresar 1$.**
- **Pasar** (en partidas de 3 o 4 jugadores). Solo se obtiene la ventaja de ser el segundo jugador en el siguiente turno.

ACCIONES

INGRESOS
Aumenta esa cantidad en la barra de control de dinero. Nunca podrás superar el límite de 15$.

MATERIALES
Toma un edificio de tu color de la reserva y colócalo en tu zona de juego.

OBTENER LICENCIA
Toma 1 carta de licencia de las disponibles y déjala visible en tu zona de juego. Nunca podrás tener más de 5 cartas de licencia en tu zona.

FIRMAR OBJETIVO
Toma 1 carta de objetivo municipal de las disponibles y colócala **visible** en tu zona de juego. También puedes coger la carta directamente del mazo y, tras consultarla, colocarla **oculta** en tu zona de juego.

IMPORTANTE: *Las cartas de objetivo y licencias de la fila se reponen solo cuando todos los jugadores han realizado sus acciones. Nunca en el instante en que los jugadores las cogen.*

LIMPIEZA
Paga 3$ para quitar una ficha de escombro de una carta de parcela y subir una posición tu ficha en el tablero de desarrollo. En el caso de que la ficha ya estuviera en el límite superior, muévela a la derecha una posición. Conserva la ficha de escombro hasta el final de la partida.

Si quisieras subir tu posición en el tablero de desarrollo sin retirar ficha de escombro o porque no quede ninguna en las cartas de parcela, paga sólo 2$.

URBANIZAR
Paga 2$ para avanzar un espacio hacia la derecha tu ficha en el tablero de desarrollo. En el caso de que la ficha ya estuviera en el límite derecho, muévela hacia arriba una posición.

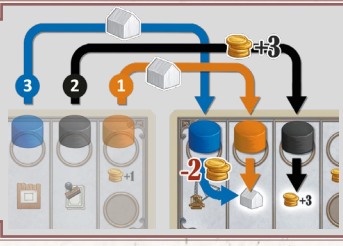
Ejemplo de desplazamiento al limpiar o urbanizar

Nota: *Si la ficha ya se encontrara en el extremo superior derecho, cada vez que subas un nivel de limpieza o urbanizar, ganarás 1$ de ingreso.*

CONSTRUIR
Para poder realizar esta acción es necesario tener:

- Un edificio disponible en tu zona de juego.
- El dinero que se indica en el tablero del año según el año de juego en el que estés (0$, 1$, 2$ o 3$).
- Descartar 1 o 2 cartas de licencia.

EJEMPLO DE TURNO



Naranja (1) se coloca en la acción "Materiales" y coge un edificio de su color. Negro (2) recibe 3$ de la acción "Ingresos". Azul (3) tiene opción de ser el primer jugador del siguiente turno pero necesita un edificio así que se coloca en "Construir" y paga 2$ para realizar la acción adyacente "Materiales".
En el siguiente turno Negro será el primero en actuar, Naranja el segundo y Azul el tercero.

Construcción con 1 carta de licencia
Puedes construir un edificio en una parcela libre en la que coincida el número y el color con la de la carta de licencia descartada.

Construcción con 2 cartas de licencia.
Puedes construir en cualquier parcela libre en la que coincida el número o color de una carta de licencia con el color o número de la otra. Además de eso, el uso de 2 cartas de licencia te permite recibir una recompensa de urbanización.

Comprueba los iconos de urbanización de las 2 cartas y si coincide al menos un icono entre ellas podrás tomar una carta de urbanización de ese icono y dejarla visible en tu zona de juego. Además, incrementarás de forma gratuita un nivel de urbanismo en el tablero de desarrollo.

IMPORTANTE: *Puedes descartar 2 cartas de licencia voluntariamente para recibir la carta de urbanización aunque sólo necesitaras una de ellas para construir.*

Nota: *Si la cartas de urbanización que te toca coger está agotada, no podrás coger ninguna y tampoco subirás tu nivel de urbanismo.*

Zona con escombro
Si la parcela en la que quieres construir está ocupada por escombros deberás pagar 3$ para retirarlos. Coge la ficha de escombro y guárdala en tu zona de juego y aumenta un nivel de limpieza en el tablero de desarrollo.

Construcción subvencionada
Hay una carta de acción y dos cartas de licencia que permiten construir en cualquier color o en cualquier número.

CARTAS DE URBANISMO

La resconstrucción de San Francisco permitió hacer un gran estudio urbanístico para dotar a la ciudad de servicios y mejorar infraestructuras.

- **Alumbrado eléctrico.** Al final de la partida ganas 1, 3, 6, 10 o 15 puntos según si tienes 1, 2, 3, 4 o 5 cartas de este tipo.
- **Tranvía.** Debes pagar 1$ para obtener la carta. Al final de la partida ganas 3 puntos.
- **Boca de incendio.** Ganas 2 puntos al final de la partida.
- **Parques.** Ganas 2, 3, 4 o 5 puntos al final de la partida.

FIN DE AÑO

Cuando todos los jugadores han completado su turno estando en la sexta y última carta de acción, se procede a finalizar el año avanzando el marcador una posición.

El jugador colocado en la primera casilla desplazará su peón a la casilla que prefiera de la zona de ingresos del tablero y aumentará esa cantidad en la barra de control de dinero. Además recibirá el beneficio de ese nuevo año.

- **1907 (Coste de construcción = 1$):** Escoge una carta de licencia o una de objetivo municipal.

- **1908 (Coste de construcción = 1$):** Recibe un edificio de tu color o ingresa 2$ por cada edificio construido que tengas.

Ejemplo: Jugador negro mueve primero. Ingresa 2$ y, debido al cambio de año, elige como beneficio recibir un edificio.

- **1909 (Coste de construcción = 2$):** Escoge una carta de licencia o aumenta un nivel de urbanismo sin coste.

- **1910 (Coste de construcción = 2$):** Recibe un edificio de tu color o ingresa 3$.

- **1911 (Coste de construcción = 3$):** Escoge una carta de licencia, un objetivo municipal o ingresa 1$ por cada edificio construido que tengas.

***MUY IMPORTANTE:** Recuerda que, al contrario que durante los turnos normales, si un jugador coge cartas de licencia u objetivo por efecto de cambio de año, **debe reponerla inmediatamente** para que el siguiente jugador siempre tenga tres cartas disponibles.*

FINAL DE PARTIDA

Una partida finaliza cuando se cumple uno de estos dos casos:

- **Un jugador construye su octavo edificio.** En ese momento ese jugador recibe la carta"Mejor constructor" y los demás jugadores que queden por realizar su acción en esa carta, terminan su turno.

- **Se completa la vuelta del año 1911.** En ese momento, siguiendo el orden de turno, los jugadores podrán realizar el beneficio indicado en el **año 1912**: construir por 3$ o ingresar 2$. El primer jugador que construya su octavo edificio recibe la carta "Mejor constructor".

Tras ello, se procede a la puntuación final.

PUNTUACIÓN

Se voltea el tablero de año para mostrar el tablero de puntuación y los jugadores colocan su peón en la posición "0". Cada jugador suma sus puntos de victoria según estas categorías:

- **Objetivos municipales comunes.** Cada jugador calcula los puntos ganados por cada uno de los 3 objetivos de inicio.
- **Objetivos municipales personales.** Cada jugador desvela las cartas de objetivo que tuvieran ocultas y suma la puntuación recibida de todas sus cartas de objetivo.
- **Desarrollo.** Suma ★ o resta ★ los puntos indicados sobre los que está su ficha en el tablero de desarrollo.
- **Cartas de urbanismo.** Cada jugador puntúa las cartas de urbanismo que tenga.
- **Mejor constructor.** El jugador con esta carta, si lo hubiera, suma 3 puntos.
- **Barra de control de dinero.** Cada jugador suma ★ o resta ★ los puntos indicados según la posición de su ficha de dinero.

Ganará el jugador con más puntos de victoria y en caso de empate el que haya construido más edificios. Si el empate persiste, se comparte la victoria.

OBJETIVOS MUNICIPALES

1 punto por cada edificio construido.

2 puntos por cada edificio construido no adyacente a ningún otro.

2 puntos por cada edificio construido adyacente a uno rival.

2 puntos por cada pareja de edificios propios construidos adyacentemente. Ningún edificio puede puntuar para 2 parejas diferentes.

3 puntos por cada edificio construido en esquina y rodeado de edificios rivales o propios.

2 puntos por cada edificio construido en el color indicado.

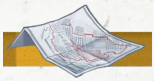
10 puntos por cada grupo de 4 edificios construidos en parcelas de color diferentes.

2 puntos por cada carta de urbanismo del tipo indicado.

10 puntos por cada grupo de 4 cartas de urbanismo diferentes.

2 puntos por cada ficha de escombro.

1 punto por cada 3 monedas que tengas en la barra de control de dinero.



Ganas los puntos indicados en la barra de urbanismo según la columna donde esté tu ficha.

Ganas los puntos indicados en la barra de limpieza según la fila donde esté tu ficha.

Ganas puntos (dependiendo del número de jugadores en la partida) según la cantidad de edificios construidos en parcelas de ese color o fichas de escombro recolectadas. En caso de empate, los jugadores empatados suman las puntuaciones y dividen a partes iguales.

Ejemplo: *En una partida a 3 jugadores, Naranja tiene cuatro edificios en terreno verde y Negro y Azul tienen dos. Naranja obtiene 5 puntos y Negro y Azul obtienen 2 puntos cada uno (resultado de sumar 3+1 y repartirlo a partes iguales).*

Si la carta de objetivo municipal no es común sino personal, el jugador que la tiene también compara su cantidad de edificios o fichas de escombros con la del resto de los jugadores pero él solo obtiene los puntos de su posición.

1906 SAN FRANCISCO
Autor: Perepau Llistosella
Ilustración y diseño: Pedro Soto
Reglas: Equipo Looping

Editado por: Looping Games S.L.
(www.loopinggames.com)

Agradecimientos: *A l'Elisabet i a totes les dones que han lluitat fins el final.*