



URBY



Componentes



● 1 tablero de ayuntamiento.

Contiene el contador de puntos de prestigio, las 4 concejalías y 6 espacios para formar la zona de proyectos de construcción.



● 4 tableros de influencia.

Contiene los niveles de turismo, economía, cultura, transporte y desarrollo, y un espacio-resumen para colocar los políticos.



● 30 losetas de edificio:

- 16 de la Etapa I
- 14 de la Etapa II



● 1 loseta de plaza principal.



● 1 loseta de jugador inicial.



DESCRIPCIÓN DE EDIFICIO

- Puntos de prestigio
- Coste del edificio
- Beneficio de inauguración
- Políticos necesarios

● 24 políticos. (6 por jugador)



● 20 cubos de influencia. (5 por jugador)



● 4 fichas de puntuación. (1 por jugador)



● 4 losetas de puntos extra. (1 por jugador)

Nuestra ciudad está prosperando y creciendo a un ritmo vertiginoso, y las licencias de obras se negocian continuamente en las principales concejalías del ayuntamiento. Varios partidos políticos gobiernan en coalición y utilizan su influencia y personal para llevar a cabo los proyectos de construcción más exitosos, y así terminar siendo el partido más popular y querido de la ciudad. Quien sabe, quizás eso los catapulte a proyectos políticos más ambiciosos...

Cada jugador se mete en la piel de un partido político que influye estratégicamente en cada una de las 4 concejalías del ayuntamiento (turismo, economía, cultura y transporte) para obtener las mejores licencias de construcción de edificios, y así ganar prestigio al construirlos y diferentes beneficios al inaugurarlos. El jugador cuyo partido político tenga más prestigio cuando se termine la construcción de la ciudad, habrá ganado.

Preparación

1 Sitúa el **tablero del ayuntamiento** al alcance de todos los jugadores.

2 Coloca la loseta de la **plaza principal** en el centro de la mesa.

3 Baraja por separado las **losetas de edificio** de la Etapa I y Etapa II y forma 2 pilas boca abajo cerca del tablero del ayuntamiento.

4 Revela 6 losetas de edificio de la Etapa I y colócalas bajo el tablero del ayuntamiento para formar la **zona de proyectos de construcción**.

5 Cada jugador recibe:

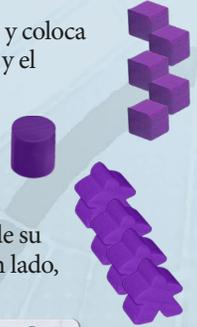
A) 1 tablero de influencia del color que elija.

B) 5 cubos de su color para marcar su influencia y desarrollo, y coloca un cubo en el **valor 1** de los cuatro niveles    , y el quinto en el **valor 0** del nivel .

C) 1 ficha de su color que coloca en el valor 0 del nivel de prestigio del tablero del ayuntamiento.

D) 4 políticos de su color, que coloca en la zona de políticos de su tablero de influencia. Los 2 políticos restantes se dejan a un lado, cerca del tablero del ayuntamiento, formando una reserva.

6 Sortea la loseta de **jugador inicial** y ya está todo listo para que empiece la partida.



Preparación para 3 jugadores



5D



Niveles de influencia



Turismo



Economía



Cultura



Transporte

En los tableros de influencia de los jugadores hay cuatro niveles que se corresponden con las cuatro concejalías del ayuntamiento, y donde ajustarán los puntos de influencia que ganen o pierdan avanzando o retrocediendo los marcadores respectivamente.

Zona de políticos



Niveles de influencia

Nivel de desarrollo



El **desarrollo** es un nivel que no se puede obtener directamente en el ayuntamiento. En su lugar, los jugadores lo obtendrán gracias al efecto de algunos edificios (sobre todo de la Etapa I) y lo gastarán para obtener otros edificios y pagar algunos beneficios (sobre todo de la Etapa II).

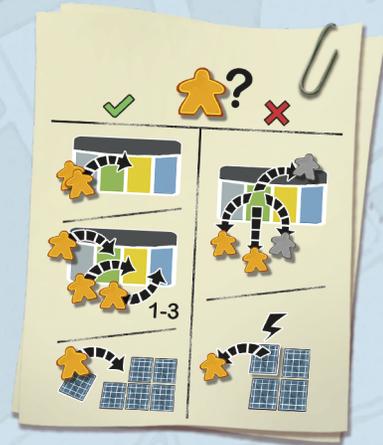


Importante: Durante un pago de desarrollo, el jugador puede pagar **1 punto de cada uno de los cuatro niveles de influencia en lugar de 1 de desarrollo** tantas veces como quiera. No se puede hacer este intercambio para subir el desarrollo, solo para pagarlo.

Cómo se juega

Los jugadores, comenzando por el que tiene la loseta de jugador inicial, toman turnos siguiendo el sentido de las agujas del reloj, realizando una acción para colocar o retirar políticos del ayuntamiento y edificios. El final de la partida se inicia cuando se acaba la pila de edificios de la Etapa II.

En su turno el jugador debe hacer **UNA** de las siguientes acciones, **dependiendo de si le quedan políticos** sobre su tablero de influencia.



Si **le quedan políticos** debe emplearlos eligiendo una de las siguientes acciones:

- **Influenciar en las concejalías.**
- **Iniciar un proyecto de construcción**, ganando prestigio.



Si **no le quedan políticos** debe elegir una de las siguientes acciones:

- **Activar un pleno** en una concejalía en la que tenga políticos, repartiendo influencia y prestigio entre los partidos presentes en la votación, y retirando todos los políticos de esa concejalía.
- **Inaugurar un edificio** de la ciudad en la que tenga políticos, ganando el beneficio indicado en esa loseta.

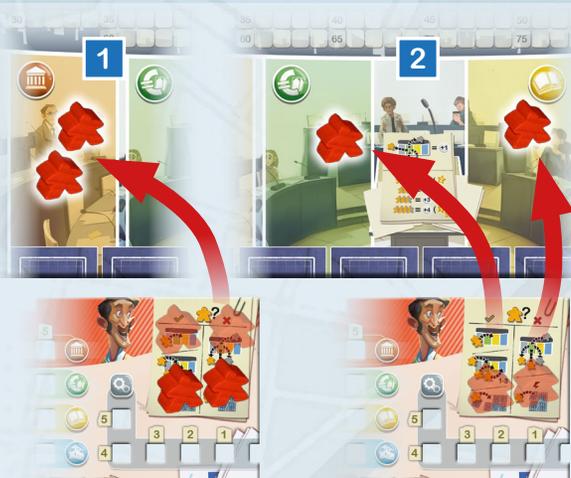


✓ INFLUENCIAR EN LAS CONCEJALÍAS

Con el propósito de ganar influencia -o quizás algo de prestigio- durante los plenos, el jugador puede elegir esta opción para añadir políticos de su tablero de influencia en las concejalías del ayuntamiento. Elige entre:

- Colocar hasta 2 políticos en una sola concejalía del ayuntamiento.
- Colocar hasta 3 políticos repartidos en diferentes concejalías, y poniendo solo uno en cada una.

Importante: No se pueden tener colocados más de 4 políticos del mismo partido (o jugador) en una concejalía.



Ejemplo: El jugador rojo puede elegir entre colocar 1 o 2 de sus 4 políticos en una de las concejalías o hasta 3 políticos en concejalías diferentes.

- 1 Elige colocar 2 en la concejalía de turismo.
- 2 En un turno posterior coloca los 2 políticos que le quedan en concejalías diferentes (economía y cultura).

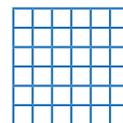


✓ INICIAR UN PROYECTO DE CONSTRUCCIÓN

Gestionar proyectos de construcción es la principal fuente de prestigio para los partidos. El jugador puede elegir uno de los edificios de la zona de proyectos cuyo coste en políticos e influencia pueda pagar, y colocarlo en la ciudad. Para ello sigue estos pasos:

- 1- **Elige un edificio** de la zona de proyectos de construcción.
- 2- **Paga el coste de influencia del edificio**, reduciendo los valores correspondientes de tus niveles de influencia.
- 3- **Coloca el edificio adyacente (horizontal o verticalmente, nunca en diagonal)** a, al menos, un edificio de la ciudad.
- 4- **Coloca sobre el edificio, desde tu tablero de influencia, los políticos que indica.**
- 5- **Suma los puntos de prestigio** que da el edificio adelantando tu disco en el contador del tablero de ayuntamiento.
- 6- **Descubre un nuevo edificio** de la Etapa I y colócalo en la zona de proyectos de construcción para que vuelva a haber 6 disponibles. Cuando se acabe la pila de la Etapa I, continúa reponiendo con edificios de la Etapa II.

Importante: La ciudad no puede nunca sobrepasar el tamaño máximo de 6 filas y 6 columnas.



Ejemplo: El jugador rojo dispone de 2 políticos e inicia el proyecto de construcción de un hospital. Paga 1 recurso de turismo, 1 de economía y 1 de transporte y coloca el edificio junto a la plaza principal, con los 2 políticos necesarios de su tablero. A continuación se suma los 2 puntos de prestigio.





✗ ACTIVAR UN PLENO

Gracias a las votaciones en los plenos, los partidos políticos obtienen la mayor parte de su influencia. Para activar un pleno sigue los siguientes pasos en orden:

- 1- Elige una de las concejalías en la que tengas al menos un político.
- 2- Todos los jugadores **incrementan, en el nivel correspondiente de su tablero**, tantos puntos de influencia como políticos tengan en la concejalía, con tres excepciones:
 - El jugador que activa el pleno recibe **1 punto de influencia extra**.
 - Si un jugador que no es el que está activando el pleno tiene **un solo político**, no recibe influencia por ser minoría, pero a cambio recibe **2 puntos de prestigio** por haber participado.
 - Si el jugador que está activando el pleno tiene el máximo permitido de **4 políticos**, además de los puntos de influencia también recibe **1 punto de prestigio** por su alta participación.
- 3- **Devuelve todos los políticos** presentes en esa concejalía a su/s propietario/s, que los colocan sobre sus tableros de influencia.



Ejemplo: El jugador azul activa un pleno en la concejalía de cultura. Por ello, recibe **5 puntos de influencia** (4 por sus políticos y 1 punto adicional por activar el pleno) además de **1 punto de prestigio** por haber activado un pleno con el máximo de cuatro políticos.

El jugador naranja solo recibe **1 punto de cultura** (aunque debería recibir 2 por los políticos que tiene) porque ha alcanzado el nivel máximo permitido de su tablero.

El jugador rojo recibe **2 puntos de prestigio**.

Luego todos los jugadores devuelven sus políticos en la concejalía de cultura a sus respectivos tableros.



✗ INAUGURAR UN EDIFICIO

Con la inauguración de los edificios cuyos proyectos de construcción han gestionado, los jugadores obtienen diferentes beneficios. Para inaugurar un edificio:

- 1- Elige uno de los edificios ocupados por tus políticos.
- 2- Obtén el beneficio que indica el edificio (opcional). Encontrarás una descripción de los beneficios al final de este manual.
- 3- Devuelve el o los políticos de ese edificio a tu tablero de influencia.



Ejemplo: Como el jugador rojo no tiene políticos en su tablero de influencia decide inaugurar el hospital que proyectó en un turno anterior. Obtiene el beneficio del edificio, así que paga 2 puntos de influencia (decide pagar 1 de turismo y 1 de economía) y obtiene 3 puntos de desarrollo. Después retira los dos políticos del edificio y los devuelve a su tablero de influencia.

El final de la partida comienza cuando **se agota la pila de edificios de la Etapa II**. La ronda en curso se finaliza normalmente, es decir, cada jugador que quedase sin jugar en la ronda actual (hasta el jugador sentado a la derecha del jugador inicial) realiza su turno.

A continuación, siguiendo desde el jugador inicial, se juegan **2 rondas adicionales en la que los jugadores pueden activar un pleno e inaugurar un edificio aunque les queden políticos en su tablero de influencia.**

PUNTUACIÓN EXTRA

Una vez finalizadas las 2 rondas adicionales, los jugadores comprueban sus 5 niveles de influencia. Por cada nivel cada jugador suma:

- **4 puntos** de prestigio si es el que más influencia tiene.
- **2 puntos** de prestigio si tiene mayoría y empatas con otro/s jugador/es.

Gana la partida el jugador con más puntos de prestigio.

En caso de empate, gana el jugador que sume más puntos de influencia en los niveles de su tablero, teniendo en cuenta que los puntos de desarrollo valen doble. Si el empate persiste los jugadores comparten la victoria.

Ejemplo de puntuación extra. Al final de la partida, los jugadores morado, rojo y naranja revisan sus niveles de influencia y desarrollo:

- En **turismo** 🏠 el jugador morado tiene más puntos.
- En **economía** 🏭 morado y rojo empatan.
- En **cultura** 📖 gana el jugador rojo.
- En **transporte** 🚗 los tres jugadores están empatados.
- Finalmente, en **desarrollo** ⚙️ gana el jugador rojo.



Etapa II - EDIFICIOS DE CULTURA



Cine: Paga 1 punto de influencia y obtén 3 puntos de desarrollo.



Museo de ciencias: Obtén 3 puntos de desarrollo.

Etapa II - EDIFICIOS DE TRANSPORTE



Estación de metro (x2): Coloca en otro edificio vacío de la ciudad los políticos que necesite ese edificio (y no en este).

Etapa II - EDIFICIOS DE ECONOMÍA



Hamburguesería: Obtén 1 punto de prestigio por cada político que haya en la ciudad (incluido este edificio).



Banco: Paga 1 punto de desarrollo e inicia un proyecto de construcción disponible **sin pagar los puntos de influencia**. Coloca los políticos que necesites usando estos mismos políticos que recoges de aquí (si el nuevo edificio solo requiere un político, devuelve el otro a tu tablero de influencia). Obtén los puntos de prestigio del nuevo edificio como normalmente.

Etapa II - EDIFICIOS TURISMO



Parque infantil y Estadio de fútbol: Paga 1 o 2 puntos de influencia y obtén 8 o 9 puntos de prestigio (según indique el beneficio).



Puerto deportivo y Aeropuerto: Devuelve 1 político a la reserva y el otro a tu tablero de influencia, y gana 7 u 8 puntos de prestigio (según indique el beneficio).



Parque de skate: Obtén 5 puntos de prestigio.



Ópera: Paga 1 punto de desarrollo y obtén 7 puntos de prestigio.

Etapa II - EDIFICIOS MIXTOS



Oficina de correos: Suma y obtén los puntos de los edificios del color que elijas en la fila de este edificio.



Recicladora de basura: Suma y obtén los puntos de los edificios del color que elijas en la columna de este edificio.



URBIFY

- **Autor:** Kalle Malmioja
- **Ilustrador:** Grizz
- **Diseño gráfico:** Pedro Soto
- **Desarrollo y reglas:** Pako Cantarero
- **Editado por:** Looping Games S.L.