

SMALL CITY

EXPANSIÓN ARCOLOGÍAS

ALBAN VIARD





Introducción

¿Cuál es el objetivo de construir?, ¿Construir y volver a construir? ¿Es tener la ciudad más grande del mundo? ¿Tener la población más feliz? ¿Ganar las próximas elecciones? Todas esas son metas importantes, pero ¿no es hora de que tu nombre aparezca en los libros de Historia (sí, Historia, con

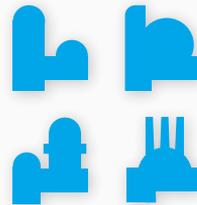
H mayúscula)? Para lograr esto, debes alcanzar algo verdaderamente histórico: ¡Construir una arcología — no, no basta con dar un paso adelante — construir una arcología y lanzarla al espacio para descubrir nuevos mundos habitables!

Atención: Esta expansión requiere las losetas de Estatuas y las reglas de la expansión de Nuevos Edificios de Small City Deluxe: Primavera, que se venden por separado. Todas las reglas del juego base y de las Estatuas se aplican, con las excepciones mencionadas a continuación en [este color](#).

Componentes

Arcologías y Bombas de Hidrógeno

4 losetas grandes de Arcología de doble cara
24 bombas de hidrógeno (6 de cada forma)



Estatuas (de Small City Deluxe: Primavera)

16 losetas de Estatua



Visión general

Para ganar el juego, debes ser el primer jugador en lanzar tu arcología al espacio.

Preparación

1. Cada jugador toma una **loseta de Arcología** al azar y la coloca junto a su tablero de jugador, con el lado que muestra las losetas de Edificio requeridas boca arriba.
2. Cada jugador toma un conjunto de **6 bombas de hidrógeno** de una sola forma (la forma no afecta la jugabilidad).



Cómo se juega

Fase 2: Construir

Losetas que puedes construir

Criterios de Construcción

Si has construido el esquema representado para tu arcología (es válido igualmente si todo el esquema está girado 90° , 180° o 270°), puedes construir la arcología de forma gratuita.

- Siempre se representa un espacio en el esquema de la arcología como vacío, y **debe estar vacío**.
- Exceptuando el espacio vacío requerido que debe estar realmente vacío, puedes gastar 1 metal por cada espacio que no coincida con la forma de la arcología. Esto ocurre si tanto el espacio no coincidente está vacío como si tiene el tipo incorrecto de loseta.

Nota: Esta opción es importante porque podrías encontrar algunas estatuas difíciles o imposibles de construir.

- Si se muestra un edificio y tienes su espacio ocupado por parte de una versión más grande del mismo tipo de edificio, es correcto. “Divide” el edificio en 2 losetas de nivel inferior que cubran el mismo espacio que el edificio original, de manera que los espacios representados en tu loseta de Arcología coincidan con la representación (*ver ejemplo en la página siguiente*).
- Reemplaza las losetas representadas con tu arcología, con el lado ilustrado boca arriba.
- Devuelve las losetas descartadas a la caja. Esto no tiene efecto en otras losetas que ya hayas construido.
- Todos los ciudadanos/turistas que estaban en las losetas reemplazadas se mueven a la arcología.

Nota: La loseta de Arcología es un poco más pequeña para dejar espacio para adjuntar bombas de hidrógeno.

Ejemplo:



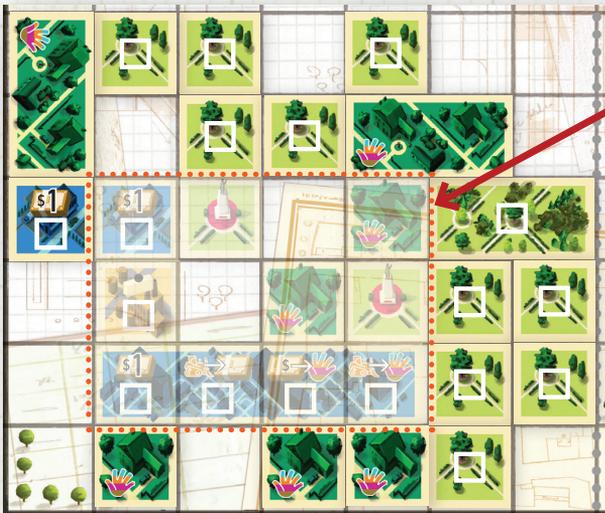
Este espacio comercial requerido está cubierto por parte de un comercio de Nivel 2. Por lo tanto, primero debes dividirlo en 2 comercios de Nivel 1 que cubran su espacio original, y gastar 1 metal por la discordancia.

El espacio vacío requerido está vacío. Todos los demás espacios coinciden con la representación en la loseta de Arcología, con tres consideraciones:



Este espacio residencial requerido está cubierto por parte de una residencia de Nivel 3. Por lo tanto, primero debes dividirlo en una residencia de Nivel 1 y una de Nivel 2 que cubran su espacio original, y gastar 1 metal por la discordancia.

Esta estatua requerida es un espacio vacío. Debes gastar 1 metal para "sustituirla".



Todas las 7 losetas dentro del esquema representado en la arcología se devuelven a la caja, y la arcología las reemplaza. Observa que esto deja un comercio de Nivel 1 al oeste de la arcología, donde antes un comercio de Nivel 2 se superponía a su futuro espacio; y una residencia de Nivel 2 al norte de la arcología, donde antes había una residencia de Nivel 3.

Poderes Especiales

Una vez que hayas construido tu arcología, puedes comenzar a producir bombas de hidrógeno (ver **Fase 3: Mover Ciudadanos** y **Fase 4: Recolectar Ingresos**).

Fase 3: Mover Ciudadanos

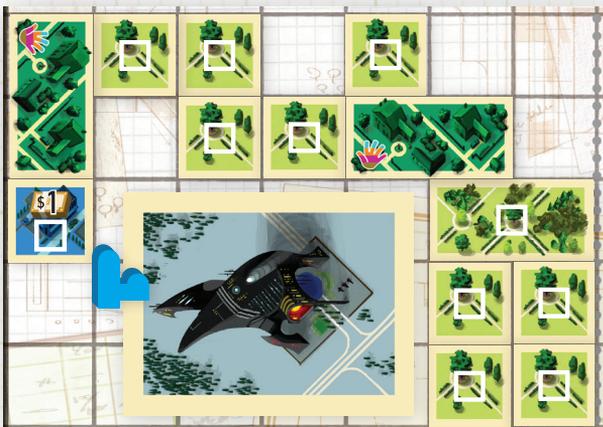
Si has construido tu arcología, los espacios de piedra de tus fábricas de Nivel 2 y Nivel 3 pueden albergar a dos ciudadanos cada uno. En lugar de producir piedra en la **Fase 4: Recolectar Ingresos**, tal dúo producirá una bomba de hidrógeno, que necesitarás para lanzar tu arcología al espacio.

Nota: Solo los espacios de piedra funcionan de esta manera.

Fase 4: Recolectar Ingresos

3. Recolectar Ingresos de la Fábrica

- a. En el orden que prefieras, cada ciudadano **individual** en un espacio de fábrica produce un material de construcción que coincida con el espacio (madera, piedra o metal); **sin embargo, cada espacio de piedra con dos ciudadanos — solo permitido una vez que hayas construido tu arcología (ver Fase 3: Mover Ciudadanos) — produce una bomba de hidrógeno.**
 - Debes colocar cada material de construcción ya sea en un espacio vacío en un Almacén (no necesariamente un Almacén adyacente a la Fábrica) o en un espacio vacío del Ayuntamiento (máximo 4).
 - Coloca cada bomba de hidrógeno que produzcas en cualquier lugar a lo largo de cualquier borde de tu arcología, de manera que la “base” de la bomba toque el tablero junto a la arcología.

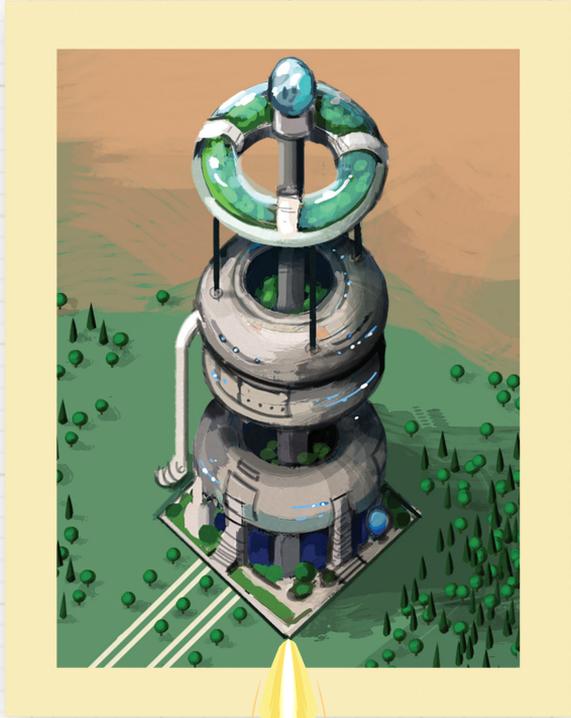


Fase 6: Medir la Contaminación

3. Cada **bomba de hidrógeno** en tu barrio genera 2 puntos de contaminación. Si elegiste al Ingeniero en la **Fase 1: Selección de Acciones Especiales**, cada bomba genera 0 puntos de contaminación en su lugar.
4. Ajusta tu nivel de contaminación en consecuencia, pero ten en cuenta la contaminación que generaste este turno.

Fin del Juego y Puntuación Final

En lugar de que el juego termine después de la Ronda 8, el juego termina al final de la ronda en la que alguien haya construido las 6 bombas de hidrógeno en su arcología. ¡Despegue! Si las arcologías de varios jugadores despegan al mismo tiempo, entonces el jugador entre ellos con más ciudadanos gana. Si aún hay empate, el jugador empatado con menos contaminación gana.



Créditos

Small City Deluxe: Arcologías es una expansión del juego diseñada por Alban Viard y publicada por AVStudioGames. Sus instrucciones están reservadas para uso personal.

Small City © Alban Viard 2024.

El diseñador quisiera agradecer a David Glantenay, Brice Cornilly, Milena Guberinic, Alexander Freudenthal, Johan Kristensson, David Krantz, Torbjörn Nager, Nathan Ehlers, Matt VanEseltine, Greg Herlevi, Zach Davis, Mark Rishavy, y todos los jugadores del equipo AoS, Sampo Sikiö, Kwanchai Moriya, Todd Sanders, y Nathan Morse, por su paciencia y ayuda con este juego.

Arte: Kwanchai Moriya

Diseño gráfico: Todd Sanders

Edición: Nathan Morse

Corrección: Stanislas Gayot, Chris Spath

