

SMALL CITY

EXPANSIÓN DE INVIERNO

ALBAN VIARD





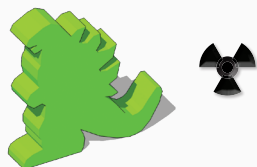
Introducción

Este conjunto incluye 8 expansiones diferentes para Small City Deluxe. Hay muchas cosas aquí para hacer tu planificación más fresca e interesante en cada momento.

Componentes

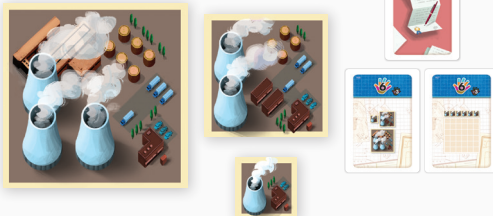
La Expansión de Godzillas

3 godzillas
40 marcadores de radiación



Expansión de la Planta de Energía

24 plantas de energía
(3 niveles de desarrollo 1-3)
2 cartas de Promesa Electoral

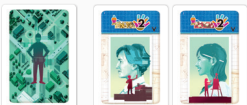


Expansión Los Doctores

4 doctores

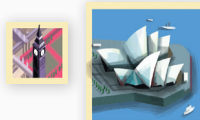


Expansión Nuevas Cartas de Acción



Expansión de Edificios Reales

2 Losetas de Edificios



Expansión Nuevas Cartas de Promesa Electoral

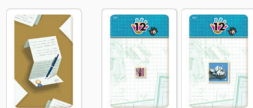


Expansión Nuevos Edificios

16 Losetas de Edificios



Expansión Nuevas Cartas de Promesas Especiales



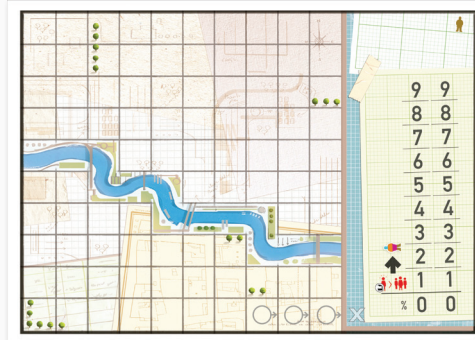
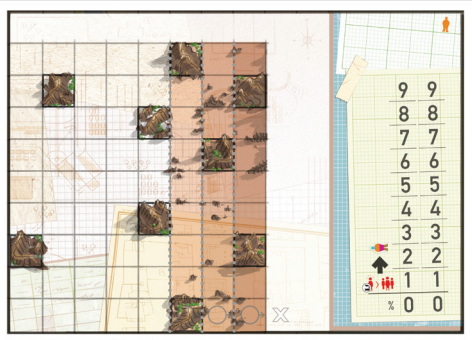
Componentes

Expansión Tableros de Jugador de Terreno

Tableros de Montaña de Doble Cara (fácil/experto (★))

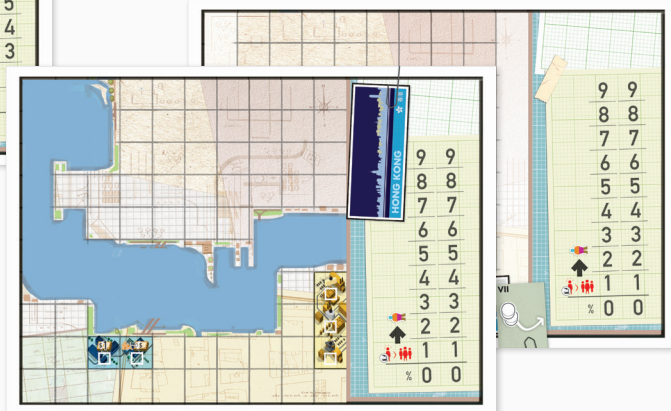
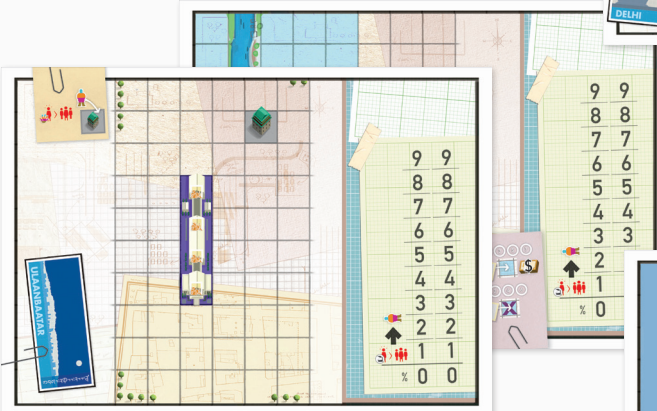
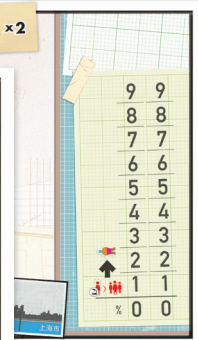
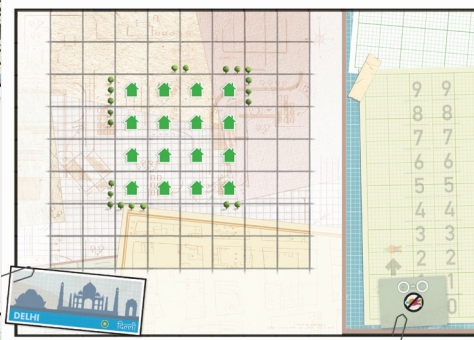
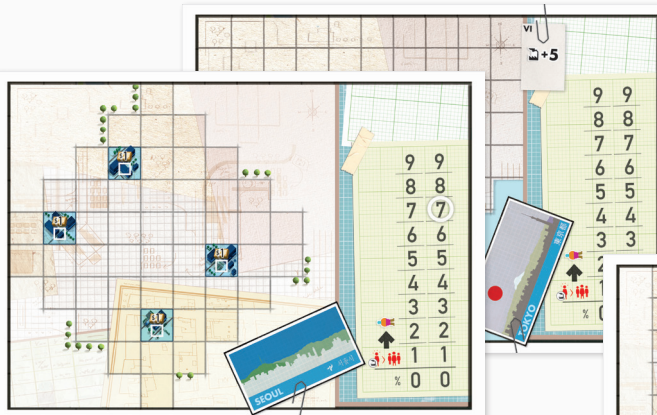
4 Tableros de Río de Doble Cara (fácil/experto (★))

24 piedras



Expansión Tableros de Jugador Asia

4 Tableros de Doble cara de Ciudad Asiática



La Expansión de Godzillas

Resumen

A medida que Small City crece, también lo hace su contaminación. La creciente contaminación atrae a los daikaiju, que están cansados del ruido y el desorden. Cada pequeño godzilla crece aprendiendo: "Sólo tú puedes acabar con la contaminación".

Se aplican todas las reglas del juego base, con las excepciones que se mencionan a continuación **en este color**.

Preparación

1. Añade el número de godzillas indicado para tu número de jugadores al suministro (devuelve el resto a la caja):

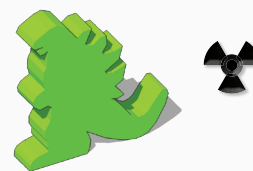
	1j	2j	3j	4j
Godzillas 	1	1	2	3

2. Acuerda si jugáis la variante de la Radiación con el Síndrome de Estocolmo que otorga Votos por lo mucho que tu distrito queda destrozado por la radiación de Godzilla.

The Godzillas Expansion

3 godzillas

40 marcadores de radiación



Desarrollo de la Partida

Fase 1: Selección de Acciones Especiales

Las Cartas de Acciones Especiales



D. **INGENIERO** — Elige una de las siguientes opciones:

- Retira inmediatamente 2 marcadores de Radiación de tu distrito (devuélvelos al suministro); sin embargo, el área irradiada debe permanecer contigua (no puedes dividirla en dos o más áreas). Ver **El Despertar de los Godzillas**.
- Las Fábricas que producen materiales de construcción durante esta ronda no crearán contaminación para el jugador que elija esta acción (ver **Fase 6: Medir la Contaminación**).

Fase 6: Medir la Contaminación

Antes de medir la contaminación, realiza los siguientes pasos con los godzilla.

Descanso para los Godzillas

(En Solitario: Omite este paso.)

Devuelve todos los godzillas que estaban despiertos durante la ronda antes, desde los distritos de los jugadores al suministro. Un mismo distrito nunca tendrá más de un godzilla a la vez.

Los Godzillas Despiertan

Durante las rondas 1-4, los godzillas siguen durmiendo. A partir de la ronda 5, todo ese ruido en sus distritos comienza a despertarlos. Cada jugador que saque el dado más bajo no "acoge" a un godzilla, pero todos los demás si lo hacen (En Solitario: No lances el dado; te toca un godzilla. ¿No pensaban que iba a ser fácil, verdad?).

En caso de un problemático empate, el que tenga el **nivel de contaminación más alto** "gana" el empate y atrae a un godzilla. Si todavía hay un empate problemático, el que tenga el **área de Fábrica mayor** (más espacios totales de Fábrica) "gana" el empate y atrae un godzilla.

Si todavía hay un empate, cualquier godzilla que espere el desempate para ver a quién ataca se vuelve a dormir, aburrido por todos estos desempates consecutivos.

Anota el número resultado de tu tirada: ¡Esto es lo lejos que se va a mover tu godzilla!

¡Los Godzillas Vienen a la Ciudad!

Si eres uno de los jugadores que recibe la visita de un godzilla, realiza los siguientes pasos:

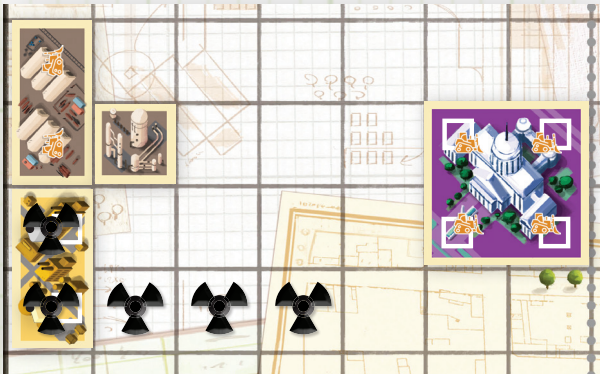
¡La Primera Vez!

Si es la primera vez que despiertas a un godzilla (es decir, tu distrito no tiene marcadores de Radiación), debes colocar un godzilla del suministro en tu distrito. Un godzilla es un monstruo gigante atraído por la contaminación creada por tus industrias; ¡el godzilla es tan grande que ocupa dos espacios!

1. Debes colocar el godzilla en tu **Puerto** si tienes uno; de lo contrario, debes colocarlo en espacios de Fábrica. Godzilla prefiere los espacios de Fábrica de metal, luego de piedra y luego de madera, y simplemente “aparecerá” allí. Evalúa las preferencias de godzilla como sigue:
 - a. Si tu mayor Fábrica es de Nivel 3, el godzilla ocupa los espacios de metal y piedra de una de tus Fábricas de Nivel 3 (a tu elección).
 - b. Si tu Fábrica más grande es de Nivel 2, el godzilla ocupa ambos espacios de una de tus Fábricas de Nivel 2 (a tu elección).
 - c. Si no tienes Fábricas mayores de Nivel 1, el godzilla ocupa el espacio de Fábrica de una de tus Fábricas de Nivel 1 (a tu elección) más un espacio adyacente a tu elección.
 - d. Si no tienes Fábricas, el godzilla pierde interés y se aleja. Devuélvelo al suministro, y sáltate el resto del proceso del godzilla esta ronda.
2. Si un ciudadano o un turista estaban en un espacio que el godzilla ahora ocupa, el godzilla se come a ese ciudadano/turista. Devuelve inmediatamente al ciudadano/turista al suministro.

¡¿Godzilla otra vez?!

Si ya has acogido un godzilla en una ronda anterior (es decir, tu distrito tiene marcadores de Radiación), el godzilla aparece en cualquier espacio adyacente a dos marcadores de Radiación a tu elección.



Ejemplo: El godzilla puede aparecer adyacente a cualquier par de estos marcadores de Radiación.

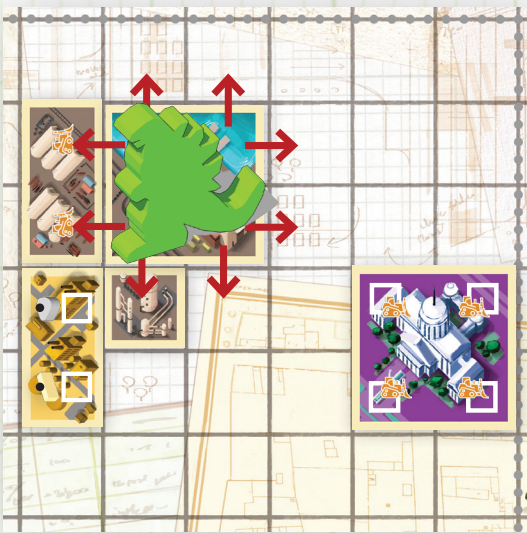
Pisoteo y Destrucción

Godzilla se desplazará ahora por tu distrito, pisoteando y destruyendo a cada paso. En orden inverso de turno, resuelve el movimiento de tu godzilla. El godzilla se moverá en línea recta, un número de espacios de tierra igual al número que hayas obtenido como resultado de tu tirada durante el **paso de Despertar** de los Godzillas.

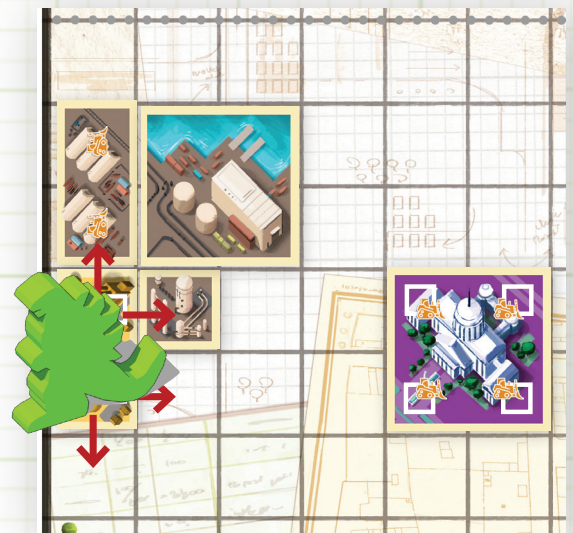
Elige en qué dirección empieza a moverse Godzilla (godzilla puede incluso empezar a moverse “girando”, ver ejemplos más abajo). Godzilla se moverá ortogonalmente hacia fuera de un espacio cualquiera de la loseta de la que parte (a tu elección).

- Si tu godzilla comienza su movimiento desde un Puerto, tienes un máximo de 8 opciones para su línea de destrucción. El máximo puede ser menor si el Puerto está en el borde de tu zona construible.
- Desde una Fábrica de Nivel 3, tienes un máximo de 8 opciones.
- De una Fábrica de Nivel 2, tienes un máximo de 6 opciones.
- De una Fábrica de Nivel 1, tienes un máximo de 4 opciones.

Nota: El primer paso del godzilla es siempre fuera de la loseta donde el godzilla se encuentra, sin importar la dirección en la que el godzilla vaya.



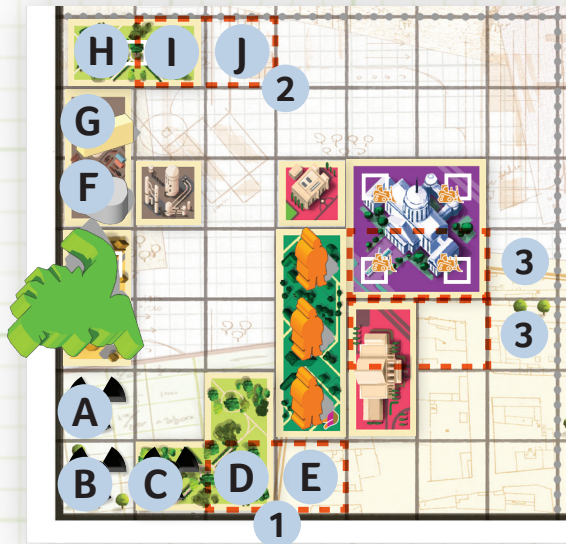
Ejemplo: El godzilla puede moverse desde este Puerto en cualquiera de estas 8 direcciones.



Ejemplo: El godzilla puede moverse sólo en estas 4 direcciones, porque la fábrica desde la que está partiendo está en el límite de tu distrito.

El godzilla camina en línea recta, y sólo cambiará de dirección cuando llegue al borde de tu zona construible. Cuando el godzilla llega al borde, si hay dos maneras en que el godzilla podría girar, siempre elegirá la dirección cuyo primer paso no tenga marcador de Radiación. Si ninguno de los espacios tiene radiación, o ambos espacios tienen radiación, eliges tú la dirección.

Coloca un marcador de Radiación en cada espacio (tanto si está vacío como si tiene [parte de] un edificio) por el que el godzilla camina (pero no donde termina parado), a menos que el espacio ya tenga un marcador de Radiación. El godzilla puede cruzar un cementerio, lo que no elimina los cadáveres de los meeples. Si el suministro de marcadores de Radiación se agota durante el movimiento del godzilla (recuerda: en orden inverso de turno), entonces no añadas más marcadores de Radiación en esta ronda (los godzillas se han quedado sin supurar radiación por ahora). De cualquier manera, el godzilla completa su movimiento y bloquea los últimos 2 espacios que ocupa, haciéndolos inútiles para esta ronda.



Ejemplo: Has despertado a un godzilla y ahora debes moverlo ¡cinco espacios!

- **Opción 1:** Moverlo hacia el sur 2 espacios hasta el borde de tu distrito, donde debe girar hacia el este, y luego mover 3 espacios más (A-B-C-D-E). Coloca un marcador de Radiación en cada uno de los espacios A, B y C. El godzilla ocupa los espacios D y E, lo que significa que los espacios C y D del Parque no pueden reducir tu contaminación esta ronda (ver **Consecuencias**).
- **Opción 2:** Muévelo al norte 3 espacios, donde debe girar al este y moverse 2 espacios más (F-G-H-I-J). Debes descartar los materiales de construcción en F y G (ver **Consecuencias**). Coloca un marcador de Radiación en F, G y H; el godzilla ocupa I y J. Entre la cola del godzilla y el rastro de radiación, dos espacios de Parque (H e I) no pueden reducir tu contaminación esta ronda (ver **Consecuencias**).
- **Opción 3:** ¡El godzilla se mueve hacia el este! En cualquiera de los dos caminos, se traga a un ciudadano, y en el camino del norte, entra en el Ayuntamiento... ¡lo que no es bueno!

Pista: Elige la Opción 1.

Consecuencias

Un godzilla no deja supervivientes a su paso. Debes devolver al suministro a todos los ciudadanos/turistas que el godzilla se coma.

¡Radiación!

Un espacio vacío con un marcador de Radiación se convierte en inconstruible.

Un espacio de construcción con un marcador de Radiación (y sólo ese espacio) se vuelve inutilizable (no hay más producción, ingresos o votos).

Lo mismo ocurre con los parques: Un espacio de parque con una plaza con un marcador de Radiación ya no puede evitar la contaminación.

Los Cementerios no pueden crearse ni ampliarse en espacios con marcadores de Radiación; sin embargo, los marcadores de Radiación pueden añadirse a los cementerios existentes (los godzillas no respetan ni a los muertos).

Afortunadamente, la radiación está localizada, por lo que los marcadores de Radiación no generan ninguna contaminación, y la radiación no influye en los espacios adyacentes.

No está permitido construir una loseta en un espacio con un marcador de Radiación en él.

Los materiales de construcción no pueden estar en un espacio con un marcador de Radiación; descártalos al suministro.

Los espacios no utilizables en un edificio que te permitieron mejorar o construir otro edificio no afectan a ese otro edificio. Por ejemplo, si tu Puerto es pisoteado, todavía puedes usar la Fábrica de Nivel 3 que te permitió construirlo. Sin embargo, un edificio contaminado no puede ser utilizado para una nueva mejora hasta que utilices un Ingeniero para limpiarlo. Por ejemplo, un museo con un marcador de Radiación no cuenta para las mejoras de Residencias.

Cuando un godzilla abandona tú distrito, coloca 2 marcadores de Radiación en el lugar donde se encontraba por última vez.

Fin de la Partida y Puntuación Final

Variante de Radiación con Síndrome de Estocolmo

Cada marcador de Radiación que sigue en tu distrito vale 1 Votos. La gente está impresionada por la calma con la que has manejado tanto caos.

Expansión de los Doctores

Resumen

En Small City viven muchos ciudadanos, pero no todos son ciudadanos genéricos. Algunos son profesionales médicos altamente capacitados, que buscan trabajo en magníficas clínicas de lujo. ¡Si estas harto de ver morir a tus ciudadanos, entonces querrás contratar a un médico para que los recupere del abismo!

Se aplican todas las reglas del juego base, con las excepciones que se mencionan a continuación **en este color**.

Preparación

Incluye 1 doctor por jugador; devuelve el resto a la caja.

Expansión de los Doctores
4 doctores



Desarrollo de la Partida

Fase 4: Recolectar Ingresos

1. Recolectar Ingresos de los Turistas...
2. Recolectar Ingresos Comerciales...
3. Recolectar Ingresos de Fábricas...
4. **Pagar Salarios:**
 - a. Si tienes un Doctor en tu Clínica, debes pagar 2\$.
 - b. Si no puedes pagar, o no quieres pagar, el Doctor te abandona y vuelve a la reserva común; sáltate el resto de estos pasos.
 - c. ¡Tu Doctor resucita a un Ciudadano! Pon en pie a un Ciudadano, que estaba tumbado en un Cementerio, en un espacio disponible en tu Ayuntamiento; si el Ayuntamiento no tiene espacio para este Ciudadano, envía al Ciudadano revivido a tu Oficina de Empleo. ¡Una segunda oportunidad de vida no le garantiza un puesto de trabajo!

Fase 7: Influencia en el Ayuntamiento

Fila 4 — Departamento de Turismo: Obtienes inmediatamente Ciudadanos (de tu color) **y/o 1 Doctor** (pero sólo si tienes una Clínica sin Doctor) de la reserva común. Debes acoger a los Ciudadanos en el Ayuntamiento; aquellos para los que no tengas sitio, irán a tu Oficina de Empleo. **Debes alojar al Doctor en tu Clínica.**

Nota: Esta es la única manera de superar los 14 Ciudadanos.

Columna 1: 1 Ciudadano, o 1 Doctor (si tienes una Clínica pero no Doctor).

Columna 2: 1 Ciudadano, o 1 Doctor (si tienes una Clínica pero no Doctor).

Columna 3: 2 Ciudadanos, o 1 Ciudadano y 1 Doctor (si tienes una Clínica pero no Doctor).

Columna 4: 2 Ciudadanos, o 1 Ciudadano y 1 Doctor (si tienes una Clínica pero no Doctor).

La Variante del Alcalde

Resumen

El alcalde está cansado de recorrer las calles y de interrumpir las obras: Ha decidido visitar cada distrito, dando discursos. ¡Esto podría hacerte ganar preciosos votos si tus ciudadanos están cerca para escucharlo! Asegúrate de que tu ayuntamiento está preparado para su visita, no sea que renuncie al discurso de apoyo, y prepárate para el siguiente candidato en su lugar...

Se aplican todas las reglas del juego base, con las excepciones que se mencionan a continuación **en este color**.

Desarrollo de la Partida

Fase 1: Selección de Acciones Especiales

Desfile del Alcalde

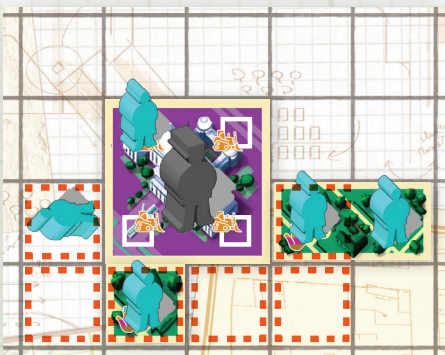
Los jugadores que no son anfitriones del alcalde **no seleccionan una calle para que el alcalde se pare**, lo que significa que el alcalde **no bloqueará la construcción para el anfitrión del alcalde**. En cambio, si el anfitrión del Alcalde tiene dos espacios vacíos ortogonalmente adyacentes en el Ayuntamiento, el alcalde se sitúa en ellos (*para poder pronunciar su discurso*). Si el anfitrión del Alcalde no tiene dos espacios vacíos adyacentes en el Ayuntamiento para el alcalde, simplemente déjalo cerca de su tablero de distrito y sigue jugando; sin embargo, si tienen el espacio para el Alcalde, ¡no pueden mantenerlo fuera del Ayuntamiento!

Recuerda: ¡Nunca se te permite reordenar a los ciudadanos o los materiales de construcción dentro del ayuntamiento, así que no intentes cambiarlos de sitio para hacer sitio al Alcalde! *No le impresionarán tus acciones ilegales.*

Si no tienes dos espacios vacíos adyacentes en el ayuntamiento, **no puedes** elegir la acción especial del Alcalde: *No cree que puedas hacer el espacio a tiempo para su gran discurso.*

Fase 5: Votación

Si el alcalde está en tu Ayuntamiento, entonces hace su discurso, y cada uno de tus ciudadanos [vivos] (incluso los Turistas) en los 6 espacios circundantes en el lado del Alcalde del ayuntamiento te dará 1 voto adicional (sí, incluso si también han votado en una residencia o en la universidad). ¡Esto podría hacerte ganar hasta 6 votos adicionales!



Ejemplo: El alcalde pronuncia su discurso frente al ayuntamiento y se dirige a los meeples fuera del ayuntamiento. El jugador gana 2 votos (a pesar de la condición de victoria elegida) durante la fase de Votación. El ciudadano muerto no está motivado para votar por el discurso del alcalde.

Expansión de Terreno del Tablero de Jugador

Resumen

La urbanización suele comenzar en terreno llano, y Small City no fue una excepción. Pero muchas ciudades se forman a lo largo de los ríos, y algunos se forman en las montañas. ¿Qué pasaría si tuvieras que construir un distrito en torno a esas características del terreno?

Se aplican todas las reglas del juego base, con las excepciones que se mencionan a continuación en este color. Los espacios planos, que son todos los que tenías en los mapas del juego base, se consideran **llanuras**, y por tanto un espacio plano es un **espacio llano**.



Preparación

Acuerda qué lado del tablero debe jugar cada uno. Elige si vais a jugar en el lado fácil o en el lado experto (★) de vuestro tablero de Distrito. Los principiantes deben jugar en el lado fácil, porque tiene más espacio para construir, pero los demás jugadores pueden jugar en el lado experto.

Desarrollo de la Partida

Fase 2: Construcción

Reglas generales de construcción

- No puedes construir una loseta en un espacio llano que tenga una piedra [extraída por una “fábrica de montaña”], a menos que el coste del edificio requiera toda la piedra que cubriría el espacio (es decir, sólo algunos edificios culturales).
- Por cada espacio fluvial en el que construyas o mejores debes gastar un material de construcción adicional, como está indicado en tu mapa (lado fácil: ; lado experto: ).

Fase 4: Recolectar Ingresos

2. Recolectar Ingresos Comerciales

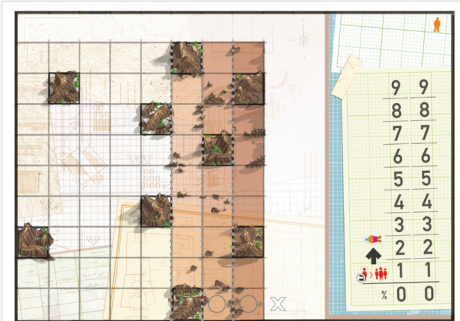
- b. Cada ciudadano en un espacio de **Material de Construcción** ► \$ le permite intercambiar un material de construcción de uno de tus Almacenes o Ayuntamiento o un **espacio llano** por dinero (la madera se vende por 2\$, la piedra por 3\$, el metal por 5\$).
- d. Cada Ciudadano en un espacio **Material de Construcción** ► Votos le permite intercambiar un material de construcción de sus Almacenes o Ayuntamiento o un **espacio llano** por votos (la madera se intercambia por 3 votos, la piedra por 5 votos, el metal por 7 votos).

3. Recolectar Ingresos de Fábricas

- a. En el orden que quieras, cada Ciudadano en un espacio de Fábrica produce un material de construcción que coincida con el espacio (madera, piedra o metal), **y si este Ciudadano está adyacente a un espacio de montaña, una piedra, que debe ir en un espacio de llanura vacío en el Área de Influencia de la Fábrica**. Debes colocar cada material de construcción en un espacio vacío de un Almacén (no necesariamente un Almacén adyacente a la Fábrica) o en un espacio vacío del Ayuntamiento (máximo 4).

Expansión de Terreno del Tablero de Jugador

4 Tableros a Doble cara de Montaña (fácil/experto ★)



4 Tableros a Doble cara de Río (fácil/experto ★)



- 
- b. Si no puedes acomodar todo el material de construcción producido, entonces realiza cada uno de los siguientes pasos hasta que no hayan más excedentes:
 - i. Algunos de tus Turistas no podrán enviar sus materiales de construcción a casa (**de hecho, los Turistas no pueden enviar a casa la piedra producida en las montañas**); encuentra un espacio de Almacén vacío en el Distrito de la Fábrica que produjo el material de construcción y ponlo allí.
 - ii. Si incluso tu oponente no tiene un lugar para almacenar el material de construcción, éste se desperdicia: Devuélvelo a la reserva.
 - c. No puedes reordenar los materiales de construcción. Las únicas formas de sacarlos del Ayuntamiento y de tus Almacenes es gastarlos en la **Fase 2: Construcción** o en la **Fase 4.2: Recaudación de Ingresos Comerciales**.
-

Fin de la Partida y Puntuación Final

La partida termina después de la 8 Ronda, momento en el que cada jugador determina su puntuación final como se indica a continuación:

1. Revela tu Carta de Promesa:
 - Si has cumplido la promesa (**para la promesa número 8, “7x7 , no estás obligado a construir en los espacios de río**), añade los votos indicados (6/12/18) a tus votos totales en el registro de Votos.

Expansión de Tablero de Jugador Asiático

Resumen

Esta expansión ofrece un juego asimétrico, y debido a esto, se recomienda sólo para jugadores experimentados, y sólo con la condición de victoria estándar (votos). Algunos de los tableros de Ciudad Asiática son más difíciles que otros. ¡La vida es así!

Se aplican todas las reglas del juego base, con las excepciones que se mencionan a continuación en este color.

Preparación

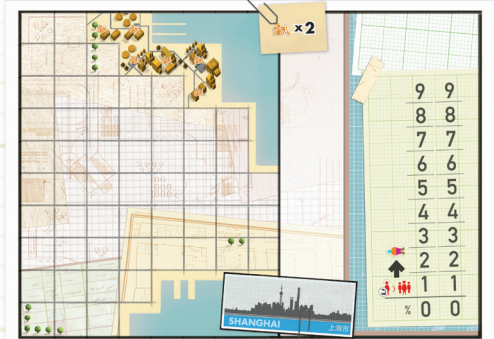
Reparte los tableros de las Ciudades Asiáticas al azar o elígelos. Cada lado de tu tablero tiene una ciudad diferente; elige cuál jugar.

Desarrollo de la Partida

Excepto en Pekín, que empiezas con toda tu Zona Construable. Por lo tanto, elegir al *Planificador Urbanístico* es inútil, aparte de ser un abuso para el jugador de Pekín...

Shanghai

El **puerto de Shanghai** es un enorme edificio de 6 espacios que fomenta el desarrollo de Fábricas. Cada Ciudadano en un espacio de Fábrica en su Área de Influencia produce el doble (x2), sólo los espacios en el Área de Influencia del puerto, no toda la Fábrica. Incluso puedes almacenar las mercancías que produzcas en cualquier lugar del puerto de Shanghai. Al calcular la contaminación, tus espacios de Fábrica que producen el doble también contaminan el doble. ¡Cuidado con la contaminación!



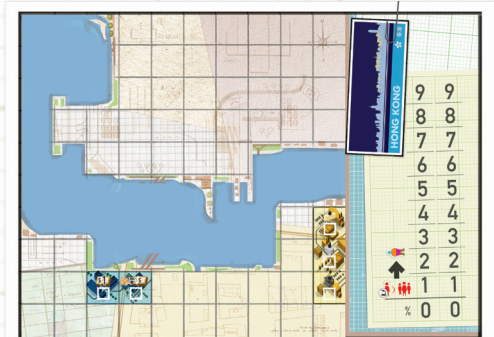
Seúl

Comienzas la partida con 4 Zonas Comerciales de nivel 1 preimpresas para que las mejores; puedes cubrirlas con losetas iguales para evitar errores. Como es habitual, al mejorar una Zona Comercial, debes conservar la huella del edificio actual. ¡Con toda esta industria, tu contaminación comienza en 7, así que ten cuidado!



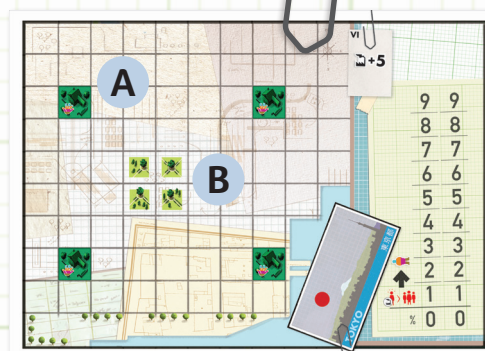
Hong Kong

Tienes el mapa más difícil de todas las ciudades Asiáticas porque tu terreno está dividido en dos partes distintas; sin embargo, tu Fábrica de Nivel 3 y tu Zona Comercial de Nivel 2 preimpresas, ciertamente deberían ayudar a compensarlo. Puede que quieras cubrirlas con losetas iguales, para evitar errores.



Tokio

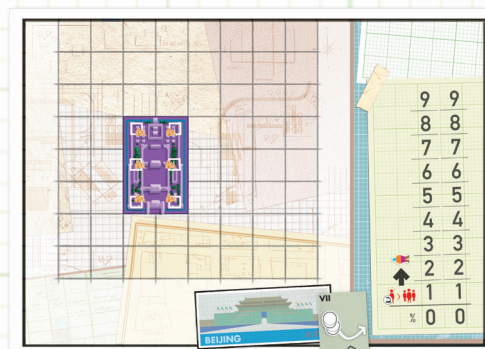
Tú (y solo tú) debes jugar utilizando esta variante de **Parques Atendidos por Ciudadanos**: Los únicos Parques que puedes construir son los Parques de Nivel 1. Si colocas un Ciudadano en un Parque de Nivel 1, al final de la **Fase 3: Mover a los Ciudadanos**, el Parque crecerá hasta el Nivel 2. Si colocas un Ciudadano en tu Parque de Nivel 2, crecerá en la siguiente ronda hasta el Nivel 3. Hay 4 Zonas Residenciales de Nivel 1 preimpresas en el tablero **A**, que deberían ayudar a tu flujo de Ciudadanos. Estas Zonas Residenciales pueden ser mejoradas como cualquier otra. Sólo puedes construir Parques (¡que deben ser de tamaño 1!) en los espacios del Parque Imperial **B**, y cada uno de tus nuevos Parques debe ser ortogonalmente adyacente a un Parque existente. Sin embargo, los Parques pueden ser mejorados para exceder los espacios del Parque Imperial. Al medir la contaminación, tienes una contaminación residual de +5, por lo que tus Ciudadanos morirán a menudo por la Contaminación...



Pekín

Devuelve tu loseta de Ayuntamiento a la caja: Tu Ayuntamiento está preimpreso en el tablero como la Ciudad Prohibida.

Durante la **Fase 7: Influencia en el Ayuntamiento** puedes mover **dos** discos, o el mismo disco **dos veces** y obtienes **ambas recompensas** (esto no se aplica cuando eliges al *Concejal*).



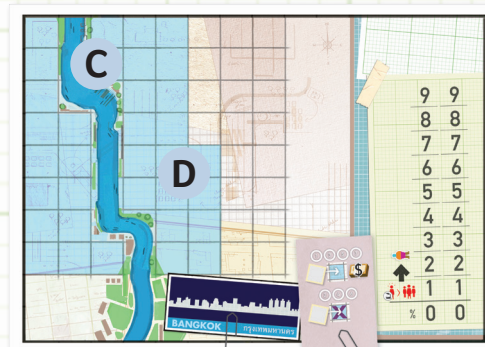
Bangkok

No puedes construir sobre el propio río **C** (el de azul más oscuro); sin embargo, el Puerto debe estar construido de tal manera que sus espacios de agua estén sobre el río.

Rondas 2, 4 y 6: No puedes construir en la llanura inundada (espacios azul claro) **D** porque Bangkok se está inundando.

Rondas 1, 3, 5, 7, 8: Cada vez que construyas o mejores en un espacio de llanura inundada, obtienes X\$, donde X es el número de espacios en los que has construido. No puedes gastar ese dinero en la misma ronda para construir un edificio.

Ejemplo: Si obtienes 4\$ por construir en 4 espacios de la llanura inundada, no puedes utilizar los 4\$ para construir una Zona Comercial de Nivel 2.

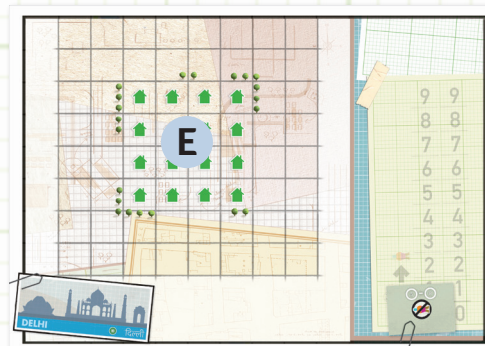


Delhi

Fase 2: Construcción: Todas las nuevas residencias que construyas deben ser construidas solapando los 16 espacios marcadas **E**. Pero puedes mejorarlas para que se extiendan más allá de estos espacios.

Fase 6: Medir la Contaminación: En lugar de calcular tu contaminación, pierdes automáticamente 1 Ciudadano en cada una de las rondas 5-8 (es decir, 4 en total durante la partida).

Fin de la partida: No restes tu contaminación de tu puntuación.

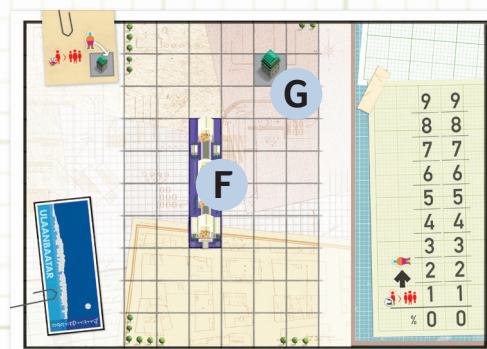


Ulán Bator

Devuelve la loseta de Ayuntamiento a la caja: Tu Ayuntamiento está preimpreso en el tablero **F**.

Fase 8: La Siguiente Visita del Alcalde: El jugador con más votos en el registro de Votos debe elegir a uno de sus Ciudadanos para enviarlo como **Peregrino** a tu Monasterio **G** para ayudar a Ulán Bator a crecer (si tienes el mayor número de votos, utiliza un Ciudadano de tu Oficina de Empleo, en su lugar). Este Peregrino es tuyo para usarlo para la siguiente ronda. Devuelve el Peregrino al Ayuntamiento de su propietario (o a tu Oficina de Empleo, si es tu Ciudadano) al comienzo de la siguiente ronda
Fase 8: La Siguiente Visita del Alcalde.

Importante: Si el mismo jugador tiene que enviarte un Peregrino dos rondas consecutivas, deberá elegir un Ciudadano diferente para enviarlo.



Expansión de Nuevas Cartas de Acción

Resumen

¡Estas cartas de Acción Especial te darán aún más variabilidad cada vez que juegues!!

Se aplican todas las reglas del juego base, con las excepciones que se mencionan a continuación en este color.

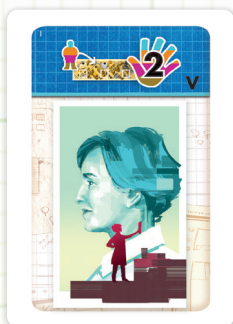
Desarrollo de la Partida

Fase 1: Selección de Acciones Especiales

Elige Tu Acción Especial para la Ronda

Baraja todas las cartas de Acción, y coloca 8 de ellas boca abajo en un círculo como se describe de derecha.

Las Cartas de Acciones Especiales



I. MÉDICO — Para el jugador que elige esta acción: Cada uno de sus Ciudadanos en sus propias Fábricas de Nivel 3 le hace ganar 2 Votos (ver **Fase 5: Votación**), además de producir (ver **Fase 4: Recaudar Ingresos**).

J. ARTISTA — Para el jugador que elige esta acción: Cada uno de sus Ciudadanos en su propio Museo le hace ganar 2 Votos (ver **Fase 5: Votación**).



Expansión Nuevas Cartas de Promesa Electoral

Resumen

Estas cartas de Promesa Electoral y Promesa Electoral Especial te dan nuevos objetivos que alcanzar; sin embargo, ¡¡para usarla, debes incluir la Expansión de Nuevos Edificios también!!

Se aplican todas las reglas del juego base, con las excepciones que se mencionan a continuación **en este color**.

Preparación

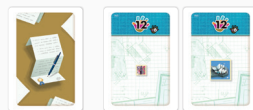
Baraja las nuevas cartas de Promesa en sus respectivos mazos, según sus dorsos.

Nota: Hay una nueva carta de Promesa por cada nuevo edificio "genérico" de la **Expansión Nuevos Edificios**: aeropuerto, banco, centro de reciclaje y estación de tranvía.

Expansión Nuevas Cartas de Promesa Electoral



Expansión Nuevas Cartas de Promesa Especial



Expansión Nuevos Edificios

Resumen

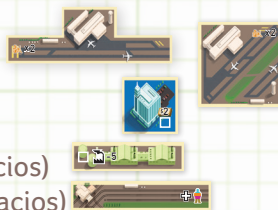
Los aeropuertos aumentan la producción de tus fábricas, y los bancos ayudan a que las zonas comerciales crezcan más fácilmente, con menos residencias cercanas...y también ganan un poco de dinero.

Los centros de Reciclaje pueden reducir drásticamente la contaminación que generas. Para que un programa de reciclaje sea efectivo, se necesita que una gran parte de la población participe en el programa y esté dispuesta a vivir frente a un centro de reciclaje gigante...

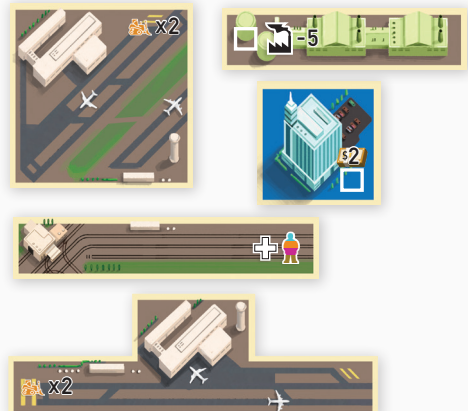
Se aplican todas las reglas del juego base, con las excepciones que se mencionan a continuación **en este color**.

Componentes

- 4 cartas de Promesa Electoral
- 2 Aeropuertos de 8 espacios
- 2 Aeropuertos de 9 espacios
- 4 Bancos (4 espacios)
- 4 Centros de Reciclaje (4 espacios)
- 4 Estaciones de Tranvía (5 espacios)



Expansión Nuevos Edificios 16 Losetas de Edificios



Preparación

Añade las nuevas cartas de Promesa a sus respectivos mazos.

Desarrollo de la Partida

Fase 2: Construcción

Losetas Que Puedes Construir

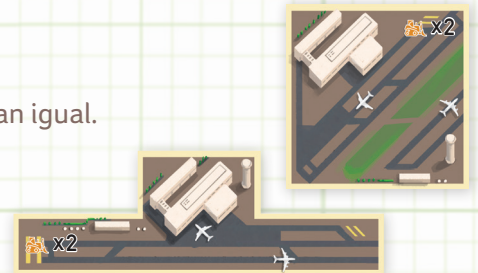
Los **Aeropuertos** son amarillos y tienen dos tamaños, pero ambos funcionan igual.

Coste

\$3 + 5 votos + 1 madera + 1 piedra + 1 metal.

Criterios de Construcción

- Deben estar influenciados por una Fábrica.
- Debes construir un Almacén en el Área de Influencia de esta loseta (acción gratuita, y por 0\$), a menos que sea imposible hacerlo.



Los **Bancos** son azules, y facilitan la construcción de Zonas Comerciales.

Coste

Aunque un Banco ocupa 4 espacios, su construcción sólo cuesta 2\$.

Criterios de Construcción

- Debe estar Influenciado por el Ayuntamiento.

Poderes Especiales

Ahora necesitas 0 Residencias para construir una Zona Comercial de Nivel 1, 1 Residencia para construir una Zona Comercial de Nivel 2, 2 Residencias diferentes para construir una Zona Comercial de Nivel 3, y 3 Residencias diferentes para construir una Zona Comercial de Nivel 4. Obtienes automáticamente una bonificación de 1\$ cuando construyes una Zona Comercial de cualquier tamaño. Esta bonificación se puede combinar con el *Mediador* (el mínimo es ahora 0\$).

No necesitas activar el Banco para obtener las poderes especiales.



Las losetas de **Centros de Reciclaje** son verde claro.

Coste

4\$.

Criterios de Construcción

- Debes tener al menos 10 ciudadanos activos en tu distrito (es decir, vivos y no en el Ayuntamiento). Los turistas de otros jugadores en tu distrito no cuentan para los 10 ciudadanos activos que necesitas.
- Un Centro de Reciclaje no debe estar Influenciado por una Zona Residencial.
- Al igual que con otros Criterios de Construcción, si tu población cae por debajo de 10 Ciudadanos después de construir el Centro de Reciclaje, esto no afecta al Centro de Reciclaje.

Poderes Especiales

- Puedes activar los poderes especiales del Centro de Reciclaje moviendo un Ciudadano de tu distrito (pero no del Ayuntamiento ni de la Oficina de Empleo) a la loseta en la **Fase 3: Mover a los Ciudadanos**.
- Si el Centro de Reciclaje está activado, genera -5 de contaminación en la **Fase 6: Medir la Contaminación** (es decir que reduce la contaminación que genera en 5, pero nunca por debajo de 0), al igual que lo haría un Parque de Nivel 5.



Las losetas de **Tranvía** son grises.

- No hay límite en el número de Ciudadanos en tu Estación de Tranvía.
- Una Estación de Tranvía no necesita ser activada.
- Es inútil ocupar la Estación con un Turista pero es posible.

Coste

2\$.

Poderes Especiales

- Una Estación de Tranvía en tu distrito trae a uno de tus ciudadanos de la reserva común a ella al final de la **Fase 3: Mover a los Ciudadanos**.



¡Dato Curioso! La estación de Tranvía fue construida para la Exposición Universal de 1921 por el talentoso arquitecto griego, Okapi Misos.

El ayuntamiento de Small City organizó un concurso para la Estación de Tranvía y participaron los más famosos urbanistas Art Decó, entre los que se encontraban Vanda Brail, Homer Tannas, Gari Drivable y Panel Aula...

La estación revela el estilo de vida en esta época. Con el énfasis del Art Decó en las formas geométricas con motivos de rayos de sol, la mayor parte de la arquitectura se ha dispuesto en patrones simétricos, y se han creado grandes espacios para que los pasajeros que circulan puedan mirar literalmente hacia arriba, hacia el desarrollo económico de la ciudad.

La gran estación es mundialmente famosa por el gigantesco rosetón octogonal de 12 metros de diámetro que baña de luz solar el vestíbulo de pasajeros.

Para ver más esta maravilla consulte **Tramways**, también de Alban Viard.

Fase 3: Mover a los Ciudadanos

A. Mover a Tus Ciudadanos

- **Nota:** Aunque el Banco ocupa 4 espacios del mapa, sólo tiene un espacio para un Ciudadano.

Nota: Después de C. Llegan Nuevos Ciudadanos, hay un nuevo paso:

D. Llegan los Pasajeros del Tranvía

Mueve 1 de tus ciudadanos de la reserva común a la Estación de Tranvía de tu distrito.

Fase 4: Recolectar Ingresos

- Si tienes un Aeropuerto en tu distrito:
 - Cada ciudadano en una Fábrica que esté en el Área de Influencia del Aeropuerto produce el doble, pero sigue generando contaminación como si sólo hubiera producido un material de construcción.
 - Cada turista en una Fábrica que esté en el Área de Influencia del Aeropuerto produce el doble, pero sigue generando contaminación como si sólo hubiera producido un material de construcción; sin embargo, un material de construcción va al distrito de origen del turista, como es habitual, y el otro va a ti, el jugador que construyó el Aeropuerto.
- Un ciudadano o un turista que se haya trasladado a un Banco en este turno gana 2\$.

Fase 6: Medir la Contaminación

La contaminación acústica del Aeropuerto genera 1 contaminación por cada espacio de Zona Residencial y Zona Comercial en el Área de Influencia del Aeropuerto (*¡que podría ser 0 si se planifica bien tu distrito!*).

Expansión de Edificios Reales

Resumen

Algunos edificios de la vida real son tan famosos que se cuelan en el mundo imaginario de tu partida.

Se aplican todas las reglas del juego base, con las excepciones que se mencionan a continuación [en este color](#).

Componentes

- 1 Big Ben (1 espacio)
- 1 Palacio de la Opera de Sydney (4 espacios)

Expansión de Edificios Reales 2 Losetas de Edificios



Desarrollo de la Partida

Fase 2: Construcción

Losetas Que Puedes Construir

Big Ben

Coste

1 madera, 1 piedra, y 1 metal.

Criterios de Construcción

- Un solo espacio de su área debe estar influenciado por un Parque de Nivel 5, una Zona Residencial, una Zona Comercial y el Ayuntamiento.

Beneficios

Cada **Fase 7: Influencia en el Ayuntamiento**, puedes avanzar uno de tus discos del Ayuntamiento un espacio gratis, y usar sus beneficios. Esto es adicional a avanzar haciendo una inversión.

Palacio de la Opera de Sydney

Coste

10\$.

Criterios de Construcción

- Deben construirse tocando uno (o ambos) de los límites de crecimiento de tu Zona Construible.
- Si tu Zona Construible crece después de haberla construido, el Palacio de la Opera de Sydney ha sido demolido; elimínalo de la partida.

Beneficios

Durante la **Fase 3: Mover Ciudadanos**, puedes colocar 1 Ciudadano aquí para escuchar una ópera. Esto te hará ganar **3 Votos** durante la **Fase 4: Recaudar Ingresos**. Entonces el Ciudadano inmediatamente se traslada a tu Zona Residencial más grande con un espacio vacío en ella, para que el Ciudadano pueda votar en la **Fase 5: Votación**.

Expansión de la Planta de Energía

Resumen

La electricidad urbana está de moda. ¡Tu distrito debe contar con suficiente energía!

Se aplican todas las reglas del juego base, con las excepciones que se mencionan a continuación en este color.

Componentes

- 12 Plantas de Energía de Nivel 1
- 8 Plantas de Energía de Nivel 2
- 4 Plantas de Energía de Nivel 3
- 2 cartas de Promesa

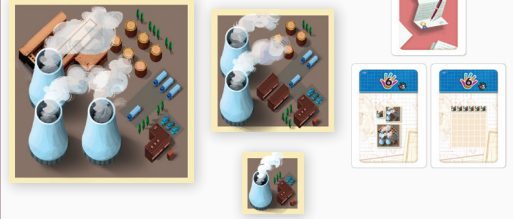
Preparación

Cada jugador obtiene una Planta de Energía de cada tamaño (Niveles, 1, 2, y 3).

- g. Tomar dinero de acuerdo con el orden de turno (recuerda: en el sentido de las agujas del reloj, comenzando con el anfitrión del alcalde).
 - i. 1º 8\$
 - ii. 2º 10\$
 - iii. 3º 12\$
 - iv. 4º 14\$

Expansión de la Planta de Energía

24 plantas de energía
(3 niveles de desarrollo 1 - 3)
2 cartas de Promesa



Desarrollo de la Partida

La partida dura 9 rondas, cada una de las cuales comprende 8 fases:

Fase 2: Construcción

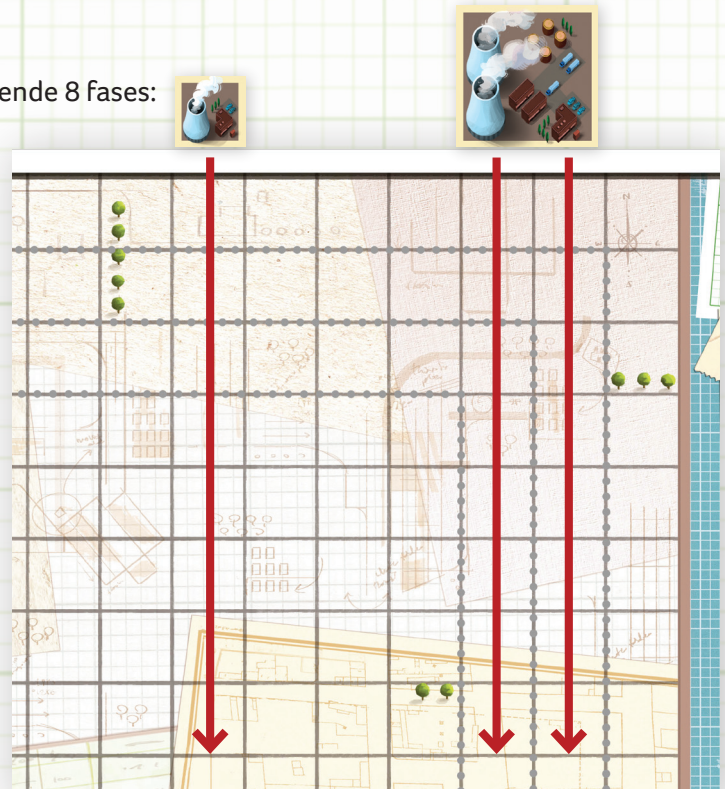
Todos los edificios, excepto el Ayuntamiento, deben tener energía eléctrica. Para que un edificio tenga suministro eléctrico, uno de sus espacios debe estar en una columna con una Central Eléctrica encima (fuera del mapa). Si un edificio no tiene energía donde lo vas a construir, no puedes construirlo allí.

Losetas Que Puedes Construir

Construir estas no cuenta como una de tus construcciones. Es decir, puedes construir una Central Eléctrica además de tu elección normal, siempre que puedas permitirte. No puedes mejorar las Plantas de Energía; simplemente construyes una nueva cuando necesitas más energía.

Coste

- Nivel 1: 4\$
- Nivel 2: 6\$
- Nivel 3: 8\$



Créditos

Small City Deluxe: Winter es un juego diseñado por Alban Viard y publicado por AVStudioGames. Sus instrucciones están reservadas para su uso personal. Small City ©Alban Viard 2022. El diseñador desea agradecer a Corinne Viard, Jean-Claude Viard, David Glantenay, Brice Cornilly, Milena Guberinic, Alexander Freudenthal, Johan Kristensson, David Krantz, Torbjörn Nager, Nathan Ehlers, Matt VanEseltine, Greg Herlevi, Zach Davis, Mark Rishavy, and all the gamers of the AoS team, Sampo Sikiö y Nathan Morse, por su paciencia y su ayuda durante todos los años de desarrollo de este juego.

Arte: Kwanchai Moriya

Diseño Gráfico: Todd Sanders

Edición: Nathan Morse

Revisión: Chris Spath

Traducción: Javier Cano / Guillermo Bolufer

