

Big City

En **Big City**, los jugadores tienen la posibilidad de construir la ciudad de sus sueños. Evidentemente, cada jugador tiene un sueño distinto de los demás, y la ciudad resultante será una mezcla de todos esos sueños. Los jugadores empiezan la partida con varios terrenos de su propiedad, y tendrán la posibilidad de intercambiar y comprar más propiedades. Los jugadores construirán la ciudad de sus sueños en sus propiedades, levantando edificios de uno en uno. Al principio la ciudad es pequeña y sólo se pueden edificar negocios y viviendas. Cuando la ciudad haya madurado y se haya construido un ayuntamiento, se eliminan todas las restricciones y los jugadores pueden también construir líneas de tranvía, bancos y otros edificios interesantes. Cada edificio que se construya proporciona puntos para su constructor.

- ♦ 8 barrios, 52 edificios, 17 tranvías, 72 cartas de propiedades, 5 marcadores de puntos, 5 piezas de 100 puntos, 1 registro de puntos, 5 hojas de ayuda y reglas.

- ♦ Creado por Franz Denno-Belonge.

- ♦ Juego de estrategia para 2 a 5 adultos constructivos y familias con niños de 10 años en adelante.

- ♦ Duración de la partida: 45-70 minutos.

Preparativos

Antes de empezar la primera partida, extraer con cuidado los barrios y las piezas de 100 puntos de su marco.

- Se colocan los edificios y tranvías en la mesa al alcance de todos los jugadores.
- Se coloca el registro de puntos en la mesa en un lugar donde todos los jugadores lo puedan ver fácilmente.
- Se separan las 72 cartas de propiedades en ocho montones según los barrios a los que pertenezcan. El reverso de cada carta de propiedad indica el barrio al que pertenece. Se baraja cada uno de estos montones y se colocan todos en la mesa al alcance de todos los jugadores.
- Cada jugador coge una carta de cada uno de los cinco primeros montones (numerados del 1 al 5) de cartas de propiedades. En las partidas con 5 jugadores, cada jugador recibe además una carta del sexto montón. Estas son las manos iniciales de los jugadores.
- Cada jugador elige un color y coloca el marcador de puntos de dicho color en la casilla 0 del registro de puntos/scoring track. Los jugadores cogen también sus piezas de 100 puntos respectivas y las colocan frente a sus posiciones en la mesa.
- Cada jugador coge una hoja con el sumario de las reglas/summary sheet.
- Los marcadores de puntos, las piezas de 100 puntos y las hojas con el sumario de las reglas que no se vayan a utilizar se devuelven a la caja.
- Se coloca el primer barrio (el que contiene las propiedades numeradas del 11 al 19) en el medio de la mesa. Los restantes barrios se colocan también en la mesa, cerca de los jugadores.
- Los jugadores deciden, por el método que prefieran, quién será el jugador inicial.

Nota: antes de la primera partida, es recomendable que los jugadores se familiaricen con los componentes y los conceptos empleados en el juego. Se recomienda tener a mano la descripción detallada de los edificios que hay al final de estas reglas cuando se lean las reglas o se juegue una partida. En ella se contiene una visión general de los edificios y un ejemplo de juego.

Algunas definiciones

Los barrios y las propiedades son la parte central de Big City. Las describimos aquí primero para que te sea más fácil entender qué son y cómo funcionan en el juego.

Barrios y propiedades

Hay ocho barrios, cuatro con ocho propiedades en una trama de 2 x 4 y cuatro con nueve propiedades en una trama de 3 x 3. Los barrios están numerados del 1 al 8. Las propiedades de cada barrio están a su vez numeradas del 1 al 8 o del 1 al 9. Los dos números de cada propiedad nos informan del número de la propiedad y del barrio al que pertenece. Por ejemplo, las propiedades 11-19 pertenecen todas al barrio 1, y las propiedades 21-28 son todas del barrio 2.

Propiedades adyacentes

Algunos de los edificios más especiales sólo pueden construirse en propiedades adyacentes a ciertas cosas específicas. En otros casos, un jugador puede recibir bonos especiales por colocar un edificio adyacente a cosas específicas. Dos propiedades se consideran adyacentes entre sí si están una enfrente de la otra y separadas por la misma calle. No es necesario que dos propiedades pertenezcan a mismo barrio para considerarse adyacentes. Sin embargo, las propiedades que están en diagonal una de la otra no se consideran adyacentes.

Las cartas de propiedades

Cada propiedad tiene una carta de propiedad asociada. Las cartas de propiedad tienen el número de de su propiedad en el anverso, y el número del barrio al que esta pertenece aparece en el reverso. Una de las cartas de cada uno de los barrios con número par es especial. Estas cartas permiten colocar parques o fábricas.

La situación de las propiedades

La situación de una propiedad relativa a las afueras de la ciudad es un requisito necesario para la colocación de ciertos tipos de edificios, y puede también cambiar el valor de otros. Una propiedad siempre está, bien en las afueras de la ciudad, o bien en el centro de ésta.

Si al menos uno de los lados de una propiedad está en las afueras de la ciudad, dicha propiedad se considera que está en las afueras de la ciudad. En los demás casos, una propiedad se considera siempre en el centro de la ciudad.

Es posible que los jugadores coloquen varios barrios de forma que se cree un espacio vacío dentro de ellos, tal y como vemos en la ilustración de las reglas originales. Las propiedades que estén dentro de este borde interior de la ciudad también se considera que están en el centro de la ciudad, ya que este espacio vacío no se considera como exterior a la ciudad. Por tanto, una propiedad que limitara con dicho espacio interior no se consideraría como parte de las afueras, a menos que otro de sus lados sí que limitara con el exterior de la ciudad.

La partida

Colocación de los primeros barrios

Antes de la primera ronda, se coloca siempre el primer barrio, y luego los jugadores colocan barrios de uno en uno para comenzar la ciudad. El jugador inicial empieza y le siguen los demás, siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

En las partidas con 3, 4 o 5 jugadores, cada uno de ellos coloca un barrio. En las partidas de 2 jugadores, cada jugador coloca 2 barrios, pero sólo se coloca uno de cada vez. Por tanto, la ciudad inicial tendrá siempre los siguientes barrios:

2 jugadores	barrios 1-5
3 jugadores	barrios 1-4
4 jugadores	barrios 1-5
5 jugadores	barrios 1-6

Los barrios que se usarán para crear la ciudad se separan de los demás. Los jugadores crean entonces la ciudad con estos barrios. Cuando a un jugador le llega su turno, debe elegir un barrio de este grupo y colocarlo adyacente a otro barrio que ya esté en la ciudad. El primer barrio (#1) se coloca antes de que empiecen a colocar barrios los jugadores. Cada nuevo barrio debe colocarse de modo que al menos dos de sus propiedades queden adyacentes a dos propiedades ya colocadas en la ciudad. Los barrios no pueden solaparse unos con otros.

La ciudad ya está lista para que los jugadores empiecen la partida. Los barrios que no se hayan empleado en la colocación inicial se colocan cerca de la ciudad. Estos barrios se añadirán a la ciudad durante el transcurso del juego.

El turno de un jugador

El jugador inicial empieza y le siguen los demás en el sentido de las agujas del reloj hasta que termine la partida. En el turno de un jugador, este puede hacer lo siguiente:

- A. Colocar un edificio, parque o fábrica
- B. Empezar/extender la línea de tranvía
- C. Colocar un nuevo barrio
- D. Intercambiar una o varias cartas
- E. Pasar

A. Colocar un edificio, parque o fábrica

Cuando un jugador quiere colocar un edificio, debe hacer lo siguiente:

1. Comprobar que el edificio puede colocarse en el lugar donde desea colocarlo. Ciertos edificios necesitan que haya otros edificios o un tranvía adyacentes al lugar donde se los desea colocar. No es necesario que dos propiedades estén en el mismo barrio para considerarse adyacentes. Ciertos tipos de edificios sólo pueden colocarse si se dan ciertas condiciones. Por ejemplo, un banco/bank sólo puede colocarse en un lugar que esté adyacente a dos negocios/bussines, y sólo puede colocarse cuando ya se haya colocado el ayuntamiento/city hall.
2. Jugar cartas de propiedad de su mano revelándolas en la mesa de modo que se vea que corresponden al lugar donde desea colocar el edificio.
3. Elegir el edificio de los que haya disponibles y colocarlo en el lugar indicado por las cartas de propiedad que se acaban de jugar. Si ya no quedan más edificios del tipo que se desea, dicho edificio no puede colocarse. Antes de colocar un edificio, se verifica de nuevo si se puede colocarlo donde se desea respetando las reglas sobre su colocación. Si no puede colocarse legalmente, el jugador debe recoger las cartas que acaba de jugar y debe realizar otra acción.
4. Recibir puntos por el edificio. Cada edificio tiene un valor básico y posibles bonos y

penalizaciones. Estos valores también aparecen especificados en la hoja de la visión general del juego/overview sheet. Los bonos y penalizaciones se otorgan según la situación del edificio, según los edificios cercanos y si tiene línea de tranvía adyacente o no. Unos bonos y penalizaciones se suman o se restan al valor básico del edificio. Otros son multiplicadores del total conseguido después de aplicar las posibles sumas y restas por bonos y penalizaciones.

Una vivienda o un negocio sólo necesita tener uno de sus lados en una propiedad de las afueras de la ciudad para que se le otorgue el bono o penalización por estar en dichas afueras.

Una vez se haya colocado un edificio, este permanece allí durante el resto de la partida. No puede subirse de categoría ni demolerse para hacer sitio a otras construcciones. El valor de un edificio sólo se determina en el momento en que se coloca. Las posibles colocaciones posteriores de edificios en sus cercanías no suman ni restan puntos al jugador que colocara el edificio. Por tanto, si se coloca una fábrica/factory adyacente a una vivienda, no se restan puntos del jugador que colocara dicha vivienda.

El jugador registra los puntos obtenidos avanzando su marcador de puntos por el registro de puntos un número de casillas igual a los puntos que haya obtenido por el edificio. Si la puntuación de un jugador pasa de 99, el jugador coloca su pieza de 100 puntos en la casilla 0 y sigue avanzando su marcador de puntos desde el 0. Sus puntos totales serán pues los que indique su marcador más 100.

Por ejemplo, una vivienda/residence doble se coloca con sus dos propiedades en las afueras de la ciudad y ambas adyacentes a tranvías. El valor básico de la vivienda doble se aumenta en 1 por estar en las afueras/outskirts (aunque la vivienda sea doble, el bono sólo se aplica una vez) y el resultado se multiplica por 2 por el tranvía (el multiplicador también se aplica sólo una vez). Por tanto, la esta vivienda/residence proporciona 14 puntos. Del mismo modo, aunque una vivienda esté adyacente a dos fábricas, sólo se le restan dos puntos. Además, si una residencia o negocio

sencillo (no doble ni triple) está junto a una fábrica/factory, el valor de los mismos podría ser de 0 a menos que hubiera que añadir alguna bonificación. Cuando esto suceda, el jugador recibe 1 punto en total y no puede aplicar multiplicadores a los que tendría derecho en una situación normal.

5. Descarta las cartas que haya empleado y coge cartas para reemplazarlas. Las nuevas cartas pueden pertenecer a cualquier montón, pero no se pueden coger más de dos de ningún montón determinado. Los jugadores pueden coger cartas de cualquiera de los montones, incluso de barrios de la ciudad que aún no se hayan colocado.

Cuando un jugador quiere colocar un parque/park o fábrica/factory, hace lo siguiente:

1. Juega la carta de parque o de fábrica.
2. Coge el parque o fábrica ilustrados en la carta (sólo hay una carta para cada uno de las piezas de parque y fábrica del juego) y la coloca en cualquier grupo de espacios libres del tablero en los que cumpla con las siguientes restricciones: una fábrica debe tener dos propiedades en las afueras de la ciudad, y un parque no puede tener más de una propiedad en las afueras. El jugador no necesita poseer ninguna de las cartas de propiedad correspondientes al lugar donde desea colocar el parque o la fábrica. No es necesario que la fábrica o parque que se vaya a colocar se coloque en el barrio del que se extrajo su carta. No se pueden eliminar edificios ni tranvías para hacer sitio a una fábrica o para un parque.
3. Las fábricas y parques no otorgan puntos al jugador que las coloque. Ambas se usan a menudo como medida defensiva cuando sospechas que un jugador tiene planes de edificar en alguna propiedad. Los parques también dan bonos a las viviendas y negocios que se construyan adyacentes a ellos, y las fábricas penalizan las construcciones de esos mismos tipos de edificios.
4. Descarta la carta que haya jugado y coge otra para reemplazarla. La nueva carta puede ser de cualquier montón.

Las cartas de propiedad que correspondan a una propiedad en la se haya colocado un parque o

una fábrica no tienen ninguna utilidad para el jugador que las posea. Los jugadores que tengan estas cartas las descartan al inicio de su turno y las reemplazan con otras de los montones al final de su turno. Para descartarlas, basta con ponerlas descubiertas en la mesa para que todos vean que se trata de descartes válidos. Si se ve que no corresponden a propiedades empleadas para colocar un parque o una fábrica, el jugador debe devolverlas a su mano. Cuando extraiga cartas para reemplazar los descartes válidos, el jugador puede coger cartas de cualquier montón, pero nunca más de dos cartas de ninguno de ellos, tanto si se trata de cartas de reemplazo (como acabamos de ver) como si se trata de cartas de intercambio.

B. Empezar/extender la línea de tranvía/streetcar

La línea de tranvía sólo puede empezarse cuando ya se haya construido el ayuntamiento/city hall. Para empezar la línea de tranvía, un jugador sólo puede colocar un tranvía. Sin embargo, el primer tranvía puede colocarse en cualquier calle de la ciudad, e incluso en una calle que esté en las afueras de la ciudad. Una vez se haya colocado el primer tranvía, los jugadores que elijan esta acción pueden añadir dos tranvías en cada turno. Los tranvías no se pueden colocar atravesando una propiedad ni un edificio. Recuerda que se trata de una línea de tranvía, no de una línea de metro ni de un tren elevado. Los nuevos tranvías que se coloquen en la ciudad deben siempre extender la línea de tranvía existente. Cuando un jugador coloca tranvías, puede elegir colocarlos en un mismo extremo de la línea existente, o en distintos extremos, o incluso a lo largo de la línea de modo que cree uno o dos nuevos ramales.

Un tranvía se considera adyacente a un edificio si va por una (o más) de las calles adyacentes al edificio. Un tranvía que sólo llegue hasta el lado de un edificio no se considera adyacente al mismo. Como los edificios, los 17 tranvías del juego representan el número máximo que pueden llegar a colocarse. Cuando ya se hayan colocado los 17 tranvías, no pueden colocarse más, y esta acción no puede elegirse en lo que reste de partida.

C. Colocar un nuevo barrio

Los nuevos barrios sólo pueden colocarse cuando ya se haya construido el ayuntamiento/city hall. El jugador coge uno de los barrios que aún no se hayan colocado y lo coloca en la mesa adyacente a la ciudad. Igual que en la colocación inicial de barrios, los nuevos barrios no es necesario que se coloquen siguiendo el orden numérico de sus denominaciones, y el jugador que coloque un barrio no necesita tener cartas de propiedad del barrio para poder colocarlo en la ciudad.

Cada nuevo barrio debe colocarse de modo que al menos dos de sus propiedades queden adyacentes a dos propiedades de la ciudad. Los barrios no pueden solaparse. Cuando se hayan colocado los 8 barrios, no pueden colocarse más y no se puede elegir esta acción durante lo que reste de partida.

D. Intercambiar cartas

El jugador puede intercambiar tantas cartas de propiedad su mano como desee. El jugador coloca las cartas que desea intercambiar boca abajo en la parte inferior del montón de cartas al que pertenece cada una de ellas. Seguidamente coge cartas de cualquier montón para reemplazar las que acabamos de mencionar. En las partidas con menos de 5 jugadores, el jugador puede coger hasta 5 cartas. En las partidas con 5 jugadores, el jugador puede coger hasta 6 cartas. Las nuevas cartas de propiedad pueden cogerse de cualquier montón, pero no más de 2 pueden cogerse de un mismo montón. Los jugadores pueden coger cartas de propiedad de los barrios que aún no se hayan colocado en la ciudad.

E. Pasar

El jugador no hace nada y pasa. El jugador puede hacer esto incluso aunque tenga la posibilidad de elegir cualquier otra acción válida.

Final de la partida

El juego termina cuando

- todos los barrios hayan sido colocados y se hayan colocado edificios en todas las propiedades, o

- todos los jugadores pasen uno detrás de otro.

Cuando se acerca el final de la partida, es posible que sólo a un jugador le queden cartas que se puedan jugar. En este caso, este jugador continúa jugando colocando barrios, tranvías, o edificios mientras los demás pasan, hasta que el citado jugador no pueda o no quiera seguir jugando.

El ganador de la partida

Gana el jugador que tenga más puntos al final de la partida.

Variantes

Big City es un juego flexible que permite muchas opciones no contempladas en las reglas precedentes. Las siguientes opciones son sólo unas cuantas opciones que tal vez los jugadores quieran usar para aumentar la variedad y complejidad de sus partidas. Cada opción debe considerarse por separado, pero es perfectamente posible jugar con todas ellas si se desea.

Intercambio de cartas entre los jugadores

Esto se considera una nueva acción posible. El jugador puede elegir intercambiar hasta dos cartas con los demás jugadores. El jugador puede intercambiar ambas cartas con un mismo jugador o con dos jugadores distintos. Los demás jugadores no pueden intercambiarse cartas entre sí en este momento.

El jugador anuncia que tiene cartas para intercambiar y les comunica a los demás a qué barrio o barrios pertenecen dichas cartas. También puede declarar en qué barrios prefiere que estén las cartas que quiere recibir a cambio de las que ofrece. El jugador no puede revelar los números de las propiedades que, ofrece a los demás.

Los demás jugadores pueden ofrecerle una carta o cartas del barrio que le interesa o de cualquier otro que prefieran. Tampoco pueden revelar el número al que corresponde cada propiedad que ofrecen. Cuando dos jugadores se ponen de

acuerdo en intercambiar dos cartas, se pasan uno al otro (sin revelarlas a los demás) las cartas objeto del intercambio. Cuando un jugador recibe de este modo una carta, la pasa de forma normal a su mano de cartas.

Si el jugador que hace la oferta no se pone de acuerdo en ningún intercambio, puede intercambiar hasta dos cartas con cartas de los montones. Esto se realiza como en la acción normal de «intercambiar cartas», excepto en que el jugador no puede intercambiar más de dos cartas. Si el jugador sólo ha podido intercambiar una carta con los demás, no puede intercambiar la otra con las cartas de los montones.

Las cartas inservibles deben intercambiarse

En lugar de permitir descartar las cartas inservibles (por efecto de la colocación de parques o fábricas), puede optarse por que dichos descartes sean obligatorios y que se intercambien inmediatamente por cartas nuevas. Esto endurece aún más los efectos de la colocación de parques o fábricas, ya que los jugadores afectados deben elegir entre conservar las cartas inservibles o perder un turno en intercambiarlas por cartas nuevas. También añade el efecto interesante de que los jugadores que más adelante cojan cartas de los montones corren el riesgo de coger de nuevo las cartas inservibles. De ese modo además los jugadores se lo pensarán dos veces antes de intercambiar cartas de los montones.

Una única línea de tranvía

En lugar de permitir que la línea de tranvía se bifurque indefinidamente creando ramales, puede limitarse la colocación de tranvías de modo que sólo se pueda crear una línea continua, sin ramales y que no haga describa un «lazo» en ningún momento. Si se emplea esta variante, los jugadores sólo pueden añadir tranvías a uno u otro extremo de la línea. Pueden elegir colocar ambos tranvías en un extremo o colocar uno en cada extremo. Tampoco se puede colocar un tranvía de modo que se cree un «lazo» en la línea. En el diagrama vemos las colocaciones de tranvías válidas y no válidas cuando se usa esta

variante.

Línea de tranvía limitada

Se limita la extensión de la línea de tranvía a las zonas habitadas de la ciudad. Con esta variante, sólo se pueden colocar tranvías adyacentes a edificios ya colocados en la ciudad. De este modo se dificulta la obtención del bono de tranvía, y se hace también más difícil reunir los requisitos para edificar un centro comercial.

Limitación en la extracción de nuevas cartas

Se limita la extracción de nuevas cartas (tanto si son cartas de reemplazo como si son de intercambio) a los montones de los barrios que ya estén colocados en la ciudad. Esto obligará a los jugadores a añadir los barrios nuevos antes de poder coger cartas de ellos.

Nuevos edificios

Los jugadores pueden optar por añadir nuevos tipos de edificios a Big City para aumentar aún más la dimensión del juego. Hospitales, aparcamientos públicos, gasolineras y restaurantes son sólo unos cuantos ejemplos de edificios que se pueden incluir. Evidentemente, cada nuevo tipo de edificio tendrá unos requisitos específicos a la hora de su colocación, y unas reglas concretas sobre los puntos que otorga su construcción. Puedes crear tus propios edificios con papel o cartulina, coger componentes prestados de otros juegos para representarlos.

Los edificios: sus características y requisitos de colocación

Big City tiene 11 diferentes «cosas» que pueden construirse, y cada una de ellas con características propias. Estas «cosas» pueden agruparse del modo siguiente:

- viviendas/*residences* y negocios/*businesses*,
- edificios especiales/*spectal buildings*,
- parques/*parks* y fábricas/*factories*, y
- tranvías/*streetcars*.

Viviendas y negocios

Las características de las viviendas y los negocios

son muy parecidas. Sólo se diferencian en los efectos que tiene sobre su valor básico el lugar donde se coloquen (bien en las afueras/*outskirts* o bien en el centro de la ciudad/*center of the city*). Hay viviendas y negocios de tres tamaños: el tamaño individual o simple necesita una propiedad para colocarse, el tamaño doble necesita dos propiedades adyacentes una de la otra, y el tamaño triple necesita tres propiedades que formen una línea.

Requisitos previos: las viviendas y negocios pueden colocarse en cualquier momento del juego en cualquier lugar de la ciudad. No necesitan cumplir ningún requisito especial para colocarse.

Valor: una vivienda o negocio simple tiene un valor básico de 2, una vivienda o negocio doble tiene un valor básico de 6, y una vivienda o negocio triple tiene un valor básico de 10. Ambos tipos de edificios aumentan su valor en 1 punto si se contruyen adyacentes a un parque. Ambos reducen en 2 puntos su valor si se construyen adyacentes a una fábrica. Cuando se construyen adyacentes a una línea de tranvía, ambos tipos doblan su valor.

Si difieren en cuanto a el bono por el lugar en que se coloquen: las viviendas reciben un bono de 1 cuando se colocan en las afueras de una ciudad, mientras que los negocios aumentan en 1 su valor cuando no se colocan en las afueras.

Cuando un negocio se coloca junto al ayuntamiento, su valor se duplica. Para terminar, el valor de los negocios se triplica cuando están adyacentes al ayuntamiento y a la línea del tranvía. Por ejemplo, un negocio doble en las afueras de la ciudad y adyacente a una fábrica, al ayuntamiento y a la línea de tranvía otorgará 6 puntos (valor básico) + 0 (colocación en las afueras) - 2 (fábrica) =

4 (subtotal) x 3 (por estar junto al ayuntamiento y a la línea de tranvía) = 12 puntos (total).

Si en lugar de un negocio colocáramos una vivienda en ese mismo lugar, obtendríamos 6 puntos (valor básico) + 1 (por estar en las afueras) - 2 (por la fábrica) = 5 (subtotal) x 2 (por estar junto al ayuntamiento y la línea de tranvía) = 10 puntos (total). El tranvía dobla el valor de la vivienda, pero el ayuntamiento no tiene repercusión sobre ella.

Influencia sobre otros edificios: las viviendas y los negocios no afectan al valor de los edificios que se construyan junto a ellos. Sin embargo, si que son un requisito necesario para colocar ciertos tipos de edificios: bancos, cines, oficinas de correos y centro comercial.

Edificios especiales

Los edificios especiales son: ayuntamiento/city hall, cine/cinema, banco/bank, oficina de correos/post office, centro comercial/shopping center e iglesia/church.

Ayuntamiento/City hall

El ayuntamiento sólo necesita de una propiedad para construirse. Puede construirse en cualquier momento de la partida.

Requisitos previos: no puede construirse en las afueras de la ciudad; debe colocarse en una propiedad del centro de la ciudad.

Valor: el jugador que construya el ayuntamiento no recibe puntos por ello.

Influencia sobre otros edificios: los demás edificios especiales, las fábricas, los parques y la línea de tranvía sólo pueden colocarse una vez que se haya colocado el ayuntamiento/city hall. El ayuntamiento dobla el valor de los negocios, bancos, cines y oficinas de correos que se construyan adyacentes a él. Si uno de estos edificios se coloca adyacente al ayuntamiento y a la línea del tranvía, su valor se triplica. El ayuntamiento es uno de los edificios especiales y, por tanto, puede servir para cumplir uno de los requisitos previos de la colocación del centro comercial/shopping center.

Además, los nuevos barrios sólo pueden añadirse a la ciudad una vez que se haya construido el ayuntamiento.

Iglesia/Church

La iglesia sólo necesita una propiedad para colocarse. Sólo se puede construir una vez que se haya construido el ayuntamiento.

Requisitos previos: sólo puede construirse cuando es el último edificio por construir en una propiedad, y sólo se puede construir en propiedades con un número doble (11, 33, 88, etc.).

Valor: una iglesia siempre otorga 15 puntos cuando

se coloca. No recibe bonos ni penalizaciones por los demás edificios ni por la línea del tranvía.

Influencia sobre otros edificios: una iglesia es un edificio especial, y por tanto puede servir para cumplir uno de los requisitos previos de la colocación del centro comercial/shopping center. No influye en el valor de los demás edificios.

Cine, oficina de correos y banco

Cada uno de estos edificios sólo necesita de una propiedad para poder construirse. Sólo pueden colocarse una vez que ya se haya construido el ayuntamiento.

Requisitos previos: para construir un cine, debe haber al menos dos viviendas en propiedades adyacentes a la propiedad en la que se desea construir dicho cine. Una residencia doble no cuenta como dos residencias a efectos de este requisito.

Para construir una oficina de correos, debe haber al menos un negocio y una vivienda adyacentes a la propiedad en la que se desea construir dicha oficina.

Para construir un banco, debe haber al menos dos negocios en propiedades adyacentes a la propiedad en la que se desea colocar el banco. Un negocio doble no cuenta como dos negocios a efectos de este requisito.

Valor: cada uno de estos edificios tiene un valor básico de 5 puntos. El valor se dobla cuando el edificio se coloca adyacente al ayuntamiento o a la línea del tranvía. Si se coloca adyacente a ambos, el valor se triplica.

Influencia sobre otros edificios: los cines, las oficinas de correos y los bancos son edificios especiales, y por tanto pueden servir para cumplir uno de los requisitos para la construcción del centro comercial. No influyen en nada en el valor de otros edificios.

El centro comercial/Shopping center

El centro comercial necesita dos propiedades para construirse. Sólo puede construirse una vez que ya se haya construido el ayuntamiento.

Requisitos previos: para construir un centro comercial, debe haber al menos un negocio, una vivienda y un edificio especial y un tranvía

adyacentes a las propiedades en las que se desea construir el centro comercial. No es necesario que las dos propiedades citadas estén adyacentes a todos los requisitos citados. Lo que importa es que en conjunto el centro comercial esté adyacente a todos los requisitos.

Valor: un centro comercial otorga 30 puntos al jugador que lo contruye. No recibe bonos ni sufre penalizaciones por estar adyacente a otros edificios o a la línea del tranvía.

Influencia sobre otros edificios: el centro comercial es un edificio especial, y por tanto puede servir como requisito previo para la construcción del otro centro comercial. No influye de ningún modo sobre el valor de los demás edificios.

Parques y fábricas

Los parques y las fábricas sólo pueden construirse una vez que se haya construido el ayuntamiento. Para construir un parque o una fábrica, un jugador debe jugar la carta de propiedad con la imagen correspondiente al parque o fábrica que se va a colocar. Los parques y fábricas pueden construirse en cualesquiera propiedades vacías en las que quepan, pero tienen además unos requisitos previos específicos detallados más adelante. Los parques y las fábricas no tienen que construirse obligatoriamente en el barrio que corresponda al montón del que se haya extraído su carta.

Parques

El parque Lincoln necesita dos propiedades para construirse. La carta está en el montón de cartas del barrio 2.

El parque Central necesita tres propiedades, formando una línea, para construirse. La carta está en el montón de cartas del barrio 4.

Requisitos previos: de las 2 o 3 propiedades en las que se va a colocar un parque, un máximo de una de ellas puede estar en las afueras de la ciudad.

Valor: el jugador no recibe puntos por colocar un parque.

Influencia sobre otros edificios: un parque

aumenta en 1 el valor de las viviendas o negocios que se construyan junto a él. Los parques no tienen ninguna influencia sobre los edificios especiales.

Fábricas

La «Stanford Corporation» necesita tres propiedades en forma de «L». La carta está en el montón de cartas de propiedades del barrio 6. «Rockwell Industries» necesita cuatro propiedades que formen un cuadrado. La carta está en el montón de cartas de propiedades del barrio 8.

Requisitos previos: al menos dos de las propiedades en las que se coloque una fábrica deben estar en las afueras de la ciudad.

Valor: el jugador que construya una fábrica no recibe puntos por ello.

Influencia sobre los demás edificios: una fábrica reduce en 2 puntos el valor de las viviendas o negocios que se construyan en propiedades adyacentes. Una fábrica no tiene ninguna influencia sobre los edificios especiales.

La línea del tranvía

La línea del tranvía sólo puede colocarse una vez que se haya colocado el ayuntamiento. El jugador que comience la línea del tranvía sólo puede colocar un tranvía, pero puede colocarlo en la calle que prefiera de la ciudad. Una vez que se haya colocado el primer tranvía, los jugadores pueden colocar uno o dos tranvías en sus turnos. Cuando un jugador expande la línea del tranvía, puede elegir colocar cada uno de los dos tranvías en un extremo distinto de la línea, o colocarlos en el mismo extremo, o colocarlos en cualquier parte de la línea creando uno o dos ramales.

Valor: cuando un jugador coloca tranvías no recibe puntos por ello.

Influencia sobre los demás edificios: la línea de tranvía no tiene ningún efecto sobre las iglesias. Aunque se un requisito previo para la colocación de un centro comercial, no afecta a los puntos de que se obtienen por dicho edificio. Cuando se coloca una vivienda, negocio, banco, oficina de correos o cine junto a una línea de tranvía, su valor se duplica. El bono de la línea de tranvía no se aplica si la línea sólo llega hasta una propiedad o sólo la toca en una esquina. La línea de tranvía

debe transcurrir a lo largo de una de las calles adyacentes a la propiedad para considerarse adyacente.

Cuando un negocio, cine, banco u oficina de correos está adyacente a la línea de tranvía y al ayuntamiento, su valor se triplica.

Consideraciones tácticas:

Cuando recibes tus cartas de propiedad, debes empezar a planear una estrategia de juego.

Cuando coloques tu primer barrio, puede ser beneficioso que lo coloques de modo que dos de tus propiedades queden adyacente una de la otra. Por ejemplo, si tienes las propiedades 14 y 37, deberías intentar colocar el barrio 3 junto al barrio 1 de forma que 14 y 37 queden adyacentes. Esto te dará un par de propiedades adyacentes que podrás usar para construir edificios dobles al principio, o que puedes reservar para más adelante cuando puedas colocar el valiosísimo centro comercial.

Otra posibilidad que te dan las propiedades adyacentes es la posibilidad de colocar el ayuntamiento y luego usar su poder multiplicador para conseguir más puntos construyendo una vivienda, banco, negocio, cine u oficina de correos junto a él. Evidentemente, construir el ayuntamiento no da puntos, pero controlar el lugar donde se coloca te puede ser muy beneficioso después.

En las primeras etapas del juego, puede ser útil gastar uno o dos turnos intercambiando cartas. Si consigues de 2 a 4 cartas de un barrio, tus posibilidades de construir en 2 o más propiedades adyacentes aumentan mucho. Cuando las tengas, puedes usarlas para colocar edificios unos junto a otros de forma que consigan bonos. También es cierto que si posees varias propiedades de un mismo barrio, aumentan los efectos derivados de la colocación un parque o de una fábrica en dicho barrio.

El conseguir y colocar parques y fábricas te da un poder tremendo para perjudicar a los demás jugadores. Además, si los colocas lejos de las propiedades en las que piensas construir, puedes

aumentar las puntuaciones que recibas cuando construyas en esas propiedades. Como las cartas de parques y fábricas están en los montones de los barrios 2, 4, 6 y 8, si coges cartas de esos montones aumentas tus posibilidades de conseguir estos tipos de cartas.

Otra colocación que no otorga puntos pero que tiene gran valor es la de la línea del tranvía. Al dirigirla hacia las propiedades que tienes en tu mano, puedes conseguir el bono de duplicar el valor de los edificios adyacentes a la misma. El jugador que inicie la línea del tranvía puede obtener una gran ventaja si la coloca adyacente a propiedades que posea.

También debes tener en cuenta lo beneficioso que puede ser coger cartas de barrios que aún no se hayan colocado en la ciudad. Luego puedes gastar un turno en colocar el nuevo barrio en el que tengas propiedades. Esto te permite colocarlo de modo que puedas tener propiedades adyacentes pertenecientes a barrios distintos.

Si consigues una carta de propiedad con número doble (11, 33, 88, etc.), piensa seriamente en la posibilidad de reservarla hasta el momento del juego en que puedas colocar una iglesia en ella. Las iglesias otorgan 15 puntos, y ello puede ser bastante para permitirte ganar una partida en la que las puntuaciones estén muy parejas.

También tienes que tener siempre en mente cuántos edificios de cada tipo quedan aún por colocar. Tienes que preparar tus planes de construcción para que puedas construir los edificios que te interesan antes de que se acaben. Si no puedes colocarlos antes de que se acaben, cuanto antes cambies tus planes mejor. Con lo que cuesta poder colocar un centro comercial, lo mejor es que vigiles para que ningún otro jugador coloque el segundo.

Cuando se acerca el final de la partida, puede ser beneficioso pasar en lugar de construir la penúltima propiedad barrio si después queda disponible la propiedad con número doble de ese barrio. Una vivienda doble, incluso con todos los

...bómbos posibles, sólo otorga 8 puntos, mientras que
la iglesia que permites colocar a un oponente le
...otorgará 15 puntos a él.

El autor: Franz Benho Delonge tiene 41 años, ha vivido siempre en Munich, y es juez de un tribunal de delitos económicos. Su carrera como autor de juegos empezó en el instituto, como regalos de cumpleaños para sus hermanos y hermanas menores. A lo largo de los años, su grupo compañeros de juego ha crecido constantemente. Big City es su primer juego publicado por una gran compañía de juegos.

Gráficos: Franz Vohwinkel

Traducción española: Joaquín Mejía Alberdi.

Distribuido en España por El Viejo Tercio S.L.-
Intercomic Distribuciones
C/Antonio Ulloa 36. Madrid 28011.
Tel: 91 4793742. Fax: 91 4792016
quijanotercio@retemail.es