

1906 San Francisco

Tutorial y más



1-4 Jugadores
45 Minutos
A partir de 12 años

En la madrugada del 18 de abril de 1906, la ciudad de San Francisco despertó sacudida por un gran terremoto de 7,9 grados en la escala de Richter y por un feroz incendio posterior. Aún hoy pervive como una de las mayores catástrofes de los Estados Unidos.

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

COMPONENTES

- a** 1 tablero de años o turnos de juego (tablero de puntuación por la otra cara).
- b** 1 marcador de año.
- c** 18 fichas de escombros.
- d** 30 fichas de dinero (13x1\$, 9x3\$ y 8x5\$).
- e** 4 fichas de desarrollo (1 por jugador).
- f** 4 peón de acción (1 por jugador).
- g** 32 edificios (8 por jugador).
- h** 1 tablero de desarrollo.
- i** 99 cartas:



8x Terreno
(doble cara)



42x Licencias



25x Objetivos
Municipales



6x Acción
(cara para 3 o 4
jugadores y cara
para 1 o 2)



1x Ayuda del
modo solitario
(caras de modo
normal o difícil)



17x Urbanismo



PREPARACIÓN

- 1 Forma el mapa en el centro de la mesa colocando 4, 6 u 8 cartas de terreno según el número de jugadores (2, 3 o 4):



2 jug.

3 jug.

4 jug.

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

- 2 Coloca una ficha de escombros en los espacios adecuados de las cartas de terreno. Devuelve el resto de escombros* a la caja ya que no serán usados.



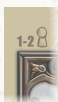
- 3 Coloca las fichas de dinero al alcance de los jugadores.



- 4 Coloca el tablero de año a un lado del mapa con el marcador de año en «1906».



- 5 Rodea el mapa con las 6 cartas de acción colocadas al azar para formar un rondel.



Ten en cuenta que las cartas de acción tienen dos caras diferentes para partidas de 1 o 2 jugadores y para partidas de 3 o 4.

- 6 Coloca el tablero de desarrollo a un lado y pon las fichas de desarrollo de los jugadores en la casilla inferior izquierda marcada con «-7».



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



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



* El juego incluye 2 fichas de escombros adicionales como reemplazo en caso de pérdida.

- 8 Baraja las 8 cartas de objetivos municipales iniciales (marco morado) y coloca 3 de ellas visibles sobre la mesa de manera que todos los jugadores puedan verlas. Estas son las cartas de **objetivos comunes** que todos puntuarán al final de la partida. Deja a su lado la carta "Mejor constructor" (marco naranja).



Objetivos
iniciales



Objetivos



Objetivo
«Mejor
constructor»

Después, baraja las 5 cartas de objetivos municipales iniciales no usadas con las 16 restantes cartas de objetivo municipal (marco verde) y crea una fila de 3 cartas de objetivo visibles. Deja el mazo a un lado para reponer posteriormente.

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



- 10 Deja todos los edificios de los jugadores a un lado formando una reserva común.

- 11 Cada jugador recibe su peón de acción y una carta de objetivo del mazo que puede consultar y mantiene oculta al resto.



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

*Ejemplo de preparación
de partida para
4 jugadores*



PRIMER AÑO: 1906

El jugador inicial sitúa su peón en la casilla que desee de la zona de ingresos del tablero y recibe esa cantidad de dinero (de 1\$ a 4\$).

Ten en cuenta, como explicaremos después, que su orden en el siguiente turno dependerá de la casilla donde se ha colocado. Los peones colocados a la derecha, donde el ingreso es menor, actúan antes.



Tras ello, recibe el beneficio indicado en el primer año (1906):

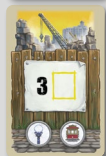
- Coge uno de sus edificios de la reserva y lo coloca frente a él.
- Elige una carta de licencia de las 3 disponibles y la coloca boca arriba en su zona de juego. Tras hacerlo, repone la fila con una nueva carta del mazo para que el siguiente jugador también tenga 3 opciones disponibles.

Siguiendo el sentido horario, el resto de jugadores hacéis lo mismo y, cuando todos los peones de acción estén colocados, la partida puede empezar.

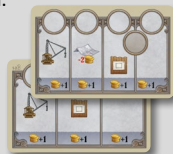
TIPOS DE CARTAS



TERRENOS: Tienen una o varias parcelas identificadas por color y número sobre las que se construyen los edificios de los jugadores. Hay espacios de construcción dentro de las parcelas que tienen escombros que hay que retirar para construir.



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



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



OBJETIVOS MUNICIPALES: Nos otorgarán puntos al final de la partida (*ver página 12*). Hay ocho cartas de objetivos iniciales (marco violeta), de las cuales se usan tres que afectarán a todos los jugadores, y una "Mejor constructor" (marco naranja). Las demás (marco verde) junto con las 5 iniciales no seleccionadas son cartas de objetivo personal que solo afectarán al jugador que las obtenga.

URBANISMO: Representan los esfuerzos de los constructores por urbanizar las zonas y dotarlas de servicios. Se obtienen al construir usando dos cartas de licencia y otorgan puntuación extra al final de la partida (*ver página 8*).

ORDEN DE JUEGO

El orden de juego siempre viene determinado por la situación de los peones en las cartas de acción. Quien tenga el peón más a la derecha será el primero en realizar su turno y, una vez realizado, lo hará el siguiente jugador con su peón más a la derecha y así sucesivamente.



TURNO DEL JUGADOR

Si es tu turno, debes desplazar tu peón a **una casilla libre** de la siguiente carta de acción del rondel, siguiendo siempre el **sentido horario**, y escoger una de estas opciones:

- **Realizar la acción** en la que está situado el peón o recibir el dinero indicado en la parte inferior.
- **Realizar otra acción de esa carta.** Para ello, debes pagar **2\$ por cada paso de distancia** entre la posición de tu peón y la acción que quieres realizar.
- **Pasar** (en partidas de 3 o 4 jugadores). Solo obtienes la ventaja de ser el segundo jugador en el siguiente turno.



UNA DÉCADA DE RECONSTRUCCIÓN

Aunque las cifras oficiales indicaron 700 muertes, la realidad es que el terremoto de San Francisco fue mucho más devastador y, al haber asolado muchos barrios pobres y de inmigrantes como Chinatown, se calculan unas cifras finales de más de 3.000 personas fallecidas.

La pérdida del 80% de las viviendas dejó a 300.000 personas viviendo en grandes zonas de tiendas de campaña y casetas construidas por el ejército que se establecieron en el Parque Golden Gate, la zona de El Presidio y algunas playas. Allí, los supervivientes tenían que vivir y cocinar al aire libre, pero su espíritu no decayó tan fácilmente y pronto empezaron con los trabajos de desescombro.

Casi inmediatamente comenzó una recaudación de fondos y se empezó a planificar la reconstrucción. Aunque, al tener que hacer una reconstrucción rápida para atender a los ciudadanos, no se pudo ejecutar el ambicioso plan que el prestigioso urbanista Daniel Burham había desarrollado para el ayuntamiento antes de la catástrofe. Aún así, algunas de sus ideas clave (vías más anchas, metro subterráneo y gran centro cívico neoclásico) sí que se pudieron ejecutar y forman parte del San Francisco actual.

En un tiempo sorprendente, San Francisco estaba casi totalmente reconstruida en 1915, justo para realizar la anunciada **Exposición Internacional Panama-Pacífico** que celebraba la inauguración del Canal de Panamá y que, también sirvió para festejar el resurgimiento de esta gran ciudad.



ACCIONES



INGRESOS

Recibe el dinero indicado.



MATERIALES

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



OBTENER LICENCIA

Toma 1 carta de licencia de las disponibles en la fila, o toma la carta superior del mazo y déjala **visible** en tu zona de juego. Nunca podrás tener más de 5 cartas de licencia en tu zona. Si la baraja se agota, crea una nueva mezclando el mazo de descartes.



FIRMAR OBJETIVO

Toma 1 carta de objetivo municipal de las disponibles en la fila, o toma la carta superior del mazo y colócala **oculta** en tu zona de juego. Puedes consultar estas cartas cuanto quieras. Si no quedan cartas disponibles no puedes realizar esta acción.



LIMPIAR

Paga 2\$ para mover un espacio hacia arriba tu ficha de desarrollo en el tablero. En caso de que ya estuviera en la parte superior, muévela un espacio hacia la derecha tal y como indica la flecha impresa.

También puedes **pagar 3\$** para mover la ficha de desarrollo y además **quitar una ficha de escombro** del espacio de una parcela. Conserva en tu zona de juego la ficha de escombro retirada.



! Al contrario que ocurre cuando las cartas de licencia u objetivo se obtienen como beneficio de año (ver «Primer año: 1906» en la página 4), cuando tomas una carta por estas acciones, **no rellenas las filas inmediatamente**. SOLO se rellenan al final del turno en el que se coloque el último peón de acción en la carta.

! Si la ficha de desarrollo ya se encontrara en el extremo superior derecho, cada vez que subas un nivel por «Limpiar» o «Urbanizar», recibes 1\$.



URBANIZAR

Paga 2\$ para mover un espacio hacia la derecha tu ficha de desarrollo en

el tablero. En caso de que ya estuviera en la parte derecha, muévela un espacio hacia arriba tal y como indica la flecha impresa.



! El tablero de desarrollo tiene una columna verde y una fila naranja que muestran una puntuación que solo se aplica al final si han entrado en juego estas dos cartas de objetivo municipal:





CONSTRUIR

Para poder realizar esta acción es necesario tener:

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



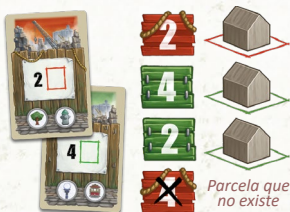
Construcción con 1 carta de licencia.

Coloca un edificio de tu zona de juego en un espacio libre de una parcela en la que coincidan el número y el color con los de la carta de licencia descartada.



Construcción con 2 cartas de licencia.

Alternativamente, puedes realizar un esfuerzo extra y construir un edificio dotándolo de infraestructuras. Para ello, descarta dos cartas y coloca un edificio de tu zona de juego en un espacio libre de una parcela en la que coincida el número de una de las cartas y el color de la otra.



Si construyes así puedes recibir una **recompensa de urbanización**.

Primero, comprueba los iconos de urbanización de las 2 cartas utilizadas. Si coincide al menos un icono entre ellas **podrás tomar una carta de urbanismo de ese tipo** y dejarla en tu zona de juego.



Después, mueves un espacio a la derecha tu ficha de desarrollo como si hubieras realizado gratis una acción «Urbanizar».



Si coinciden los dos iconos de una carta con los dos de la otra, deberás escoger qué carta de urbanización recibes. Y si no coinciden o la que debes coger está agotada, no coges ninguna y tampoco mueves tu ficha de desarrollo.

Aunque pudieras construir con una sola carta de licencia, siempre puedes descartar otra voluntariamente para recibir la recompensa de urbanización.

Zona con escombros



Adicionalmente, si la parcela en la que quieres construir está ocupada por una ficha de escombros, puedes realizar antes de construir la acción «Limpiar» (paga 3\$, lleva la ficha de escombros a tu zona de juego, y mueve un espacio hacia arriba tu ficha de desarrollo en el tablero).

Construcción subvencionada

Hay dos cartas de licencia que te permiten escoger el color o número que quieras.



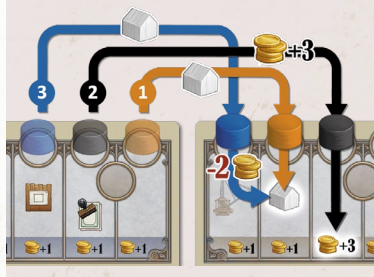
Además, hay una carta de acción que te permite realizar la acción «Construir» otorgándote inmediatamente un color o número a tu elección.



Ejemplo de turno: Según su colocación en la carta de acción anterior, el orden de juego es **Naranja, Negro y Azul**.

- **Naranja** se coloca en «Materiales» y coge uno de sus edificios de la reserva.
- **Negro** recibe 3\$ con la acción «Ingresos».
- **Azul** tiene opción de jugar primero en el siguiente turno, pero prefiere conseguir un edificio. Así que se coloca en «Construir» y paga 2\$ para realizar la acción adyacente «Materiales».

El orden de juego del siguiente turno será **Negro, Naranja y Azul**.



CARTAS DE URBANISMO

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

- **Alumbrado eléctrico.** Al final de la partida ganas 1, 3, 6, 10 o 15 ★ según si tienes 1, 2, 3, 4 o 5 cartas de este tipo.
- **Tranvía.** Para obtener esta carta debes pagar 1\$. Al final de la partida te otorga 3 ★.
- **Boca de incendio.** Ganas 2 ★ al final de la partida.
- **Parques.** Ganas lo que indique la carta (2, 3, 4 o 5 ★) al final de la partida.



UNA BOCA DE INCENDIOS DORADA

La destrucción de San Francisco no se debió tanto al enorme terremoto como a que se rompieron tanto las líneas de gas como las de agua. Eso provocó un enorme incendio que fue muy difícil de sofocar.

La mayoría de los hogares se incendió, aunque hubo un barrio que se salvó.

El barrio de La Misión se encontraba sobre una gran colina, aunque eso no le protegía de caer pasto de las llamas. Acceder a él era difícil puesto que los caballos que tiraban de los pesados carros de bomberos (que cargaban calderas de vapor en funcionamiento para dar presión al agua) se agotaban subiendo la enorme pendiente. Fueron los propios vecinos del barrio los que empujaron los carros colina arriba, y allí descubrieron una boca de incendios que, al contrario que la mayoría de las que había en la ciudad, ¡seguía teniendo agua!

Durante 7 horas, los vecinos y bomberos lucharon ferozmente con el fuego y lograron salvar las viviendas del barrio. Por eso, cada 18 de Abril a las 5:12 AM (hora de inicio del terremoto), esa providencial boca de incendio recibe una mano de pintura dorada.



FIN DE AÑO

Cuando todos los jugadores han completado su turno y están en la sexta carta de acción, se procede a finalizar el año.

- **Avanza el marcador de año**  una posición. Si avanza al año 1915 (la inauguración de la Exposición Internacional Panama-Pacific), se procede con el final de la partida.
- Quien esté colocado primero en la carta de acción desplaza su peón a una casilla de la zona de ingresos del tablero. **Recibe el dinero indicado y también el beneficio del nuevo año.** El resto de los jugadores hacen lo mismo en riguroso orden.

BENEFICIOS DE AÑO

- **1907 (Coste de construcción = 1\$):** Haz una acción «Firmar Objetivo» u «Obtener Licencia».
- **1908 (Coste de construcción = 1\$):** Haz una acción «Materiales» o recibe 2\$ por cada edificio que ya tengas construido.
- **1909 (Coste de construcción = 2\$):** Haz una acción «Obtener Licencia» o una acción «Urbanizar» gratuita.
- **1910 (Coste de construcción = 2\$):** Haz una acción «Materiales» o recibe 3\$.
- **1911 (Coste de construcción = 3\$):** Haz una acción «Obtener Licencia», «Firmar Objetivo» o recibe 1\$ por cada edificio que ya tengas construido.
- **1915 (Coste de construcción = 3\$):** Haz una acción «Construir» o recibe 2\$.

! Recuerda que, si un jugador coge cartas de licencia u objetivo como beneficio (y no como acción), **debe rellenar la fila para dejar 3 cartas disponibles al siguiente.**

FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

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

- **Un jugador construye su octavo edificio.**

Recibe la carta de objetivo «Mejor constructor» y la añade oculta con el resto de sus cartas. El resto de jugadores que quedaran por realizar su acción, pueden hacerla y la partida termina.



- **El marcador de año llega a 1915.**

En este caso, los jugadores **no se colocan en la zona de ingresos** sino que, en orden de turno desde la sexta carta de acción, eligen el beneficio indicado en el año 1915.



! Si, con la acción de este beneficio, un jugador es el primero en construir su octavo edificio recibe la carta de objetivo «Mejor constructor».

Tras esto se pasa a puntuar. Se voltea el tablero de años para mostrar el de puntos, y los jugadores colocan su peón en la posición «0».

Cada jugador suma sus puntos de victoria(★) según estas categorías:

- **Objetivos comunes.** Todos los jugadores reciben la puntuación indicada.
- **Objetivos personales.** Desvela las cartas de objetivo de tu zona de juego y suma la puntuación recibida. Hay una explicación de todos los objetivos en la última página del manual.
- **Desarrollo.** Suma ★ o resta ★ lo indicado en la casilla de tu ficha de desarrollo.
- **Cartas de urbanismo.**
- **Dinero.** Gana 1 ★ por cada 3\$.

El jugador con más ★ es el ganador. En caso de empate, lo será, de entre ellos, el que haya construido más edificios. Si el empate persiste, se comparte la victoria.

MODO SOLITARIO: EL COMITÉ DE LOS CINCUENTA

El Comité de los Cincuenta se fundó en 1906 con el fin de gestionar la crisis del terremoto. Estaba compuesto de líderes civiles, empresarios, periodistas y políticos. ¿Serás capaz de gestionar la reconstrucción mejor que ellos?

PREPARACIÓN

- Prepara la partida de igual modo que a dos jugadores.
- **Retira del mazo de licencias las cartas de construcción subvencionada.** No se usarán en este modo de juego.
- **Añade la carta de ayuda del modo solitario** sobre las filas de licencia y objetivos municipales. Esta carta es un recordatorio de dónde colocará su peón de acción el Comité y qué cartas de la fila tomará.



Si quieres aumentar la dificultad de la partida puedes utilizar la cara azul de la carta de ayuda.

- **Bloquea la posición «1\$» del tablero de año** con un peón de acción de un color no usado. Esta posición no estará disponible en toda la partida.

Si quieres aumentar la dificultad de la partida bloquea la posición «4\$».

- **Escoge otro color para el Comité** y deja en su zona de juego sus edificios y su peón de acción.
- **Coloca su peón de acción en la posición «3\$»** y pon ese dinero en su zona de juego. Como beneficio del año 1906 toma la carta superior del mazo de licencia y la coloca en su zona de juego. Esta será la primera carta de una fila que le servirá para usar la acción «Construir».
- Coloca tu peón de acción, recibe el dinero y el beneficio de 1906.

TURNO DEL COMITÉ

Cada vez que le toca jugar al Comité, **descarta la primera carta del mazo de licencias** y coloca la peón de acción en el espacio indicado por la carta de ayuda según el valor de la carta descartada. Si el espacio está ocupado, sigue las flechas de la carta de ayuda para colocarlo en uno adyacente.

A continuación, realiza la acción del espacio indicado o, en caso de que no sea posible, la acción «Ingresos» de la parte inferior.

Ejemplo de turno:

El Comité saca la carta Amarillo 5 así que, según la carta de ayuda, coloca su peón en la casilla izquierda para realizar la acción «Construir».



ACCIONES



INGRESOS

El Comité recibe la cantidad indicada.



MATERIALES

El Comité ya empieza con todos sus edificios, así que cuando le toque realizar esta acción, haz una de «Obtener Licencia/Firmar Objetivo» como se indica a continuación.



OBTENER LICENCIA / FIRMAR OBJETIVO

Estas acciones se resuelven del mismo modo. En primer lugar revisa cuántas cartas de licencia hay en la zona de juego del Comité:

- **Si tiene 0, 1 o 2 cartas:** Toma una **carta de licencia** y colócala visible en su zona de juego, **acumulándola en una fila, de izquierda a derecha.**
- **Si tiene 3 o más cartas:** Toma una **carta de objetivo municipal** y llévala a su zona de juego boca abajo.



Cuando el Comité tenga que tomar una carta de las filas, **mira el valor de la carta superior del mazo de descarte** y revisa la carta de ayuda para saber cuál toma. En caso de que la posición que le toque esté vacía, sigue las flechas de la carta de ayuda y toma otra.



LIMPIAR

El Comité retira, **sin pagar**, una ficha de escombros que deja en su zona de juego y mueve su ficha de desarrollo un espacio hacia arriba en el tablero. A la hora de seleccionar el escombros, escoge el que haya más arriba y a la izquierda. Si no hay ninguno disponible mueve su ficha de desarrollo igualmente.



URBANIZAR

El Comité mueve su ficha de desarrollo un espacio hacia la derecha **sin pagar**.



CONSTRUIR

El Comité siempre construye gratis. Para hacerlo, selecciona la carta situada **más a la izquierda de su fila de licencias** y sigue estos pasos, en riguroso orden:

- **Busca una parcela que coincida en color** (el número no importa) y construye un edificio en el primer espacio libre (sin edificio ni escombros) siguiendo el orden de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.
- **Si no hay ningún espacio libre, selecciona el primero con escombros.** Obtiene el escombros de forma gratuita y mueve su ficha de desarrollo un espacio hacia arriba.
- A continuación, **compara los iconos de urbanismo de la carta utilizada con los de la carta superior del mazo de descartes.** Por cada icono que coincida, el Comité mueve su ficha de desarrollo un espacio a la derecha y recibe la carta de urbanismo correspondiente (puede llegar a recibir 2 cartas a la vez).
- Tras construir, descarta la carta de licencia usada.

Si no puede construir con el color de la primera carta de su fila, selecciona la segunda, luego la tercera, etc.



El Comité nunca paga por construir ni para obtener un tranvía. Para él una acción de construcción subvencionada se considera construcción normal.



Ejemplo de construcción:

La carta más a la izquierda de la fila del Comité es Amarilla, así que, como la parcela 1 Amarilla ya está ocupada, construye en la parcela 4.



FIN DE AÑO

Cuando el año cambia, el Comité siempre elige los **beneficios situados más a la derecha del tablero de año.**

PUNTUACIÓN

El Comité puntúa de la forma habitual los objetivos comunes, el desarrollo y las cartas de urbanismo. De forma especial también puntúa:

- 1 ★ por cada 4\$ en su zona de juego. *Si quieres aumentar la dificultad puede ser por cada 3\$.*
- 3 ★ fijos por cada carta de objetivo personal en su zona de juego, **ignorando el valor indicado en la carta.**

El que tenga más ★ será el ganador.



1906 SAN FRANCISCO

Autor: Perepau Llistosella

Ilustración y diseño:

Pedro Soto

Reglas: Pedro Soto

Revisión: Wishgamer

Modo solitario: Ferran Renalias (en base al solitario de «sus2010»)

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

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

OBJETIVOS MUNICIPALES



1 ★ por cada edificio construido.



3 ★ por cada pareja de edificios propios construidos adyacentemente. Ten en cuenta que un mismo edificio no puede puntuar para formar 2 parejas diferentes.

Ejemplo: Naranja puntúa 3 ★ porque el edificio en esquina solo puede usarse para formar una pareja.



2 ★ (o 3 ★ en partidas de 2 jugadores) por cada edificio construido adyacente a uno rival.



2 ★ (o 3 ★ en partidas de 2 jugadores) por cada edificio construido en esquina que esté rodeado por edificios rivales o propios.



2 ★ por cada edificio construido que no esté adyacente a otro.

! Los edificios en las parcelas «1» puntúan por este objetivo.



2 ★ por cada edificio construido en el color indicado por la parcela.



8 ★ por cada grupo de 4 edificios construidos en parcelas de color diferentes.



2 ★ por cada escombro.



2 ★ por cada carta de urbanismo de ese tipo.



9 ★ por cada grupo de 4 cartas de urbanismo diferentes.



Ganas ★ igual al número indicado en la fila naranja del tablero que coincida con tu ficha de desarrollo.



Ganas ★ igual al número indicado en la columna verde del tablero que coincida con tu ficha de desarrollo.



Compara la cantidad de edificios construidos en el color indicado, escombros retirados, o dinero que te quede con el del resto de los jugadores.



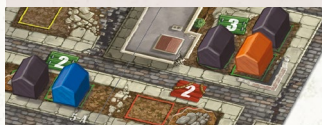
Recibe ★ según tu posición (dependiendo del número de jugadores). En caso de empate, los empatados suman los ★ de las posiciones y dividen a partes iguales (redondeando a la baja).

6/2 ★

6/4/1 ★

6/4/2/1 ★

Ejemplo de puntuación: En una partida a 3 jugadores, Negro tiene 3 edificios en terreno verde y obtiene 6 ★. Naranja y Azul empatan con 1 edificio y obtienen 2 ★ (resultado de sumar 4+1 y repartirlo a partes iguales redondeando hacia abajo).



! Si alguna de estas cartas de objetivo inicial de comparar puntuaciones no está en la zona común sino que la tienes oculta, también comparas tu cantidad de edificios, fichas de escombros o dinero con la del resto de los jugadores pero **solo tú obtienes los ★** que te correspondan según tu posición (dividiendo empates si es necesario).