



FRENCH QUARTER

1941

REGLAMENTO

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido al Barrio Francés (**French Quarter**), el corazón de Nueva Orleans! Tu viaje de fin de semana a la ciudad tiene el objetivo de pasar la mejor noche de sábado posible. Tienes tan solo ocho horas para disfrutar de sus vistas y sonidos únicos. Se dice que hay una experiencia nueva que vivir en cada esquina, ya sea su comida característica, la cultura local, las tiendas, las costumbres místicas o la animada vida nocturna.

Hay jazz en vivo allá donde vayas y Nueva Orleans es mundialmente famosa por sus artistas callejeros. ¡Son dignos de ver los desfiles de boda espontáneos, conocidos localmente como «Segundas líneas», que recorren las calles!

¿Irás a lo seguro o te dejarás llevar?

Mientras te mueves por la ciudad, tu mapa te servirá de guía y como recuerdo de tu viaje. Reuníos al final de la noche para comparar puntuaciones e intercambiar historias.

2 blocs

(con 50 hojas cada uno)



Mapa

Medidor de Segunda Línea

Marcador de puntuación

COMPONENTES



48 cartas de Acción



12 cartas de Alcalde



1 marcador de turno inicial



4 figuras de Turista



4 marcadores de Calle Cortada

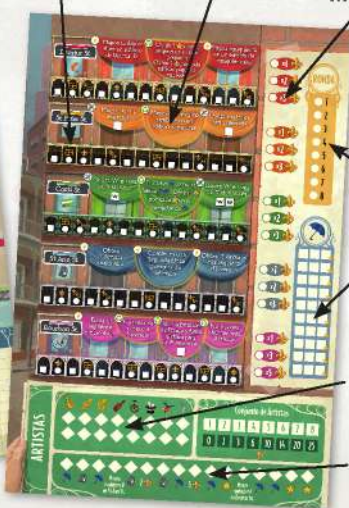


9 dados de Acción

Medidores de Actividad

Bonificaciones

Multiplicadores



Medidor de ronda

Medidor de Paraguas

Artistas

Medidor de Artistas

PREPARACIÓN

- 1 Separa las cartas de acción por tipo para formar 6 mazos. Baraja cada mazo por separado. Coloca los mazos en fila y en el centro de la mesa, boca abajo, en el siguiente orden: Caminar, Carruaje, Taxi, Tranvía, Embarcación y Socializar.

Nota: Para una partida a 2 personas, devuelve el mazo de Taxi a la caja.



- 2 Entrega a cada persona dos hojas (una de cada bloc), un lápiz (no incluido) y una figura de turista.
- 3 Forma la reserva de dados en función del número de personas en juego:

2 Personas:



3 Personas:



4 Personas:



- 4 Cada persona coloca en su mapa su figura de turista, sobre el Hotel Ama House.
- 5 Lanza un dado para determinar el punto de partida de la Segunda Línea. Cada persona rodea en su mapa el cruce que coincida con el resultado del dado.
- 6 Elegid de manera aleatoria quién comenzará la partida y dadle el marcador de turno inicial.



OBJETIVO DEL JUEGO

En **French Quarter**, seleccionarás dados de la fila de cartas para realizar acciones y viajar usando diferentes medios de transporte con distancias variables: caminando, en carruaje, en taxi, en tranvía, en una embarcación por el río o paseando mientras socializas.

Cuando te muevas por la ciudad, podrás visitar edificios y ver artistas callejeros allá por donde pases. Todas estas actividades llenarán medidores que registrarán tus experiencias con la comida, la cultura, las compras, el misticismo y la fiesta. ¡Tendrás que decidir entre obtener útiles bonificaciones o multiplicadores de puntuación!

Después de ocho horas dando vueltas por la ciudad, se compararán las puntuaciones finales de cada persona para ver quién tuvo la noche más memorable en Nueva Orleans.

SECUENCIA DE JUEGO

Una partida se compone de 8 rondas, que iréis marcando en el medidor de rondas que se encuentra en la parte superior derecha de la hoja que contiene los medidores de Actividad. Cada ronda consta de 4 fases:

- A FASE DE PLANIFICACIÓN**
- B FASE DE MOVIMIENTO**
- C FASE DE SEGUNDA LÍNEA**
- D FASE DE MANTENIMIENTO**

A. FASE DE PLANIFICACIÓN

En esta fase, quien tenga el marcador de turno inicial revela la carta superior de cada mazo y la coloca boca arriba.

Coloca la carta revelada sobre las cartas de las rondas previas, formando una pila, de manera que solo sea visible la carta recién revelada (esto no sucede en la ronda 1).

Ahora, esa misma persona lanza todos los dados de la reserva y coloca cada dado sobre la carta revelada de su mismo color.

Ejemplo: En una partida a 4 personas, Tania revela una nueva carta de cada uno de los mazos. Luego, lanza los 9 dados de la reserva y los coloca sobre las cartas del mismo color: el «2» y el «4» sobre Caminar, el «1» y el «2» sobre Carruaje, los dos «5» sobre Taxi, el «6» sobre Tranvía, el «5» sobre Embarcación y el «3» sobre Socializar.



B. FASE DE MOVIMIENTO

En esta fase, cada persona realiza su turno eligiendo 1 dado de una de las cartas de la fila.

Quien tenga el marcador de turno inicial elige en primer lugar, y luego lo hace cada persona en sentido horario. Repetid esta secuencia hasta que cada persona haya elegido 2 dados.

Tened en cuenta que hay un dado extra, por lo que siempre se quedará 1 dado sin usar.

En tu turno, elige uno de los dados disponibles de la fila. Teniendo en cuenta la carta y el dado escogidos, realiza estas

4 acciones en orden:

ACCIÓN DE CARTA > ACCIÓN DE MOVIMIENTO > ACCIÓN DE EDIFICIO > ACCIÓN DE MAPEAR

Ejemplo: Siguiendo el orden de turno, Tania elige el «3» de Socializar, Fernando el «6» de Tranvía, Dani el «2» de Carruaje y Ana el «4» de Caminar. Como queda más de un dado, siguen escogiendo en orden. Tania elige el «5» de Taxi, Fernando el «2» de Caminar, Dani el «5» de Embarcación y Ana el «1» de Carruaje. El «5» de Taxi se queda sin usar en esta ronda.

I. ACCIÓN DE CARTA

Resuelve los iconos mostrados en la carta que hayas elegido en este turno, en orden y de izquierda a derecha. Cada carta puede mostrar 1 o 2 iconos.



Paraguas: Por cada icono de Paraguas (☂), marca el siguiente recuadro vacío del medidor de Paraguas. Por cada tercer Paraguas marcado obtendrás un icono de Comodín (★) (ver Paraguas, pág. 9).

Actividades: Por cada icono de Actividad, marca el siguiente recuadro vacío del medidor de Actividad correspondiente: Comida (🌶), Cultura (🖋), Compras (💰), Misticismo (👻), o Fiesta (💃).

Por cada icono de Comodín (★), marca el siguiente recuadro vacío de un medidor de Actividad a tu elección.

Conforme vayas progresando en los medidores de Actividad, irás desbloqueando bonificaciones (🏠) y Multiplicadores de final de partida (👑) (ver Actividades, pág. 9).



Ejemplo: Ana elige el «1» de Carruaje.

La carta muestra 2 iconos: ☂👻.

Ana resuelve estos iconos en orden, por lo que primero marca el siguiente recuadro vacío del medidor de Paraguas y, a continuación, marca el siguiente recuadro vacío del medidor de Misticismo.



2. ACCIÓN DE MOVIMIENTO

Mueve tu figura de turista a otro espacio en el mapa al que puedas llegar con el método de transporte que hayas escogido en la carta de este turno.

Tu turista debe moverse a un espacio diferente, no puedes quedarte o volver a caer en el mismo espacio.

Nota: Hay 10 edificios pequeños (de la mitad de tamaño) en el mapa. Cada edificio, sea pequeño o grande, cuenta como un único espacio en el mapa.



MOVIMIENTO DE DISTANCIA

Algunos medios de transporte te permiten mover tu turista a una distancia específica en el mapa, contando desde tu espacio actual. La distancia se mide en espacios y se cuenta de manera ortogonal, nunca en diagonal.

- **Socializar:** Mover 1 espacio
- **Caminar:** Mover 1 o 2 espacios
- **Carruaje:** Mover de 1 a 3 espacios
- **Taxi:** Mover de 1 a 4 espacios

Ejemplo: Dani elige el «2» de Carruaje. El Carruaje le permite mover de 1 a 3 espacios. Decide mover su turista desde Hotel Ama House hasta Bayou Oyster Bar, que está a 2 espacios de distancia.

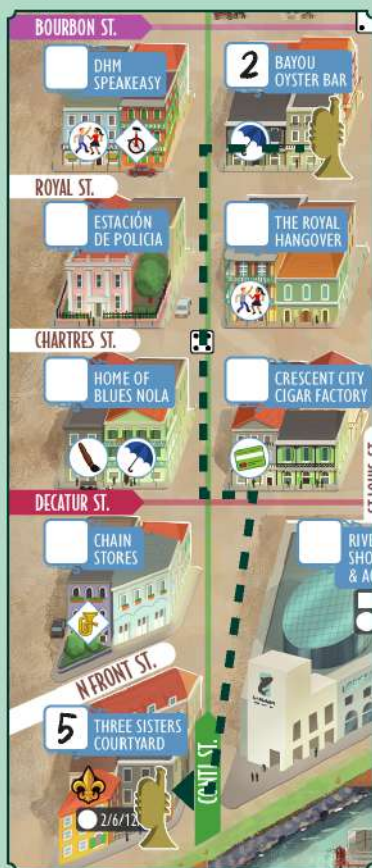


MOVIMIENTO DE DESTINO

Algunos medios de transporte te permiten mover tu turista a un destino específico en el mapa, sin tener en cuenta la distancia. En estos casos, el destino debe encontrarse en una calle en concreto. Un edificio se considera que está en todas las calles a las que esté tocando en el mapa.

- **Tranvía:** Mover a cualquier espacio de Dauphine St.
- **Embarcación:** Mover a cualquier espacio de Decatur St. o de N Front St.

Ejemplo: Dani elige el «5» de Embarcación. La Embarcación le permite mover a cualquier espacio de Decatur St. o de N Front St. Decide mover su turista desde Bayou Oyster Bar hasta Three Sisters Courtyard en N Front St.



3. ACCIÓN DE EDIFICIO

Resuelve los iconos mostrados en el edificio que estés visitando en este turno, **en orden y de izquierda a derecha**. La mayoría de edificios suelen mostrar 1 o 2 iconos:

Paraguas: Por cada icono de Paraguas (☂), marca el siguiente recuadro vacío del medidor de Paraguas. Por cada tercer Paraguas marcado obtendrás un icono de Comodín (★) (ver Paraguas, pág. 9).

Actividades: Por cada icono de Actividad, marca el siguiente recuadro vacío del medidor de Actividad correspondiente: Comida (🍔), Cultura (🎨), Compras (🛍), Misticismo (🔮), o Fiesta (🎉).

Conforme vayas progresando en los medidores de Actividad, irás desbloqueando bonificaciones (🏠) y multiplicadores de final de partida (👑) (ver Actividades, pág. 9).

Artistas: Por cada icono de Artista, marca un recuadro vacío de ese tipo de Artista en la fila superior: Saxofón (🎷), Trompeta (🎺), Tuba (🎺), Violín (🎻), Monociclo (🎪), Magia (🔮), Acróbata (🤹), o Estatua (🗿). Luego, marca el siguiente recuadro vacío del medidor de Artistas (ver Artistas, pág. 11).

Ejemplo: La turista de Ana está visitando DHM Speakeasy. Este edificio muestra 2 iconos: 🎉 🎪. Ana resuelve estos iconos en orden, por lo que primero marca el siguiente recuadro vacío del medidor de Fiesta y, a continuación, marca el recuadro vacío del Monociclo en la fila superior y el siguiente recuadro vacío del medidor de Artistas.



Edificios especiales: Cuando visites cualquiera de los 4 Courtyards, marca el círculo. En Riverwalk Shopping & Aquarium, marca el recuadro cuando lo visites por primera vez y el círculo con tu segunda visita. Estos edificios tienen efectos especiales que se resolverán durante la puntuación final (ver Edificios, pág. 8).

4. ACCIÓN DE MAPEAR

Mapea el edificio que tu turista esté visitando en este turno, escribiendo el valor del dado elegido en la casilla blanca del edificio (si está vacía).

Cuando mapeas un edificio, el valor del dado elegido **debe ser igual o tener una diferencia de +1/-1** respecto a los edificios adyacentes.

Se considera que un edificio está adyacente cuando se encuentra al lado ortogonalmente, nunca en diagonal.

Valor del Dado	Estos valores pueden estar adyacentes	Estos valores no pueden estar adyacentes

Si no puedes mapear un edificio porque el valor del dado elegido no sigue la norma de la adyacencia, o porque ya lo has mapeado previamente, obtén un icono de Paraguas en su lugar.

Ejemplo: El turista de Fernando está visitando LJ's Public House. Su dado es «2». Los únicos edificios adyacentes mapeados son Ben's Spectral Gems (3) y Two Brothers Courtyard (1), por lo que puede mapearlo con un «2». Como Cajun Jewelers (4) no está adyacente, su valor no se tiene en cuenta.



C. FASE DE SEGUNDA LÍNEA

Si cualquier persona ha elegido el dado de Socializar en esta ronda, la Segunda Línea avanza y se puntúa.

Nota: Si nadie elige el dado de Socializar, pasad directamente a la Fase de Mantenimiento.

AVANCE DE LA SEGUNDA LÍNEA

La persona que ha elegido el dado de Socializar decide en qué dirección avanza la Segunda Línea: norte, sur, este u oeste.

Ahora, todo el mundo hace avanzar su Segunda Línea en su propio mapa, dibujando una línea que vaya desde el cruce actual hasta el siguiente cruce, en la dirección escogida.

- La primera vez que la Segunda Línea avanza, comienza en el cruce del número rodeado en la preparación de la partida. Después de esto, continuará desde el último cruce al que haya llegado.
- La Segunda Línea puede avanzar por las calles con nombre, pero también por los 4 bordes del mapa. Sin embargo, no podrá avanzar por los callejones entre las parejas de edificios pequeños.
- La Segunda Línea solo puede avanzar por donde todavía no haya pasado. Es decir, puede cruzarse de manera transversal en puntos por donde ha pasado, pero no puede avanzar por un tramo que ya ha recorrido.



Ejemplo: Tania ha activado el avance de la Segunda Línea. Ahora mismo se encuentra en el cruce de Bourbon St. con Saint Peter St. Tania anuncia que avanzará hacia el este. Cada persona, en su propio mapa, debe avanzar la Segunda Línea hacia el este, de manera que llegue hasta el cruce de Bourbon St. con St Ann St.



PUNTUACIÓN SEGUNDA LÍNEA

Una vez la Segunda Línea ha avanzado, todo el mundo tiene que puntuarla.

Cada persona cuenta cuántos edificios mapeados en su mapa están tocando la Segunda Línea. Por cada edificio, marca el siguiente recuadro vacío en el medidor de Segunda Línea.

Ten en cuenta las siguientes reglas y restricciones para puntuar la Segunda Línea:

- Debes marcar los recuadros del medidor de Segunda Línea en orden, de izquierda a derecha, y las filas de una en una, empezando por la superior.
- Al marcar el último recuadro de cada fila obtendrás un icono de Paraguas. Resuelve los iconos de Paraguas una vez hayas terminado de puntuar la Segunda Línea.
- Cada edificio que toque la Segunda Línea se cuenta solo una vez, aunque lo esté tocando por varios lados. Cuando tengas que puntuar de nuevo la Segunda Línea, vuelve a contar todos los edificios aunque sean de rondas anteriores.

Ejemplo: La Segunda Línea avanza por cuarta vez. En el mapa de Fernando, hay 3 edificios mapeados que están tocando la Segunda Línea: Roux the Day Tavern, Brush & Brew Pub y LJ's Public House. Por lo tanto, Fernando marca 3 recuadros en su medidor de Segunda Línea.



D. FASE DE MANTENIMIENTO

En esta fase, todo el mundo termina la ronda actual y el marcador de turno inicial pasa a la persona de la izquierda. Devuelve los dados a la reserva y marca la siguiente casilla de ronda.

FIN DE LA PARTIDA

Una vez finaliza la octava ronda, la partida termina. Es el momento de comparar la puntuación final. Para determinar esta puntuación, cada persona revisa los puntos obtenidos y los anota en sus hojas:

PUNTUACIÓN FINAL - ACTIVIDADES

Anota la puntuación obtenida en los cinco medidores de Actividad. Por cada Actividad, su puntuación será igual al número de edificios mapeados en la calle indicada en el medidor, multiplicado por el multiplicador más alto marcado en ese medidor de Actividad.



Comida: Puntúa el número de edificios mapeados en **Decatur St.** multiplicado por el multiplicador más alto marcado en el medidor de Comida.

Si has desbloqueado la bonificación «B», obtén 1 punto adicional por cada edificio pequeño mapeado (ver Bonificaciones, pág. 10).



Cultura: Puntúa el número de edificios mapeados en **St Peter St.** multiplicado por el multiplicador más alto marcado en el medidor de Cultura.



Compras: Puntúa el número de edificios mapeados en **Conti St.** multiplicado por el multiplicador más alto marcado en el medidor de Compras.

Si has desbloqueado la bonificación «B», obtén 1 punto adicional por cada Comodín marcado en el medidor de Paraguas (ver Bonificaciones, pág. 10).



Misticismo: Puntúa el número de edificios mapeados en **St Ann St.** multiplicado por el multiplicador más alto marcado en el medidor de Misticismo.



Fiesta: Puntúa el número de edificios mapeados en **Bourbon St.** multiplicado por el multiplicador más alto marcado en el medidor de Fiesta.

Nota: Si no has marcado al menos el multiplicador x1, tu multiplicador será x0 y el número de edificios mapeados no te otorgará ningún punto.

A los puntos por bonificaciones no les afectan los multiplicadores.

Un edificio se considera que pertenece a todas las calles a las que toca, por lo que puede otorgarte puntos por varios medidores de Actividad.



PUNTUACIÓN FINAL - SEGUNDA LÍNEA

Anota el total de puntos obtenido por la Segunda Línea.

Tu puntuación es igual al número total de recuadros marcados en el medidor de Segunda Línea.

Este medidor tiene 60 recuadros, por lo que ese será el máximo de puntos que podrás obtener por la Segunda Línea.

PUNTUACIÓN FINAL - EDIFICIOS

Anota el total de puntos obtenido por los edificios. Hay 3 tipos de edificio con efectos que te permitirán obtener puntos:

Tiendas de Souvenirs (gift shop):

Si has mapeado ambos edificios, obtén puntos igual a la suma de ambos valores mapeados.



Patios (courtyard):

Si has visitado 1/2/3/4 de estos edificios, obtén 2/6/12/20 puntos (por ejemplo, si visitas 3 obtienes 12 puntos).



Riverwalk Shopping & Aquarium:

Si has visitado este edificio dos veces, obtén 8 puntos.



PUNTUACIÓN FINAL - ARTISTAS

Anota el total de puntos obtenido por los Artistas.

Puntúa ambos conjuntos de Artistas, teniendo en cuenta cuántos recuadros **has marcado de cada una de las dos filas**. Una fila completa está compuesta de 8 Artistas diferentes.

Añade también los puntos adicionales obtenidos por el medidor de Artistas.



PUNTUACIÓN FINAL - TOTAL

Quien haya obtenido más puntos gana la partida.

En caso de empate, la persona empatada con más puntos conseguidos por la Segunda Línea será quien gane.

Si persiste el empate, las personas empatadas comparten la victoria.

Ejemplo: Dani suma el total de puntos al final de la partida.

Por las Actividades, obtiene 42 puntos: 16 por Comida (8x2), 4 por Cultura (4x1), 5 por Compras (2x0 más 5 puntos por la bonificación), 14 por Misticismo (7x2) y 3 por Fiesta (3x1).

Por la Segunda Línea, obtiene 18 puntos al haber marcado 18 recuadros en el medidor de Segunda Línea.

Por los edificios, obtiene 37 puntos: 20 por visitar los 4 Patios, 9 por los valores «5» y «4» de ambas Tiendas de Souvenirs y 8 por haber visitado Riverwalk Shopping & Aquarium dos veces.

Por los Artistas, obtiene 16 puntos: 14 por haber marcado 6 Artistas en la fila superior, 0 por haber marcado solo 1 Artista en la fila inferior y 2 por el medidor de Artistas.

La puntuación final de Dani es de 113 puntos.

PARAGUAS

Puedes obtener iconos de Paraguas por acciones de carta, acciones de edificio, acciones de mapear y por marcar recuadros en el medidor de Artistas y en el medidor de Segunda Línea.

Cuando obtengas un icono de Paraguas, marca el siguiente recuadro vacío del medidor de Paraguas.

El medidor de Paraguas tiene 30 recuadros. Debes marcar los recuadros del medidor de Paraguas **en orden, de izquierda a derecha**, y las filas de una en una, empezando por la superior.

Cuando marques un recuadro normal no sucede nada, pero cuando marques un recuadro con un icono de Comodín, obtienes un Comodín para usar inmediatamente en cualquier medidor de Actividad.

Una vez hayas marcado los 30 recuadros de Paraguas, no sucederá nada cuando obtengas iconos adicionales de Paraguas.

Ejemplo: Ana obtiene dos iconos de su acción de carta:

Primero, marca 1 recuadro en el medidor de Paraguas.

A continuación, como el recuadro marcado tiene 1 icono de Comodín, decide usarlo en el medidor de Compras.

Por último, marca 1 recuadro en el medidor de Comida.



ACTIVIDADES

Puedes obtener iconos de Actividad por acciones de carta, acciones de edificio y por marcar recuadros en el medidor de Artistas y en el medidor de Paraguas.

Cuando obtengas un icono de Actividad, marca el siguiente recuadro vacío del medidor de Actividad correspondiente. Cuando obtengas un icono de Comodín, puedes marcar un recuadro de cualquier medidor de Actividad.



Cada medidor de Actividad tiene 14 recuadros. Debes marcar los recuadros **en orden, de izquierda a derecha**.

Una vez hayas marcado los 14 recuadros, no sucederá nada cuando obtengas iconos adicionales de esa Actividad.

Cuando marques un cuadrado no sucederá nada. Cuando marques un círculo, obtienes una bonificación o un multiplicador, dependiendo de lo que muestre el icono.

Bonificación (🏠):

Marca la bonificación situada más a la izquierda que esté sin marcar todavía.

Las bonificaciones pueden ser instantáneas (⚡), permanentes (🌱) o de un solo uso (🌟).

Multiplicador (🌟):

Marca el multiplicador situado más arriba que esté sin marcar todavía.

Los multiplicadores incrementan tu puntuación por los edificios mapeados que estén en la calle correspondiente a ese medidor de Actividad.

Si el círculo marcado muestra ambos iconos, separados por una barra (🏠⚡), debes elegir entre obtener una bonificación o un multiplicador (nunca ambos).

Ejemplo: Fernando marca un círculo en el medidor de Cultura (🎨) que muestra ambos iconos. Elige la bonificación, por lo que marca la situada más a la izquierda. Esta bonificación es de un solo uso y se utiliza para incrementar la distancia de movimiento en +1 o +2.

BONIFICACIONES

Cada medidor de Actividad tiene 3 o 4 bonificaciones que pueden ser desbloqueadas al progresar en el medidor de Actividad.

Las bonificaciones de cada medidor de Actividad deben ser desbloqueadas en orden, de izquierda a derecha (primero la A, luego la B, después la C y finalmente la D).

Las bonificaciones pueden ser **instantáneas** (⚡), **permanentes** (🌿), o de **un solo uso** (🎫). Estas últimas pueden usarse en cualquier momento una vez desbloqueadas.

MEDIDOR DE COMIDA

Bonificación A (⚡): Mapea 1 edificio en Decatur St. con el valor del dado de tu elección, siguiendo las reglas de adyacencia.

Bonificación B (🌿): Cuando mapees un edificio pequeño, obtén un icono de Comodín. Al final de la partida, obtén 1 punto adicional por cada edificio pequeño mapeado.

Bonificación C (⚡): Mapea 1 edificio de cualquier calle con el valor del dado de tu elección, siguiendo las reglas de adyacencia.

MEDIDOR DE CULTURA

Bonificación A (🎫): Cuando muevas tu turista, puedes incrementar su distancia de movimiento en +1 o +2. Esto puede añadirse a cualquier acción de movimiento, incluyendo el Tranvía y la Embarcación. Marca el ☐ después de usar la bonificación.

Bonificación B (🌿): Cuando realices una acción de mapear, puedes mapear un edificio adyacente a este con el mismo valor del dado, siguiendo las reglas de adyacencia. Puedes mapear el edificio adyacente incluso si no puedes mapear el primer edificio. No obtengas un icono de Paraguas si no puedes o no quieres utilizar esta bonificación.

Bonificación C (🎫): Cuando elijas un dado, puedes usar las acciones de carta y movimiento de otra de las cartas reveladas en su lugar. Debes usar la misma carta para ambas acciones. Marca el ☐ después de usar la bonificación.

MEDIDOR DE COMPRAS

Bonificación A (🎫): Cuando mapees un edificio, puedes escribir una «W» en vez del valor del dado. Marca el ☐ después de usar la bonificación.

Bonificación B (🌿): Cuando obtengas un icono de Paraguas, obtén un icono adicional de Paraguas (es decir, marca **2 recuadros en el medidor de Paraguas**). Al final de la partida, obtén 1 punto adicional por cada icono de Comodín marcado en el medidor de Paraguas.

Bonificación C (🎫): Cuando mapees un edificio, puedes escribir una «W» en vez del valor del dado. Esta bonificación tiene 2 usos. Marca un ☐ después de cada uso de esta bonificación.

Nota: «W» no es un valor numérico, por lo que puede estar adyacente a cualquier número en el mapa. Los edificios con «W» cuentan como edificios mapeados. Si has mapeado una Tienda de Souvenirs con «W», cuenta como si fuera cero a la hora de puntuar.



MEDIDOR DE MISTICISMO

Bonificación A (⚡): Obtén 1 icono de Artista a tu elección.

Bonificación B (⚡): Comienza una Segunda Línea personal, partiendo de cualquiera de los otros puntos de inicio. Cuando avance la Segunda Línea pública, podrás avanzar también tu Segunda Línea personal en la dirección a tu elección, siguiendo la regla de avance. A la hora de puntuar la Segunda Línea, cuenta todos los edificios mapeados que estén tocando, al menos, una de las dos Segundas Líneas de tu mapa.

Bonificación C (⚡): Obtén 2 iconos de Artista a tu elección. Debes elegir 2 iconos diferentes.





MEDIDOR DE FIESTA

Nota: Las bonificaciones del medidor de Fiesta son realmente efectos negativos que te afectarán a lo largo de la partida. Esto se debe a que puedes llegar a obtener un x5 en los multiplicadores de Bourbon St., por lo que merece la pena el riesgo.

Bonificación A (⚡): Tacha el siguiente círculo del medidor de Cultura (X). Cuando alcances ese círculo, sáltatelo y no obtengas ni la bonificación ni el multiplicador.

Bonificación B (♻️): Cuando muevas tu turista con el movimiento de Caminar, solo mueves 1 espacio.

Bonificación C (♻️): Al final de tu turno, coloca tu turista en la Estación de Policía. Luego, lanza un dado y escribe el valor del dado en el de esta bonificación. Cuando elijas un dado con este valor, sáltate la acción de mapear y obtén un icono de Paraguas en su lugar.

Bonificación D (♻️): No puedes obtener más iconos de Artista. Cuando vayas a obtenerlos, ignóralos.

ARTISTAS

Puedes obtener iconos de Artista por acciones de edificio y por bonificaciones desbloqueadas en los medidores de Actividad.

Cuando obtengas un icono de Artista, marca el recuadro del icono correspondiente en la fila superior o, si ya estuviera marcado, en la fila inferior. Luego, marca el siguiente recuadro vacío del medidor de Artistas.

Hay 8 tipos de Artista, y cada Artista tiene dos recuadros: 1 en la fila superior y 1 en la fila inferior.

Una vez hayas marcado los 2 recuadros de un tipo de Artista, no sucederá nada cuando obtengas iconos adicionales de ese tipo de Artista.



El medidor de Artistas tiene 16 recuadros. Todos los iconos de Paraguas, de Actividad y acciones de mapear adicionales que obtengas en este medidor se resuelven inmediatamente.

Las acciones de mapear de este medidor afectan a edificios de determinadas calles, pero funcionan como una acción normal de mapear.

Ejemplo: Tania ha obtenido su primer icono de mago (♩). Marca el recuadro del icono correspondiente en la fila superior, y marca también el siguiente recuadro vacío del medidor de Artistas. Esto le permite mapear un edificio de Saint Ann St., por lo que mapea Beignet Café con un «3».

VARIANTE ALCALDE

El alcalde Carly está organizando una fiesta privada, ¡pero a ti no te ha invitado!

VARIANTE ALCALDE - PREPARACIÓN

Baraja todas las cartas de Alcalde para formar un mazo y colócalo al lado del resto de mazos, boca abajo. Dale a cada persona un marcador de Calle Cortada.

VARIANTE ALCALDE - CÓMO SE JUEGA

Durante cada Fase de Planificación, cuando reveles la carta superior de cada mazo, revela también la carta superior del mazo de Alcalde.

Si la carta incluye el nombre de una calle, esa calle estará cortada durante toda la ronda. Cada persona deberá colocar su marcador de Calle Cortada en esa calle como recordatorio.

Cuando una calle está cortada se aplican las siguientes restricciones:

Turistas: No pueden visitar ningún edificio de la calle cortada. Sí pueden moverse a través de esos edificios.

Segunda Línea: No se puede dibujar para avanzar por esa calle. Sí puedes avanzar de manera perpendicular a esa calle. Esto se aplica a la Segunda Línea pública y a la personal.

Ejemplo: La carta de Alcalde de la derecha es la revelada en la Fase de Planificación. Esto significa que ningún turista puede visitar edificios en ST Ann St. y que ninguna Segunda Línea puede avanzar por ella.



VARIANTE ALCALDE - ACLARACIONES

Hay algunas bonificaciones que permiten mapear edificios aparte del visitado. Estas bonificaciones ignoran las restricciones de las Calles Cortadas.

Si tus únicas opciones para mover tu turista implican visitar un edificio de la calle cortada, no podrás moverlo. Sáltate tu acción de movimiento, acción de edificio y acción de mapear, y obtén 1 icono de Paraguas en su lugar.

Los iconos que aparecen en las cartas de Alcalde solo son relevantes en el modo solitario.

MODOSOLITARIO

Estás visitando Nueva Orleans durante las vacaciones pero, con la gran afluencia de turistas, los medios de transporte de la ciudad están colapsados.

Entre los cortes de las calles y las pocas opciones de transporte, moverte por la ciudad va a ser una auténtica odisea.

MODOSOLITARIO - PREPARACIÓN

Sigue la preparación de una partida a varias personas con la variante alcalde incluida. Toma una hoja de cada, el alcalde Carly no necesita ninguna. Usa la reserva de dados para 2 personas y devuelve las cartas de Taxi a la caja.

MODOSOLITARIO - CÓMO SE JUEGA

El modo solitario utiliza la variante alcalde y tienes que añadir las siguientes reglas:

Fase de Movimiento: El alcalde Carly y tú realizáis dos turnos, de manera alterna (A, B, A, B). Si la carta de Alcalde revelada muestra el icono (🚗), el alcalde Carly juega primero. Si no, tú realizas el primer turno.

En tu turno, elige 1 dado de una de las cartas de la fila, como en una partida a varias personas.

En los turnos del alcalde Carly, comprueba el orden de prioridad de la carta de Alcalde revelada. Siguiendo el orden de arriba abajo, toma el dado de la carta correspondiente que todavía esté disponible y colócalo sobre la carta de Alcalde. Ese dado ya no estará disponible para ti.

Fase de Segunda Línea: La Segunda Línea avanza si se ha elegido el dado de Socializar en esta ronda. No importa quién haya elegido el dado, serás tú quien siempre elija la dirección del avance de la Segunda Línea.

MODOSOLITARIO - PUNTUACIÓN

Cuando la partida termine, calcula tu puntuación total y compárala con la siguiente tabla para saber qué tal lo has hecho:

Puntuación	Valoración
≤ 74	Apenas podrías llamar a eso un viaje de negocios.
75-99	Viaje para todos los públicos, agradable y ya.
100-124	Has hecho un viaje inolvidable.
125-149	Tienes lagunas del viaje, eso es que te lo has pasado bien.
150-174	¡Has dirigido la Segunda Línea!
175-199	¡Te han dado la llave de la ciudad!
≥ 200	¡Te han nombrado alcalde de Nueva Orleans!



RECORDATORIOS

- Si el color de los dados resulta un problema, puedes asignar los dados de manera aleatoria a cada carta. Eso sí, asegúrate de usar la distribución de cada carta en función del número de personas (por ejemplo: en una partida a **3 personas, 2 dados en la carta Caminar y 1 dado en cada una de las demás cartas**).
- Los iconos siempre se resuelven en orden de izquierda a derecha. Todos los iconos deben resolverse por completo, incluyendo cualquier efecto o bonificación que haya que activar, antes de pasar al siguiente icono.
- A los puntos obtenidos por las bonificaciones del medidor de Comida y del medidor de Compras no les afectan los multiplicadores de esos medidores.
- Se considera que un edificio pertenece a todas las calles que está tocando en **el mapa. Todos los edificios grandes tocan 4 calles y todos los edificios pequeños tocan 3 calles.**
- Los valores de los dados no hacen bucle. Es decir, el «1» y el «6» **no se consideran consecutivos para la regla de la adyacencia a la hora de mapear edificios.**
- Cada edificio mapeado se cuenta solo una única vez para puntuar por la Segunda Línea, aunque la Segunda Línea toque el edificio por varios lados.
- Usar la bonificación de +1/+2 a la distancia de movimiento con el Tranvía o la Embarcación significa que primero mueves tu turista a un edificio de la calle correspondiente de la manera habitual, y luego mueves esos 1 o 2 espacios adicionales, incluso fuera de esa calle.
- El trazado de la Segunda Línea pública debe ser idéntico en los mapas de todo el mundo. La Segunda Línea personal, sin embargo, es única para cada persona. Ambas pueden avanzar **en paralelo, pero no resultaría lo óptimo para puntuar.**
- Visitar un edificio significa que tu turista se ha detenido allí. Mapear un edificio significa que has escrito el valor del dado, siguiendo la regla de adyacencia.
- La variante alcalde es opcional en una partida a varias personas, pero obligatoria en el modo solitario.

CRÉDITOS EDICIÓN EN INGLÉS

Diseño de juego: Matt Riddle, Ben Pinchback, y Adam Hill

Ilustraciones: Marlies Barends

Ilustración de portada: Snow Conrad (Matt Paquette & Co.)

Diseño Gráfico: Matt Paquette & Co. y Aaron Wood

Edición: Dustin Schwartz

Pruebas: Jackson Butler, Zach Church, Jonathan Errington, Tim George, Michael Hatke, Ryan Horricks, Mitch Keddee, Ben Kirkpatrick, Olivier Malbrec, Kevin Ngo, Mark Patoka, Chrissy Peske, Mike Petty, Sarah Reed, Will Reed, Daniel Sawade, Steven Sites y Alys Weisenberger

© 2023 Motor City Gameworks.
Todos los derechos reservados.



CRÉDITOS EDICIÓN EN ESPAÑOL

Dirección editorial: Álex Garcigregor

Traducción: Sergio Pérez

Revisión: Llubí

Maquetación: Paola Prieto y Jaime Wah

TRANJIS GAMES, S.L. (B-87478038)
Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

tranjisgames.com     @tranjisgames



EXPANSIÓN TURISMO

INTRODUCCIÓN

La expansión Turismo incluye objetivos ocultos. Cada persona recibe una carta de Vacaciones que representa el itinerario de su viaje. Estos objetivos ocultos otorgan puntos adicionales si mapeas edificios específicos.

COMPONENTES

- 12 cartas de Vacaciones
- 2 figuras de Turista



PREPARACIÓN

Baraja las 12 cartas de Vacaciones y entrega 1 a cada persona. Devuelve las cartas restantes a la caja, sin mostrarlas.

CÓMO SE JUEGA

Cada carta de Vacaciones tiene una lista con 4 edificios. Debes mapear esos edificios para cumplir con el objetivo oculto. Puedes mirar tu carta de Vacaciones en cualquier momento, pero debes mantenerla en secreto.

La mayoría de objetivos ocultos no necesitan unos valores específicos para cada edificio, pero hay otros que sí (por ejemplo: que todos los valores sean iguales o diferentes). Debes seguir las reglas de adyacencia a la hora de mapear los edificios.

Al final de la partida, si has completado tu objetivo oculto obtendrás 8 puntos. Si no lo cumples, no recibes puntos.

Ejemplo: Ana recibió la carta de Vacaciones Mardi Gras. Este objetivo oculto consiste en mapear Coop's Bead Emporium, DHM Speakeasy, Bloody Mary's y French Market. Ana ha podido mapear los 4 edificios, por lo que obtiene 8 puntos.

REFERENCIA RÁPIDA

A. FASE DE PLANIFICACIÓN

Revela la carta superior de cada mazo, lanza la reserva de dados y coloca cada dado sobre su carta correspondiente.

B. FASE DE MOVIMIENTO

Cada persona realiza su turno eligiendo 1 dado de una de las cartas **de la fila**. **Quien tenga el marcador de turno inicial elige en primer lugar**, y luego lo hace cada persona en sentido horario. Repetid esta secuencia hasta que cada persona haya elegido 2 dados. Teniendo en cuenta la carta y el dado escogidos, realiza estas 4 acciones en orden:

1. ACCIÓN DE CARTA

Resuelve los iconos mostrados en la carta elegida.

2. ACCIÓN DE MOVIMIENTO

Mueve tu turista a otro edificio al que puedas llegar con el medio de transporte de la carta elegida.

3. ACCIÓN DE EDIFICIO

Resuelve los iconos mostrados en ese edificio.

4. ACCIÓN DE MAPEAR

Escribe el valor del dado elegido en ese edificio, siempre que sea igual o tenga una diferencia de +1/-1 respecto a los edificios adyacentes.

C. FASE DE SEGUNDA LÍNEA

Si alguien ha elegido el dado de Socializar, esa persona decide en qué dirección avanza la Segunda Línea (norte, sur, este u oeste). Todo el mundo hace avanzar su Segunda Línea en su propio mapa, dibujando una línea que vaya desde el cruce actual hasta el siguiente cruce, en la dirección escogida. Cada persona cuenta cuántos edificios mapeados en su mapa están tocando la Segunda Línea. Por cada edificio, marca el siguiente recuadro vacío en el medidor de Segunda Línea.

D. FASE DE MANTENIMIENTO

El marcador de turno inicial pasa a la persona de la izquierda, se devuelven todos los dados a la reserva y comienza una nueva ronda.

REFERENCIA DE ICONOS

