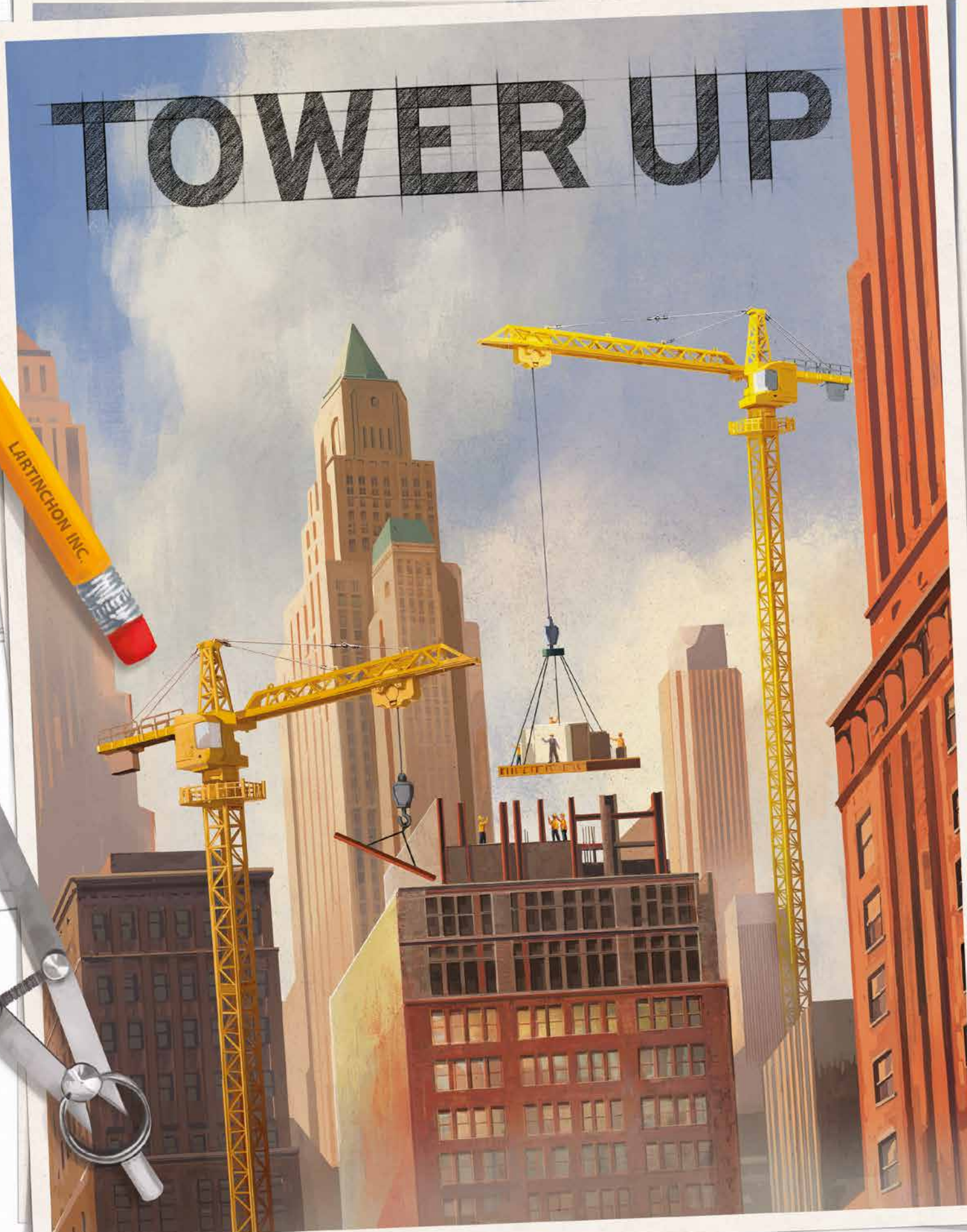


TOWER UP



LARTINCHON INC.

monolith

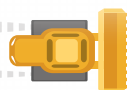
✦ GRÉGOIRE LARGEY
FRANK CRITTIN
SÉBASTIEN PAUCHON

✦ NADÈGE CALEGARI
LAURENT ESCOFFIER
GEOFFREY STEPPOURENKO

La expansión del centro de la ciudad está en pleno apogeo. Diriges una de las empresas encargadas de la construcción de rascacielos: ¡nuevos edificios, subvenciones de urbanismo y, si todo va bien, la riqueza están a tu alcance!

Sin embargo, el plan urbanístico es restrictivo: al construir un edificio nuevo, debes participar en la construcción de todos los edificios adyacentes. Y eso no es todo, ya que el ayuntamiento es estricto en otro aspecto, esta vez estético: ¡dos edificios adyacentes nunca pueden ser del mismo color!

Como no eres la única empresa implicada, es probable que la competencia sea feroz. Para superar a tus oponentes y ganar la partida, planifica tus construcciones con cuidado, aprovecha las oportunidades y deja la menor cantidad de opciones posibles a tus competidores.



CRÉDITOS EDICIÓN ORIGINAL

Diseño de juego
Frank Crittin, Grégoire Largey,
Sébastien Pauchon

Gestor de proyecto
Chloé Girodon

Edición
Sébastien Pauchon

Ilustraciones
Laurent Escoffier,
Geoffrey Stepourenko,
Nadège Calegari

Diseño gráfico y maquetación
Laurent Escoffier,
Sébastien Pauchon,
Nadège Calegari

Gestor de producción
Benoit Stella (Synergy Games)

Traducción y revisión al español
Xiomara Imanoni y Francisco Javier
Esteban para The Geeky Pen

CRÉDITOS EDICIÓN EN ESPAÑOL

Dirección Editorial
Álex Garcigregor

Revisión
Sergio Pérez

Maquetación
Paola Prieto

Agradecimientos

Los autores y el editor desean dar las gracias a los numerosos probadores y, en especial, a Sylvie, Louise, Anne, Jules, Catherine, Salomé, Nathan, Ismaël, Marc-Antoine, Laurent, Nini, Stéphanie, Joanne, Géraldine, Serge, Attila, Nath, Sébastien, Arnaud, Kate, Marie-Adeline, Michaël, Aikin, Malcolm, Djé, Léo, Steve, el equipo de Tour de Play y el trío de *On Joues-Tu ?*, así como a todos los olvidados por la historia... y, por último, un agradecimiento especial a Vincent Dutrait.



monolith

©2024 MONOLITH BOARD GAMES
153 Boulevard Haussmann
75008 Paris - Francia



©2025 TRANJIS GAMES S.L.,
(B-87478038) Calle Clavo 14, 28522,
Rivas Vaciamadrid, Madrid, España
tranjisgames.com @tranjisgames



OBJETIVO DEL JUEGO

Reunir los materiales de construcción adecuados y colocar tus 10 tejados de forma óptima.
¡Quien acumule más millones gana!

ESTRATEGIA

Hay tres fuentes de ingresos en el juego. Para optimizarlas, debes:

- Colocar tus tejados en edificios **altos**;
- Alcanzar **rápidamente** los tres objetivos de urbanismo;
- Conseguir que tus tejados sean visibles en la parte superior de la **mayor cantidad** de edificios posibles.

Pero coordinar todo no será tan sencillo, así que tendrás que encontrar el mejor equilibrio entre estos tres aspectos.



COMPONENTES

Leer antes de la primera partida

1 TABLERO



Anverso (3-4 personas)



Reverso (2 personas)

El tablero muestra el centro de la ciudad dividido en 5 barrios. El anverso del tablero se utiliza para partidas a 3 o 4 personas, mientras que el medio tablero del reverso se utiliza para partidas a 2 personas.



En el tablero, se ven varias obras de construcción cuadradas conectadas por una red de calles blancas. Dos obras conectadas directamente se denominan **vecinas** o **adyacentes**.

120 PISOS en 4 colores



Los pisos se apilan para construir los edificios del juego.

40 TEJADOS



Cada persona tiene un color de tejado. Se utilizan para indicar tu presencia en un edificio, **sin importar en qué piso esté tu tejado.**

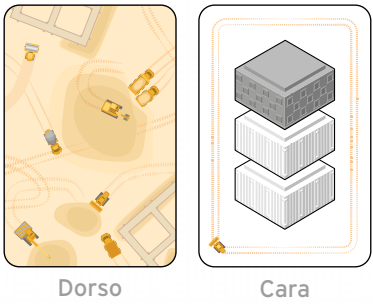
4 TABLEROS personales

Se utilizan para seguir el progreso de tus ganancias a lo largo de la partida.



Según los objetivos de urbanismo que consigas, también puedes colocar 1 ficha de bonificación de cada tipo en el lado derecho.

44 CARTAS de reserva



Las cartas de reserva te permiten tomar pisos de la reserva y añadirlos a tu reserva personal.

10 CARTAS de objetivo

Estas cartas muestran los requisitos de urbanismo actuales y te permiten obtener bonificaciones durante la partida en forma de fichas de bonificación.



3 de estas cartas son cartas de INICIO. Pueden identificarse por la esquina inferior derecha con una **S**.

12 FICHAS de bonificación

Hay 3 formas y 3 valores diferentes (7-5-3 millones).

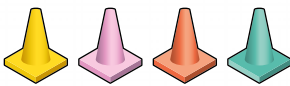


16 MARCADORES de máquina



Estos marcadores se colocan en los tableros personales; cada uno tiene su propia fila.

4 MARCADORES de cono



Estos marcadores se utilizan para indicar la bonificación de los *tejados visibles* al final de la partida.

PREPARACIÓN

- 1 Coloca el tablero en el centro de la mesa.
! Para 2 personas, dobla el tablero y coloca la mitad del reverso entre ambas personas.

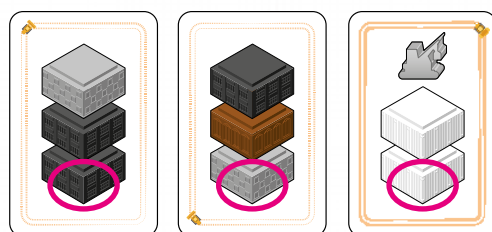


- 2 Coloca junto al tablero el contenedor con los pisos ordenados según su color.



- 3 - Baraja todas las cartas de reserva en un mazo y colócalo en el espacio a la izquierda del contenedor.
 - Revela 3 cartas y colócalas boca arriba en el soporte; este es el mercado.

- 4 Coloca 3 pisos iniciales en el tablero, según indican las cartas del mercado:
 - Toma un piso del color que aparece en la parte inferior de cada carta.
 - Coloca estos pisos en 3 obras de construcción de tu elección (en cualquier lugar del tablero).



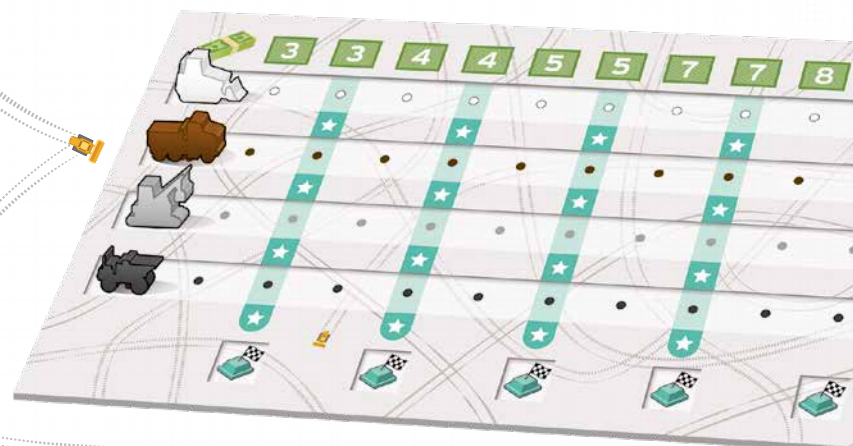
En este ejemplo, colocarías 1 piso negro, 1 piso gris y 1 piso blanco como pisos iniciales.



Si el piso que aparece en la parte inferior de la carta es multicolor, puedes tomar el color que prefieras.

Atención: Dos pisos del mismo color nunca pueden estar adyacentes (unidos por una calle).

- 5 - Toma un tablero personal y colócalo delante de ti.
 - Coloca 1 marcador de máquina de cada color en el primer espacio de la fila correspondiente.
 - Toma los 10 tejados del mismo color que tu tablero.
 - Toma el marcador de cono del mismo color y colócalo con tus tejados.





6

Para la primera partida, coloca las cartas de INICIO (S) boca arriba en el tablero, en los lugares previstos para ello.



Una vez te familiarices con el juego, puedes tomar 3 cartas de objetivo al azar de las 10 disponibles.

Solo necesitas 3 cartas de objetivo por partida. Devuelve las cartas que no utilices a la caja.

Encontrarás los detalles de cada carta al final del reglamento.

7

Coloca las fichas de bonificación en los espacios previstos, según su forma y valor.

- Para 3 personas, no coloques una ficha de 3 millones de cada tipo.



- Para 2 personas, coloca solo la ficha de 7 millones y una de 3 millones de cada tipo, como se muestra en el tablero.

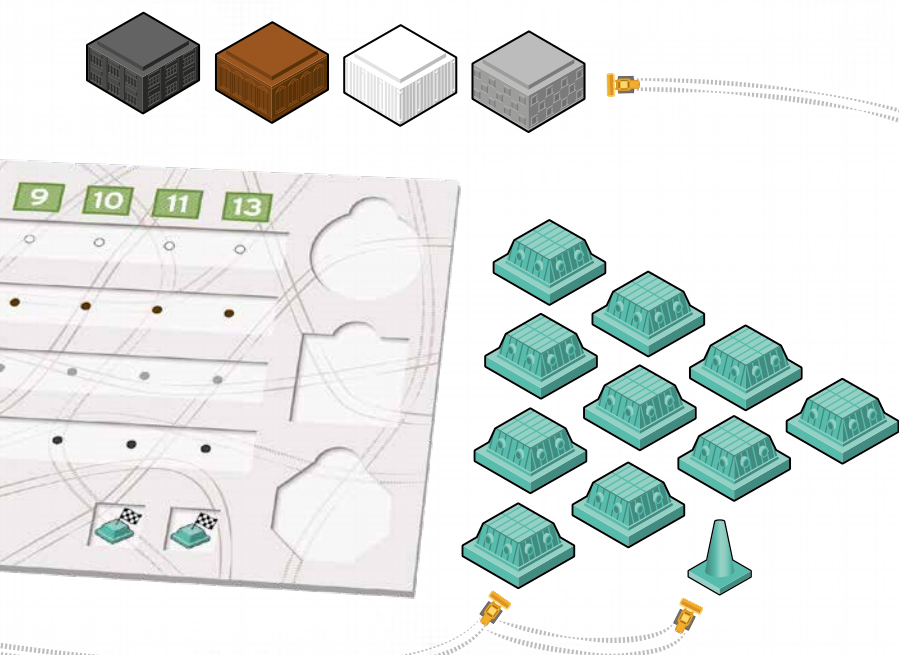


8

Toma 1 piso de cada color y colócalos delante de tu tablero. Esta es tu reserva inicial.

9

¡Ya está todo listo!
Quien viva en el piso más alto será quien comience la partida.





TURNO DE JUEGO

La partida se juega en sentido horario, a partir de quien comience la partida. En tu turno, debes realizar **una** de las dos acciones posibles:

TOMAR 1 CARTA



CONSTRUIR 1 EDIFICIO NUEVO

LUEGO

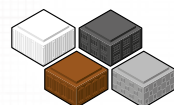
COLOCAR 1 TEJADO

LUEGO

PUNTUAR

TOMAR 1 CARTA

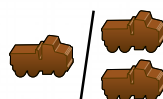
Elige una carta del mercado, descártala en el hueco previsto para ello a la derecha del contenedor y recibe lo que se muestre en ella. Revela de inmediato una nueva carta para rellenar el mercado.



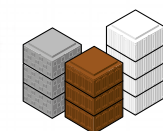
- Cada piso que aparece en la carta añade un piso de ese color a tu reserva.



- Un piso multicolor es un comodín que te permite tomar un piso del color que desees.

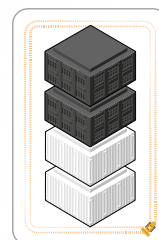


- 1 o 2 marcadores permiten avanzar tu marcador del color correspondiente 1 o 2 espacios en tu tablero personal.

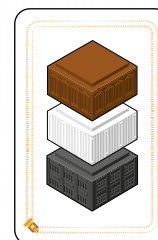


- Atención: Al final de tu turno, no puedes tener más de 10 pisos en tu reserva. Si esto sucede, devuelve los pisos de tu elección al contenedor hasta tener 10.

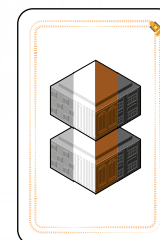
EJEMPLOS



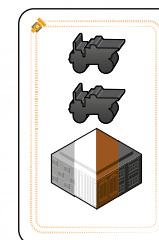
Toma:
2 pisos negros +
2 pisos blancos



Toma:
1 piso marrón +
1 piso blanco +
1 piso negro

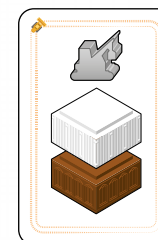


Toma:
2 pisos de tu
elección



Avanza:
Tu marcador
negro 2 espacios

Toma:
1 piso de tu
elección



Avanza:
Tu marcador gris
1 espacio

Toma:
1 piso blanco +
1 piso marrón

CONSTRUIR 1 EDIFICIO NUEVO

Para construir un edificio nuevo, toma un piso de tu reserva y colócalo en una obra **vacía** del tablero. Se deben cumplir 2 condiciones:

- 1) Debe estar adyacente (unido por una calle) al menos a otro edificio;
- 2) El edificio que construyas nunca puede ser del mismo color que un edificio en un espacio adyacente.

A continuación, debes **pagar** el precio del edificio nuevo, es decir, añadir un piso a **cada** edificio adyacente.

- Los pisos que **pagues** deben proceder de tu reserva.
- El piso que **pagues** debe ser siempre del mismo color que el edificio en el que lo colocas, por lo tanto, nunca hay edificios multicolores.
- Si no tienes con qué **pagar**, no puedes construir.

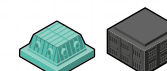
COLOCAR 1 TEJADO

Luego, **tienes** que colocar **uno** (y solo uno) de tus tejados encima de **uno** (y solo uno) de los pisos que acabas de colocar. Puede ser en el edificio nuevo que has construido o en un piso que hayas utilizado como **pago**.

PUNTUAR

Por último, puntúa el color del edificio en el que acabas de colocar el tejado; avanza el marcador una cantidad de espacios igual a la cantidad de pisos que tenga el edificio.

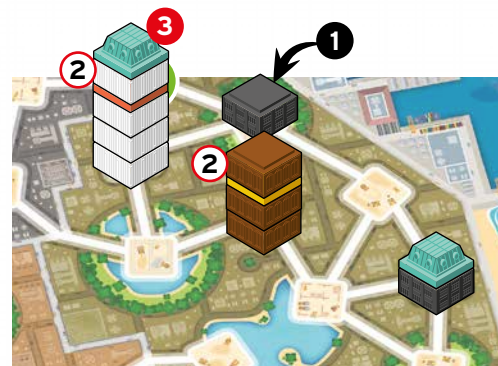
EJEMPLO



Juegas con el color azul.
Quieres construir un edificio negro nuevo junto al marrón.

Hay 2 obras posibles (●●).

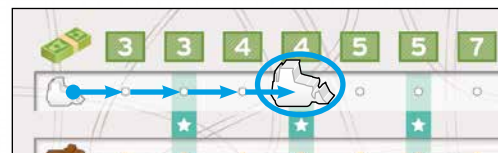
La obra marcada con una cruz **X** no está permitida porque está adyacente a otro edificio negro.



1 Colocas el piso negro en el lugar elegido.

22 Pagas un piso en cada edificio adyacente (blanco + marrón).

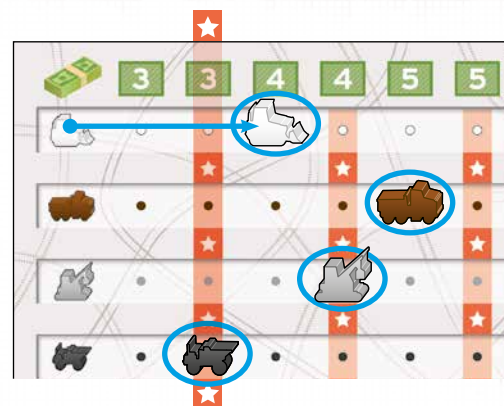
3 Luego, eliges colocar tu tejado en el edificio blanco.



Por último, avanzas tu marcador blanco 4 espacios (la cantidad actual de pisos que componen este edificio).

TURNO ADICIONAL

Tras mover uno de los marcadores, si **TODOS** han alcanzado o superado una columna de estrellas, juega de inmediato un turno adicional (toma una carta o construye un edificio nuevo).



Aquí, tras mover el marcador blanco, el naranja puede volver a jugar un turno completo porque todos sus marcadores han alcanzado al menos la primera columna de estrellas.

OBJETIVOS

Las 3 cartas de objetivo permiten conseguir fichas de bonificación que oscilan entre 3 y 7 millones.

Para cumplir un objetivo, tienes que estar presente en una cantidad determinada de edificios con una configuración específica.

Cuando hayas cumplido un objetivo, toma la ficha correspondiente con el valor más alto disponible y colócala en tu tablero personal en el espacio que se corresponda con su forma. Solo puedes completar cada objetivo una vez.



El azul está presente en los 5 barrios. Por lo tanto, ha cumplido uno de los objetivos de la partida y se lleva la ficha de 5 millones, ya que la de 7 millones ya la tomó un oponente.

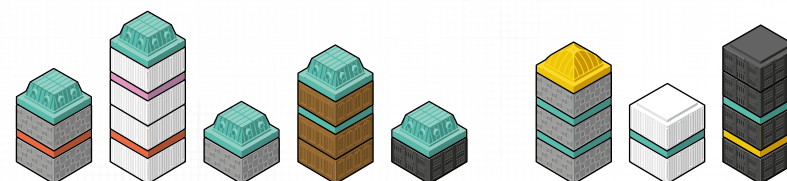
FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando alguien coloque su último tejado.

- Esa persona termina su turno como de costumbre y cuenta de inmediato la cantidad de tejados que tiene en la **parte superior** de un edificio.

Por cada tejado visible, avanza su marcador de cono un espacio a la derecha (máximo 7).

- Luego, cada oponente tiene un último turno (con un posible turno adicional), al final del cual también avanza su cono según la cantidad de tejados que tenga visibles en la parte superior.



El azul coloca su último tejado y cuenta sus tejados visibles (5).



A continuación, avanza su marcador de cono al quinto espacio.

PUNTUACIÓN FINAL

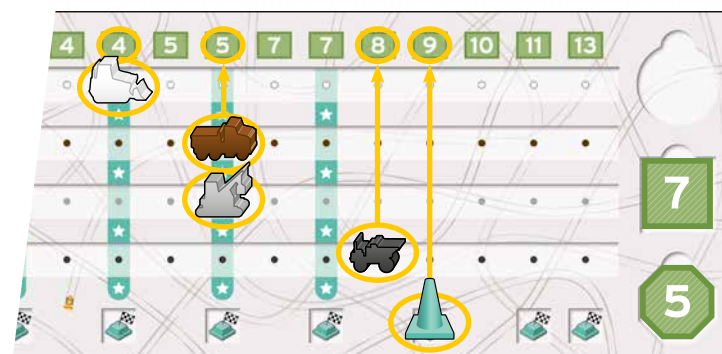
Cuando todo el mundo haya terminado, suma:

- Los millones de todos tus marcadores;
- Los millones de las fichas de bonificación que hayas conseguido durante la partida.

Quien tenga más millones gana la partida.

En caso de empate, gana quien tenga más pisos en su reserva.

Si el empate persiste, quienes hayan empatado comparten la victoria.

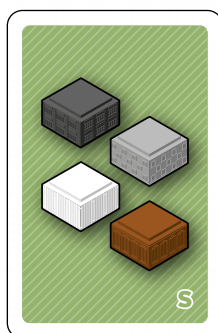


$$31 \text{ millones} + 12 \text{ millones} = 43 \text{ millones}$$

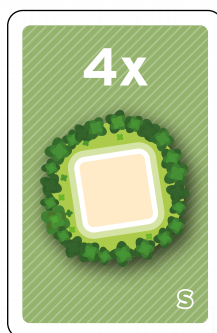


CARTAS DE OBJETIVO

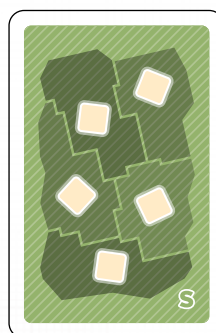
Cartas
de INICIO
(para la 1.ª partida)



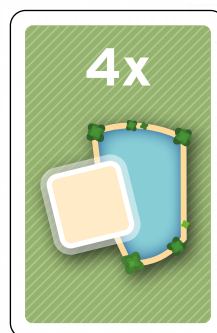
Estar presente en los
4 colores de edificio.



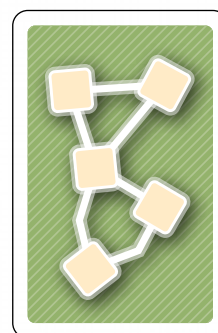
Estar presente en
4 edificios diferentes
situados en un parque.



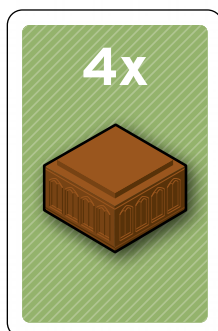
Estar presente en los
5 barrios.



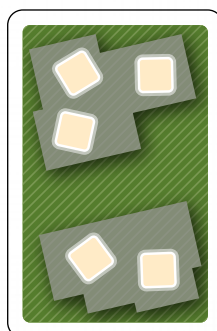
Estar presente en
4 edificios diferentes
situados en un lago.



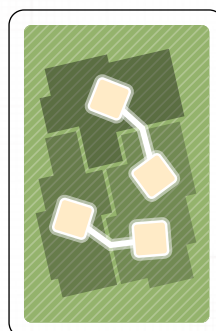
Estar presente en
5 edificios adyacentes.



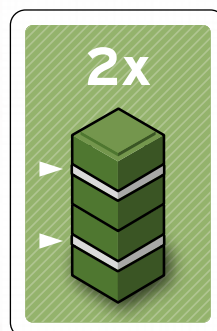
Estar presente en
4 edificios marrones
diferentes.



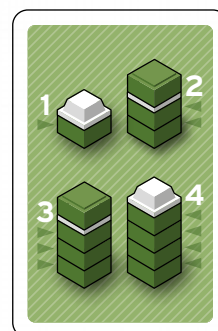
Estar presente en
3 edificios diferentes de un
barrio gris y en 2 del otro.



Estar presente a ambos
lados de 2 fronteras.
No se puede contar 2 veces
un mismo edificio.



Estar presente 2 veces
en dos edificios
diferentes.
No importa a qué altura.



Estar presente al menos 1 vez
en las alturas 1, 2, 3 y 4.
Se puede estar presente varias
veces en el mismo edificio.



ACLARACIONES Y RECORDATORIOS

TURNO DE JUEGO

- Solo puedes construir un edificio por turno y solo puedes colocar un tejado por turno.
- Puedes estar presente en el mismo edificio varias veces.
- Cuando *pagues* un piso, es posible que tengas que cubrir uno de tus propios tejados.

PUNTUACIÓN

Si uno de tus marcadores llega al final de su fila, alcanzas el máximo. Ignora los ingresos de ese color.

CONSEJOS TÁCTICOS

- Tómate un momento para estudiar el tablero y determinar qué obras son las más interesantes para tus objetivos.
- A veces, tendrás que renunciar a un edificio alto por uno más bajo que haga avanzar tus objetivos, lo que significa que los alcanzarás más rápido que tus oponentes.
- Si estás atento a las reservas de tus oponentes, sabrás cuándo

pueden o no construir antes que tú en una obra, lo que, a veces, te permitirá dar prioridad a otras acciones importantes.

TURNO ADICIONAL

- Para desencadenar un turno adicional, basta con hacer que tus marcadores alcancen una columna de estrellas, no es necesario que la superen.
- Puede ocurrir que un marcador rezagado supere 2 columnas de estrellas de golpe. Sin embargo, esto solo otorga un turno adicional.
- Por otro lado, es posible que la acción del turno adicional desencadene otro turno adicional si se cumplen las condiciones normales.

FIN DE LA PARTIDA

En tu último turno, es posible que solo puedas robar una carta sin ninguna utilidad. Sin embargo, debes hacerlo para renovar el mercado.

FALTA DE COMPONENTES

En los raros casos en los que no puedas tomar todos los pisos que aparecen en una carta de reserva (ese color se ha terminado), toma un color de tu elección en su lugar. Esto también desencadena el fin de la partida. A continuación, cada persona realiza un último turno, **incluido tú**.

VARIANTE

- A 2 y 3 personas, aumenta la dificultad de las partidas colocando hasta 7 pisos iniciales en lugar de 3 (roba cartas adicionales antes de barajarlas de nuevo en el mazo).
- A 4 personas, puedes poner hasta 5, pero esto hace que el fin de la partida sea muy reñido.