¡LA TRANQUILA CIUDAD DE PAPERTOWN ESTÁ CRECIENDO A LO LOCO Y SOS UNO DE LOS URBANISTAS CONTRATADOS PARA GESTIONAR SU DESARROLLO!

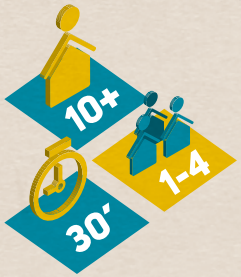
En cada turno, expandí la ciudad colocando distritos comerciales, residenciales e industriales, además de lagos, parques y edificios públicos.

Después, si lograste cumplir las condiciones necesarias, podés construir estructuras especiales como un Resort, un Barrio Cerrado o un Acuario y poblar Papertown con tus Ciudadanos.

¡Quien coloque primero todos sus Ciudadanos en la ciudad será el ganador!



PAPER TOWN



1 COMPONENTES DEL JUEGO



42 fichas de Distrito
(7 comerciales, 7 gubernamentales, 7 residenciales, 7 industriales, 7 parques, 7 lagos)

48 Ciudadanos
(12 azules, 12 grises, 12 violetas, 12 amarillos)





20 fichas de Construcción



12 fichas de Gran Estructura

2 PREPARACIÓN

A. Cada jugador recibe 2 fichas de Construcción, que deben permanecer boca arriba a la vista de todos, y 1 ficha de Gran Estructura, que solo él puede ver y debe conservar boca abajo.

B. Apilá las restantes fichas de Construcción boca abajo, cerca del área de juego. Hacé lo mismo con las fichas de Gran Estructura, en una pila separada.

C. Dale a cada jugador 12 Ciudadanos del mismo color.

D. Agarrá 3 fichas de Distrito al azar y colocalas en el centro del área de juego, unidas por sus esquinas como muestra la imagen. Esta es nuestra encantadora Papertown.

E. Agarrá 3 fichas de Distrito al azar y ubicalas boca arriba para que queden a la vista y cerca del área de juego. Esta será la reserva.

F. Apilá las restantes fichas de Distrito boca abajo, cerca del área de juego.



G. El jugador con más materias aprobadas en la carrera de Ingeniería Urbana será el jugador inicial. En caso de empate, lo será el jugador más joven.



3 RESUMEN Y OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores se turnarán para expandir **PAPERTOWN:** colocarán fichas de Distrito en una misma área de juego, cada uno con el fin de completar sus Construcciones y Grandes Estructuras para luego poder colocar sus Ciudadanos en la ciudad.

El primer jugador en colocar todos sus Ciudadanos en Papertown es declarado inmediatamente ganador.

4 DESARROLLO DEL JUEGO

Empezando por el jugador inicial, los jugadores llevan a cabo su turno en sentido horario hasta que alguno sea declarado ganador:

En tu turno, tenés que hacer **una** de las siguientes acciones

- Cambiar fichas de Construcción
- Cambiar ficha de Gran Estructura
- Construir

CAMBIAR FICHAS DE CONSTRUCCIÓN

Robá 2 fichas de la pila de Construcción, boca abajo. Luego, elegí qué 2 fichas de Construcción conservar de entre todas las que tenés (las que acabás de robar y las que tenías de antes). Devolvé las que no conserves al fondo de la pila de Construcción.

Al final de tu turno, nunca podés tener más de 2 fichas de Construcción en tu poder.

Después de cambiar fichas de Construcción, termina tu turno y el jugador a tu izquierda comienza el suyo.

CAMBIAR FICHA DE GRAN ESTRUCTURA

Robá 2 fichas de la pila de Gran Estructura, boca abajo. Luego, en secreto, conservá una sola de las fichas de Gran Estructura de entre todas las que tenés (las 2 que acabás de robar y la que tenías de antes). Devolvé las otras 2 al fondo de la pila de Grandes Estructuras.

Al final de tu turno, nunca podés tener más de 1 ficha de Gran Estructura en tu poder.

Después de cambiar ficha de Gran Estructura, termina tu turno y el jugador a tu izquierda comienza el suyo.

CONSTRUIR

La acción de Construir es la más importante del juego. Después de todo, solo construyendo lograremos atraer nuevos ciudadanos a nuestra querida Papertown. Esta acción se divide en tres pasos:

1. Elegir un Distrito

2. Colocar un Distrito

3. Completar una Construcción o una Gran Estructura

Luego de esta secuencia, que puede finalizar en el segundo o tercer paso, termina tu turno y el jugador a tu izquierda comienza el suyo.

1. ELEGIR UN DISTRITO

Lo primero es elegir el Distrito que vas a construir.

Para eso tenés **dos opciones**: elegir un Distrito de la reserva o robar un Distrito a ciegas.

Para elegir un Distrito de la reserva, simplemente agarrá la ficha que quieras de entre las que están disponibles en esa área. Al hacerlo, **NO agregues una nueva ficha de Distrito a la reserva**.

Para robar un Distrito a ciegas, agarrá 2 fichas boca abajo de la pila de Distritos. Conservá una y descartá la otra, boca arriba, en la reserva. Quedará disponible para ser elegida en los turnos siguientes.

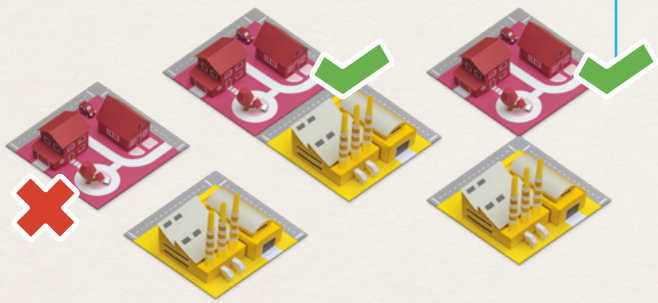
La reserva, por lo tanto, irá teniendo un número variable de fichas de Distrito disponibles. ¡Incluso podrá estar vacía! En este caso, la única opción posible será robar un Distrito a ciegas.

Luego de elegir un Distrito, llegó el momento de construirlo...

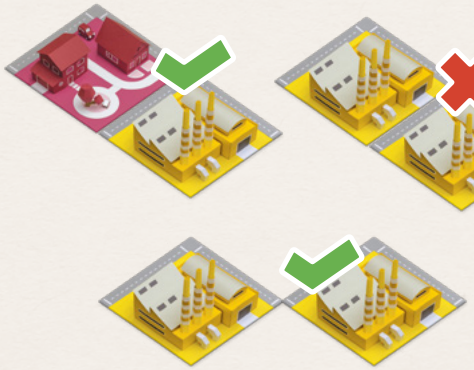
2. COLOCAR UN DISTRITO

Una vez que elegiste tu Distrito, tenés que colocarlo en Papertown. Al colocar un Distrito, respetá estas reglas:

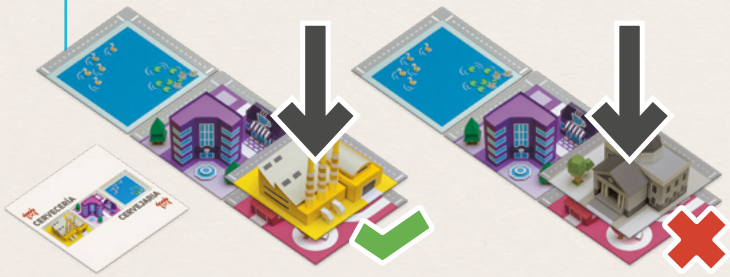
A. El Distrito que coloques siempre debe estar conectado a otro, ya sea por uno de sus lados o por una de sus esquinas.



B. No está permitido colocar un Distrito de forma adyacente a otro del mismo tipo. Sin embargo, los distritos iguales **SÍ pueden** conectarse a través de sus esquinas.



C. Podés colocar un Distrito encima de otro (pisándolo) siempre y cuando esto te permita completar inmediatamente una Construcción o Gran Estructura. Solo en estos casos, el Distrito que va encima **puede ser** del mismo tipo del que está abajo (pero nunca igual a uno adyacente).



D. No podés colocar un Distrito encima de una Construcción ni de una Gran Estructura.



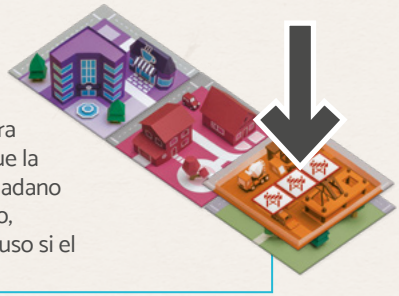
Si luego de colocar tu Distrito no completaste una Construcción o una Gran Estructura, tu turno termina. Si completaste una Construcción o una Gran Estructura, seguí los pasos del próximo apartado.

3. COMPLETAR UNA CONSTRUCCIÓN O UNA GRAN ESTRUCTURA

A. ¡Completaste una Construcción!



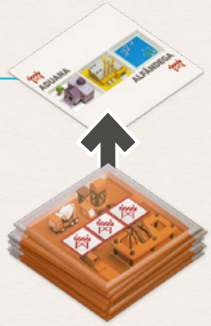
B. Colocá tu Construcción o tu Gran Estructura sobre cualquiera de las fichas de Distrito que la componen. Si hay un Ciudadano encima del Distrito elegido, devolvelo a su dueño, incluso si el dueño sos vos.



C. Colocá Ciudadanos encima de cada Distrito de tu Construcción (3 Ciudadanos) o Gran Estructura (4 Ciudadanos). Si ya hay Ciudadanos encima de esos Distritos, devolvelos a sus dueños, incluso si el dueño sos vos. **Solo puede haber un Ciudadano por Distrito.**



D. Robá una Construcción si acabás de completar una Construcción, o una nueva Gran Estructura si completaste una Gran Estructura. Recordá que nunca podés tener más de dos Construcciones y una Gran Estructura en tu poder al final de tu turno.



¡IMPORTANTE!

Solo **VOS** podés completar tus Construcciones y Grandes Estructuras. Si, luego de robar una nueva Construcción o Gran Estructura, notás que la misma ya está completada en el área de juego, o si otro jugador en su turno la completa, esa Construcción o Gran Estructura no se te considera completada. **Tenés que ser vos el que coloca el último Distrito sobre la misma.** Recordá que **ES** posible colocar un Distrito encima de otro (incluso del mismo tipo) si es para completar una Construcción o Gran Estructura.



EJEMPLOS DE CONSTRUCCIONES Y GRANDES ESTRUCTURAS

Una **Construcción** está compuesta por 3 fichas de Distrito. La completás cuando conectás correctamente las fichas en fila. Observá esta Construcción de "Barrio Cerrado". Hay 4 maneras de completarla. Mirá los ejemplos debajo:



Fijate que, para ser válida, la secuencia **[comercial-residencial-parque]** no debe ser alterada (el Distrito residencial va siempre en el medio), pero sí puede ser dispuesta de varias maneras diferentes.

Sin embargo, en los ejemplos de la derecha el "Barrio Cerrado" no está completo, porque las fichas alteran la secuencia **[comercial-residencial-parque]**.



Una **Gran Estructura** está compuesta por 4 fichas de Distrito dispuestas en forma de diamante. Mirá acá abajo la que se llama "Multinacional":



Para ser válida, la Gran Estructura tiene que respetar la disposición de las fichas de Distrito. Puede ser rotada, pero sin cambiar la relación de los Distritos entre sí.

5 FINAL DEL JUEGO

El juego termina inmediatamente cuando se da **alguna** de estas tres condiciones:

• Un jugador **coloca sus 12 Ciudadanos** en Papertown. **Ese jugador es el ganador**.

• Al final del turno de un jugador, no queda **ninguna ficha de Distrito** para robar de la pila de Distritos (aunque queden en la reserva).

• Al final del turno de un jugador, no queda **ninguna ficha** de Construcción **o** de Gran Estructura para robar.

En estos dos últimos casos, el jugador con más Ciudadanos en Papertown es el ganador. En caso de empate, gana el jugador que haya completado más Grandes Estructuras y Construcciones. De persistir el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

6 VARIANTE EN DUPLAS

Si son 4 jugadores, **PAPERTOWN** les permite jugar compitiendo entre sí o en **dos duplas**. Para esto último, se siguen todas las reglas normales, con las siguientes excepciones:

• Durante la preparación, cada jugador de la dupla recibe solo 1 Construcción en vez de 2. Cada jugador sigue recibiendo 1 Gran Estructura que debe permanecer oculta (tanto a los oponentes como a su compañero).

• Cada dupla recibe 12 Ciudadanos. Al completar Construcciones o Grandes Estructuras, los jugadores en dupla deben usar Ciudadanos del mismo color.

• Podés completar la Construcción de tu compañero, pero al hacerlo solamente colocás 1 Ciudadano en lugar de 3. El Ciudadano debe ser colocado encima de la ficha de Construcción. Si la dupla rival tiene Ciudadanos en los **otros** Distritos que conforman la Construcción, permanecen ahí y no son removidos.

• No podés completar la Gran Estructura de tu compañero, ni siquiera por accidente.

• La primera dupla en colocar sus 12 Ciudadanos es la ganadora.

Sugerimos que, para hacer esta variante más interesante, se prohíba todo tipo de comunicación entre las duplas. Si tu grupo no disfruta este tipo de restricciones, siéntanse libres de decidir el nivel de libertad de comunicación entre compañeros.

7 MODO SOLITARIO

PAPERTOWN incluye un modo solitario rápido y extremadamente desafiante:

PREPARACIÓN

A. Separá 4 fichas de cada tipo de Distrito (4 residenciales, 4 industriales, 4 comerciales, 4 gubernamentales, 4 parques y 4 lagos). Mezclalas y apilalas todas juntas boca abajo.



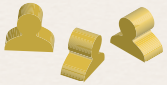
B. Robá 3 fichas de Distrito de esta pila y colocalas en el centro de la mesa unidas por sus esquinas para formar Papertown.



C. Distribuí otras 3 fichas de Distrito en el área de la reserva.



D. Poné en frente tuyo 3 Ciudadanos. No serán usados de la misma manera que en el juego normal.



E. Separá, boca abajo, 3 fichas de Grandes Estructuras y 9 de Construcción. Formá con ellas una **pila de objetivos** intercalando, de arriba hacia abajo: 1 Gran Estructura, 3 Construcciones, 1 Gran Estructura, 3 Construcciones, 1 Gran Estructura, 3 Construcciones. Revelá las primeras tres: estos son los posibles objetivos a construir.



OBJETIVO

Tu objetivo es completar la mayor cantidad de Construcciones y Grandes Estructuras que puedas usando solo las 24 fichas de Distrito y los 3 Ciudadanos disponibles.

TU TURNO

Tu turno consiste en elegir uno de los 3 Distritos que están boca arriba en la reserva y colocarlo en el área de juego, siguiendo las mismas reglas de colocación que en el juego normal.

Después de hacerlo, revelá otra ficha de la pila de Distritos, manteniendo la reserva siempre con 3 fichas de Distrito boca arriba. En el modo solitario, no tenés la opción de robar 2 Distritos de la pila boca abajo.

CIUDADANOS

En vez de agarrar uno de los tres Distritos de la reserva, podés gastar un Ciudadano para agarrar cualquiera de los Distritos que no están en juego (las 18 fichas que quedaron afuera). Ubicalo siguiendo las reglas normales de colocación.

Después de gastar a tus tres Ciudadanos, ya no podés agarrar Distritos que estén fuera de la partida.

COMPLETAR UNA CONSTRUCCIÓN O GRAN ESTRUCTURA

Poné la ficha de Construcción o Gran Estructura que hayas completado encima de uno de los Distritos que usaste para construirla. Podés elegir sobre cuál. Revelá la ficha siguiente de la pila de objetivos.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando no haya más Distritos disponibles para colocar ni más Ciudadanos para gastar.

PUNTUACIÓN FINAL

Cada Construcción no completada vale 1 punto, ya sea que esté boca arriba o todavía en la pila de objetivos. Cada Gran Estructura no completada vale 2 puntos.

Lo más cerca que termines de 0 puntos, mejor habrá sido tu desempeño.

0	Le Corbusier, ¿sos vos?	4	"Developer"
1	Urbanista Influencer	5-8	Desarrollador del montón
2	Planificador Exquisito	9-11	Recién egresado
3	Gentrificador de grandes urbes	12+	Familiar del Gobernador

AJUSTAR EL NIVEL DE DIFICULTAD

El modo solitario ofrece un buen desafío para jugadores experimentados. De todas formas, podés ajustar la dificultad aumentando la cantidad de Ciudadanos (más fácil) o disminuyéndola (más difícil).





AGRADECIMIENTOS DEL DISEÑADOR

Papertown no existiría sin la ayuda de las siguientes personas: Alexandre Van de Sande, con quien tuve la idea inicial; todos en Sheep 'n' Cattle, mi grupo de juegos, por la paciencia durante las primeras partidas de un juego que estaba totalmente roto; todos en Mansão das Peças, mi grupo de testeo, que llevó Papertown a otro nivel; mi esposa Patricia, por las incontables partidas y apoyo constante durante todo este viaje.