

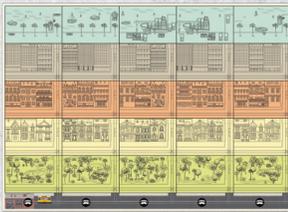


# SAN FRANCISCO



¡Construye el San Francisco de tus sueños! En este juego te conviertes en un urbanista cuyo objetivo es diseñar el mayor y más espectacular plan de reurbanización de la famosa ciudad californiana. Consigue los planos de los distritos, construye rascacielos y desarrolla el mejor entramado ferroviario de tranvías: el buque insignia de tu proyecto. Toma decisiones estratégicas para obtener ventaja con respecto a tu competencia. Crea una nueva visión de San Francisco, una que obtenga la mayor cantidad de recompensas, y obtén la victoria a través de la fama y el reconocimiento.

## Contenido



4 tableros de Ciudad



1 tablero de Proyectos



28 Tranvías



87 cartas de Proyecto



23 fichas de Puntos (18 fichas redondas de Ventaja y 5 fichas hexagonales de Distrito finalizado)



9 Rascacielos (antes de tu primera partida deberás montar los Rascacielos como se muestra en la ilustración de esta página)



1 tablero de Puntuación



6 cartas de Bonificación (3 cartas de cada uno de los dos tipos)



12 Contrato



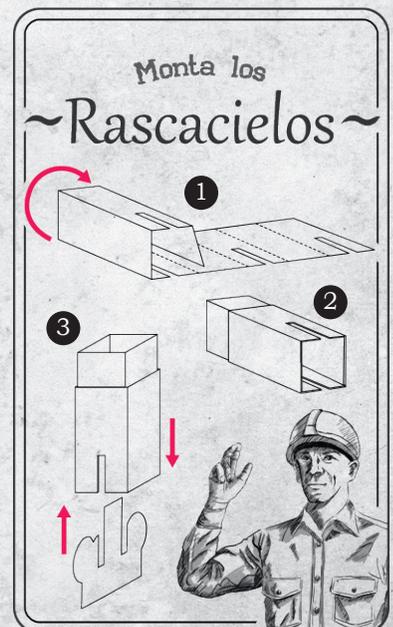
12 fichas de Bonificación (3 fichas de cada uno de los cuatro tipos)



1 medalla de Especialista de obras



10 fichas de Cimientos



## Preparación

- 1 Pon el tablero de Puntuación en el centro del área de juego. Coloca el tablero de Proyectos por debajo del tablero de Puntuación.
- 2 Coloca las fichas y cartas de Bonificación en los espacios designados del tablero de Puntuación. Pon las fichas hexagonales de Distrito finalizado en los espacios correspondientes del tablero de Puntuación. A continuación, y según el número de participantes en la partida, coloca las fichas redondas de Ventaja en sus espacios correspondientes del tablero de Puntuación. En una partida de 4 participantes, coloca todas las fichas de Ventaja. En una partida de 3 participantes, no coloques las fichas con el valor «-1». En una partida de 2 participantes, no coloques las fichas con el valor «-1» y «1». En las partidas de 2 y 3 participantes, devuelve a la caja del juego las fichas que no utilices.
- 3 Pon las fichas de Cimientos en el tablero de Proyectos haciendo pilas de 2 fichas en los espacios designados. El número de fichas de Cimientos que se van a utilizar depende del número de participantes en la partida:

- En partidas de 4 participantes, pon las 10 fichas de Cimientos.
- En partidas de 3 participantes, pon 8 fichas de Cimientos y deja vacío el espacio con el símbolo .
- En partidas de 2 participantes, pon 6 fichas de Cimientos y deja vacíos los espacios con el símbolo  y .

En las partidas de 2 y 3 participantes, devuelve a la caja del juego las fichas que no utilices.

- 4 Cada participante toma 1 tablero de Ciudad y lo coloca frente a sí.
- 5 Baraja el mazo de cartas de Proyecto y ponlo, boca-bajo, al lado del tablero de Proyectos.
- 6 Pon en el área de juego, y al alcance de todo el mundo, los Contratos, los Rascacielos, los Tranvías y la medalla de Especialista de obras.

¡Ya puedes empezar a jugar!



## Cómo jugar

La última persona que haya subido a un tranvía será nombrada Urbanista inicial y comenzará a jugar su turno. A continuación, cada participante jugará su turno en sentido horario. La partida continúa hasta que se cumplan las condiciones de fin de partida (ver «Final de la partida» pág. 7).

### Turno de juego

Durante tu turno **debes** realizar 1 de las siguientes acciones:

- A - Presentar un proyecto, o
- B - Finalizar proyectos.

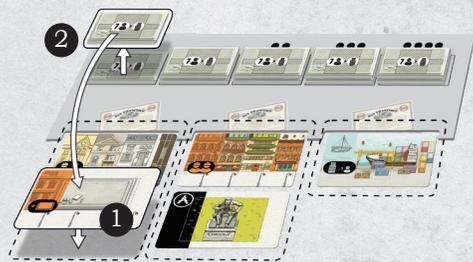
#### A - Presentar un proyecto

Al realizar la acción «Presentar un proyecto», roba la carta superior de mazo de Proyectos y ponla, bocarriba, en una de las tres columnas del tablero de Proyectos. Procura que todas las cartas de Proyecto de estas columnas sean visibles.

Si la carta de Proyecto que has puesto contiene el símbolo + , añade 1 ficha de Cimiento de la pila de Cimientos de más a la izquierda del tablero de Proyectos.

#### Ejemplo 1

Cristina Presenta un proyecto **1** en una columna del tablero de Proyectos. Como la carta tiene el símbolo +  añade a esa carta 1 ficha de Cimiento **2**.



#### B - Finalizar proyectos

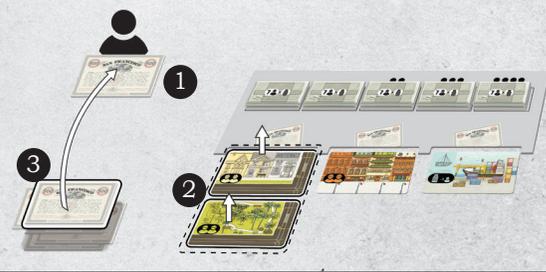
Al realizar la acción «Finalizar proyectos», roba **todas** las cartas de Proyecto de una columna del tablero de Proyectos. Ten en cuenta que únicamente puedes realizar esta acción si el número de Contratos que posees es **menor que** el número de cartas de Proyecto en esa columna. Cada vez que realices esta acción, e independientemente del número de cartas que robes, debes tomar 1 Contrato (consulta «Contratos» más adelante).

Puedes poner las cartas de Proyecto en cualquier orden en tu tablero de Ciudad. Cuando pongas las cartas debes seguir las reglas generales de construcción que se describen en la página 4.

Puedes poner todas, algunas o ninguna de las cartas que hayas robado con esta acción. Las cartas que no quieras poner en tu tablero de Ciudad se devuelven a la caja del juego.

#### Ejemplo 2

Alicia tiene 1 Contrato **1**. En su turno puede Presentar un proyecto o Finalizar proyectos para robar todas las cartas de Proyecto de la columna de la izquierda del tablero de Proyectos. Alicia decide robar las cartas de Proyecto **2** y, debido a ello, deberá tomar otro Contrato **3**.



### Contratos

Como ya se ha mencionado, cada vez que realices una acción de «Finalizar proyectos», deberás tomar 1 Contrato y colocarlo junto a tu tablero de Ciudad. Tu número de Contratos condiciona las acciones que puedes realizar en cada turno (consulta «Finalizar proyectos»). A menudo no podrás Finalizar proyectos y tendrás que Presentar un proyecto en su lugar.

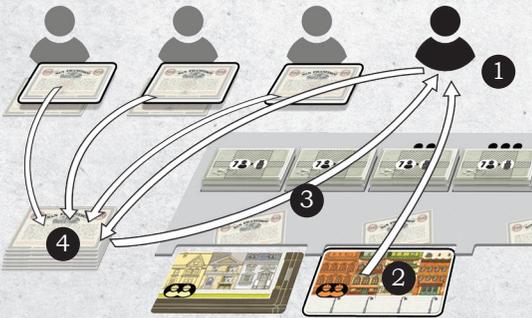
En ocasiones excepcionales podrías quedarte sin fichas de Contrato. Si eso ocurre, utiliza cualquier sustituto que consideres adecuado.

### Descartar Contratos

Siempre debería haber al menos alguien sin Contratos. Si en algún momento de la partida todo el mundo tiene al menos 1 Contrato, cada participante se descarta de 1 Contrato (consulta el «Ejemplo 3» en la página siguiente).

### Ejemplo 3

Alicia no tiene Contratos 1 y decide Finalizar Proyectos 2. Después de robar la carta de Proyecto, recibe 1 Contrato 3 y luego todo el mundo (incluida Alicia) devuelve 1 Contrato 4.



### Reglas generales de Construcción

Tu tablero de Ciudad tiene 5 filas, y cada una de esas filas dispone de 5 espacios. Cada fila es de un color diferente y representa uno de los cinco distritos de San Francisco. Cada carta de Proyecto se coloca en la fila del color correspondiente de tu tablero de Ciudad. Cuando pongas una carta en tu tablero de Ciudad, deberás hacerlo en el espacio vacío más a la izquierda en la fila correspondiente. Si la fila no dispone de espacios vacíos para la carta de Proyecto, devuelve a la caja del juego esa carta de Proyecto.

### Cartas de Proyecto

Cada carta de Proyecto pertenece a uno de los 6 colores del juego: los 5 colores que representan los distritos de San Francisco, y las cartas de color negro, que son comodín y pueden ponerse en cualquier fila de distrito. El color de cada carta viene indicado en su lateral izquierdo, no tengas en cuenta los colores de la ilustración que contiene.

Algunas cartas también tienen un valor en su lado izquierdo que viene indicado por el número de símbolos .



Color de la carta

Valor de la carta

Algunas cartas de Proyecto tienen otros símbolos que se explicarán más adelante en este reglamento.

**¡Importante!** Las cartas que comparten lados se encuentran adyacentes entre sí. Las cartas que se tocan únicamente por las esquinas no se consideran adyacentes.

### Completar distritos

La persona que termine un distrito en primer lugar (poniendo la quinta carta de una fila), recibe una ficha de Distrito finalizado que dejará a la derecha de su tablero de Ciudad, al lado de la fila del correspondiente distrito. Cada una de las fichas de Distrito finalizado vale 1 punto de victoria al final de la partida.



### Tranvías y cocheras



Vías de tranvía

Las cartas con vías de tranvía pueden formar una red ferroviaria de tranvías. Para que una carta con vías pueda formar parte de una red ferroviaria, la carta debe estar adyacente a las cocheras que se encuentran en la parte inferior del tablero de Ciudad, a otra carta que ya forme parte de una red ferroviaria o a una carta que contenga una cochera.

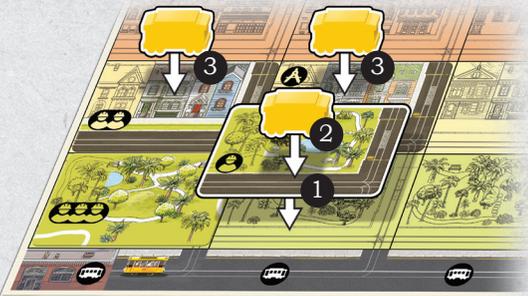
Para facilitar el correcto visionado de las redes ferroviarias, cada carta con vías conectada a una red ferroviaria debería señalarse con un Tranvía. Cuando pongas una carta con vías en un espacio adyacente a unas cocheras impresas en el tablero de Ciudad (cualquier espacio adyacente al símbolo  de la parte inferior de ese tablero), o adyacente a otra carta ya conectada a una red ferroviaria, pon un Tranvía en la carta recién colocada. Si tienes cartas en tu tablero de Ciudad que se conectan a una red ferroviaria después de colocar una nueva carta, pon también un Tranvía en esas cartas.



Cuando pongas una carta con una cochera (símbolo ) , pon de inmediato un Tranvía sobre esa carta.

#### Ejemplo 4

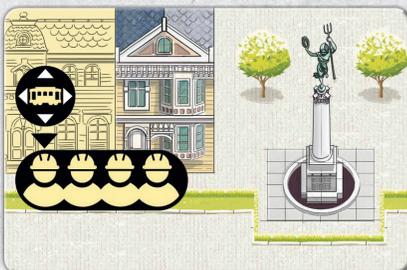
Cristina pone una carta en el distrito verde **1**. Esa carta se conecta con la cochera impresa en la parte inferior del tablero de Ciudad, por lo que Cristina pone un Tranvía sobre la carta **2**. Ahora las cartas del distrito amarillo que puso en turnos anteriores se conectan (por adyacencia) a la red ferroviaria recién creada, así que Cristina también pone Tranvías en esas cartas **3**.



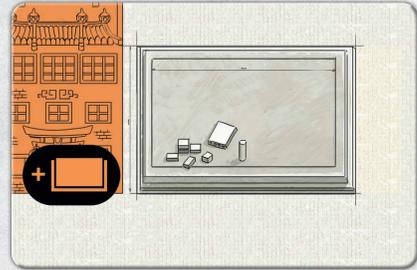
En el extraño caso de que te quedes sin Tranvías, usa cualquier sustituto que consideres adecuado.

## Plazas de la ciudad

Las cartas de Proyecto con plazas se encuentran únicamente en los distritos grises, naranjas y amarillos. Una carta de plaza tiene un valor de 4 si se encuentra adyacente a al menos una carta que forme parte de una red ferroviaria (una carta con un Tranvía). En caso contrario, su valor es de 0.



## Cimientos y Rascacielos

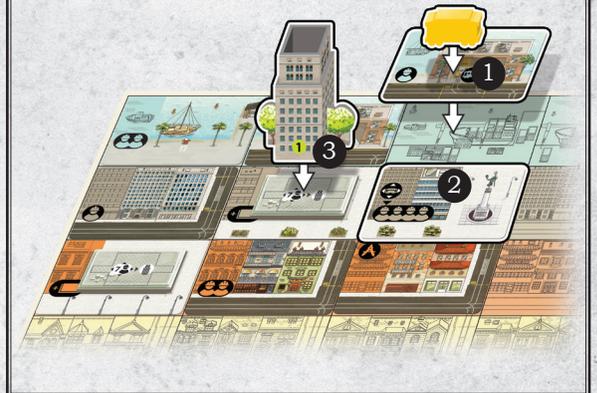


Cuando con la acción «Presentar un proyecto» pones una carta con el símbolo  en una de las columnas del tablero de Proyectos, debes poner también 1 ficha de Cimientos sobre esa carta. La persona que robe esa carta deberá tomar también la ficha que se encuentra sobre esa carta. Una carta con 1 ficha de Cimientos se denomina «Cimientos».

Puedes construir un Rascacielos en los Cimientos que se encuentren en tu tablero de Ciudad, pero únicamente podrás hacerlo si la suma de los valores de las cartas adyacentes es de 7 o más. Si cumples esa condición, pon un Rascacielos sobre los Cimientos. Cada Rascacielos que construyas proporciona 1 punto de victoria al final de la partida.

#### Ejemplo 5

Alicia pone una carta de Proyecto con una cochera en su distrito azul **1**. Gracias a eso, la carta con una plaza pasa a tener un valor de 4 ya que cumple con el requisito de estar adyacente a una carta perteneciente a una red ferroviaria **2**. Es más, ahora la carta con Cimientos que se encuentra adyacente también cumple el requisito de tener cartas adyacentes con un valor conjunto total de al menos 7 para construir un Rascacielos. Así pues, Alicia pone un Rascacielos en los Cimientos que, al final de la partida, le proporcionará 1 punto de victoria adicional **3**.

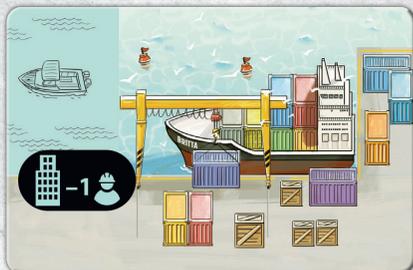


## Medalla de Especialista de obras

La primera persona en construir un Rascacielos recibe la medalla de Especialista de obras. A partir de ese momento, puede arrebatársela la medalla quien le supere en Rascacielos construidos, y así sucesivamente. Construir el mismo número de Rascacielos que la persona que posee la medalla no es suficiente para poder quitársela. La medalla de Especialista de obras puede cambiar de propiedad varias veces durante una partida. Al final de la partida, quien posea la medalla recibe 1 punto de victoria.



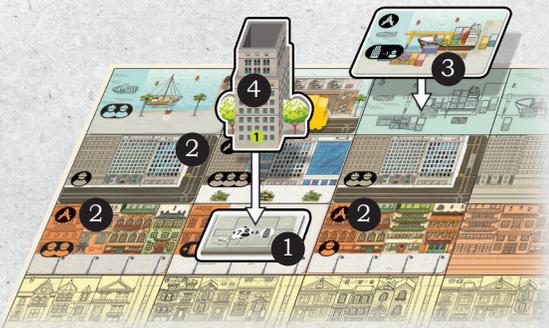
## Costa



Cada carta con costa (aquellas con el símbolo ) que tengas en el tablero de Ciudad reduce en 1 el requisito del valor necesario para construir un Rascacielos en tu ciudad.

### Ejemplo 6

Miguel pone unos Cimientos en su distrito naranja **1**. Las cartas adyacentes a esos Cimientos tienen un valor conjunto total de 6, insuficiente para construir un Rascacielos **2**. A continuación, Miguel pone una carta con costa en su tablero de Ciudad **3**, que reduce a 6 el requisito para construir Rascacielos en su ciudad, por lo que acto seguido construye un Rascacielos en esos Cimientos **4**.



## Bonificación



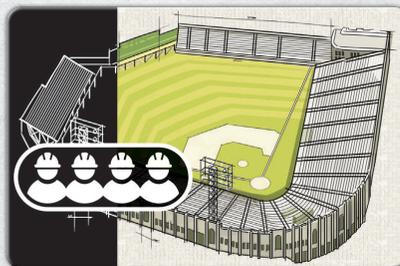
Cuando pongas en el mismo distrito la segunda carta con el símbolo , recibes de inmediato la bonificación correspondiente (consulta «Cartas y fichas de Bonificación» más abajo). Cada distrito concede su bonificación solamente una vez por participante.

## Cartas y fichas de Bonificación

Cada distrito tiene asignada una ficha de Bonificación o carta de Bonificación única. Hay 3 tipos de bonificaciones. Nadie podrá recibir una de esas bonificaciones si sus correspondientes fichas o cartas de Bonificación se han agotado.



Pon de inmediato esta ficha en cualquier carta de tu tablero de Ciudad para incrementar su valor en 2.



Pon de inmediato esta carta en cualquier fila de tu tablero de Ciudad. El valor de esta carta es de 4.



Pon de inmediato esta carta en cualquier fila de tu tablero de Ciudad. Considera esta carta como una cochera. Nada más pongas esta carta en tu tablero de Ciudad, coloca un Tranvía sobre ella.



Deja esta ficha al lado de tu tablero de Ciudad. Al final de la partida tiene un valor de  $1 \frac{1}{2}$  puntos de victoria.



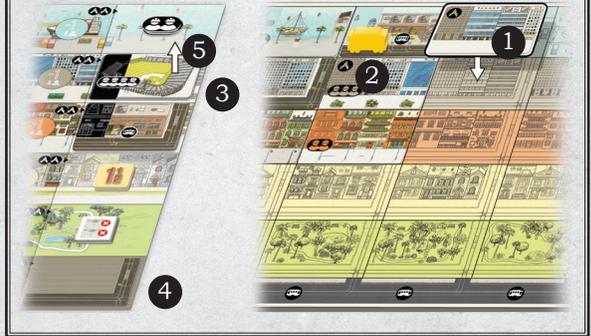
Deja esta ficha al lado de tu tablero de Ciudad. En cualquier momento de uno de tus turnos puedes usar esta ficha para descartar hasta 2 Contratos. Cuando uses esta ficha, devuélvela a la caja del juego.



Esta ficha de Bonificación no está vinculada a ningún distrito y puedes obtenerla en lugar de la bonificación que te otorgaría cualquier otro distrito. Pon de inmediato esta ficha sobre cualquier carta sin vías. A partir de ahora, esa carta se considera una carta con vías de tranvía.

### Ejemplo 7

Olivia pone una carta con un símbolo de bonificación en su distrito gris **1**. Como ya tenía un símbolo de bonificación en ese distrito **2** puede recibir una carta de Bonificación de ese distrito (si queda alguna disponible) **3** o bien una ficha de Bonificación con las vías de tranvía (también si todavía queda alguna disponible) **4**. Olivia elige la carta **5** y la pone en una fila de su elección de su tablero de Ciudad.



### Final de la partida

La partida termina en el momento en el que se cumple alguna de estas condiciones:

- Se pone la última ficha de Cimientos en una carta de Proyecto, o
- Alguien completa su tablero de Ciudad con cartas de Proyecto.

En ambos casos, la partida termina de **inmediato**. A continuación, todo el mundo suma sus puntos de victoria y puntos en fichas de Ventaja.

### Fichas de Ventaja

Al final de la partida, cada participante recibe fichas de Ventaja por los distritos en los que haya puesto cartas de Proyecto. Por cada distrito, cada participante debe sumar los valores de todas las cartas que lo forman, o, dicho de otro modo, el total de símbolos  de las cartas de cada distrito. Las fichas de Ventaja para los distritos se reparten según la tabla de la página siguiente, empezando por la persona que obtenga el resultado más alto para cada distrito.

Además de las fichas de Ventaja por los distritos, cada participante recibe fichas de Ventaja por la cantidad de Tranvías que tenga en su tablero de Ciudad. Las fichas de Ventaja por la cantidad de Tranvías se reparten según la tabla de la página siguiente, empezando por la persona que tenga más Tranvías en su tablero de Ciudad.

Número de jugadores	●●●●				●●●		●●
	1°	2°	3°	4°	1°	2°	1°
Fichas de Ventaja por distritos	2	1	-	-1	2	1	2
Fichas de Ventaja por Tranvías	2½	1	-	-1	2½	1	2½

### Deshacer empates

**En caso de empate en el valor total de un distrito,** compara las cartas situadas en el extremo izquierdo del distrito de cada participante empatado: la carta con el valor más alto gana el desempate. Si el empate persiste, compara la segunda situada en el extremo izquierdo para deshacer el empate y, si es necesario, repite este proceso hasta romper el empate.

Si se da la situación de que todas las cartas del distrito de 2 o más participantes tienen el mismo valor, utiliza la fila que se encuentra inmediatamente debajo de ese distrito para seguir comparando cartas, o la primera fila en el caso de que se estén comparando las cartas de la fila inferior.

**En caso de empate en el total de Tranvías en el tablero de Ciudad,** compara el total de Tranvías en la columna del extremo izquierdo del tablero de Ciudad de cada participante empatado: quién tenga más Tranvías gana el desempate. Si el empate persiste, compara la siguiente columna para deshacer el empate y, si es necesario, repite este proceso hasta romper el empate.

**Si el empate persiste, ya sea por el valor de cartas de Proyecto en cada distrito o por el número de Tranvías en el tablero de Ciudad,** la ficha de Ventaja de valor más alto la recibe la persona que provocó el final de la partida. Si la persona que provocó el final de la partida no forma parte del desempate, la ficha de Ventaja de valor más alto la recibe la primera persona de su izquierda que si forme parte de ese desempate.

### Puntuación de final de la partida

Para determinar quién gana la partida, cada participante suma todos sus puntos de victoria:

- Por cada Rascacielos construido:  
1 punto de victoria.



- Por poseer la medalla de Especialista de obras: 1 punto de victoria.



- Ficha de bonificación: 1 ½ puntos de victoria.



- Por cada ficha de Distrito finalizado:  
1 punto de victoria.



- Ficha de Ventaja por distritos: el valor en puntos de victoria de la ficha.



- Ficha de Ventaja por Tranvías: el valor en puntos de victoria de la ficha.



La partida la gana quien tenga más puntos de victoria. En caso de empate, gana la persona con más Tranvías en su tablero de Ciudad. Si el empate persiste, las personas empatadas comparten la victoria.

### Notas del diseñador

*Me gustaría dar las gracias a todas las personas que han probado este juego y han contribuido a su desarrollo. Quisiera dar las gracias especialmente a Iain Adams, Karen Eastal, Sebastian Gieger, Florian Gratzler, Ross Inglis, Florian Ionescu, Kevin Jacklin, Dorette Peters, Bert Scholz, Vroni Sigl, Philipp Winter y Michi Zitzelsberger.*

© Dr. Reiner Knizia, 2022.  
Todos los derechos reservados.

### Créditos

#### Diseñador del juego:

Reiner Knizia

#### Ilustraciones:

Roman Kucharski

#### Diseño gráfico:

Przemysław Fornal

#### Desarrollo del juego:

Przemek Wojtkowiak,

Andrzej Olejarczyk

**Reglamento:** Studio Rebel

#### Coordinación del proyecto:

Slawomir Gacal

#### Traducción y edición

**en inglés:** Bryan Gerding,

Tabletop Polish, Russ

Williams

#### Traducción al español:

Moisés Busanya

**Revisión:** Marina Temprano

**Maquetación:** Artur Mikucki

**rebel**

STUDIO

studio@rebel.pl  
www.rebelstudio.eu

**rebel**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Polonia  
publishing@rebel.pl  
www.rebelgames.eu