

FLATIIRON

◆ — REGLAMENTO — ◆



SHEI S. ◆ & ◆ ISRA C.

EL EDIFICIO FLATIRON, ORIGINALMENTE LLAMADO FULLER, ES UN HISTÓRICO RASCACIELOS DE 22 PLANTAS QUE SE ENCUENTRA EN MANHATTAN, NUEVA YORK. ES CONOCIDO POR SU PECULIAR FORMA TRIANGULAR QUE RECUERDA A UNA PLANCHA ANTIGUA (*FLAT IRON* SIGNIFICA PLANCHA EN INGLÉS). DESDE SU CONSTRUCCIÓN, EN 1902, SE CONVIRTIÓ EN UNO DE LOS ICONOS MÁS RECONOCIBLES DEL PAISAJE NEOYORQUINO. SE UBICA EN LA INTERSECCIÓN DE 5TH AVENUE CON BROADWAY, EAST 22ND STREET Y EAST 23RD STREET.

◆ — AGRADECIMIENTOS Y CRÉDITOS — ◆

Este juego está dedicado a todos los testers que han paseado con nosotros por Nueva York. En especial a Nuria, Motedu y Shelob que saben que en Broadway es donde está el dinero. A todo el equipo de Ludonova por volver a confiar en nosotros y especialmente a ti, por jugar a *Flatiron*.

Ludonova quiere dar las gracias a todas las personas que han participado en las pruebas del juego, y en particular a los propios autores por confiar en nosotros y por su dedicación constante para hacer de *Flatiron* el mejor juego posible.

Autores: Sheila Santos & Israel Cendrero

Ilustraciones: Weberson Santiago

Diseño gráfico y maquetación: David Prieto

Desarrollo y reglamento: Sheila Santos, Israel Cendrero, Germán P. Millán, Juan Luque y Rafael Sáiz

© Ludonova S.L., 2024. Todos los derechos reservados.
San Pablo 22 – Córdoba – España

◆ — RESUMEN Y OBJETIVO — ◆

En *Flatiron* te trasladarás a la Gran Manzana para participar en la construcción de este icónico edificio. Tanto tú como tu oponente tendréis que ir desarrollando vuestras empresas añadiendo nuevas cartas a vuestro tablero personal, de manera que podáis realizar más y mejores acciones en cada una de las calles aledañas.

El objetivo final será obtener más puntos de victoria que tu rival; estos puntos los conseguiréis principalmente realizando tareas de construcción, pero también manteniendo una imagen pública impecable y atendiendo los decretos del City Hall (Ayuntamiento) de Nueva York. Cuando se coloque el tejado y todo esté listo para la gran inauguración, terminará la partida. La victoria y el reconocimiento solo se los llevará el jugador que haya acumulado más puntos de victoria.



Escanea este código si prefieres
aprender a jugar con nuestro
videotutorial.

COMPONENTES

32 cartas de calle



Anverso

8x

8x

8x

8x

Reverso

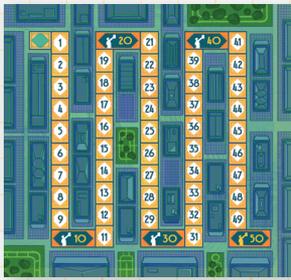
10 cartas de decreto del City Hall



Anverso

Reverso

1 tablero de puntuación



1 tablero del City Hall



15 plantas



1 tejado



9 cartas de Daniel Burnham para el modo solitario



Anverso



Reverso

4 tableros personales a doble cara



Anverso



Reverso

1 tablero de Manhattan



26 Monedas



21 x \$1

5 x \$5

4 fichas de reputación



1 repartidor de periódicos



28 pilares



7 en cada uno de los 4 colores

14 fichas de periódico



Reverso

Anverso

2 arquitectos



2 contadores de puntos



PREPARACIÓN

1 Coloca el tablero de Manhattan [A] en el centro de la mesa de forma que las 4 calles sean visibles para ambos jugadores, teniendo en cuenta que el edificio crecerá en altura. A continuación, coloca el tablero del City Hall [B] a un lado del de Manhattan y el de puntuación [C] al otro lado.

2 Separa las 4 plantas iniciales marcadas con ★ y coloca una de ellas al azar boca arriba en el espacio central del tablero de Manhattan; esta será la **planta activa** al inicio de la partida. Baraja boca abajo el resto de las plantas iniciales con las normales, escoge 4 al azar y sin voltearlas forma con ellas una pila. Devuelve el resto a la caja.

3 Coloca el tejado en su lugar correspondiente del tablero del City Hall y sobre él la pila de 4 plantas que has preparado anteriormente [A]. A continuación, revela la planta superior y colócala en el espacio adyacente a la pila [B].

4 Baraja todas las fichas de periódico boca abajo para crear una reserva junto al tablero de puntuación [A]. A continuación, revela una de ellas y colócala en el espacio correspondiente del tablero del City Hall [B]; este será el **periódico activo** al inicio de la partida.

5 Coloca el repartidor de periódicos en su icono de la casilla 10 del tablero de puntuación.

6 Baraja cada mazo de cartas de calle por separado, según su dorso, y coloca cada uno de ellos boca arriba en sus respectivos espacios del tablero de Manhattan.

7 Baraja las cartas de decreto del City Hall, revela 6 y desplégalas junto al tablero del City Hall. Devuelve el resto a la caja.

8 Deja los dólares, los pilares y las fichas de reputación a un lado formando una reserva general. En *Flatiron* los componentes son limitados, exceptuando los dólares: si en algún momento no hubiera dólares suficientes utiliza temporalmente cualquier sustituto.

9 Baraja los tableros personales y entrega 2 a cada jugador. A continuación, cada jugador elige uno de los 2 tableros y lo coloca en su área de juego por la cara que quiera [A]. Devuelve los tableros restantes a la caja. Para las primeras partidas recomendamos elegir siempre la cara morada. A continuación, elige un color: coloca a tu arquitecto/a junto a tu tablero [B] y tu contador de puntos en la casilla 0 del tablero de puntuación [C]. Por último, elige al azar el jugador inicial: éste recibe 7 dólares y el otro jugador 9 [D].

TURNO DE JUEGO

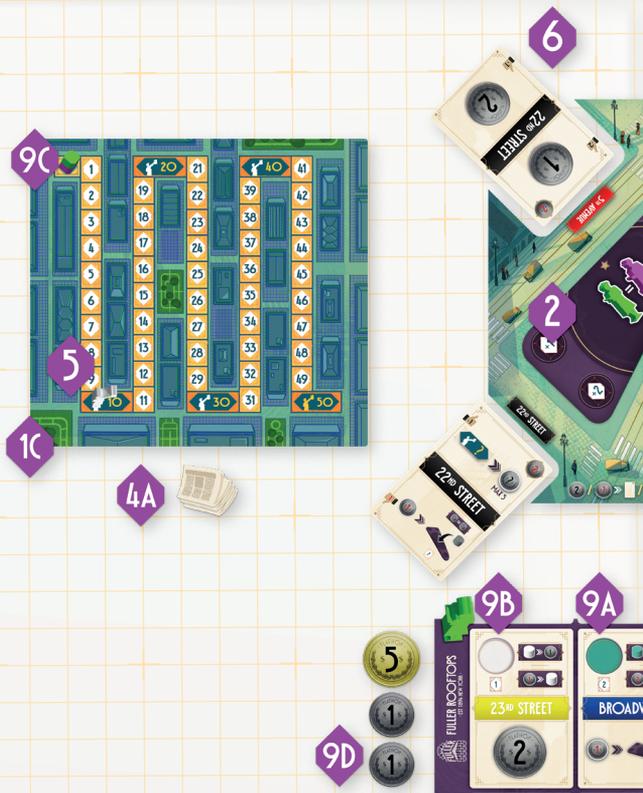
En *Flatiron* los jugadores, comenzando por el jugador inicial, tomarán turnos alternamente entre ellos hasta que uno construya el tejado, provocando con ello el fin **inmediato** de la partida.

Un turno de juego consiste en 2 pasos que siempre serán **obligatorios**:

1. Mover tu arquitecto/a

Y

2. Realizar una acción donde se encuentre tu arquitecto/a



Cuando hayas completado estos 2 pasos, **en ese orden**, pasa el turno a tu oponente.

MOVER TU ARQUITECTO/A

Mueve tu arquitecto/a a una localización **vacía**, es decir, **no puede quedarse donde está** y **no puede haber 2 arquitectos en la misma localización**.

Las localizaciones son las 4 calles de Manhattan que rodean el Flatiron: Broadway, 23rd Street, 5th Avenue y 22nd Street, y también el City Hall. Si vas a una de las calles, colócalo junto al mazo de la calle que elijas, y si vas al City Hall, colócalo en el propio City Hall.



REALIZAR UNA ACCIÓN DONDE SE ENCUENTRE TU ARQUITECTO/A

Al visitar una localización, **debes elegir una de estas 3 opciones**:

Comprar una carta de esa localización

O BIEN

Activar las acciones de esa localización

O BIEN

Obtener 2 dólares

Nota: estas 3 opciones se recuerdan en el tablero de Manhattan.

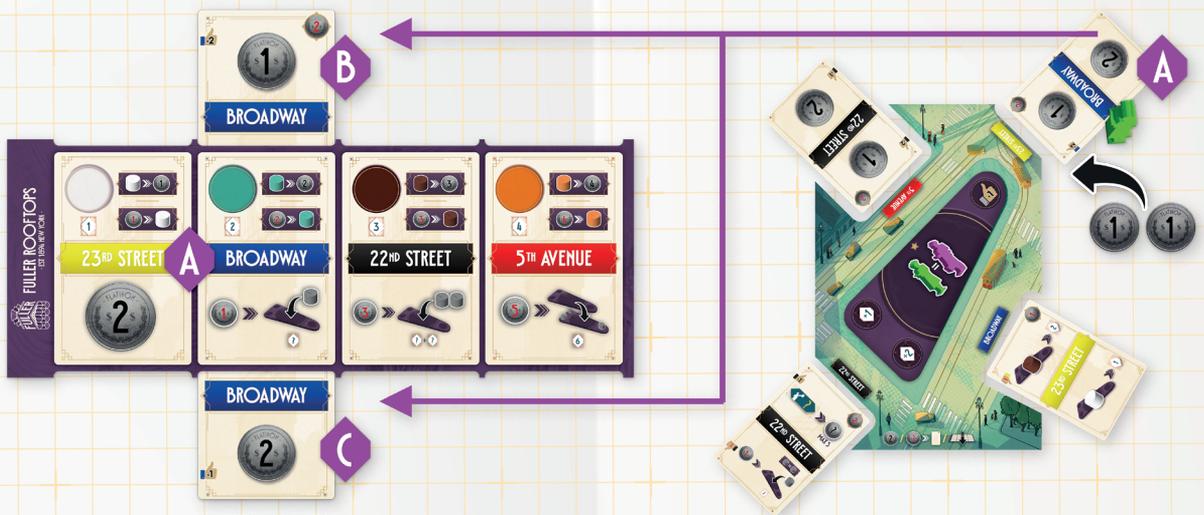
COMPRAR UNA CARTA



En una calle

Paga el coste en dólares de la carta superior del mazo de la calle donde se encuentra tu arquitecto/a y añádela a la columna de tu tablero que corresponda **a la calle de esa carta [A]**, **siempre orientada en el sentido de los iconos (no se puede girar)**. A la hora de añadirla a tu tablero debes decidir si la colocas en la parte superior de la columna, dejando visible solo la acción superior de la carta [B], o en la parte inferior de la columna, dejando visible solo la acción inferior [C]. Es decir, la acción que no has escogido debe quedar oculta bajo el tablero o la última carta colocada en esa calle.

Nota: los mazos contienen cartas de cualquier calle.



En el City Hall

Las cartas que se pueden comprar en el City Hall son los decretos, cuyo coste es 3 dólares [A]. Éstos otorgan puntos de victoria [B] (que llamaremos PV a partir de ahora) al final de la partida.

Los decretos se pueden colocar en cualquier calle [C], del modo descrito anteriormente, pero con la siguiente restricción: **cada calle solo puede albergar 1 decreto.**



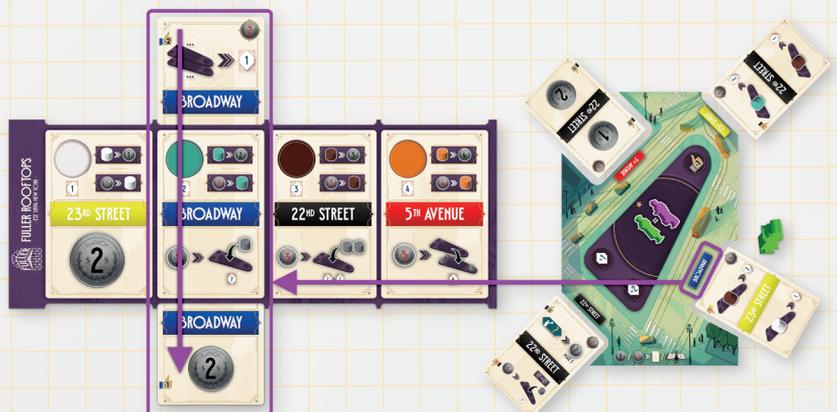
IMPORTANTE
Cada calle de tu tablero solo puede albergar un máximo de 3 cartas en total, incluidas las de decreto, y una vez colocadas no pueden reubicarse.

◆ ACTIVAR LAS ACCIONES ◆

En una calle

Activa todas las acciones visibles de la columna de tu tablero correspondiente a la calle en la que se encuentra tu arquitecto/a.

Debes completarlas de una en una y de arriba a abajo. Si no quieres o no puedes realizar una acción, simplemente ignórala.



La arquitecta verde se ha movido a Broadway y esto le permite activar las 4 acciones de esa calle en su tablero, de arriba a abajo.

En el City Hall

Activa la acción del periódico activo.



◆ OBTENER 2 DÓLARES ◆

En cualquier localización, incluido el City Hall, puedes obtener 2 dólares y no hacer nada más.

◆ LAS FICHAS DE PERIÓDICO ◆

De manera adicional y en cualquier momento de tu turno, pero nunca en mitad de una acción, puedes gastar cualquier número de fichas de periódico que poseas para realizar las acciones que indican. Si usas más de una, tendrás que completar una antes de empezar con la otra: toma una de tus fichas, retira del juego la ficha de periódico que hubiera en el tablero del City Hall, coloca la tuya y realiza su acción. Este será ahora el periódico activo.

Conseguirás las fichas de periódico cada vez que tú o tu oponente alcancéis al repartidor en el marcador de PV o mediante un bonus de planta, como se explica más adelante.



◆ ACCIONES BÁSICAS DE TU TABLERO ◆

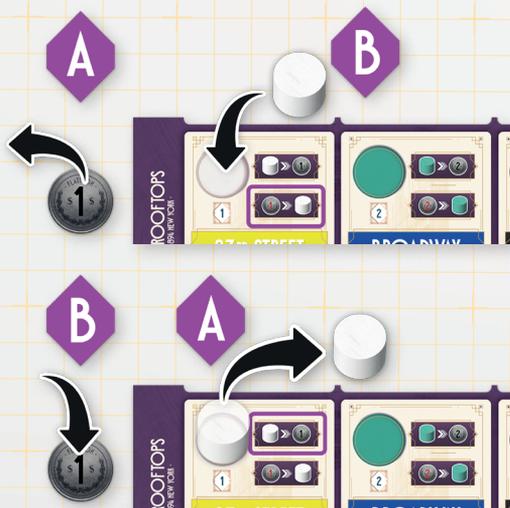
A continuación, explicaremos las 3 acciones básicas de *Flatiron*: **Comprar o vender un pilar**, **Construir pilares** y **Construir una planta**. Estas acciones se encuentran en tu tablero junto con otra acción específica, que variará según la cara elegida. En las cartas de calle encontrarás variaciones de estas acciones básicas y muchas otras; todas estas acciones más específicas se detallan en la página 13.

◆ COMPRAR O VENDER UN PILAR ◆

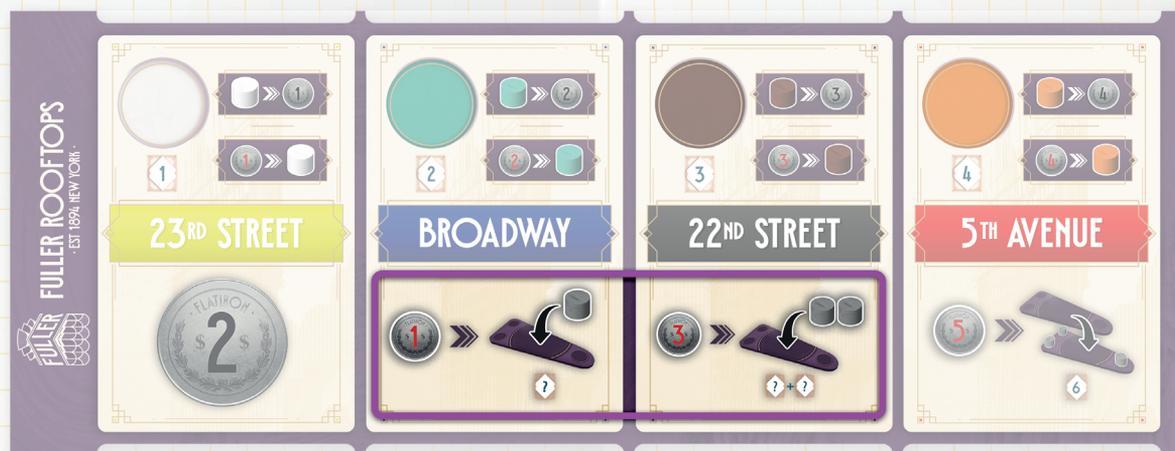
Compra el pilar de ese color al precio indicado [A], tómalo de la reserva general y colócalo en su almacén de tu tablero [B]. **Si ya tienes un pilar del color indicado no puedes comprar otro.**

Vende tu pilar almacenado de ese color al precio indicado [A], devolviéndolo a la reserva general, y obtén de la reserva esos dólares [B].

Nota: el precio de cada tipo de pilar será diferente para cada jugador ya que dicho valor lo determina el tablero de cada uno, que son distintos entre sí.



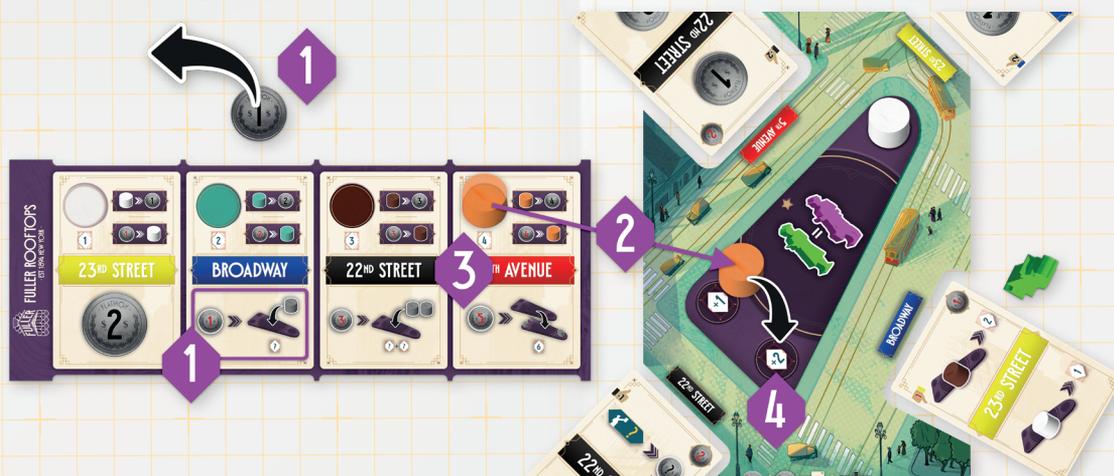
CONSTRUIR PILARES



Puedes construir 1 o 2 pilares según indique la acción activada. Para construir un pilar sigue estos pasos:

1. Paga el coste indicado en la acción.
2. Coloca un pilar de tus almacenes en un hueco libre de la planta activa del tablero de Manhattan.
3. Obtén tantos PV como indique el almacén de dónde has tomado el pilar.
4. Tras ello, obtén el bonus asociado al hueco donde has colocado el pilar. Todas las plantas tienen 3 huecos donde colocar pilares y todos tienen un bonus diferente.

Si usas la acción que te permite construir hasta 2 pilares, coloca primero uno, resolviendo todos los pasos descritos, antes de colocar el segundo.



El jugador, activando la calle Broadway, realiza la acción Construir un pilar: en primer lugar paga el dolar que indica la acción (1) y a continuación, elige el pilar naranja y lo coloca en un hueco libre de la planta activa (2). Como indica el almacén del pilar naranja obtiene 4 PV por colocarlo (3) y 2 PV más por el bonus del hueco donde lo coloca (4).

IMPORTANTE

No puede haber dos pilares del mismo color en la planta activa.

◆ BONUS DE LAS PLANTAS ◆



Obtén los PV adicionales indicados.



Obtén una ficha de periódico al azar de la reserva (manténla oculta).



Toma una ficha de reputación que podrás colocar en una de tus calles al final de la partida.



Compra la carta superior de un mazo de calle.



Obtén los dólares indicados.



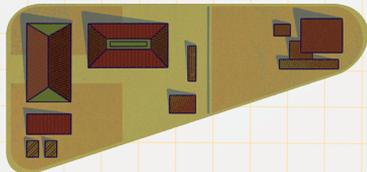
Activa la acción del periódico activo.



Obtén los PV adicionales indicados sólo si colocas el pilar del color requerido en ese hueco. Puedes colocar un pilar de **cualquier otro color**, pero en ese caso no obtendrás este bonus.

◆ CONSTRUIR UNA PLANTA ◆

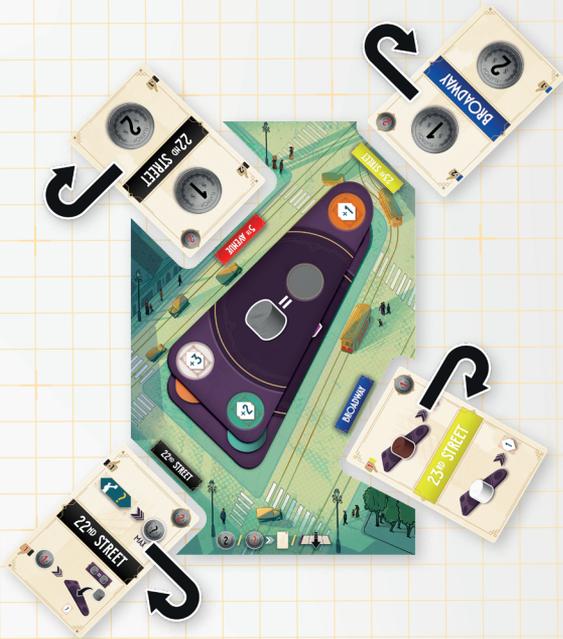
Para que esta acción se pueda llevar a cabo, es imprescindible que la planta activa **ya contenga 3 pilares**. Paga 5 dólares [A], toma la planta que se encuentra boca arriba en el tablero del City Hall y colócala encima de los 3 pilares [B]. Esta acción te reporta 6 PV [C]. Esta planta se convierte en la nueva planta activa.



El tejado se considera una planta más del Flatiron y, por tanto, se construye con la acción *Construir una planta* y de la misma manera que cualquier otra planta. Una vez completado el turno en el que se construye el tejado, la partida finaliza **de inmediato**.

IMPORTANTE

Después de colocar la planta (si no es el tejado), toma la carta superior de cada uno de los mazos de cartas de calle y coloca cada una en el fondo de su mazo, descubriendo así 4 cartas nuevas. A continuación, revela la planta superior de la pila del tablero del City Hall y colócala en el espacio adyacente.



Cada planta tiene un efecto asociado que afecta a ambos jugadores mientras esté activa. Puede ser acumulativo a otros efectos.

◆ EFECTOS DE LAS PLANTAS ◆



Al visitar el City Hall, la opción *Obtener 2 dólares* otorga 4 dólares en lugar de 2.



Al visitar la calle indicada obtienes 1 dólar inmediatamente.



Puedes coincidir con el otro arquitecto/a en las localizaciones.



Cada carta de calle que compres te otorga 1 PV.



Cada pilar que vendas te reporta 2 dólares más.



Cada carta de decreto que compres te cuesta 1 dólar menos.



Cada pilar que compres te cuesta 1 dólar menos, nunca siendo su coste inferior a 0.



En esta planta se pueden colocar pilares del mismo color.

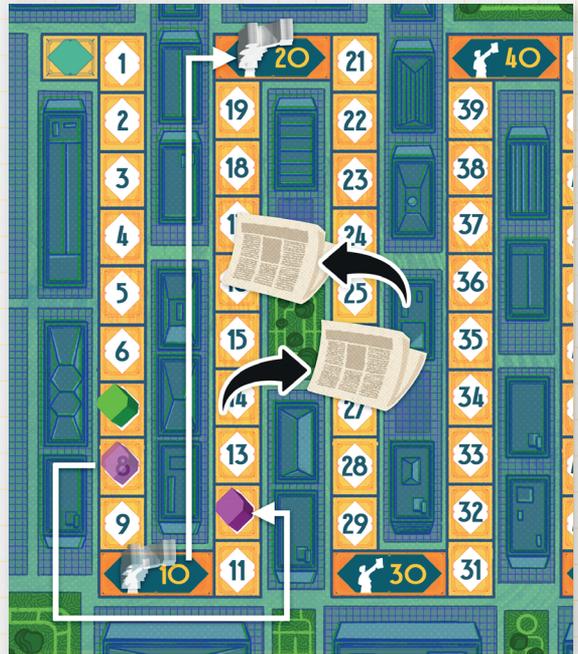


Si colocas un pilar del color indicado en los huecos obtienes los PV adicionales indicados.

EL REPARTIDOR DE PERIÓDICOS

Las fichas de periódico se pueden conseguir mediante un bonus de planta, como ya se ha visto, o, de la manera más habitual, cuando un jugador llega con su contador hasta la posición donde se encuentra el repartidor de periódicos en el marcador de PV.

Si en algún momento de la partida alcanzas o sobrepasas con tu contador al repartidor, muévelo hasta la siguiente casilla del marcador con su icono (20, 30, 40 o 50). Cuando esto ocurra, roba 2 fichas de periódico al azar de la reserva, elige una para ti mismo y entrega la otra a tu oponente; ambos mantendréis las fichas ocultas hasta que decidáis usarlas. Cuando alcances al repartidor en la casilla 50, se realiza el último reparto de periódicos; retira al repartidor del juego inmediatamente después. Como se indica en la página 7, puedes usar las fichas de periódico en cualquier momento de tu turno, incluso cuando las obtienes.



ACCIONES DE LAS FICHAS DE PERIÓDICO



Obtén 3 dólares.



Cambia un pilar de tus almacenes por otro de la reserva.



Obtén 2 dólares y 1 PV.



Paga 1 dólar para construir un pilar de tus almacenes.



Compra la carta superior de un mazo de calle por 1 dólar menos.



Compra una carta de decreto por 1 dólar menos.



Compra por 1 dólar un pilar del color que quieras.

FINAL DE PARTIDA

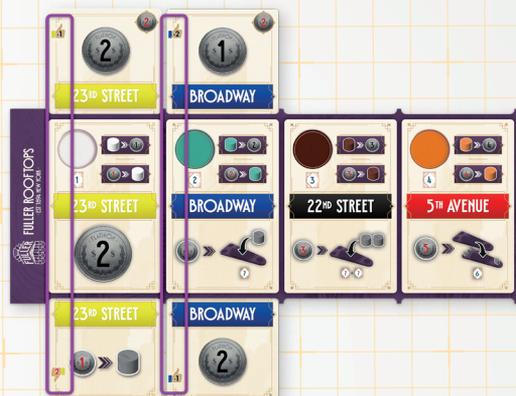
La partida termina inmediatamente al final del turno del jugador que ha construido el tejado, dando paso a la puntuación final.

A los PV obtenidos durante la partida, añade los que hayas obtenido por la reputación de tu compañía y por los decretos del City Hall.

◆ LA REPUTACIÓN DE TU COMPAÑÍA ◆

Si dispones de una o más fichas de reputación, añádelas a las calles de tu tablero personal distribuyéndolas como desees. A continuación, **evalúa cada calle por separado**, sumando o restando sus puntos de reputación, incluidas las fichas que hayas añadido. Si el resultado de una calle es **positivo**, ganas 5 PV por ella; si el resultado es **negativo**, pierdes 3 PV. Si el resultado es cero, no ganas ni pierdas nada.

En el ejemplo de la derecha, en 23rd Street, el jugador tiene reputación negativa (-2 + 1 = -1) y pierde 3 PV; en Broadway tiene reputación positiva (+2 + 1 = +3) y gana 5 PV.



◆ LOS DECRETOS DEL CITY HALL ◆

Obtén puntos por los decretos del City Hall que hayas añadido a tus calles.

◆ PUNTUACIÓN DE LOS DECRETOS ◆



⇒ 1

Obtén 1 PV por cada 2 **cartas de calle** añadidas a tu tablero. Las cartas de decreto no cuentan.



⇒ 2

Obtén los PV indicados por cada pilar en tus almacenes al final de la partida.



⇒ 1

Obtén 1 PV por cada **carta de calle** añadida a tu tablero. Las cartas de decreto no cuentan.



⇒ 3

Obtén 3 PV por cada planta que contenga la pareja de pilares indicada.



⇒ 1

Obtén 1 PV por cada 2 dólares que conserves al final de partida.



⇒ 1

Obtén 1 PV por cada punto de reputación positiva que tengas entre todas tus calles, incluidas las fichas de reputación, y obviando los puntos negativos.



⇒ 1

Obtén 1 PV por cada dólar que conserves al final de partida.



⇒ 1

Obtén 1 PV por cada 2 puntos de reputación positiva que tengas entre todas tus calles, incluidas las fichas de reputación, y obviando los puntos negativos.



⇒ 2

Obtén los PV indicados por cada decreto añadido a tu tablero (incluido éste).



⇒ 2

Obtén 2 PV por cada pilar del color indicado construido en el Flatiron.



Obtén los PV indicados.

El jugador con más PV será el ganador. Si hubiera empate, el jugador que colocó el techo resultará el ganador.

ACCIONES ESPECÍFICAS DE TU TABLERO Y DE LAS CARTAS DE CALLE

Las siguientes acciones son todas las acciones específicas que puedes encontrar tanto en tu tablero como en las cartas de calle.

	<p>Obtén los dólares indicados.</p>		<p>Obtén 1 dólar por cada planta construida, incluyendo la inicial y el tejado.</p>
	<p>Intercambia un pilar de tus almacenes por otro de la reserva.</p>		<p>Obtén 1 PV por cada 2 plantas construidas, incluyendo la inicial y el tejado.</p>
	<p>Compra por el precio indicado un pilar del color que quieras.</p>		<p>Paga 3 dólares para construir 2 pilares; obtienes 2 PV adicionales.</p>
	<p>Paga 1 dólar para activar cualquier otra acción de tu tablero personal o de tus cartas de calle.</p>		<p>Paga 2 dólares para construir 1 pilar; obtienes 1 PV adicional.</p>
	<p>Paga 1 dólar y activa cualquier acción de las 4 cartas visibles del tablero de Manhattan.</p>		<p>Paga 1 dólar para construir 1 pilar; puedes repetir un color ya presente en esa planta.</p>
	<p>Paga 1 dólar para activar una de las 3 posibles acciones del City Hall.</p>		<p>Paga 3 dólares para construir una planta; obtienes 4PV en lugar de los 6 normales.</p>
	<p>Activa la acción del periódico activo.</p>		<p>Si en la planta activa se ha construido al menos 1 pilar del color indicado, obtén los PV indicados.</p>
	<p>Obtén tantos dólares como casillas con el icono de repartidor hayas alcanzado o sobrepasado con tu contador de PV (máximo 5 dólares).</p>		

◆ MODO SOLITARIO ◆

¡Enfréntate a Daniel Burnham, el arquitecto del Flatiron! ¿Serás capaz de superar al creador del icónico edificio de Nueva York?

◆ PREPARACIÓN ◆

Prepara la partida de la forma habitual, con las siguientes excepciones:

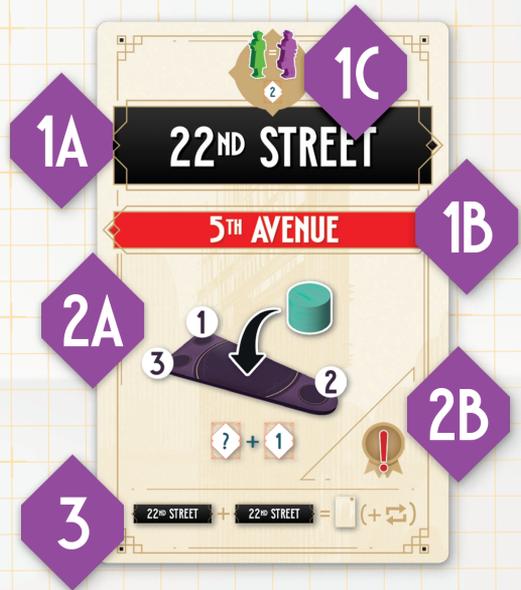
- Después de elegir tu tablero personal, toma otro al azar por la cara que quieras y asígnaselo a Daniel;
- A continuación, baraja las 9 cartas de Daniel y forma un mazo boca abajo junto a su tablero;
- Por último, Daniel es el jugador inicial, pero no recibe dinero alguno, de modo que tú empiezas con 9 dólares.

◆ TURNO DE JUEGO ◆

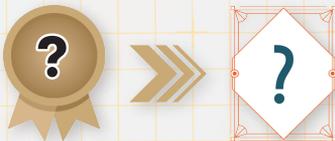
Las acciones de Daniel se rigen exclusivamente por su mazo de 9 cartas de acción. En cada uno de sus turnos, revela la carta superior de su mazo y aplica su efecto en **este orden**:

1 Mueve su arquitecto/a a la localización principal [A]. **Si ya está** en esa localización, muévelo a la localización alternativa [B]. Daniel no obedece la regla que impide a los jugadores compartir localización, de modo que su arquitecto/a **puede coincidir** con el tuyo y si lo hace **obtiene además 2 PV** [C].

2 Realiza la acción principal [A]. **Si no se puede** realizar esa acción, realiza la acción alternativa [B]. **Daniel no usa ni recibe dinero, de modo que realiza sus acciones sin coste.**



◆ ACCIÓN PRINCIPAL ◆



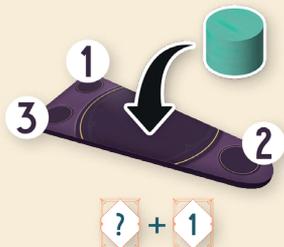
Daniel obtiene tantos PV como puntos de popularidad acumule entre sus cartas reveladas, incluida ésta.



Al revelar la carta de 22nd Street, Daniel obtiene 3 PV ya que acumula 3 puntos de popularidad entre sus cartas reveladas.

◆ ACCIÓN ALTERNATIVA ◆

No tiene acción alternativa.



Daniel construye un pilar del color indicado de la **reserva general**. Debe respetar la regla que impide construir pilares del mismo color en la planta activa.

La propia carta indica el orden de preferencia a la hora de elegir el hueco para colocar el pilar, empezando por el número 1; si no pudiera pasaría al 2; si tampoco puede pasaría al 3.

Obtiene los PV correspondientes a ese color de pilar **según su tablero** y, además, **1 PV adicional**, pero no obtiene ningún bonus de planta al colocar el pilar.



Daniel construye la planta que se encuentra boca arriba en el City Hall y obtiene 6 PV. Lógicamente, la planta activa debe contener 3 pilares para poder realizar esta acción. Siempre ignora el efecto de la planta activa.



Si ese color de pilar ya está presente o bien la planta activa ya contiene 3 pilares, entonces obtiene tantos PV como puntos de popularidad acumule entre sus cartas reveladas.



Si la planta activa no contiene 3 pilares, entonces obtiene una carta de decreto del City Hall: baraja las cartas disponibles, roba una al azar y colócala junto a su tablero.

3 Por último, deja la carta revelada junto a las que ya hubieras revelado de su mazo anteriormente, de manera que todas sean visibles. Si la carta que acabas de revelar corresponde a una **localización principal** que ya has revelado anteriormente (hay 2 cartas de cada calle en su mazo), debes proceder como sigue:

- Si es la primera vez que se repite una calle, Daniel obtiene la carta superior del mazo de la calle donde se encuentra su arquitecto/a, si es posible; coloca la carta de calle junto a su tablero.
- Si es la segunda vez que se repite una calle (otro color), Daniel vuelve a obtener una carta de calle del modo indicado antes y, además, debes recoger todas sus cartas de acción reveladas y barajarlas con las que queden en su mazo para formar uno nuevo.



EL REPARTIDOR DE PERIÓDICOS

Daniel no obtiene fichas de periódico, pero:

- **Si eres tú quien alcanza al repartidor**, roba las 2 fichas como de costumbre, elige una para ti y usa la otra para sustituir el periódico del City Hall como periódico activo.
- **Si es él quien alcanza al repartidor**, roba primero una ficha y úsala para sustituir el periódico del City Hall como periódico activo; después, roba la segunda ficha y quedatela para ti.

PUNTUACIÓN FINAL

A los PV obtenidos durante la partida, Daniel **únicamente** añadirá los conseguidos por las cartas que haya obtenido: **suma los costes de todas sus cartas de calle y de decreto**, esos serán sus PV de fin de partida.



En este ejemplo Daniel obtendría 16 PV.

¿Quieres un reto aún mayor? Si consideras que has superado con facilidad al mismísimo arquitecto del Flatiron, suma los puntos de reputación positiva mostrados **en la parte superior** de las cartas de calle y decreto obtenidas por Daniel (3 PV en el ejemplo anterior) y añádelos a su puntuación final. ¡Buena suerte!