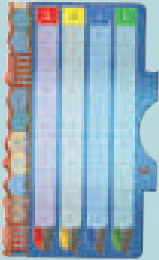


COPENHAGEN

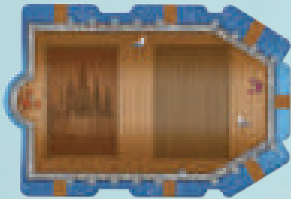
Un juego de
Daniel Skjold Pedersen
y Asger Harding Granerud
para 2 - 4 jugadores
a partir de 8 años.

ESP Componentes

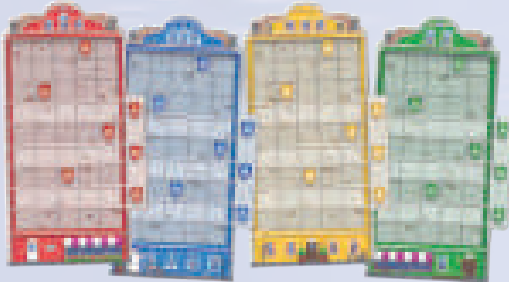
• 1 marcador



1 puerto (con siete muelles)



• 4 casas: una de cada color (roja, azul, amarilla y verde)



Nota: los colores de las casas no se corresponden con los colores, más pálidos, de las cartas y losetas de fachada.

• 20 fichas de habilidad: 5 tipos × 4 fichas

Anverso (cara activa)



Dos cartas cualesquiera Carta adicional Descuento en la construcción Cambio de color Ambas acciones



Reverso (cara inactiva)

• 4 indicadores de puntuación: uno de cada color (rojo, azul, amarillo y verde)



• 70 cartas de fachada



1 carta de final de partida



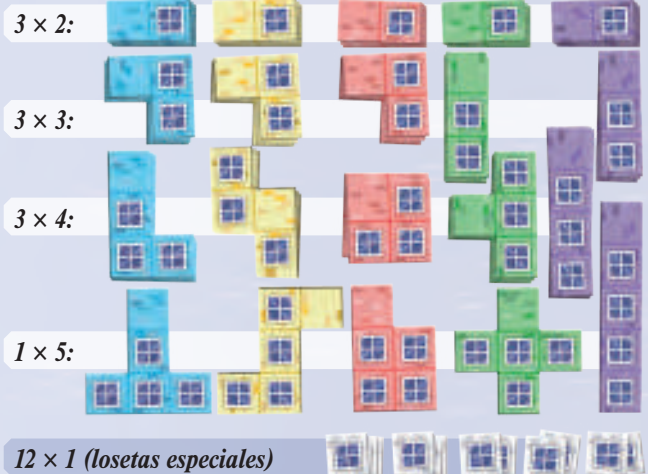
14 de cada color (azul, amarillo, rojo, verde y lila pálidos)

Carta de final de partida Reverso

Nota: los colores de las cartas de fachada se corresponden con los colores de las losetas de fachada.

• 62 losetas de fachada (doble cara): 10 de cada color (azul, amarillo, rojo, verde y lila pálidos) y 12 losetas blancas especiales

Cantidad × tamaño



• 1 reglamento

Objetivo

El Nyhavn ('puerto nuevo') de Copenhague es famoso por sus casas de coloridos frontones edificadas en primera línea de mar. Los jugadores se enfrentan al reto de construir nuevas fachadas de modo que encajen perfectamente con el estilo de esta pintoresca calle portuaria.

El objetivo del juego es ser el primero en llegar a 12 o más puntos, o bien ser el que tiene más puntos cuando aparezca la carta de final de partida.

Los jugadores tomarán del puerto cartas de diversos colores, que luego usarán para comprar losetas de fachada del mismo color y en diferentes formas y tamaños. Estas losetas les permitirán construir la

fachada de su casa paso a paso. Cada vez que un jugador complete una planta (fila), recibe 1 punto, y cada vez que complete un tramo de la casa (columna), 2 puntos; ahora bien, estos puntos se duplican si la fila o la columna solo contienen ventanas.

Además, cuando un jugador cubre alguno de los blasones o completa una planta con un blasón, puede obtener habilidades especiales que le ayudarán a lograr su objetivo.

Preparación de la partida

1. Colocad el puerto y el marcador en el centro de la mesa, tal como se muestra en la ilustración.

2. Agrupad las losetas de fachada por color y forma, apiladlas separadamente y dejadlas al alcance de todos los jugadores.

 **En una partida con 2 o 3 jugadores,** devolved a la caja las siguientes losetas:



1 de cada color de tamaño 2 y de tamaño 4



1 de cada color de tamaño 2, de tamaño 3 y de tamaño 4



3. Barajad las cartas de fachada y formad un mazo con ellas. Dejadlo boca abajo en el espacio del puerto a tal efecto.

 **En una partida con 3 jugadores,** antes de barajar, retirad 2 cartas de cada color (10 en total) y devolvedlas a la caja.

Luego, rellenad los muelles del puerto revelando las siete primeras cartas y colocándolas al lado de las siete pasarelas. Estas son las cartas que los jugadores podrán robar durante la partida.

Dejad la carta de final de partida al lado del marcador.

 **En una partida con 2 jugadores,** barajad la carta de final de partida con las nueve cartas superiores del mazo y colocadlas boca abajo bajo las demás cartas del mazo.

4. Cada jugador escoge un color y toma la casa y el indicador de puntuación correspondientes, deja la casa frente a él y el indicador en el marcador (en la casilla inicial de su color).



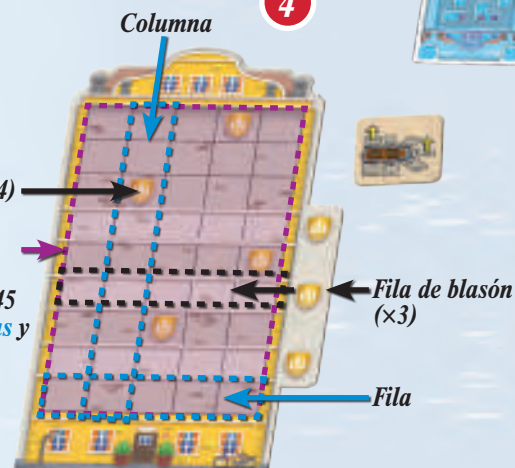
5. De cada tipo de ficha de habilidad, tomad una por jugador y apiladlas, separadas por tipo, al lado del marcador. Dejad las fichas restantes en la caja.

Cada jugador toma una ficha de habilidad «Dos cartas cualesquiera» (que se muestra a la derecha) y la deja al lado de su casa.



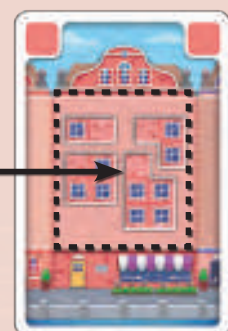
Carta de final de partida

Mazo de cartas



Carta de fachada roja

Muestra las cuatro losetas disponibles de este color (rojo, en este caso)



!!! Importante: los colores de las cartas y losetas de los colores de los jugadores; estos pueden escoger

Cómo se juega

Inicio de la partida

Empezando por el primer jugador (recomendamos que sea el de más edad) y prosiguiendo en sentido horario, cada jugador roba su mano inicial de cartas del mazo. Para ello, cada uno roba el número de cartas que se especifica a continuación, que depende del número de jugadores:

	Mano inicial			
	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3	Jugador 4
Dos jugadores	2	3		
Tres jugadores	2	3	3	
Cuatro jugadores	2	3	3	4

Una vez que dispongan de sus manos iniciales, los jugadores juegan por turnos (llamamos *jugador activo* a aquel que está jugando su turno). Empezando por el primer jugador, este escoge una de las siguientes dos acciones y la ejecuta:

A) Robar cartas

O BIEN

B) Construir fachada

Tras ejecutar su acción, el juego pasa al siguiente jugador en sentido horario. La partida finaliza inmediatamente cuando un jugador llega a 12 puntos o bien cuando se revela la carta de final de partida.

A) Robar cartas

El jugador toma dos cartas adyacentes de los muelles y las añade a su mano. No se puede tomar solo una carta.

Estas dos cartas exteriores NO son adyacentes

Luego, el jugador rellena los muelles con cartas del mazo.

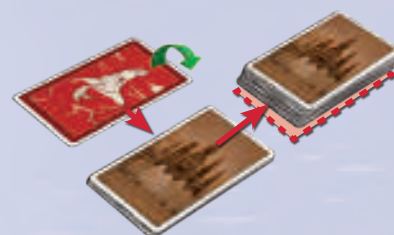
Ejemplo: el jugador toma las dos cartas lilas adyacentes y las añade a su mano.

Límite de mano

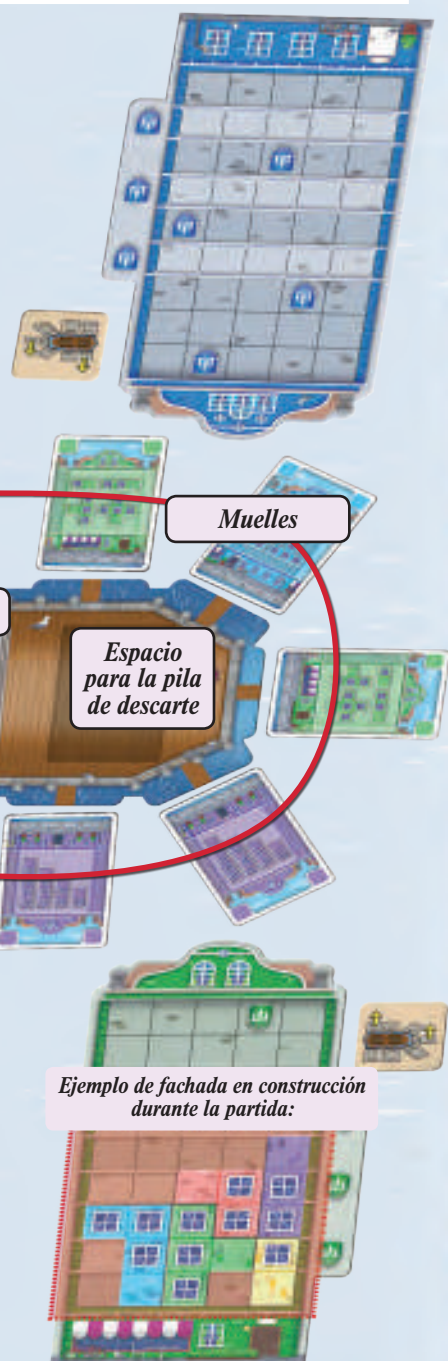
El tamaño máximo de la mano de cada jugador es de 7 cartas tras haber robado. Si al robar superan este límite, deben descartarse inmediatamente de las que quieran para volver a quedarse con un máximo de siete.

Carta de final de partida

Cuando se acaba el mazo de cartas por primera vez, barajad la pila de descarte y usadla como nuevo mazo. Luego, barajad la carta de final de partida con las nueve cartas superiores del mazo y colocadlas bajo las demás.



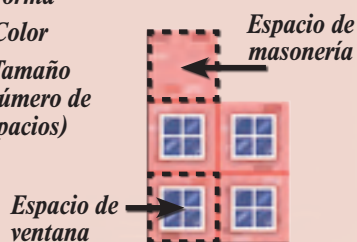
Este paso no se da en una partida con dos jugadores, pues la carta de final de partida ya se ha introducido en el mazo durante la preparación inicial.



Loseta de fachada roja (tamaño 5)

Cada loseta tiene tres características relevantes:

- Forma
- Color
- Tamaño (número de espacios)



Las fachadas no corresponden a los colores de las cartas. Por cualquier color al construir sus fachadas.

B) Construir fachada

El jugador intercambia cartas de su mano por una loseta de fachada, que añade a su casa. Además, puede ganar puntos por completar filas o columnas.

1. Tomar una loseta de fachada

El jugador activo descarta cartas de su mano a cambio de una loseta de fachada, sujeto a estas dos reglas:

1. El número de cartas descartadas debe coincidir con el tamaño de la loseta escogida (incluyendo espacios de ventana y de masonería).

2. Todas las cartas descartadas deben ser del mismo color que la loseta escogida.

Si el jugador cumple estas dos condiciones, puede tomar la loseta. Solo se puede tomar una loseta de fachada por turno.



Excepción

Si un jugador coloca una loseta de fachada en su casa de modo que por lo menos uno de los espacios quede adyacente a un espacio de otra loseta colocada previamente y del mismo color, puede descartarse de una carta menos de las exigidas por la regla 1 anterior.

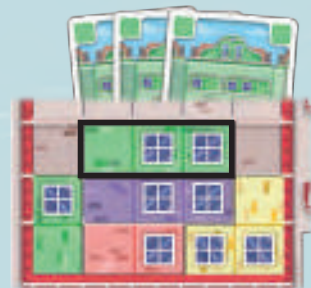
Se considera que una loseta es adyacente a otra si por lo menos uno de sus lados coincide con uno de los lados de la otra loseta. Si dos losetas solo se tocan por un vértice, no son adyacentes.

Adyacente al mismo color:



Ejemplo: la loseta verde de tamaño 3 se coloca adyacente a otra loseta verde de la casa, de modo que el jugador solo necesita descartar dos cartas, en lugar de tres.

No adyacente al mismo color:



Ejemplo: la loseta verde no se coloca adyacente a otra loseta verde, por lo que el jugador debe descartarse de tres cartas.

2. Colocar una loseta de fachada (reglas de construcción)

La loseta adquirida debe colocarse de inmediato en la casa, siguiendo las reglas de construcción:

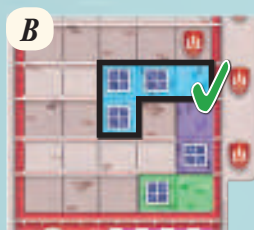
1. Antes de colocar la loseta, se puede girar de cualquier forma posible, pero siempre tiene que encajar en el andamio de construcción.



2. La loseta siempre debe colocarse en la fila inferior o de modo que por lo menos uno de sus espacios esté justo encima de una loseta colocada previamente (basta con uno de sus espacios), tal como se muestra en los siguientes ejemplos:



Esta loseta se coloca en la fila inferior.



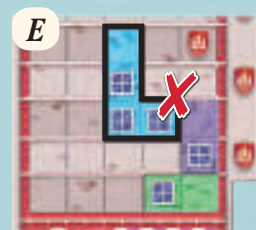
Esta loseta se coloca justo encima de otra loseta.



Esta loseta se coloca en la fila inferior y justo encima de otra loseta.



Esta loseta no se coloca ni justo encima de otra loseta ni en la fila inferior.



Esta loseta se coloca adyacente a otra, pero no justo encima.

Acciones especiales de los blasones

Tras colocar una loseta, por cada blasón que haya quedado cubierto y por cada fila con blasón que se haya completado, el jugador ejecuta una de las tres acciones especiales siguientes:

1. Losetas especiales.  El jugador toma una loseta blanca especial y la coloca inmediatamente en su casa de acuerdo a las reglas habituales de construcción. Estas losetas funcionan de manera idéntica a las demás, con la única diferencia de que solo se pueden conseguir mediante una acción de los blasones. Si esta loseta especial, al colocarla, cubre un blasón o completa una fila con blasón, el jugador puede ejecutar de nuevo una acción especial.

O BIEN

2. Tomar una ficha de habilidad. El jugador toma una ficha de habilidad de la reserva y la deja delante de él, por su cara activa. No es posible tener dos fichas de la misma habilidad. Los jugadores pueden usar sus fichas de habilidad en cualquier momento para aplicar sus efectos (que se explican en la pág. 6). Una vez usada, la ficha de habilidad se voltea para que muestre su cara inactiva.

O BIEN

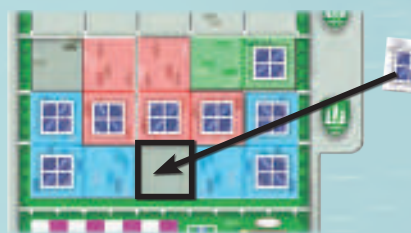
3. Activar fichas de habilidad. El jugador voltea todas sus fichas de habilidad ya usadas para que muestren de nuevo su cara activa; así estarán listas para ser usadas en los siguientes turnos.



A) Cubrir un blasón. El jugador cubre un blasón y puede escoger una de las acciones especiales.



B) Completar una fila con blasón. El jugador completa una fila que muestra un blasón y puede escoger una de las acciones especiales.



Ejemplo: el jugador toma una loseta blanca especial y la coloca en el hueco que tiene en su fila inferior, con lo que completa esa fila.



3. Puntuar

Si un jugador completa una o más filas o columnas de su casa durante el turno, consigue puntos del modo siguiente:

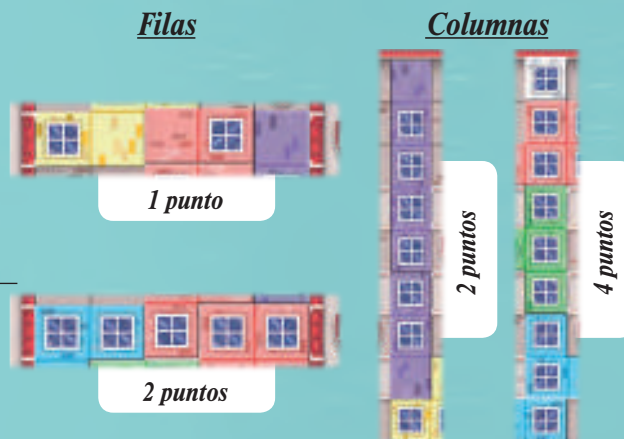
Fila:

- 1 punto** si la fila contiene ventanas y masonería o solo masonería.
- 2 puntos** si la fila solo contiene ventanas.

Columna:

- 2 puntos** si la columna contiene ventanas y masonería o solo masonería.
- 4 puntos** si la columna solo contiene ventanas.

El jugador indica los puntos conseguidos en el marcador.



Final de la partida

La partida finaliza de inmediato cuando un jugador llega a 12 puntos o más o bien cuando se revela la carta de final de partida.

- Si un jugador llega a 12 puntos o más, es el ganador.
- Si, en cambio, se revela la carta de final de partida, el ganador

es el jugador que tenga más puntos en ese momento.

En caso de empate, gana aquél cuya casa tenga menos espacios vacíos; si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

Fichas de habilidad

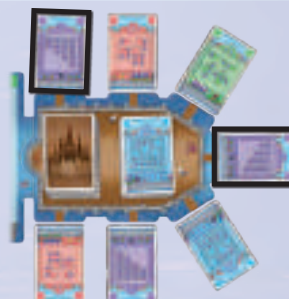
Las fichas de habilidad proporcionan acciones especiales que se pueden usar en combinación con las acciones **A) Robar cartas** y **B) Construir fachada**. Durante su turno, un jugador puede usar tantas fichas de habilidad como quiera, y las fichas usadas se voltean para que muestren su cara inactiva. Con una acción de blasón (v. pág. 5), el jugador puede voltear todas sus fichas de habilidad ya usadas, pasándolas a su cara activa.

Descripción de las fichas de habilidad



Dos cartas cualesquiera

Al realizar la acción **A) Robar cartas** el jugador puede tomar las cartas de dos pasarelas cualesquiera (no necesariamente adyacentes).

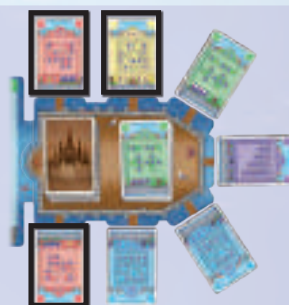


Ejemplo: el jugador toma dos cartas que no son adyacentes.



Carta adicional

Al realizar la acción **A) Robar cartas** el jugador puede tomar una tercera carta adicional de cualquier pasarela.



Ejemplo: el jugador toma una tercera carta que no era adyacente a ninguna de las otras dos.



Descuento en la construcción

Al realizar la acción **B) Construir fachada**, el jugador puede descartar una carta menos al tomar una loseta de fachada.

Nota: cuando un jugador coloca una loseta de tamaño 2 adyacente a otra del mismo color y usa esta habilidad, no tiene que descartar ninguna carta.



Ejemplo: para esta loseta de tamaño 3, el jugador solo ha descartado dos cartas.



Ejemplo: el jugador puede descartar dos cartas menos; una menos porque la loseta se coloca adyacente a otra loseta del mismo color y otra menos porque usa la habilidad de descuento en la construcción.



Cambio de color

Al realizar la acción **B) Construir fachada**, el jugador puede considerar que sus cartas de un mismo color son todas de otro color.



Caso 1:



Ejemplo: el jugador puede considerar que sus cartas azules son cartas de otro color (verde, rojo, amarillo o lila).



Caso 2:



Ejemplo: el jugador puede considerar que sus 4 cartas verdes son lilas, y así tener 5 cartas lilas, o bien que su carta lila es verde, y así tener 5 cartas verdes.



Ambas acciones

En lugar de escoger entre las dos acciones **A) Robar cartas** y **B) Construir fachada**, el jugador puede efectuar ambas acciones durante su turno. En primer lugar, realiza la acción **A) Robar cartas** y luego la acción **B) Construir fachada**. El jugador rellena los muelles al final de su turno (es decir, tras concluir la acción **B) Construir fachada**). **Nota:** si tras la acción **A) Robar cartas**, el jugador tiene más de siete cartas en la mano, debe descartarse de las sobrantes antes de pasar a la acción **B) Construir fachada**.