



---

# LONDON

---

UN JUEGO DE MARTIN WALLACE

---



ILUSTRADO POR MIKE ATKINSON,  
NATALIA BOREK Y PRZEMYSŁAW SOBIECKI

## CONTENIDO

- Tablero de desarrollo
- 101 cartas de ciudad
- 20 cartas de distrito
- 4 contadores de puntos
- 48 monedas
- 12 fichas de préstamo
- 44 fichas de pobreza



	30 x 1 Pobreza
	10 x 5 Pobreza
	4 x 15 Pobreza

## INTRODUCCIÓN

En London asumirás el papel de un prominente arquitecto, encargado de reconstruir la ciudad después del Gran Incendio y guiar su desarrollo hasta el comienzo del siglo XX. Debes equilibrar tu visión, tus finanzas y las necesidades de los habitantes de la ciudad si quieres que te recuerden como un gran personaje de Londres.

El juego tiene cuatro elementos básicos: edificios, dinero, tierras y pobreza. Cada uno de estos elementos influye en los otros, y afecta tu prestigio. En tu turno, desarrollarás la ciudad para tu beneficio futuro; comprarás tierras; acumularás recursos; o administrarás tu parte de la ciudad, tomando ventaja del área que estás desarrollando. El dinero afectará tu habilidad para hacer estas cosas, pero no es el objetivo en sí mismo.

Solo el arquitecto con más prestigio será el ganador.

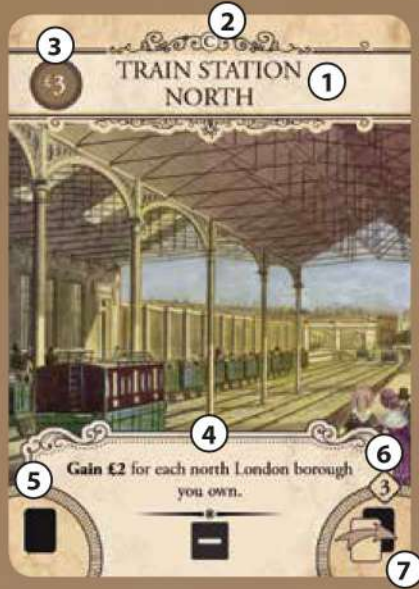
## CARTAS DE CIUDAD



Estas cartas representan los gremios, empresas y edificios que desarrollarás en tu zona de la ciudad. Usar tus cartas de ciudad de la mejor manera es clave para ganar el juego. Cada carta tiene un costo para jugarse y un beneficio que otorga, generalmente en un turno posterior al que se juega. London tiene una mecánica inusual para estas cartas: primero construirás tu ciudad, jugando las cartas en tu zona de construcción; luego administrarás tu ciudad, activando tantas cartas de las que jugaste previamente como desees.

Cada carta tiene un tipo básico, denotado por su color. Las cartas marrones se relacionan con la actividad económica, las azules reflejan la ciencia y la cultura, y las cartas rosas se relacionan con la política. También hay una serie de cartas grises, mendigos, que serán una fuente continua de pobreza a menos que puedas encontrar trabajo para ellos. Los cuatro tipos de cartas también se diferencian por el círculo en las esquinas inferiores de cada carta.

Las cartas de ciudad tienen dos beneficios principales para ti: el prestigio que te otorgan al final del juego y/o el efecto que tienen cuando administras tu ciudad. Algunas cartas también pueden tener un efecto continuo, que estará activo mientras se muestre la carta. Si una carta tiene un efecto continuo, se describirá por encima de la ilustración de la carta, en lugar de abajo.



1. Nombre de la carta
2. El **conjunto** al que pertenece esta carta (A, B o C).
3. Algunas cartas tienen un **costo adicional**, que debe pagarse cuando se agregan a tu zona.
4. El área principal de la carta con su **habilidad activada**, la ventaja que obtienes al administrar tu ciudad.
5. El círculo izquierdo indica el **costo de activación** que debe pagarse para activar la carta. Esto requerirá que gastes dinero o que descartes una carta de tu mano.
6. El **prestigio** de esta carta al final del juego.
7. El círculo derecho indica si la carta se voltea boca abajo después de que se active.
8. Algunas cartas tienen una **habilidad continua**, que se activa en cuanto agregas la carta a tu zona.

### SÍMBOLOS DE LAS CARTAS

Las cartas de ciudad y distrito contienen una serie de símbolos, que se detallan aquí. Estos representan ganancia o pérdida de recursos, o un efecto de activación cuando administras tu ciudad.

	Ganas prestigio inmediatamente		Ganas una pobreza
	Ganas prestigio al final del juego		Alivias una pobreza
	Gastas dinero		Descartas una carta adicional para activar
	Ganas dinero		Volteas esta carta después de su activación



### CARTAS DE ACCIÓN

Hay cuatro cartas en el mazo de ciudad que se juegan directamente desde tu mano y no requieren que gastes otra carta para jugarlas. Estas cartas contienen la palabra **“action”** en su cuadro de habilidad y no tienen un cuadro de habilidad activada.

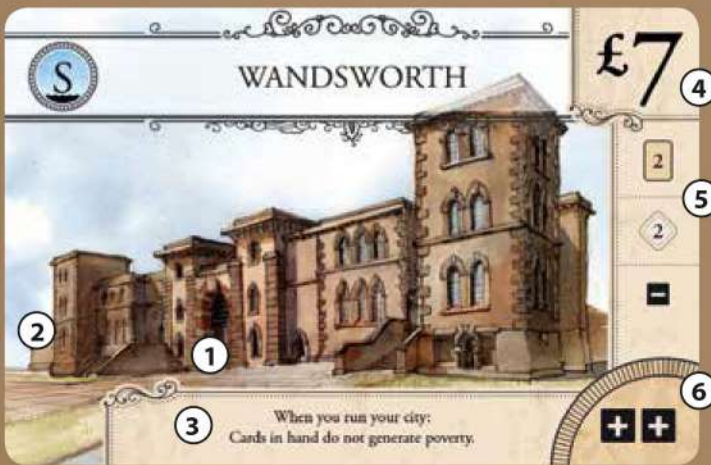


## CARTAS DE DISTRITO

Las cartas más grandes representan una oportunidad para comprar terrenos en uno de los 20 distritos de Londres. La tierra es costosa, pero altamente valiosa.

Cada vez que compres un pedazo de tierra, inmediatamente te otorgará prestigio; aliviarás la pobreza; y se abrirán nuevas oportunidades, lo que te permitirá robar más cartas. Algunos distritos también pueden tener una habilidad continua o un efecto cuando administras tu ciudad.

Cada carta también tiene una relación con el río Támesis. Todas las cartas están al norte o al sur del río, mientras que algunas lo bordean. Por lo general, las cartas en el norte de Londres dan más prestigio, mientras que las cartas en el sur de Londres alivian más la pobreza.



1. Nombre del distrito
2. La **ubicación** de este distrito (norte o sur). Los **adyacentes** y los no adyacentes al río tienen diferentes versiones de este símbolo.

No adyacente al río (N) Adyacente al río (N)

3. Algunos distritos tienen una **habilidad opcional**. Cada habilidad opcional especifica cuándo se puede usar.
4. El costo de comprar este distrito.
5. Cada distrito otorga un **beneficio inmediato** mostrado aquí. Este distrito, por ejemplo, te permite robar 2 cartas, ganar 2 de prestigio inmediatamente y aliviar 1 pobreza.
6. Algunos distritos tienen una **habilidad activa**, que debe ejecutarse cada vez que administras tu ciudad. Estos pueden ser positivos o negativos, en este caso ganarás 2 puntos de pobreza cada vez que administres tu ciudad mientras que Wandsworth sea tu carta de distrito más alta.

Cada vez que compras una nueva carta de distrito, reemplaza tu distrito más reciente.

Debes superponer las cartas para que el borde izquierdo que denota la ubicación del viejo distrito sea visible. La carta aún puede generar prestigio a través de los efectos de cartas de ciudad, pero solo las habilidades de tu carta superior estarán en juego.





## PRÉSTAMOS

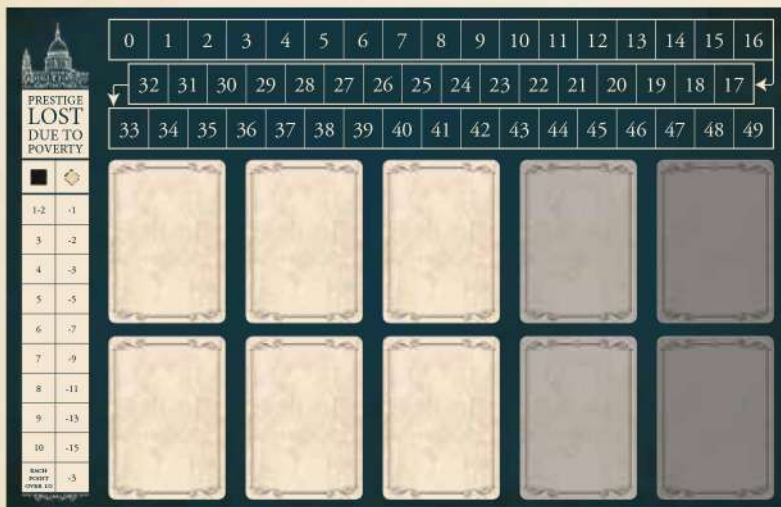
**Si en algún momento se te exige pagar un costo que no puedes pagar, debes tomar un préstamo,** aunque puedes optar por tomar uno en cualquier momento. Por cada préstamo que recibas, recibirás £10 del suministro y una ficha de préstamo. **Cada £10 en préstamos te generará pobreza cada vez que administres tu ciudad.**

Para saldar un préstamo de £10, debes pagar £15 al comienzo de tu turno. Devuelve el préstamo y el dinero al suministro. Al final del juego, debes pagar cada préstamo que haya tomado, si puedes. De lo contrario, perderás siete de prestigio por cada préstamo que no puedas pagar.

## EL TABLERO DE DESARROLLO

El tablero de desarrollo contiene dos filas para cartas de ciudad descartadas. Estas filas estarán vacías al comienzo del juego pero se llenarán a medida que los jugadores desarrollen sus ciudades. **Con dos jugadores, solo los tres primeros espacios de cada fila estarán disponibles para su uso. Con tres jugadores, los cuatro primeros espacios, y con cuatro jugadores, los cinco espacios estarán disponibles para su uso.**

El tablero también contiene un contador de puntos para medir el prestigio y un resumen de cómo la pobreza afectará el prestigio al final del juego.



## ROBANDO Y DESCARTANDO CARTAS

**Siempre que robes una o más cartas de ciudad, puede tomar cualquier carta del tablero de desarrollo o de la parte superior del mazo de ciudad.** Si robas varias cartas, puede optar por sacar de una combinación de las dos posibilidades, pudiendo robar cartas de una en una antes de decidir de dónde sacar la siguiente.

**Cuando descartes una carta, debes colocarla en un espacio disponible en la fila superior del tablero de desarrollo** (algunos espacios solo están disponibles si juegas con tres o cuatro jugadores). Si no hay espacios disponibles en la fila superior, puedes colocarlos en la fila inferior.

Si tienes que descartar una carta y todo el tablero está lleno, retira todas las cartas de la fila inferior del juego. Mueve todas las cartas en la fila superior a la fila inferior, y luego continúa descartando como siempre.

# PREPARACIÓN

Coloca el tablero en el medio de la mesa. Cada jugador elige un contador de puntos y lo coloca en el espacio '0' del tablero. Coloca las monedas, fichas de pobreza y préstamos junto al tablero como suministro. **Cada jugador toma £5** y lo coloca delante suyo como parte de su zona de construcción. Los elementos en la zona de construcción son información pública y no pueden mantenerse en secreto. Esto incluye monedas, préstamos, fichas de pobreza, distritos y pilas de construcción; sin embargo, las cartas cubiertas o boca abajo dentro de esas pilas permanecen ocultas hasta el final del juego.

Separa las cartas de construcción en tres mazos, según la letra impresa sobre del título de la carta: A, B o C. Baraja cada mazo por separado, luego coloca el mazo C boca abajo. Coloca el mazo B boca abajo sobre C y finalmente el mazo A boca abajo sobre B, creando el mazo de ciudad.

**Reparte 6 cartas de ese mazo a cada jugador.**

Busca los tres distritos iniciales con un nombre de diferente color (**City**, **Westminster** y **Southwark & Bermondsey**) y colócalos boca arriba junto al tablero. Baraja el resto de las cartas de distrito y colócalas boca abajo formando el mazo de distrito. **El jugador que preparó el juego se convierte en el primer jugador.**



# CÓMO SE JUEGA

El objetivo del juego es tener el mayor prestigio cuando se terminen las cartas de ciudad. Durante la partida, los jugadores se turnarán en el sentido de las agujas del reloj. Durante tu turno, **primero debes robar una carta de ciudad**, y luego debes realizar **una** de las siguientes acciones:

1) **Desarrollar tu ciudad**, 2) **Comprar tierras**, 3) **Administrar tu ciudad** ó 4) **Robar otras tres cartas de ciudad**.

Finalmente, si tienes más de nueve cartas en tu mano, debes descartar cualquier exceso de cartas al final de tu turno.

## DESARROLLAR TU CIUDAD

Cuando desarrollas tu ciudad, juegas una o más cartas de ciudad desde tu mano a la mesa delante tuyo, una a la vez. Estas cartas se agregan a tu zona de construcción boca arriba.

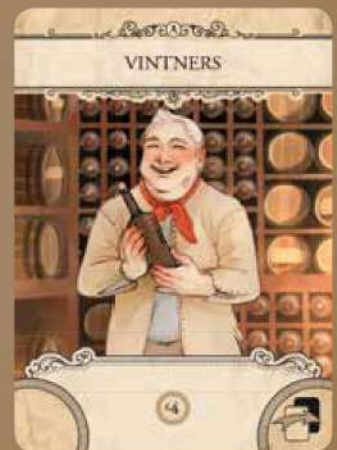
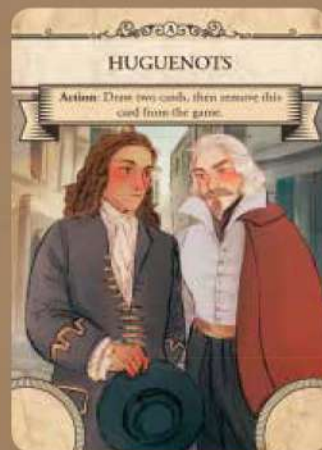
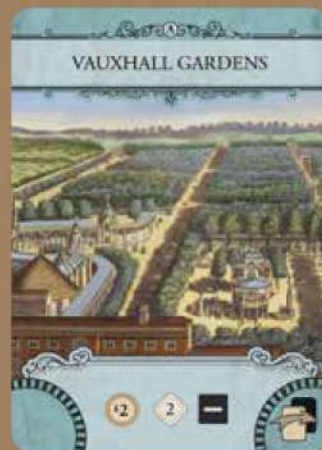
**Para agregar una carta a tu zona de construcción, primero debe descartar una carta del mismo color de tu mano. También debes pagar el costo adicional de la carta, si lo tiene.** Si no puedes pagar el costo adicional y no deseas tomar un préstamo, no puedes jugar esa carta. Si no tienes cartas en mano que puedas jugar legalmente, no puedes tomar la acción de desarrollar tu ciudad.

Cuando agregas una carta a tu zona de construcción, puedes colocarla encima de otra carta de ciudad boca arriba o boca abajo de tu zona, o sola. Cada pila de cartas constituye una pila de construcción. No se puede colocar una carta encima de otra carta que se colocó en el mismo turno.

Si una carta tiene una habilidad continua, entra en vigencia tan pronto como se coloca en la zona de construcción y deja de tener efecto tan pronto como la carta se voltea boca abajo o es cubierta por otra carta.

Esto significa que se puede usar una habilidad continua en el mismo turno en que se juega la carta. Cualquier otra habilidad sólo entrará en juego cuando administres tu ciudad en un turno posterior.

**Nota: las cartas de acción tendrán una habilidad separada que no se relaciona con tu zona de construcción. Esas cartas solo se pueden jugar cuando eliges la acción de desarrollo.**



### EJEMPLO DE DESARROLLO

Tienes estas cuatro cartas en la mano cuando eliges la acción de desarrollar. Con tus cartas azules, podrías descartar Vauxhall Gardens para construir Hospital. Como Hospital tiene un costo adicional de £2, tendría que pagar ese dinero al suministro. También podrías descartar Hospital para construir Vauxhall Gardens, ahorrando ese dinero.

Con tus cartas marrones podrías descartar Huguenots para jugar Vintners, o jugar Huguenots por su habilidad, manteniendo Vintners y sacando dos cartas nuevas. ¿Tal vez eso te dará más opciones? Cualquier carta que descartes estará disponible para los otros jugadores, así que elige cuidadosamente.

## COMPRAR TIERRAS

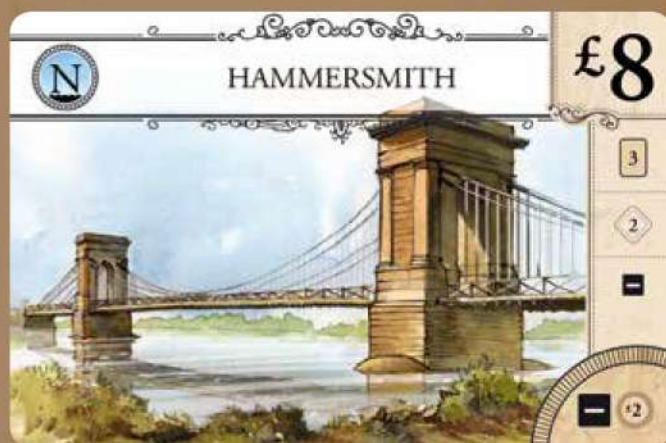
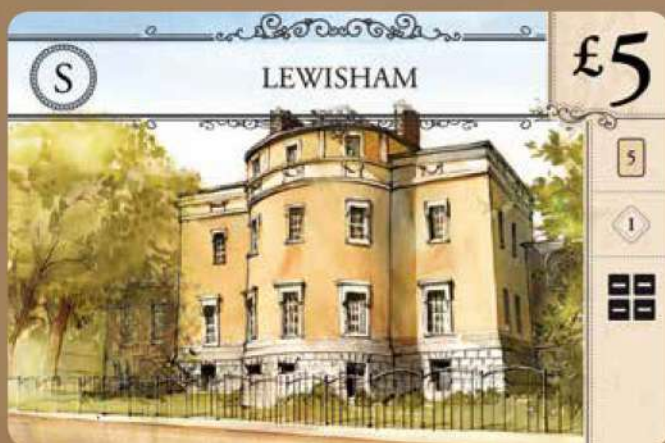
Cuando compras una tierra, debe elegir una de las tres cartas de distrito boca arriba en el centro de la mesa, pagar su costo y agregarlo a tu zona de construcción. Si ya posees uno o más distritos, debes colocar el nuevo encima, de manera que sólo quede visible el costado izquierdo de la carta anterior. Reemplaza el distrito que acabas de comprar con uno nuevo del mazo.

**Tan pronto como hayas adquirido un distrito, obtendrás inmediatamente el beneficio que aparece debajo de su costo:** robar cartas, mover tu contador de puntos un número de espacios o eliminar la cantidad de pobreza indicada. Si tiene menos fichas de pobreza que las que elimina el distrito, simplemente elimine toda tu pobreza actual.

**Si la carta de distrito tiene una habilidad permanente, estará disponible inmediatamente, tan pronto como se agregue a tu zona.** Cuando otro distrito se coloque encima, ya no estará disponible.

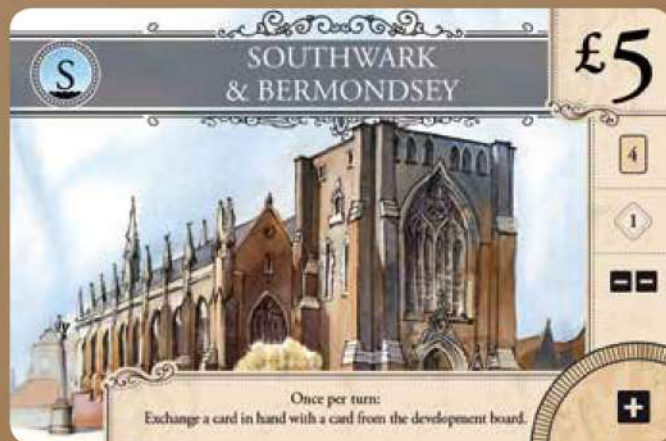
## POBRES

Hay once cartas de pobres en el mazo. **Estas cartas no se pueden agregar a tu zona de construcción o ser descartadas para jugar una carta** (a menos que una habilidad de carta de ciudad o de distrito indique explícitamente lo contrario). Éstas solo pueden descartarse mediante habilidades de cartas, para activar cartas que ya estén en tu ciudad (ver más abajo), o cuando al final de tu turno estés sobre el límite de las nueve cartas.



### EJEMPLO DE COMPRA DE TIERRA

Estos tres distritos están disponibles cuando elige comprar una tierra. No puede pagar Hammersmith y no desea tomar un préstamo, por lo que debes decidir entre los otros dos. ¿Prefieres que Lewishams elimine eficazmente tu pobreza o la valiosa habilidad de Southwark & Bermondsey? De cualquier forma, cubrirá tu distrito actual existente, dejando solo visible la columna de la izquierda.



## ADMINISTRAR TU CIUDAD

Cuando administres tu ciudad, activarás las cartas en tu zona de construcción, una a la vez, en cualquier orden. Una vez que hayas activado tantas cartas como desees, acumularás pobreza. Activar una carta boca arriba en tu zona tiene tres pasos:

1. **Paga el costo de activación**, si hay uno. El costo será una cantidad de monedas pagadas al suministro o una carta de cualquier color descartada de tu mano. Si no puedes pagar el costo, no puedes activar la carta.
2. **Realiza el efecto de activación completo**. En cualquier orden, resuelve cualquier texto de efecto y símbolo. Si no tienes pobreza en este momento, no te beneficiarás de ningún símbolo de “eliminar pobreza”.
3. **Si la carta tiene un símbolo de voltear, voltéala boca abajo**. La pila de cartas permanece, pero esa carta ya no puede ser activada.

Solo se pueden activar cartas boca arriba, y cada carta solo se puede activar una vez durante el mismo turno. **Si tu carta de distrito actual tiene un efecto de activación, debes activarla durante esta acción**. Esto puede ser antes o después de cualquiera de las cartas en tu zona de construcción. Una carta de distrito nunca se voltea.

Una vez que hayas terminado de activar las cartas en tu zona de construcción, recibirás un número de fichas de pobreza del suministro. El jugador recibe un ficha de pobreza por cada:

- Pila de construcción en tu zona (ya sea que hayan sido activadas o no)
- £10 de préstamos en tu zona de construcción
- Cartas en tu mano

## ROBAR TRES CARTAS

Cuando realices esta acción, debe robar exactamente tres cartas. Como siempre, **puedes robar cualquier combinación desde el mazo o del tablero de desarrollo**. Si hay menos de tres cartas disponibles, simplemente toma todas las cartas restantes.



## EJEMPLO DE ADMINISTRAR TU CIUDAD - PARTE 1

Esta es tu zona de construcción cuando decides administrar tu ciudad. Puedes activar las cartas boca arriba en el orden que desees. Tu hospital te brinda cierta flexibilidad, que te permite reutilizar otra carta de ciudad en un turno posterior. Como ya tienes algo de dinero, tal vez el prestigio es más importante.

Para activar West India Docks debes descartar una carta. Descartas un Pobre de tu mano, luego ganas £7 antes de voltear West India Docks. A continuación, activas Town Houses, otorgándote dos de prestigio inmediatamente (uno por cada carta azul de ciudad boca

arriba). Esta carta normalmente se voltearía, pero eliges usar la habilidad de tu Hospital, y volteas esa carta. No puedes usar Town Houses nuevamente en este turno, pero como todavía está boca arriba, puedes usarlo nuevamente en un turno posterior. Ahora activas Steamboats. Dos de tus distritos bordean el río, como se indica en el lado izquierdo de las cartas del distrito, por lo que ganas £4 y volteas los Steamboats. Finalmente debes tomar la habilidad continua de Southwark & Bermondsey y agregar uno de pobreza.



## FINAL DEL JUEGO

**Si el mazo de ciudad está vacío al final del turno de cualquier jugador, cada uno de los otros jugadores toma un turno final.**

Una vez que se han tomado estos turnos, el juego termina. Para calcular el puntaje final, toma los siguientes pasos en orden en conjunto (si todos están familiarizados con el juego, esto se puede hacer individualmente):

1. Toma un ficha de pobreza por cada carta que quede en tu mano, y quita esas cartas del juego.
2. Cuenta el prestigio total al final del juego de todas las cartas de ciudad en tu zona, incluidas las cartas que están boca abajo o sobre las que se ha construido. Mueve tu contador de puntos un número de espacios igual a ese valor.
3. Paga tantos préstamos como puedas, pagando £15 por cada préstamo de £10.
4. Mueve tu contador de puntuación un espacio por cada £3 restantes en tu zona.

## EJEMPLO DE ADMINISTRAR TU CIUDAD - PARTE 2

Esta es tu zona de construcción después de haber administrado tu ciudad. Ahora tienes mucho dinero, pero no puedes pagar tu préstamo hasta el comienzo de tu próximo turno.

Obtendrás pobreza de la siguiente manera: uno por cada pila en tu zona (cuatro), uno por la ficha de préstamo y uno por cada carta en tu mano (dos), en total siete. Agregado a tus cuatro anteriores ahora tienes once de pobreza. Esto se está poniendo realmente fuera de control. Tal vez deberías hacer algo al respecto en un turno posterior...



5. Mueve hacia atrás tu contador de puntos siete espacios por cada préstamo impago.

6. Compara tus fichas totales de pobreza. El jugador con la menor cantidad de fichas de pobreza las devuelve al suministro. Todos los demás jugadores devuelven el mismo número de fichas al suministro.



7. Verifica la tabla de pobreza en el tablero de desarrollo, y mueve hacia atrás tu contador de puntos el número de espacios indicados.

**El jugador con más prestigio gana.** Si hay un empate, gana el jugador empatado con la menor pobreza. Si todavía hay un empate, gana el jugador empatado con la mayoría de las cartas del distrito. Si todavía hay un empate, gana el jugador empatado con la carta de ciudad de mayor prestigio.

## SÍMBOLOS DE LAS CARTAS

	Ganas prestigio inmediatamente		Ganas una pobreza
	Ganas prestigio al final del juego		Alivias una pobreza
	Gastas dinero		Descartas una carta adicional para activar
	Ganas dinero		Volteas esta carta después de su activación

## PRESTIGIO PERDIDO DEBIDO A LA POBREZA

	1-2	3	4	5	6	7	8	9	10	cada punto sobre 10
	-1	-2	-3	-5	-7	-9	-11	-13	-15	-3



First published in Great Britain in 2017 by Osprey Games, an imprint of Osprey Publishing Ltd  
c/o Bloomsbury Publishing Plc  
PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

Or

c/o Bloomsbury Publishing Inc.  
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018

Osprey Publishing, part of Bloomsbury Publishing Plc

OSPREY and OSPREY GAMES are trademarks of Osprey Publishing, a division of Bloomsbury Publishing Plc.

© 2017 Martin Wallace

This edition © 2017 Osprey Publishing Ltd.

All rights reserved.

[www.ospreygames.co.uk](http://www.ospreygames.co.uk)

For more information or replacement parts, email [info@ospreygames.co.uk](mailto:info@ospreygames.co.uk)

17 18 19 20 21 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Osprey Publishing supports the Woodland Trust, the UK's leading woodland conservation charity. Between 2014 and 2018 our donations are being spent on their Centenary Woods project in the UK.