



STORMY, HUSKY, BRAWLING,

City of the
Big Shoulders



EN ESPAÑOL

RAYMOND CHANDLER, III

EMILY R. DEARRING

CHICAGO

Carnicera de Cerdos para el Mundo,
Creadora de Herramientas, Acaparadora de Trigo,
Conductora de Ferrocarriles y Controladora del Transporte de la Nación;
Tormentosa, Poderosa, Luchadora,
Ciudad de Anchos Hombros:

Me dicen que eres perversa y yo les creo porque he visto bajo la luz de gas a tus mujeres
maquilladas seduciendo a los jóvenes del campo.

Y me dicen que eres corrupta y les respondo: Si, es verdad, he visto a pistoleros asesinar y salir
libres para volver a matar.

Y me dicen que eres despiadada y les contesto: En los rostros de las mujeres y los niños he
contemplado las secuelas de un hambre sin sentido.

Y habiendo respondido así, me vuelvo una vez más a los que miran con desprecio a esta, mi
ciudad, y les devuelvo su desprecio y les digo:

Vengan y muéstrenme otra ciudad que levante su cabeza tan orgullosa de estar viva, tan ruda,
tan fuerte y tan astuta.

Devolviendo magnéticas maldiciones mientras se afana acumulando trabajo sobre trabajo, aquí
hay un alto y franco bateador listo contra las ciudades de trapo;

Fiera como un perro jadeando por acción, tramando como un salvaje apostado contra lo
salvaje,

Con la cabeza descubierta,

Escarbando

Destruyendo,

Planificando

Edificando, demoliendo, reedificando

Bajo el humo, con el polvo cubriéndole la boca, mostrando sus blancos dientes al reír,

Bajo la terrible carga del destino riendo como se ríe un joven,

Riendo tal y como hace un combatiente ignorante que nunca ha perdido una batalla

Presumiendo y riéndose porque en su muñeca hay pulso y bajo su pecho está el corazón del
pueblo,

¡Riéndose!

Riendo la tormentosa, poderosa, luchadora carcajada de Juventud, medio desnuda, sudorosa,
orgullosa de ser la Carnicera de Cerdos, Creadora de Herramientas, Acaparadora de
trigo, Conductora de n Ferrocarriles y Controladora del Transporte de la Nación.

~ Carl Sandburg (1914)

LA CIUDAD DE ANCHOS HOMBROS

(creo que sería mejor mantener el nombre original del juego sin traducir,
dejándolo como City of the Big Shoulders)

Un juego de: Raymond Chandler III

Ilustración y diseño por: Emily R. Dearing

Editado por: Jan Bednarczuk & Ted Dickinson

Publicado por: Parallel Games

ParallelBoardGames.com



@ParallelSpiel



parallelBoardGames

Última revisión del reglamento - Noviembre 2018 • P.O. Box 3061, Dublin, Ohio 43016

Derechos de Autor 2018 Parallel Games, Inc. - Todos los derechos reservados

RESUMEN DEL JUEGO

Tras el gran incendio de Chicago de 1871, los ciudadanos se dispusieron a reconstruir la que había sido una gran ciudad. Durante los siguientes 50 años, Chicago vivió una época económica dorada alcanzando un progreso de tal importancia que le llevó a albergar en 1893 la Exposición Mundial Colombina, seguida poco después por la celebración de su Siglo del Progreso en la Feria Mundial de 1933.

Muchas conocidas marcas que conocemos y amamos hoy en día tuvieron su inicio en Chicago durante este periodo; Oscar Mayer, Quaker Oats, Swift & Co, Armour & Co, Schwinn Bicycles, Cracker Jack, entre otras convirtieron en su hogar a este alto y audaz bateador.

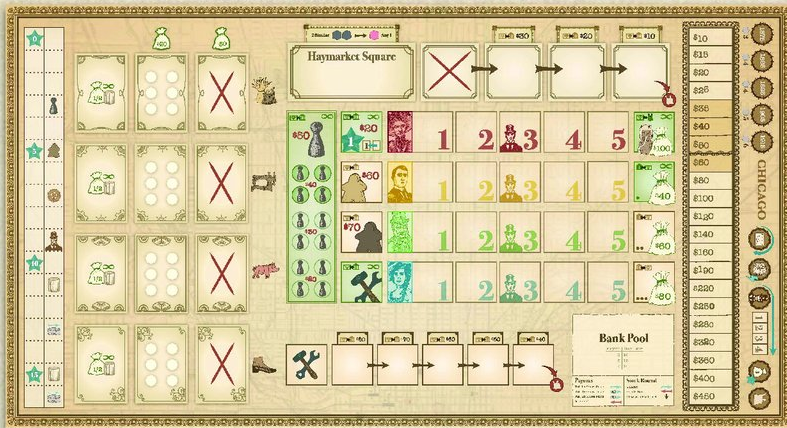
En *City of the Big Shoulders* asumirás el papel de un inversor. Crearás nuevas compañías, comerciarás con acciones, contratarás empleados, equiparás fábricas, producirás bienes y los venderás para que sean entregados en hogares a lo largo del medio oeste de los Estados Unidos.

Experimentarás el renacer de Chicago a lo largo de 5 décadas. Cada década consiste en 5 fases únicas: una fase de participaciones en la que compras y vendes participaciones de las compañías; una fase de construcción en la que colocarás nuevos espacios de acción sobre el tablero; una fase de acciones en la que enviaras a tus socios por la ciudad para hacer tratos en nombre de tus compañías; una fase de operaciones en la que tus compañías compran recursos, producen bienes y los envían a Chicago; y finalmente una fase de mantenimiento en la que se prepara el tablero para la siguiente década. Al final de la quinta década, el juego finaliza. En ese momento se intercambian por dinero las participaciones que hayas comprado a lo largo de la partida, se reciben las recompensas por objetivos públicos que hayas cumplido y se cuenta el dinero para determinar quién es el ciudadano más prominente de Chicago, el ganador del juego.

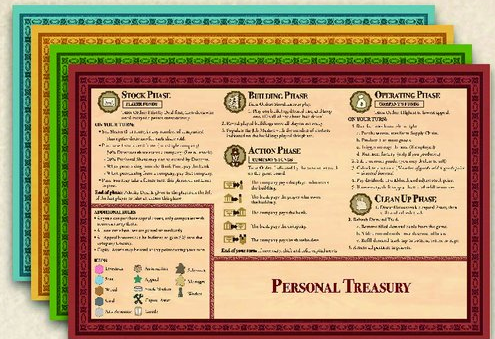
OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es sencillo: Llegar a ser tan rico como te sea posible, tan rápido como puedas. Comienzas el juego con una pequeña cantidad de dinero. A lo largo del juego usarás tu dinero personal para iniciar nuevas compañías e invertir en las compañías de los otros jugadores. Conforme vayan creciendo esas compañías, comenzarán a repartir dividendos a los jugadores que tengan participaciones de ellas; de igual manera, el valor de estas participaciones se irá incrementando. Después utilizarás ese dinero para comprar más participaciones repitiendo este ciclo se repetirá a lo largo de la partida. Al final del juego, venderás tus participaciones al banco de acuerdo al valor final por participación de cada compañía. El jugador que tenga más dinero será el ganador.

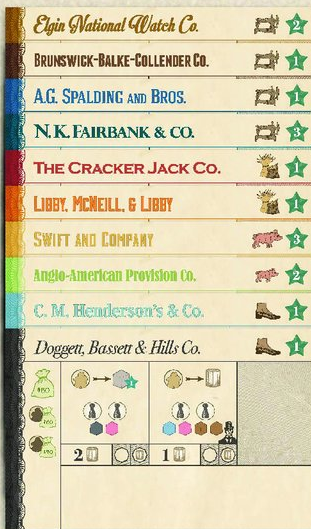
COMPONENTES:



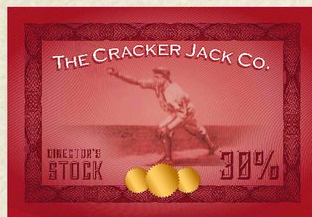
1 Tablero de juego



4 Ayudas de juego
Rojo, Azul, Verde, Amarillo



10 Tableros de compañía



10 Certificados de participación del director (30%) - 1 Por compañía



10 Certificados de participaciones preferentes (20%) - 1 Por compañía



50 Certificados de participación comunes (10%) - 5 Por compañía



70 Cubos de recursos:
20 (Rosas) Ganado
18 (Azules) Acero
16 (Marrones) Madera
16 (Negros) Carbón



24 Meeples de socios
6 rojos, 6 azules,
6 verdes, 6 amarillos



1 Marcador de década
1 Marcador de fase



12 Fichas de bonificación de bienes por prestigio

STOCK BUMP GUIDE			STOCK TRUMP GUIDE		
1X	2X	3X	1X	2X	3X
50	150	-	970	2142	3386
60	180	-	1040	2360	3610
70	210	-	1110	2534	3834
80	240	-	1180	2708	4058
90	270	-	1250	2882	4282
100	300	-	1320	3056	4506
110	330	-	1390	3230	4730
120	360	-	1460	3404	4954
130	390	-	1530	3578	5178
140	420	-	1600	3752	5402
150	450	-	1670	3926	5626
160	480	-	1740	4100	5850
170	510	-	1810	4274	6074
180	540	-	1880	4448	6298
190	570	-	1950	4622	6522
200	600	-	2020	4796	6746
210	630	-	2090	4970	6970
220	660	-	2160	5144	7194
230	690	-	2230	5318	7418
240	720	-	2300	5492	7642
250	750	-	2370	5666	7866
260	780	-	2440	5840	8090
270	810	-	2510	6014	8314
280	840	-	2580	6188	8538
290	870	-	2650	6362	8762
300	900	-	2720	6536	8986
310	930	-	2790	6710	9210
320	960	-	2860	6884	9434
330	990	-	2930	7058	9658
340	1020	-	3000	7232	9882
350	1050	-	3070	7406	10106
360	1080	-	3140	7580	10330
370	1110	-	3210	7754	10554
380	1140	-	3280	7928	10778
390	1170	-	3350	8102	11002
400	1200	-	3420	8276	11226
410	1230	-	3490	8450	11450
420	1260	-	3560	8624	11674
430	1290	-	3630	8798	11898
440	1320	-	3700	8972	12122
450	1350	-	3770	9146	12346
460	1380	-	3840	9320	12570
470	1410	-	3910	9494	12794
480	1440	-	3980	9668	13018
490	1470	-	4050	9842	13242
500	1500	-	4120	10016	13466

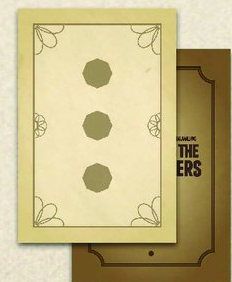
4 Guías para el cálculo de dividendos



20 Fichas de compañía
2 Por compañía



1 Bolsa de recursos



24 Losetas de demanda
6 de cada nivel 1-4



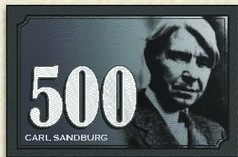
44 Losetas de edificios
 12 Edificios de la era I
 16 Edificios de la era II
 16 Edificios de la era III



10 Losetas de objetivos



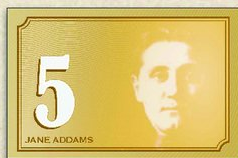
16 Activos de capital



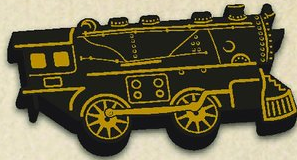
40 Billetes de \$500
 (\$20.000)



60 Billetes de \$25
 (\$1.500)



40 Billetes de \$5
 (\$200)



Marcador de prioridad para negocia



60 Fichas de bienes



50 Trabajadores



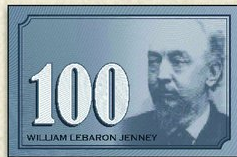
20 Vendedores



20 Gerentes



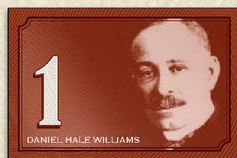
40 Fichas de automatización



40 Billetes de \$100
 (\$4.000)



40 Billetes de \$10
 (\$400)



40 Billetes de \$1
 (\$40)

TABLA DE CONTENIDO

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA 4

Descripción de los componentes	6
Bonificaciones de prestigio	8
Tableros de compañía	10
Iniciando tu primera compañía	12
Conceptos importantes sobre el dinero	12

DESARROLLO DE LA PARTIDA 13

Orden de turno	13
----------------	----

LA FASE DE PARTICIPACIONES 13

(Comprar y vender participaciones)

Transferencia de Dirección (Modo de juego avanzado)	15
---	----

LA FASE DE CONSTRUCCIÓN 16

LA FASE DE PARTICIPACIONES 17

(Contratación de trabajadores, vendedores y gerentes)

Espacios de acciones generales	19
--------------------------------	----

LA FASE DE OPERACIONES 22

(Adquisición de recursos, producción de bienes, distribución)

Captación de fondos de emergencia (Modo de juego avanzado)	22
Reparto de dividendos	26
Ajuste del valor por participación	27

LA FASE DE MANTENIMIENTO 29

PUNTUACIÓN AL FINAL DEL JUEGO 30

Variantes y modo de juego alternativo	31
Referencia de losetas de objetivos	32
Referencia de edificios	33
Referencia de activos de capital	37
Notas del Diseñador	39
Créditos	40

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

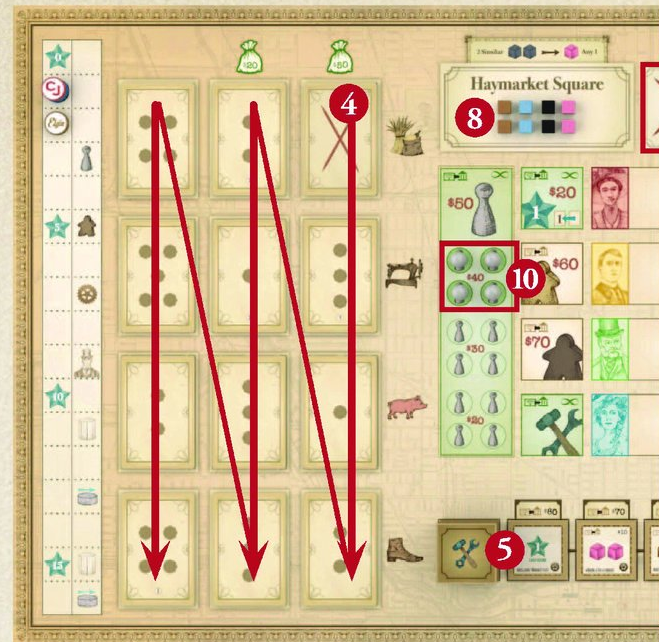
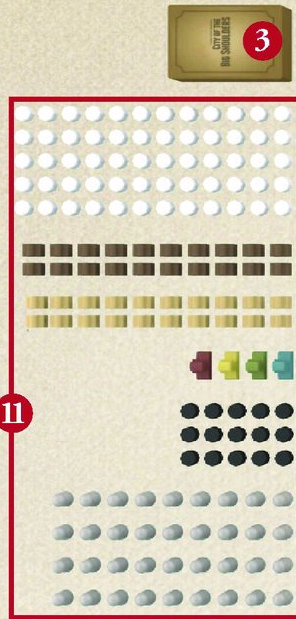
- 1 Coloca el tablero de juego en la mesa y el Indicador de década en la década de 1875 en el tablero de juego.
- 2 Coloca el marcador de fase en el espacio del tablero para la fase de participaciones.
- 3 Separa las 24 losetas de demanda en 4 pilas de 6 losetas cada una según las marcas de la parte trasera de cada loseta. Mezcla cada pila por separado. Coloca la pila 4 boca abajo a un lado del tablero. Coloca la pila 3 boca abajo sobre la pila 4. Repite esto para las pilas 2 y 1 para formar una sola pila de losetas de demanda. Coloca esta pila cerca de la parte izquierda del tablero de juego.

Partidas de 2 jugadores: Retira del juego todas las losetas de demanda marcadas para 3 y 4 jugadores en la parte inferior de la loseta.

Partidas de 3 jugadores: Retira del juego todas las losetas de demanda marcadas para 4 jugadores en la parte inferior de la loseta.

Partidas de 4 jugadores: Usa todas las losetas de demanda.

- 4 Empezando por el espacio superior derecho del área de demanda, llena cada columna como se indica, tomando losetas de la pila de demanda y colocando boca arriba una en cada espacio.



- 5 Separa las 5 losetas de activos de capital iniciales del resto.
 - ⑤ Coloca el activo de capital titulado "Marketing Brillante" en el espacio con el valor de \$80, después mezcla las 4 fichas restantes y colócalas aleatoriamente en los espacios marcados con los valores del \$40 al \$70. Finalmente, mezcla las losetas de activos de capital restantes y colocalas en una pila sobre el espacio de activos de capital del tablero de juego.
- 6 Mezcla las 10 losetas de objetivos y aleatoriamente toma 5 colocándolas boca arriba cerca del tablero.

- 7 Separa los edificios de acuerdo a su era (como se indica en las marcas en la parte posterior de la loseta) en 3 pilas de edificios. Posteriormente mezcla cada pila y colócala en su lugar del tablero.

Partidas de 2 jugadores: Deja fuera del juego todos los edificios marcados para 3 y 4 jugadores en la parte inferior de la loseta.

Partidas de 3 jugadores: Deja fuera del juego todos los edificios marcados para 4 jugadores en la parte inferior de la loseta.

Partidas de 4 jugadores: Usa todos los edificios.



- 8 Separa 2 recursos de cada tipo y colócalos en el espacio denominado Haymarket Square del tablero. Después coloca el resto de recursos en la bolsa.
- 9 Agita muy bien la bolsa de recursos, luego saca 3 y colócalos en cada uno de los espacios de recursos en la parte superior del tablero, incluyendo el espacio marcado con una X.
- 10 Coloca 4 trabajadores en los 4 espacios sombreados de trabajadores en el mercado laboral cerca del espacio de \$40.
- 11 Coloca el resto de los trabajadores, gerentes, vendedores, bienes y fichas de automatización cerca del tablero, al alcance de todos los jugadores. Coloca las fichas de bonificación de bienes por prestigio cerca del tablero.
- 12 Coloca el dinero del banco cerca del tablero al alcance de todos los jugadores.
- 13 Reparte 3 edificios de la pila de edificios de la era I a cada jugador.
- 14 Dale a cada jugador \$175 del banco, una ayuda de juego y dos socios en el color de su elección. Coloca un socio de cada color de los jugadores en el 3er espacio vacío de la tabla de edificios.
- 15 Entrega a cada jugador una guía para el cálculo de dividendos. Después cada jugador elegirá su compañía inicial siguiendo los pasos de la página 12.

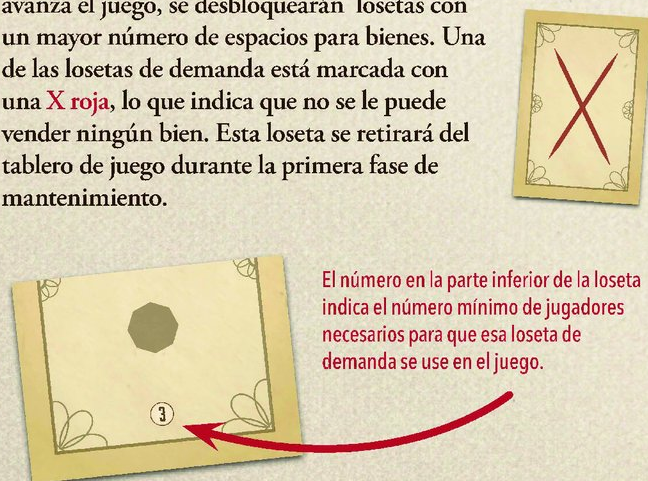
DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

LOSETAS DE DEMANDA

Durante la fase de operaciones de cada década, tu compañía venderá los bienes que haya producido a estas losetas de demanda. El número de octágonos en la loseta de demanda indica la cantidad de bienes que se le pueden vender a esta.



El número de marcas en la parte posterior de la loseta de demanda indica en qué pila se deben mezclar al preparar la partida. Al inicio de la partida estarán disponibles losetas con un menor número de espacios para bienes y, conforme avanza el juego, se desbloquearán losetas con un mayor número de espacios para bienes. Una de las losetas de demanda está marcada con una **X roja**, lo que indica que no se le puede vender ningún bien. Esta loseta se retirará del tablero de juego durante la primera fase de mantenimiento.



ACTIVOS DE CAPITAL

Durante la Fase de Acción de cada Década, tu compañía puede comprar activos de capital para obtener habilidades especiales.



Los activos de capital se pueden activar como una acción gratuita durante tu turno en la fase de acciones o cuando tu compañía opera durante la fase de operaciones. Adicionalmente, cuando tu compañía adquiera un activo de capital, recibirá de inmediato y en una única ocasión una bonificación indicada en la parte inferior derecha. Cualquier compañía puede adquirir activos de capital (y recibir inmediatamente su bonificación para una única ocasión) pero solo ciertas compañías tienen el espacio disponible para usar repetidamente su bonificación de larga duración. Cada compañía solo puede tener un activo de capital por cada espacio de activo de capital en su tablero de compañía.

Algunos activos de capital requieren que tu compañía pague una comisión al banco que se indica en la esquina superior derecha de cada loseta.

El coste para utilizar un activo de capital en tu turno siempre se encuentra en la esquina superior derecha.

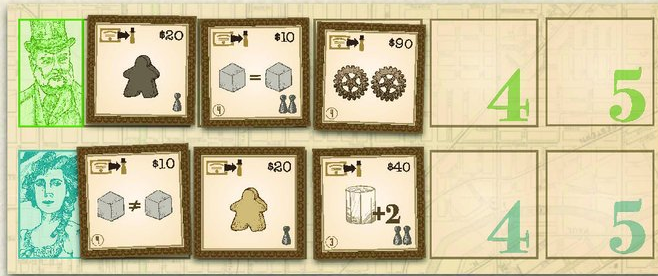


Las habilidades de cada activo de capital se describen en la sección de referencias al final de este reglamento.

EDIFICIOS

Durante la fase de construcción de cada década, tendrás una mano con tres edificios. Deberás seleccionar un edificio y colocarlo boca abajo en el espacio de edificio del tablero de juego de tu color de menor valor. Luego seleccionarás un edificio de tu mano que descartarás del juego boca abajo. Esto te dejará con un edificio que conservarás hasta la siguiente fase de construcción.

Durante la fase de acciones, los edificios llegan a ser espacios en donde los jugadores pueden mandar sus socios para que realicen acciones en nombre de sus compañías.



Una vez que todos los jugadores han elegido sus edificios, estos se voltean boca arriba. El número de trabajadores indicado en la esquina inferior derecha de cada loseta muestra el número de trabajadores que se añadirán al área del mercado Laboral del tablero de juego.

El número de marcas en la parte posterior de los edificios indica la pila en la que se deben mezclar al preparar la partida.



Este edificio debe mezclarse en la primera pila cuando se prepara la partida.

Este edificio añade un trabajador al mercado laboral.

Las habilidades de cada edificio se describen en la sección de referencias al final de este reglamento.

OBJETIVOS PÚBLICOS

Durante la preparación de la partida, selecciona al azar 5 objetivos y colócalos boca arriba cerca del tablero. Cada objetivo tiene una condición que debe ser cumplida para poder puntuarla. Si completas un objetivo, agregarás \$200 a tu puntuación al final de la partida. Si tú y otro jugador se encuentran empatados en el cumplimiento de un objetivo, entonces ambos recibiréis la recompensa de \$200 por completar el objetivo.

Los detalles de cada objetivo se explican en la sección de referencias al final de este reglamento.



LA TABLA DE PRESTIGIO

Cuando inicias una compañía, coloca una de las fichas de tu compañía en la tabla de prestigio de acuerdo al prestigio indicado en el tablero de la compañía.

El prestigio inicial de una compañía está indicado en la estrella de la esquina superior derecha.



CONTINUACIÓN DE LA TABLA DE PRESTIGIO

A lo largo de la partida, incrementarás el prestigio de tu compañía al mover su ficha en esta tabla.

El prestigio determina el orden de turno durante la fase de operaciones. La compañía con el mayor prestigio irá primero, seguida por la compañía con el segunda mejor y así sucesivamente hasta que todas las compañías hayan operado. Las fichas de prestigio se apilan una encima de otra cuando ocupan el mismo espacio. Cuando esto sucede, la ficha de Prestigio que se encuentra encima irá primero, seguida de la compañía que tiene debajo y así sucesivamente.

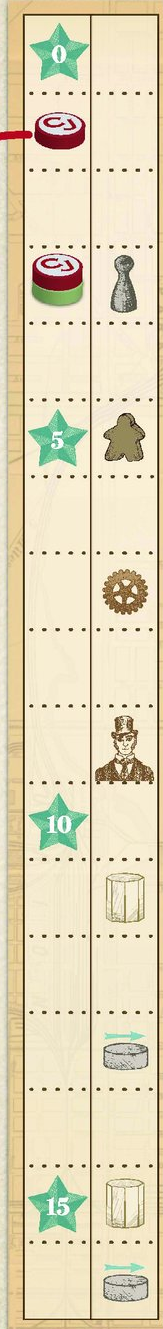
Cuando tú compañía sube su nivel de Prestigio y llega a un espacio ocupado por otra compañía, coloca la ficha de Prestigio de tu compañía sobre la ficha de Prestigio de la compañía de tu competidor en el mismo espacio.

Cuando inicies una nueva compañía, tú ficha de prestigio se coloca debajo de cualquier ficha de prestigio de los otros jugadores en tu posición inicial de prestigio.

En algunas ocasiones, cuando una compañía gana prestigio y llega a un nuevo espacio en la tabla de prestigio, puede recibir uno de las diversas bonificaciones por prestigio que se describen a la derecha. Todos las bonificaciones por prestigio se ganan inmediatamente. Si la compañía no puede recibir la bonificación, o no desea recibirla, puede tomar en cambio \$25 del banco para su tesorería.

Más adelante en el juego puede ser que te encuentres operando 2 o 3 compañías diferentes. Nunca puedes transferir la bonificación que obtuvo una compañía a otra.

Cuando la ficha de prestigio de tu compañía llega a un espacio ocupado, tú ficha se coloca encima.



BONIFICACIONES POR PRESTIGIO

GANAR UN TRABAJADOR: Tu compañía puede obtener un trabajador del suministro general. Este trabajador se puede colocar en cualquier fábrica del tablero de la compañía.



AUTOMATIZACIÓN: Tu compañía puede automatizar un trabajador dentro de una de sus fábricas moviendo la ficha de automatización más a la izquierda debajo de esa fábrica a cualquier espacio de trabajador en esa fábrica que actualmente tenga un trabajador empleado. El trabajador automatizado de esta manera puede ser movido a cualquier otro espacio de trabajador dentro de la misma compañía. Si esto no es posible, el trabajador se devuelve al área del mercado laboral en el tablero de juego. Si el mercado laboral está lleno, el trabajador vuelve a la reserva general.



Puedes seleccionar cualquier fábrica en tu empresa para automatizar; pero cada fábrica debe automatizar sus trabajadores de izquierda a derecha.

A medida que automatizas trabajadores, a veces descubrirás bonificaciones (ocultas por las fichas de automatización) que producen bienes adicionales.

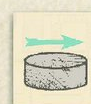
CONTRATA UN VENDEDOR: Tu compañía puede contratar un vendedor del suministro general y colocarlo en el espacio de vendedor disponible más arriba en su tablero.



PRODUCCIÓN DE BIENES ADICIONALES: Tu compañía puede obtener una ficha de bonificación de bienes por prestigio. Al final de la etapa de producción de esa compañía, durante la fase de operaciones, produce inmediatamente 1 bien.



Cuando la ficha de prestigio de tu empresa se sitúe en el espacio de bonificación de bienes adicionales, agrega de inmediato una ficha de bonificación de bienes por prestigio a tu tablero de compañía.



AUMENTO DEL VALOR POR PARTICIPACIONES: Tu compañía puede aumentar el valor de sus acciones un nivel en el track de participaciones.

OBTÉN UN SOCIO: Recibes inmediatamente un socio adicional. Este nuevo socio se puede utilizar en la misma fase de acciones en que se adquiere. Esta bonificación solo se puede obtener una vez por jugador.

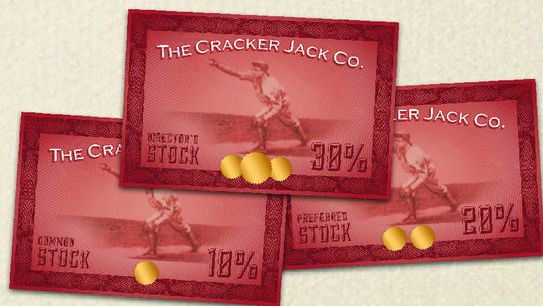


CERTIFICADOS DE PARTICIPACIÓN

La ciudad de anchos hombros es un juego de gestión de participaciones del estilo 18xx. Una gran parte del juego se basa en invertir en las compañías correctas en el momento oportuno. Puedes invertir en tus propias compañías y en las compañías de tus oponentes. Cuando inviertes en una compañía eres dueño parcial de esa compañía. Cuando la compañía "opera" durante la fase de operaciones te repartirá dividendos en base a la cantidad de acciones que tienes de esa compañía.



Cada compañía en el juego tiene 10 participaciones. Cada participación representa el 10% de la compañía. Podrás saber quién posee qué participaciones utilizando los certificados de participación. Hay tres tipos de certificados de participación:



El primero es el certificado del Director que es propiedad del jugador que controla la compañía. El jugador que crea una compañía se convierte en su primer director. Este certificado especial tiene un valor de 3 participaciones, es decir, el 30% de la compañía.

El segundo tipo de certificado es el certificado común. Este certificado vale 1 participación, es decir, el 10% de la compañía y puede ser propiedad de cualquier jugador.

El último tipo de certificado es el certificado preferente. Este certificado especial tiene un valor de 2 participaciones, es decir, el 20% de la compañía.

Un jugador no puede poseer el certificado de director y el certificado preferente de la misma compañía a la vez. Además, la compra de un certificado preferente sólo se puede hacer "completamente" y en una sola acción. Es decir, si posees un certificado común de la compañía no puedes comprar otro certificado común de la misma compañía y después intercambiarlos por el certificado preferente del 20%.

Nunca puede poseer más del 60% (6 participaciones) de cualquier compañía.

El número total de certificados de participación que puedes poseer es limitado. Por lo tanto, es más ventajoso tener el certificado del director y el preferente que tener certificados comunes. Esta restricción se denomina el límite de certificados y se puede encontrar impreso en el tablero de juego en el área de la reserva del banco. El límite de certificados depende del número de jugadores de la siguiente manera:

NÚMERO DE JUGADORES	LÍMITE DE CERTIFICADOS
2	10
3	12
4	14

MODO DE JUEGO BÁSICO: Nunca puedes vender tu certificado de director. Después de fundar una compañía, serás el director de esa compañía hasta el final del juego.

MODO DE JUEGO AVANZADO: Hay dos formas en las que es posible perder o renunciar a la dirección de una compañía.

RENUNCIAR: Puedes vender el certificado de director si un oponente posee el 30% o más de tu compañía.

PERDERLO: Un oponente puede hacerse cargo de tu compañía si alguna vez posee más participaciones que tú en esa compañía.

Cuando ocurra cualquiera de estas condiciones debes intercambiar tu certificado de director por una combinación de certificados preferentes y comunes que tu oponente posea de esa compañía. Después debes entregarle el tablero de la compañía y todo lo que haya en dicho tablero. Este proceso se denomina "Transferencia de la Dirección" y se describe con más detalle en la página 15.

EL TRACK DE PARTICIPACIONES

El track de participaciones muestra el valor de las participaciones de cada compañía en juego. Cuando adquieres una o más participaciones de una compañía, pagarás la cantidad correspondiente indicada en el track de participaciones por cada una de las participaciones adquiridas. Del mismo modo, cuando vendes participaciones de una compañía, recibirás la cantidad correspondiente indicada en el track de participaciones por cada una de las participaciones vendidas.

Puedes fijar el valor nominal (inicial) de una nueva compañía en \$35, \$40, \$50 o \$60 por participación - cualquiera de los valores del área sombreada en el track de participaciones.

Cuando fundes una compañía, establecerás el valor inicial por participación colocando uno de las fichas de la compañía en uno de los valores de la zona sombreada del track de participaciones.

A medida que tus compañías operan en la fase de operaciones, deberás ajustar sus valores en el track de participaciones dependiendo de si has decidido que la compañía reparta dividendos del dinero de su tesorería o que retenga el dinero en su tesorería. Cuando eliges repartir dividendos tu compañía incrementará su valor por participación. Cuando eliges retener o no vender bienes tu compañía reducirá el valor de sus participaciones.

Cuando eliges repartir dividendos tu compañía puede subir uno, dos o tres niveles en el track dependiendo de cuánto dinero se reparte.



Cuando vendes certificados de participación al banco durante la fase de participaciones, colocarás esos certificados en la reserva del banco y recibirás el pago de dinero del banco. Cuando hagas esto, el valor de las participaciones correspondientes a la compañía disminuirá un nivel en el track de participaciones por cada participación que hayas vendido. Adicionalmente, al final de cada fase de participaciones, si las participaciones de tu compañía están **todas en posesión de los jugadores** se incrementará un nivel más en el track de participaciones.

Cuando los certificados de participación se venden al banco, el precio por participación de la compañía disminuirá en el track de participaciones por cada participación vendida.

Cuando tu compañía reparta dividendos por un valor menor que el valor de la participación de la compañía, este no se moverá.

Algunos activos de capital y otras bonificaciones del juego también afectan al valor de las participaciones de varias maneras.


TABLEROS DE COMPAÑÍA

Un tablero de compañía es la representación en el juego de una compañía. Cada tablero de compañía tiene una tesorería. En ella almacenarás tanto las participaciones no vendidas de la compañía como el dinero de la compañía, los recursos y los bienes no vendidos. No hay límite en el número de recursos, dinero o bienes no vendidos que una compañía puede guardar en su tesorería.

En la columna más a la izquierda del tablero de compañía se encuentra el departamento de ventas. El valor en dólares del icono situado en la parte superior representa el precio por el que esta compañía venderá cada uno de sus Bienes. Contratar nuevos vendedores incrementará esta cantidad.

A El nombre de la compañía

B El tipo de la compañía:

 Envasado de carne

 Textil

 Calzado

 Alimentos y lácteos

C El valor de prestigio inicial para la compañía.

D The sale price of each Good the company produces. El precio de venta de cada uno de los bienes que produce la compañía

E Cuando un vendedor es contratado, el precio de los bienes que produce se incrementa. los vendedores se añaden de arriba a abajo.

F A partir del momento en que se contrate un gerente, se ejecutará una acción especial cada vez que la fábrica produzca.

G Cada compañía consta de 2 o 3 fábricas, este bloque es el de la primera fábrica.

H Si esta es tu primera compañía, coloca un socio aquí. La primera vez que tu compañía produzca en todas sus fábricas recibirás este socio.

I El número de espacios indica cuántos trabajadores se requieren para que la fábrica produzca.

J Estos son los recursos que esta fábrica consume al producir bienes.

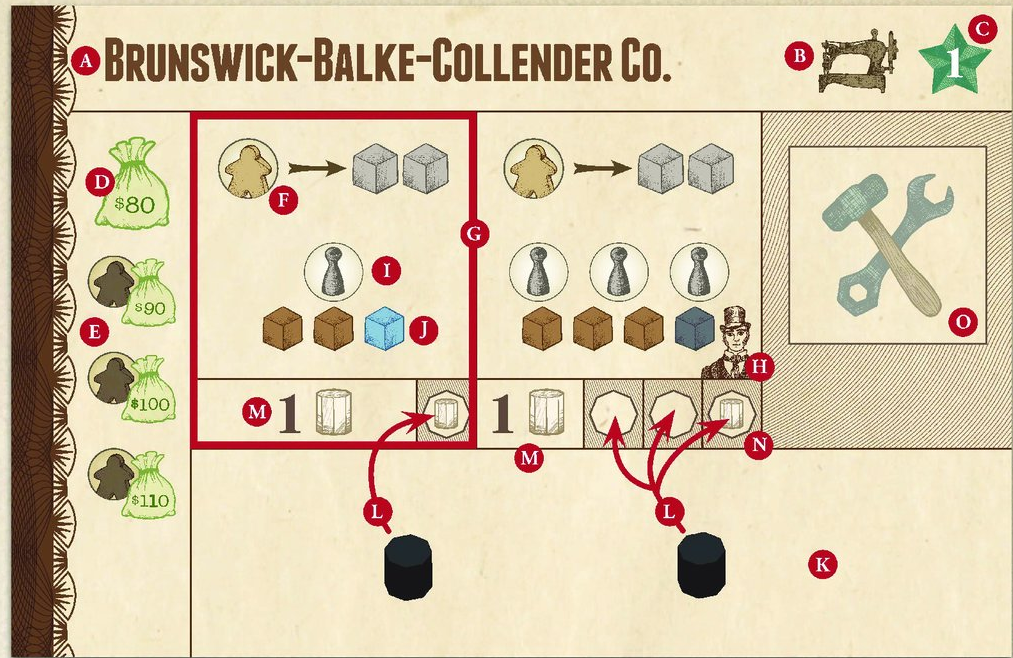
K Esta es la tesorería de la compañía. Coloca aquí todo el dinero, recursos, bienes no vendidos y participaciones no compradas.

L Cuando comiences con una compañía, coloca fichas negras de automatización en cada octógono de la parte inferior del tablero de compañía.

M Éste es el número de bienes que esta fábrica producirá.

N Una vez que esta fábrica este completamente automatizada y se muestre el símbolo adicional de bienes, esta fábrica producirá un bien adicional.

O Los activos de capital que esta compañía adquiera se colocarán aquí.



El icono de estrella en la parte superior derecha de este tablero de compañía es el valor inicial del prestigio de la compañía. Durante la fase de operaciones la compañía con el valor de prestigio mayor en el track de prestigio será el primero en tener la oportunidad de adquirir recursos, operar fábricas, producir bienes y vender bienes a la demanda del mercado.

Las fábricas para la compañía se muestran en el centro. Cada fábrica requiere un número específico de trabajadores y recursos para producir bienes. Las compañías producen bienes en sus fábricas de izquierda a derecha. Para producir en tu segunda fábrica debes haber producido en la primera. Si contratas un gerente para tu fábrica, la habilidad del gerente se desencadenará inmediatamente después de que la fábrica produzca bienes. Los gerentes ayudan a tu empresa a producir más bienes, obtener recursos o aumentar su prestigio.

A la derecha de este tablero hay espacios donde colocar los activos de capital. Los activos de capital le dan a tu compañía varias capacidades especiales. Algunas compañías no tienen ningún espacio para conservar los activos de capital. Todas las compañías pueden adquirir activos de capital por sus bonificaciones inmediatas de un solo uso, pero si tu compañía no tiene espacio en su tablero para activos de capital entonces no puedes utilizar las habilidades en turnos sucesivos y debes descartarlos inmediatamente después de adquirirlos. Tu compañía puede deshacerse de sus activos de capital en cualquier momento. Además, cada activo de capital solo puede usarse una vez por década. En la página 37 hay una descripción más detallada de estos.

INICIANDO TU PRIMERA COMPAÑÍA

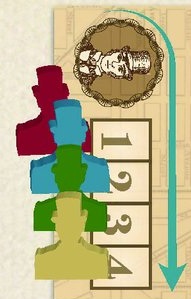
Antes de que cada jugador inicie su primera compañía, todos los jugadores deben tener la oportunidad de examinar cada uno de los Tableros de compañía. Los jugadores deberían familiarizarse también con el Área de demanda del tablero principal, sus edificios iniciales y los recursos disponibles.

Seleccionad aleatoriamente el jugador que elegirá en primer lugar su compañía inicial. Comenzando por ese jugador y continuando **en sentido contrario a las agujas del reloj** (esto es, por el jugador a la derecha), cada jugador debe iniciar una compañía de su elección siguiendo el procedimiento descrito en la fase de participaciones de la página 14. Además del procedimiento normal, añade uno de tus socios al último espacio de fábrica en el tablero de tu compañía inicial.

El último jugador en elegir una compañía inicial recibirá el marcador de prioridad para negociar. Después, comenzando por el jugador que tiene el marcador de prioridad para negociar

y continuando en el sentido de las agujas del reloj (esto es, por el jugador a la izquierda), colocad un socio de cada jugador en el track de orden de la Fase de acciones del tablero de juego. El jugador con el marcador de Prioridad para negociar coloca su socio en el espacio etiquetado con un 1, el jugador a su izquierda en el espacio etiquetado con un 2 y así sucesivamente. El jugador que haya sido el primero en elegir la compañía inicial será el último en el orden de turno.

Solo se establece este orden de turno al inicio del juego. Se puede modificar este orden de turno visitando el espacio de Publicidad y jugador inicial del tablero de juego con uno de tus socios durante la fase de acciones. (Ve la página 19 para más detalles.



El jugador rojo tiene el marcador de prioridad para negociar por lo que colocará su socio en el primer espacio. El jugador azul está a la izquierda del rojo y colocará su socio en el segundo espacio

CONCEPTOS IMPORTANTES SOBRE EL DINERO

En Ciudad de anchos hombros el dinero de un jugador es independiente del dinero que una compañía posea en su tesorería. Puede ser útil pensar sobre esto en términos de considerar dos clases de jugadores: los jugadores mismos, que realizan sus turnos durante las fases de participaciones y de construcción de cada década; y las compañías que realizan sus turnos durante las fases de acciones y de operaciones de cada década.

Cuando los jugadores invierten en compañías, su dinero se transfiere a las tesorerías de las diferentes compañías a cambio de las participaciones en esas compañías. Cuando los socios realicen acciones a favor de las compañías en el tablero, serán las compañías las que paguen por el uso de esas acciones.

Durante las fases de acción y operaciones de cada década, no gastes tu dinero personal para realizar acciones en nombre de tus compañías.

Es dinero que se gasta para ejecutar acciones siempre se paga de la tesorería de la compañía.

Durante el primer par de partidas con este juego, estad muy atentos a esto. Mezclar dinero es el más común de los errores que los nuevos jugadores cometen en los juegos económicos de estilo 18xx.

DESARROLLO DEL JUEGO

Durante la preparación del juego, asegúrate de consultar la sección "Iniciando tu primera compañía" de la página anterior. Como parte de la preparación del juego cada jugador **debe** iniciar una compañía.

Hay diferentes tipos de orden de turno a lo largo del juego. Cada fase tiene un orden de turno indicado con símbolos azules al lado de la fase.

El juego continuará en el sentido de las agujas del reloj empezando por la persona que tenga el marcador de prioridad para negociar.

Los jugadores continuarán según un orden establecido, empezando por el número 1. Ve la página 19 para saber cómo se modifica este orden.



El juego es simultáneo; todos los jugadores lo hacen a la vez.

Las compañías producen según el orden de prestigio, empezando por la compañía con el mayor prestigio en el track correspondiente. Ve la página 22 para un ejemplo.

Sin orden de turno



LA FASE DE PARTICIPACIONES

La primera fase de cada década es la fase de participaciones. Comenzando con el jugador que tiene el marcador de prioridad para negociar y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador puede hacer alguna o todas de las siguientes opciones y en orden:

1. Vender participaciones (tantas como desee)
 2. Después comprar participaciones (un certificado)
- O:
- Comienza una nueva compañía (después de la primera década)
 - Rehúsa ejecutar una acción de participaciones.

VENTA DE PARTICIPACIONES

Durante tu acción de participaciones, puedes vender al banco cualquier número de certificados de participación de cualquier número de compañías. Cuando lo hagas, recibirás del banco una cantidad igual al número de participaciones vendidas multiplicado por el actual valor de la participación según se indica en el track de participaciones para esa compañía. Después colocarás los certificados de participaciones vendidos de esta manera en la reserva del banco situado junto al track de participaciones en el tablero.

Finalmente, el valor de participaciones de cada compañía se reducirá un nivel en el track de participaciones por **cada participación** que hayas vendido de esa compañía. Por lo tanto, vender un certificado preferente supone que el valor de participaciones de la compañía se reduzca en dos niveles. En el modo de juego avanzado, la venta del certificado del director supone que el valor de participaciones de la compañía se reduzca en tres niveles.

Bank Pool	
Players Stock Max	
2	10
3	12
4	14
Payouts	
Full 1x Share Price	→
Full 2x Share Price	→x2
Full 3x Share Price	→x3
Withhold	←
Stock Round	
Soldout	→
Sold to Bank	→
Shares in Bank Pool	↓

Cualquier participación que se venda se coloca en la reserva del banco.

MODO BÁSICO DEL JUEGO: El director de la compañía nunca puede vender el certificado del director del 30%.

MODO AVANZADO DEL JUEGO: El director de la compañía no puede vender el certificado del director del 30% a no ser que un oponente también posea el 30% o más de la compañía. El que se venda implicará una transferencia de dirección (ve la página 15 para más detalles).

CONTINUACIÓN DE LA FASE DE PARTICIPACIONES

COMPRA DE PARTICIPACIONES

Después de elegir si vendes o no participaciones, puedes adquirir uno y solo uno de los certificados de participación del banco o de cualquier compañía.

Cuando adquieras un certificado de participación del banco, el pago se le hace a este. Cuando adquieras un certificado de participación de una compañía, el pago se le hará a la compañía.

Una vez que hayas vendido participaciones de una compañía, no podrás adquirir ninguna otra participación de la misma compañía hasta el final de esa década. Sin embargo, en la próxima década podrás volver adquirir participaciones de esa empresa.

Puedes adquirir un certificado preferente del 20% como una única acción. Si lo haces, debes pagar por él dos veces el actual valor por participación. NO puedes hacer esto en una compañía de la que ya eres el director (posees el certificado de director del 30%)

NO puedes adquirir más de 6 participaciones (propiedad del 60%) de cualquier compañía.

CONSEJO DE ESTRATEGIA: Normalmente el valor de las participaciones aumentará a lo largo de la partida. Si al final de la fase de participaciones se te da la opción de elegir entre conservar tu dinero personal o la de comprar otra participación, casi siempre deberías adquirir una participación aún en el caso de la compañía esté controlada por un oponente. Esa participación te dará dinero cuando la compañía opere y reparta dividendos. Además, probablemente incrementará su valor entre décadas. El dinero en tu poder no hará eso. Así que la mejor inversión es comprar participaciones, aún cuando no sea en la mejor compañía del juego. En cualquier caso siempre podrás venderla después.

PROCEDIMIENTO PARA EMPEZAR UNA COMPAÑÍA

1. Para empezar una compañía, selecciona un tablero de compañía que no esté en juego. Establece el valor inicial de las participaciones para esta compañía colocando una ficha de la compañía en uno de los espacios de valores de participaciones sombreados (\$35, \$40, \$50 o \$60) del track de participaciones.



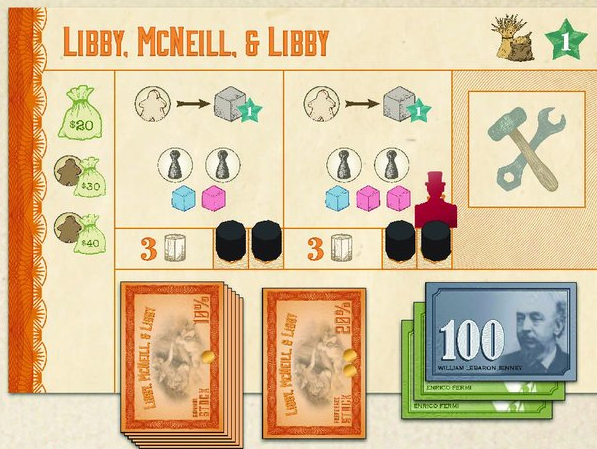
2. Debes adquirir el certificado de director del 30% pagando 3 veces el valor inicial de las participaciones de la compañía que has establecido en el paso anterior. Cada vez que adquieras participaciones, incluida la vez en que inicias una compañía, pagarás de tu tesorería personal y colocarás el dinero directamente en la tesorería de la compañía. Una vez adquirido, coloca el certificado de director del 30% en tu área de juego.

Al comienzo del juego, los jugadores no tienen suficiente dinero para iniciar una compañía con un valor de \$60 por participación. Sin embargo, más tarde en el juego, ¡un jugador puede valorar una nueva compañía por \$60!

Por ejemplo, si inicias una compañía con un valor de participaciones inicial de \$40, pagarás \$120 de tu dinero personal a la tesorería de la compañía a cambio del certificado de director del 30%. Si no tienes \$120 para adquirir el certificado, no puedes iniciar la compañía con ese valor de participaciones.

3. Coloca el tablero de compañía en el área de juego frente a ti. Después coloca una ficha de compañía en el track de prestigio en la posición indicada en el icono con forma de estrella situado en la esquina superior derecha del tablero de la compañía. Si la ficha de prestigio de tu compañía se coloca en un espacio ya ocupado del track de prestigio, tu ficha se pondrá en la parte inferior de la pila.

Después, toma las fichas de automatización (octógonos negros) del suministro general y colócalos en los espacios octogonales que figuran en la parte inferior de cada fábrica de tu tablero de compañía.



Aquí tenemos ejemplo de una compañía inicial preparada y lista para jugar.

Libby, McNeill y Libby fue iniciada por el jugador rojo con un valor nominal de \$40 por participación, así que se añadieron \$120 a la tesorería de la compañía procedentes de la tesorería personal del jugador rojo.

REHUSAR EJECUTAR UNA ACCIÓN DE PARTICIPACIONES

Si no quieres ejecutar una acción de participaciones puedes rehusar. Hacer esto no impide que en el futuro realices una acción en la misma fase de la misma década. La fase de participaciones terminará solo cuando todos hayan pasado en su turno. Después de esto, la fase termina inmediatamente y el marcador de prioridad para negociar pasa al jugador a la izquierda del jugador que realizó una acción de participaciones distinta de pasar.

Al final de la fase de participaciones el marcador de prioridad para negociar pasa al jugador a la izquierda del jugador que realizó una acción de participaciones.

TRANSFERENCIA DE DIRECCIÓN (SOLO EN EL MODO DE JUEGO AVANZADO)

En el modo de juego básico, el director será el jugador que inició la compañía, sin tener en cuenta cuántas participaciones están en posesión de otros jugadores. En el modo de juego avanzado, el director de una compañía será el jugador que posee el mayor número de participaciones de esa compañía.

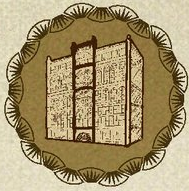
En el modo de juego avanzado, es posible que la dirección de una compañía cambie de jugador. Esto puede suceder cuando vendes participaciones de una compañía de la que eres el director y ahora pasas a poseer menos que uno de tus oponentes o cuando uno de tus oponentes compra una participación y ahora posee más que tú. En cualquiera de los casos, la dirección se transfiere de ti a tu oponente.

Para llevar a cabo la transferencia, debes darle al oponente que posee la mayoría de las acciones el certificado de director. A cambio recibirás un certificado preferente (si lo posee) y un certificado normal o tres certificados normales. Después debes darle el tablero de la compañía

a ese oponente. Tu oponente es ahora el director de esa compañía y es el responsable de ejecutar las acciones en beneficio de esa compañía durante la fase de acciones y de determinar cómo operará esa compañía durante la fase de operaciones.

Si pierdes la dirección de una compañía y más de un oponente están igualados por el control (ambos poseen el 30%), entonces se convertirá en director de la compañía el primero de los oponentes por tu izquierda.

Cuando pierdes la dirección de tu compañía inicial y todavía no has conseguido la bonificación por operar en todas las fábricas de esa compañía, coloca tu socio de bonificación en la reserva del banco. Obtendrás ese socio la próxima vez en la que cualquiera de tus compañías produzca en todas sus fábricas.



LA FASE DE CONSTRUCCIÓN

Durante la preparación del juego, reparte a cada jugador tres edificios de la Era I (una sola marca) boca abajo.

Al inicio de la fase de construcción en las Décadas 2 y 3, reparte a cada jugador 2 edificios de la era II (dos puntos) boca abajo.

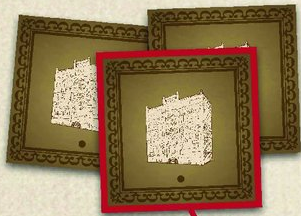
Al inicio de la fase de construcción en las Décadas 4 y 5, reparte a cada jugador 2 edificios de la era III (tres marcas) boca abajo.

Después, cada jugador selecciona simultáneamente el edificio que desea jugar y lo coloca boca abajo en el espacio de edificio correspondiente a su color para la década en juego. Se retirará del juego uno de los dos edificios restantes (boca abajo), conservando el último para el posible uso en una década futura.



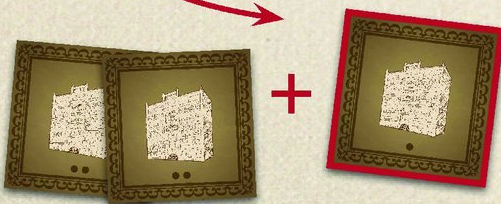
Los jugadores colocan los edificios seleccionados boca abajo en su espacio.

FASE 1



Un edificio se conserva para rondas posteriores de manera que en todas las rondas se dispone de 3 edificios para elegir.

FASE 2



En cada ronda a cada uno de los jugadores se le repartirán dos nuevos edificios.

Después de que todos hayan colocado un edificio en el tablero, se les dan la vuelta, quedando boca arriba. Cuenta el número de trabajadores indicados en la parte inferior derecha para cada edificio jugado en esta ronda y coloca un número igual de trabajadores en los espacios con el precio más alto del área del mercado de trabajo en el tablero de juego.

Una vez completada la fase de construcción, se pasa a la fase de Acciones.



Al inicio del juego los cuatro espacios de trabajadores sombreados están cubiertos con trabajadores.

Es necesario añadir 3 trabajadores al mercado de trabajo por los edificios seleccionados por los jugadores durante la primera década.

Cuando se añaden trabajadores al mercado de trabajo, se colocan primero en los espacios con los precios más altos.



LA FASE DE ACCIONES

Ahora que ya has sido capaz de construir un pequeño negocio en la ciudad de Chicago, podrás empezar a gestionar esos negocios para que tu compañía crezca.

Empezando con el jugador que esté primero en el orden de turno y continuando según el track de orden de la fase de acciones, cada jugador enviará uno de sus socios a las localizaciones de edificios en el tablero de juego para llevar a cabo su acción. El juego continúa hasta que todos los jugadores han colocado todos sus socios.

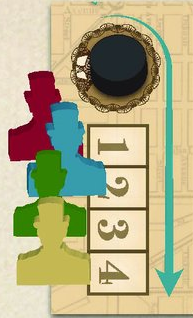
Comenzarás el juego con solo dos socios pero varios eventos en el juego te permitirán obtener más.

1. Obtendrás otro socio cuando estén operativas todas las fábricas de la compañía con la que comenzaste el juego.
2. Obtendrás automáticamente otro socio en la tercera década.
3. Obtendrás otro socio la primera vez que una de tus compañías alcance la bonificación del track de prestigio "Obtén un socio".

Solo puedes obtener un nuevo socio una vez por cada uno de estos modos en todo el juego.

En tu turno puedes mandar un socio a cualquier espacio del tablero para ejecutar una acción a favor de tu compañía. Esto incluye los espacios de acción pertenecientes al banco, a otros jugadores o a ti mismo.

¡Importante! Cualquier coste de una acción se debe pagar de la tesorería de tu compañía y no de tu tesorería personal. Solo utilizarás dinero de tu tesorería personal para adquirir participaciones durante la Fase de acciones.



En este ejemplo el jugador rojo ejecutará una acción seguido del jugador azul, el jugador verde y finalmente el jugador amarillo.

Algunas localizaciones del tablero de juego están marcadas con un fondo verde y un símbolo de infinito. Tú y tus oponentes podéis utilizar estos espacios de acción múltiples veces, hasta si otro jugador ya ha utilizado esa acción anteriormente en la fase. Todos los otros edificios solo se pueden utilizar una vez por década.

Tus socios no están directamente asociados a ninguna compañía en particular y pueden ser asignados de la manera que quieras entre las compañías de las que eres director. Cuando sea tu turno decides para qué compañía se ejecuta la acción. No es obligatorio utilizar alguno de tus socios para ejecutar acciones. (¡Aunque no hacerlo no sea probablemente una buena estrategia!) If send a Partner to an action space you must perform the entire action if you are able to.



You may only perform an action on behalf of a company in which you are the Director (i.e., you hold the 30% Director's Certificate in the company).

Si eres propietario de varias compañías no puedes utilizar los fondos de una compañía para ejecutar una acción a favor de otra compañía. La tesorería de cada compañía es independiente para cada una de ellas. De la misma manera, no puedes utilizar los fondos de tu tesorería personal para ejecutar una acción a favor de tu compañía.

CONTINUACIÓN DE LA FASE DE ACCIONES

TU COMPAÑÍA PAGA AL JUGADOR: Cuando envíes un socio a un espacio de acción que pertenezca a otro jugador, tu compañía pagará a ese jugador por la utilización de esa acción.



Cuando envíes un socio a un espacio de acción que te pertenezca a ti, tu compañía te pagará por el uso de esa acción.

TU COMPAÑÍA PAGA AL BANCO: Cuando envíes un socio a un espacio de acción que pertenezca al banco, tu compañía pagará al banco por el uso de esa acción.



EL BANCO PAGA AL JUGADOR:



Algunos espacios de acción indican que el banco pagará al jugador que posee el edificio por el uso de la acción.

NOTA: El uso de estos edificios hará que el jugador que sea el propietario reciba dinero del banco. Sin embargo, tu compañía sigue teniendo que pagar para adquirir los activos de capital según la cantidad con descuento indicada en el edificio.

EL BANCO PAGA A TU COMPAÑÍA: Algunos espacios de acción indican que el banco pagará a la compañía. Estos espacios sirven como captadores de fondos para ayudar a tu compañía a conseguir subvenciones. Estos edificios para captar fondos mejoran con el avance del juego.



TU COMPAÑÍA PAGA A SUS ACCIONISTAS: Finalmente, algunos espacios de acción indican que la compañía pagará determinada cantidad de dividendos a sus accionistas. Esto se explica con más detalle posteriormente en el reglamento.



En el ejemplo de abajo todos los espacios bordeados en rojo estarán disponibles durante la primera fase de acción del juego.

Todos los espacios en el tablero de juego sombreados en verde y mostrando el símbolo de infinito ∞ pueden ser usados por cualquier jugador un número cualquiera de veces.



ESPACIOS DE ACCIONES GENERALES

CONTRATAR TRABAJADORES

Cuando colocas un socio aquí, tu compañía puede contratar un número cualquiera de trabajadores pagando al banco por cada trabajador contratado. El precio de cada trabajador se indica en medio de ellos y depende de cuántos trabajadores hay disponibles. Si no hay trabajadores disponibles, tu compañía puede contratarlos del suministro general pagando al banco \$50 por cada trabajador que contrate.



Este grupo de trabajadores tiene un coste de \$30 por cada uno contratado.

Este grupo de trabajadores tiene un coste de \$20 por cada uno contratado.

Si no hay trabajadores disponibles en el mercado de trabajo siempre es posible contratarlos por \$50 cada uno del suministro general.

CAPTACIÓN DE FONDOS

Cuando coloques un socio aquí, tu compañía podrá captar capital al recibir la cantidad indicada del banco y colocándolo en su tesorería. El primer espacio otorga \$40 y puede ser utilizado más de una vez por cualquier número de compañías durante cada década.

Según progrese el juego se irán haciendo disponibles espacios de captación de fondos adicionales. Estos espacios de acción otorgan cantidades mayores pero solo pueden ser utilizados una vez cada década.

NOTA: En la primera década solo el primer espacio de acción de captación de fondos está disponible en el tablero. En la tercera década el segundo espacio de acción de captación de fondos se hace disponible en el tablero. En la quinta y última década el tercer espacio de acción de captación de fondos se hace disponible en el tablero.

PUBLICIDAD Y JUGADOR INICIAL

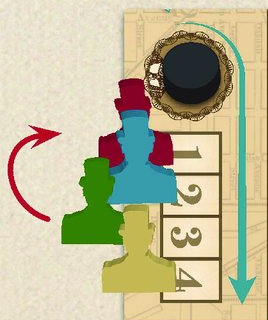
Cuando coloques un socio aquí y pagues \$20 incrementa el prestigio de tu compañía en un nivel en el track de prestigio. Si esto concede una bonificación por prestigio para tu compañía, la bonificación se obtendrá inmediatamente. Las bonificaciones por prestigio pueden ser rechazadas para obtener a cambio \$25 para la tesorería de tu compañía.



Adicionalmente, puedes convertirte en el jugador inicial de la fase de acciones si mueves tu marcador en el track de orden de turno a la primera posición. El jugador que anteriormente fuera el primero pasa a segunda posición, el segundo es ahora tercero y así sucesivamente. Esta modificación del orden de turno se hace efectiva inmediatamente.

En este ejemplo el jugador verde mueve su socio al primer lugar, cambiando el jugador rojo al segundo lugar, el jugador azul al tercero y el jugador amarillo permanece en cuarto lugar.

El jugador amarillo realizará su siguiente acción antes de que el jugador verde continúe e inicie la siguiente secuencia de acciones.



CONTRATAR GERENTES

Puedes gastar \$60 y colocar un socio aquí para contratar un único gerente.



Cuando tu compañía contrate un gerente puedes colocarlo en cualquier fábrica de tu tablero de compañía. Cada vez que una fábrica que tiene un gerente produce bienes esa fábrica ejecutará la habilidad de su gerente.

Esta acción de contratar un gerente solo se puede ejecutar una vez por década.

CONTRATAR VENDEDORES

Puedes gastar \$70 y colocar un socio aquí para contratar un único Vendedor.

Los vendedores se deben colocar en el tablero de la compañía desde la parte superior a la inferior. Los vendedores incrementan el precio de venta de cada uno de los bienes que la compañía vende durante la fase de operaciones.



Esta acción solo se puede ejecutar una vez cada década.

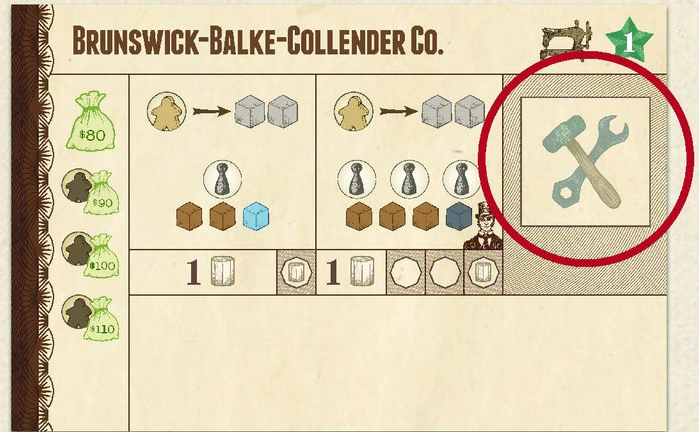
HACER UNA INVERSIÓN DE CAPITAL

Cuando colocas un socio aquí, tu compañía puede adquirir un activo de capital de las losetas disponibles de activos de capital en el tablero de juego. Para hacerlo tu compañía pagará al banco la cantidad indicada sobre la loseta de activo de capital y después colocará esa loseta en el tablero de compañía. Cada activo de capital restante se moverá a la derecha si hay espacio libre y una nueva loseta se robara del mazo y colocará en el espacio de \$80. Esta acción se puede ejecutar más de una vez y por cualquier número de compañías durante cada década.



Some companies do not have the ability to keep Capital Assets, but every company may purchase them for their one-time ability. If the company does not have space, it discards the Capital Asset immediately.

If your company has room, you may place your newly purchased Capital Asset on your company's Charter. You may discard any Capital Assets owned by your company to make space available, even if your company previously used that Capital Asset in the same Decade.



Cuando adquieres un activo de capital tu compañía pagará el precio indicado encima de ese activo



Después de adquirir un activo de capital tu compañía obtiene inmediatamente la bonificación de un solo uso indicado en la parte inferior derecha del Activo. Las posibles bonificaciones son:

AUTOMATIZAR UN TRABAJADOR: Puedes elegir qué fábrica deseas automatizar aunque deberás automatizar los trabajadores en esa fábrica de izquierda a derecha.

De parecida manera, las fichas de automatización en esa fábrica deben ser utilizadas de izquierda a derecha para reemplazar los trabajadores de encima de ellos. Puedes recolocar un trabajador automatizado de este modo en cualquier otro espacio de trabajador de la misma compañía. Si no se hace esto, entonces se devolverá al mercado de trabajo colocándolo en el espacio con el coste más alto.



CONTRATAR UN TRABAJADOR: Puedes contratar un trabajador para tu fábrica tomándolo del Suministro general y colocándolo en un espacio de trabajador disponible en el tablero de la compañía.



INCREMENTA EL PRESTIGIO DE TU COMPAÑÍA: Progresas en el track de prestigio la cantidad indicada en la loseta. Si esto te concede una Bonificación por prestigio para la compañía, esta bonificación se obtiene inmediatamente. Las bonificaciones por prestigio conseguidas de esta manera se pueden rechazar para obtener a cambio \$25 para la tesorería de tu compañía.



Si el mazo de activos de capital está vacío, permanecerá vacío durante el resto del juego.

DIVIDENDOS ADICIONALES

Debes tener al menos \$100 en la tesorería de tu compañía para poder ejecutar esta acción.

Cuando colocas un socio aquí tu compañía repartirá un dividendo inmediato de \$10 por participación entre todos los inversores. Tu compañía entonces pagará al banco \$100 de su tesorería y cada jugador que posea participaciones de tu compañía recibirá \$10 por cada participación que posea del banco. Después tu compañía recibirá \$10 del banco por cada participación que todavía siga en su tesorería. Finalmente se ajustará el precio por participación de la compañía (Ve la página 27 para más detalles).



Esta acción se puede ejecutar más de una vez y por cualquier número de compañías cada década.

Cuando utilices esta acción, si el precio vigente por participación de tu compañía es de \$50 o inferior, su precio por participación avanzará dos niveles en el track de participaciones.

Si el precio vigente por participación de tu compañía es de \$100 o inferior, su precio por participación avanzará un nivel en el track de participaciones.

Si el precio vigente por participación de tu compañía es de más de \$100 su precio por participación no se modifica.

\$10
\$15
\$20
\$25
\$35 
\$40
\$50
\$60
\$80
\$100 
\$120
\$140
\$160
\$190
\$220 
\$250
\$280
\$320
\$360
\$400
\$450



LA FASE DE OPERACIONES

Durante la fase de operaciones cada compañía “operará” en orden de mayor a menor prestigio según se indique en el track de prestigio. Cuando tu compañía opere adquirirá recursos, producirá bienes en sus fábricas, se desencadenarán las habilidades de los gerentes, venderá bienes para satisfacer la demanda del mercado, repartirá dividendos y ajustará el valor de sus participaciones.

Después de que cada compañía haya realizado su turno se procederá con la fase de mantenimiento para preparar la siguiente década.

ORDEN DE TURNO

Primero, la compañía con el mayor prestigio ejecutará su turno completamente, seguido por la compañía con el segundo valor de prestigio y así hasta que todas las compañías hayan tenido la oportunidad de ejecutar su turno. Si dos compañías están igualadas, la compañía cuyo marcador se encuentre encima de todos los demás en el mismo espacio de prestigio será el que ejecute el turno primero.

Cuando tu compañía aumente su prestigio y se sitúe en un espacio que ya contiene un marcador de prestigio de otra compañía, coloca el de tu compañía encima de los otros que ya se encuentren allí.



En el ejemplo de arriba N. K. Fairbanks operará primero, seguida por Cracker Jack y después Anglo-American.

CAPTACIÓN DE FONDOS DE EMERGENCIA

(SOLAMENTE PARA EL MODO DE JUEGO AVANZADO)

En el modo de juego avanzado, lo primero que puede hacer tu compañía antes de nada en su turno durante la fase de operaciones es emitir (vender) participaciones al banco para captar fondos. Este paso es completamente opcional y suele ser una medida de emergencia desesperada. Tu compañía puede emitir una o más participaciones al banco transfiriendo esas participaciones de la tesorería de la compañía al área de la reserva del banco en el tablero de juego. Tu compañía entonces recibe una cantidad de dinero del banco a su tesorería igual al actual valor de participaciones (según se indique en el track de participaciones) multiplicado por el número de participaciones vendidas. Su valor de participaciones descenderá un nivel en el track de participaciones por cada participación emitida al banco de esta manera (ve la página 27 para más detalles). Finalmente la Bolsa de Chicago penaliza a tu compañía rebajando su valor de participaciones un nivel más en el track de participaciones.

Players	Stock Max
2	10
3	12
4	14

Payouts	Stock Round
Full 1x Share Price	Soldout
Full 2x Share Price x2	Sold to Bank
Full 3x Share Price x3	Shares in Bank Pool
Withhold	

Como ejemplo, si Cracker Jack está valorado en \$35 por participación y vendes 2 participaciones al banco, recibirás \$70 del banco.

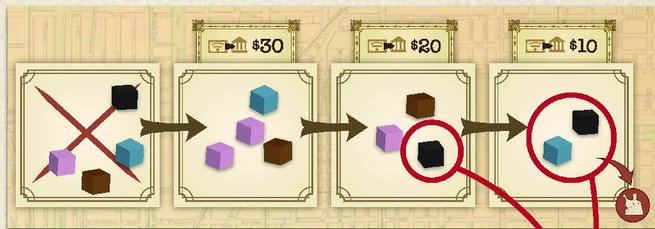
La captación de fondos de emergencia solo puede ocurrir durante la fase de operaciones. Si tu compañía no dispone de participaciones en su tesorería no podrá emitir ninguna participación al banco.

CONSEJO DE ESTRATEGIA: Si tienes que verte con una situación en la que no puedes producir o vender bienes porque careces de fondos durante la fase de operaciones, deberías recurrir siempre a una captación de fondos de emergencia. Aunque el valor de las participaciones de tu compañía inicialmente descienda por la emisión de participaciones, es probable que la compañía aumente su valor de participación después del reparto de dividendos a sus accionistas al final del turno. Además, cuando la compañía opere y reparta dividendos, te pagará dinero que podrás utilizar para comprar más participaciones durante la próxima fase de participaciones. Esto puede reportarte suficiente dinero para comprar otras participaciones de esta compañía que en su momento te darán la forma de inyectar más capital en la compañía durante la Fase de participaciones.

ADQUISICIÓN DE RECURSOS

Durante el paso de adquisición de recursos en el turno de operación de tu compañía, tu compañía puede adquirir uno o más recursos del área de la cadena de suministro en el tablero de juego. Para hacer esto tu compañía pagará al banco la cantidad que se muestre en la parte superior del área de donde hayas tomado el recurso. Este pago siempre se hace de la tesorería de la compañía. El recurso adquirido del área de la cadena de suministros se podrá colocar entonces en la tesorería del tablero de la compañía.

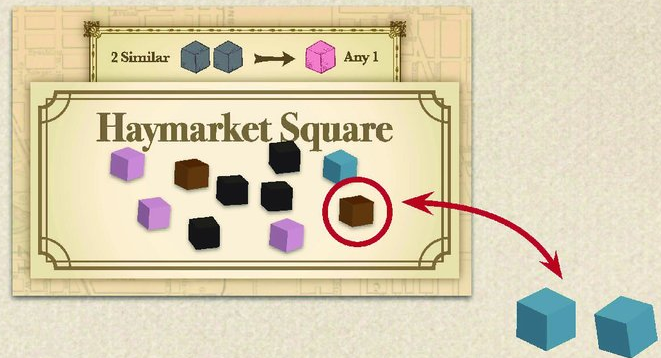
Tu compañía no puede adquirir recursos del espacio de la cadena de suministros marcado con una X. El propósito de este espacio es hacer visibles los recursos que pronto estarán disponibles.



Si tu compañía necesita dos recursos de carbón y uno de acero, tu compañía deberá pagar \$40 al banco por los tres recursos.

COMERCIANDO EN HAYMARKET SQUARE

Puedes comerciar por cualquiera de los recursos de Haymarket Square intercambiando dos recursos iguales por uno de cualquier otro tipo de recurso de los disponibles allí. Tu compañía puede intercambiar recursos de esta manera cualquier número de veces en su turno durante la fase de operaciones o en cualquier momento durante tu turno en la fase de acciones.



Tu compañía puede almacenar cualquier número de recursos, tanto si los utiliza como si no, de década a década.

CONSEJO DE ESTRATEGIA: A menudo es una buena idea comprar todos los recursos del espacio de \$10, a no ser que lo que quieras es evitar que otras compañías adquieran recursos que necesitan para operar.

PRODUCCIÓN

Después de que tu compañía adquiera sus recursos entrará en el paso de Producción. Empezando por la fábrica más a la izquierda en tu tablero de compañía, cada fábrica puede producir bienes de izquierda a derecha, una y solo una vez, si se cumple que:

1. Todos los espacios de trabajador en la fábrica están ocupados por trabajadores o fichas de automatización (o una combinación de estos).
2. La compañía tiene todos los recursos básicos que necesita consumir para producir los Bienes de la fábrica.
3. Todas las fábricas a la izquierda de la que se encuentre produciendo Bienes ya han producido durante este turno de la compañía.

Para que una fábrica produzca, primero colocarás los recursos requeridos desde la tesorería de tu compañía en el Haymarket Square en el tablero de juego. Entonces tomarás del suministro

general el número de fichas de bienes indicado en la parte inferior de la fábrica, incluyendo los que se produzcan por las bonificaciones de automatización, y los colocarás en tu tablero de compañía. Después, si tu compañía tiene un gerente, se desencadenarán inmediatamente las habilidades de ese gerente. Puedes entonces producir en la siguiente fábrica.

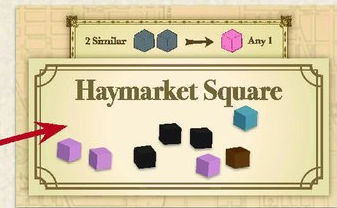
La habilidad especial de tu gerente se desencadenará inmediatamente después de que su fábrica produzca.

AAI final del paso de producción dentro del turno de operaciones de tu compañía, cada ficha de bonificación de bienes por prestigio que tu compañía haya adquirido produce un bien.

Puedes optar por no producir ningún bien, pero si no vendes ningún bien en esta década el valor por participaciones de tu compañía disminuirá en un nivel en el track de participaciones durante el paso de distribución según se describe en la siguiente sección.

- 5 El gerente se activa incrementado el prestigio de la compañía en 1 y permite adquirir otro recurso de Haymarket Square.

- 1 Primero, intercambia tus recursos básicos por bienes devolviendo tus recursos a Haymarket Square.



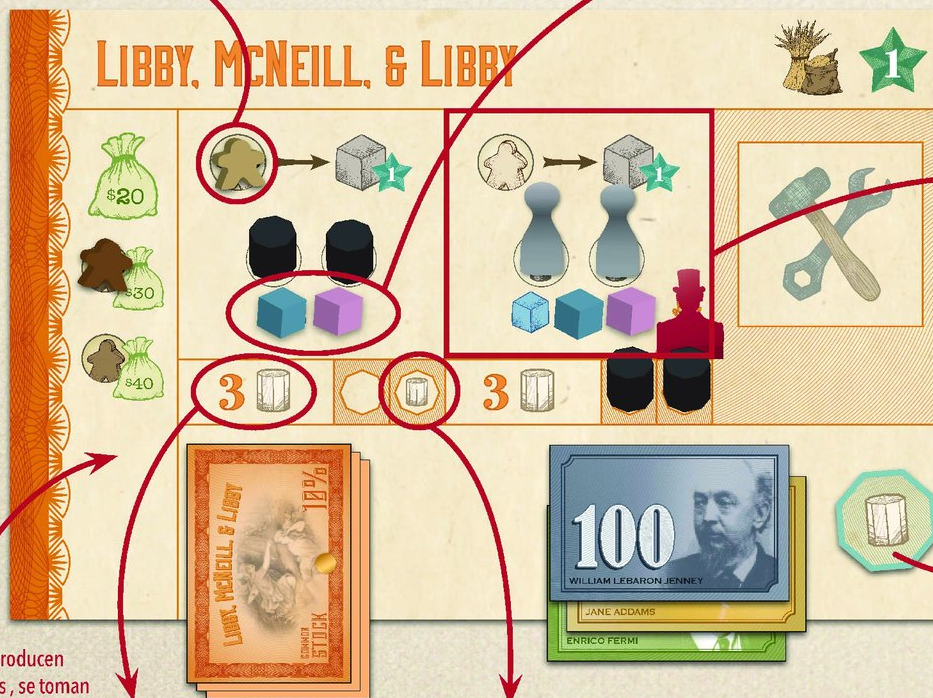
- 6 La siguiente fábrica opera.

- 7 Puesto que esta compañía consiguió una ficha de bonificación de bienes por prestigio, ahora producirá un bien adicional.

- 4 Cuando se producen bienes, estos, se toman del suministro general y se añaden a tu tablero.

- 2 La cantidad de bienes producidos en tu fábrica se lista aquí. Libby produce 3 bienes.

- 3 Como esta fábrica está completamente automatizada y la ficha de bienes adicionales está descubierta, Libby producirá 4 bienes en total cuando esta fábrica opere.



DISTRIBUCIÓN

Durante el paso de distribución, tu compañía venderá sus bienes colocándolos en una o más losetas de demanda en el tablero de juego. Tu compañía puede vender cualquier número de bienes a las losetas de demanda colocándolas en cualquier lugar de la fila que coincida con el tipo de bienes que tu compañía produce. Tu compañía puede conservar hasta el final del juego cualquier bien que no venda.



A cada loseta de demanda solo se le puede vender un número limitado de bienes. Tu compañía no puede vender bienes a una loseta de demanda si todos los espacios de demanda de la loseta de demanda han sido ocupados.

El valor de venta de cada bien se determina con la cantidad que aparece en la zona izquierda de tu tablero de compañía. Si tu compañía ha contratado uno o más vendedores entonces el valor de cada bien que vendas se incrementa según se indica en tu tablero de compañía.

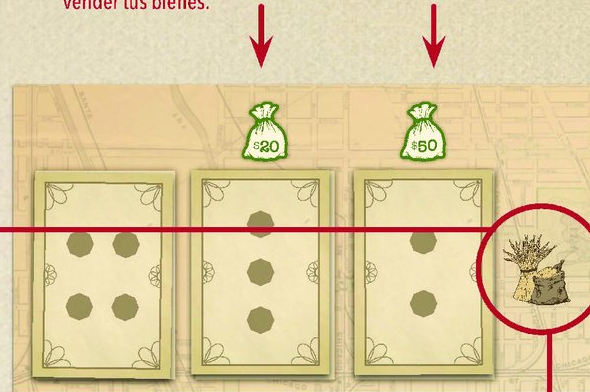
Cuando tu compañía ocupe el último espacio de una loseta de demanda recibirá una bonificación a sus ingresos.

Libby ha empleado a un vendedor, así que cuando venda sus bienes cada uno de ellos tendrá un valor de \$30 en vez del valor inicial de \$20.



Si ocupas el último espacio en una loseta de demanda de la columna central, obtendrás una bonificación de \$20 que se añade al beneficio total después de vender tus bienes.

Si ocupas el último espacio en una loseta de demanda de la columna de la derecha, obtendrás una bonificación de \$50 que se añade al beneficio total después de vender tus bienes.



Vende bienes, colocando fichas en los espacios octogonales sombreados de cada loseta de demanda.

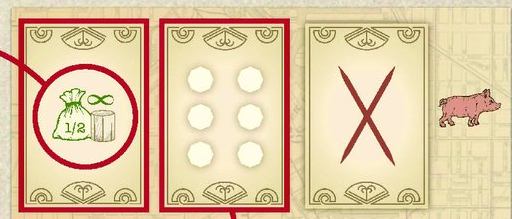
Tu compañía solo puede vender bienes al track de demanda (fila) que coincida con la industria de tu compañía.

Completar una loseta de demanda de la columna de más a la derecha otorga \$50. Completar una loseta de demanda de la columna central otorga \$20. No hay bonificación por completar la loseta de demanda de la columna más a la izquierda. Si tu compañía completa la demanda de la loseta central y de la loseta más a la derecha recibirá ambas bonificaciones.

Según tu compañía vende sus bienes, deberás mantener el cálculo de la cantidad total de ingresos que tu compañía obtiene, pero NO tomes ningún dinero del banco.

Si agotas el suministro de losetas de demanda, no vuelvas a mezclarlas sino que revela los espacios que se muestran en el tablero de juego. Pues vender a los dos espacios disponibles que se indican pero no al espacio con la X roja.

Este símbolo indica que cualquier compañía puede vender una cantidad ilimitada de (envasado de carne) bienes a este espacio por la mitad de su valor.



Si ocupas el último espacio en la sección central del track de demanda recibirás la bonificación de \$20, aún sin usar una loseta de demanda.

CONTINUACIÓN DE LA FASE DE OPERACIONES

REPARTO DE DIVIDENDOS

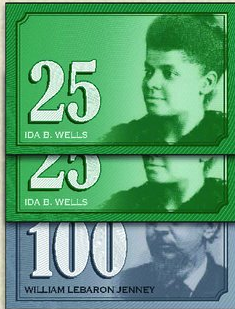
Después de que tu compañía haya vendido todos sus bienes y haya determinado sus ingresos, tendrás que decidir qué hacer con esos ingresos. Tu compañía puede repartir dividendos o retener sus beneficios. El dinero que se obtiene por retener o por repartir dividendos proviene del banco y representa los ingresos obtenidos de vender bienes al mercado de consumidores

Si tu compañía no ha conseguido vender ningún bien esta década entonces tu compañía debe retener.

Si tu compañía elige repartir dividendos, primero calcula los beneficios por participación que serán una décima parte de los ingresos que tu compañía acaba de obtener.

Si los ingresos totales de tu compañía no son divisibles por 10, redondea hacia abajo.

$$\text{Ingreso totales} \div 10 \text{ participaciones} = \text{Beneficios por participación}$$



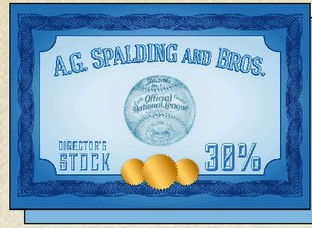
Si tu compañía obtiene \$150 de los bienes que ha vendido y de sus bonificaciones, determina los beneficios por participación tomando el ingreso total (\$150) y divídelo por 10. \$15 es el beneficio por participación.

Una vez calculados los beneficios por participación de tu compañía anuncia a los otros jugadores que tu compañía va a repartir dividendos a sus accionistas y cual es el beneficio por participación. Por ejemplo, anuncia: “Spalding está pagando \$15 por participación”

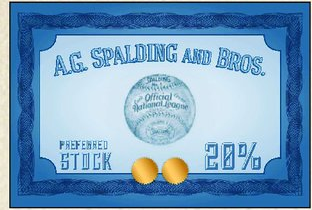
Entonces cada jugador traspasará del banco a su tesorería personal una cantidad de dinero igual al beneficio por participación de la compañía por cada una de las participaciones que posea de la compañía.

Recomendamos que los jugadores que reciben los dividendos lo tomen simultáneamente del banco.

Finalmente, por cada participación que quede en la tesorería de la compañía, toma una cantidad de dinero igual a los beneficios por participación de la compañía.

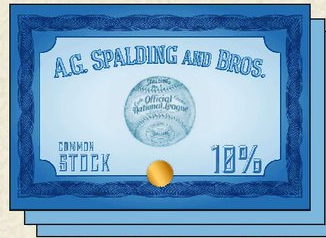


Si posees 4 participaciones de Spalding, tomarás (como jugador) \$15 del banco cuatro veces (\$60) y lo colocarás en tu tesorería personal.



Otro jugador posee 2 participaciones de Spalding por lo que tomará \$30 del banco y lo colocará en su tesorería personal.

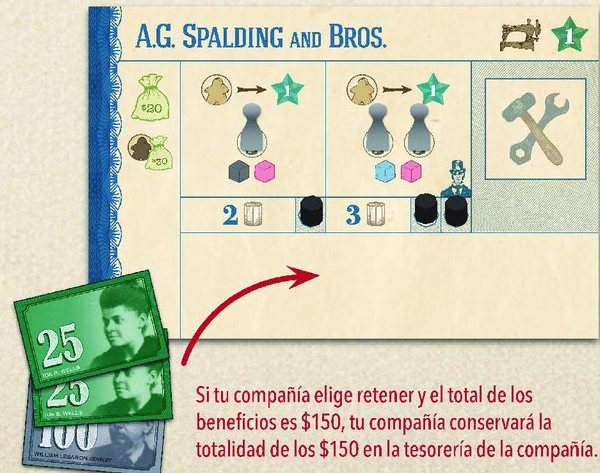
Las participaciones en la reserva del banco no pagan a ningún jugador ni a tu compañía. El banco se paga a sí mismo por las participaciones que posee.



Puesto que Spalding todavía tiene 4 participaciones sin vender en la tesorería de su compañía, tomarías \$15 cuatro veces (\$60) del banco y lo colocarías en la tesorería de la compañía.

RETENCIONES:

Si tu compañía elige retener sus ganancias, entonces ningún jugador recibirá una participación de los beneficios de la compañía esa década. En vez de eso, tu compañía retendrá el 100% de sus beneficios



Si tu compañía elige retener y el total de los beneficios es \$150, tu compañía conservará la totalidad de los \$150 en la tesorería de la compañía.

AJUSTE DEL VALOR DE PARTICIPACIONES

Después de que tu compañía haya decidido si reparte dividendos o retiene sus beneficios, y así reparte entre sus accionistas o captura sus ganancias para su tesorería, tendrás que ajustar su valor por participación en el track de Participaciones.

Si tu compañía elige repartir dividendos, tendrá la oportunidad de avanzar su valor por participación en el track de participaciones. Si tu compañía reparte al menos su actual valor por participación, como se indica por su posición en el track de participaciones, entonces aumentará un nivel en el track de participaciones.

Cracker Jack está valorado en \$20 por participación y reparte unos beneficios totales de \$30. Puesto que Cracker Jack reparte más que su actual valor por participación pero no vas de dos veces su valor por participación (\$40) avanzará un espacio en el track de participaciones.

N. K. Fairbanks está valorado en \$40 por participación y reparte unos beneficios totales de \$120. Puesto que la cantidad repartida es tres veces el actual valor por participación, N. K. Fairbanks avanzaría 3 veces en el track de Participaciones. Desafortunadamente, como se encuentra por debajo del umbral de \$60, solo avanzará dos espacios.

Anglo American está valorado actualmente en \$100 por participación y repartirá un total de \$300. Puesto que Anglo American reparte el triple de su valor por participación y ya ha cruzado el umbral de \$60, avanzará 3 veces en el Track de participaciones.

A.G. Spalding está valorado en \$220 por participación y reparte un total de \$200. Puesto que Spalding reparte a sus accionistas pero lo hace con menos que el valor por participación actual, no se moverá en el track de participaciones.

Elgin está valorado actualmente en \$360 por participación pero el jugador por Elgin decide retener sus beneficios. Puesto que Elgin no reparte beneficios retrocederá un nivel en el track de Participaciones.



Si tu compañía reparte al menos dos veces su actual valor por participación, incrementará su valor de participación dos niveles en el track de participaciones. Si reparte al menos tres veces su actual valor de participaciones y su actual valor por participación es \$60 o mayor, su valor por participación aumentará tres niveles en el track de participaciones. Si tu compañía no reparte al menos su valor de participación, no avanzará en el track de participaciones y permanecerá donde estaba al comienzo de la década.

Si tu compañía elige retener sus beneficios, independientemente de cuánto haya obtenido este turno, su valor por participación disminuirá bajando un nivel en el track de participaciones.

No vender ningún bien hace que tu compañía retenga y, por lo tanto, que el valor de participación de tu compañía baje.

Consulta la guía para el cálculo de dividendos buscando tu actual valor por participación en la columna de la izquierda y tu cantidad a repartir en la columna central o en la de la derecha.

Si tu cantidad a repartir es al menos esta cantidad, pero menos que esta otra, tu compañía avanzará dos veces en el track de participaciones.

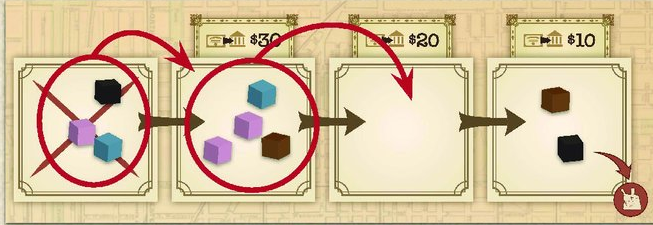
1X	2X	3X
\$10	\$20	-
\$15	\$30	-
\$20	\$40	-
\$25	\$50	-
\$35	\$70	-
\$40	\$80	-
\$50	\$100	-
\$60	\$120	\$180
\$80	\$160	\$240
\$100	\$200	\$300

1X	2X	3X
\$120	\$240	\$360
\$140	\$280	\$420
\$160	\$320	\$480
\$190	\$380	\$570
\$220	\$440	\$660
\$250	\$500	\$750
\$280	\$560	\$840
\$320	\$640	\$960
\$360	\$720	\$1,080
\$400	\$800	\$1,200

Después de encontrar tu valor actual por participación en la columna de la izquierda y si repartiste más de lo que se lista en esta columna, avanzarás 3 veces en el track de participaciones.

FINAL DEL TURNO DE LA COMPAÑÍA

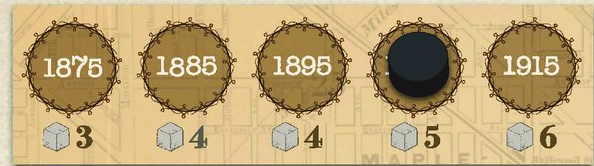
Al final del turno de cada compañía, si uno o más de los espacios dentro del área de la cadena de suministros está completamente vacío, desplaza todos los recursos hacia la derecha hacia los espacios de valor menor.



1. Comprueba si el espacio de recursos \$10 está vacío. Si lo está, cambia todos los recursos del espacio \$20 al espacio \$10.
2. Comprueba si el espacio de recursos \$20 está vacío. Si lo está, cambia todos los recursos del espacio \$30 al espacio \$20.
3. Comprueba si el espacio de recursos \$30 está vacío. Si lo está, cambia todos los recursos del espacio **X** al espacio \$30.
4. Finalmente, roba de la bolsa un número de recursos igual a la cantidad mostrada debajo del marcador de década en el tablero de juego y colocalos en el espacio marcado con la **X**roja.

Repite este proceso desde el principio hasta que todos los espacios de la cadena de suministro estén ocupados con recursos. No debes mover nunca recursos de un espacio con un valor superior a otro con un valor inferior a no ser que el espacio de valor inferior se encuentre vacío.

La cantidad de recursos robados de la bolsa cada década se indica debajo del track de década.



En esta década, los jugadores deberán robar 5 recursos de la bolsa.

Si en cualquier momento en el que intentes robar recursos de la bolsa esta se encuentra vacía, entonces coloca todos los recursos de Haymarket Square en la bolsa y continúa repartiendo normalmente. Una vez que hayas terminado, roba 2 de cada recurso de la bolsa y colócalos en Haymarket Square.



FASE DE MANTENIMIENTO

Durante la fase de mantenimiento el tablero de juego se prepara para la siguiente década.

1. Todas las losetas de demanda que se hayan ocupado completamente se retiran del juego y las fichas de bienes sobre ellas se devuelven al suministro general. Retira las fichas de bienes de cualquier espacio de losetas de demanda impreso sobre el tablero si se ha ocupado completamente.
2. Cada fila de losetas de demanda se mueve hacia dentro, hacia el centro del tablero de izquierda a derecha.

Retira las losetas de demanda completadas y devuelve sus fichas de bienes al suministro general.

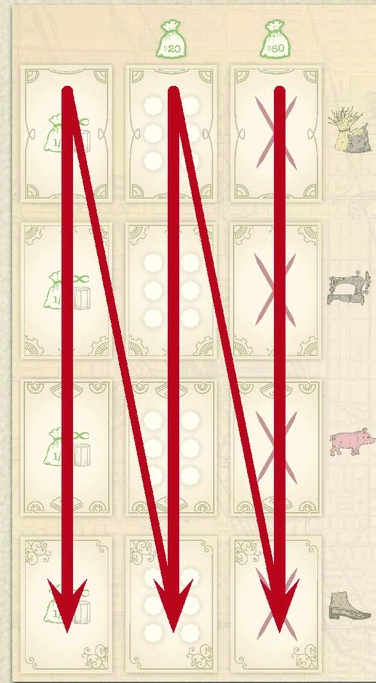


Cambia cualquier loseta de demanda no ocupada o parcialmente ocupada hacia el centro del tablero. No retires las fichas de bienes de las losetas de demanda parcialmente ocupadas.

3. El activo de capital más a la derecha, colocado en el lugar \$40 se descarta del juego. Mueve los activos de capital hacia la derecha a los espacios de menor valor y roba uno nuevo para colocarlo en el espacio \$80.

4. Cualquier ficha de recursos que quede en el espacio de la cadena de suministros \$10 se mueve a Haymarket Square y los recursos restantes se mueven un espacio a la derecha. Roba nuevos recursos de la bolsa y colócalos en el espacio X como se describe en la página 28.
5. Finalmente, se roban nuevas losetas de demanda del mazo de demanda y se ocupan los espacios vacíos colocándolas boca arriba de la parte superior a la inferior y de derecha a izquierda.

¡La Gran Depresión está a la vuelta de la esquina! Si el mazo de demanda está vacío, no lo vuelvas a mezclar y reutilizar las losetas de demanda. Puedes vender bienes a los espacios central e izquierdo del track de demanda. Sin embargo, los espacios más a la derecha de cada fila ya no podrán recibir bienes vendidos en lo que resta de partida. Ve la página 25 para más detalles.



Rellena el track de demanda de derecha a izquierda y de arriba a abajo.

PUNTUACIÓN AL FINAL DE LA PARTIDA

En la última década, después de que todas las compañías hayan operado la fase de operaciones, la partida termina.

1. Resuelve cada loseta de objetivos, revisando cada una individualmente. En caso de empate, todo los jugadores empatados recibirán la recompensa completa.
2. Todos los jugadores venderán sus participaciones al banco de acuerdo a su valor por participación final según se indica en el track de Participaciones.
3. Suma el dinero de tu tesorería personal.



Como ejemplo, al final de la partida el precio final por participación de Cracker Jack es \$140. Si posees el 20% de Cracker Jack convertirías tus 2 participaciones en efectivo y recibirías \$280.

EL JUGADOR CON MÁS DINERO ES EL QUE GANA.

¡IMPORTANTE! Durante el pago final, el valor por participación de las compañías no cambia. El dinero de la tesorería de cada compañía se devuelve al banco y no tiene repercusión en la riqueza personal de los jugadores.

EMPATES: En el improbable caso de que varios jugadores queden empatados al final de la partida, el ganador será el jugador que haya completado más objetivos. Si permanece el empate, ¡los jugadores disfrutan de una victoria compartida!

VARIANTES Y OPCIONES DE JUEGO ALTERNATIVAS

Se suministra dinero de papel pero no se recomienda su uso a no ser que no quede otra opción. En vez de eso recomendamos que se utilicen fichas de póquer porque se manejan mucho mejor, se apilan fácilmente y permiten a los jugadores actuar como sus propios banqueros. Las fichas de póquer favorecen el juego simultáneo y aceleran el juego considerablemente. Alternativamente la expansión la Carga del Destino contiene “Dinero de cartulina” que algunos jugadores encontrarán más apropiado que el dinero de papel o las fichas de póquer.

Ciudad de Anchos Hombros, como todos los juegos sobre participaciones de estilo 18xx, es un poco exigente respecto a matemáticas. A menudo te encontrarás haciendo multiplicaciones, dividiendo por 10 o sumando pequeños números para calcular los ingresos y predecir los costes asociados a tus acciones. Para algunas personas este sencillo cálculo mental es natural pero para otras (incluyendo a los diseñadores de este juego) una calculadora puede resultar útil. Si ves que te lleva un tiempo hacer algunos cálculos, no temas recurrir a la calculadora de tu teléfono.

El “truco” principal es recordar que todo es divisible por 10.

Asumamos que los Bienes de tu compañía se han vendido por \$110 durante la fase de operaciones y posees el 30% de tu compañía. Para calcular los dividendos, dividirás tus beneficios totales de \$110 entre 10 participaciones, resultando en \$11 por participación. Puesto que posees 3 participaciones (30%), te pagarás \$11 tres veces, \$33. Tu compañía recibirá \$11 siete veces en su tesorería, \$77.

$\$110 \div 10 = \11 Por participación

Tu beneficio personal:

$\$11$ Por participación X 3 Participaciones = \$33

La cantidad que recibe tu compañía:

$\$11$ Por participación X 7 Participaciones = \$77

Otro ejemplo. Supongamos que tu compañía vendió Bienes por \$150 durante la fase de operaciones y que posees el 60% de tu compañía. Otros dos jugadores poseen cada uno el 20% de tu compañía. Les llamaremos Bob y Sue. Puesto que conseguiste \$150, eso quiere decir que conseguiste \$15 por participación. Bob y Sue obtendrán cada uno \$30 y tú obtendrás \$90. Puesto que la compañía está completamente en posesión de los jugadores, no obtendrá nada para sí misma.

$\$150 \div 10 = \15 Por participación

Tu beneficio personal:

$\$15$ Por participación X 6 Participaciones = \$90

Beneficios de Bob y Sue:

$\$15$ Per Share X 2 Shares = \$30 each

Recomendamos que cuando se repartan dividendos anuncies tus beneficios “por participación” a la mesa y que cada jugador tome sus dividendos simultáneamente del banco.

Además, siempre que recibas un reparto de dividendos por tus participaciones, te recomendamos que coloques el obtenido encima de tus participaciones. De esta manera, una vez que cada compañía haya operado, puedes comprobar que se te ha pagado todo y si no puedes corregir rápidamente el dinero que falte antes de pasar a la próxima década. “¿Qué pagaste de nuevo? ¡Me lo perdí!”. Algo que definitivamente no quieres hacer en un juego en el que se va siempre tan justo de dinero.

SELECCIONA TUS EDIFICIOS

En la fase de construcción, antes de elegir qué edificios jugar y cuales desechar, elige un edificio que desees jugar esa década y pasa los dos restantes al jugador a tu izquierda. Entonces elige uno que desees jugar de los dos que has recibido y pasa el último edificio al jugador a tu izquierda. Finalmente elige un edificio para jugar y otro para descartarlo del juego. En las rondas 2 y 4 pásalo al jugador a tu derecha.

LOSETAS DE OBJETIVOS



El jugador con el mayor número de gerentes entre todas sus compañías recibirá \$200



El jugador que sea el director de la compañía que se encuentre más arriba en el track de prestigio recibirá \$200. Si varias compañías están empatadas por la primera posición, entonces cada director empatado recibe la recompensa.



El jugador con mayor número de vendedores entre todas sus compañías recibirá \$200.



El jugador que sea el director de la compañía que tiene más dinero en su tesorería al final del juego recibirá \$200.



El jugador con mayor número de activos de capital entre todas sus compañías recibirá \$200.



El jugador con mayor número de socios recibirá \$200.



El jugador con mayor número de trabajadores entre todas sus compañías recibirá \$200.



El jugador con mayor número de certificados de participación del 10% recibirá \$200.



El jugador que tenga el mayor número de fichas de automatización activadas entre todas sus compañías recibirá \$200.



El jugador con mayor número de certificados de participación del 20% recibirá \$200.

LOSETAS DE EDIFICIOS

EDIFICIOS DE LA ERA I



El banco paga al jugador que posea este edificio \$20.

La compañía que utilice este edificio puede adquirir un activo de capital con un descuento de \$10.

Añade 2 trabajadores al mercado de trabajo.



La compañía paga al Jugador que posea este edificio \$10.

La compañía que utilice este edificio sube 1 nivel en el track de prestigio. Recibe cualquier bonificación inmediatamente.

Solo se utilizará esta loseta con 4 jugadores. Añade 2 trabajadores al mercado de trabajo



El banco paga al Jugador que posea este edificio \$20.

La compañía que utilice este edificio recibirá 1 recurso de acero (azul) y 1 de madera (marrón) de Haymarket Square si hay disponibles.

Solo se utilizará esta loseta con 3 o más jugadores.



La compañía paga al Jugador que posea este edificio \$20.

La compañía que utilice este edificio produce inmediatamente 1 bien.

Añade 2 trabajadores al mercado de trabajo.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$20.

La compañía que utilice este edificio recibirá 1 vendedor.

Añade 1 trabajador al mercado de trabajo.



El banco paga al jugador que posea este edificio \$20.

La compañía que utilice este edificio recibirá 1 recurso de madera (marrón) y 1 de carbón (negro) de Haymarket Square si hay disponibles.

Solo se utilizará esta loseta con 3 o más jugadores.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$10.

La compañía que utilice este edificio recibirá 2 recursos *diferentes* de Haymarket Square si hay disponibles.

Solo se utilizará esta loseta con 4 jugadores.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$20.

La compañía que utilice este edificio recibirá un gerente.

Añade 1 trabajador al mercado de trabajo.



El banco paga al jugador que posea este edificio \$20.

La compañía que utilice este edificio recibirá 1 recurso de madera (marrón) y 1 de ganado (rosa) de Haymarket Square si hay disponibles.

Solo se utilizará esta loseta con 3 o más jugadores.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$40.

La compañía que utilice este edificio puede automatizar 1 trabajador en cualquiera de sus fábricas. Un trabajador debe estar empleado en el espacio antes de que sea automatizado.

Añade 1 trabajador al mercado de trabajo.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$30.

La compañía que utilice este edificio sube 2 niveles en el track de prestigio. Recibe cualquier bonificación inmediatamente.

Añade 1 trabajador al mercado de trabajo.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$10.

La compañía que utilice este edificio recibirá 2 recursos *iguales* de Haymarket Square si hay disponibles.

Solo se utilizará esta loseta con 4 jugadores. Añade 2 trabajadores al mercado de trabajo.

CONTINUACIÓN DE LOSETAS DE EDIFICIOS - EDIFICIOS DE LA ERA II



El banco paga al jugador que posea este edificio \$20.

La compañía que utilice este edificio recibirá 1 recurso de ganado (rosa) y 1 de acero (azul) de Haymarket Square si hay disponibles.

Añade 2 trabajadores al mercado de trabajo.



El banco paga al jugador que posea este edificio \$20.

La compañía que utilice este edificio recibirá 1 recurso de carbón (negro) y 1 de acero (azul) de Haymarket Square si hay disponibles.

Añade 2 trabajadores al mercado de trabajo.



El banco paga al jugador que posea este edificio \$20.

La compañía que utilice este edificio recibirá 1 recurso de carbón (negro) y 1 de ganado (rosa) de Haymarket Square si hay disponibles.

Añade 2 trabajadores al mercado de trabajo.



El banco paga al jugador que posea este edificio \$20.

La compañía que utilice este edificio puede adquirir un activo de capital con un descuento de \$20.

Añade 1 trabajador al mercado de trabajo.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$30.

La compañía que utilice este edificio recibirá 1 Gerente.

Añade 1 trabajador al mercado de trabajo.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$30.

La compañía que utilice este edificio sube 2 niveles en el track de prestigio. Recibe cualquier bonificación inmediatamente.

Solo se utilizará esta loseta con 3 o más jugadores. Añade 1 trabajador al mercado de trabajo.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$10.

La compañía que utilice este edificio recibirá 2 recursos *diferentes* de Haymarket Square si hay disponibles.

Solo se utilizará esta loseta con 3 jugadores o más. Añade 1 trabajador al mercado de trabajo.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$10.

La compañía que utilice este edificio recibirá 2 recursos *iguales* de Haymarket Square si hay disponibles.

Solo se utilizará esta loseta con 3 jugadores o más. Añade 2 trabajadores al mercado de trabajo.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$90.

La compañía que utilice este edificio puede automatizar 2 trabajadores en cualquiera de sus fábricas. Un trabajador debe estar empleado en *cada espacio* antes de que sea automatizado.

Solo se utilizará esta loseta con 4 jugadores.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$60.

La compañía que utilice este edificio recibirá 2 gerentes.

Solo se utilizará esta loseta con 4 jugadores.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$80.

La compañía que utilice este edificio recibirá 2 vendedores.

Solo se utilizará esta loseta con 4 jugadores.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$40.

La compañía que utilice este edificio producirá inmediatamente 2 bienes.

Solo se utilizará esta loseta con 3 jugadores o más. Añade 2 trabajadores al mercado de trabajo.

CONTINUACIÓN DE LOS EDIFICIOS DE LA ERA II



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$40.

La compañía que utilice este edificio recibirá 1 vendedor.

Añade 1 trabajador al mercado de trabajo.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$50.

La compañía que utilice este edificio recibirá 2 trabajadores del suministro general.

Solo se utilizará esta loseta con 4 jugadores.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$40.

La compañía que utilice este edificio puede automatizar 1 trabajador en cualquiera de sus fábricas. Un trabajador debe estar empleado en el espacio antes de que sea automatizado

Añade 1 trabajador al mercado de trabajo



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$30.

La compañía que utilice este edificio sube 3 niveles en el track de prestigio. Recibe cualquier bonificación inmediatamente.

Añade 1 trabajador al mercado de trabajo.

EDIFICIOS DE LA ERA III



El Banco paga al jugador que posea este edificio \$30.

La compañía que utilice este edificio pagará \$150 de su tesorería a sus accionistas a \$15 por participación. Si la compañía no tiene en su tesorería \$150 no podrá utilizar este espacio. Ajusta el valor por participación de la compañía en el track de participaciones después del reparto de dividendos.

Solo se utilizará esta loseta con 3 o más jugadores.



El banco paga al jugador que posea este edificio \$50.

La compañía que utilice este edificio pagará \$250 de su tesorería a sus accionistas a \$25 por participación. Si la compañía no tiene en su tesorería \$250 no podrá utilizar este espacio. Ajusta el valor por participación de la compañía en el track de participaciones después del reparto de dividendos.

Solo se utilizará esta loseta con 3 o más jugadores.



El banco paga al jugador que posea este edificio \$40.

La compañía que utilice este edificio pagará \$200 de su tesorería a sus accionistas a \$20 por participación. Si la compañía no tiene en su tesorería \$200 no podrá utilizar este espacio. Ajusta el valor por participación de la compañía en el track de participaciones después del reparto de dividendos.

Solo se utilizará esta loseta con 4 jugadores.



El banco paga al jugador que posea este edificio \$60.

La compañía que utilice este edificio pagará \$300 de su tesorería a sus accionistas a \$30 por participación. Si la compañía no tiene en su tesorería \$300 no podrá utilizar este espacio. Ajusta el valor por participación de la compañía en el track de participaciones después del reparto de dividendos.

Solo se utilizará esta loseta con 4 jugadores.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$40.

La compañía que utilice este edificio recibirá 2 gerentes.

Solo se utilizará esta loseta con 3 o más jugadores.

CONTINUACIÓN DE LAS LOSETAS DE EDIFICIOS , CONTINUACIÓN DE LOS EDIFICIOS DE LA ERA III



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$40.

La compañía que utilice este edificio recibirá 2 recursos de acero (azul) y 1 de madera (marrón) de Haymarket Square si hay disponibles.

Añade 1 trabajador al mercado de trabajo.



El banco paga al jugador que posea este edificio \$40.

La compañía que utilice este edificio podrá adquirir un activo de capital con un descuento de \$30.

Añade 2 trabajadores al mercado de trabajo.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$50.

La compañía que utilice este edificio recibirá 2 vendedores.

Solo se utilizará esta loseta con 3 o más jugadores.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$60.

La compañía que utilice este edificio producirá inmediatamente 3 Bienes.

Añade 1 trabajador al mercado de trabajo.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$40.

La compañía que utilice este edificio recibirá 2 recursos de ganado (rosa) y 1 de acero (azul) de Haymarket Square si hay disponibles.

Añade 1 trabajador al mercado de trabajo.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$90.

La compañía que utilice este edificio puede automatizar 2 trabajadores en cualquiera de sus fábricas. Un trabajador debe estar empleado en *cada espacio* antes de que sea automatizado.

Añade 1 trabajador al mercado de trabajo.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$60.

La compañía que utilice este edificio sube 3 niveles en el track de prestigio. Recibe cualquier bonificación inmediatamente.

Añade 1 trabajador al mercado de trabajo.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$40.

La compañía que utilice este edificio recibirá 1 trabajador y 1 gerente del suministro general para colocarlo en sus fábricas.

Solo se utilizará esta loseta con 4 jugadores.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$40.

La compañía que utilice este edificio recibirá 2 recursos de carbón (negro) y 1 de ganado (rosa) de Haymarket Square si hay disponibles.

Añade 1 trabajador al mercado de trabajo.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$50.

La compañía que utilice este edificio recibirá 1 trabajador y 1 vendedor del suministro general para colocarlo en sus fábricas.

Solo se utilizará esta loseta con 4 jugadores.



La compañía paga al jugador que posea este edificio \$40.

La compañía que utilice este edificio recibirá 2 recursos de madera (marrón) y 1 de carbón (negro) de Haymarket Square si hay disponibles.

Añade 1 trabajador al mercado de trabajo.

ACTIVOS DE CAPITAL

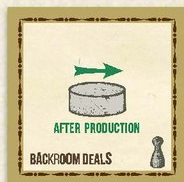
Los activos de capital los puede adquirir cualquier compañía para utilizar la **bonificación inmediata**. Sin embargo, solo ciertas compañías pueden conservar los activos para usar sus habilidades en cada década. Ve la página 11 para una vista general de los tableros de compañía. Ve la página 20 para más información sobre los activos de capital.



ABBATOIR (MATADERO)

Avanza inmediatamente tu compañía 2 niveles en el track de prestigio. Obtén inmediatamente las bonificaciones por prestigio correspondientes.

En cada década tu compañía puede agotar este activo para recibir un recurso de madera (marrón) y 1 de carbón (negro) de Haymarket Square si hay disponibles.



BACKROOM DEALS (ACUERDOS SECRETOS)

Obtén inmediatamente 1 trabajador para la compañía que adquirió el activo.

En cada década tu compañía puede agotar este activo para avanzar 1 nivel en el track de participaciones después del paso de producción en la fase de operaciones (ve la página 24 para más detalles).



BRAND RECOGNITION (RECONOCIMIENTO DE LA MARCA)

Automatiza inmediatamente 1 trabajador. Un trabajador debe estar empleado antes de que sea automatizado. Obtén inmediatamente las bonificaciones por prestigio correspondientes.

En cada década tu compañía puede agotar este activo para avanzar 2 niveles en el track de prestigio. Obtén inmediatamente las bonificaciones por prestigio correspondientes.



BRILLIANT MARKETING (MERCADOTECNIA BRILLANTE)

LOSETA INICIAL. Automatiza inmediatamente 1 trabajador. Un trabajador debe estar empleado antes de que sea automatizado. Obtén inmediatamente las bonificaciones por prestigio correspondientes.

En cada década tu compañía puede agotar este activo para avanzar 1 nivel en el track de prestigio.



CATALOG EMPIRE (IMPERIO POR CATÁLOGO)

Obtén inmediatamente 1 trabajador para la compañía que adquirió el activo.

En cada década tu compañía puede agotar este activo para incrementar sus ingresos por operaciones en \$80.



CINCINNATI STEEL (ACERO DE CINCINNATI)

LOSETA INICIAL. Automatiza inmediatamente 1 trabajador. Un trabajador debe estar empleado antes de que sea automatizado.

En cada década tu compañía puede agotar este activo y pagar \$10 al banco para recibir 2 recursos de acero (azul) de Haymarket Square si hay disponibles.



COLOR CATALOG (CATÁLOGO DE COLOR)

Obtén inmediatamente 1 trabajador para la compañía que adquirió el activo.

En cada década tu compañía puede agotar este activo para incrementar sus ingresos por operaciones en \$60.



FOUNDRY (FUNDICIÓN)

Avanza inmediatamente tu compañía 2 niveles en el track de prestigio. Obtén inmediatamente las bonificaciones por prestigio correspondientes.

En cada década tu compañía puede agotar este activo para recibir 1 recurso de acero (azul) y 1 de madera (marrón) de Haymarket Square si hay disponibles.

CONTINUACIÓN DE LOS ACTIVOS DE CAPITAL



MAIL ORDER CATALOG (CATÁLOGO DE VENTA POR CORREO)

Obtén inmediatamente 1 trabajador para la compañía que adquirió el activo.

En cada década tu compañía puede agotar este activo para incrementar sus ingresos por operaciones en \$40.



MICHIGAN LUMBER (MADERA DE MICHIGAN)

LOSETA INICIAL. Automatiza inmediatamente 1 trabajador. Un trabajador debe estar empleado antes de que sea automatizado.

En cada década tu compañía puede agotar este activo y pagar \$10 al banco para recibir 2 recursos de madera (marrón) de Haymarket Square si hay disponibles.



PENNSYLVANIA COAL (CARBÓN DE PENNSYLVANIA)

LOSETA INICIAL. Automatiza inmediatamente 1 trabajador. Un trabajador debe estar empleado antes de que sea automatizado.

En cada década tu compañía puede agotar este activo y pagar \$10 al banco para recibir 2 recursos de carbón (negro) de Haymarket Square si hay disponibles.



POPULAR PARTNERS (SOCIOS POPULARES)

Obtén inmediatamente 1 trabajador para la compañía que adquirió el activo.

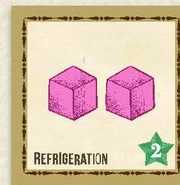
En cada década tu compañía puede agotar este activo para avanzar 1 nivel en el track de participaciones después del paso de producción en la fase de operaciones (ve la página 24 para más detalles).



PRICE PROTECTION (PROTECCIONISMO)

Automatiza inmediatamente 1 trabajador y avanza 2 niveles en el track de prestigio. Un trabajador debe estar empleado antes de que sea automatizado. Obtén inmediatamente las bonificaciones por prestigio correspondientes.

En cada década tu compañía puede agotar este activo para evitar bajar en el track de participaciones si tu compañía hace una retención de sus beneficios o si sus participaciones son vendidas por *otro* jugador. Esta bonificación no protege tu precio por participación cuando se emiten participaciones para captar fondos de emergencia.



REFRIGERATION (REFRIGERACIÓN)

LOSETA INICIAL. Avanza inmediatamente tu compañía 2 niveles en el track de prestigio. Obtén inmediatamente las bonificaciones por prestigio correspondientes.

En cada década tu compañía puede agotar este activo para recibir 2 recursos de ganado (rosa) de Haymarket Square si hay disponibles.



UNION STOCKYARDS (SINDICATO DE GANADEROS)

Automatiza inmediatamente 1 trabajador. Un Trabajador debe estar empleado antes de que sea automatizado.

En cada década tu compañía puede agotar este activo y pagar \$10 al banco para recibir 2 recursos de ganado (rosa) de Haymarket Square si hay disponibles.



WORKSHOP (TALLER)

Avanza inmediatamente tu compañía 2 niveles en el track de prestigio. Obtén inmediatamente las Bonificaciones por prestigio correspondientes.

En cada década tu compañía puede agotar este activo para recibir 1 recurso de acero (azul) y 1 de carbón (negro) de Haymarket Square si hay disponibles.

NOTAS DEL DISEÑADOR

De Raymond:

Quiero agradecer a todos los que por más de 3 años han ayudado en el diseño y el desarrollo para que este juego se haya hecho realidad. Especialmente desearía agradecer a Dirk Knemeyer de Artana por creen en mí, publicar mi primer juego y por ser un mentor tan acertado en el diseño y los negocios. Me gustaría agradecer al numeroso grupo de personas de la Columbus Area Boardgaming Society (CABS) por ayudar en los test de juego y también simplemente por ser unas personas tan increíbles y asombrosas. Especialmente a Jan Bednarczuk y Ted Dickinson por su ayuda como editores. A Pete Chase, Tim Reilly, Jake Blomquist, Keith Bednarczuk y a muchos otros por su ayuda como probadores del juego. A Edward Uhles de Heavy Cardboard por ser un sorprendente campeón para este proyecto y ayudarnos a darle difusión. A Joe Sallen, Andy Dennison, Larry Estep, Lance Myxter y David McMillan por su continuado cariño y apoyo. A Clay Ross, Jim Harmon, Johnathan Anglin y Jeff y Carla Horger por sus constantes palabras de ánimo. A Arno Quispel de juegos Quined por darme esperanza tan al inicio. A mis compinches en el crimen, Emily Dearing y Joe Wiggins que han sido una parte tan importante de este proyecto que sin ellos no habría sido posible. A Erin Smith - mi Luna y mis estrellas- por darme ánimos y apoyarme durante tantas noches que no pudimos pasar juntos y por creer verdaderamente en mí hasta cuando yo no creía en ello.. Y finalmente, a tí- mi primer comprador, creyente, patrocinador, seguidor y compañero jugador. Sin ti no hay nada. Eres mi familia y os quiero a todos.

De Emily:

Después de más de dos años es difícil de creer que hayamos terminado el primer juego oficial con Parallel. Esto ha sido un largo viaje y quiero dar las gracias a todas las personas que han estado involucradas en este proyecto, a los que nos ayudaron a mejorar, a los que probaron el sistema de juego y nos dieron ánimo tanto a Ray como a mí. Quiero agradecer a todos mis amigos de Beers and Board Games Club of Columbus; habéis sido esenciales al darme ideas, críticas y apoyo a lo largo de todo el camino. Gracias a Dianne Dearing y a mis amigos más cercanos, ya sabéis quiénes sois, por ayudarme cuando estaba, agobiada, preocupada o buscaba un descanso de tantas horas ilustrando. Un agradecimiento especial tiene que ir para Raymond. Gracias por darme la oportunidad y por continuar soportando mi terquedad y perfeccionismo. Nunca habría pensado que llegaría a estar en este punto de mi vida, siguiendo este camino en mi carrera, pero creo que va a ser un camino genial que seguir. Finalmente, a Christopher Silcott, que entró en mi vida por este proyecto y que resultaría ser el mejor hombre que he conocido. Te quiero y soy muy afortunada por tenerte en mi vida. Gracias por ser tan positivo y animador, por cuidarme y apoyarme cuando más lo necesitaba.

CRÉDITOS

Diseñador del juego

Raymond Chandler III

Desarrolladores del juego

Joe Wiggins, Emily R. Dearing

Ilustraciones y Diseño Gráfico

Emily R. Dearing

Probadores

Keith Bednarczuk, Tim Riley, Pete Chace, Kevin Clarke, Matt Glass, Jake Blomquist, Jacob Branstetter, Cassadi Thomas, Jeffrey Spillner, Stephen Schaefer, Matthew Radcliffe, Jonathan Anglin, Bryan Stanbridge, Tim Coles, Edward Uhler, Andrew Denison, Joe Salen, Larry Estep, Ricardo Vilacha, Ryan LaFlamme, Mike Warth, Craig Blythe, Jason Coeyman, Kris Hall, Doug Lloyd, Eric, Twark, Nick Sickert, Jim Webb, Gordon Spaeth, Matthew Bjorkman, Nathan Brown, David Wernert, Jeremy Haasdyk, Jason Moore, Gregory Artim, Roxann Artim, Dan Kazmaier, Jason Hall, Andrew Gerth, Ryan Wolfe, Branden Angel, Christopher Silcott, Beers & Board Games Club of Columbus, The Columbus Area Boardgaming Society

Editores

Jan Bednarczuk, Ted Dickinson

Gracias a nuestros traductores:

Miguel Ángel Arques, Rodrigo Levin
Miguel Ángel Marigil Pérez, Adrián Miró Co

Gracias a nuestros otros patrocinadores

Arno Quispel y Quined Games,
Aaron Brown y TableTop Game Cafe,
Edward Uhler y Heavy Cardboard

Gracias especiales y nuestra eterna gratitud

Francis Tresham por inventar el género 18XX.

A tí, por haber comprando y jugar a este juego;
¡Esperamos que te encante!

Ciudad de Anchos Hombros es un juego que cuenta la Historia y las historias de Chicago durante su Edad Dorada desde el año 1875 hasta 1925. Para ayudarnos en la ambientación del espíritu emprendedor de Chicago, hemos presentado compañías históricas que nacieron o están fuertemente ligadas a Chicago durante este periodo de tiempo. Todos los nombres y productos de las compañías son marcas comerciales™ o registradas® por sus respectivos propietarios. El uso de ellas no implica ninguna afiliación o respaldo por su parte. Algunas representaciones artísticas históricas incluidas en el juego proceden del Dominio Público y/o su uso está permitido por la Doctrina de uso justo según se define en el título 17 de U.S.C. párrafo 107 y están incluidos con propósito histórico y educativo. Todas las otras obras artísticas, ilustraciones, diseños gráficos, reglas y otras obras susceptibles de tener derechos de autor son propiedad de Parallel Games, Inc. 2018. Todos los derechos reservados.

~ **PARA DEB Y NIK** ~



PARALLEL

DERECHOS DE AUTOR 2019 PARALLEL GAMES, INC.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS