

REGLAMENTO

SIMPLICITY

⚙️ David Brain ✍️ Sergio Chaves y Reiner Petter

¡Bienvenidos y bienvenidas a Simplicity, la ciudad que nunca duerme! Los barrios de Simplicity crecen cada semana, y es urgente encontrar a alguien que organice el crecimiento de la ciudad. Crea el plan idóneo para levantar los barrios más armoniosos, genera enlaces y rodea de diversidad tus parques para conseguir la mayor cantidad de puntos. Pero cuidado, construir el mejor edificio te puede costar caro en la siguiente ronda...

CONTENIDO

1 bolsa

1 libreta de puntaje

1 tablero de planificación

4 losetas de parque

32 losetas de edificio

- 8 azules Residencial
- 8 moradas Comercial
- 8 naranjas Oficina
- 8 amarillas Civil

6 sets de planificación. Cada set representa un equipo de planificación y contiene:

- 1 loseta para puntos extra
- 5 discos
- 1 peón

1 loseta de terreno especial

6 losetas de terreno

1 ficha de demolición

6 fichas de punto extra

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



1. Para formar el tablero de ciudad reúne y baraja, boca abajo, la loseta de terreno especial (la única loseta de terreno con un espacio vacío) ① con tantas losetas de terreno ② como indica la tabla más adelante. Colócalas sobre la mesa, una al lado de la otra, asegurándote de que todas queden con la misma orientación (todos los ▲ deben apuntar a la misma dirección). Si sobran losetas de terreno devuélvelas a la caja, ya que no serán usadas en esta partida.

2. Reparte a cada participante un set de planificación. En *Simplicity* cada set representa a un equipo de urbanistas encargado de planificar la ciudad. Desde ahora en adelante se hablará de **equipos** para referirse a cada set de fichas. Cada equipo juega y puntúa de manera independiente, aunque sean comandados por la misma persona.

Nota: para partidas de 2 o 3 participantes cada persona debe tomar dos sets de planificación. Las losetas para puntos extra servirán para recordar qué equipo ha conseguido fichas de punto extra.

3. Para partidas de 2, 4 o 5 participantes (4 o 5 equipos en total) deja en la zona de juego la ficha de demolición. Para partidas de 3 o 6 participantes, guarda la ficha de demolición en la caja ya que no será utilizada en la partida.

Participantes	Nº Losetas de terreno	Equipos por participante	Equipos en la partida	Demolición
2	4 + loseta terreno especial	2	4	SI
3	6 + loseta terreno especial	2	6	NO
4	4 + loseta terreno especial	1	4	SI
5	5 + loseta terreno especial	1	5	SI
6	6 + loseta terreno especial	1	6	NO

Nota: al final del manual podrás encontrar las reglas especiales de “Dos equipos por Participante” y “Demolición”.

4. Posiciona el tablero de planificación ③ cerca del tablero de ciudad, con cualquier cara bocarriba.

5. Coloca todas las losetas de edificio y de parque dentro de la bolsa y mézclalas. Luego retira siete losetas al azar y colócalas una a una bocarriba al costado del tablero de planificación ④.

Nota: en la primera ronda no pueden aparecer losetas de parque. En caso de que ocurriese, devuelve esa loseta a la bolsa y reemplázala por otra. Los parques son un tipo especial de loseta que puede aparecer desde la segunda ronda y que puntúa de manera distinta al final de la partida (ver página 6, “Fin de la Partida”).

6. Deja las fichas de punto extra ⑤ cerca de la zona de juego.

7. Para determinar el orden de la primera ronda, toma en tus manos los peones de cada equipo. Revela al azar un peón y colócalo al costado del primer espacio del tablero de planificación ⑥. Luego, revela un segundo peón y colócalo al costado del segundo espacio. Repite el proceso hasta que todos los peones estén ordenados junto al tablero de planificación ⑦.

8. Entrega una ficha de punto extra a la persona que comande el equipo del peón que ha quedado en el último lugar.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de Simplicity es planificar la ciudad perfecta. Para lograrlo, cada equipo debe escoger y posicionar estratégicamente los edificios, formando barrios de construcciones de un mismo tipo y generando enlaces entre sus edificaciones a lo largo de la partida. Mientras más grandes sean tus barrios y más conectados estén, más posibilidades tendrás de ganar.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Simplicity es un juego de exactamente cinco rondas, donde el orden del turno cambia de ronda en ronda según la posición de los peones en el tablero de planificación. Primero es el turno de la persona que controle el equipo del peón que esté en lo más alto del tablero de planificación, luego juega quien controle el del segundo lugar, y así sucesivamente. Quien comience puede elegir cualquier loseta junto al tablero de planificación y al tomarla debe posicionar su peón donde se encontraba la loseta. ¡Pero cuidado! Puede que las mejores losetas te obliguen a jugar en último lugar más adelante.

El orden de juego de la siguiente ronda dependerá de la posición donde cada persona coloque a su peón.



Ejemplo: Chito juega con el equipo rosado. Como está posicionado en la primera casilla es el primero en jugar. En su turno escoge la última loseta, por lo que será el último en jugar en la siguiente ronda.

En su turno cada participante debe tomar una loseta de edificio o parque disponible, posicionarla en el tablero de ciudad y marcarla con un disco de su color.

Para posicionar una loseta en el tablero de ciudad se deben seguir las siguientes reglas:



El primer, segundo y tercer espacio del tablero de planificación tienen un solo símbolo:

las losetas que estén junto a ellos solo podrán ser posicionadas en un espacio del tablero de ciudad con el mismo símbolo.

El cuarto, quinto y sexto espacio del tablero de planificación tienen dos símbolos:

las losetas que estén junto a ellos podrán ser ubicadas en espacios del tablero de ciudad con cualquiera de los dos símbolos.

El último espacio del tablero de planificación no tiene símbolos:

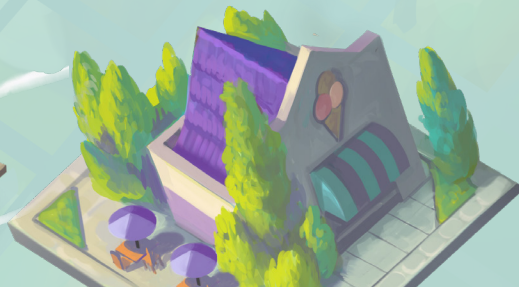
es un espacio comodín y la loseta que esté junto a él podrá ser posicionada en cualquier espacio del tablero de ciudad.

En el tablero de ciudad hay un espacio en blanco: este solo puede ser rellenado con una loseta proveniente del último espacio del tablero de planificación.

Siempre que puedas colocar una loseta, debes hacerlo. En el extraño caso de que ninguna loseta pueda ser colocada en el tablero de ciudad, tendrás la libertad de colocar cualquier ficha en cualquier espacio disponible.



Ejemplo: Fefa juega con el equipo blanco. Elige la tercera loseta y deja su peón en lugar de esta. Luego posiciona la loseta en un espacio del tablero con un pentágono disponible. Finalmente pone sobre la loseta un disco de su color.



FIN DE LA RONDA

Luego de que cada equipo haya elegido y colocado su primera loseta de edificio, la primera ronda termina. A continuación, realiza las siguientes acciones para preparar una nueva ronda:

1. Descarta los edificios sobrantes junto al tablero de planificación. Voltea el tablero de planificación.
2. Toma de la bolsa 7 losetas de edificio o parque y colócalas al lado disponible del tablero de planificación (donde no están los peones).
3. Entrega una ficha de punto extra al equipo que haya quedado último en el orden de turno (quien tenga su peón más abajo en el tablero de planificación). En el caso de estar jugando con la ficha de demolición, esta también debe ser entregada al equipo que quedó último. (ver página 8, "Reglas especiales").

Nota: en partidas donde haya dos equipos por participante, quien obtenga la ficha de punto extra debe dejarla sobre su loseta para fichas de punto extra correspondiente (ver página 8, "Reglas especiales").

Finalizada la preparación comienza la segunda ronda. Según el nuevo orden de turno se deben llevar a cabo los pasos descritos anteriormente:

1. Tomar una loseta de edificio o parque disponible y dejar su peón en el lugar donde esta se encontraba.
2. Construir la loseta seleccionada posicionándola en un espacio válido en el tablero de ciudad.
3. Colocar un disco sobre la loseta recién construida.

Una vez que todos los equipos hayan elegido y colocado una nueva loseta, se vuelven a repetir los pasos para preparar la nueva ronda. Esto se repite hasta finalizar la quinta ronda.

FIN DE LA PARTIDA

Luego de 5 rondas (cuando a todos los equipos se les acaben sus discos de color) la ciudad de Simplicity ha sido construida y es el momento de ver el desempeño de cada equipo. Utiliza una hoja de la libreta de puntaje para facilitar el conteo de puntos.

Cada equipo puede obtener puntos de las siguientes maneras:

Enlaces

Un enlace se compone de dos discos del mismo color situados uno al lado del otro de forma ortogonal (horizontal o vertical, no diagonal). No importa si las losetas donde se encuentren son iguales o distintas.

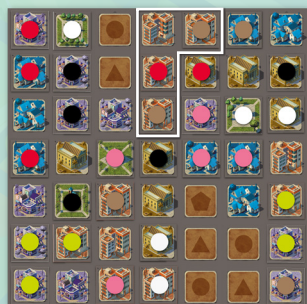
Cada enlace entre discos del mismo equipo entregará 3 puntos.



Ejemplo: JC, que juega con el equipo amarillo, obtiene 9 puntos por enlaces.

Barrios

Cada disco puntuará según la extensión del barrio donde se encuentre. Debes contar cuántas losetas de edificio del mismo tipo están situadas una al lado de la otra de forma ortogonal (horizontal o vertical, no diagonal). Los puntos que te otorga cada disco serán entonces la cantidad de losetas de edificio que componen el barrio.



*Ejemplo: Ismael, que juega con el equipo café, puntúa 4 por cada uno de sus discos en este barrio.
Fran, que juega con el equipo rojo, también puntúa 4 por cada uno de sus discos en este barrio.
Ismael al tener dos discos puntúa 8 puntos, mientras Fran al tener solo uno puntúa 4 puntos.*

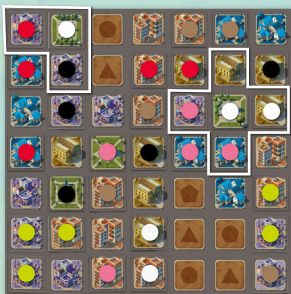
Losetas de parque

Las losetas de parque son especiales. A diferencia de las otras losetas, estas puntúan según la cantidad de tipos diferentes de losetas de edificio que tengan a su alrededor, de forma ortogonal (horizontal o vertical, no diagonal). Cada loseta de parque entregará tal cantidad de puntos como edificios de diferente tipo haya adyacentes al cuadrado.

Es decir:

Nº de edificios distintos	Puntos
1	1
2	4
3	9
4	16

Para este tipo de puntuación, otra loseta de parque NO cuenta como una loseta de edificio distinta.



Ejemplo: Fefa, que juega con el equipo blanco, obtiene 1 punto por su primer parque, ya que está rodeado de solo 1 tipo de edificio (comercial). También, obtiene 9 puntos por su segundo parque, ya que está rodeado de 3 tipos de edificios distintos (civil, comercial y residencial). En total, Fefa obtiene 10 puntos por sus losetas de parque.

Fichas de punto extra

Cada ficha de punto extra entrega 1 punto extra al equipo que la obtuvo.

La persona con la mayor cantidad de puntos será la ganadora del juego. En caso de empate, ganará quien esté antes en el orden de turno. En juegos donde se está comandando a más de un equipo cuenta la posición del equipo con la puntuación más baja.

	Fran	Fefa	JC	Ismael	Chito	Andrea
●●	6	6	9	3	6	3
🏢	6 = 6	0 = 0	0 = 0	2 = 2	6 = 6	0 = 0
🏡	1 = 1	0 = 0	8 + 2 = 10	2 = 2	1 = 1	6 = 6
🏢	4 = 4	5 = 5	2 + 5 = 7	8 + 5 = 13	5 = 5	0 = 0
🏡	4 = 4	3 + 4 = 7	0 = 0	0 = 0	0 = 0	3 + 4 = 7
🏢	0 = 0	1 + 9 = 10	0 = 0	0 = 0	9 = 9	9 = 9
🏡	1	0	1	0	3	0
🏢	22	28	27	20	30	25

Nota: luego de puntuar los enlaces recomendamos puntuar por barrios, retirando los discos a medida que se anotan los puntajes.

REGLAS ESPECIALES

Dos Equipos por Participante

En partidas de 2 o 3 personas cada participante debe comandar dos equipos en vez de uno, los cuales puntuarán de forma independiente. Puede suceder en estos casos que a una persona le toque jugar dos veces seguidas con sus distintos equipos. El juego transcurre de la misma manera, pero al final de la partida solo contará el puntaje menor de cada participante.

Demolición

En partidas con 2, 4 o 5 participantes, al principio de cada ronda (incluyendo la primera) la persona que maneja el equipo que haya quedado último en el orden de turno recibe la ficha de demolición (además de la ficha de punto extra). Inmediatamente, esa persona debe colocar la ficha de demolición sobre una de las 7 losetas de edificio o parque disponibles en el tablero de planificación, esa loseta no estará disponible durante esa ronda.

Diseño del juego

David Brain

Ilustración portada

Sergio Cháves

Ilustración componentes

Rainer Petter

Edición y desarrollo

Jorge Larraín, Jose Manuel Álvarez

Diseño gráfico

Laura Mena, Verónica Muñoz

Dirección artística

Jorge Larraín, Laura Mena

Redacción de reglas

Jose Manuel Álvarez, Simón Weinstein

Revisión del juego

Manuel Warner

Coordinación de tests

Eduardo Bravo

Fractal Juegos

www.fractaljuegos.cl

Fabricado en China por Whatz Games.



10+



30 m



2-6



FRACTAL JUEGOS