

MASTER PLAN



REGLAMENTO

VERSION KICKSTARTER

DESARROLLO EN PROCESO

COMPONENTES

- 120 losetas:
 - 48 Losetas de Edificio Privado (12 de cada familia)
 - 54 Losetas de Edificio Público
 - 6 Losetas Auxiliares de Edificio Público
 - 4 Losetas de Ayuda de Jugador
 - 1 Loseta de Orden de Turno
- Elementos troquelados:
 - 5 Boulevards
 - 5 Carriles de Servicio
- Coins and bills:
 - 80 monedas (1, 5 & 10)
 - 15 billetes (20 & 50)
- Player components (x4 Colors):
 - 12 Trabajadores
 - 20 marcadores de propiedad

INTRODUCCIÓN

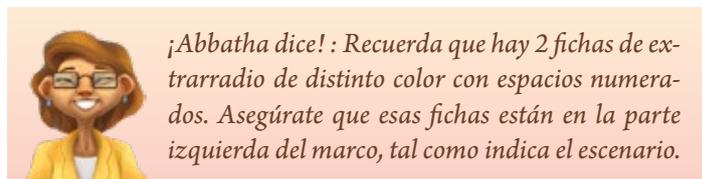
A lo largo de los últimos siglos, Urbapolis ha experimentado crecimientos de población que han obligado a ampliar sus límites. Según la ocasión, la ciudad ha necesitado nuevas zonas residenciales donde albergar a sus nuevos habitantes, suelo para empresas donde estos habitantes pudiesen trabajar o simplemente lugares donde pasar su tiempo de ocio.

En esta ocasión, Abbatha Smith, alcaldesa de Urbapolis ha presentado un concurso público para la nueva ampliación de la ciudad. Como constructor, tienes que presentar tu Master Plan al ayuntamiento. Para ello, consigue el permiso de obra en una parcela, después planifica los edificios que quieres construir y recibe ingresos si se aprueba tu propuesta. Pero recuerda, la Alcaldesa quiere ofrecer lo mejor a los ciudadanos de Urbapolis, así que tendrás que encontrar el equilibrio perfecto entre puestos de trabajo, servicios y residencias.

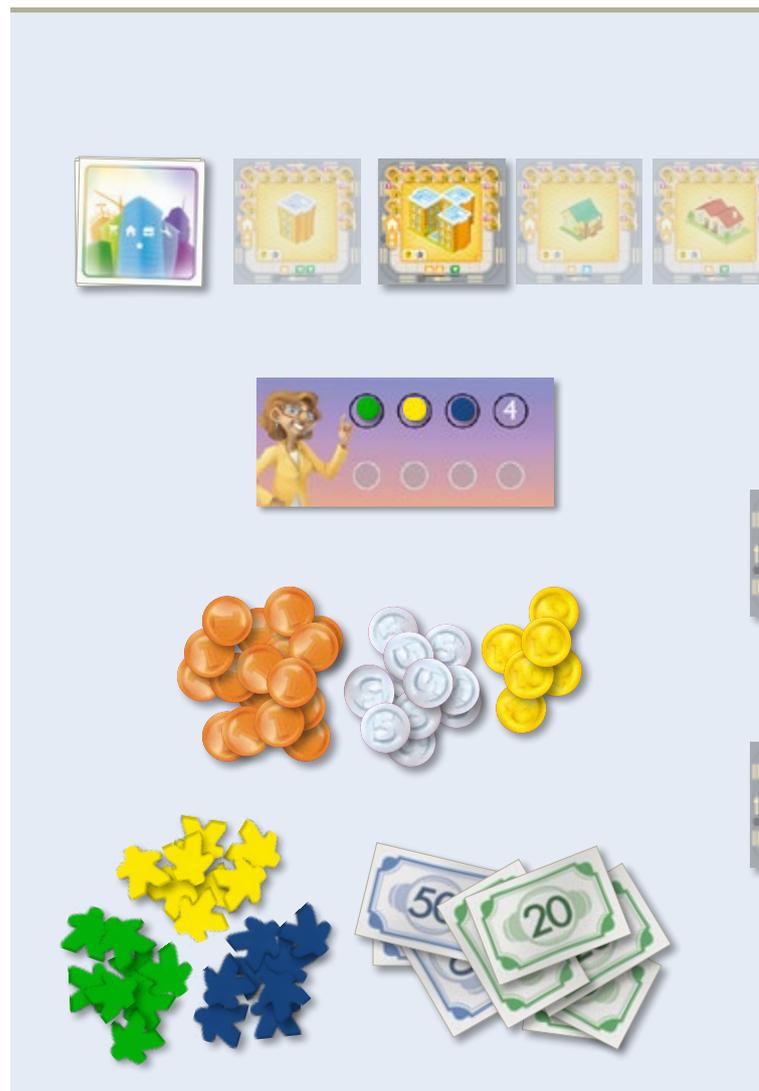
Master Plan es un juego de 2 a 4 jugadores que nos pone en el papel de ambiciosos constructores que pelearán por conseguir las mejores parcelas, ganar concursos públicos para construir sus edificios y buscar la mejor ubicación para sus edificios privados.

GAME SETUP

1. Escoge un escenario del libro de escenarios, según el número de jugadores que vayan a participar.
2. Utiliza las fichas de extrarradio para delimitar el espacio de juego (barrio), tal como indica la carta de escenario elegida.



3. Selecciona 6 o más edificios públicos iniciales, según lo indicado en la carta de escenario, y sitúalos en las parcelas correspondientes dentro del barrio.
4. Prepara la pila de edificios privados según lo indicado en el escenario
 - a) A. Toma y mezcla por separado tantas losetas de edificio de rangos 1, 2 y 3 como indique la tabla del escenario. Déjalas separadas en 3 montones sobre la mesa.
 - b) B. Toma tantas losetas de la pila de rango 1 como indique el escenario para formar el 'mazo superior' y déjalas a un lado.
 - c) Mezcla el montón de losetas de edificio de rango 2 con las que sobraron de rango 1.
 - d) Toma tantas losetas de esta mezcla como indique el



escenario para el 'mazo intermedio' y déjalas junto al 'mazo superior'.

e) E. Mezcla las losetas que sobraron de rangos 1 y 2 con las losetas de rango 3.

f) Finalmente, toma tantas losetas de esta mezcla como indique el escenario para el 'mazo inferior' y déjalas junto a los 'mazos superior e intermedio'. Descarta las losetas sobrantes.

g) Forma la pila de edificios privados juntando los 3 mazos, deja el 'mazo inferior' sobre la mesa (losetas de rangos 1, 2 y 3), sitúa encima el 'mazo intermedio'

5. A continuación, roba tantas losetas del mazo de edificios privados como indique el escenario y sitúalas cara arriba junto al mazo formando el mercado de edificios.

6. Roba tantos edificios públicos como indique el escenario, de 1 en 1, y colócalos cara arriba en los espacios correspondientes junto a las fichas de 'extrarradio'.

7. Cada jugador elige un color, toma 5 trabajadores y todos los discos de su color. También recibe 15 monedas.

8. El resto del dinero y trabajadores se dejan junto a la zona de juego, formando una reserva al alcance de todos los jugadores.

9. Coge un disco de cada jugador y ocúltalos en la mano o en un recipiente opaco. Ve sacando discos al azar de uno en uno y sitúalos en el track de orden de turno, determinando así el orden de juego para la primera ronda.

10. Para finalizar, en orden inverso al turno, cada jugador roba un edificio privado del mercado, que va a su mano, y coloca un disco de su color en una parcela del barrio adyacente al menos a uno de los edificios públicos centrales (indicados en la carta de escenario).



¡Abbatha dice!: Recuerda que se considera adyacente cualquier espacio en contacto con un lateral o una esquina de cualquier parcela o edificio.

Una vez hecho esto, comienza la partida, siguiendo el orden de turno establecido.



CÓMO SE JUEGA

La partida se desarrolla en 5 rondas, durante las que tendremos que gestionar nuestros trabajadores y nuestro dinero estratégicamente para conseguir la victoria.

1. Cada ronda empieza por la fase de acciones: Los jugadores toman turnos para realizar una única acción cada vez, siguiendo el orden establecido en la loseta de orden de turno. Los turnos se irán sucediendo hasta que no quieran o no puedan realizar más acciones. En esta fase, los jugadores compran parcelas vacías, adquieren nuevos edificios y construyen dichos edificios públicos y privados en el nuevo barrio.

2. Después se hace una fase de mantenimiento donde cada jugador recauda ingresos, recupera a sus trabajadores y se prepara el mercado de edificios para la siguiente ronda.

EDIFICIOS PRIVADOS:

Son el centro de MasterPlan y están divididos en 4 familias, cada una de las cuales te da diferentes beneficios:



Vivienda: la mayor fuente de Puntos de Victoria.



Comercio: el motor económico de nuestra ciudad.

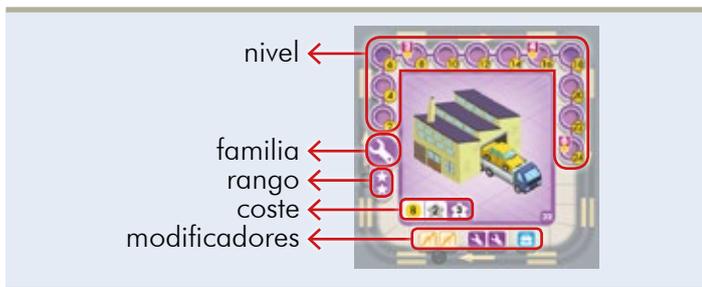


Industria: nos permite ampliar nuestro equipo (número de trabajadores).



Oficinas: es una mezcla de los anteriores y te beneficia en esos 3 aspectos, aunque en menor medida.

Cada loseta tiene información sobre: nivel y puntos de victoria, familia, rango, coste y modificadores.



NIVELES Y MODIFICADORES:

Todos los edificios tienen un nivel, de acuerdo a los edificios que tiene adyacentes (ver Construir edificio, pág. XX). Ese nivel se marca con un disco del color del propietario en el track des-

tinado para ello que tiene cada edificio privado. En el track, además del nivel puedes ver los ingresos que genera cada ronda el edificio, y los puntos de victoria al final de la partida.



Los iconos de cada edificio privado, o público, afectan a todos los edificios adyacentes, modificando su nivel con cada nueva construcción o mejora.



FASE DE ACCIONES:

Esta es la fase principal del juego. Cada jugador realizará una única acción por turno, siguiendo el orden establecido en la loseta de orden de turno. Cuando todos los jugadores hayan pasado, concluye la fase de acciones y comienza la fase de mantenimiento.

REALIZAR ACCIONES:

Los jugadores puede realizar una de las siguientes acciones:

- Pujar por una parcela de terreno
- Tomar una losetas de de edificio privado
- Construir
- Realizar acciones de edificios públicos
- Pujar por un edificios públicos
- Mejorar edificios privados
- Pasar

A. Pujar por una parcela: Puedes abrir la puja para comprar una parcela libre adyacente al menos a un edificio ya construido, incluidos los iniciales. Para ello, coloca en la parcela elegida un trabajador y tantas monedas como edificios adyacentes tenga dicha parcela.

1. **Puja inicial:** ¡Puedes abrir la puja para comprar una parcela libre adyacente al menos a un edificio ya construido, incluidos los iniciales. Para ello, coloca en la parcela elegida un trabajador y tantas monedas como edificios adyacentes tenga dicha parcela.



¡Abbatha dice!: Recuerda que puedes abrir la puja con más que el valor inicial, siempre que tu puja sea múltiplo de dicha cantidad (Ej: 2 > 4 > 6 > ...)

2. Sobrepujar: El siguiente jugador que quiera pujar por la parcela tendrá que colocar un trabajador, si no pujó ya en un turno anterior, y superar la puja con una cantidad de monedas múltiplo del valor inicial.



¡Abbatha dice!: Recuerda que si ya pujaste anteriormente, no es necesario que pongas otro trabajador para incrementar tu puja.

3. Ganar la puja: Al comienzo del turno, si el jugador activo es el que tiene más dinero en la puja por una parcela, gana la puja. El jugador paga el dinero a la banca, deja el trabajador usado en la parcela y coloca encima un disco de su color como marcador de propiedad. Los otros jugadores que hubiesen pujado recuperan tanto el trabajador como todo el dinero utilizado.



Iván abre con la puja mínima una parcela usando 1 trabajador y 3 monedas



Ana también quiere asegurarse esa parcela, así que supera la puja con un múltiplo de 3 monedas, en este caso 9.



Nadie supera la puja de Ana, así que al inicio de su turno gana la puja y la parcela



¡Abbatha dice!: Recuerda que un jugador no puede tener más de 2 parcelas sin edificar al mismo tiempo.

B. Coger una loseta de edificio privado: puedes usar un trabajador para coger un edificio privado del mercado, que pasa inmediatamente a tu mano. El trabajador usado se queda en el hueco de la loseta.



Yolanda utiliza un trabajador para adquirir un edificio para su mano.

C. Construir: es la acción principal. Coloca una loseta desde tu mano en una parcela de tu propiedad y pon encima un marcador de tu color. Para esto debes utilizar tantos trabajadores como indique la loseta, colocándolos encima de esta, y pagar a la banca las monedas necesarias.



Ana decide construir un comercio de rango 2 en su parcela. Para ello, utiliza 2 trabajadores y paga 5 monedas.



¡Abbatha dice!: Recuerda que puedes construir edificios públicos en parcelas libres y sin pujas, aunque no sean de tu propiedad.

Tras construir un edificio, tienes que ver cómo afecta esa construcción al resto del barrio y viceversa. Para calcular el nivel inicial de un edificio, cuenta los símbolos de su mismo color de todos los edificios adyacentes y coloca el marcador

de propiedad en la casilla correspondiente del track de nivel del nuevo edificio. Los edificios públicos no tienen nivel, así que no es necesario calcularlo.



Ana calcula el nivel inicial de su nuevo edificio según los adyacentes. Su nuevo comercio comienza en nivel 3.

A continuación, ajusta el nivel de todos los edificios adyacentes, de acuerdo a los iconos del nuevo edificio, ya sea público o privado. Avanza o retrocede el marcador de nivel de cada edificio adyacente, según indique la nueva loseta.



Ana mira cómo afecta el nuevo edificio al barrio. El nuevo edificio beneficia a las viviendas pero perjudica al comercio y a la industria.

D. Realizar acción de edificio público: Además de las acciones fijas, puedes realizar acciones en los edificios públicos iniciales. Sus efectos vienen resumidos con símbolos en las propias losetas de edificio público (ver Anexos pág. XX), y pueden otorgar beneficios desde recibir dinero, trabajadores temporales, demoler edificios y un largo etcétera.



Los edificios públicos cambian en cada partida ya que vienen determinados por el escenario elegido. En todos los casos, tienes que utilizar 1 o más trabajadores e incluso puede ser necesario pagar a la banca, según indique el edificio.



Iván quiere activar la acción de un edificio público y puede elegir si jugar 1, 2 o 3 trabajadores. Decide utilizar 3 trabajadores para la acción pública y gana 15 monedas para su reserva.

 ¡Abbatha dice!: Recuerda que las acciones de edificios públicos solo las puede realizar una vez, un único jugador cada ronda.

E. Pujar por un edificio público: Los edificios públicos se obtienen por medio de un concurso de arquitectura, el jugador que más trabajadores ponga a trabajar en ese proyecto será el que gane el concurso.

- 1. Puja inicial:** Para pujar por un edificio público puedes usar una cantidad de trabajadores a tu elección, que debes colocar encima del edificio público elegido.
- 2. Sobrepuja:** El siguiente jugador que quiera pujar por ese edificio tiene que superar en al menos un trabajador la puja más alta, y los sitúa también encima del edificio.

 ¡Abbatha dice!: Recuerda que los edificios privados de tipo Industria y Oficinas permiten añadir trabajadores a tu equipo. En el momento de construir, coloca los nuevos trabajadores indicados por la loseta sobre el edificio, junto a los utilizados para la construcción. Además, algunos edificios públicos tienen efectos especiales que debes aplicar inmediatamente (ver Anexos, pág. XX).

3. Ganar una puja: Al comienzo del turno, si el jugador activo es el que tiene más trabajadores sobre un edificio público gana la puja. Toma la loseta pero deja en su lugar todos los trabajadores usados en la puja. Los demás jugadores recuperan todos los trabajadores usado en la subasta.

Yolanda abre la puja por un edificio público usando 2 trabajadores.

Manu decide superar la puja de Yolanda con un trabajador más

Al comenzar su turno, Manu tiene más trabajadores en la puja, así que gana el edificio público. Yolanda recupera sus trabajadores

F. Mejorar edificio privado: Puedes sustituir un edificio privado ya construido de tu propiedad por otro del mismo tipo pero de rango superior. Para ello, coloca el nuevo edificio desde tu mano sobre el edificio a mejorar, usa tantos trabajadores y paga tantas monedas como la diferencia entre los costes de construcción de ambos edificios.

El nivel del nuevo edificio mejorado es el mismo que tenía antes de mejorar, pero debes revisar cómo afecta a los edificios adyacentes. Para ello ajusta el nivel de los edificios adyacentes descontando los iconos del edificio sin mejorar y luego mejora todos de acuerdo a los iconos del nuevo edificio, tal como se ha explicado previamente (ver construir edificios, pág. XX).

H. Pass: Al comienzo del turno, puedes decidir pasar porque no quieres o no puedes jugar más acciones. Al hacerlo, ya no juegas más turnos esa ronda, hasta que todos los jugadores hayan pasado.

Además, al pasar el turno debes colocar tu marcador de turno en la primera posición vacía del track futuro en la loseta de orden de turno. Así, el primer jugador en pasar sitúa su marcador sobre la primera posición del track, el segundo en pasar la coloca a continuación, etc.

Manu es el primero en pasar su turno esta ronda, así que coloca su ficha en la primera posición del track futuro. Yolanda es la segunda jugadora en pasar, así que coloca su ficha en la primera posición vacía del track futuro.

FASE DE MANTENIMIENTO:

Una vez todos los jugadores hayan pasado su turno, comienza la fase de mantenimiento. Durante esta fase, todos los jugadores deben:

1. Recuperar trabajadores: Recoge todos los trabajadores de tu color que haya en edificios, mercados y parcelas. Esto incluye cualquier trabajador que se haya unido a tu equipo gracias a la construcción de nuevos edificios.

2. Recibir ingresos: cada jugador calcula los ingresos recibidos por:

- **Edificios privados:** Toma tantas monedas como indique cada uno de tus edificios, de acuerdo a su nivel actual.

- **Edificios públicos:** Coge tantas monedas como indique cada uno de tus edificios públicos, en el caso de que produzcan ingresos.

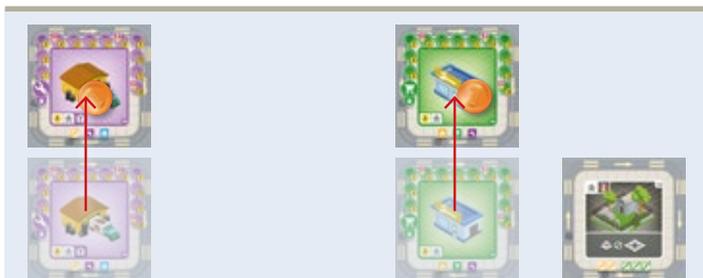


3. Reponer el mercado de edificios:

a) **Vaciar el mercado de edificios obsoletos:** retira del juego todos los edificios que comienzan la fase de mantenimiento con una moneda encima en el mercado de edificios obsoletos.

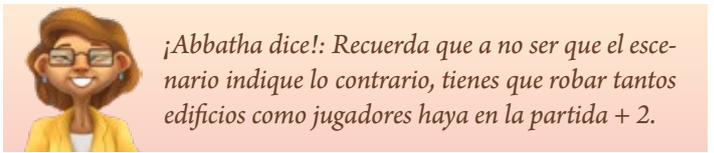


b) **Marcar edificios obsoletos:** Desplaza hacia arriba todos los edificios privados en el mercado que no se hayan adquirido durante la fase de acciones, y pon una moneda encima de cada uno de ellos, creando así el mercado de edificios obsoletos.



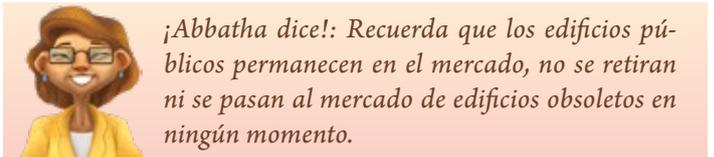
De esta forma es muy fácil identificar los edificios obsoletos, y además si los adquieres te llevas una moneda para tu reserva.

c) **Reponer el mercado de edificios privados:** Roba del mazo de edificios privados tantas losetas como indique el escenario, y déjalas cara arriba en el mercado.



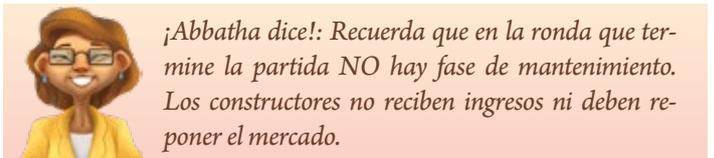
¡Abbatha dice!: Recuerda que a no ser que el escenario indique lo contrario, tienes que robar tantos edificios como jugadores haya en la partida + 2.

d) **Sacar a concurso edificios públicos:** Añade al mercado los edificios públicos reservados junto a las fichas de extrarradio durante la preparación de la partida. En la ronda 1, toma los edificios públicos reservados en los espacios correspondientes a la ronda 2; en la fase de mantenimiento de la ronda 2, saca los reservados para la ronda 3, etc. Coloca estos nuevos edificios junto al mercado de edificios privados.



¡Abbatha dice!: Recuerda que los edificios públicos permanecen en el mercado, no se retiran ni se pasan al mercado de edificios obsoletos en ningún momento.

4. **Determinar nuevo orden de turno:** desliza todos los marcadores de turno desde el track futuro de vuelta al track de orden de turno, en la loseta de orden de turno, sin alterar el nuevo orden establecido al pasar en la fase de acciones.



¡Abbatha dice!: Recuerda que en la ronda que termine la partida NO hay fase de mantenimiento. Los constructores no reciben ingresos ni deben reponer el mercado.

FIN DE LA PARTIDA - - - - -

Master Plan simula la construcción de un nuevo barrio dentro de la ciudad, por tanto la puntuación viene dada por la calidad y eficiencia del desarrollo urbanístico que ha hecho cada constructor.

El final de la partida puede desencadenarse de dos formas (lo que ocurra antes):

- Cuando un jugador construya un edificio en la última parcela vacía del juego, se activa el final de la partida.

Todos los jugadores que en el orden de turno vayan detrás del jugador que activó el fin de partida, podrán hacer una última acción para terminar el turno actual (de esta forma todos juegan el mismo número de turnos).

- Al final de la fase de acciones de la Ronda 5 concluye la partida.

Cuando se den cualquiera de estas 2 condiciones, se pasa al recuento final de PV de cada jugador, sin hacer fase de mantenimiento. Los jugadores obtienen PV's por:

1. Edificios privados: Suma los PV's indicados en el track de cada uno de tus edificios privados, según su nivel actual.



2. Edificios públicos: Los edificios públicos pueden otorgar PV's de dos maneras:

- Puntos directos: los que muestre la loseta en su esquina superior derecha.



- Condiciones especiales: los edificios públicos de las últimas rondas otorgan PV's de acuerdo a diferentes condiciones, como edificios adyacentes, número de trabajadores, etc... (ver Anexos, pág. XX) Suma a tu total los PV's correspondientes según lo que indique el edificio.



3. Dinero restante: Al final de partida, recibe 1 PV por cada 10 monedas en tu posesión.

El constructor que más Puntos de Victoria haya acumulado al final de la partida es el ganador del concurso y puede, si quiere, imponer nombre al nuevo barrio!

ANEXO

Aquí puedes encontrar una descripción detallada de las acciones de cada uno de los edificios públicos de Master Plan.



¡Abbatha dice!: Recuerda que si la habilidad de un edificio público contradice las reglas generales, tiene prioridad la habilidad del edificio.

ACCIONES ESPECIALES DE EDIFICIOS PÚBLICOS INICIALES:

Los edificios públicos iniciales ofrecen acciones que los jugadores podrán activar durante su turno (ver realizar acciones de edificio público, pág. XX).

- 1. Banco (Financiación):** Puedes mandar 1/2/ 3 trabajadores para que recauden 5/10/15 monedas, respectivamente.
- 2. Oficina de Empleo (Contratación):** Manda 1 trabajador y 6 monedas para contratar un 1 nuevo trabajador fijo.
- 3. Empresa de Trabajo Temporal (Subcontrata):** Puedes usar 1 trabajador y 2/4/6 monedas por 2/3/4 trabajadores temporales (solo pueden usarse durante la Ronda en que usaste esta acción y luego se pierden).
- 4. Hospital (Donación):** Manda 1 trabajador y 2/5/8 monedas para ganar 1/2/3 Puntos de Victoria respectivamente. Coge el token correspondiente a la cantidad de PV's obtenida.
- 5. Centro de Salud (Asistencia):** Usa 1 trabajador y 3/6/12 monedas para subir el nivel de 1/2/3 edificios de Vivienda distintos.
- 6. Estudios de Televisión (Publicidad):** Manda 1 trabajador y 2/4/8 monedas para subir el nivel de 1/2/3 edificios de Comercio distintos.
- 7. Recintos FERIALES (Feria Industrial):** Utiliza 1 trabajador y 2/4/8 monedas para subir el nivel de 1/2/3 edificios de Industria distintos.
- 8. Centro de Convenciones (Convención):** Manda 1 trabajador y 2/5/10 monedas para subir el nivel de 1/2/3 edificios de Oficinas distintos.
- 9. Ayuntamiento (Expropiación):** Manda 1 trabajador y 2/5/10 monedas para subir el nivel de 1/2/3 edificios de Vivienda distintos.

**CONTINUARÁ
EN DESARROLLO**