

REGLAS DEL JUEGO

BIENVENIDO A TU CIUDAD FRONTERIZA. EL PRIMER LIBRO-JUEGO DONDE TÚ ERES EL HÉROE EN EL CUAL TIENES QUE CONSTRUIR Y GESTIONAR TU PROPIA POBLACIÓN, EXPLORAR LOS CONDADOS SALVAJES DEL OESTE EN BUSCA DE TESOROS Y NUEVOS TERRITORIOS QUE CONQUISTAR!

Para comprender mejor estas reglas, te invitamos a coger la Hoja de Ruta que se encuentra al final del libro y a localizar el mapa del territorio además de la hoja de edificios. Te aconsejamos que te descargues todos estos elementos en la página web www.libro-juego.com, si no deseas escribir sobre el libro. Antes de hablar de los diferentes apartados en la hoja de ruta, debes saber que tienes la posibilidad de pasarte como te apetezca por los condados vecinos a lo largo. Tienes que visitar el mismo condado varias veces si así lo deseas.

Sin embargo, todos los objetivos, personajes, acciones y eventos solo son jugables una vez. Es decir que si encuentras un objeto, solo podrás recogerlo la primera vez que pases. Respecto a esto, debes saber que puedes recuperar no importa qué objeto, siempre y cuando no lo tenga alguien. Ahora analicemos tu hoja de ruta...

HOJA DE RUTA

HABITANTES

Como puedes ver, por el momento, solo 6. A medida que se desarrollen construcciones y acontecimientos, nuevos habitantes se instalarán, y otros abandonarán el poblado. Entonces tendrás que marcar/desmarcar las casillas en tu hoja de ruta, a medida que lleguen o se marchen.

HABITANTES ILUSTRES

Los habitantes ilustres serán señalados como tal a su llegada. Se tratan de personas importantes, que pueden ayudarte a desbloquear algunos edificios. Al igual que con los habitantes "clásicos", deberás marcar/desmarcar las casillas en tu hoja de ruta, a medida que lleguen y se marchen. Un habitante ilustre cuenta como un habitante clásico, por lo tanto, habrá que marcar una casilla en el tablero de **HABITANTES**, y en una casilla del tablero de **HABITANTES ILUSTRES**. Te aconsejamos que antes su rango y su nombre en el apartado **NOTAS DIVERSAS**.

TRABAJO

Algunos edificios necesitan personal para funcionar. Entonces tienes, según los edificios construidos, que marcar el número de trabajos generados. Es posible tener más puestos de trabajo que habitantes. Eso puede tener sus ventajas (atraer a nuevas personas que buscan trabajo), como inconvenientes (ralentizar los servicios, clientes descontentos, etc.). Al principio de la aventura, tienes 6 puestos de **TRABAJO**, ya que tus habitantes actuales ocupan cada uno de ellos un puesto (sheriff, enterador, etc.).

COMIDA

Para que tus habitantes vivan, necesitan comida. Creando granjas, por ejemplo, les puedes dar de comer. Es imperativo que el stock de comida sea superior o igual al número de habitantes de tu ciudad.

SEGURIDAD

Cuanto más prospere tu ciudad, a más bandidos, forajidos y otros brujos se atraerá. Te toca a ti mantener el orden (o no). Algunos edificios y algunas acciones otorgan puntos de seguridad. Entonces tendrás que marcar las casillas teniendo en cuenta la cantidad de puntos que tengas. Comienzas tu aventura con 10 puntos.

SALUD Y EDUCACIÓN

Es prioritario que tu ciudad disponga de servicios de salud y educación. Algunos edificios te permiten obtener puntos, por lo tanto, tendrás que marcar las casillas correspondientes. Puedes crear tantas escuelas y hospitales como quieras, con la condición de que dispongas del personal adecuado.

NOTAS DIVERSAS

Podrás anotar en esta casilla la gente con la que te encuentras, los objetos que recoges o el número de la viñeta en la que te cruzas para tenerlo de referencia y no perderlo cuando te muevas a otra.

FINANZAS

DINERO EN EL BANCO: anota el dinero del que dispones en el banco. Te permite comprar nuevos edificios, hacer mejoras en la ciudad, etc.

BENEFICIO MENSUAL: con cada nueva construcción, anota lo que aporta o cuesta. En efecto, puedes recibir parte de los impuestos sobre las ventas y las multas recibidas, en función de los edificios que construyas. Por ejemplo, ganarás 50\$ cada mes por cada policía que construyas.

120 MES

Cuando te cruces con este símbolo significa que un mes acaba de finalizar. Habrá que marcarlo en tu hoja de ruta y ocuparte de las finanzas. Además, un mes pasará cada vez que regreses a Ciudad Fronteriza, y eso, incluso si te has encontrado con el símbolo varias viñetas atrás. Tienes a tu disposición 12 meses en total para tomar tus decisiones y terminar tu aventura.

SATISFACCION

Esto te lo explicare un poco más adelante en la aventura.

CARTUCHOS

La munición es limitada durante tu aventura. Marca y desmarca las casillas en función de la munición restante. Solo hay un tipo de munición en tu Ciudad Fronteriza, un cartucho puede ser utilizado tanto con un revolver como con un fusil. Comienzas con un revolver y 12 cartuchos. Si durante tu aventura te quedas sin munición o pierdes tu arma, podrás dirigirte a la ferretería en todo momento (siempre y cuando la hayas construido) con el fin de adquirir munición y/o una nueva arma. Podrás luego regresar a la casilla en la cual te encuentras en el momento de la decisión. Atención: tendrás obligatoriamente que anotar un mes adicional por el viaje de ida y vuelta. Lo más sensato sería esperar a que estuvieses en tu despacho para hacer tus compras sin perder un mes adicional. ¡Tu decides!

TESOROS

Durante tu aventura sin duda te encontrarás con tesoros escondidos. Marca una casilla por cada uno de ellos. Los otros apartados serán explicados más adelante.

LOS EVENTOS

A partir del tercer mes de tu aventura, cada vez que veas una letra rodeada, en lo alto de la viñeta, **DIRIGETE A LA 102**, para conocer el evento que sucede en tu poblado. Regresa luego a la viñeta anterior, por lo tanto, recuerda o anota el número antes de abandonarla (escrito en **NOTAS DIVERSAS**, por ejemplo). Es posible que pierdas dinero, habitantes o puntos diversos, pero en todo caso no puedes quedarte en negativo. Por tanto si pierdes todos los recursos que tienes, tendrás que marcar el número más bajo del apartado correspondiente en la Hoja de Ruta.

LISTA DE EDIFICIOS

Aquí están anotados todos los edificios que podrás construir durante tu aventura. Algunos están sujetos a requisitos previos a su construcción. Por tanto no podrás construir una pista deportiva hasta que no tengas una armería. La armería sin embargo puede construirse sin requisitos previos, su ocupación de 2005.

Imaginémonos que decides construir ese edificio. Si dispones en el suelo es equivalente a un cuadrado. Entonces podrás construirlo donde quieras sobre el mapa, si poseses un terreno adecuado. Al principio de la aventura, solo la parte "Zona Ciudad" es edificable. Los otros territorios podrán ser comprados o intercambiados más adelante. Atención, si hay un obstáculo en una zona del mapa, no podrás construir directamente encima (montaña, río, etc.). Por ejemplo, hemos indicado en la Zona G, en rojo, una parte no edificable (sobre la montaña) y en verde la parte edificable.

Cada edificio debe tener por lo menos un lado que conecte con la calle. Por lo tanto, no puedes construir una urbanización de edificios de 3x3, ya que el edificio del medio no tendría ningún acceso a la calle. Pero volveremos a este apartado más adelante.

AQUÍ UN EJEMPLO CONCRETO DE GESTIONAR UNA CIUDAD.

Una vez construido tu arsenal, puedes contratar a 1 trabajador: marca una casilla **TRABAJO**. Esta construcción aporta seguridad y satisfacción a los habitantes: marca una casilla de **SEGURIDAD** y dos casillas de **SATISFACCION**. En la casilla **BENEFICIO MENSUAL** de la parte **FINANZAS**, añade 50\$ correspondientes a lo que la armería te aportará cada mes. **30**

Una vez terminado la construcción y si aún te queda dinero, puedes construir una prisión.

En todo momento si tienes los recursos necesarios puedes construir un nuevo edificio y registrarlo en tu mapa. Gracias a tu halcón peregrino, puedes ordenar el inicio de una obra en tu población incluso si no estás ahí físicamente. ¿Es maravilloso el progreso, verdad? Y como estamos en un libro, podemos hacer lo que nos dé la gana: las construcciones son instantáneas! Al igual que el número de habitantes que se unen a tu ciudad. Si construyes una casa, un habitante vendrá automáticamente a Ciudad Fronteriza.

Atención, si pierdes un edificio (sí, puede pasar), pierdes el total de sus beneficios (beneficio mensual, punto de satisfacción, habitantes, etc.). No te olvides de actualizarlo en el registro de la Hoja de Ruta.

También ten en cuenta que algunos edificios te hacen perder dinero (colegero, prisión, etc.) por su mantenimiento. La cantidad indicada en la columna **GANANCIAS DIVERSAS** de la Lista de Edificios tendrá entonces que reducirse de los beneficios mensuales.

PEQUEÑO TRUCCO para reconocer tus edificios en tu mapa, atribyéndoles iniciales o pictogramas. Para un banco, pon \$, para un cementerio: una cruz, para una casa: un monigote hecho de palos, etc. ¡Usa tu imaginación!

Durante tus exploraciones, puedes recoger todo tipo de objetos. Algunos NO tendrán ninguna utilidad, pero no puedes saberlo. Siempre que tengas un hueco para escribirlo en la casilla **NOTAS DIVERSAS**, puedes recogerlo.



ATENCIÓN

Tienes una misión especial: Recoger tantas monedas de oro y herraduras como puedas, serás recompensado al final de la aventura.



Ahora, escoge un objetivo que pretendas conseguir al final de tu aventura. El número de estrellas indica la dificultad de la misión. Una vez elegido, **VEALA 88** para tomar tus primeras decisiones. Atención, si aún no has comenzado tu aventura, simplemente pasa la página.

- Construir al menos 5 edificios en la Zona D (Puntos Bonus x1) ★
- Tener un beneficio mensual de 3000\$ (Puntos Bonus x2) ★★
- Construir 15 edificios diferentes (Puntos Bonus x1) ★
- Construir al menos 2 edificios en cada zona (Puntos Bonus x3) ★★★
- Tener al menos 100 habitantes (Puntos Bonus x1) ★
- Terminar la aventura sin hacer trampas (Puntos Bonus x1) ★
- Construir un colegio, un hospital, una prisión grande y un ayuntamiento (Puntos Bonus x2) ★★
- Tener al menos 150 habitantes (Puntos Bonus x2) ★★
- Obtener una tasa de satisfacción de 100 (Puntos Bonus x3) ★★★
- Poseer todos los terrenos (Puntos Bonus x3) ★★★
- Tener un beneficio mensual de 5000\$ (Puntos Bonus x3) ★★★
- Construir todos los edificios de la lista (Puntos Bonus x3) ★★★

¿Eres un joven lector (menos de 13 años) o deseas hacer una partida rápida y más simple? No tengas en cuenta los eventos, tendrás munición limitada y dispondrás de 500\$ al comienzo de la aventura.