

Un juego de Toshiki y Airu Sato con ilustraciones de Makoto Takami

HAPPY CITY

30' 10+ 2-5

VERSIÓN FAMILIAR

Contenido:

- 30 monedas (20 x 1 y 10 x 5)

- 140 cartas:

- 1 carta de
¡Primero!



- 66 cartas de **Edificio**
(3 dorsos diferentes)



- 5 cartas de
Mercado feliz



- 12 cartas de
Vivienda



- 56 cartas de
Edificio especial
(18 de la versión Familiar y
38 de la versión para Expertos)



- Reglamento

Objetivo del juego:

Conseguir la mayor cantidad de puntos (de felicidad) construyendo la ciudad más feliz frente a ti. La felicidad de una ciudad se calcula multiplicando la cantidad de habitantes por la cantidad de corazones que haya en tus cartas.



1

Preparación:

1

El jugador más feliz toma la carta de **¡Primero!**; será el jugador inicial durante toda la partida.



2

Toma todas las monedas y forma el banco con ellas.



ZONA CENTRAL

5

Coloca aleatoriamente las cartas de **Edificio especial** de la versión **Familiar** con el lado **Condiciones** bocarriba. Pon una cantidad de cartas igual a la **cantidad de jugadores +2**; por ejemplo, para una partida de 3 jugadores, coloca 5 cartas. Deja en la caja el resto de las cartas de **Edificio especial**.

CONDICIONES



6

Cada jugador coloca frente a sí:
• 2 monedas
• 1 carta de **Mercado feliz** con el lado blanco hacia arriba; esta será la primera carta de su ciudad. Deja en la caja las cartas de **Mercado feliz** restantes.



2

3

Crea la zona central:
mezcla los tres mazos de **Edificios** por separado y ponlos bocabajo en el centro de la mesa. El valor de las cartas de cada mazo se indica en su dorso; por ejemplo, en el dorso del primer mazo aparecen las monedas numeradas del 1 al 3.



4

Coloca las cartas de **Vivienda** al lado de la zona central formando 3 pilas idénticas. Pon en cada pila **1 carta menos que jugadores haya en la partida**; por ejemplo, en una partida de 3 jugadores, pon 2 cartas en cada pila.

Pilas de descarte



Recordatorio:

- **Viviendas:** en cada pila, 1 carta menos que la cantidad de jugadores.
- **Edificios especiales:** 2 cartas más que la cantidad de jugadores.

3



Cómo jugar:

A. Fase de Ingresos

Todos los jugadores reciben, simultáneamente, dinero del banco: toman el total de símbolos de ingresos  que aparezca en la parte inferior de las cartas de su ciudad. Por ejemplo, en la primera ronda, cada jugador recibe 1 moneda gracias al **Mercado feliz**.

B. Fase de Acción:

Esta fase se juega en sentido horario, comenzando por el jugador inicial. Los jugadores que se encuentren sentados inmediatamente a la izquierda e inmediatamente a la derecha se denominan «vecinos»; todos los jugadores son «oponentes». En su turno, cada jugador lleva a cabo las siguientes acciones en orden:

- 1 Si quiere, PUEDE descartar UNA de las cartas de **Edificio** visible en la zona central (en la primera ronda no hay cartas visibles). Las 3 pilas de descarte permanecen bocabajo y los jugadores no pueden mirarlas.
- 2 DEBE asegurarse de que haya 3 cartas visibles en la zona central. Para ello, roba cartas de una en una de los 3 mazos de **Edificios** y las coloca en la mesa. Puede robar de los mazos que quiera.

Nota: si no quedan cartas en alguno de los mazos, baraja la pila de descarte correspondiente y forma un nuevo mazo.





3 DEBE elegir una de las siguientes opciones:

- comprar una de las 3 cartas visibles de la zona central;
- comprar una carta de **Vivienda**;
- o bien, no comprar nada y tomar una moneda del banco.



Para comprar una carta, el jugador paga al banco la cantidad indicada en la parte superior de la carta. A continuación, coloca la carta en su ciudad para formar una línea de 5 cartas de izquierda a derecha y, entonces, formar una segunda línea debajo.

Nota: ningún jugador puede tener 2 cartas con el mismo nombre.

4 También PUEDE, si sus cartas cumplen las condiciones de una carta de **Edificio especial** disponible, tomarla y colocarla en su ciudad con el *nombre* bocarriba.

- Las *condiciones* se indican en la parte superior de la carta de **Edificio especial**: un jugador debe tener en su ciudad la cantidad de cartas indicada de los colores indicados. Las *condiciones* pueden haberse cumplido en esta ronda o en rondas anteriores.
- Un jugador solo puede tomar una única carta de **Edificio especial** en toda la partida.
- Los ingresos que se indiquen cuentan para todas las fases de Ingresos. Los habitantes y/o corazones se cuentan al final de la partida.

ZONA CENTRAL

Mercado Feliz

3 Sara compra el **MUSEO** por 4 monedas.

4 Por lo tanto, Sara cumple las condiciones para tomar los **ESTUDIOS DE CINE**, si quiere.



Fin de la partida:

En cuanto un jugador tenga 10 cartas en su Ciudad (incluidas las cartas de **Edificio especial**), la ronda continúa hasta llegar al jugador que se encuentre a la derecha del jugador inicial y la partida termina.

Nota: en ningún caso se puede jugar una undécima carta, ni aunque se trate de un **Edificio Especial**.

Cada jugador calcula el nivel de felicidad de su ciudad: cuenta la cantidad de habitantes 🧑 y la cantidad de corazones ❤️ (recuerda restar 1 por cada habitante o corazón tachado) y, a continuación, multiplica esos dos números. Gana quien haya conseguido la mayor cantidad de puntos. En caso de empate, gana el jugador empatado al que le queden más monedas (el dinero no compra la felicidad, pero lo cierto es que, en ocasiones, ayuda!).



$$5 \text{ 🧑} \times (9-1) \text{ ❤️} = 40 \text{ puntos.}$$

Consejos:

- ➔ Utiliza el resumen de juego de la parte trasera de las reglas.
- ➔ Recuerda acumular ingresos, especialmente al comienzo de la partida, así no te quedarás atrás.
- ➔ La división de los colores de los 3 mazos se encuentra en el dorso de las cartas de **Edificio**: cada mazo cuenta con 2 cartas por cada planta de los edificios que aparecen en el dorso.
- ➔ Prioriza las cartas verdes para conseguir habitantes y las cartas naranja para conseguir corazones.
- ➔ Variante para los más pequeños: en lugar de multiplicarlos, puedes sumar los habitantes y los corazones.



VERSIÓN PARA EXPERTOS

Los jugadores experimentados pueden hacer los siguientes ajustes durante la preparación:

- 5 Utiliza las cartas de **Edificio especial de la versión para Expertos** (rojas) en lugar de las cartas de **Edificio especial de la versión Familiar**.
- 6 Juega con los lados coloreados de las cartas de **Mercado feliz**: después de robar las cartas de **Edificio especial**, las cinco cartas de **Mercado feliz** se colocan en el centro de la mesa con el lado coloreado hacia arriba. Luego, el jugador final (aquel que se encuentre a la derecha del jugador inicial) elige primero su carta de **Mercado feliz** y, a continuación, cada jugador elige una en sentido contrario al de las agujas del reloj, terminando con el jugador inicial, quien, acto seguido, comienza la ronda de forma habitual.



Estas cartas de Mercado feliz tienen un color que es parte de las condiciones para obtener las cartas de Edificio especial.



Cartas de Edificio especial de la versión para Expertos.

¿Quieres saber para qué sirven los Edificios especiales?
Consulta las preguntas frecuentes oficiales en:
<http://www.cocktailgames.com/jeu/happy-city/>



Encuentra otros juegos que también te harán feliz en:
www.cocktailgames.com
facebook.com/jeux.cocktailgames



RESUMEN DEL JUEGO

Preparación:

- **Viviendas:** en cada pila, 1 carta menos que jugadores haya en la partida en cada pila.
- **Edificios Especiales:** 2 cartas más que jugadores haya en la partida.
- Para cada jugador: 1 **Mercado feliz** y 2 monedas  

Cómo jugar:

A: Fase de Ingresos

Los jugadores toman simultáneamente la suma de sus 

B: Fase de Acción

En tu turno, haz lo siguiente:

- 1 (Opcional) **Descarta 1 carta de la zona central.**
- 2 **Añade cartas a la zona central hasta que haya 3 cartas.**
- 3 • **Compra 1 Edificio de la zona central:**   
 - o bien **compra 1 Vivienda:**   
 - o bien **no compres nada y obtén 1 moneda** 
- 4 (Opcional) **Toma 1 Edificio especial** (máximo 1 por jugador).

Fin de la partida:

En cuanto un jugador tenga 10 cartas frente a sí, la ronda termina.

$$\text{FELICIDAD} = \text{🏠} \times \text{💖}$$

Recuerda: una ciudad no puede tener 2 cartas con el mismo nombre.