# COPENHAGEN

*Un juego de*
*Daniel Skjold Pedersen*
*y Asger Harding Granerud*
*para 2-4 jugadores*
*a partir de 8 años.*

## Componentes

• **1 Marcador**

**1 Puerto**

• **4 Casas** *(1 por jugador: rojo, azul amarillo, verde)*

***Atención:*** *Los colores de estas casas no están relacionados con los colores de las cartas de fachada o las losetas de fachada.*

• **20 fichas de habilidad** – *5 tipos x 4 fichas*

***Anverso (lado activo)***

***Cualquier carta*** | ***Carta adicional*** | ***Descuento*** | ***Cambio de color*** | ***Ambas acciones***

***Reverso (lado inactivo)***

• **4 Fichas de puntos** *(1 por jugador: rojo, azul amarillo, verde)*

• **70 Cartas de fachada**

**1 Carta de fin de partida**

***Carta de fin de partida*** | ***Reverso***

***14x verde, azul, amarillo, rojo y morado***

***Atención:*** *Los colores de las cartas se corresponden con los de las losetas de fachada.*

• **62 Losetas de fachada (a doble cara)** – *10 azules, amarillas, rojas, verdes y moradas más 12 losetas especiales blancas.*

***Número x casillas***

• **1 Reglamento**

## Objetivo del juego

*«Nyhavn» (Puerto Nuevo) es famoso por sus casas de pintorescos gabletes construidas en la ribera del río. Los jugadores se enfrentan al desafío de construir nuevas fachadas de tal manera que encajen perfectamente en este peculiar paisaje portuario.*

*El objetivo del juego es ser el primer jugador que consiga 12 puntos o más, o ser el que tenga más puntos cuando se descubra la carta de fin de partida.*

*Los jugadores cogerán cartas de diferentes colores de la muestra que podrán utilizar para comprar losetas de fachada del mismo color con tamaños y formas variados. Los jugadores utilizarán estas losetas para construir, poco a poco, la fachada de su casa. Cada vez que completen un piso (línea) conseguirán 1 punto. Cuando completen una sección de la casa (columna) conseguirán 2 puntos. Además, estos puntos se duplicarán si la línea o la columna está formada exclusivamente por ventanas.*

*Cuando los jugadores tapan algún escudo de armas o terminan un piso con un escudo de armas, consiguen una habilidad especial que les ayudará a llegar antes a su objetivo.*

# Preparación

**1.** Coloca el **puerto** y el **marcador** en el centro de la zona de juego, tal y como muestra la ilustración.

**2.** Separa las **losetas de fachada** en montones según su forma y color y colócalos al alcance de todos los jugadores.

*En una partida con 2 o 3 jugadores, devuelve las losetas siguientes a la caja del juego:*

*1 de cada tamaño 2 y tamaño 4*

*1 de cada tamaño 2, 3 y 4*

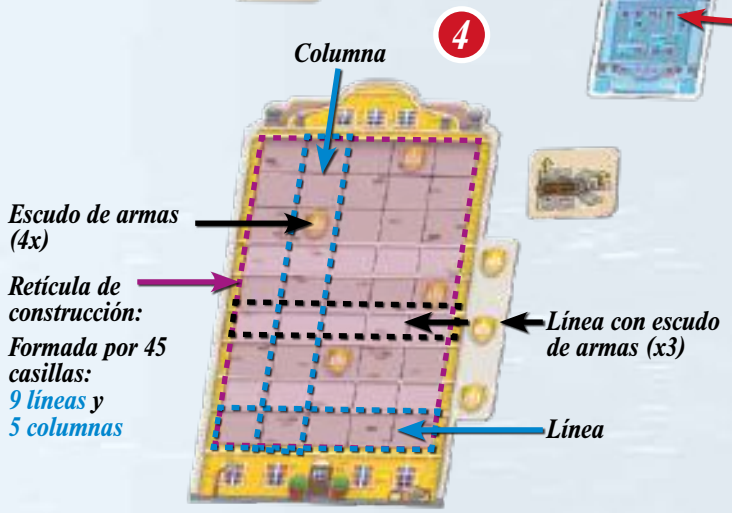
**3.** Baraja las **cartas de fachada** y apílalas boca abajo en el puerto. Son la reserva de cartas.

*En una partida de 3 jugadores, retira 2 cartas de cada color (10 en total) antes de barajar y devuélvelas a la caja del juego.*

Después, llena la muestra de cartas dando la vuelta a las 7 cartas superiores y colocándolas *(siguiendo el sentido de las agujas del reloj)* al lado de cada uno de los 7 puentes. Esta es la muestra de cartas.

Coloca la **carta de fin de partida** boca arriba al lado del marcador.

*En una partida de 2 jugadores, baraja la carta de fin de partida con las 9 cartas superiores de la reserva y, después, colócalas en el fondo de la reserva de cartas.*



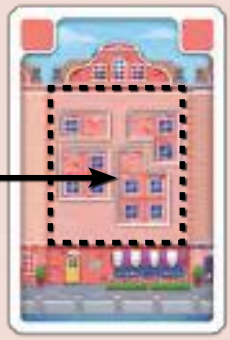

**4.** Cada jugador escoge un **color** y coge **la casa** y **la ficha de puntos** de ese color. Los jugadores colocan su casa delante de ellos y su ficha de puntos en la casilla inicial de su color del marcador.

**5.** Coge 1 **ficha de habilidad** de cada tipo por jugador y apílalas, *separadas por tipo,* al lado del marcador. Devuelve cualquier ficha sobrante a la caja del juego.

**Cada jugador** coge 1 de las fichas de habilidad **«Cualquier carta»** *(a la derecha)* y la coloca al lado de su casa.

*Carta de fachada roja*

*Muestra las 4 losetas de fachada disponibles de un color determinado (en este caso, rojo).*



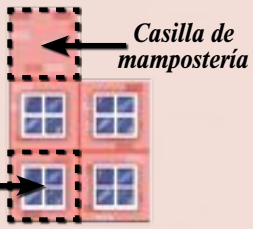
*Importante: Los colores de las cartas de fachada nados con el color escogido por los jugadores. Cu cuando construye su fachada.*

*Ejemplo de fachada parcialmente construida durante la partida:*

***Fachada roja (5 casillas)***

***Cada loseta de fachada tiene 3 características:***

- ***Forma***
- ***Color***
- ***Número de casillas (tamaño)***




*y de las losetas de fachada no están relacio-*
*alquier jugador puede coger cualquier color*

# Secuencia de Juego

## Inicio de partida

Comenzando por el **jugador inicial** *(recomendamos que el jugador de más edad sea el primero)* y siguiendo hacia su izquierda, cada jugador roba su mano inicial de la reserva de cartas. Roba el siguiente número de cartas en función del número de jugadores:

| | *Mano inicial* | | | |
|---|---|---|---|---|
| | *Jugador inicial* | *Jugador 2* | *Jugador 3* | *Jugador 4* |
| *Dos jugadores* | 2 | 3 | | |
| *Tres jugadores* | 2 | 3 | 3 | |
| *Cuatro jugadores* | 2 | 3 | 3 | 4 |

El jugador activo *(comenzando por el jugador inicial)* elige una de dos acciones posibles y la lleva a cabo:

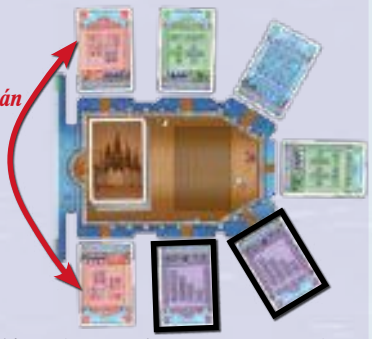
**A) Coger cartas** **O** **B) Construir fachada**

Después de realizar una acción, el turno pasa al jugador de la izquierda. La partida termina inmediatamente cuando **un jugador consigue 12 o más puntos o** se descubre **la carta de fin de partida.**

# A) Coger cartas

El jugador coge 2 cartas adyacentes de la muestra y las añade a su mano. No está permitido coger solo 1 carta.

Después, el jugador rellena la muestra con cartas de la reserva.




***Ejemplo: El jugador coge las 2 cartas moradas adyacentes y las añade a su mano.***

## Límite de mano

Los jugadores tienen un límite de mano de 7 cartas después de haber robado.

Si al robar superan el límite de 7 cartas, deben descartarse inmediatamente hasta tener 7 cartas.

## Carta de fin de partida

Cuando se agote la reserva de cartas por primera vez, baraja el mazo de descarte y úsalo como nueva reserva de cartas. Después, baraja la carta de fin de partida con las 9 cartas superiores de la reserva y colócalas, boca abajo, en el fondo de la reserva.

*Sáltate este paso **en una partida de 2 jugadores**. La partida termina cuando se ha usado la reserva de cartas una única vez.*

# B) Construir fachada

El jugador intercambia cartas de su mano por una loseta de fachada y la coloca en su casa. Después, gana puntos por cualquier línea o columna que haya completado este turno.

## 1. Coger 1 loseta de fachada

El jugador activo intercambia cartas de su mano por 1 loseta de fachada siguiendo dos reglas:

**1.** El número de cartas debe coincidir con el número de casillas (ventanas y mampostería) de la loseta de fachada escogida.

**2.** Todas las cartas descartadas deben ser del mismo color que la loseta de fachada escogida.

*3 cartas rojas por 1 loseta roja de tamaño 3.*

Si el jugador cumple estos dos requisitos, coge la loseta escogida. Un jugador solo puede **coger 1 única loseta de fachada** en su turno.

**Excepción:**

Si un jugador coloca 1 loseta de fachada de tal forma que al menos una de sus casillas toque otra loseta ya colocada del mismo color, el jugador puede descartar 1 carta menos de lo normal.

Se considera que una loseta está adyacente a otra si al menos una casilla de esa loseta está adyacente a otra casilla de la loseta ya existente.

***Adyacente al mismo color:***

*Ejemplo: La loseta verde está colocada adyacente a otra loseta verde de esta casa, por lo que el jugador debe descartar 2 cartas en lugar de 3.*

***No adyacente al mismo color:***

*Ejemplo: La loseta verde no está colocada adyacente a otra loseta verde de esta casa, por lo que el jugador debe descartar 3 cartas.*

## 2. Colocar 1 loseta de fachada (reglas de construcción)

El jugador debe colocar la loseta de fachada inmediatamente, obedeciendo las siguientes **reglas de construcción:**

**1.** Puede girar la loseta como quiera antes de colocarla, pero tiene que entrar en la retícula de construcción.

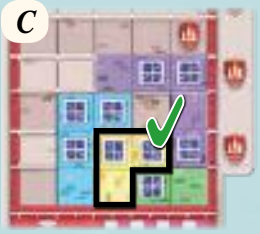
**2.** La loseta debe colocarse en la línea más baja o de tal manera que al menos 1 casilla este sobre una loseta ya colocada. Solo se necesita una única casilla sobre la loseta *(consulta los ejemplos más abajo).*

*A*

*Esta loseta está colocada en la línea más baja.*

*B*

*Esta loseta está sobre otra loseta.*

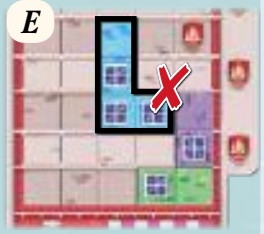


*C*

*Esta loseta está colocada en la línea más baja y sobre otra loseta.*

*D*

*Esta loseta no está ni en la línea más baja ni sobre otra loseta.*



*E*

*Esta loseta está colocada adyacente a otra loseta, pero no sobre ella.*

## Acciones de escudo de armas

Después de colocar la loseta, el jugador realiza **una de las tres** acciones especiales por cada escudo de armas que haya tapado o por cada línea marcada con un escudo de armas que haya completado:

**1. Losetas especiales** – El jugador coge 1 loseta especial, colocándola inmediatamente según las reglas de construcción. Estas losetas son como el resto de losetas, salvo que solo pueden conseguirse como una acción especial. Si al colocar la loseta cubre un escudo de armas o completa una línea con escudo de armas, pueden realizar una acción especial adicional normalmente.

*O*

**2. Coge 1 ficha de habilidad** – El jugador coge 1 ficha de habilidad de la reserva y la coloca en frente de él, con el lado activo boca arriba. Ningún jugador puede tener la misma ficha de habilidad dos veces.

Los jugadores pueden usar sus fichas de habilidad especial en cualquier momento de su turno para realizar la acción que representan. Una vez usada, la ficha de habilidad se coloca por su lado inactivo. Las fichas están explicadas con detalle en la *página 6* de este reglamento.

*O*

**3. Activar fichas de habilidad** – El jugador coloca **todas** sus fichas de habilidad usadas (inactivas) de nuevo por su lado activo. Podrá utilizar estas fichas en turnos posteriores.

***A) Tapa un escudo de armas***

***El jugador tapa un escudo de armas y puede escoger una de las acciones de escudo de armas.***

***B) Tapa una línea con escudo de armas***

***El jugador tapa por completo una línea de escudo de armas y consigue una de las acciones de escudo de armas.***

***Ejemplo: El jugador coloca la loseta especial en el hueco de la línea inferior, completando esa línea.***

## 3. Conseguir puntos

Si un jugador completa al menos una línea o columna de su casa durante su turno, consigue los siguientes puntos:

**Línea:**

**1 punto** *si la línea está formada por* **ventanas y mampostería** *o solo por* **mampostería**.
**2 puntos** *si la línea está formada exclusivamente por* **ventanas**.

**Columna:**

**2 puntos** *si la columna está formada por* **ventanas y mampostería** *o solo por* **mampostería**.
**4 puntos** *si la columna está formada exclusivamente por* **ventanas**.

El jugador avanza su ficha de puntos en el marcador en consecuencia.

***Líneas***

***Columnas***

# Fin de la partida

La partida termina **inmediatamente** cuando un jugador consigue **12 puntos o más** o si se descubre **la carta de fin de partida:**

• Si un jugador consigue 12 puntos o más, ese jugador ¡gana la partida!

• Sin embargo, si se descubre la carta de fin de partida, el jugador con más puntos en ese momento será el ganador de la partida.

En caso de empate, el jugador cuya casa tenga menos casillas vacías será el ganador. Si el empate continúa, los jugadores empatados comparten la victoria.

# Fichas de habilidad

Las fichas de habilidad proporcionan acciones especiales que pueden ser usadas en combinación con las acciones **A) Coger cartas** y **B) Construir fachada** . Los jugadores pueden usar en el mismo turno tantas de sus fichas de habilidad como quieran. Las fichas de habilidad usadas se dan la vuelta y se colocan por su lado inactivo. Un jugador puede dar la vuelta a todas las fichas inactivas para ponerlas por su lado activo utilizando una acción de escudo de armas *(consulta la pág. 5).*

## Las acciones de las fichas de habilidad:

### Cualquier carta

Cuando realiza la acción **A) Coger cartas** , el jugador puede coger 2 cartas de cualquier puente.

***Ejemplo:***
***El jugador coge 2 cartas que no están adyacentes.***

### Carta adicional

Cuando realiza la acción **A) Coger cartas** , el jugador puede coger una tercera carta adicional de cualquier puente.

***Ejemplo:***
***El jugador coge una tercera carta que no está adyacente a las otras dos.***

### Descuento

Cuando realiza la acción **B) Construir fachada** el jugador puede descartar una carta menos al intercambiarlas por una loseta de fachada.

***Atención:*** *Cuando un jugador coloca una ficha de fachada de tamaño 2 adyacente a otra del mismo color y utiliza esta ficha de acción, no tiene que descartar ninguna carta para coger la loseta.*

***Ejemplo: El jugador ha descartado solo 2 cartas para una loseta de tamaño 3.***

***Ejemplo: El jugador puede descartar 2 cartas menos: una porque ha colocado la loseta adyacente a una loseta existente del mismo color y otra porque ha utilizado la ficha de habilidad «Descuento».***

### Cambio de color

Al realizar la acción **B) Construir fachada** el jugador puede tratar sus cartas de un color como si fueran de otro.

***1er caso***

***Ejemplo: El jugador puede cambiar todas sus cartas azules a cartas de cualquier otro color (verde, rojo, amarillo, morado).***

***2º caso***

***Ejemplo: El jugador puede cambiar sus 4 cartas verdes y su carta morada en 5 cartas verdes o moradas.***

**Ambas acciones –** En lugar de tener que escoger entre las dos acciones: *«A) Coger cartas» o «B) Construir fachada»* el jugador puede usar esta ficha para realizar las dos acciones durante su turno, una vez solo. En primer lugar, realiza la acción **A) Coger cartas** . Después, la acción **B) Construir fachada** . El jugador solo rellena la muestra al final de su turno, después de la acción *«B) Construir fachada».*

***Atención:*** *Si el jugador tiene más de 7 cartas después de la acción «A) Coger cartas», debe descartar las cartas sobrantes antes de realizar la acción «B) Construir fachada».*

QUEEN GAMES est. 1989

© Copyright 2019 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.