

PETER MCPHERSON



## ¡BIENVENIDO!

Eres el alcalde de una ciudad diminuta en el bosque, donde las más pequeñas criaturas han creado una civilización escondida de los depredadores. Esta nueva tierra es pequeña y los recursos son escasos—cogéis lo que podéis y nunca le decís que no a los materiales de construcción.

Planea y construye de manera inteligente una ciudad próspera y no dejes que se llene de recursos desperdiciados!

**EL QUE CONSTRUYA LA CIUDAD DIMINUTA MÁS PRÓSPERA GANA!**

### OBJETIVO

Tu ciudad está representada por una cuadrícula de 4x4, en la que colocarás cubos de recursos con diferentes disposiciones para construir edificios. Cada edificio otorga Puntos de Victoria (●) de una forma única. Cuando ningún jugador pueda poner más recursos ni construir edificios, la partida termina y cada uno de los recuadros que no tenga edificio valdrá -1 ●.

¡El jugador con más ● gana!

### CONTENIDO

- 1 libro de reglas
- 126 edificios de madera
- 6 tableros de jugador
- 1 martillo de madera de Maestro Constructor
- 1 bloc de puntuación
- 6 monumentos de madera
- 25 cartas de Edificio
- 90 cubos de madera de recursos
- 15 cartas de Recursos
- 15 cartas de Monumento

UN JUEGO DE PETER MCPHERSON,  
DE 1-6 JUGADORES, EDAD 14+.

# PREPARACIÓN

- Entrega a cada jugador un tablero de jugador.
- Deja las cartas de Recursos en la caja (salvo si se va a jugar con las reglas del Ayuntamiento o con la variante en Solitario).
- Pon la carta de Cottage (con el símbolo en el reverso) boca arriba en el centro de la mesa.
- Ordena el resto de las cartas de Edificio en pilas diferentes según el símbolo de los reversos.
- Baraja cada pila de 4 cartas.
- Coge 1 carta de cada pila y colócalas boca arriba junto a la carta de Cottage, visible para todos los jugadores.
- Devuelve las restantes cartas de Edificio a la caja —no se usarán en esta partida. Para vuestra primera partida, se recomienda usar las cartas de Edificio mostradas a la derecha, en la imagen.
- Coloca los cubitos de Recursos y los edificios (pero NO los monumentos) en una reserva general al alcance de todos los jugadores.

**Hay 5 recursos diferentes:**



- El jugador inicial es el que haya construido algo más recientemente (en la vida real). Recibe el martillo de Maestro Constructor.
- Baraja las cartas de Monumento y reparte 2 cartas boca abajo a cada jugador, que debe mirarlas pero mantenerlas en secreto. Los jugadores tienen que elegir 1 carta de Monumento para quedársela y descartar la otra a la caja, boca abajo.
- Reparte 1 monumento de madera () a cada jugador, que debe ponerlo junto a su carta de Monumento. Devuelve los monumentos restantes a la caja —no estarán disponibles para los jugadores en esta partida. **Para vuestra primera partida, puede que queráis jugar sin monumentos.**

## CARTAS RECOMENDADAS PARA LA PRIMERA PARTIDA



## MONUMENTOS

Un monumento es un tipo especial de edificio que solo puede construirse por el jugador que tenga esa carta. Los jugadores pueden construir sus monumentos **solo una vez**. Los monumentos pueden construirse en cualquier ronda como los edificios normales (mirar las reglas de Construcción de Edificios). Al construir un monumento, el jugador debe leer la carta de Monumento en voz alta, colocarla boca arriba delante de él y realizar los efectos inmediatos si los tiene. Si la carta otorga una habilidad, esa habilidad tiene efecto inmediato y sólo se aplica al poseedor de la carta. La puntuación por cartas de monumento se hace al final de la partida. Los Monumentos no forman parte de la reserva general.



## ANATOMÍA DE UNA CARTA DE EDIFICIO

- Nombre de la carta
- Tipo de Edificio
- Dibujo
- Patrón de Materiales para Construirlo
- Habilidad del Edificio/Puntuación



## RESUMEN DE RONDA

1. **El Maestro Constructor nombra un tipo de recurso.** (Madera, Trigo, Ladrillo, Vidrio o Piedra)
2. **Todos los jugadores DEBEN coger un cubo de ese recurso y ponerlo en un recuadro vacío de su rejilla de ciudad.** Todos lo hacen a la vez.

### COLOCACIÓN DEL RECURSO

- Los recursos no se pueden mover a un recuadro diferente después de colocarse.
- Los recursos solo pueden quitarse al construir un edificio.
- Solo puede haber 1 recurso o 1 edificio por recuadro.
- Cuando se quitan recursos de los tableros, vuelven a la reserva general.

3. **Los jugadores pueden construir cualquier edificio siempre que tengan los materiales adecuados en la disposición correcta.** Lo hacen de forma simultánea y deben anunciar el edificio que están construyendo.
4. **Una vez que todos los jugadores han colocado sus recursos y han construido edificios, comienza una nueva ronda. La ficha de Maestro Constructor pasa al jugador de la izquierda.**

El nuevo Maestro Constructor debe esperar siempre a que todos los jugadores estén listos antes de nombrar el siguiente recurso. Los jugadores pueden indicar que están todavía pensando manteniendo su recurso en alto hasta que lo colocan.

Después de que un recurso se ha colocado, tienen hasta que se nombra el siguiente recurso para construir.

### LA REGLA DE LA CAVERNA

Construir en Tiny Towns es difícil. Si es una de vuestras primeras partidas, o si queréis más flexibilidad en vuestra ciudad, recomendamos que juegéis con la regla de la Caverna. Durante la partida, los jugadores tienen la opción de colocar hasta 2 recursos nombrados por otros jugadores junto a su tablero. Estos recursos no puntúan ni penalizan al final de la partida.

Los jugadores deben decidir cuándo es más ventajoso usar esta habilidad especial!

## REGLAS DE CONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS

La disposición del edificio puede ser reflejada/volteada y girada, siempre que la configuración de los recursos permanezca igual. Para construir un edificio:

1. Quita los recursos necesarios con la forma adecuada de tu tablero y devuélvelos a la reserva general.
2. Toma el edificio de madera correspondiente de la reserva general.
3. Colocalo en 1 de los recuadros que estaban ocupados por los recursos que has retirado.

Un recurso puede usarse solo para construir 1 único edificio — en otras palabras, cada edificio requiere de todos sus recursos.

Los edificios no tienen que ser construidos en el momento que se tengan los recursos en su sitio. Los jugadores pueden esperar tantas rondas como quieran para construirlos.

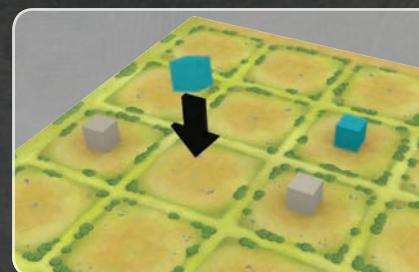
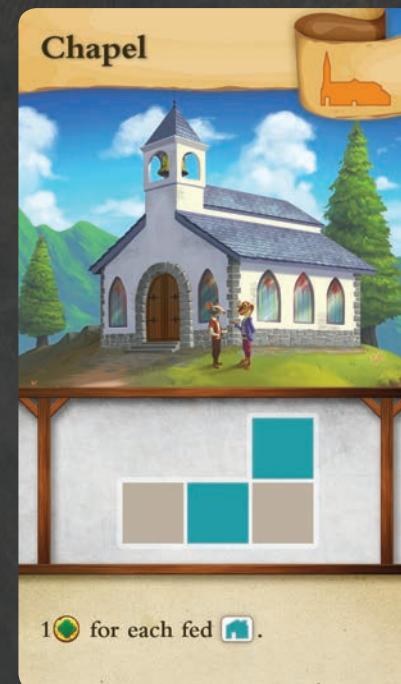
Se pueden construir múltiples edificios de una vez.

Los edificios no se pueden mover a un recuadro diferente después de ser colocados.

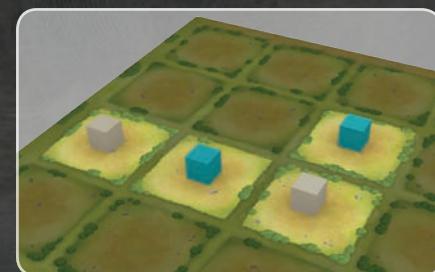
Cualquier jugador puede construir cualquiera de los edificios (excepto los monumentos de otro jugador). Las cartas de edificio no se reemplazan cuando los jugadores construyen.

Los jugadores no pueden construir un edificio inmediatamente después de que un recurso se haya nombrado sin haber colocado físicamente el recurso en su ciudad primero.

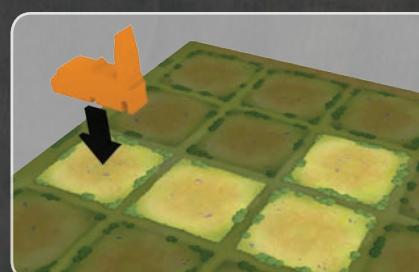
### EJEMPLO DE CONTRUCCIÓN DE UN EDIFICIO



Si Juan coloca un recurso azul aquí, puede elegir construir una Chapel.



BLAM! Ahora Juan está listo para construir una Chapel.



Juan quita los 4 cubos y puede colocar la Chapel de madera en cualquiera de los recuadros que antes ocupaban. Elige el recuadro más a la izquierda. Ya no se pueden poner más recursos ni otros edificios en ese recuadro.



Esto está permitido.



Y esto.



Incluso esto.



Pero esto no, ya que la configuración de los cubos no corresponde con la de la carta de Chapel.

## ALIMENTAR LOS COTTAGES

**¡Recuerda!** Los Cottages (House icon) deben ser alimentados por los edificios Farm (Red Barn icon) para que valgan 3 . Los jugadores pueden construir Cottages antes o después de construir edificios Farm, pero los Cottages no alimentados al final valen 0 .

## COMPLETAR TU CIUDAD

Cuando tu ciudad está llena de recursos y no puedes construir (o eliges no hacerlo), tu ciudad está completa. La partida ha terminado para ti y ya puedes empezar a calcular tu puntuación. (Ya no tienes turno para nombrar materiales como Maestro Constructor.)

**Nota:** Un jugador puede continuar colocando recursos y nombrándolos como Maestro Constructor mientras tenga espacio para los recursos en su ciudad, incluso si no le es posible construir ningún edificio.

Si solo queda 1 jugador, ese jugador puede continuar nombrando recursos como el único Maestro Constructor hasta que su ciudad esté completa.

## FIN DE LA PARTIDA

Cuando las ciudades de todos los jugadores estén completas, la partida finaliza de inmediato. **Quitad todos los recursos que no se hayan utilizado en vuestras ciudades** (Excepto los de los Warehouses). **Cada recuadro vacío vale -1** . Los jugadores suman los por cada edificio de su ciudad y restan cualquier penalización para calcular su puntuación final. ¡El jugador con más gana!

En caso de empate, el jugador con menos turnos como Maestro Constructor gana. Si sigue el empate, el jugador con menos huecos vacíos en su ciudad gana. Si siguen empatados, el jugador con más Cottages gana. Y si sigue el empate comparten victoria.

## REGLAS ADICIONALES

- Los cubos de recursos y los edificios son ilimitados. Si os quedáis sin ellos, sustituidlos por otros marcadores.
- Los Cottages sin alimentar al final de la partida permanecen en la ciudad pero no puntúan . Otros edificios (como los Wells) siguen puntuando por los Cottages no alimentados.
- “Adyacente” significa arriba, abajo, izquierda y derecha.
- Es posible tener puntuación negativa.
- nunca puntúa por sí mismo.

## EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

Jugando sin monumentos, este tablero puntuaría:

### 2 WELLS



1 por cada cottage adyacente (alimentado y sin alimentar). **5**

### 4 FED COTTAGES



3 por cada cottage alimentado. 1 Farm solo alimenta a 4 Cottages, así que solo 4 de los 5 Cottages construidos puntúan . **12**

### CHAPEL



1 por cada uno de los 4 Cottages Cottages alimentados y 0 por 1 Cottage sin alimentar. **4**

### 3 TAVERNS



9 por tener 3 Taverns construidas. **9**

### BAKERY



3 por estar adyacente a una Farm. **3**

### WAREHOUSE



-1 por cada recurso que sostiene. **-3**

### 2 EMPTY SQUARES

-1 por cada uno. **-2**

**TOTAL: 28**



## REGLAS DEL AYUNTAMIENTO

El Ayuntamiento es una manera diferente de jugar a Tiny Towns que introduce el mazo de Recursos y cambia la forma en que los recursos son seleccionados.

Se asigna a un jugador el papel de Alcalde, que será quien coja las cartas de Recurso para determinar qué recurso colocarán en su ciudad todos los jugadores.

### CÓMO SE JUEGA

Baraja las 15 cartas de Recursos para formar un mazo de robo y descarta las 5 primeras cartas boca abajo en una pila de descarte.

1. El Alcalde comienza la partida robando la carta superior del mazo de Recursos y poniéndola boca arriba en la mesa. Los jugadores deben colocar en su ciudad el recurso mostrado en la carta.
2. Cuando todos los jugadores hayan colocado su recurso, el Alcalde pone la carta en la pila de descarte y coge una nueva carta de Recurso para la segunda ronda, poniéndola boca arriba sobre la mesa. Todos los jugadores, de nuevo, ponen el recurso indicado en su ciudad, y el Alcalde coloca la carta en la pila de descarte.
3. En la tercera ronda, los jugadores individualmente eligen 1 de los 5 recursos de la reserva general para colocarlo en su ciudad.(Lo hacen simultáneamente)

En las siguientes rondas se repite este patrón, con el Alcalde cogiendo 1 carta de Recurso en la primera y segunda ronda, y los jugadores eligiendo un recurso individualmente en cada tercera ronda. Cuando hay que coger una carta de recurso y el mazo está vacío, el Alcalde baraja la pila de descarte, forma un nuevo mazo de robo y, de nuevo, descarta las 5 primeras cartas boca abajo. El juego continúa hasta que se dan las condiciones de fin de partida del juego estándar.

**Nota:** En esta forma, las cartas de Edificios y de Monumentos que se refieren a otros jugadores, nombrando Recursos (Factory, Warehouse, Statue of the Bondmaker) se aplican a las rondas en las que el Alcalde coge cartas de Recursos. El efecto del Bank se aplica en cada tercera ronda, en la que los jugadores eligen el recurso (es decir, los jugadores ya no pueden elegir en esas rondas, ninguno de los recursos colocados en uno de sus Banks).

Si un jugador construye el monumento Fort Ironweed, ese jugador ya no puede coger y poner recursos en cada tercera ronda en la que los jugadores pueden elegir el recurso, a no ser que ese jugador sea el único que quede jugando.

## VARIANTE SOLITARIO

No hay Maestro Constructor en la variante en solitario.

### PREPARACIÓN

Quita las siguientes cartas cuando juegues esta variante:

La Inn (A), el Bank (B), Fort Ironweed (C) y Opaleye's Watch (D).

### REGLAS DEL MODO SOLITARIO

Baraja las 15 cartas de Recursos para formar una pila de robo y muestra las 3 primeras. Elige uno de los 3 recursos mostrados para colocarlo en tu ciudad y construye edificios como siempre. Luego coloca la carta correspondiente boca abajo al final del mazo de robo y coge una nueva carta de Recurso para reponer.

Nota: En esta variante, las cartas de Edificios y Monumentos que se refieren a otros jugadores nombrando recursos (Factory, Warehouse, Statue of the Bondmaker) se aplican al elegir recursos del mazo.

La partida termina como siempre, cuando tu ciudad está completa (tu ciudad está llena de recursos y no puedes construir edificios o eliges no hacerlo).

Compara tu puntuación con la tabla:

● (VP)	Nivel de Destreza Alcanzado
38 o más	Maestro Arquitecto
32-37	Urbanista
25-31	Ingeniero
18-24	Carpintero
10-17	Aprendiz de Constructor
9 o menos	Aspirante a Arquitecto



# ACLARACIONES DE EDIFICIOS



## Cottage

Los **Cottages** no alimentados se dejan en el tablero pero no puntuán por sí mismos. Otros edificios como los **Wells**, tratan a los **Cottages**, tanto alimentados como no, del mismo modo. Los puedes construir aunque no tengas una .



## Farm

**Farms** alimentan a 4 en cualquier lugar del tablero.



## Granary

**Granaries** solo alimentan en los 8 huecos que rodean al recuadro (arriba, abajo, izquierda, derecha) a un máximo de 8 .



## Greenhouse

**Greenhouses** alimentan a 1 grupo contiguo de que estén adyacentes (arriba, abajo, izquierda y derecha) entre ellos. Este grupo no tiene que estar adyacente a una **Greenhouse**.



## Orchard

**Orchards** siempre alimentarán a un máximo de 6 , no importa dónde estén colocados.



## Fountain

**Fountains** no pueden puntuar más de 2 . Adyacente se refiere a arriba, abajo, izquierda y derecha, no diagonal.



## Millstone

**Millstones** no pueden puntuar más de 2 , incluso si están adyacentes a múltiples or .



## Shed

**Sheds** no están restringidos a ser colocados en los 2 recuadros en los que están sus recursos cuando se construyen, pueden colocarse en cualquier espacio vacío del tablero.



## Well

Adyacente se refiere a arriba, abajo, izquierda y derecha, no diagonal. Los alimentados y sin alimentar puntuán 1 .



## Abbey

**Abbeys** les gusta estar aisladas. Si una **Abbey** está adyacente (arriba, abajo, izquierda y derecha) a uno de , vale 0 .



## Chapel

Puntuá **Chapels** individualmente. Una ciudad con 3 alimentadas y 1 sin alimentar hará que cada **Chapel** valga 3 . (Las **Chapels** no dan por sin alimentar.)



## Cloister

**Cloisters** no colocados en una esquina seguirán puntuando 1 por cada **Cloister** situado en esquina. El máximo que un **Cloister** puede puntuar es 4 .



## Temple

**Temples** valen 0 si no están adyacentes a al menos 2 .



## Almshouse

La puntuación máxima de **Almshouse** es 26 . Si construyes más de 6 **Almshouses**, la puntuación total de **Almshouse** sigue siendo 26 .



## Feast Hall

Si empatas con el jugador que está a tu derecha, tus **Feast Halls** sólo valen 2 . En una partida a 2 jugadores, los **Feast Halls** valen 3 para quien tenga más y 2 para el que tenga menos, o 2 si están empatados.



## Inn

Inns que estén en la misma fila o columna valen 0 .



## Tavern

**Taverns** puntuán como grupo. Por ejemplo, 4 **Taverns** valen 14 en total (pueden estar en cualquier sitio del tablero). A partir de la 5<sup>a</sup> **Tavern** construida, la puntuación de **Taverns** no se incrementa.



## Bakery

Adyacente se refiere a arriba, abajo, izquierda y derecha, no diagonal.



## Market

**Markets** puntuán por fila o por columna, pero no ambas. Los **Markets** siempre puntuán 1 por sí mismos además de por otros **Markets** en la misma fila o columna, hasta un máximo de 4 .



## Tailor

**Tailors** que no se hayan construido en los 4 recuadros centrales siguen valiendo 1 mas 1 por cada **Tailor** en los 4 recuadros centrales. Lo máximo que un **Tailor** puede puntuar en total son 5 .



## Theater

La puntuación de un **Theater** es el número total de tipos de edificio únicos además del **Theater** que comparten fila o Columna con ese **Theater**, por un máximo de 6 .

Si hay edificios del mismo tipo en la misma fila y columna del **Theater**, ese tipo de edificio sólo cuenta una vez para la puntuación del **Theater**. El monumento cuenta como un tipo de edificio único (a menos que sea **Barrett Castle**, que cuenta como 2 .



## Bank

No puedes construir más de 5 **Banks**, ya que sólo hay 5 tipos de recursos y por tanto, no quedarían recursos para guardar.



## Factory

Puedes elegir que varias **Factories** guarden el mismo recurso, pero no te proporciona ninguna ventaja.



## Trading Post

**Trading Posts** pueden usarse en el patrón de un edificio futuro. Cuando construyes un edificio que usó una **Trading Post** como recurso, no quitas la **Trading Post** de ese recuadro. Puedes usar varias **Trading Posts** para construir un edificio, pero debe utilizarse al menos 1 recurso que no sea **Trading Post**.



## Warehouse

Con un **Warehouse** puedes almacenar hasta 3 recursos poniendo los cubos en el edificio. Cuando otro jugador nombre un recurso que no quieras, coloca el recurso en tu **Warehouse**. Cuando hagas esto, puedes quitar un recurso de tu **Warehouse** y colocarlo en un recuadro vacío de tu tablero. Nunca se puede quitar un recurso en el **Warehouse** sin poner un nuevo recurso. Como resultado, el número de recursos en un **Warehouse** nunca decrecerá.

# DECLARACIONES DE MONUMENTOS



## Architect's Guild

Puedes elegir no hacer uso de la habilidad del **Architect's Guild**, pero no puedes usarla luego. Los edificios que coloques pueden ser del mismo tipo o de 2 tipos diferentes. No puedes cambiar edificios por monumentos, ya que estos últimos no se encuentran en la reserva general.



## Archive of the Second Age

No importa dónde estén colocados los edificios para la puntuación de este monumento.



## Barrett Castle

Para toda la puntuación referente a edificios, **Barrett Castle** cuenta como 2 , no como .



## Cathedral of Caterina

Esto se aplica sólo a recuadros vacíos de tu tablero.



## Fort Ironweed

Una vez que este monumento es construido, no puedes ser Maestro Constructor y debes pasar el martillo al jugador de tu izquierda, a menos que seas el único jugador que quede.



## Grove University

No puedes colocar un monumento después de construir **Grove University** ya que los monumentos no están en la reserva general.



## Mandras Palace

Adyacente se refiere a arriba, abajo, izquierda y derecha, no diagonal.



## Opaleye's Watch

No puedes elegir un monumento como un tipo de edificio para esta carta, ya que no están en la reserva general.



## Shrine of the Elder Tree

Si este es el 7º edificio o posterior que construyes, sigue puntuando sólo 8 .



## Silva Forum

Un grupo contiguo se refiere a edificios que están adyacentes entre sí.



## The Starloom

Puntúas todos los puntos por 1º, 2º o 3º si completas tu ciudad en la misma ronda (empatado con) que otro jugador.



## Statue of the Bondmaker

Los recursos en los recuadros que contienen no pueden usarse para construir edificios.

# CREDITS

## Design

Peter McPherson

## Development Lead

Josh Wood

## Project Lead

Nicolas Bongiu

## Production

David Lepore

## Art

Gong Studios

## Graphic Design

Matt Paquette

## Writing

Andre Chautard



TM

©2019 Alderac Entertainment Group.

Tiny Towns and all associated marks are™ and © Alderac Entertainment, Inc.  
555 N El Camino Real #A393,  
San Clemente, CA 92672, USA

All rights reserved. Printed in China.

**Warning:** Choking Hazard! Not for use by children under 3 years of age.

## Questions?

email customerservice@alderac.com

[www.alderac.com/tiny-towns](http://www.alderac.com/tiny-towns)

# SPECIAL THANKS

Peter McPherson is a freelance writer and game designer from upstate New York. Tiny Towns is his first game.

Thank you to Indiana Nash for her endless encouragement and for being the first playester. I would also like to thank my family: Dad, Mom, and Griff.

Thank you to Alan Barrett for his work on the first prototype.

Thank you to John Zinser for believing in this tiny game, and to Josh Wood for all of his input, ideas, and general design wisdom.

Tiny Towns is dedicated to the memory of Bill Dawes.

## Thank you to the playtesters:

Courtney Maki, Josh Beauregard, Mark J. Minick, Jenna Townsend, Lucas Roby, Jesse Bisceglia, Adam Schuurmans, Nick Wilsey, Faith Hardin, Nick Painter, Jenny Ritz, Ben Ritz, Andrew Couperus, Danielle Schissler, Josh McCabe, Kevin Root, Jeff Warrender, Kevin Gibson, Quentin Hudspeth, Dean Howard, P.D. Magnus, Brian Neugebauer, Sam LaFleche, Kevin Piala, Jed Moody, Martin Glazer, Emily Garrick, Jon "Ouch!" Luke, and all of the others who played this game.