

*Raymond Chandler III*



I N S T R U C C I O N E S

# CHICAGO

Carnicera de cerdos para el mundo,  
Fabricante de herramientas, apiladora de trigo,  
Jugadora con los ferrocarriles y cargadora de mercancías de la nación;  
Tormentosa, ronca, peleona,  
Ciudad de los Grandes Hombros:

Me dicen que eres retorcida y les creo, porque he visto a tus mujeres pintadas  
bajo las lámparas de gas seduciendo a los muchachos del campo.

Y me dicen que eres corrupta y respondo: Sí, es cierto, he visto a al  
pistolero matar y quedar libre para matar de nuevo.

Y me dicen que eres brutal y mi respuesta es: En los rostros de mujeres y  
niños he visto las marcas del hambre desmedida.

Y habiendo respondido así, me vuelvo una vez más hacia aquellos que se  
burlan de esta mi ciudad, y devolviéndoles la burla les digo:

Venid y mostradme otra ciudad que, con la cabeza en alto, cante tan  
orgullosa de estar viva y ser grosera, fuerte y astuta.

Lanzando maldiciones magnéticas en medio del esfuerzo que amontona  
trabajo sobre trabajo, aquí está una alta y atrevida bateadora puesta  
vividamente contra las pequeñas y blandas ciudades;

Feroz como un perro con la lengua ansiosa de acción, astuta como una salvaje  
enfrentándose  
a la naturaleza,

Al descubierto,

Cavando,

Destruyendo,

Planeando,

Construyendo, rompiendo, reconstruyendo,

Bajo el humo, con polvo en toda su boca, riendo con dientes blancos,

Bajo la terrible carga del destino, riendo como una joven ríe,

Riendo incluso como una luchadora ignorante ríe cuando nunca ha perdido  
una batalla,

Presumiendo y riendo porque bajo su muñeca está el pulso, y bajo sus  
costillas el corazón del pueblo,

¡Riéndose!

¡Riéndose con la tormentosa, ronca, bronca risa de la juventud, medio  
desnuda, sudando, orgullosa de ser Carnicera de Cerdos, Fabricante de  
Herramientas, Apiladora de Trigo,

Jugadora con los Ferrocarriles y Cargadora de Mercancías de la Nación.

~ Carl Sandburg (1914)

# CHICAGO 1875: CITY OF THE BIG SHOULDERS

Después del gran incendio de Chicago en 1871, los habitantes de Chicago se propusieron reconstruir lo que alguna vez fue su gran ciudad. Durante los siguientes 50 años, Chicago vivió una edad de oro económica, logrando tanto progreso que llegó a albergar la Exposición Mundial Colombina en 1893, seguida poco después por la celebración de su Siglo de Progreso en la Feria Mundial de 1933.

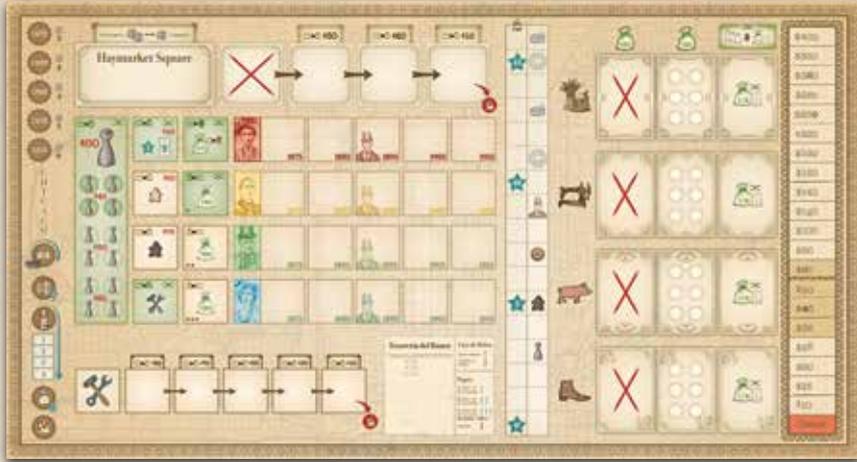
Muchas de las marcas conocidas y queridas que hoy en día forman parte de nuestros hogares comenzaron en Chicago durante este período: Oscar Mayer, Quaker Oats, Swift & Company, Armour & Company, Schwinn Bicycles, Cracker Jack, y muchas otras establecieron en esta alta y atrevida ciudad su hogar.

En *Chicago 1875: City of the Big Shoulders*, asumirás el papel de un inversor. Crearás nuevas Empresas, comerciarás con acciones, contratarás empleados, equiparás fábricas, producirás mercancías y las venderás para ser distribuidas en hogares de todo el Medio Oeste.

## TABLA DE CONTENIDOS:

<b>COMPONENTES</b> .....	<b>4</b>	<b>Iconos de Flujo de Dinero</b> .....	<b>19</b>
<b>RESUMEN DEL JUEGO</b> .....	<b>6</b>	<b>Edificios Generales</b> .....	<b>20</b>
<b>Básico vs Avanzado</b> .....	<b>6</b>	<b>Bonus de Activos de Capital</b> .....	<b>21</b>
<b>DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES</b> .....	<b>7</b>	<b>Edificios Propiedad de los Jugadores</b> .....	<b>22</b>
<b>Edificios</b> .....	<b>7</b>	<b>4. Fase de Operaciones</b> .....	<b>25</b>
<b>Activos de Capital</b> .....	<b>7</b>	<b>0. Recaudación de Emergencia</b> .....	<b>25</b>
<b>Hojas de Compañía</b> .....	<b>8</b>	<b>1. Compra de Recursos</b> .....	<b>26</b>
<b>Certificados de Acciones</b> .....	<b>9</b>	<b>2. Producir Mercancías en Tus Fábricas</b> .....	<b>26</b>
<b>Losetas de Demanda</b> .....	<b>9</b>	<b>Bonificaciones de Gerentes</b> .....	<b>27</b>
<b>Objetivos Públicos</b> .....	<b>9</b>	<b>3. Vender Una o Más Mercancías</b> .....	<b>28</b>
<b>PREPARACIÓN DEL JUEGO</b> .....	<b>10</b>	<b>4. Pagar Dividendos (o Retener Beneficios)</b> .....	<b>29</b>
<b>ESTABLECIENDO TU COMPAÑÍA INICIAL</b> ...	<b>12</b>	<b>5. Ajustar el Valor de las Acciones</b> .....	<b>30</b>
<b>Procedimiento para Establecer una Compañía</b> ..	<b>12</b>	<b>Compañías "Cerradas"</b> .....	<b>30</b>
<b>CONCEPTOS IMPORTANTES DEL JUEGO</b> .....	<b>13</b>	<b>6. Mantener la Cadena de Suministro</b> .....	<b>31</b>
<b>Dinero</b> .....	<b>13</b>	<b>5. Fase de Limpieza</b> .....	<b>32</b>
<b>El Indicador del Valor de Acciones</b> .....	<b>13</b>	<b>PUNTUACIÓN FINAL DEL JUEGO</b> .....	<b>33</b>
<b>El Medidor de Prestigio</b> .....	<b>14</b>	<b>VARIANTES DE JUEGO</b> .....	<b>34</b>
<b>Bonificaciones por Prestigio</b> .....	<b>14</b>	<b>1. Draft con los Edificios</b> .....	<b>34</b>
<b>CÓMO SE JUEGA</b> .....	<b>15</b>	<b>2. Regla Amistosa para Compañías Cerradas</b> .....	<b>34</b>
<b>1. Fase de Bolsa</b> .....	<b>16</b>	<b>3. Cadena de Suministro Avanzada</b> .....	<b>34</b>
<b>Vender Acciones</b> .....	<b>16</b>	<b>CONSEJOS ÚTILES</b> .....	<b>35</b>
<b>Comprar Acciones</b> .....	<b>16</b>	<b>CRÉDITOS</b> .....	<b>35</b>
<b>Fin de la Fase de Bolsa</b> .....	<b>17</b>	<b>FIGURAS HISTÓRICAS</b> .....	<b>36</b>
<b>Transferencia de Dirección</b> .....	<b>17</b>	<b>APÉNDICE</b> .....	<b>37</b>
<b>2. Fase de Construcción</b> .....	<b>18</b>	<b>Edificios - Era I</b> .....	<b>37</b>
<b>1. Repartir Edificios</b> .....	<b>18</b>	<b>Edificios - Era II</b> .....	<b>38</b>
<b>2. Colocar Edificios</b> .....	<b>18</b>	<b>Edificios - Era III</b> .....	<b>39</b>
<b>3. Añadir Trabajadores al Mercado Laboral</b> .....	<b>18</b>	<b>Compañías Especiales</b> .....	<b>40</b>
<b>3. Fase de Gestión</b> .....	<b>19</b>	<b>Objetivos Públicos</b> .....	<b>41</b>
<b>Conseguir Socios Adicionales</b> .....	<b>19</b>	<b>Activos de Capital</b> .....	<b>42</b>

# COMPONENTES



1 Tablero



1 Marcador de Década

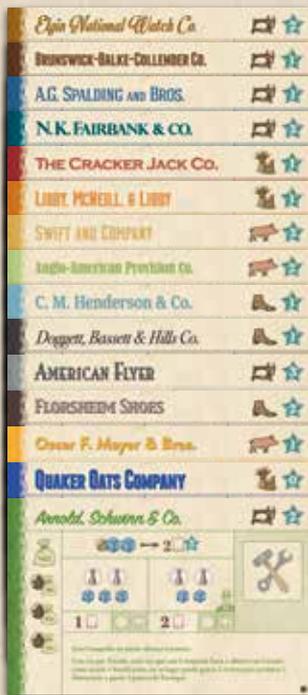


1 Marcador de Fase



1 Superposición de cadena de suministro avanzada

Para más información, consulta la página 34



15 Hojas de Compañía



15 Certificados de Acciones de Director (30%)  
1 por Compañía



70 Cubos de Recursos

20 (Rosa) Ganado  
18 (Azul) Acero  
16 (Marrón) Madera  
16 (Negro) Carbón



24 Socios

6 Rojos, 6 Amarillos, 6 Verdes,  
6 Azules



15 Certificados de Acciones Preferentes (20%)  
1 por Compañía



1 Bloc de Puntuación Final



4 Guías de Incremento de Acciones



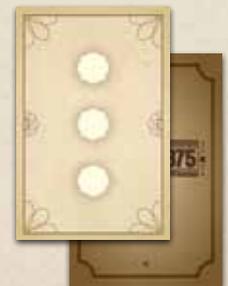
30 Fichas de Compañía  
2 por Compañía



75 Certificados de Acciones Comunes (10%)  
5 por Compañía



1 Bolsa de Recursos



24 Losetas de Demanda  
6 de cada nivel 1-4

# COMPONENTES



## 44 Edificios

12 Edificios de la Era I  
16 Edificios de la Era II  
16 Edificios de la Era III



## 4 Ayudas de Juego

Roja, Amarilla, Verde, Azul



## 4 Ayudas de Juego Avanzado

Roja, Amarilla, Verde, Azul



## 10 Losetas de Objetivos Públicos



50

Trabajadores



20

Vendedores



20

Gerentes



## 16 Losetas de Activos de Capital



60 Piezas de Mercancías



40 Piezas de Automatización



12 Fichas de Bonificación de Mercancía



40 Billetes de 1 \$  
(40 \$)



40 Billetes de 5 \$  
(200 \$)



## 4 Losetas de Activo de Capital de "Jefe"



40 Billetes de 10 \$  
(400 \$)



60 Billetes de 20 \$  
(1,200 \$)



1 ficha de Trato Prioritario



40 Billetes de 100 \$  
(4,000 \$)



40 Billetes de 500 \$  
(20,000 \$)

# VISIÓN GENERAL DEL JUEGO

*Chicago 1875* se desarrolla a lo largo de **cinco décadas**, cada una representando un período clave en el resurgimiento industrial de Chicago. Dentro de cada Década, los jugadores participan en **cinco fases distintas**, donde actúan como inversores ambiciosos que buscan establecer Compañías prósperas, aumentar sus fortunas y superar a sus rivales. Este capítulo presenta un resumen de cada fase e introduce algunos de los términos que encontrarás a lo largo de este reglamento.



Cada Década comienza con la **Fase de Bolsa**, donde los jugadores actúan como expertos financieros, comprando y vendiendo Certificados de Acciones para construir carteras equilibradas entre control y beneficio. Esta fase establece las bases de la Década, mientras los jugadores determinan sus inversiones y deciden si lanzar nuevas Compañías o aumentar su participación en las existentes.



A continuación, viene la **Fase de Construcción**, donde los jugadores contribuyen a los rascacielos de Chicago colocando nuevos Edificios en el tablero de juego. Estos Edificios se convierten en espacios de acción, ofreciendo oportunidades para generar recursos, contratar Trabajadores y fortalecer las Compañías. La elección de Edificios no solo determina futuras opciones estratégicas, sino que también influye en el flujo de Trabajadores hacia el mercado laboral de la ciudad.



Durante la **Fase de Gestión**, los jugadores envían a sus Socios a los nuevos Edificios y a los existentes para realizar tareas vitales para sus Compañías. Estas tareas pueden incluir contratar personal, comprar materias primas o adquirir activos poderosos. El orden de los movimientos se determina por el Indicador de Turnos, y la colocación de cada uno de los Socios es vital para determinar el éxito de una Compañía.



El corazón del juego se encuentra en la **Fase de Operaciones**, donde cada Compañía realiza sus operaciones por turno. Las Compañías con un alto Prestigio operan primero, disfrutando de la ventaja de actuar antes que sus competidores. En esta fase, los jugadores utilizan sus recursos para producir Mercancías, venderlas para satisfacer la demanda del mercado y decidir si reinvierten las ganancias o distribuyen dividendos a los accionistas. Estas decisiones impactan sobre el valor de las acciones de la Compañía, influyendo en su crecimiento futuro y las ganancias de los jugadores.



Finalmente, la Década concluye con la **Fase de Limpieza**, donde se actualiza el tablero, se reponen los recursos y se prepara el escenario para la siguiente Década. El ciclo comienza nuevamente, con los jugadores adaptando sus estrategias según la evolución del mercado y la competencia.

Al final de la quinta Década, el juego alcanza su clímax. Los jugadores suman sus riquezas, incorporando las ganancias de ventas de acciones, dividendos de las Compañías y los Objetivos Públicos alcanzados durante la partida. **El jugador que haya acumulado la mayor cantidad de dinero se proclama vencedor**, y es reconocido como el empresario que mejor se ha desenvuelto ante los desafíos de la reconstrucción de Chicago hasta convertirla en la Ciudad de los Grandes Hombros.

## BÁSICO VS AVANZADO:

*Chicago 1875* está diseñado para adaptarse tanto a nuevos jugadores como a aquellos que buscan desafíos estratégicos más profundos. Por ello, el juego ofrece dos modos: el Juego Básico y el Juego Avanzado. Estos modos comparten las mismas mecánicas principales, pero difieren en complejidad, proporcionando una experiencia adaptada a diferentes grupos de jugadores. A lo largo de este reglamento, encontrarás unos marcos codificados por colores que resaltan las reglas específicas de cada modo de juego. **Para tus primeras partidas, te recomendamos concentrarte en los marcos del Juego Básico** para familiarizarte con las mecánicas principales. Una vez te sientas cómodo, **puedes saltarte estos marcos y consultar solo los del Juego Avanzado** para un desafío mayor. A continuación, tienes una descripción general de los dos modos:

### Juego Básico

El Juego Básico es ideal para jugadores que están aprendiendo las reglas o prefieren una experiencia más sencilla. Simplifica ciertas mecánicas para centrarse en los elementos fundamentales del juego: gestionar las Compañías, producir Mercancías y comerciar en el mercado de valores.

### Juego Avanzado

El Juego Avanzado se basa en los fundamentos del Juego Básico, introduciendo mecánicas más complejas que aumentan la profundidad estratégica y las dinámicas competitivas. Está diseñado para jugadores experimentados que ya dominen las mecánicas principales del juego y deseen tomar decisiones más sofisticadas. *Por favor, utiliza la Hoja de Ayuda de Juego Avanzado al jugar en este modo.*

# DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

Esta sección ofrece más información sobre algunos de los componentes del juego. Te ayudará a entender mejor su función y te será útil durante la preparación de la partida.

## EDIFICIOS

Durante la Fase de Construcción de cada Década, los jugadores seleccionarán **un** Edificio entre los tres disponibles y lo colocarán en el tablero en el espacio de Edificación con el número más bajo disponible de su color.



Durante la Fase de Gestión, los Edificios se convierten en **espacios de colocación** donde los jugadores pueden enviar a sus Socios para realizar acciones en nombre de sus Compañías. Los Edificios en la fila de tu color están disponibles para todos los jugadores. La ventaja de que otros jugadores coloquen sus Socios en tus Edificios es que tú o tus Compañías recibirán ingresos por ello.

Los Edificios también **añadirán Trabajadores al área del Mercado Laboral** en el tablero de juego.

Los puntos en la parte trasera de cada Edificio indican el mazo en el que debe barajarse durante la preparación del juego.

Las habilidades de cada Edificio se describen en el Apéndice de las páginas 37 a 39.



Esta Edificio se barajará en el primer mazo durante la preparación del juego.

Esta Edificio añadirá un Trabajador al Mercado Laboral.

## ACTIVOS DE CAPITAL

Los Activos de Capital pueden activarse como una acción gratuita durante tu turno, ya sea durante la Fase de Gestión o cuando tu Compañía opere en la Fase de Operaciones. Además, cuando tu Compañía adquiere un Activo de Capital, recibirá un beneficio único e inmediato indicado en el icono de la esquina inferior derecha. Cualquier Compañía puede comprar Activos de Capital (y recibir su beneficio inmediato único), pero solo algunas Compañías tienen espacio disponible para usar sus beneficios a largo plazo y de manera repetida. Cada Compañía puede tener un único Activo de Capital por cada espacio de Activo de capital en su Tablero de Compañía.



Las habilidades de cada Activo de Capital se encuentran detalladas en el Apéndice, en las páginas 42 y 43.

Algunos Activos de Capital requieren que tu Compañía pague una tarifa al banco cuando se utilizan; esto se indica en la esquina superior izquierda de cada loseta.

Cuando se requiera, el coste de usar un Activo de Capital siempre aparece en la esquina superior derecha.



El bono inmediato de cada Activo de Capital siempre se muestra en la esquina inferior derecha.

La ★ en el reverso de la loseta indica que esta loseta está disponible desde el inicio del juego.

Esta edición incluye 4 nuevas losetas denominadas Activos de Capital de "Jefe". Si deseas añadir algo de variabilidad a tu partida, mézclalas con las demás losetas de Activos de Capital durante la preparación.



# HOJAS DE COMPAÑÍA



La **Hoja de Compañía** representa a una compañía en el juego y sirve como el núcleo para gestionar sus finanzas, recursos y producción.

La **Tesorería**, ubicada en la sección central de la Hoja de Compañía, donde se almacenan las acciones no vendidas, el dinero, los recursos y las mercancías de la compañía. No hay límite en la cantidad que puedes guardar aquí, lo que permite a la compañía acumular activos sin restricciones.

El **Departamento de Ventas**, localizado en la columna más a la izquierda, es donde se muestra el precio de venta de las mercancías de la compañía, indicado por el icono de dólar en la parte superior. Contratar **Vendedores** aumenta este precio, incrementando las ganancias y expandiendo los ingresos potenciales.

En la parte superior derecha, el icono de la estrella representa el **Prestigio** inicial de la Compañía. El prestigio determina el orden de turno durante la Fase de Operaciones, con la Compañía que tiene el mayor prestigio empezando primero. Ten en cuenta que si una Compañía empieza en o por encima de una casilla de bonificación en el Marcador de prestigio, no recibe esa bonificación (ver página 14).

Las **Fábricas**, que se encuentran en el centro de la hoja, son

donde se producen las Mercancías. La producción sigue un orden de izquierda a derecha, requiriendo que la primera fábrica opere antes de poder usarse la segunda. Contratar a un **Gerente** activa inmediatamente su habilidad después de la producción, otorgando beneficios como mayor producción, recursos adicionales o un aumento en el Prestigio.

En el lado derecho, los espacios para **Activos de Capital** permiten que la compañía adquiera poderes especiales. **No todas las compañías tienen estos espacios, haciendo que sean más valiosas las que sí los tienen.**

La Hoja de Compañía es esencial para gestionar todos los aspectos de las operaciones de una compañía, y dominar sus funciones es la clave para tener éxito en el juego.

*Cinco de las quince compañías fueron creadas para la expansión "Burden of Destiny" (Carga del Destino) y están marcadas con ● en la esquina inferior derecha de su hoja. Recomendamos apartarlas hasta que hayas jugado varias partidas. Los detalles sobre sus habilidades se encuentran en las páginas 40-41.*

**Aquí se muestra el Desglose detallado de una Hoja de Compañía:**

**A** El nombre de la Compañía.

**B** El Tipo de Compañía:

- Alimentos y Lácteos
- Productos Textiles
- Industria Cárnica
- Calzado

**C** El Prestigio inicial de la Compañía.

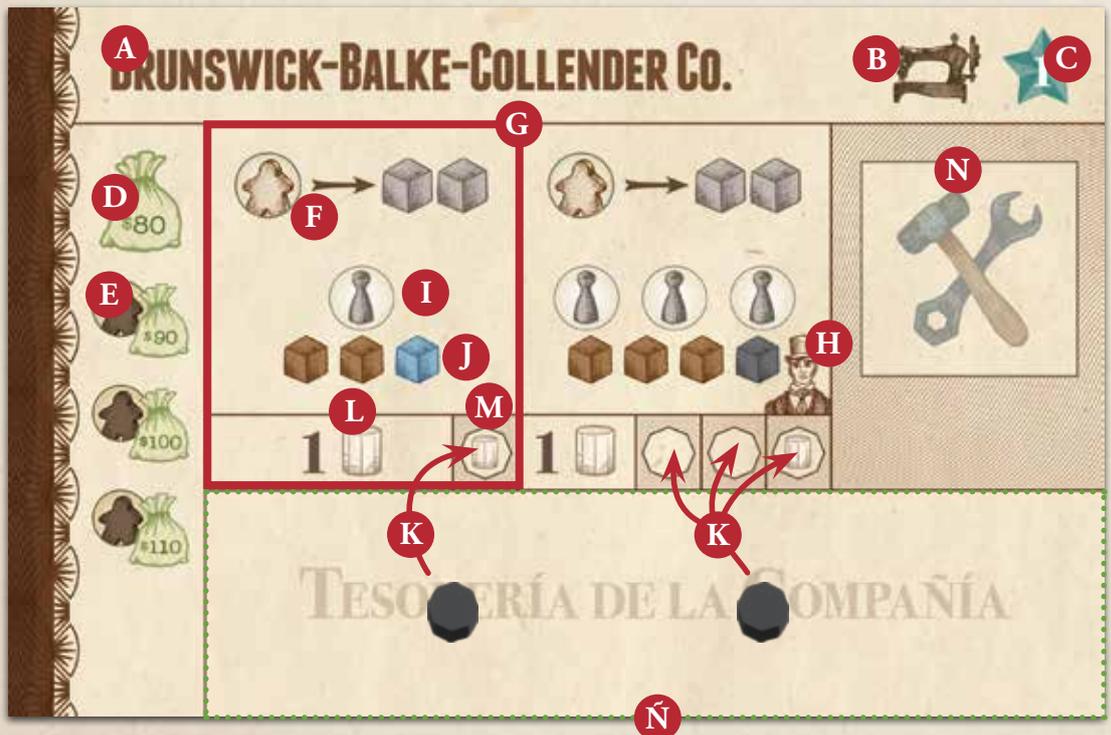
**D** El precio de venta de cada Mercancía que la Compañía produce.

**E** Cuando se contrata un Vendedor, el precio de venta de las mercancías que la compañía produce aumenta. Los Vendedores se añaden desde arriba hacia abajo.

**F** Cuando se contrate un Gerente, se activará un efecto especial cada vez que esa Fábrica produzca.

**G** Cada compañía tiene de 1 a 3 fábricas. Este bloque muestra la primera fábrica.

**H** Si esta es tu primera compañía, coloca un Socio aquí. La primera vez que tu compañía produzca en todas sus fábricas, recibirás este Socio.



**I** El número de espacios indica cuántos Trabajadores son necesarios para poner en funcionamiento esta Fábrica.

**J** Estos son los recursos que esta Fábrica necesita para producir mercancías.

**K** Al establecer una Compañía, coloca las piezas negras de Automatización en cada octógono que aparece en la parte inferior de cada Fábrica.

**L** Este es el número de Mercancías que esta Fábrica producirá.

**M** Una vez que esta Fábrica esté completamente automatizada y se revele el símbolo adicional de Mercancías, esta Fábrica producirá una Mercancía adicional.

**N** Los Activos de Capital que esta Compañía adquiera se colocarán aquí. Ten en cuenta que no todas las Hojas de Compañía tienen este espacio.

**Ñ** Esta es la Tesorería de la Compañía. Coloca aquí todo el dinero, recursos, mercancías no vendidas y acciones no vendidas.

## CERTIFICADOS DE ACCIONES



*Chicago 1875* es un juego de manipulación de acciones. Una gran parte de la mecánica del juego se basa en invertir en las Compañías adecuadas en el momento oportuno. Puedes invertir en tus propias Compañías y en las Compañías de tus oponentes. Cuando inviertes en una Compañía, pasarás a tener parte de esa Compañía. Cuando esa Compañía "opere" durante la Fase de Operaciones, pagará Dividendos en función de la cantidad de acciones que poseas en dicha Compañía.



El nombre de la Compañía siempre aparece en la parte superior.

El porcentaje de cada acción se indica mediante la cifra y el número de emblemas dorados.

El tipo de Certificado de Acción se especifica en la esquina inferior.

Cada Compañía en el juego tiene **10 participaciones (o acciones)**. Cada acción representa el **10% de la Compañía**. Identificarás quién posee cada acción mediante los Certificados de Acciones. Hay tres tipos de Certificados de Acciones:

El primero es el **Certificado de Director**, el cual pertenece al jugador que controla la Compañía. El jugador que funda una Compañía se convierte en su primer Director. Este certificado vale 3 acciones, o el 30% de la Compañía.



El segundo tipo es el **Certificado Preferente**. Este certificado especial equivale a 2 acciones, o al 20% de la Compañía, y **NO** puede tenerlo el jugador que controla la Compañía.



El último tipo es el **Certificado Común**. Este certificado vale 1 acción, o el 10% de la Compañía, y puede tenerlo cualquier jugador.



**Nunca puedes poseer más del 60% (6 acciones) de una Compañía.**

El número total de Certificados de Acciones que puedes poseer tiene un límite. Por ello, resulta más ventajoso adquirir Certificados de Director y Preferentes en lugar de Certificados Comunes. Esta limitación, conocida como el "límite de certificados", está indicada en el tablero de juego dentro de la **Tesorería del Banco**. El límite de certificados varía según el número de jugadores, de la siguiente manera:

NÚMERO DE JUGADORES	LÍMITE DE CERTIFICADOS
2	10
3	12
4	14

## LOSETAS DE DEMANDA



Durante la Fase de Operaciones de cada Década, tu Compañía venderá las Mercancías que haya producido a estas losetas de Demanda. El número de octágonos en la loseta de Demanda indica cuántas Mercancías pueden ser vendidas en ella. El número de puntos en el reverso de la loseta de Demanda indica en qué mazo debe ser barajada durante la preparación del juego.



Tres Mercancías como máximo se pueden vender en esta loseta de Demanda.

ANVERSO

REVERSO

El número en la parte inferior de la loseta indica el número mínimo de jugadores requerido para usar esta loseta de Demanda en la partida.

Esta loseta de Demanda será barajada en el primer mazo.

Las losetas que tienen menos espacios para Mercancías están disponibles al principio del juego, y conforme el juego avance, irán estando disponibles losetas de Demanda con más espacios para Mercancías.

Una de las losetas de Demanda viene con una **X roja**, lo que indica que no se pueden vender Mercancías en ella.



## OBJETIVOS PÚBLICOS

Se colocan Cinco Objetivos Públicos cerca del tablero de juego durante la preparación de la partida. Cada uno de ellos requiere una condición que debe cumplirse para puntuarlo. Cada jugador que cumpla su condición obtiene 200 \$ adicionales para su puntuación al final de la partida.

Este es un **módulo opcional** incluido para ayudar a los jugadores nuevos a centrarse en una estrategia. Los jugadores más experimentados a menudo deciden jugar sin ellos.

Los detalles de cada Objetivo Público se describen en el Apéndice de la página 41.



# PREPARACIÓN DEL JUEGO

**1** Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa y pon el marcador de Década en la casilla marcada con "1875".

**2** Coloca el marcador de Fase en la casilla de la Fase de Bolsa en el tablero de juego.

**3 Partida para 2 jugadores:** Retira todas las losetas de Demanda marcadas para 3 y 4 jugadores, como se indica en la parte inferior de las losetas.

**Partida para 3 jugadores:** Retira todas las losetas de Demanda marcadas para 4 jugadores, como se indica en la parte inferior de las losetas.

**Partida para 4 jugadores:** Juega con todas las losetas de Demanda incluidas.

Separa las losetas de Demanda en 4 pilas diferentes (según los puntos indicados en el reverso de las losetas: ●, ●●, ●●●, y ●●●●). Baraja cada pila por separado. Coloca la pila ●●●● boca abajo junto al tablero de juego. Coloca la pila ●●● encima de la pila ●●●●. Repite este proceso con las pilas ●● y ● para formar un único mazo de losetas de Demanda boca abajo. Coloca este mazo en algún lugar cerca del lado izquierdo del tablero.

**4** Comenzando con el espacio superior izquierdo del área de Demanda, llena cada columna siguiendo el orden de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha, colocando las losetas de Demanda boca arriba en cada hueco para completar los espacios de demanda.

**5** Separa las 5 losetas iniciales de Activos de Capital (marcadas con una ★) del resto. Coloca el Activo de Capital titulado "Brilliant Marketing" en el espacio de 80 \$, después baraja las 4 losetas restantes y colócalas aleatoriamente boca arriba en los espacios con precios de 40 \$ a 70 \$. Por último, baraja las losetas de Activos de Capital restantes en un único mazo y colócalo en el espacio destinado para el mazo de Activos de Capital en el tablero de juego. Puedes optar por añadir los 4 Activos de Capital de "Jefe" al mazo, pero esto es opcional (consulta la página 7).

**6 Partida para 2 jugadores:** Retira todas las losetas de Edificios marcadas para 3 y 4 jugadores, como se indica en la parte inferior de las losetas.

**Partida para 3 jugadores:** Retira todas las losetas de Edificios marcadas para 4 jugadores, como se indica en la parte inferior de las losetas.

**Partida para 4 jugadores:** Juega con todos los Edificios que trae el juego.

Separa los Edificios según su época (indicada por los puntos en la parte trasera de las losetas: ●, ●●, y ●●●) en 3 pilas de Edificios separadas. Luego, baraja cada pila y colócala en el espacio correspondiente del tablero de juego.

**7** Baraja las 10 losetas de Objetivos Públicos y selecciona 5 de ellas al azar, colocándolas boca arriba cerca del tablero de juego. Devuelve las losetas de Objetivos Públicos restantes a la caja. Recuerda que este paso es un módulo OPCIONAL.

**8** Aparta 2 cubos de recurso de cada tipo y colócalos en el espacio de Haymarket Square en el tablero de juego. Después, coloca todos los recursos restantes dentro de la bolsa.

**9** Agita bien la bolsa. A continuación, para cada espacio de recursos en la parte superior del tablero, saca 3 recursos al azar de la bolsa y colócalos en el espacio correspondiente, incluido el espacio marcado con una X.





- 10 Coloca 4 Trabajadores en los 4 espacios sombreados de 40 \$ del Mercado Laboral.
- 11 Coloca los Trabajadores, Gerentes, Vendedores, Mercancías, fichas de Bonificación de Mercancía, y piezas de Automatización cerca del tablero, al alcance de todos los jugadores. Esta zona será el **suministro general**.
- 12 Coloca el suministro de dinero cerca del tablero, al alcance de todos los jugadores. Esta área será el **Banco**.
- 13 Entrega a cada jugador 175 \$ del banco, una Guía de Incremento de Acciones, 6 Socios del color preferido, la Hoja de Ayuda de Juego correspondiente y, **en el caso del juego avanzado, una Hoja de Ayuda de Juego Avanzado**.

- 14 Reparte 3 Edificios de la pila de Edificios de la Era I boca abajo a cada jugador.
- 15 Selecciona aleatoriamente el jugador inicial y coloca uno de sus Socios en la casilla 1 del Marcador de Iniciativa de la Fase de Gestión. Entrégale también la ficha de Trato Prioritario. En el sentido de las agujas del reloj, cada jugador coloca a uno de sus Socios en el siguiente espacio en orden numérico.
- 16 Comenzando con el jugador en la última posición del Marcador de Iniciativa de la Fase de Gestión y siguiendo en **sentido antihorario**, cada jugador **establece una Compañía inicial** siguiendo el procedimiento descrito en la página siguiente.

- 17 Cada jugador coloca un Socio en la 9ª casilla de Bonificación del medidor de Prestigio, uno en el tercer espacio de Edificación correspondiente a su color, y uno en su Compañía Inicial en el espacio de su Fábrica más a la derecha. Los dos Socios restantes se colocan junto a su Ayuda de Juego, preparados para la primera fase de Gestión.
- 18 Finalmente, coloca todas las Hojas de Compañía, Certificados de Acción y fichas de Compañía restantes al alcance de todos los jugadores.  
*Nota: Para tus primeras partidas, recomendamos retirar los componentes de las 5 Compañías marcadas con un ● en la esquina inferior derecha de su Hoja de Compañía. Estas son las Compañías más avanzadas, que tienen un conjunto de reglas propias explicadas en las páginas 40 y 41.*

# FUNDANDO TU COMPAÑÍA INICIAL

Antes de que cada jugador empiece su primera Compañía, debe tener la oportunidad de examinar cada Hoja de Compañía. Los jugadores también deben familiarizarse con el Área de Demanda del tablero, sus Edificios iniciales y los recursos disponibles. Cada jugador **debe** iniciar una Compañía de su elección siguiendo el procedimiento descrito en la sección siguiente.

## PROCEDIMIENTO PARA FUNDAR UNA COMPAÑÍA

1. Para poner en marcha una Compañía, selecciona una Hoja de Compañía que aún no esté en juego. Determina el valor inicial de las acciones de esta Compañía colocando una de las dos fichas de Compañía en una de las casillas sombreadas de Valor de Acción (35 \$, 40 \$, 50 \$ o 60 \$) en el Indicador del Valor de Acciones.



Al inicio del juego, los jugadores no tienen suficiente dinero para fundar una Compañía con un valor de 60 \$ por acción. Sin embargo, más adelante en el juego, ¡un jugador puede fundar una nueva Compañía a 60 \$ por acción!

2. Debes comprar el **Certificado de Director del 30%** pagando 3 veces el valor inicial de las acciones de la Compañía, el cual determinaste en el paso anterior. Cada vez que compres acciones, incluyendo cuando fundes una Compañía, siempre pagas con tus **Fondos Personales** y colocas ese dinero directamente en la Tesorería de la Compañía. Una vez comprado, coloca el Certificado de Director del 30% en tu área de juego.

*Ejemplo: Si fundas una Compañía con un valor inicial de acción de 50 \$, pagarás 150 \$ de tus fondos personales en la Tesorería de la Compañía a cambio del Certificado de Director. Si no tienes 150 \$ para comprar dicho Certificado, no puedes fundar la Compañía con ese valor de acción inicial.*



3. Coloca la Hoja de Compañía en el área de juego frente a ti. Luego coloca la segunda ficha de Compañía en el **medidor de Prestigio** (ver página 14) en la casilla indicada por el icono de estrella en la esquina superior derecha de la Hoja de Compañía. Si la ficha de Prestigio de tu Compañía se coloca en una casilla ya ocupada del medidor de Prestigio, tu ficha se coloca debajo del todo, al **fondo** de la pila.



4. A continuación, coge las **piezas de Automatización** (octágonos negros) de la reserva general y colócalas en los espacios octagonales de Automatización en la parte inferior de cada Fábrica que aparece en tu Hoja de Compañía.



5. Finalmente, coloca todos los Certificados de Acción restantes en la Tesorería de la Compañía.



*Ejemplo: Aquí tienes una Compañía inicial que está configurada y lista para jugar. Ana ha fundado la compañía Libby, McNeill & Libby con un valor inicial de 40 \$ por acción, por lo que Ana ha movido 120 \$ a la Tesorería de la Compañía provenientes de sus Fondos Personales. Por cierto, fíjate que Ana ha colocado su Socio en el espacio designado para ello en su última Fábrica.*



# CONCEPTOS IMPORTANTES DEL JUEGO

## DINERO



En *Chicago 1875*, el dinero de los jugadores y el dinero de las Compañías son completamente independientes y deben gestionarse por separado. Cada jugador dispone de sus **Fondos Personales**, que utiliza exclusivamente para comprar acciones en la Fase de Bolsa, mientras que cada Compañía tiene su propia **Tesorería**, que se usa exclusivamente durante las Fases de Gestión y Operaciones. Comprender esta distinción es crucial para dominar el juego.

Cuando inviertes en una Compañía, tu dinero personal se transfiere a la Tesorería de la Compañía a cambio de acciones. En cuanto está en la Tesorería de la Compañía, este dinero pasa a ser propiedad de la Compañía y deja de estar vinculado directamente a ti. Las Compañías utilizan sus Tesorerías para financiar movimientos, pagar recursos y repartir dividendos durante sus turnos.

**Durante las Fases de Gestión y Operaciones, todos los gastos asociados a las decisiones (como contratar Trabajadores, adquirir recursos o activar Edificios) deben pagarse desde la Tesorería de la Compañía. Tus Fondos Personales no pueden usarse para estas actividades. Por otro lado, durante la Fase de Bolsa, solo puedes utilizar tus Fondos Personales para comprar acciones o fundar nuevas Compañías; los fondos de la Tesorería de una Compañía no pueden emplearse para estas acciones.**

**Para los nuevos jugadores, es fundamental mantener esta separación en mente. Mezclar el dinero personal con el de las Compañías es uno de los errores más comunes en este tipo de juegos económicos. Por ello, presta especial atención durante tus primeras partidas para asegurarte de que utilizas los fondos correctos en cada fase del juego.**

## EL INDICADOR DEL VALOR DE ACCIONES

El Indicador del Valor de Acciones **lleva el registro del valor de las acciones de cada Compañía en el juego**. Cuando inicias una Compañía, deberás establecer el valor (nominal) inicial de sus acciones colocando una de las dos fichas de la Compañía en una casilla de valor de acciones dentro del área sombreada del Indicador del Valor de Acciones.

Cuando *ventas* Certificados de Acciones al banco durante la Fase de Bolsa, colocarás estos Certificados en la Tesorería del Banco y recibirás la cantidad correspondiente que aparece en el Indicador del Valor de Acciones por cada acción que hayas vendido. Al hacer esto, el valor de las acciones de la Compañía correspondiente **disminuirá** un paso en el Indicador del Valor de Acciones por cada acción que hayas vendido. Pero ten cuidado: si el valor de la Compañía baja demasiado, ¡podría quebrar y cerrar!

Cuando *compras* una o más acciones de una Compañía durante la Fase de Bolsa, pagarás el valor correspondiente que aparece en el Indicador del Valor de Acciones por cada acción que hayas comprado.

A medida que tus Compañías operen durante la Fase de Operaciones, deberás **ajustar el valor de sus acciones en el Indicador del Valor de Acciones** según decidas si la Compañía Paga Dividendos a sus accionistas O BIEN va a Retiene sus Beneficios.

Cuando eliges **Pagar Dividendos** (ver página 29), el valor de las acciones de tu Compañía **aumentará**. Cuando eliges o te ves obligado a **Retener Beneficios**, el valor de las acciones de tu Compañía **disminuirá**.

Algunos Activos de Capital y otras bonificaciones del juego también pueden afectar al valor de las acciones de las Compañías de diferentes maneras.

El valor de las acciones de cualquier Compañía no puede superar los 400 \$.

Si tu Compañía paga dividendos por una cantidad inferior a su valor de acción, el valor de las acciones de tu Compañía no cambia.

Cuando eliges pagar dividendos, tu Compañía puede avanzar una, dos o tres casillas en el Indicador del Valor según la cantidad de dinero pagada.

Puedes establecer (fundar) una nueva Compañía con valores de acción iniciales de 35 \$, 40 \$, 50 \$ o 60 \$, dentro del área sombreada del Indicador del Valor de Acciones.

Cuando se venden Certificados de Acción al banco, el valor de las acciones de la Compañía disminuirá en el Indicador del Valor de Acciones por cada acción vendida.

Si el valor de las acciones de una Compañía baja a 0 \$, esa Compañía deberá cerrar al comienzo de la Fase de Bolsa.



# EL MEDIDOR DE PRESTIGIO



Cuando fundas una Compañía, debes colocar una de las dos fichas de la Compañía en el medidor de Prestigio, según el Prestigio inicial indicado en la Hoja de Compañía correspondiente.



El Prestigio inicial de una Compañía viene indicado por la estrella en la esquina superior derecha.

A lo largo del juego, aumentarás el Prestigio de tu Compañía moviendo su ficha a lo largo de este medidor.

El Prestigio determina el orden de turno durante la Fase de Operaciones. La Compañía con mayor Prestigio actuará primero, seguida por la segunda, y así sucesivamente hasta que todas las Compañías hayan operado. Las fichas de Prestigio se apilan una encima de la otra cuando comparten la misma casilla. En estos casos, la ficha **en la parte superior actuará primero**, seguido por la que esté directamente debajo, y así sucesivamente.

Si tu Compañía aumenta su Prestigio y ocupa una casilla ya ocupada por otras Compañías, coloca dicha ficha **encima** del todo de las fichas de Prestigio de tus competidores de esa misma casilla.

**Cuando fundes una nueva Compañía, coloca su ficha de Prestigio debajo de cualquiera de las fichas de Prestigio pertenecientes a otras Compañías que estén en la misma casilla de Prestigio inicial.**

A veces, cuando una Compañía gana Prestigio y avanza a una nueva casilla del medidor, recibirá una bonificación por Prestigio, indicada en la columna de la derecha. Todas las bonificaciones ganadas se resuelven de inmediato. **Si la Compañía no puede recibir la bonificación o decide no obtenerla, puede coger en su lugar 25 \$ del banco para su Tesorería.**

**Si tu Compañía comienza con un Prestigio en una casilla con bonificación, esta no recibirá dicha bonificación.**

Más adelante en el juego, cuando gestiones dos o incluso tres Compañías diferentes, debes recordar que las bonificaciones obtenidas por una Compañía **no pueden transferirse a otra.**



## BONIFICACIONES POR PRESTIGIO

### GANAR UN TRABAJADOR:

Tu Compañía puede obtener un Trabajador del suministro general. Este Trabajador puede colocarse en cualquier fábrica de la Hoja de Compañía.



### GANAR UN VENDEDOR:

Tu Compañía puede obtener un Vendedor del suministro general y colocarlo en el espacio disponible de Vendedor más alto en tu Hoja de Compañía.



### AUTOMATIZACIÓN:

Tu Compañía puede automatizar un Trabajador en una de sus fábricas. Consulta las páginas 21 y 24 para más información sobre cómo automatizar un Trabajador.



### GANAR UN SOCIO:

Recibes inmediatamente un Socio adicional. Este nuevo Socio puede utilizarse en la misma Fase de Gestión en la que se adquiere. Esta bonificación solo puede obtenerse una vez por jugador.



### PRODUCCIÓN EXTRA:

Tu Compañía puede ganar una ficha de Bonificación de Mercancía. Al final del paso de producción de esa Compañía durante la Fase de Operaciones, producirá inmediatamente 1 Mercancía adicional.



### INCREMENTO DEL VALOR DE LAS ACCIONES:

Tu Compañía puede aumentar el valor de sus acciones una casilla en el Indicador del Valor de Acciones.



### ¡TOCAR LA CAMPANA!

Si tu Compañía ya ha alcanzado el nivel máximo de Prestigio y le toca avanzar una vez más, tu ficha se mueve a la parte superior de la pila de fichas de esa casilla.



Estas acciones y bonificaciones se explican con más detalle en las siguientes páginas.

*Recordatorio: si tu Compañía no puede recibir la bonificación, o no desea obtenerla, puede coger 25 \$ del banco y añadirlos a su Tesorería en su lugar.*



# CÓMO SE JUEGA

Las siguientes páginas explican las 5 fases diferentes del juego con más detalle. Recuerda que también puedes consultar tu Ayuda de Juego para orientarte durante la partida.

Existen varios tipos de órdenes de turno a lo largo del juego. Cada fase tiene el orden de turno indicado con los **símbolos azules** junto a la fase (*ver imagen de la derecha*).

A medida que progresas por cada Década, **irás moviendo el marcador de Fase hacia abajo** a la siguiente fase en el tablero de juego para indicar la fase actual. Esto hará que todos los jugadores sigan el orden de juego correcto.

## 1. FASE DE BOLSA



- **Objetivo:** Comprar y vender Certificados de Acciones para adquirir participación en las Compañías.
- **Orden de turno:** Los jugadores actúan en orden de las agujas del reloj, comenzando por el jugador que tiene la ficha de Trato Prioritario.
- **Posibles acciones:**
  - » **Vender Acciones:** Liquidar acciones a cambio de dinero.
  - » **Comprar un Certificado de Acción:** Adquiere un Certificado de Acción, pudiendo fundar una nueva Compañía.
- **Fin de la fase:** Cuando todos los jugadores pasen de manera consecutiva, la ficha de Trato Prioritario pasa al jugador a la izquierda del último jugador que haya comprado o vendido acciones.

## 2. FASE DE CONSTRUCCIÓN



- **Objetivo:** Colocar Edificios en el tablero para crear espacios de acción para su posterior uso.
- **Orden de turno:** Simultáneo.
- **Pasos:**
  1. Reparte dos Edificios a cada jugador.
  2. Los jugadores seleccionan un Edificio para colocarlo boca abajo en el espacio del color del jugador, y un Edificio para descartar.
  3. Revela todos los Edificios colocados y añade Trabajadores al Mercado Laboral de Trabajo según lo indicado en las fichas.

## 3. FASE DE GESTIÓN



- **Objetivo:** Usar Socios para activar Edificios y hacer crecer tus Compañías.
- **Orden de turno:** Determinado por el Marcador de Iniciativa. Cada jugador realizará tantos turnos como Socios tenga.
- **Acciones:**
  - » Asigna un Socio a un Edificio para realizar tareas (p. ej., contratar Trabajadores, comprar recursos, etc.).
  - » Cada jugador debe usar todos sus Socios disponibles antes de que termine la fase.



Juega en sentido horario, comenzando con el jugador que tiene la ficha de Trato Prioritario.

El juego es simultáneo; todos los jugadores juegan a la vez.

Marcador de Iniciativa de la Fase de Gestión: Los jugadores actúan según el orden establecido, comenzando por el número 1.

Las Compañías operan por orden según su Prestigio, comenzando por la Compañía más alta en el medidor de Prestigio.

Sin orden.

## 4. FASE DE OPERACIONES



- **Objetivo:** Ejecutar las operaciones de las Compañías, incluyendo producción y ventas.
- **Orden de turno:** Las Compañías operan en orden descendente de Prestigio.
- **Pasos:**
  - 0. **Recaudación de Emergencia**
  - 1. Comprar recursos.
  - 2. Producir Mercancías en las fábricas.
  - 3. Vender Mercancías para satisfacer la demanda del mercado.
  - 4. Pagar Dividendos o Retener Beneficios.
  - 5. Ajustar el valor de las acciones de la Compañía.
  - 6. Mantener la Cadena de Suministro.

## 5. FASE DE LIMPIEZA



- **Objetivo:** Restablecer el tablero y prepararse para la siguiente Década.
- **Pasos:**
  1. Actualizar la Cadena de Suministro.
  2. Actualizar los Activos de Capital.
  3. Actualizar la Tabla de Demanda.
  4. Recuperar Socios.
  5. Avanzar el marcador de Década y restablecer el marcador de Fase.

# I. FASE DE BOLSA

Al inicio de la Fase de Bolsa, cualquier Compañía cuyo marcador de Valor de Acciones esté en el espacio "Cierre" es **eliminada del juego**.



Cuando haya una Compañía que cierre, lleva a cabo las siguientes acciones:

- Todo el dinero de la Tesorería de la Compañía se devuelve al banco.
- Todos los Trabajadores, Gerentes y Vendedores se devuelven a la reserva general. Todos los Activos de Capital se descartan y vuelven a la caja.
- Todas las acciones de la Compañía se descartan, y los jugadores no reciben compensación por las acciones que posean.

Una vez resuelto esto, comenzando con el jugador que tiene la ficha de Trato Prioritario y siguiendo en sentido horario, **cada jugador realiza su turno en bolsa**. Durante su turno, puede realizar una o ambas de las siguientes opciones, en el orden indicado:

- 1. Vender Acciones:** Puedes vender cualquier número de acciones de cualquier número de Compañías en las que tengas participación.
- 2. Comprar un Único Certificado de Acciones:** Puedes comprar un Certificado de Acciones de **cualquier** Compañía.

Si decides no realizar ninguna de estas acciones, debes pasar. Sin embargo, a menos que todos los jugadores pasen de forma consecutiva, **pasar no te impide jugar otro turno más adelante en la fase**. La Fase de Bolsa continúa hasta que todos los jugadores pasen **consecutivamente**, finalizando así la fase.

## VENTA DE ACCIONES

En tu turno en la bolsa, puedes vender cualquier número de tus Certificados de Acciones de una o varias de tus Compañías al banco.

**Nota: Al inicio de tu turno en la Fase de Bolsa, si superas el límite de certificados, debes vender suficientes Certificados de Acciones al banco para cumplir con el límite. (Consulta la Tesorería del Banco en el tablero de juego para ver los límites de certificados).**

Jugadores	Límite de Certificados
2	10
3	12
4	14

## Juego Básico

**Nunca** puedes vender el Certificado de Director. Una vez que fundas una Compañía, permaneces como Director de esa Compañía hasta el final de la partida, **independientemente de cuántas acciones posean otros jugadores**.

Cuando vendas Certificados de Acciones, recibirás una cantidad de dinero del banco igual al número de acciones vendidas multiplicado por el valor actual de las acciones, según lo indicado en el Indicador del Valor de Acciones de esa Compañía.

Después, colocarás los Certificados de Acciones vendidos **en el área de la Tesorería del Banco** junto al Indicador del Valor de Acciones en el tablero de juego.

Finalmente, el valor de las acciones **de cada Compañía que hayas vendido al menos alguna acción, disminuye una vez** en el Indicador del Valor de Acciones por **cada acción** vendida de esa Compañía. Por lo tanto, vender un Certificado Preferente hará que el valor de las acciones de esa Compañía disminuya **dos** veces.

**Nota: Si el marcador de Valor de Acciones de tu Compañía desciende al espacio de "Cierre" en este punto, no se cerrará de inmediato. Una Compañía solo se cierra completamente al inicio de la Fase de Bolsa.**

## Juego Avanzado

**Abandonar una Compañía:** En el Juego Avanzado, el Director es el jugador que posee más acciones de la Compañía. Después de vender acciones de una Compañía que posees (y ajustar su valor de acciones), verifica si tu participación es menor que la de otro jugador. Si es así, esto desencadena una *Transferencia de Dirección* (ver siguiente página).

**Situación excepcional:** Puedes vender el Certificado de Director, pero solo si otro jugador posee al menos un 30 % de la Compañía, ya que el banco no puede quedarse con él. Si la propiedad cambia (lo cual es probable), entrega la Hoja de Compañía y todo su contenido al nuevo propietario. Luego, el banco intercambia el Certificado de Director con el nuevo dueño de la Compañía a cambio de tres acciones.

## COMPRAR ACCIONES

Después de decidir si vendes acciones, puedes comprar un Certificado de Acción. Este puede adquirirse del Banco o directamente de una Compañía:

- Si compras del Banco, pagas al banco.
- Si compras de una Compañía, pagas a la Compañía.

No puedes comprar acciones de una Compañía cuyas acciones hayas vendido en esta Década.

Si decides adquirir el Certificado de Director (30%) de una Compañía que aún no se ha fundado, estarás estableciendo esa Compañía. Para más detalles sobre cómo fundar una Compañía, consulta la sección "*Procedimiento para Fundar una Compañía*" en la página 12.

Si decides comprar el Certificado Preferente (20%), debes pagar el doble del valor actual de las acciones de la Compañía. Sin embargo, esta opción **no** está disponible si ya posees el Certificado de Director (30%) de esa Compañía. **Un jugador no puede poseer simultáneamente el Certificado de Director y el Certificado Preferente de una misma Compañía.** Además, la compra de un Certificado Preferente debe hacerse de forma "directa" como una acción única.

**Recuerda que tienes un límite máximo por Compañía de seis acciones (60 % de propiedad).**

## Juego Avanzado

**Adquisición Hostil:** Después de comprar una acción, comprueba si tienes mayor participación en una compañía que su actual Director. Si es así, le arrebatas el control de la Compañía, produciéndose una *Transferencia de Dirección*. Puedes ver el proceso detallado en la próxima página.



**Consejo estratégico:** Los valores de las acciones tienden a aumentar a lo largo del juego. Siempre que sea posible, utiliza tu dinero personal para comprar acciones en lugar de conservarlo sin invertir. Aunque la Compañía esté controlada por otro jugador, tener acciones te permitirá recibir dividendos si la Compañía reparte dividendos cuando opere, y es probable que el valor de las acciones crezca durante las Décadas. El dinero no invertido no se revaloriza, por lo que las acciones son una mejor inversión a largo plazo. Siempre puedes vender las acciones más adelante si lo necesitas.

**Ejemplo:** Celia, Luis y Ana acaban de entrar en la Fase de Bolsa. Celia tiene la ficha de Trato Prioritario, por lo que empieza su turno primero. Ella decide no vender ninguna acción, pero sí compra el Certificado Preferente del 20% de la Compañía de Luis.

Ahora es el turno de Luis, pero quiere ver qué planea hacer Ana antes de realizar su compra, así que pasa su turno.

Es el turno de Ana. Ana decide primero vender su acción de la Compañía de Celia y después compra una acción de la Compañía de Luis.

Ahora es el turno de Celia. La cual decide pasar.

Como Ana ha realizado una acción en su turno después de que Luis pasara, Luis tiene la oportunidad de realizar otro turno de bolsa. Decide comprar la acción de la Compañía de Celia que Ana acaba de vender al banco.

Ana pasa en su turno.

Celia pasa en su turno.

Dado que Luis ha realizado una acción en su último turno, puede realizar otro turno en esta Fase de Bolsa. Decide comprar otra acción de la Compañía de Celia. Ana y Celia vuelven a pasar en sus turnos.

Es otra vez el turno de Luis. Luis está satisfecho con su portafolio de acciones, por lo que también pasa su turno.

Como todos los jugadores han pasado consecutivamente (uno inmediatamente después del otro), la Fase de Bolsa termina. Como Luis realizó la última acción, y Ana está sentada a la izquierda de Luis, Ana recibe la ficha de Trato Prioritario, por lo que será la primera en la Fase de Bolsa de la siguiente Década.



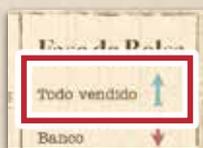
**Nota:** Si en algún momento pierdes tu Compañía inicial (ya sea por Cierre o por perder la Dirección) antes de obtener el Socio extra por operar todas sus fábricas, coloca tu Socio extra en la Tesorería del Banco. Colocarás este Socio en la próxima Compañía que establezcas.



## FIN DE LA FASE DE BOLSA

Al final de la Fase de Bolsa, la Ficha de Trato Prioritario pasa al jugador a la izquierda del último que haya comprado o vendido acciones durante esta fase.

Además, al final de cada Fase de Bolsa, si todas las acciones de tu Compañía están completamente en manos de los jugadores (es decir, todas vendidas), estas aumentan un espacio en el Indicador del Valor de Acciones.



## Transferencia de Dirección

En el Juego Avanzado, el Director de una Compañía es el jugador que **posee la mayoría de las acciones de esa Compañía**. La Dirección que poseas puede transferirse a otro jugador bajo dos condiciones: si vendes suficientes acciones como para tener menos que otro jugador, o si otro jugador compra suficientes acciones superando tu participación. En cualquiera de los casos, la Dirección pasa al jugador **con la mayor cantidad de acciones**. Si has vendido el Certificado de Director y ahora estás por debajo de dos jugadores que poseen al menos un 30 %, la Dirección se transfiere al jugador que tenga el Certificado Preferente.

Cuando se transfiere la Dirección, primero entrega la Hoja de Compañía y todo su contenido al nuevo Director. Ese jugador asume el control total de la Compañía de inmediato, incluyendo la toma de decisiones en la Fase de Gestión y la Fase de Operaciones.

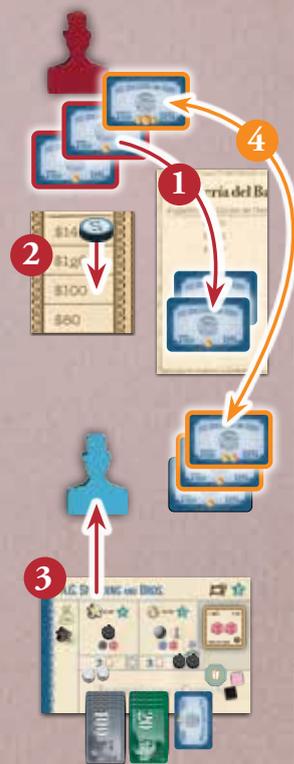
Después, intercambia los Certificados: el nuevo Director recibe el Certificado de Director, entregando tres acciones a cambio (una de ellas **debe** ser el **Certificado Preferente** si lo tiene).

Si la Transferencia de Dirección hace que superes el límite de Certificados, debes vender suficientes acciones al comienzo de tu siguiente turno de Bolsa para cumplir con el límite.

**Ejemplo:** Ana es la Directora actual de A.G. Spalding y posee el 50 % de la Compañía. Luis posee el 40 % de la Compañía. Ana decide deshacerse de su Compañía vendiendo sus 2 Certificados Comunes al banco **1**. El valor de las acciones de A.G. Spalding baja dos puntos en el Indicador del Valor de Acciones **2**. Al hacerlo, ahora posee el 30 % de la Compañía, es decir, menos que Luis. Esto activa inmediatamente la Transferencia de Dirección.

Luis recibe la Hoja de Compañía. Todos los Trabajadores, Vendedores, Gerentes, recursos, Mercancías, piezas de Automatización, dinero, Certificados de Acciones, Fichas de Bonificación de Mercancía y Activos de Capital permanecen en la Hoja de Compañía **3**.

Luego, Ana entrega el Certificado de Director (30%) a Luis, quien a su vez le da a Ana su Certificado Preferente (20%) y un Certificado Común (10%) **4**. Y así la transferencia queda completada.



## 2. FASE DE CONSTRUCCIÓN



Durante la Fase de Construcción, los jugadores colocan simultáneamente Edificios en los espacios correspondientes a su color de jugador. Estos Edificios permitirán a los jugadores realizar acciones durante la Fase de Gestión. Además, nuevos Trabajadores migrarán a la ciudad según los Edificios construidos. Sigue estos pasos en orden:

### 1. REPARTIR EDIFICIOS

- Omite este paso en la Década 1.
- Al inicio de la Fase de Construcción en las **Décadas 2 y 3**, reparte a cada jugador **dos losetas de Edificio de la Era II** (●●) boca abajo.
- Al inicio de la Fase de Construcción en las **Décadas 4 y 5**, reparte a cada jugador **dos losetas de Edificio de la Era III** (●●●) boca abajo.

### 2. COLOCAR EDIFICIOS

Cada jugador debe seguir estos pasos:

1. Elige uno de los tres Edificios que posees y colócalo boca abajo en el espacio de Edificación de la Década actual que coincida con tu color de jugador.

2. Descarta uno de tus dos Edificios restantes de la partida (devuélvelo a la caja sin mostrárselo a los demás jugadores).
3. Guarda tu último Edificio para poder usarlo en una futura Década.

Una vez que todos los jugadores han colocado sus Edificios, dale la vuelta a todos para revelarlos.

### 3. AÑADIR TRABAJADORES AL MERCADO LABORAL

Después de revelar los Edificios, cuenta la cantidad de Trabajadores mostrados en la esquina inferior derecha de cada Edificio jugado en esta ronda. Añade esa cantidad de Trabajadores a los **espacios más caros disponibles** en el Mercado Laboral del tablero de juego.



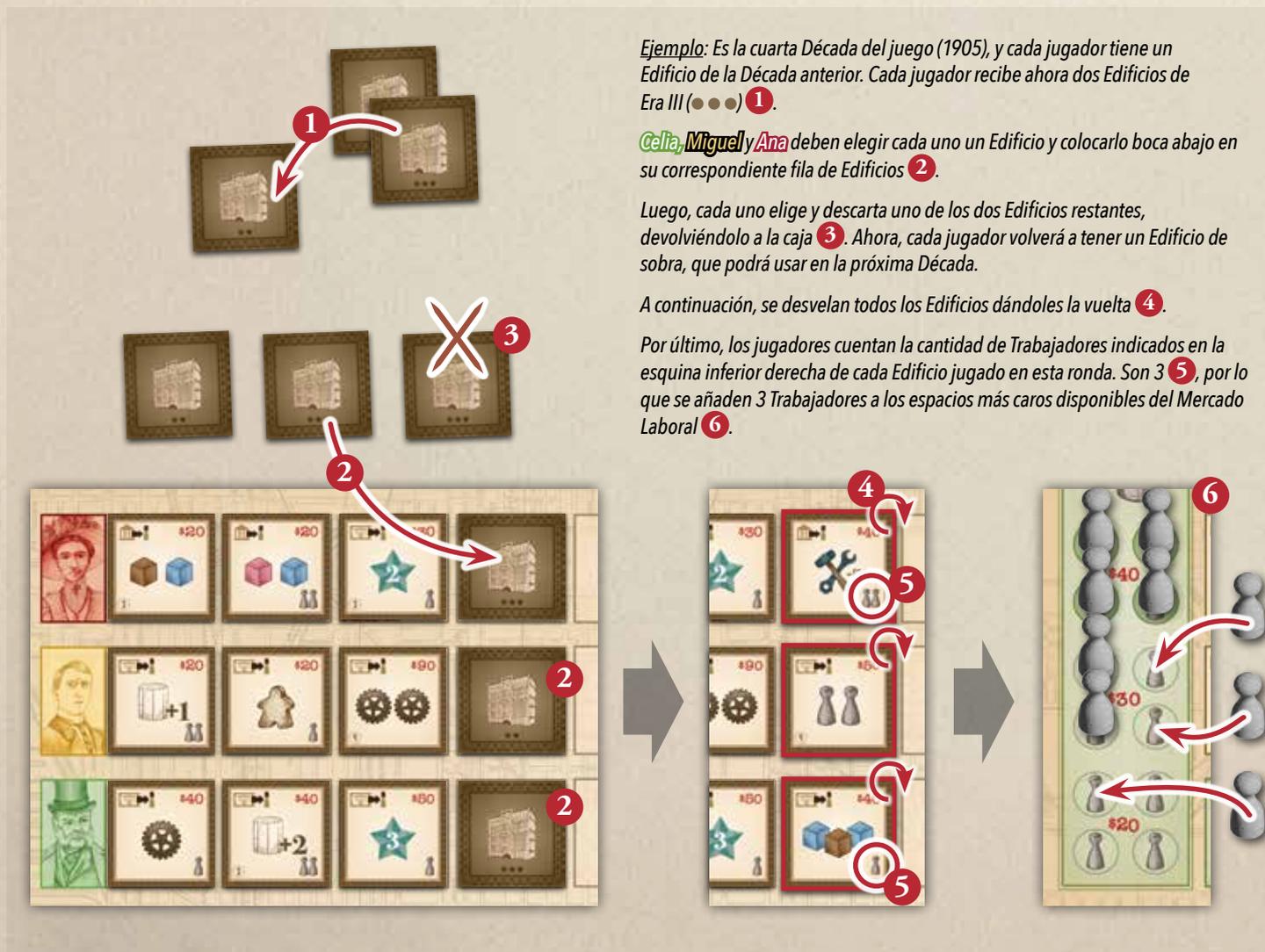
*Ejemplo: Es la cuarta Década del juego (1905), y cada jugador tiene un Edificio de la Década anterior. Cada jugador recibe ahora dos Edificios de Era III (●●●) 1.*

*Celia, Miguel y Ana deben elegir cada uno un Edificio y colocarlo boca abajo en su correspondiente fila de Edificios 2.*

*Luego, cada uno elige y descarta uno de los dos Edificios restantes, devolviéndolo a la caja 3. Ahora, cada jugador volverá a tener un Edificio de sobra, que podrá usar en la próxima Década.*

*A continuación, se desvelan todos los Edificios dándoles la vuelta 4.*

*Por último, los jugadores cuentan la cantidad de Trabajadores indicados en la esquina inferior derecha de cada Edificio jugado en esta ronda. Son 3 5, por lo que se añaden 3 Trabajadores a los espacios más caros disponibles del Mercado Laboral 6.*



### 3. FASE DE GESTIÓN



Ahora que has ayudado a construir pequeños negocios por la ciudad de Chicago, podrás hacer tratos con esos negocios para hacer crecer tu Compañía.

Comenzando por el jugador que está primero en el orden de turno y siguiendo el Marcador de Iniciativa de la Fase de Gestión, cada jugador enviará a uno de sus Socios a un Edificio ubicado en el tablero para realizar su acción, en nombre de una Compañía que posea. Esto incluye Edificios que sean propiedad del banco, de otros jugadores o del propio jugador.

El juego continúa hasta que todos los jugadores hayan colocado a todos sus Socios.

**Nota: Los jugadores no pueden pasar durante la Fase de Operaciones. Si no estás seguro de qué hacer en tu turno, utiliza uno de los Edificios de Recaudación de Fondos o de Dividendos Extra. Consulta las páginas 20 y 21 para más detalles.**

Cuando envíes a un Socio a un Edificio, debes realizar **toda** la acción si te es posible.

**Si posees múltiples Compañías, no puedes usar los fondos de una Compañía para realizar una acción en nombre de otra. Cada Tesorería de cada Compañía es independiente de las demás.**

Algunas ubicaciones en el tablero están marcadas con un fondo verde y un símbolo de infinito. Tanto tú como el resto de jugadores, podéis usar estos Edificios múltiples veces, aunque en esta fase otro jugador ya haya realizado antes la acción. **Todos los demás Edificios solo pueden usarse una vez por Década.**



Si no posees una Compañía, puedes colocar un Socio en la **Tesorería del Banco para obtener 25 \$** en efectivo para tus Fondos Personales, contando como tu acción en ese turno.

#### CONSEGUIR SOCIOS ADICIONALES

Al inicio del juego, comienzas con dos Socios. Sin embargo, algunas circunstancias te permiten obtener Socios adicionales durante el transcurso de la partida. Puedes obtener un nuevo Socio de las siguientes maneras:



**Tener operativas todas las fábricas de tu Compañía inicial:** Cuando tu Compañía inicial consigue poner en funcionamiento todas sus fábricas, obtienes un Socio adicional.



**Llegar a la tercera Década:** Después de colocar tu Edificio en la Década 3, automáticamente obtienes otro Socio.



**Bonificación por Prestigio:** La primera vez que cualquiera de tus Compañías alcance el espacio de "Obtener un Socio" en el medidor de Prestigio, obtendrás un nuevo Socio.

Cada método te otorga un Socio, pero solo puedes obtener un Socio **una vez** por cada método durante la partida.

**¡Importante! Los costes de una acción deben pagarse desde la Tesorería de tu Compañía, y no desde tus Fondos Personales. Tus Fondos Personales solo se usan para comprar acciones (durante la Fase de Bolsa).**

Solo puedes realizar operaciones para Compañías donde seas el Director (es decir, donde poseas el Certificado de Director del 30%). Tus Socios no están ligados a una Compañía específica, lo que te permite asignarlos según necesites entre las Compañías que diriges. En tu turno, **elige para qué Compañía realizarás la acción.**

#### ICONOS DE FLUJO DE DINERO

Cada Edificio repercute en la economía del juego de una de las siguientes cinco maneras, influyendo en el flujo de dinero. Los iconos en la esquina superior izquierda de cada Edificio te ayudarán a identificar rápidamente cómo tus Socios moldearán la economía de Chicago.



**El banco paga al jugador:** El banco paga al propietario del Edificio por el uso de la acción.



**El banco paga a tu Compañía:** El banco paga directamente a tu Compañía. Estos espacios de recaudación de fondos otorgan subvenciones que ayudan a tu Compañía a recaudar dinero, con beneficios que van aumentando a medida que avanza el juego.



**Tu Compañía paga al jugador:** Cuando envías un Socio a un Edificio propiedad de otro jugador, tu Compañía le paga a ese jugador por usar la acción. Si envías un Socio a un Edificio que posees, tu Compañía te paga a ti.



**Tu Compañía paga al banco:** Tu Compañía paga al banco por realizar la acción.



**Tu Compañía paga a sus accionistas:** Tu Compañía debe pagar dividendos a sus accionistas. La Compañía debe tener suficientes fondos en su Tesorería para pagar una décima parte de la cantidad especificada por cada acción que tenga cada jugador, incluidas las acciones en la Tesorería del Banco.

## EDIFICIOS GENERALES



### MERCADO LABORAL

Tu Compañía puede contratar cualquier número de Trabajadores pagando al banco la cantidad por cada uno que contrate. El precio de cada Trabajador está indicado dentro de su grupo y, por tanto, depende de cuántos Trabajadores estén disponibles. Si el Mercado Laboral está vacío, puedes contratarlos de la reserva general por 50 \$ cada uno.

Los Trabajadores contratados en una sola acción deben colocarse en espacios disponibles de una única Hoja de Compañía, ya que cada Socio enviado a un Edificio actúa en nombre de una sola Compañía.

Por ejemplo, los Trabajadores de este grupo costarán 20 \$ cada uno para ser contratados.



### PUBLICIDAD Y JUGADOR INICIAL

Paga 20 \$ de la Tesorería de tu Compañía al banco y aumenta el Prestigio de tu Compañía en 1 espacio en el medidor de Prestigio. Si esto otorga un Bonificación por Prestigio para tu Compañía, dicha bonificación se obtiene de

manera inmediata (ver página 14). Puedes renunciar a las Bonificaciones por Prestigio para ganar 25 \$ en la Tesorería de tu Compañía en lugar de dicha bonificación.

Además, puedes convertirte en el jugador inicial para la Fase de Gestión moviendo tu Socio en el Marcador de Iniciativa al primer espacio. Los Socios que estaban por encima del tuyo bajan una posición. Este cambio en el orden de turno se aplica al comienzo de la siguiente ronda de acciones durante esta misma fase!



### RECAUDACIÓN DE FONDOS

Cuando colocas un Socio en un espacio de Recaudación de Fondos, tu Compañía puede obtener capital tomando la cantidad indicada del banco y añadiéndola a su Tesorería. El primer espacio, valorado en 40 \$, puede ser utilizado múltiples veces por cualquier número de Compañías en cada Década.

Conforme avance el juego, se desbloquearán espacios adicionales de Recaudación de Fondos que ofrecen cantidades mayores, pero están limitados a un uso por Década. En las Décadas 1 y 2, solo está disponible el primer espacio de Recaudación de Fondos. El segundo espacio se desbloquea en la Década 3, y el tercero en la Década 5.



### CONTRATAR UN GERENTE

Tu Compañía paga 60 \$ al banco y contrata un Gerente.

Cuando tu Compañía contrata un Gerente, puedes colocarlo en cualquier fábrica de tu Hoja de Compañía.

Cada vez que una fábrica con un Gerente produce Mercancías con éxito, esa fábrica activa la habilidad de su Gerente.



### CONTRATAR UN VENDEDOR

Tu Compañía paga 70 \$ al banco y contrata un Vendedor.

Los Vendedores deben colocarse en la Hoja de Compañía de arriba hacia abajo.

Los Vendedores aumentan el precio de venta de cada Mercancía que tu Compañía vende durante la Fase de Operaciones.





## EDIFICIOS GENERALES



### DIVIDENDOS EXTRA

Debes tener al menos 100 \$ en la Tesorería de tu Compañía para realizar esta acción. Cuando colocas un Socio en este espacio, tu Compañía paga un dividendo inmediato de 10 \$ por acción desde la Tesorería de la Compañía a sus accionistas. Después, ajusta el valor de las acciones de tu Compañía como si tus ganancias totales fueran de 100 \$. (Consulta la página 30 para más detalles).



### COMPRAR UN ACTIVO DE CAPITAL

Tu Compañía puede adquirir un Activo de Capital entre las losetas disponibles en el tablero. Para hacerlo, tu Compañía paga al banco la cantidad indicada sobre la loseta elegida y recibe de inmediato su recompensa una sola vez, indicada en la esquina inferior derecha del Activo de Capital.



Coloca la loseta del Activo de Capital en la Hoja de Compañía, asegurándote de que el número de Activos no exceda la capacidad de la Hoja. Si tu Compañía no tiene un espacio libre para el Activo de Capital, puedes comprar uno nuevo, obtener su recompensa única y después descartar uno de los Activos de Capital (el viejo o el nuevo).



Si tu Compañía no tiene espacio para almacenar Activos de Capital, puede comprarlos para obtener la recompensa única, pero deberá descartar el Activo de inmediato, perdiendo sus habilidades continuas.

**Nota:** Al adquirir recursos de un Edificio o Activo de Capital, debes cogerlos de Haymarket Square. Si el recurso requerido no estuviera disponible ahí, no lo recibes.

Al final de tu turno, desliza los Activos de Capital restantes hacia la derecha para llenar los espacios de menor valor. Luego, revela un nuevo Activo de Capital y colócalo boca arriba en el espacio de 80 \$. Si se agotase la pila de Activos de Capital, no se añadirán nuevos Activos durante el resto del juego.

### ACTIVAR UN ACTIVO DE CAPITAL

Cada Activo de Capital que tengas puede activarse una vez por Década. Activarlo es una acción gratuita, ya sea durante tu turno en la Fase de Gestión o mientras tu Compañía opera en la Fase de Operaciones. Para activar un Activo de Capital, paga el coste indicado en la esquina superior derecha de la loseta y gírala 90 grados.



Puedes activar un Activo de Capital en cualquier momento de tu turno en la Fase de Gestión o en la Fase de Operaciones. Los Activos de Capital también pueden ser descartados por tu Compañía en cualquier momento. Para más detalles, consulta las páginas 42 y 43.

### BONUS DE ACTIVOS DE CAPITAL



**Aumenta el Prestigio de tu Compañía:** Avanza tu Compañía en el marcador de Prestigio la cantidad indicada en la loseta.



**Contrata un Trabajador:** Puedes contratar un Trabajador para tu fábrica tomando uno de la reserva general y colocándolo en un espacio disponible de Trabajador en una fábrica de tu Hoja de Compañía. Si no tienes espacio disponible para un Trabajador, no puedes obtener esta bonificación.



**Automatiza un Trabajador:** Para automatizar un Trabajador, selecciona la fábrica en la que deseas automatizarlo y reemplaza el Trabajador con una pieza de Automatización, procediendo de izquierda a derecha. Cuando un Trabajador es automatizado, puedes reubicarlo en cualquier espacio disponible de Trabajador dentro de la misma Compañía. Si no hay espacio disponible, el Trabajador se devuelve al espacio más caro disponible en el Mercado Laboral o a la reserva general si el Mercado Laboral estuviese lleno. Ten en cuenta que no puedes automatizar un Trabajador si no tienes un trabajador contratado en tu Compañía.



### 3. FASE DE GESTIÓN (CONTINUACIÓN)

## EDIFICIOS PROPIEDAD DE LOS JUGADORES

El banco proporciona algunos Edificios generales que los jugadores pueden usar para ayudar al crecimiento de su Compañía. Sin embargo, los Edificios del banco no son tan poderosos como los que los jugadores construirán durante la Fase de Construcción del juego. **Las descripciones detalladas de todos los Edificios que se encuentran en el juego están disponibles en el Apéndice en las páginas 37 a 39.**

Cuando colocas un Socio en un Edificio, **el jugador que lo posee recibe dinero, ya sea de tu Compañía o del banco, según los iconos indicados en la parte superior del Edificio.** Para más detalles sobre el flujo de dinero, consulta la página 19.

**Como desarrollador inmobiliario que reconstruye Chicago, cualquier dinero que ganes de los Edificios que construyas se añade directamente a tus Fondos Personales.**



#### EDIFICIOS DE PRODUCCIÓN

Los Edificios de Producción siempre requieren que la Compañía que los utilice pague al propietario del Edificio por usar su instalación.

Cuando tu Socio ocupa un Edificio de Producción, tu Compañía produce de inmediato la cantidad de Mercancías indicada en el Edificio y las coloca en la Tesorería de la Compañía. Estas Mercancías podrán venderse durante la Fase de Operaciones.



#### EDIFICIOS DE RECURSOS

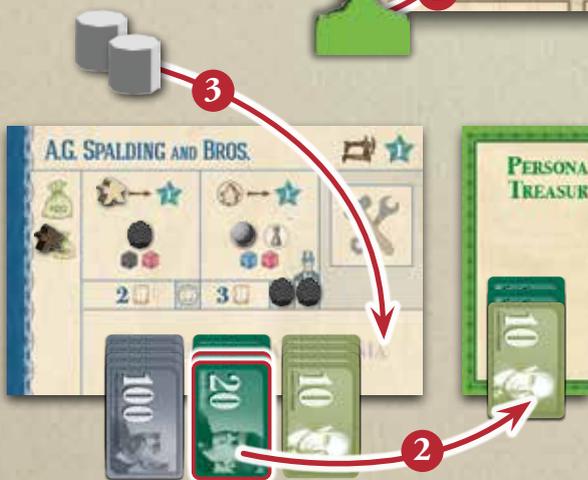
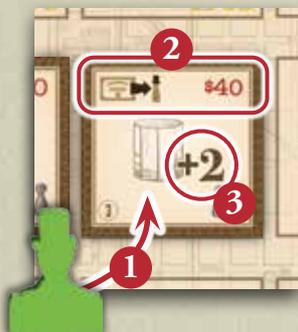
Estos Edificios requieren que tu Compañía pague al jugador que los posee, o que el banco subvencione el coste por usar el Edificio en nombre de tu Compañía.

Cuando tu Socio ocupe un Edificio de Recursos, coge las Mercancías indicadas **de Haymarket Square** y agrégalas a la Tesorería de tu Compañía.

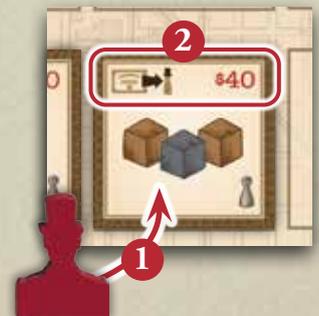
Si el recurso requerido no está disponible, no lo recibirás. Si solo hay una cantidad limitada del recurso, coge los que puedas. Ten en cuenta que siempre puedes intercambiar dos recursos iguales por uno de cualquier tipo durante tu turno (consulta la página 26 para más detalles).

***Consejo estratégico:** Estos Edificios suelen ser pasados por alto por los jugadores principiantes. Sin embargo, son increíblemente importantes para mitigar el riesgo de no tener suficientes recursos para producir Mercancías en la Fase de Operaciones. La Cadena de Suministro podría no tener los recursos necesarios disponibles en el momento de la compra. Anticiparte a posibles problemas de suministro puede ser un aspecto clave para planificar tu turno y hacer que tu Compañía alcance el éxito.*

*Ejemplo: Celia coloca a su Socio en su propio Edificio de Producción 1. Su propia Compañía (A.G. Spalding) le paga 40 \$, los cuales añade a sus Fondos Personales 2. Después coloca 2 piezas de Mercancía en la Tesorería de su Compañía 3.*



*Ejemplo: Ana coloca a su Socio en su propio Edificio de Recursos 1, y su Compañía le paga 40 \$ por usarlo 2. El Edificio debería proporcionarle un Carbón y dos Maderas, pero como no hay Carbón disponible en Haymarket Square, solo coge las dos Maderas.*





## EDIFICIOS PROPIEDAD DE LOS JUGADORES



### EDIFICIOS DE DIVIDENDOS EXTRA

Estos edificios están subvencionados por el banco. Será el banco el que pague al jugador propietario del Edificio por el uso de su acción.

Cuando ocupes un Edificio de Dividendos Extra, tu Compañía paga un dividendo inmediato por acción desde su Tesorería a los accionistas. **Los dividendos pagados dependen de la cantidad indicada en la loseta, la cual debe estar disponible en la Tesorería de tu Compañía para realizar esta acción.**

**Cantidad indicada + 10 acciones = cantidad por acción**

Por ejemplo, si tu Compañía paga 250 \$ a sus accionistas, dividirá esa cantidad entre diez, pagando 25 \$ por acción.

Finalmente, ajusta el valor de las acciones de tu Compañía como si hubiera generado un ingreso total igual a la cantidad indicada en la loseta (consulta la página 30 para más detalles).

*Ejemplo:* Miguel pone su Socio en el Edificio de Dividendos Extra propiedad de Ana 1. El banco paga a Ana 60 \$ 2 los cuales pone Ana en su Reserva Personal.

La compañía de Miguel (C.M. Henderson & Co) ahora coge el dinero de su Tesorería 3 y paga 30 \$ por acción a todos sus accionistas. Miguel tiene 5 acciones de su propia compañía, por lo que recibe 150 \$ 4. Luis tiene dos acciones de C. M. Henderson & Co. así que recibe 60 \$ 5. Otra acción es propiedad del banco, así que Miguel pone 30 \$ de la Tesorería de su compañía en el banco. Los 60 \$ restantes se quedan en la Tesorería de la Compañía.

Por último, Miguel ajusta el valor de acciones de su compañía 6 (ver páginas 30 y 31).



### EDIFICIOS DE ACTIVOS DE CAPITAL

Estos edificios están subvencionados por el banco. Será el banco el que pague al jugador propietario del Edificio por el uso de su acción.

Estos Edificios te permiten **comprar un Activo de Capital** (explicados en la página 21) **con un descuento.**

*Ejemplo:* Luis pone su Socio en el Edificio de Activo de Capital de Miguel 1. El banco paga a Miguel 20 \$, los cuales pone en su Reserva Personal 2.

Luis compra el Activo de Capital "Foundry" en el espacio de 50 \$ 3, por lo que su compañía paga 40 \$ al banco 4.

El Activo de Capital muestra un icono de Prestigio 5, el cual significa que ahora puede incrementar el Prestigio de su compañía en 2 puntos.

Haciendo esto, el marcador de Prestigio de su compañía alcanza una casilla de Bonificación 6, recibiendo un Socio adicional 7, ¡el cual podrá usar en esta misma Fase de Gestión!

Después Luis pone su Activo de Capital en el espacio correspondiente en la Hoja de su Compañía 8. Por último, desplaza las losetas de Activos de Capital del tablero hacia la derecha, rellenando el espacio de 80 \$ con una nueva loseta del mazo general.





## EDIFICIOS PROPIEDAD DE LOS JUGADORES



### EDIFICIOS DE AUTOMATIZACIÓN

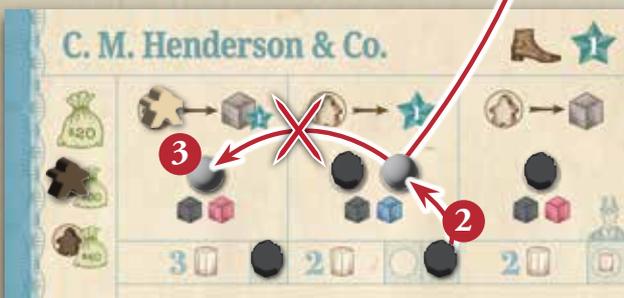
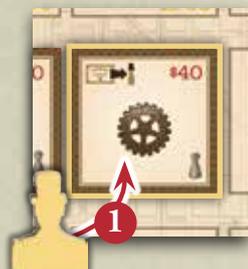
Los Edificios de Automatización siempre requieren que la Compañía seleccionada pague al propietario del Edificio por su uso.

Cuando tu Socio se coloque en un Edificio de Automatización, inmediatamente automatiza a un Trabajador: selecciona la fábrica que quieres automatizar y **reemplaza el Trabajador** por una pieza de Automatización, procediendo **siempre de izquierda a derecha**. Cuando un Trabajador es automatizado, puedes reubicar al trabajador en cualquier espacio de Trabajadores disponible **dentro de la misma Compañía**. Si no queda ningún espacio disponible, el Trabajador se coloca en el espacio más caro disponible en el Mercado Laboral o, si este estuviese lleno, vuelve a la reserva general. **Ten en cuenta que no puedes automatizar a un Trabajador a no ser que tengas un Trabajador ya contratado en tu Compañía.**

*Ejemplo:* Miguel decide llevar a cabo una acción de automatización para una de sus Compañías 1. Decide automatizar un Trabajador de su Compañía C. M. Henderson.

Siguiendo las reglas de automatización, Miguel reemplaza un Trabajador por la pieza de Automatización más a la izquierda de la fábrica 2. El Trabajador automatizado ya no es necesario en esta fábrica, por lo que Miguel debe moverlo a un espacio de trabajo disponible dentro de la misma Compañía, pero como no hay más espacios disponibles 3, coloca al trabajador en el lugar más caro del Mercado Laboral 4.

Ahora, esta fábrica no tiene Trabajadores y está completamente automatizada, haciendo la producción más eficiente para las futuras Fases de Operaciones.



### EDIFICIOS DE DOBLE USO

Estos edificios muestran dos iconos idénticos, que indican una acción combinada. Debes cumplir con los requisitos de la acción completa para poder obtener su beneficio. Todos los beneficios obtenidos de estas acciones ocurren **en un solo momento**.

Por ejemplo, el Edificio de doble automatización requiere que tengas dos trabajadores ya contratados para poder automatizar a ambos trabajadores. Lo que NO puedes hacer es contratar un Trabajador, automatizar su trabajo, reubicarlo en otra posición o fábrica para después poder automatizarlo de nuevo.

**Recuérdalo cuando tu Socio ocupe uno de estos edificios, ya que una única compañía ocupa dicho edificio. No puedes dividir el beneficio de un Edificio entre dos Compañías.**

*Ejemplo:* Ana pone su Socio en el Edificio de doble uso de Celia 1, y su Compañía paga a Celia 80 \$ por usarlo 2.

Ana recibe 2 Vendedores de la reserva general 3 y los coloca en la Hoja de su Compañía 4.

A partir de ahora, cada Mercancía de Florsheim vendida durante la Fase de Operaciones valdrá 60 \$ en lugar de los 40 \$ originales.



## 4. FASE DE OPERACIONES



Durante la Fase de Operaciones, las Compañías realizan turnos "operando" en orden de mayor a menor Prestigio, según se muestra en el marcador de Prestigio. Al operar, una Compañía realizará las siguientes acciones:

### 0. Recaudación de Emergencia (solo en el Juego Avanzado).

1. Comprar recursos.
2. Producir Mercancías en sus fábricas.
3. Vender una o más Mercancías.
4. Pagar Dividendos o Retener Beneficios.
5. Ajustar el valor de sus acciones.
6. Mantener la Cadena de Suministro.

Después de que todas las Compañías hayan realizado sus turnos, la fase termina y el juego avanza a la Fase de Limpieza para preparar la próxima Década.

### ORDEN DE TURNO

Las Compañías van haciendo sus turnos una por una, según su clasificación en el marcador de Prestigio:

- La Compañía con mayor Prestigio realiza todo su turno completo primero, seguida por la Compañía con el segundo mayor Prestigio, y así sucesivamente.
- Si varias Compañías tienen el mismo nivel de Prestigio, las Compañías empatadas van realizando sus turnos en orden de más arriba hacia más abajo de la pila.



En el ejemplo de arriba, N. K. Fairbanks operará primero, Cracker Jack operará en segundo lugar y después Anglo-American.

Siempre que el Prestigio de una Compañía aumente y su marcador se mueva a un espacio ya ocupado por otros marcadores, su marcador se coloca **encima** del todo de la pila en ese espacio.

**Nota:** Cuando una Compañía se funda por primera vez, su marcador se coloca debajo de cualquier marcador existente en el mismo espacio de Prestigio.

### 0. Recaudación de Emergencia

En el Juego Avanzado, tu Compañía tiene la opción de realizar una recaudación de emergencia al inicio de su turno durante la Fase de Operaciones. Este paso es opcional y generalmente se usa como último recurso para obtener fondos.

Para realizar una recaudación de emergencia:

1. Tu Compañía puede emitir (vender) una o más acciones al banco transfiriéndolas desde la Tesorería de la Compañía a la Tesorería del Banco en el tablero.
2. Por cada acción vendida, tu Compañía recibe una cantidad de dinero equivalente al valor actual de sus acciones (indicado en el Indicador del Valor de Acciones).

3. Después de vender acciones, el valor de las acciones de la Compañía disminuye un paso en el Indicador del Valor de Acciones por cada acción emitida (vendida).
4. Además, la Bolsa de Valores de Chicago impone una penalización adicional, **reduciendo** el valor de las acciones de la Compañía en **un paso más**.

La Recaudación de Emergencia **solo está permitida durante la Fase de Operaciones**, y tu Compañía debe tener acciones disponibles en su Tesorería para emitirlas (venderlas). Si no hay acciones disponibles, no se puede realizar la recaudación de emergencia.

*Ejemplo:* La compañía de **Celia** está en una situación crítica por falta de efectivo. Decide organizar una recaudación de emergencia. Su Compañía (Cracker Jack) tiene un valor de 40 \$ por acción **1** y vende 2 acciones al banco **2**. Cracker Jack recibe 80 \$ del banco, y su valor de acciones baja tres posiciones en el Indicador del Valor de Acciones **3**: dos posiciones por las 2 acciones vendidas al banco, y 1 posición adicional como penalización de la Bolsa de Valores de Chicago.



**Consejo Estratégico del Juego Avanzado:** Si tu Compañía no puede producir Mercancías por falta de fondos durante el paso de 'Comprar Recursos' en la Fase de Operaciones, casi siempre deberías optar por realizar una recaudación de emergencia. Aunque el valor de las acciones de la Compañía disminuirá al emitir nuevas acciones, es probable que aumente nuevamente después de pagar dividendos a los accionistas al final de su turno. Además, cuando la Compañía opere y pague dividendos, recibirás dinero que podrás usar para comprar más acciones en la siguiente Fase de Bolsa, permitiéndote así inyectar más capital en la Compañía.

## 4. FASE DE OPERACIONES (CONTINUACIÓN)

### 1. COMPRA DE RECURSOS

**Nota:** Para agilizar el juego, puedes permitir que las Compañías compren recursos en cualquier momento durante su turno en el paso de Producción.

En el turno operativo de tu Compañía, esta puede comprar **uno o más** recursos del área de Cadena de Suministro en el tablero. Para hacerlo, la Compañía paga al banco la cantidad indicada en el espacio asociado a cada recurso que desea comprar. Este pago se realiza **siempre** desde la **Tesorería de la Compañía**. Después, coge los recursos comprados del área de la Cadena de Suministro y colócalos en la Tesorería de la Compañía.

La Compañía no puede comprar recursos del espacio de la Cadena de Suministro marcado con una **X**. Este espacio está destinado a predecir qué recursos estarán disponibles próximamente.



Si la Compañía necesita estos dos Carbones y un Acero, deberá pagar 40 \$ al banco por los tres recursos.

**Consejo Estratégico:** Suele ser buena idea comprar todos los recursos de 10 \$, a menos que quieras evitar que se refresque el área de la Cadena de Suministro (ver página 32), para impedir que otras Compañías puedan adquirir los recursos que necesitan para operar.

### INTERCAMBIOS EN HAYMARKET SQUARE

Puedes intercambiar recursos en Haymarket Square cambiando 2 recursos idénticos por 1 recurso diferente de los que aquí estén disponibles. La Compañía puede realizar este intercambio tantas veces como quiera durante su turno en la Fase de Operaciones, **o en cualquier momento durante tu turno en la Fase de Gestión.**



### ALMACENAMIENTO DE RECURSOS

La Compañía puede almacenar cualquier cantidad de recursos, de cualquier tipo, en su Tesorería, incluso de una Década a otra.

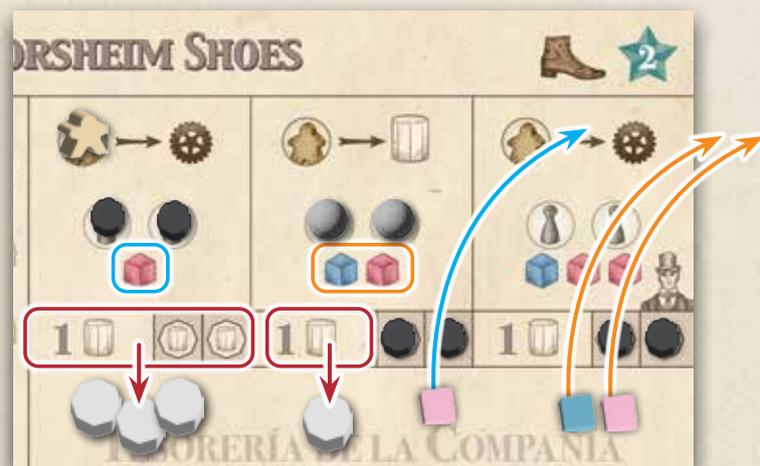
### 2. PRODUCIR MERCANCÍAS EN TUS FÁBRICAS

Después de que la Compañía compre sus recursos, avanzará al paso de Producción.

Comenzando con la **fábrica más a la izquierda** en la Hoja de Compañía, cada fábrica puede producir Mercancías de izquierda a derecha, **una sola vez por turno**, siempre y cuando:

1. **Todos los espacios de Trabajador** en la fábrica estén ocupados por Trabajadores y/o piezas de Automatización.
2. La Compañía tenga **todos los recursos necesarios** para consumir y producir las Mercancías en esa fábrica.
3. **Todas las fábricas a la izquierda** de la fábrica actual **hayan producido** durante el turno de esta Compañía.

Para producir Mercancías en una fábrica, mueve los recursos requeridos desde la Tesorería de la Compañía hacia Haymarket Square. Una vez colocados los recursos, toma del suministro general el número de piezas de Mercancías indicadas debajo de la fábrica, incluyendo cualquier bonificación por automatización, y colócalas en la Hoja de Compañía.



**Si la fábrica tiene un Gerente, su habilidad especial se activa inmediatamente después de que la fábrica produzca** (ver la página siguiente). Después de completar la producción en una fábrica, puedes pasar a producir en la siguiente fábrica de la Compañía.

Al **final** del paso de producción de la Compañía, cada **ficha de Bonificación de Mercancía** que la Compañía haya adquirido produce una Mercancía adicional, incluso si ninguna fábrica ha producido durante esta fase. Si tu Compañía inicial opera con éxito **todas sus fábricas** por primera vez durante la partida, **obtendrás el Socio adicional** de la Hoja de Compañía.

Puedes optar por no producir ninguna Mercancía. Sin embargo, la Compañía se verá obligada a Retener Beneficios en esta Década, lo que hará que su **valor disminuya un paso** en el Indicador del Valor de Acciones durante el paso de Ajustar el Valor de las Acciones, como se explica en la página 30.





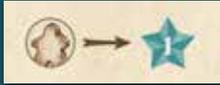
## BONIFICACIONES DE GERENTES



**Liderazgo Ingenioso:** Esta Compañía obtiene uno o dos recursos de Haymarket Square.



**Líder Económico:** Esta Compañía gana 1 punto de Prestigio y obtiene un recurso de Haymarket Square.



**Notoriedad:** Esta Compañía avanza uno o dos pasos en el marcador de Prestigio, según el número indicado dentro del icono de Prestigio.



**Conocimiento Mecánico:** Esta Compañía automatiza un Trabajador contratado en cualquier fábrica dentro de esta Compañía.



**Sobreproducción:** Esta Compañía produce una Mercancía adicional.



**Catálogo por Correo:** Si ambos Gerentes están empleados, esta Compañía vende Mercancías por 50 \$ cada una (en lugar de 40 \$), y gana 1 punto de Prestigio cada vez que opera.



**Supervisión Eficiente:** Esta Compañía gana 1 de Prestigio y produce una Mercancía adicional.

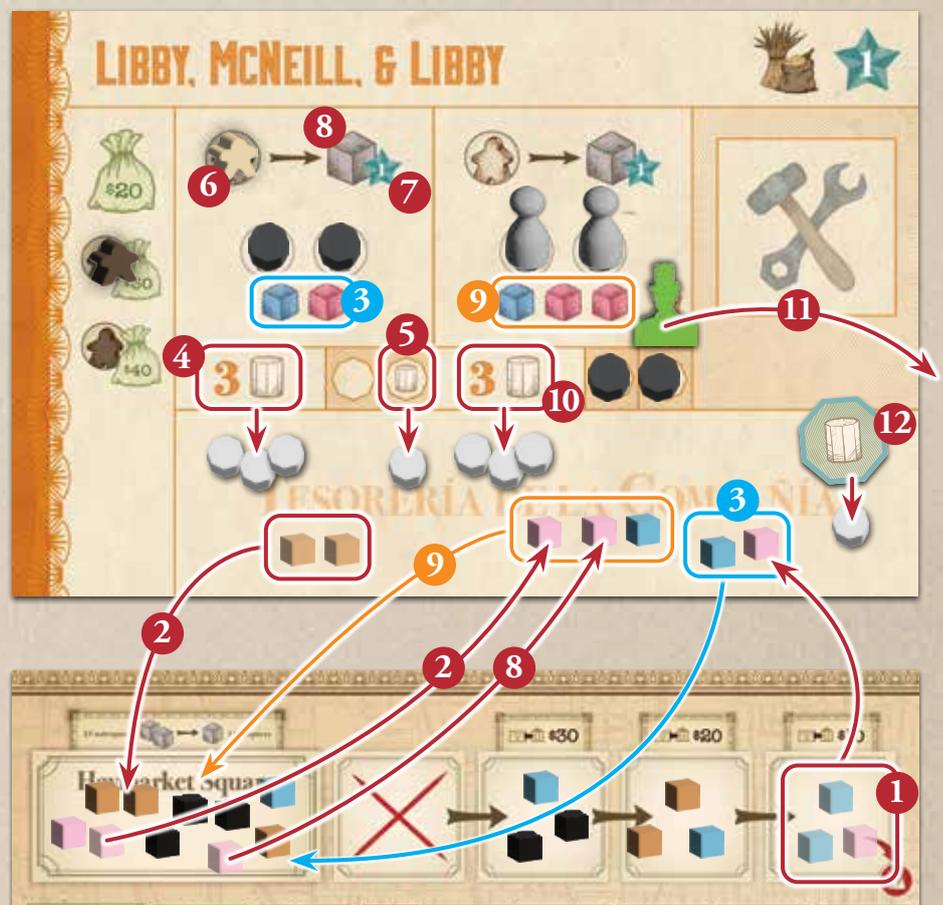
*Consejo Estratégico: Si activas una Bonificación de Gerente que otorga uno o más recursos, puedes usar los recursos obtenidos en tu siguiente fábrica o guardarlos para una Década futura.*

**Ejemplo:** Según el marcador de Prestigio, es momento de que Libby, McNeill & Libby opere.

**Celia** es la Directora de esta Compañía y comienza comprando 1 cubo de Ganado y 2 cubos de Acero del espacio de 10 \$ en la Cadena de Suministro **1**. Después intercambia 2 cubos de Madera por un cubo de Ganado en Haymarket Square **2**.

**Celia** activa la fábrica más a la izquierda gastando 1 cubo de Acero y 1 de Ganado donde se indica **3**. Esa fábrica ahora produce 4 Mercancías (3 como se indica **4** + 1 por el segundo espacio de Automatización desbloqueado **5**), que coloca en su Tesorería. Como esta fábrica tiene un Gerente **6**, su habilidad especial se activa de inmediato, así que el marcador de Prestigio de la Compañía sube un punto en el marcador de Prestigio **7**, recibiendo la Compañía un recurso a la elección de **Celia** **8**. ¡Perfecto, ya que faltaba un cubo de Ganado para activar su segunda fábrica!

Ahora **Celia** activa la segunda Fábrica gastando los recursos requeridos **9**. Esta fábrica produce 3 Mercancías **10**. Como ha conseguido operar todas sus fábricas, gana un nuevo Socio **11**. Finalmente, la Compañía también produce una Mercancía adicional gracias a su ficha de Bonificación de Mercancía **12**.



## 4. FASE DE OPERACIONES (CONTINUACIÓN)

### 3. VENDER UNA O MÁS MERCANCÍAS

Durante este paso, tu Compañía venderá sus Mercancías colocándolas en una o más losetas de Demanda del tablero. La Compañía puede vender cualquier cantidad de Mercancías a cualquier loseta de Demanda en **la fila que corresponda coincidiendo con el tipo de Mercancías que produce**. Las Mercancías que no se vendan pueden almacenarse en la Tesorería de la Compañía hasta el final del juego.

Cada loseta de Demanda tiene un número limitado de Mercancías que se pueden vender en ella. La Compañía no puede vender Mercancías a una loseta de Demanda si todos los espacios de demanda de la loseta están llenos, ni tampoco puede vender a las losetas marcadas con una **X**.

**Si todas las losetas de Demanda en una fila determinada están llenas, puedes vender Mercancías de ese tipo a mitad de precio. Hay un recordatorio de esto en el tablero.**

El valor de cada Mercancía que la Compañía vende está determinado por la cantidad indicada en la parte izquierda de la Hoja de Compañía. Si la Compañía ha contratado a uno o más Vendedores, el valor de cada Mercancía vendida aumenta según lo indicado en la Hoja de Compañía.



Esta Compañía contrata un Vendedor, por lo que el valor de sus Mercancías vendidas es de 30 \$ cada una, en lugar de los 20 \$ iniciales.

Cuando la Compañía llena el **último** espacio de una loseta de Demanda, gana un bono de ingresos basado en la columna donde se encuentra la loseta:

- **Columna izquierda:** Completar una loseta de Demanda aquí otorga un bono de 50 \$.
- **Columna central:** Completar una loseta de Demanda aquí otorga un bono de 20 \$.
- **Columna derecha:** No se otorga ningún bono por completar una loseta en esta columna.



Si la Compañía completa losetas de Demanda tanto en la columna izquierda como en la central, recibe **ambos** bonus.

**Mientras la Compañía vende sus Mercancías, debes llevar un registro del total de ingresos que genera, pero NO COJAS dinero del banco todavía.**

Tendrás que decidir qué hacer con los ingresos de la Compañía en el siguiente paso (*ver página siguiente*).

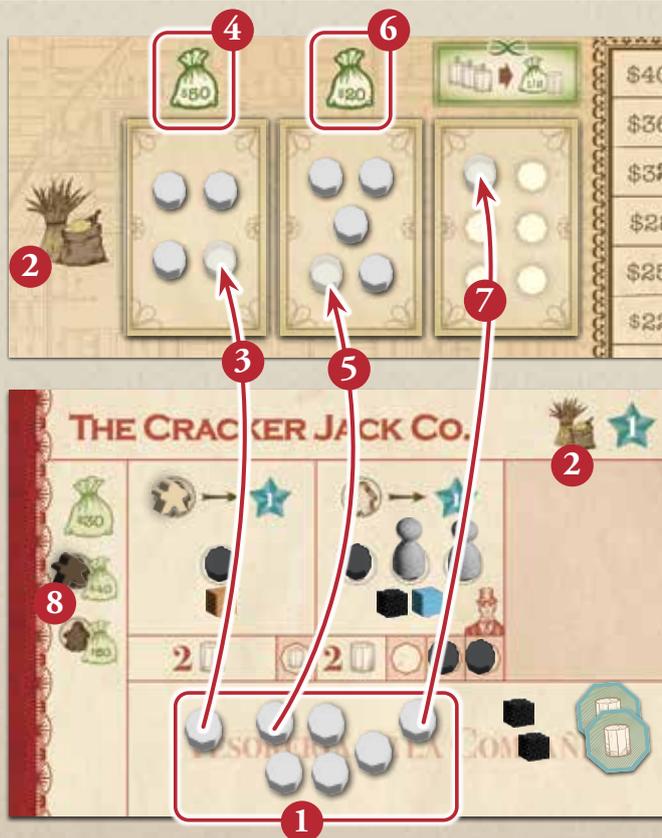
**Ejemplo:** Es el turno de **Luis** para vender Mercancías de su Compañía, Cracker Jack Co. Tiene 7 Mercancías disponibles **1** y decide venderlas todas. Como Cracker Jack Co. produce Mercancías de Alimentos y Lácteos, las coloca en las losetas de Demanda correspondientes en la fila de Alimentos y Lácteos **2**.

La loseta de Demanda más a la izquierda tiene solo un espacio disponible **3**, lo cual es excelente para **Luis**, ya que al llenar el último espacio hace que la Compañía gane un bono adicional de 50 \$ **4**.

La loseta de Demanda central está completamente vacía, por lo que la llena por completo **5**, obteniendo un bono adicional de 20 \$ **6**.

Finalmente, coloca la última Mercancía en la loseta de Demanda más a la derecha **7**.

Como **Luis** tiene un Vendedor en la Hoja de Compañía **8**, cada Mercancía vendida por la Compañía tiene un valor de 40 \$. Esto significa que su Compañía genera:  $7 \times 40 \$ = 280 \$$  por la venta de Mercancías, más 50 \$ por el bono de la loseta de la columna izquierda, más 20 \$ por el bono de la loseta de la columna central, haciendo un total de 350 \$. ¡Nada mal! Sin embargo, **Luis** no coge el dinero del banco todavía; decidirá cómo usarlo en el siguiente paso de la Fase de Operaciones.





## 4. PAGAR DIVIDENDOS O RETENER BENEFICIOS

Después de que tu Compañía haya vendido todas sus Mercancías y calculado sus ingresos, debes decidir cómo utilizar esos fondos. La Compañía puede optar por **Pagar Dividendos O Retener Beneficios**. Los ingresos obtenidos, ya sean distribuidos o retenidos, provienen del banco, representando las ganancias de la venta de Mercancías en el mercado de consumo.

**La Compañía debe haber operado al menos una Fábrica y vendido al menos una Mercancía durante esta Década para poder Pagar Dividendos; de lo contrario, deberá Retener sus Beneficios.**

### PAGAR DIVIDENDOS

Si tu Compañía elige pagar dividendos, sigue estos pasos:

#### 1. Calcular las Ganancias por Acción:

- Divide los ingresos totales de la Compañía entre 10 (el número de acciones).
- Si los ingresos no son divisibles entre 10 de manera exacta, redondea hacia abajo al número entero más cercano.
- **Fórmula: Ingresos Totales ÷ 10 = Ganancias por Acción.**

#### 2. Anunciar los Dividendos (Ganancias por Acción):

- Informa a los demás jugadores sobre las ganancias por acción. Por ejemplo, di: "Spalding paga 15 \$ por acción".

#### 3. Distribuir Dividendos:

- Cada jugador recoge del banco una cantidad igual a las ganancias por acción por cada acción que posea. Los jugadores deben tomar sus dividendos de manera **simultánea**.
- La **Compañía** recoge dividendos por cualquier acción que aún mantenga en su **Tesorería**.

#### 4. Acciones en la Tesorería del Banco:

- Las acciones en la **Tesorería del Banco** no generan pagos ni para los jugadores ni para la Compañía.

### RETENER BENEFICIOS

Si tu Compañía decide retener sus beneficios, ningún jugador recibirá una parte de los ingresos generados durante esa Década. En su lugar, la Compañía retiene la cantidad total, que se obtiene del banco.



Por ejemplo: Si tu Compañía elige Retener y los ingresos totales son 150 \$, la Compañía retendrá los 150 \$ en su Tesorería.

*Ejemplo: Miguel decide que su Compañía (C. M. Henderson & Co.) pagará dividendos. En el paso anterior de la Fase de Operaciones, la Compañía ha obtenido 325 \$ por la venta de Mercancías y bonus. Ahora, calcula las ganancias por acción dividiendo esta cantidad entre 10, lo que resulta en 32,50 \$ por acción. Como no es un número entero, lo redondea hacia abajo a 32 \$ por acción.*

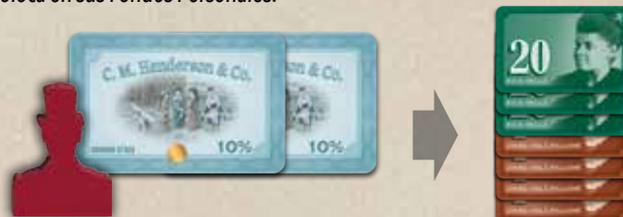


*A continuación, anuncia a los demás jugadores: "C. M. Henderson paga 32 \$ por acción."*

*Miguel tiene 4 acciones de la Compañía, por lo que coge 128 \$ del banco y los coloca en sus Fondos Personales.*



*Ana posee 2 acciones de C. M. Henderson, así que coge 64 \$ del banco y los coloca en sus Fondos Personales.*



*C. M. Henderson & Co. todavía tiene 3 acciones en su Tesorería, por lo que Miguel coge 96 \$ del banco y los coloca en la Tesorería de la Compañía.*



*Hay una acción más en la Tesorería del Banco, la cual simplemente no genera ningún pago.*



## 4. FASE DE OPERACIONES (CONTINUACIÓN)

### 5. AJUSTAR EL VALOR DE LAS ACCIONES

Después de que tu Compañía haya decidido si Paga Dividendos o Retiene Beneficios, y tras haber distribuido dividendos o transferido los ingresos a su Tesorería, ajusta el valor de sus acciones en el Indicador del Valor de Acciones.

Si tu Compañía **Paga Dividendos**, tendrás la oportunidad de aumentar el valor de sus acciones en el Indicador del Valor de Acciones:

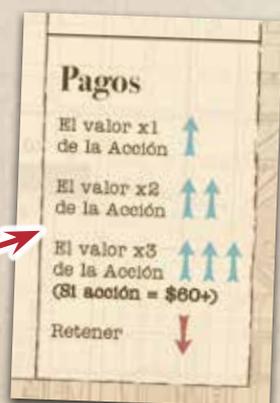
- Si la Compañía pagó dividendos por un ingreso total de al menos igual a su valor actual por acción (según su posición actual en el Indicador del Valor de Acciones), avanzará **un** paso en el Indicador del valor.
- Si la Compañía pagó dividendos por un ingreso total de al menos igual al doble de su valor actual por acción, avanzará **dos** pasos en el Indicador del Valor.
- Si la Compañía pagó dividendos por un ingreso total de al menos igual al triple de su valor actual por acción y el valor actual de sus acciones es de 60 \$ o más, avanzará **tres** pasos en el Indicador del Valor. **Las Compañías con acciones valoradas en menos de 60 \$ solo pueden aumentar su valor hasta dos pasos. Una vez que superen el umbral de 60 \$, podrán avanzar hasta tres pasos.**
- Si la Compañía pagó dividendos sobre un ingreso total **inferior a su valor en bolsa**, no avanzará en el Indicador del Valor de Acciones y permanecerá en la misma posición en la que inició la fase

Si tu Compañía **Retiene** sus **Beneficios**, independientemente de la cantidad de ingresos generados este turno, el valor de las acciones de la Compañía disminuirá, retrocediendo un paso en el Indicador del Valor de Acciones.

Si tu Compañía no vende ninguna Mercancía, o si ninguna de sus fábricas produce Mercancías, **deberá Retener Beneficios** y, como resultado, su valor de acciones **disminuirá**.

Pero ten cuidado: si el marcador de Valor en Bolsa de la Compañía desciende hasta el espacio de 'Cierre', la **Compañía cerrará al inicio de la siguiente Fase de Bolsa, ya que a estas alturas de la Década no queda ninguna oportunidad para aumentar su valor en bolsa.**"

En el tablero, junto al área de la Tesorería del Banco, encontrarás un práctico recordatorio sobre el aumento o disminución del valor de las acciones.



Para facilitar el cálculo de cuántos pasos avanza el marcador del valor de las acciones de la Compañía en el Indicador del Valor de Acciones, puedes utilizar la Guía de Incremento de Acciones:

Consulta la Guía de Incremento de Acciones, para ello busca el valor actual de las acciones en la columna izquierda y obtendrás los ingresos totales en las columnas central o derecha.

Si los ingresos totales son al menos esta cantidad, pero menos que esta otra, tu Compañía avanzará **dos** pasos en el Indicador del Valor de Acciones.

1X	2X	3X
\$10	\$20	-
\$15	\$30	-
\$20	\$40	-
\$25	\$50	-
\$35	\$70	-
\$40	\$80	-
\$50	\$100	-
\$60	\$120	\$180
\$80	\$160	\$240
\$100	\$200	\$300

1X	2X	3X
\$120	\$240	\$360
\$140	\$280	\$420
\$160	\$320	\$480
\$190	\$380	\$570
\$220	\$440	\$660
\$250	\$500	\$750
\$280	\$560	\$840
\$320	\$640	\$960
\$360	\$720	\$1,080
\$400	\$800	\$1,200

Esta sección te recuerda que si el valor actual de las acciones de tu Compañía es de 50 \$ o menos, esta solo avanzará un máximo de **2 pasos** en el Indicador del Valor de Acciones.

Después de encontrar el precio actual de tus acciones en la columna izquierda, si los ingresos totales son al menos el valor indicado en esta columna, avanzarás **3 pasos** en el Indicador del Valor de Acciones.

#### COMPAÑÍAS "CERRADAS"

Cierre

Si el marcador del valor de las acciones de una Compañía cae hasta el espacio de "Cierre" del Indicador del Valor de Acciones, la Compañía corre el riesgo de cerrarse por completo al inicio de la siguiente Fase de Bolsa. Sin embargo, este cierre se puede evitar: las Compañías pueden salir de la posición de "Cierre" pagando dividendos que incrementen el valor de sus acciones. Es importante señalar que simplemente "visitar" la posición de "Cierre" no obliga a la Compañía a cerrar. El cierre permanente solo ocurre si la Compañía permanece en esa posición cuando comienza la siguiente Fase de Bolsa. ¡Todo lo que necesita hacer una Compañía para evitarlo es pagar un dividendo mayor a 0 \$! Esto refleja la dinámica del mundo real de cómo las Compañías pueden reconstruir la confianza y estabilizar el valor de sus acciones mediante los dividendos a los accionistas. Si, por algún motivo, terminas teniendo que cerrar una de tus Compañías, ¡no te preocupes! A veces, si sientes que estás rezagado respecto a los demás jugadores, esto te permite empezar de nuevo con un nuevo enfoque.



## 6. MANTENER LA CADENA DE SUMINISTRO

Ejemplos:



Elgin tiene actualmente un valor de 360 \$ por acción, pero su directora, **Celia**, decide retener las ganancias de esta Década, que ascienden a 250 \$. Como Elgin no ha pagado dividendos a sus accionistas, su valor en el Indicador del Valor de Acciones disminuye un paso. Así que **Celia** coge 250 \$ del banco y los añade a la Tesorería de Elgin.

A.G. Spalding tiene actualmente un valor de 220 \$ por acción y ha generado un ingreso total de 200 \$. Como Spalding paga a sus accionistas, pero los ingresos totales no han sido al menos iguales a su valor actual por acción, no avanzará en el Indicador del Valor de Acciones.

Anglo-American tiene actualmente un valor de 100 \$ por acción y ha generado un ingreso total de 300 \$. Como Anglo-American paga Dividendos valorados en el triple de su valor actual por acción y ha superado el umbral de los 60 \$, avanza tres pasos en el Indicador del Valor de Acciones.

N.K. Fairbanks tiene un valor de 40 \$ por acción y ha generado un ingreso total de 120 \$. Normalmente, dado que el monto pagado a los accionistas es tres veces el valor actual por acción, N.K. Fairbanks avanzaría tres espacios en el Indicador del Valor de Acciones. Sin embargo, al estar por debajo del umbral de los 60 \$, avanza solo dos espacios en lugar de tres.

Cracker Jack tiene un valor de 20 \$ por acción y ha generado un ingreso total de 30 \$. Como Cracker Jack ha pagado al menos su valor actual por acción, pero no el doble de su valor por acción (40 \$), avanza un espacio en el Indicador del Valor de Acciones.

Brunswick-Balke-Collender tiene un valor de 10 \$ por acción, pero no produjo Mercancías. Se ve obligado a Retener Beneficios, y su valor en el Indicador del Valor de Acciones disminuye un paso. Desciende al espacio de "Cierre", lo que significa que cerrará al comienzo de la Fase de Bolsa de la próxima Década.

Al final del turno de una Compañía, gestiona la Cadena de Suministro asegurándose de que todos los espacios contengan recursos. Si los espacios de 10 \$, 20 \$ o 30 \$ están vacíos, mueve a ese espacio todos los recursos del siguiente espacio no vacío de mayor valor.

Si el espacio **X** está vacío, rellénalo robando la cantidad de recursos indicada junto al marcador de Década en el tablero de juego.

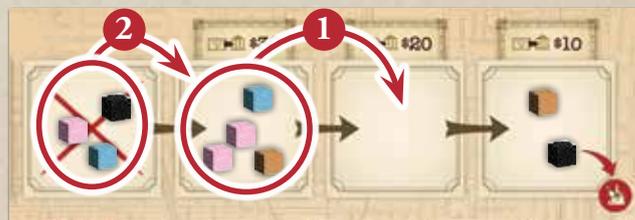


Continúa desplazando y reabasteciendo recursos según sea necesario hasta que todos los espacios contengan recursos. Solo mueve recursos hacia un espacio de menor valor si ese espacio está **vacío**.

Si la bolsa de recursos está vacía en cualquier momento durante este proceso, devuelve todos los recursos de Haymarket Square a la bolsa y continúa sacando recursos. Una vez terminado, si fuese posible coge 2 recursos de cada tipo de la bolsa y colócalos en Haymarket Square.

Cuando todas las Compañías hayan completado sus turnos de operaciones, el juego avanza a la Fase de Limpieza.

**Ejemplo:** Ana termina la Fase de Operaciones de su Compañía. El espacio de 20 \$ de la Cadena de Suministro está vacío, así que desliza los recursos del espacio de 30 \$ hacia el espacio de 20 \$ **1**. Luego repite el proceso para el espacio de 30 \$ **2**.



Después, debe llenar el espacio **X** con 4 cubos de recurso, según lo indicado junto al marcador de Década actual **3**. Sin embargo, solo saca 1 cubo antes de que la bolsa quede vacía. Así que coge todos los recursos de Haymarket Square y los coloca en la bolsa **4**. Luego saca 3 cubos más y los coloca en el espacio **X** **5**.



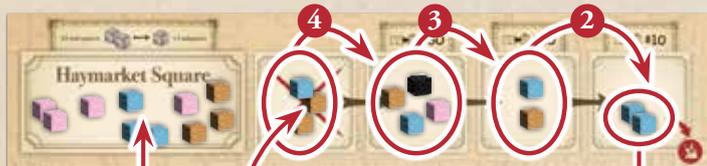
Finalmente, saca 2 recursos de cada color y los coloca en Haymarket Square.

# 5. FASE DE LIMPIEZA



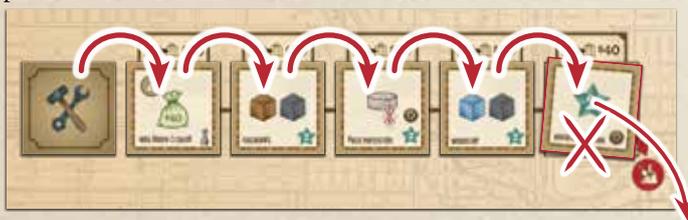
Durante la Fase de Limpieza, el tablero de juego se reinicia para la siguiente Década. En las primeras cuatro Décadas, realiza los siguientes pasos por orden:

**1. Actualiza la Cadena de Suministro:** Traslada cualquier cubo de recurso que quede en el espacio de 10 \$ de la Cadena de Suministro hacia Haymarket Square y desplaza los recursos restantes en un espacio a la derecha. Rellena el espacio **X** (como se describe en la página anterior) sacando el número de cubos indicado junto al marcador de la Década actual.



Asegúrate de reponer el espacio **X** con la cantidad de cubos de recurso indicada por la Década actual.

**2. Renovar los Activos de Capital:** El Activo de Capital más a la derecha, ubicado en el espacio de 40 \$, se **descarta** del juego. Desliza los Activos de Capital hacia la derecha, ocupando los espacios de menor valor, y saca uno nuevo para colocarlo en el espacio de 80 \$. **Cada Compañía también renovará sus fichas de Activo de Capital** gastadas girándolas 90 grados (a su posición vertical).



Los Activos de Capital usados se giran a su posición vertical, quedando listos para ser utilizados de nuevo en la siguiente Década.



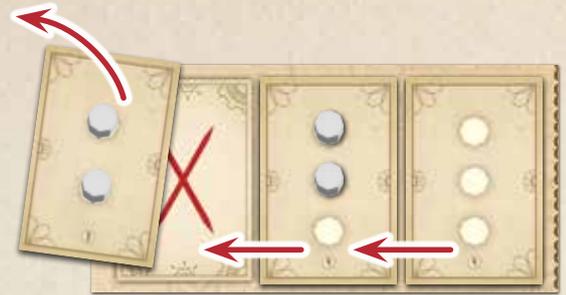
**3. Actualizar la Tabla de Demanda:** Todas las losetas de Demanda que hayan sido completamente llenadas se retiran del juego, y las piezas de Mercancías sobre ellas se devuelven al suministro general. También se retiran las Mercancías de cualquier espacio de Loseta de Demanda impresa en el tablero que haya sido completamente llenada.

**Importante:** En la primera Fase de Limpieza del juego, asegúrate de retirar la loseta de Demanda con la X roja.



Desplaza todas las losetas de Demanda restantes en cada fila hacia la izquierda para eliminar cualquier espacio vacío entre ellas.

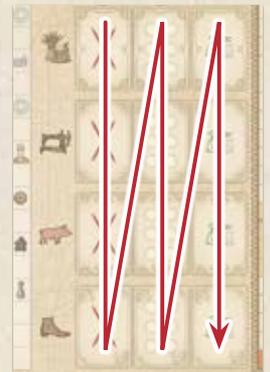
Retira las fichas de Demanda llenas y devuelve sus Mercancías al suministro general.



Desplaza cualquier loseta de Demanda sin llenar o parcialmente llena hacia la izquierda. No retires las Mercancías de las losetas de Demanda parcialmente llenas.

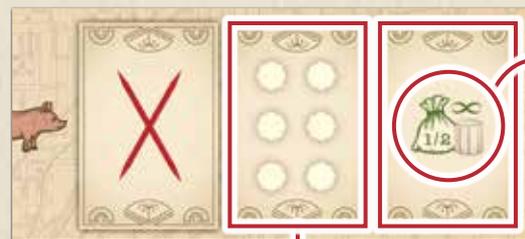
Finalmente, se extraen nuevas losetas de Demanda del mazo de losetas de Demanda y se colocan boca arriba, de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha, para llenar los espacios vacíos.

Si el mazo de losetas de Demanda está vacío, **no** vuelvas a barajar ni reutilices las fichas de Demanda! Esto simboliza que la Gran Depresión está a la vuelta de la esquina... Tarde o temprano, algunas filas solo mostrarán los espacios impresos en el tablero de juego.



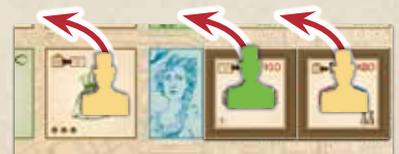
Si agotas el mazo de losetas de Demanda, no barajas las losetas. Cuando se revelen espacios impresos en las columnas del medio y de la derecha, podrás vender en ellas. **No puedes vender en los espacios con la X roja.**

Este símbolo indica que una Compañía puede vender una cantidad ilimitada de Mercancías al suministro general por la mitad de su valor.



Si llenas el último espacio en una loseta de Demanda impresa en la sección central de la Tabla de Demanda, recibirás el Bono de Demanda de 20 \$, aunque no haya una loseta de Demanda.

**4. Recuperar Socios:** Todos los jugadores recuperan sus Socios de los Edificios.



**5. Avanzar el marcador de Década en el tablero de juego a la siguiente Década y restablecer el marcador de Fase a la Fase de Bolsa.**



# PUNTUACIÓN FINAL DEL JUEGO

Al final de la última Década, después de que todas las Compañías hayan completado sus turnos durante la Fase de Operaciones, la partida termina. Utilizando la hoja de puntuación incluida, determina el ganador siguiendo estos pasos:

1. Apunta el dinero que te ha sobrado en los Fondos Personales.
2. Revisa los Objetivos Públicos individualmente. Por cada Objetivo cumplido, el jugador recibe 200 \$. Si varios jugadores empatan en la consecución de un Objetivo, todos los jugadores empatados reciben la recompensa de 200 \$.
3. Todos los jugadores reciben un pago final convirtiendo sus acciones en efectivo según el valor final de las acciones indicado en el Indicador del Valor de Acciones.

Suma todos estos valores para calcular tu riqueza total.

**El jugador con la mayor riqueza total gana la partida.**

En el improbable caso de empate, gana el jugador que haya cumplido más Objetivos Públicos. Si el empate persiste, los jugadores comparten la victoria.

**¡IMPORTANTE! Durante la liquidación de dinero final, el valor de las acciones de cada Compañía permanece sin cambios y, el dinero que quede en la Tesorería de la Compañía se devuelve al banco y no cuenta para la riqueza de los jugadores.**

Ejemplo: al final de la partida, el valor final de las acciones de Cracker Jack es de 100 \$ por acción. Si posees un 20 % de Cracker Jack, conviertes tus 2 acciones y recibes 200 \$.



Cuando se puntúan los Objetivos Públicos, Ana y Celia empatan en un Objetivo Público. Dado que los empates son amistosos, ambas añaden 200 \$ a su total, además de cualquier otra recompensa obtenida.

Como en una partida de 4 jugadores cada uno puede tener un máximo de 14 Certificados, Ana ha sido una inversora astuta y se ha asegurado de comprar tantos Certificados Preferentes del 20 % como fuera posible para maximizar sus beneficios.

CHICAGO 1875: CITY OF THE BIG SHOULDERS									
	Final Share Value	Shares	ANA	Shares	MIGUEL	Shares	CELIA	Shares	LUIS
Cash			456		788		420		362
Goals		2	400	1	200	2	400	1	200
A-A	110	1	110	2	220	0		3	330
B-B-C									
CJ	250	5	1,250	1	250	1	250	2	500
DBH	140	2	280	6	840	1	140	0	
Elyria	320	2	640	0		4	1,280	1	320
H									
LIBBY	80	4	240	2	160	0		1	80
FX									
SWIFT	400	0		2	800	3	1,200	5	2,000
S	100	2	200	3	300	4	400	0	
Af									
F									
OM									
S									
Total			\$3,576		\$3,058		\$4,090		\$3,792

Al final Celia ha acumulado la mayor riqueza y, por lo tanto, gana la partida.

# VARIANTES DE JUEGO

## 1. DRAFT CON LOS EDIFICIOS

En la Fase de Construcción, antes de elegir qué Edificio jugar y cuál descartar, pasa 2 edificios al jugador de tu izquierda. Luego, de los 2 nuevos Edificios que te entregan, pasa 1 al jugador de tu izquierda. Ahora, elige qué Edificio jugar, cuál descartar y cuál guardar para un posible futuro uso. En las rondas 2 y 4, los Edificios se pasan al jugador de tu derecha en lugar de al de la izquierda.

## 2. REGLA AMISTOSA PARA COMPAÑÍAS CERRADAS

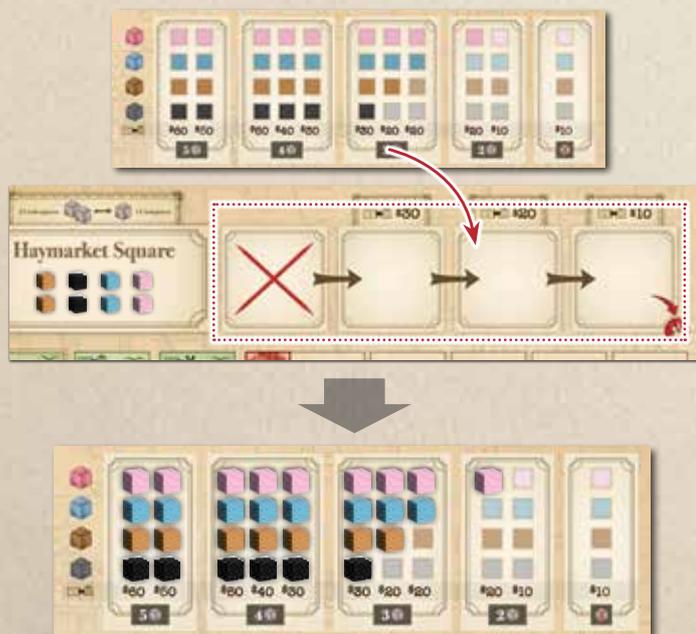
Esta variante es útil, especialmente cuando hay jugadores nuevos, para suavizar la penalización de una Compañía que cierra porque el valor de sus acciones desciende hasta cero. En ocasiones, esto puede parecer una penalización demasiado severa. En este caso, su Director recibe 150 \$ en compensación del banco, y el resto de jugadores reciben 10 \$ por cada acción que posean de esa Compañía.

## 3. CADENA DE SUMINISTRO AVANZADA

¿Buscas una cadena de suministro más predecible o mayores restricciones económicas? Esta variante introduce un mercado de recursos más estable para *Chicago 1875*. Esta variante **ajusta bastante el flujo de dinero en el juego**, lo que la hace ideal para jugadores experimentados que busquen un mayor desafío. Así es como funciona:

### PREPARACIÓN

Para empezar, coloca la Superposición de la Cadena de Suministro Avanzada sobre el área de la Cadena de Suministro existente en el tablero. Durante la preparación, coloca 2 unidades de cada recurso en Haymarket Square como de costumbre. Además, coloca 9 de Ganado, 8 de Acero, 7 de Madera y 6 de Carbón en los espacios de color más oscuros de la Cadena de Suministro Avanzada. Coloca los cubos restantes en la bolsa.



### AJUSTES EN LA PARTIDA

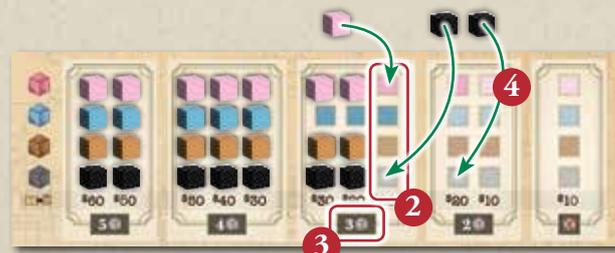
Durante la **Fase de Gestión**, cuando un Edificio suministra recursos desde Haymarket Square, primero debes coger los recursos de Haymarket Square si están disponibles. Si no hay recursos disponibles, tu Compañía puede disponer del recurso coincidente **más a la derecha** de la Cadena de Suministro sin coste alguno.

En la **Fase de Operaciones**, puedes comprar **cualquier** combinación de recursos de la Cadena de Suministros a los precios indicados en la parte inferior de cada columna. Al final del turno de tu Compañía, rellena la Cadena de Suministros sacando recursos de la bolsa. **Para determinar cuántos recursos sacar**, consulta el número indicado en la parte inferior de la sección de **la columna vacía más a la izquierda**. Por ejemplo, si la columna vacía más a la izquierda es la primera columna de 20 \$, roba 3 cubos de la bolsa. En cambio, si es la última columna de 10 \$, no saques ningún cubo. Coloca estos recursos en **los espacios vacíos de mayor valor dentro de sus respectivas filas**. Si no hay espacio disponible para un recurso sacado, devuélvelo a la bolsa sin colocarlo.

*Ejemplo: Celia para comprar Mercancías para su Compañía (Libby, McNeill & Libby) decide comprar 2 recursos de Acero y 1 de Ganado. Esto le cuesta a la Compañía 70 \$ 1.*



*Ahora, la columna vacía más a la izquierda es esta 2, lo que significa que Celia debe extraer 3 cubos de la bolsa 3. Extrae 2 cubos de Carbón y 1 de Ganado, y los coloca en los espacios vacíos de mayor valor dentro de sus respectivas filas 4.*



Cuando se utilizan recursos para producir Mercancías, devuélvelos a Haymarket Square como de costumbre. Si la bolsa de recursos está vacía, rellénala usando todos los recursos de Haymarket Square. No vuelvas a colocar 2 recursos de cada tipo en Haymarket Square.

### FASE DE LIMPIEZA

Durante la Fase de Limpieza, la Cadena de Suministro Avanzada **no** se actualiza.

# CONSEJOS ÚTILES

## FICHAS DE PÓKER COMO DINERO

Se incluye dinero en tarjetas de cartón, pero puedes agilizar notablemente la partida usando fichas de póker. Recomendamos su uso porque son más fáciles de manejar, se apilan fácilmente, permiten que cada jugador actúe como su propio banquero y facilitan ver de un vistazo rápido cuánto dinero hay en la Tesorería de cada Compañía y en los Fondos Personales.

## MATEMÁTICAS

*Chicago 1875*, como todos los juegos de manipulación de acciones, tiene una carga matemática considerable. A menudo te encontrarás multiplicando, dividiendo entre 10 o sumando pequeñas cantidades para calcular ingresos y predecir costes asociados a tus acciones. Para algunas personas, este cálculo mental ligero es algo natural, pero para otras (incluyendo a los diseñadores de este juego), una calculadora puede ser útil. Si necesitas más tiempo para hacer algunos cálculos, no dudes en sacar tu teléfono.

**El "truco" clave a tener en cuenta es que todo es divisible entre 10.**

Supongamos que tu Compañía vende sus Mercancías por 110 \$ durante la Fase de Operaciones y que posees el 30 % de tu Compañía. Para calcular los dividendos, divides los ingresos totales de 110 \$ entre 10 acciones, obteniendo 11 \$ por acción. Como posees 3 acciones (30 %), recibirás 11 \$ tres veces, es decir, 33 \$. La Tesorería de tu Compañía recibirá 11 \$ siete veces, o 77 \$.

## PAGO DE DIVIDENDOS

**110 \$ ÷ 10 = 11 \$ por acción**

**Tu beneficio personal:**

**11 \$ por acción × 3 acciones = 33 \$**

**Cantidad que recibe tu Compañía:**

**11 \$ por acción × 7 acciones = 77 \$**

Cuando recibas dividendos, mantenlos junto a sus respectivas acciones. Esto te permitirá verificar todos los pagos una vez que cada Compañía haya terminado, corrigiendo cualquier discrepancia antes de la siguiente Década. ¡Evita pagarte menos de lo que te corresponde!

# CRÉDITOS

**Diseñador del juego:** Raymond Chandler III

**Desarrolladores del juego:** Joe Wiggins, Emily R. Dearing

**Ilustración y diseño gráfico:** Emily R. Dearing, Rafaël Theunis

**Gestores del proyecto:** Rafaël Theunis, Arno Quispel

**Traductor:** Jose M. Ibáñez Conesa (Jomibaco)

**Playtesters:** Keith Bednarczyk, Tim Riley, Pete Chace, Kevin Clarke, Matt Glass, Jake Blomquist, Jacob Branstetter, Cassadi Thomas, Jeffrey Spillner, Stephen Schaefer, Matthew Radcliffe, Jonathan Anglin, Bryan Stanbridge, Tim Coles, Edward Uhler, Andrew Denison, Joe Salen, Larry Estep, Ricardo Vilacha, Ryan LaFlamme, Mike Warth, Craig Blythe, Jason Coeyman, Kris Hall, Doug Lloyd, Eric Twark, Nick Sickert, Jim Webb, Gordon Spaeth, Matthew Bjorkman, Nathan Brown,

David Wernert, Jeremy Haasdyk, Jason Moore, Gregory Artim, Roxann Artim, Dan Kazmaier, Jason Hall, Andrew Gerth, Ryan Wolfe, Branden Angel, Christopher Silcott, Beers & Board Games Club of Columbus, Columbus Area Boardgaming Society

**Agradecimiento a colaboradores adicionales:** Aaron Brown & TableTop Game Cafe, Edward Uhler & Heavy Cardboard

**Agradecimiento especial y nuestra eterna gratitud:** A Francis Tresham por haber inventado el género 18xx. A ti, por comprar y jugar este juego; ¡esperamos que te encante!



*Si experimentas algún problema con este producto, contacta con el vendedor donde adquiriste el juego o con nuestro servicio de atención al cliente en [www.quined.nl/customer-service/](http://www.quined.nl/customer-service/)*

*Chicago 1875: City of the Big Shoulders* es un juego que narra la historia y evolución de Chicago durante su Edad de Oro, desde 1875 hasta 1925. Para reflejar el espíritu emprendedor de la ciudad, hemos incluido compañías históricas que nacieron en Chicago o estuvieron estrechamente ligadas a ella durante este período. Todos los nombres de productos y compañías son marcas™ o marcas registradas® de sus respectivos propietarios. Su uso no implica ninguna afiliación o respaldo por su parte. Algunas ilustraciones históricas incluidas en este juego provienen del dominio público o están permitidas bajo el principio de uso legítimo (*Fair Use Doctrine*), tal como se define en 17 U.S.C. §107, y se han incorporado con fines históricos y educativos. Todas las demás ilustraciones, diseños gráficos, reglas y demás obras sujetas a derechos de autor son propiedad de Parallel Games, Inc. (2020) y Quined Games, BV (2025).

Todos los derechos reservados.

# FIGURAS HISTÓRICAS

## 1 \$ - DANIEL HALE WILLIAMS

Criado en Pensilvania, Daniel Hale Williams se trasladó a Chicago en 1880 para estudiar en la Escuela de Medicina de Chicago (actualmente la Universidad Northwestern). Aunque graduarse en medicina es un logro impresionante para cualquiera, cabe destacar que Williams era afroamericano. En una época en la que a los médicos afroamericanos no se les permitía trabajar en hospitales estadounidenses, Williams mejoró enormemente la atención médica de la comunidad negra en Chicago al fundar el Hospital Provident y la Escuela de Formación para Enfermeras. Aún más impresionante, Williams realizó la primera cirugía documentada y exitosa de pericardio en los Estados Unidos. Posteriormente fue nombrado cirujano jefe del Hospital Freedman en Washington, D.C., por el presidente Grover Cleveland.



## 5 \$ - JANE ADDAMS

Conocida como la madre del trabajo social, Jane Addams fue activista, escritora y líder del movimiento por el sufragio femenino. Residente célebre de Chicago, Addams cofundó Hull House, una de las casas de acogida más emblemáticas de Estados Unidos. Inicialmente, Hull House brindaba apoyo a inmigrantes europeos recién llegados, pero con el tiempo evolucionó hasta convertirse en un centro comunitario, ofreciendo clases, promoviendo reformas y cambios sociales y enriqueciendo la comunidad del oeste de Chicago. Además de Hull House, Addams fue pionera en el bienestar social, la participación cívica y la paz mundial. En 1919, fue elegida presidenta del Comité Internacional de Mujeres por la Paz Permanente y trabajó junto a los filósofos George H. Mead y John Dewey en reformas sociales, abogando por los derechos de las mujeres, el fin del trabajo infantil y la mediación durante la huelga de Garment Workers de 1910.



## 10 \$ - ENRICO FERMI

Apodado el "Arquitecto de la Era Nuclear", Enrico Fermi nació en Roma, Italia, y es célebre por sus contribuciones a la física. En 1938, Fermi recibió el Premio Nobel de Física por sus estudios sobre la radiactividad inducida mediante bombardeo de neutrones y el descubrimiento de elementos transuránicos. Poco después, desarrolló el primer reactor nuclear artificial del mundo. El Chicago Pile-1, construido con precisión, fue ensamblado en una zona deshabitada a unos 30 kilómetros de Chicago. Después de obtener la ciudadanía estadounidense en julio de 1944, Fermi se trasladó a Nuevo México y trabajó directamente con J. Robert Oppenheimer en el Proyecto Manhattan. Fermi no estuvo mucho tiempo fuera de Chicago y, tras la guerra, en 1945, fue nombrado Profesor Distinguido de Física Charles H. Swift en la Universidad de Chicago, donde trabajó el resto de su vida hasta su fallecimiento por cáncer en 1954.



## 20 \$ - IDA B. WELLS

Ida B. Wells-Barnett (1862–1931) fue una periodista estadounidense, educadora y líder pionera de los derechos civiles. Nacida en la esclavitud en Holly Springs, Misisipi, fue liberada por la Proclamación de Emancipación. Tras mudarse a Memphis en 1884, Wells inició su carrera periodística y publicó el panfleto *Southern Horrors: Lynch Law in All Its Phases* (*Horrores sureños: La ley de Lynch en todas sus fases*), exponiendo la brutalidad de los linchamientos. En 1894, se convirtió en la primera mujer afroamericana en trabajar como corresponsal remunerada en un periódico blanco, el Daily Inter Ocean de Chicago. Una vez en Chicago, luchó por los derechos de las mujeres y fue cofundadora de la Asociación Nacional para el Progreso de las Personas de Color (NAACP). Su incansable lucha por la justicia racial dejó una huella imborrable, culminando su reconocimiento en 2019 cuando Chicago renombró Congress Parkway como Ida B. Wells Drive, convirtiéndola en la primera mujer de color en tener una calle con su nombre en el centro de la ciudad.



## 100 \$ - WILLIAM LE BARON JENNEY

Nacido en Massachusetts en 1832, William Le Baron Jenney fue un arquitecto estadounidense famoso por diseñar el primer rascacielos del mundo. Tras estudiar técnicas modernas de construcción en hierro en la École Centrale Paris (donde se graduó en 1856 junto a Gustave Eiffel), regresó a EE.UU., combatió en la Guerra Civil y finalmente estableció su despacho de arquitectura en Chicago. Según cuenta la leyenda, su gran idea surgió al ver a su esposa colocar un libro sobre una jaula de pájaros; al notar que la estructura podía soportar el peso del libro, exclamó: "¡Funciona! ¡Funciona! ¿No lo ves? Si esta pequeña jaula puede sostener un libro pesado, ¿por qué una estructura de hierro o acero no podría soportar un edificio entero?". Este concepto llevó a la construcción del Home Insurance Building en 1884, expandido después en 1891, considerado el primer edificio con armazón metálico. Aunque fue demolido en 1931, el innovador diseño de Jenney sentó las bases de los rascacielos modernos, inspirando estructuras icónicas como la Torre Sears (110 pisos) y el Edificio Hancock (100 pisos) de Chicago.



## 500 \$ - CARL SANDBURG

Nuestra historia de Chicago no estaría completa sin su alma literaria, Carl Sandburg, poeta y escritor estadounidense célebre por sus vívidas descripciones de la ciudad. Nacido en Galesburg, Illinois, dejó la escuela a los 13 años para desempeñar diversos oficios antes de servir en la Guerra Hispano-Estadounidense. Tras estudiar en Lombard College, se casó con Lilian Steichen y se asentaron en Evanston, un suburbio de Chicago. En 1914, Sandburg publicó el poema "Chicago", acuñando el término "City of the Big Shoulders" (Ciudad de los Hombros Anchos) para describir el carácter robusto de la metrópolis. Definió el poema como "un canto de desafío de Chicago ... su desafío a Nueva York, Boston, Filadelfia, Londres, París, Berlín y Roma". Su obra le valió tres premios Pulitzer (1919, 1940 y 1951), y en 2011 fue incorporado al Salón de la Fama Literario de Chicago. Sus escritos capturan la esencia de la ciudad, lo que lo convierte en una figura ideal para representar la denominación más alta de moneda en Chicago 1875.



# APÉNDICE

Esta sección detalla todos los Edificios, Compañías Especiales, Objetivos Públicos y Activos de Capital. Si surge alguna duda sobre sus efectos, estas descripciones tienen prioridad sobre las reglas básicas del juego.

## EDIFICIOS – ERA I (●)

	<p><i>El banco paga 20 \$ al jugador que posee este Edificio.</i></p> <p>La Compañía que utilice este Edificio recibe 1 Madera (marrón) y 1 Acero (azul) de Haymarket Square, si están disponibles.</p>		<p><i>La Compañía paga 10 \$ al jugador que posee este Edificio.</i></p> <p>La Compañía que utilice este Edificio avanza 1 espacio en el marcador de Prestigio. Recibe cualquier bonificación de inmediato.</p>
	<p><i>El banco paga 20 \$ al jugador que posee este Edificio.</i></p> <p>La Compañía que utilice este Edificio recibe 1 Madera (marrón) y 1 Carbón (negro) de Haymarket Square, si están disponibles.</p>		<p><i>La Compañía paga 30 \$ al jugador que posee este Edificio.</i></p> <p>La Compañía que utilice este Edificio avanza 2 espacios en el marcador de Prestigio. Recibe cualquier bonificación de inmediato.</p>
	<p><i>El banco paga 20 \$ al jugador que posee este Edificio.</i></p> <p>La Compañía que utilice este Edificio recibe 1 Madera (marrón) y 1 Ganado (rosa) de Haymarket Square, si están disponibles.</p>		<p><i>La Compañía paga 20 \$ al jugador que posee este Edificio.</i></p> <p>La Compañía que utilice este Edificio recibe 1 Gerente.*</p>
	<p><i>La Compañía paga 10 \$ al jugador que posee este Edificio.</i></p> <p>La Compañía que utilice este Edificio recibe dos recursos idénticos de Haymarket Square, si están disponibles.</p>		<p><i>La Compañía paga 20 \$ al jugador que posee este Edificio.</i></p> <p>La Compañía que utilice este Edificio recibe 1 Vendedor.*</p>
	<p><i>La Compañía paga 10 \$ al jugador que posee este Edificio.</i></p> <p>La Compañía que utilice este Edificio recibe dos recursos diferentes de Haymarket Square, si están disponibles.</p>		<p><i>La Compañía paga 20 \$ al jugador que posee este Edificio.</i></p> <p>La Compañía que utilice este Edificio produce inmediatamente 1 Mercancía.</p>
	<p><i>El banco paga 20 \$ al jugador que posee este Edificio.</i></p> <p>La Compañía que utilice este Edificio puede comprar un Activo de Capital con un descuento de 10 \$.</p>		<p><i>La Compañía paga 40 \$ al jugador que posee este Edificio.</i></p> <p>La Compañía que utilice este Edificio puede automatizar 1 Trabajador en una de sus fábricas. Una Compañía no puede utilizar este Edificio si no tiene un Trabajador para automatizar.</p>

\*No puedes obtener más Gerentes/Vendedores/Trabajadores de los espacios que tu Compañía tiene para ellos. Descarta cualquier exceso a la reserva general.

# EDIFICIOS – ERA II (●●)



*El banco paga 20 \$ al jugador que posee este Edificio.*

La Compañía que utilice este Edificio recibe 1 Ganado (rosa) y 1 Acero (azul) de Haymarket Square, si están disponibles.



*El banco paga 20 \$ al jugador que posee este Edificio.*

La Compañía que utilice este Edificio recibe 1 Carbón (negro) y 1 Acero (azul) de Haymarket Square, si están disponibles.



*El banco paga 20 \$ al jugador que posee este Edificio.*

La Compañía que utilice este Edificio recibe 1 Carbón (negro) y 1 Ganado (rosa) de Haymarket Square, si están disponibles.



*La Compañía paga 10 \$ al jugador que posee este Edificio.*

La Compañía que utilice este Edificio recibe dos recursos idénticos de Haymarket Square, si están disponibles.



*La Compañía paga 10 \$ al jugador que posee este Edificio.*

La Compañía que utilice este Edificio recibe dos recursos diferentes de Haymarket Square, si están disponibles.



*El banco paga 20 \$ al jugador que posee este Edificio.*

La Compañía que utilice este Edificio puede comprar un Activo de Capital con un descuento de 20 \$.



*La Compañía paga 30 \$ al jugador que posee este Edificio.*

La Compañía que utilice este Edificio avanza 2 espacios en el Indicador del Valor de Prestigio. Recibe cualquier bonificación de inmediato.



*La Compañía paga 50 \$ al jugador que posee este Edificio.*

La Compañía que utilice este Edificio avanza 3 espacios en el Indicador del Valor de Prestigio. Recibe cualquier bonificación de inmediato.



*La Compañía paga 30 \$ al jugador que posee este Edificio.*

La Compañía que utilice este Edificio recibe 1 Gerente.\*



*La Compañía paga 60 \$ al jugador que posee este Edificio.*

La Compañía que utilice este Edificio recibe 2 Gerentes.\*



*La Compañía paga 40 \$ al jugador que posee este Edificio.*

La Compañía que utilice este Edificio recibe 1 Vendedor.\*



*La Compañía paga 80 \$ al jugador que posee este Edificio.*

La Compañía que utilice este Edificio recibe 2 Vendedores.\*



*La Compañía paga 50 \$ al jugador que posee este Edificio.*

La Compañía que utilice este Edificio recibe 2 Trabajadores.\*



*La Compañía paga 40 \$ al jugador que posee este Edificio.*

La Compañía que utilice este Edificio produce inmediatamente 2 Mercancías.



*La Compañía paga 40 \$ al jugador que posee este Edificio.*

La Compañía que utilice este Edificio puede automatizar 1 Trabajador en una de sus fábricas. Una Compañía no puede utilizar este Edificio si no tiene un Trabajador para automatizar.



*La Compañía paga 90 \$ al jugador que posee este Edificio.*

La Compañía que utilice este Edificio puede automatizar 2 de sus Trabajadores. Ambos Trabajadores deben estar contratados antes de poder usar este Edificio.

\*No puedes obtener más Gerentes/Vendedores/Trabajadores de los espacios que tu Compañía tiene para ellos. Descarta cualquier exceso a la reserva general.

# EDIFICIOS – ERA III (●●●●)



La Compañía paga 40 \$ al jugador que posee este Edificio.

La Compañía que utilice este Edificio recibe 2 Aceros (azul) y 1 Madera (marrón) de Haymarket Square, si están disponibles.



La Compañía paga 40 \$ al jugador que posee este Edificio.

La Compañía que utilice este Edificio recibe 2 Ganados (rosa) y 1 Acero (azul) de Haymarket Square, si están disponibles.



La Compañía paga 40 \$ al jugador que posee este Edificio.

La Compañía que utilice este Edificio recibe 2 Carbones (negro) y 1 Ganado (rosa) de Haymarket Square, si están disponibles.



La Compañía paga 40 \$ al jugador que posee este Edificio.

La Compañía que utilice este Edificio recibe 2 Maderas (marrón) y 1 Carbón (negro) de Haymarket Square, si están disponibles.



El Banco paga 40 \$ al jugador que posee este Edificio.

La Compañía que utilice este Edificio puede comprar un Activo de Capital con un descuento de 30 \$.



La Compañía paga 60 \$ al jugador que posee este Edificio.

La Compañía que utilice este Edificio avanza 3 espacios en el marcador de Prestigio. Recibe cualquier bonificación de inmediato.



La Compañía paga 40 \$ al jugador que posee este Edificio.

La Compañía que utilice este Edificio recibe 2 Gerentes.\*



La Compañía paga 50 \$ al jugador que posee este Edificio.

La Compañía que utilice este Edificio recibe 2 Vendedores.\*



La Compañía paga 40 \$ al jugador que posee este Edificio.

La Compañía que utilice este Edificio recibe 1 Trabajador y 1 Gerente.\*



La Compañía paga 50 \$ al jugador que posee este Edificio.

La Compañía que utilice este Edificio recibe 1 Trabajador y 1 Vendedor.\*



La Compañía paga 60 \$ al jugador que posee este Edificio.

La Compañía que utilice este Edificio produce inmediatamente 3 Mercancías.



La Compañía paga 90 \$ al jugador que posee este Edificio.

La Compañía que utilice este Edificio puede automatizar 2 de sus Trabajadores. Ambos Trabajadores deben estar contratados antes de poder usar este Edificio.



El Banco paga 30 \$ al jugador que posee este Edificio.

La Compañía que utilice este Edificio paga 150 \$ de su Tesorería a sus accionistas, a razón de 15 \$ por acción. Si la Compañía no tiene 150 \$ en su Tesorería, no puede utilizar este Edificio. Ajusta el valor de acciones de la Compañía en el Indicador del Valor de Acciones después de pagar los dividendos.



El Banco paga 40 \$ al jugador que posee este Edificio.

La Compañía que utilice este Edificio paga 200 \$ de su Tesorería a sus accionistas, a razón de 20 \$ por acción. Si la Compañía no tiene 200 \$ en su Tesorería, no puede utilizar este Edificio. Ajusta el valor de acciones de la Compañía en el Indicador del Valor de Acciones después de pagar los dividendos.



El Banco paga 50 \$ al jugador que posee este Edificio.

La Compañía que utilice este Edificio paga 250 \$ de su Tesorería a sus accionistas, a razón de 25 \$ por acción. Si la Compañía no tiene 250 \$ en su Tesorería, no puede utilizar este Edificio. Ajusta el valor de acciones de la Compañía en el Indicador del Valor de Acciones después de pagar los dividendos.



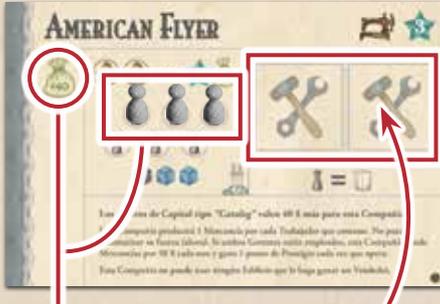
El Banco paga 60 \$ al jugador que posee este Edificio.

La Compañía que utilice este Edificio paga 300 \$ de su Tesorería a sus accionistas, a razón de 30 \$ por acción. Si la Compañía no tiene 300 \$ en su Tesorería, no puede utilizar este Edificio. Ajusta el valor de acciones de la Compañía en el Indicador del Valor de Acciones después de pagar los dividendos.

\*No puedes obtener más Gerentes/Vendedores/Trabajadores de los espacios que tu Compañía tiene para ellos. Descarta cualquier exceso a la reserva general.

# COMPAÑÍAS ESPECIALES

Chicago 1875: City of the Big Shoulders incluye cinco Compañías especiales que se introdujeron originalmente en la primera expansión del juego, "Burden of Destiny" (Carga del Destino). Estas Compañías especiales ahora forman parte de la nueva edición. Como se menciona en la página 11, recomendamos incorporar estas Compañías solo después de haber jugado varias partidas, ya que están diseñadas para jugadores más experimentados. A continuación, explicamos sus efectos específicos:



Por ejemplo: Si American Flyer ha contratado 3 Trabajadores y ha obtenido los recursos necesarios para producir, generará 3 Mercancías y las venderá por 40 \$ cada una.

American Flyer es la única Compañía que puede poseer dos Activos de Capital al mismo tiempo.

## AMERICAN FLYER

• Los Activos de Capital de tipo "Catalog" valen 40 \$ más para esta Compañía. Esto significa:

- » El Activo de Capital "Mail Order Catalog" vale 80 \$.
- » El Activo de Capital "Color Catalog" vale 100 \$.
- » El Activo de Capital "Catalog Empire" vale 120 \$.



- American Flyer produce 1 Mercancía **por cada Trabajador** que contrate.
- Esta Compañía **no puede automatizar** su plantilla de trabajadores.
- Esta Compañía solo posee una Fábrica. Si **ambos** Gerentes están contratado, esta Compañía vende Mercancías por 50 \$ cada una y gana 1 Prestigio cada vez que opera su Fábrica.
- Es la única Compañía que puede poseer dos Activos de Capital al mismo tiempo.
- Esta Compañía no puede usar ningún Edificio que le haga ganar un Vendedor.



Ejemplo: Si Quaker Oats contrata a 4 Trabajadores, al comienzo de su siguiente turno de Operaciones, deberá pagar 80 \$ al banco.

Cuando Quaker Oats automatiza a sus Trabajadores, ya no tendrá que pagar el coste por haberlos contratado.

## QUAKER OATS COMPANY

- Cada vez que esta Compañía contrate al menos dos Trabajadores (en una sola acción), puede automatizar inmediatamente un Trabajador de forma gratuita.
- Cada vez que esta Compañía automatice un Trabajador, ese Trabajador debe ser devuelto al Mercado Laboral.
- Al inicio del turno de Operaciones de esta Compañía, paga 20 \$ por cada Trabajador contratado (que aún no haya sido automatizado) hasta donde pueda permitírselo. Si no puede pagar por todos, aún puede producir, pero debe Retener Beneficios en lugar de Pagar Dividendos.
- Esta Compañía no puede usar ningún Edificio que le otorgue un Vendedor.
- Esta Compañía no puede comprar recursos ni utilizar Edificios de Recursos.



Por cada 2 Vendedores que contrate Oscar Mayer, cada Mercancía se venderá por 10 \$ más.

Por ejemplo: Si Oscar Mayer produce 3 Mercancías y tiene 2 Vendedores contratados, la Compañía recibirá 60 \$ por cada Mercancía vendida.

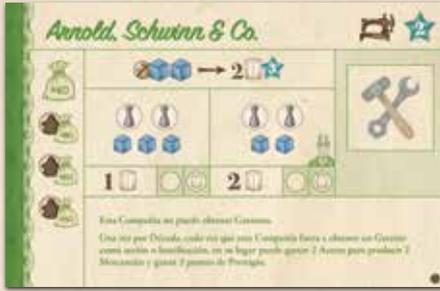
Oscar Mayer no puede automatizar su plantilla de trabajadores.

## OSCAR F. MAYER & BROS.

- Esta Compañía puede producir en su única Fábrica cuando contrata 2, 4 o 6 Trabajadores:
  - » **2 Trabajadores + 1 Ganado:** Produce 3 Mercancías, que pueden venderse por 50 \$ cada una en esta Década.
  - » **4 Trabajadores + 2 Ganados + 1 Acero:** Produce 5 Mercancías, que pueden venderse por 40 \$ cada una en esta Década.
  - » **6 Trabajadores + 3 Ganados + 1 Acero:** Produce 9 Mercancías, que pueden venderse por 30 \$ cada una en esta Década.

Cualquier Mercancía almacenada o producida previamente siempre se vende al precio actual indicado, con la condición de que hayas producido en esta Década.

- Esta Compañía **no puede automatizar** su plantilla de trabajadores.
- Oscar Mayer puede contratar un número ilimitado de Vendedores. Por cada 2 Vendedores que contrate, el precio de venta de cada Mercancía aumenta en 10 \$.



## ARNOLD, SCHWINN & Co.

- Esta Compañía **no puede obtener Gerentes**.
- Una vez por Década, cuando esta Compañía vaya a obtener un Gerente como acción o bonificación, en su lugar puede gastar 2 Aceros para producir 2 Mercancías y ganar 3 puntos de Prestigio.



## FLORSHEIM SHOES

- Esta Compañía cuenta con **tres fábricas** y, una vez completamente automatizada, puede **producir hasta 10 Mercancías**.
- Los Gerentes en la primera y última fábrica, cuando se activan durante el paso de Producción en la Fase de Operaciones de esta Compañía, automatizan un Trabajador contratado en cualquier fábrica dentro de la Compañía.

## OBJETIVOS PÚBLICOS



El jugador con más Gerentes en todas sus Compañías recibe 200 \$.



El jugador que sea el Director de la Compañía que esté más alta en el marcador de Prestigio recibe 200 \$.



El jugador con más Vendedores en todas sus Compañías recibe 200 \$.



El jugador que sea el Director de la Compañía con más dinero en su Tesorería de la Compañía al final de la partida recibe 200 \$.



El jugador con más Activos de Capital en todas sus Compañías recibe 200 \$.



El jugador con más Socios recibe 200 \$.



El jugador con más Trabajadores en todas sus Compañías recibe 200 \$.



El jugador que posea más Certificados de Acción del 10% recibe 200 \$.



El jugador con más piezas de Automatización activadas en todas sus Compañías recibe 200 \$.



El jugador que posea más Certificados de Acción del 20% recibe 200 \$.

# ACTIVOS DE CAPITAL

Los Activos de Capital pueden ser adquiridos por cualquier Compañía para utilizar la **Bonificación Inmediata**; sin embargo, solo algunas Compañías podrán conservar el Activo de Capital para usar sus habilidades continuas cada Década. Consulta la página 8 para obtener una visión general de las Hojas de Compañía. Consulta las páginas 7 y 21 para más información sobre los Activos de Capital.

## ACTIVOS DE CAPITAL ESTÁNDAR



### Brilliant Marketing

*Automatiza inmediatamente 1 Trabajador\**

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo para avanzar un espacio en el marcador de Prestigio. Las Bonificaciones por Prestigio se obtienen inmediatamente.



### Brand Recognition

*Automatiza inmediatamente 1 Trabajador\**

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo para avanzar 2 pasos en el marcador de Prestigio. Las Bonificaciones por Prestigio se obtienen inmediatamente.



### Cincinnati Steel

*Automatiza inmediatamente 1 Trabajador\**

Cada Década, tu Compañía usará para gastar este Activo pagando 10 \$ al banco para recibir 2 recursos de Acero (azul) de Haymarket Square, si están disponibles.



### Fuelworks

*Avanza inmediatamente tu Compañía 2 espacios en el marcador de Prestigio.*

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo para recibir 1 recurso de Madera (marrón) y 1 recurso de Carbón (negro) de Haymarket Square, si están disponibles.



### Michigan Lumber

*Automatiza inmediatamente 1 Trabajador\**

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo pagando 10 \$ al banco para recibir 2 recursos de Madera (marrón) de Haymarket Square, si están disponibles.



### Foundry

*Avanza inmediatamente tu Compañía 2 espacios en el marcador de Prestigio.*

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo para recibir 1 recurso de Acero (azul) y 1 recurso de Madera (marrón) de Haymarket Square, si están disponibles.



### Pennsylvania Coal

*Automatiza inmediatamente 1 Trabajador\**

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo pagando 10 \$ al banco para recibir 2 recursos de Carbón (negro) de Haymarket Square, si están disponibles.



### Workshop

*Avanza inmediatamente tu Compañía 2 espacios en el marcador de Prestigio.*

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo para recibir 1 recurso de Acero (azul) y 1 recurso de Carbón (negro) de Haymarket Square, si están disponibles.



### Union Stockyards

*Automatiza inmediatamente 1 Trabajador\**

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo pagando 10 \$ al banco para recibir 2 recursos de Ganado (rosa) de Haymarket Square, si están disponibles.



### Refrigeration

*Avanza inmediatamente tu Compañía 2 espacios en el marcador de Prestigio.*

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo para recibir 2 recursos de Ganado (rosado) de Haymarket Square, si están disponibles.

\*Recordatorio: Un Trabajador debe estar contratado antes de ser automatizado.



### Price Protection

*Automatiza inmediatamente 1 Trabajador\* y avanza 2 espacios en el marcador de Prestigio.*

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo para evitar moverse hacia abajo en el Indicador del Valor de Acciones debido a la retención de sus ganancias o la venta de sus acciones por otro jugador. **Esta Bonificación no protege el valor de tus acciones al emitirlas para una recaudación de emergencia en el Juego Avanzado.**



### Popular Partners

*Gana inmediatamente 1 Trabajador para la Compañía que adquirió el Activo.*

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo para avanzar 1 paso en el Indicador del Valor de Acciones al **final** de la Fase de Operaciones.



### Backroom Deals

*Gana inmediatamente 1 Trabajador para la Compañía que adquirió el Activo.*

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo para avanzar 1 paso en el Indicador del Valor de Acciones al **final** de la Fase de Operaciones.



### Mail Order Catalog

*Gana inmediatamente 1 Trabajador para la Compañía que adquirió el Activo.*

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo durante la Fase de Operaciones para aumentar sus ingresos operativos en 40 \$.



### Color Catalog

*Gana inmediatamente 1 Trabajador para la Compañía que adquirió el Activo.*

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo durante la Fase de Operaciones para aumentar sus ingresos operativos en 60 \$.



### Catalog Empire

*Gana inmediatamente 1 Trabajador para la Compañía que adquirió el Activo.*

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo durante la Fase de Operaciones para aumentar sus ingresos operativos en 80 \$.

## ACTIVOS DE CAPITAL DE "JEFE"



### Chief of Engineering

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo pagando 20 \$ al banco para automatizar 1 Trabajador\* y recibir 1 recurso de tu elección de Haymarket Square, si está disponible.



### Chief of R&D

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo pagando 20 \$ al banco para producir 1 Mercancía y recibir 1 recurso de tu elección de Haymarket Square, si está disponible.



### Chief of Operations

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo pagando 20 \$ al banco para recibir 1 Gerente o 1 Vendedor, y recibir 1 recurso de tu elección de Haymarket Square, si está disponible.



### Chief of Sales

Cada Década, tu Compañía podrá gastar este Activo pagando 20 \$ al banco para aumentar el valor de **cada Mercancía vendida** durante ese turno en 10 \$.

\*Recordatorio: Un Trabajador debe estar contratado antes de ser automatizado.

~ DEDICADO A DEB Y NIK ~

---