

*Pedro A. Correia*  
*Raymond Chandler III*



*Modo solitario*

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

# OBJETIVO DEL JUEGO

*En 1875, mientras Chicago resurge de las cenizas del Gran Incendio, un influyente empresario ve su enorme potencial. Con una visión ambiciosa y un capital considerable, está decidido a transformar esta creciente ciudad en un epicentro industrial.*

*Como un emprendedor de élite, enfocado en la construcción y expansión de Compañías en una metrópolis en plena recuperación, sus decisiones estratégicas darán forma al futuro económico de Chicago. Su éxito determinará si logra convertirse en uno de los magnates más ricos de su tiempo. El destino de la ciudad está en sus manos: ¿será capaz de hacer realidad su visión?*

En el modo solitario de *Chicago 1875: City of the Big Shoulders*, el desafío consiste en acumular la mayor cantidad de dinero posible. Además, podrás elegir entre distintos niveles de dificultad. Existen dos modalidades de juego:

- A. Modo **solitario estándar** (ver página 4), donde jugarás una única partida con el objetivo de obtener la mayor cantidad de dinero posible.
- B. Modo **campana** (ver página 11), en el que jugarás tres partidas consecutivas, intentando acumular Puntos de Legado y superar la puntuación de tus Rivales.

También puedes mejorar ambos modos con dos módulos adicionales:

1. Módulo de **Inversores** (ver página 7), que añade más competencia y nuevas oportunidades de interacción con Compañías externas.
2. Módulo de **Rivales** (ver página 10), en el que te enfrentarás a un Rival específico, cada uno con su propio conjunto de habilidades y comportamiento.

## CRÉDITOS

### Diseñador del Modo Solitario

Pedro A. Correia

### Ilustración & Diseño Gráfico

Rafaël Theunis

### Playtesters

Rafaël Theunis, Arno Quispel, Drew Grant, Joseph E. Pilkus III, Raymond Chandler III

### Editor

Rafaël Theunis

### Correctores

Eric Selander, Kalman Perenyi, Nathaniel Roberts

### Traductor

Jose M. Ibáñez Conesa (Jomibaco)

# COMPONENTES



1 Tablero modo Solitario



10 Losetas de Eventos  
3× Nivel I  
4× Nivel II  
3× Nivel III



1 Ayuda de Juego en Solitario

## Componentes usados en el Modo Campaña



1 Tablero de Campaña



1 Loseta de Dificultad



1 Edificio de Demanda



11 Losetas de Objetivos en Solitario



2 Fichas de Limpieza

## Componentes usados en el Módulo Inversores



1 Tablero de Inversor



10 Losetas de Inversor  
3× Nivel I  
4× Nivel II  
3× Nivel III



1 Loseta de Objetivo de Inversor Solitario



1 Edificio de Inversor

## Componentes usados en el Módulo Rivaless



8 Losetas de Rivaless



1 Loseta de Bloqueo



# MODOSOLITARIO ESTÁNDAR

## PREPARACIÓN

Prepara el juego como lo harías para 2 jugadores, pero con los siguientes cambios:

### A. TABLERO DE JUEGO

- 1 En lugar de colocar uno de tus Socios en el Marcador de Iniciativa, colócalo en la casilla de 220 \$ del Indicador del Valor de Acciones. Este Socio **se desbloqueará inmediatamente** cuando el valor de las acciones de una de tus Compañías alcance los 220 \$.
- 2 Al colocar las losetas de Demanda, retira del juego las 6 losetas de Demanda de nivel 1 (marcadas con ●) y añade todas las losetas de Demanda de nivel 4 (incluidas las que se usan en partidas de 3 o 4 jugadores) al conjunto de losetas de Demanda. Luego, configura las losetas de Demanda y el mazo de robo como de costumbre. Si lo haces correctamente, deberían quedar 3 losetas en el mazo de robo.
- 3 Añade una ficha de Limpieza en la casilla de 20 \$ de la Cadena de Suministro y otra en la casilla de 50 \$ en la zona de de Activos de Capital.
- 4 Coloca el Edificio de Demanda en el espacio donde normalmente se coloca el mazo de losetas de Edificio de la Era I.
- 5 Configura del mazo de Edificios de la siguiente manera:
  - a. Baraja todos los Edificios de la Era I (●).
  - b. Roba 3 Edificios del mazo de Edificios de la Era I, como lo harías normalmente.
  - c. De los Edificios restantes de la Era I, roba 1 al azar y colócalo boca arriba en una fila a tu elección (que no sea de tu color de jugador). Esta fila representará los Edificios **neutrales**. Luego, descarta todas las losetas de Edificios restantes de la Era I.
  - d. Configura los mazos de Era II y Era III como lo harías en una partida para 2 jugadores, pero con las siguientes modificaciones:
    - Retira del juego los siguientes 2 Edificios de la Era III (●●●).



- Añade los siguientes 2 Edificios de la Era III (●●●) al mazo de Edificios de la Era III.





## B. PREPARACIÓN DEL JUGADOR


- 1 Coloca el **tablero de modo Solitario** frente a ti, con el lado estándar hacia arriba.
- 2 Baraja las 11 **losetas de Objetivo en Solitario**. Roba 1 al azar y colócala en el espacio de "Objetivo Obligatorio". Luego, roba 2 losetas más, elige 1 de ellas y colócala en el espacio de "Objetivo Opcional". Devuelve el resto de losetas de Objetivo en Solitario a la caja.
- 3 Después, prepara el mazo de Eventos. Separa las **losetas de Evento** según el reverso de su loseta (I, II, III) y baraja cada pila por separado. Luego, elige un nivel de dificultad de la siguiente tabla. Roba 4 losetas al azar según lo indicado en la columna correspondiente y colócalas boca abajo en el espacio de "Eventos":

Fácil	Normal	Difícil
I	I	II
I	II	II
II	II	III
II	III	III



## C. COMPAÑÍAS

- 1 Primero, establece tu Compañía Inicial eligiendo una de las cuatro categorías disponibles: Industria Cárnica, Productos Textiles, Calzado o Alimentos y Lácteos.
- 2 Después, debes elegir al azar una Compañía de cada una de las tres categorías restantes (diferentes a la de tu selección inicial).
- 3 Por último, añade dos Compañías más elegidas al azar del grupo restante. Al finalizar este proceso, deberías tener una Compañía Inicial y cinco opciones adicionales para "Establecer una Compañía", sumando un total de seis Compañías en cada partida en solitario.

Al igual que en el juego base, recomendamos utilizar las Compañías Especiales (marcadas con  en la esquina inferior derecha de su Hoja de Compañía) solo después de haberte familiarizado con el juego.

*Ejemplo:*



# CÓMO SE JUEGA

El juego se juega siguiendo las reglas habituales, pero con los siguientes cambios:

## O. FASE DE EVENTOS

Esta es una nueva fase, que precede a la Fase de Bolsa.

**Importante: ¡Omite esta fase en la primera Década del juego!** A partir de 1885 en adelante, **voltea la loseta de Evento superior y aplica todas sus penalizaciones y/o bonificaciones. En caso de empate, tú eliges qué Compañía se ve afectada.**

Puedes encontrar una lista de todos los Eventos en la página 16.



## 3. FASE DE GESTIÓN

- El Edificio de Demanda disponible te permite realizar la siguiente acción:



Paga 50 \$ desde una de tus Compañías (a tu elección) y sustituye 1 loseta de Demanda llena de cualquier tipo (no es necesario que coincida con el tipo de Mercancía de la Compañía con la que realizas el pago).

## I. FASE DE BOLSA

- Solo puedes "Establecer una Compañía" **una vez por Década, comenzando en 1885. Debes elegir una de las Compañías disponibles en la preparación.**
- No puedes hacer ambas acciones, ni comprar + vender, ni vender + comprar acciones de la misma Compañía dentro de la misma Década.
- El Certificado de Director (30%) no puede venderse ni perderse, y no puedes tener más de 10 Certificados de Acciones en total.
- Si alcanzas el 60 % de propiedad de una Compañía, el valor de sus acciones aumentará en 1 al final de cada Fase de Bolsa, excepto si el banco posee acciones de esa Compañía, entonces el valor no aumenta.



## 4. FASE DE OPERACIONES

- La acción de "Recaudación de Emergencia" está disponible en el modo solitario.
- Cuando uses la Cadena de Suministro Avanzada, repón los recursos después de que **todas** las Compañías hayan operado, en lugar de hacerlo tras cada turno individual.



## 5. FASE DE LIMPIEZA

- Las losetas de Demanda no se eliminan durante la partida. A menos que uses el Edificio de Demanda, las Mercancías permanecerán en dichas Losetas hasta el final del juego.
- Renueva los 2 espacios más a la derecha en la Cadena de Suministro y en la zona de Activos de Capital (donde estén presentes las fichas de Limpieza).
- Descarta la loseta de Evento boca arriba (si la hubiera).



## 2. FASE DE CONSTRUCCIÓN

- Roba 2 Edificios, luego coloca 1, descarta 1 y guarda 1.
- A continuación, roba 2 Edificios para el jugador neutral. Descarta uno al azar y coloca el otro en la fila neutral. Este Edificio neutral ahora puede usarse. Cuando uses un Edificio del jugador neutral, el pago se realiza al banco (el jugador neutral no tiene Fondos Personales).
- Añade Trabajadores según lo indicado en los dos Edificios colocados (el tuyo y el del jugador neutral).



# FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

Tu puntuación final se calcula de la misma manera que en el juego estándar. La única diferencia radica en la forma en que se puntúan los Objetivos:

Si no cumples el Objetivo Obligatorio, perderás la **mitad de tus Fondos Personales** (esto ocurre **antes** de resolver los Objetivos). Si no cumples el Objetivo Opcional, no hay penalización. Por cada Objetivo en Solitario logrado, recibirás 500 \$ en tus Fondos Personales. *Puedes encontrar una lista completa de los Objetivos en Solitario en la página 16.*

Luego, puedes comparar todo el dinero acumulado durante la partida con la tabla del tablero de Solitario:



≥ \$5000	→
\$4000 - \$4999	→
\$3000 - \$3999	→
\$2000 - \$2999	→
< \$2000	→

¡Hasta el propio Marshall Field se quitaría el sombrero! Eres todo un icono de Chicago.

¡Mente aguda y determinación de acero! Amigos y rivales te rinden homenaje.

Tienes madera de auténtico emprendedor. ¡Sigue construyendo!

¡No está mal, pero no eres Potter Palmer! Sigue esforzándote.

Cerca, pero sin premio... ¡Hora de replantear tu estrategia, amigo!



# MÓDULO DE INVERSORES

*El Módulo de Inversores está diseñado para añadir más competencia y crear nuevas oportunidades para interactuar con Compañías externas.*

## PREPARACIÓN

Prepara el juego como lo harías para una partida estándar en modo solitario, pero con los siguientes cambios:

- 1** Coloca el nuevo Edificio de Inversores sobre el espacio del Edificio de *Advertising & Start player* (Publicidad y Jugador Inicial).
- 2** Añade la loseta de Objetivo en Solitario de Inversores al conjunto de losetas de Objetivo en Solitario.
- 3** Coge ambos marcadores de cada Compañía no utilizada y colócalos en el tablero de modo Solitario para indicar las Compañías de Inversores.
- 4** Coloca el tablero de Inversores junto al tablero de modo Solitario.
- 5** Configuración del mazo de losetas de Inversores: Baraja por separado las losetas de Inversores por nivel (I, II y III), manteniéndolas boca abajo. En el espacio designado del tablero de Inversores, coloca 2 losetas aleatorias de nivel III, boca arriba. Sobre estas, coloca 2 losetas aleatorias de nivel II, también boca arriba y coloca 1 loseta de nivel I aleatoria en la parte superior, boca arriba.



## LOSETAS DE INVERSORES

Este módulo introduce un nuevo elemento: las losetas de Inversores. A continuación, se explica su funcionamiento e iconografía:

### Nivel I



El nivel I indica el valor de inicio en el Indicador del Valor de Acciones de la Compañía Inicial de los Inversores.



Establece una Compañía de Inversores. Para ello elige una de las Compañías no utilizadas y coge sus dos fichas de Compañía. Coloca una ficha en el Indicador del Valor de Acciones, en la casilla del valor inicial indicada en esta loseta. Coloca la otra ficha en el Indicador de Dividendos, en la casilla marcada con "\$" (Indicador de Dividendos).

### Nivel II & III



La parte superior indica lo que sucede al inicio de la Fase de Bolsa.

La parte inferior se activa al final de la Fase de Operaciones.



En esta Década, NO se funda una nueva Compañía de Inversores.



Cada Compañía de Inversores avanza su marcador de Dividendos un paso.



Cada Compañía de Inversores retrocede su marcador de Dividendos un paso.



Aumenta el valor de las acciones de las Compañías de Inversores según los pasos indicados ( 1, 2 o 3).

# CÓMO SE JUEGA

Este módulo se juega siguiendo las reglas habituales, pero con los siguientes cambios:

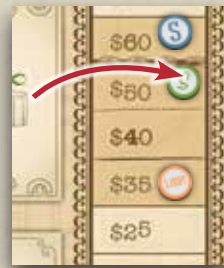
## I. FASE DE BOLSA



- Al inicio de la Fase de Bolsa, revisa la loseta de Inversor superior. Si muestra el icono de establece una Compañía de Inversores siguiendo las instrucciones de la página 7. Si muestra un icono de no se establece una nueva Compañía de Inversores. Luego, ajusta los marcadores de Dividendos de TODAS las Compañías de Inversores según el icono indicado en la loseta actual de Inversor.
- Solo puedes poseer un **máximo del 20 %** de las acciones de cada Compañía de Inversores (2 Certificados Comunes o 1 Certificado Preferente).
- Si vendes acciones de una Compañía de Inversores, aplica la devaluación normal.

*Ejemplo: La loseta de Inversor indica que debes establecer una nueva Compañía de Inversores. Eliges Spalding y colocas un marcador de Compañía en la casilla 50 \$ del Indicador del Valor de Acciones y el otro marcador en la casilla "\$" del Indicador de Dividendos.*

*Después, avanzas un espacio todos los marcadores de Dividendos en el Indicador de Dividendos, según lo indicado en la loseta de Inversor.*



## 3. FASE DE GESTIÓN

- El Edificio de Inversores permite realizar la siguiente acción:



Puedes o bien avanzar un marcador de Dividendos de una Compañía de Inversores 2 espacios, o bien avanzar los marcadores de Dividendos de dos Compañías de Inversores 1 espacio cada una en el Indicador de Dividendos.



## 4. FASE DE OPERACIONES

- Después de operar todas tus Compañías, **las Compañías de Inversores pagan Dividendos**. Una por una, paga los Dividendos según la posición de su marcador en el Indicador de Dividendos, aplicando cualquier efecto adicional (ver columna siguiente).
- Luego, aumenta el valor de las acciones de las Compañías de Inversores en la cantidad indicada (1, 2 o 3 pasos) en la loseta de Inversor.
- Nota:** Si el valor de una acción está por debajo de 60 \$, su valor solo puede aumentar un máximo de 2 pasos (como las reglas habituales).
- Importante:** Si el marcador de Dividendos de una Compañía de Inversores está en la casilla "Retener", NO aumentes su valor en el Indicador del Valor de Acciones (tienes un recordatorio de ello en la parte izquierda de la casilla "Retener").



- Recibes tres veces el valor de las acciones multiplicado por el porcentaje de la Compañía que posees.
  - Aumenta el valor de las acciones de la Compañía.
  - Reinicia el marcador de Dividendos a la casilla "\$".
- 
- Recibes el doble del valor de las acciones multiplicado por el porcentaje de la Compañía que posees.
- 
- Recibes el valor de las acciones multiplicado por el porcentaje de la Compañía que posees.
- 
- No recibes Dividendos.
  - Reduce el valor de las acciones de la Compañía.
  - Reinicia el marcador de Dividendos a la casilla "\$".





**Ejemplo:** Es el año 1905, es la Fase de Operaciones y hay 3 Compañías de Inversores en juego: Doggett, Bassett & Hills Co., Florsheim y Cracker Jack. Posees el 10 % de las acciones de Doggett, Bassett & Hills Co. y el 20 % de Cracker Jack.

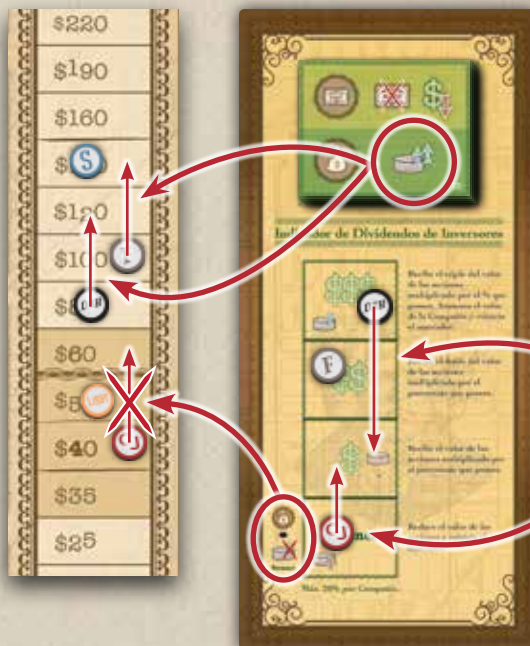
Doggett, Bassett & Hills Co. tiene un valor en bolsa de 60 \$ y su marcador de Dividendos está en la casilla "\$\$\$". Recibes el 10% de su valor triplicado (180 \$) que sería un total de 18 \$. Como su marcador de Dividendos está en el sitio de "\$\$\$", el valor de sus acciones aumenta a 80 \$.

Ahora le toca a Cracker Jack, que tiene su marcador de Dividendos en la casilla "Retener", por lo que no recibes Dividendos. Además, su valor de acciones se reduce a 40 \$.

Como Florsheim no te genera Dividendos porque no posees acciones de la Compañía. Su marcador de Dividendos está en la casilla "\$\$", pero no ocurre nada más.



Después, aumentas el valor de las acciones de todas las Compañías de Inversores, EXCEPTO Cracker Jack, ya que su marcador de Dividendos está en la casilla "Retener". En este caso, los marcadores de Valor de Acciones de Doggett, Bassett & Hills Co. y Florsheim avanzan 2 espacios.



Finalmente, los marcadores de Dividendos de Doggett, Bassett & Hills Co. y Cracker Jack se mueven a la casilla "\$".

## 5. FASE DE LIMPIEZA

- Retira la loseta de Inversor superior del tablero de Inversores.



# MÓDULO RIVALES

*El Módulo de Rival es diseñado para añadir un nuevo nivel de desafío a tu partida en solitario de Chicago 1875. En este modo, seleccionarás uno de los ocho Rival, cada uno basado en figuras históricas clave que contribuyeron a la revolución industrial en Chicago.*

## PREPARACIÓN

Prepara el juego como lo harías para una partida estándar en modo solitario, pero con los siguientes cambios:

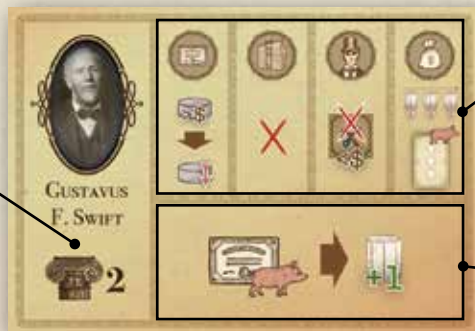
- 1 Usa el lado de "Rival" del tablero del modo Solitario.
- 2 Coge las 8 losetas de Rival y elige una o selecciona una al azar. Colócala en su espacio designado en la parte inferior del tablero.
- 3 Elige un nivel de dificultad (Fácil, Normal o Difícil) y coloca una pieza de Mercancía en el espacio correspondiente como recordatorio de la cantidad de dinero que necesitas acumular para vencer a tu Rival.
- 4 Algunos Rival (Nathaniel Fairbank y Adolphus Green) requieren cubrir ciertas secciones del tablero. Si seleccionas uno de estos Rival, coloca la loseta de Bloqueo según las instrucciones en las páginas 14 y 15.



## LOSETAS DE RIVAL

Este módulo introduce un nuevo elemento: las losetas de Rival. A continuación, se explica su estructura:

Esto indica los **Puntos de Legado** que este Rival puntuará en el modo Campaña.



La sección superior de la loseta describe las **acciones del Rival** en cada fase del juego. Estos efectos siempre se aplican antes de que comiences a jugar las diferentes fases del juego.

La sección inferior especifica la **condición general** del Rival en el modo solitario. Esta condición puede aplicarse durante distintas fases de cada ronda o incluso a lo largo de toda la partida, según corresponda.

## CÓMO SE JUEGA

Cuando juegues contra un Rival, aplica todos los efectos indicados en su loseta al inicio de cada fase.

Además, cada Rival tiene una condición general única, basada en su trasfondo histórico (detallado en el reverso de la loseta), que se mantiene durante toda la partida. Por lo demás, se aplican todas las reglas estándar del modo solitario. Al final del juego, ganas si tienes más dinero que la cantidad establecida por el marcador de inicio. Si no lo logras, pierdes, aunque siempre puedes volverlo a intentar.

Puedes encontrar una lista completa de las condiciones generales y acciones de los Rival en las páginas 14 y 15.



# MODO CAMPAÑA

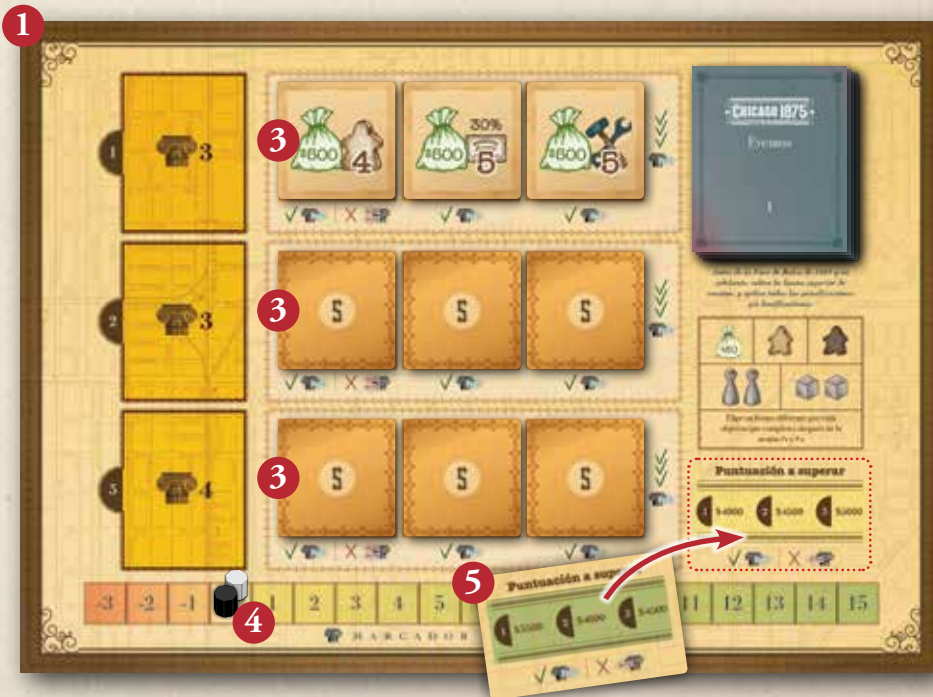
*Embárcate en el desafío en solitario más ambicioso hasta la fecha: el Modo Campaña. En esta modalidad, jugarás tres misiones en solitario consecutivas, intentando dejar un legado mayor que el de tus Rivales, mientras acumulas cada vez más dinero más dinero conforme avanza la campaña.*

## PREPARACIÓN

Prepara el juego como lo harías en una partida estándar en modo solitario, pero con los siguientes cambios:

- 1 Usa el tablero de Campaña en lugar del tablero de modo Solitario normal. Si decides combinar este modo con el Módulo de Rivales, usa el lado de "Rivales" del tablero de Campaña.
- 2 Si juegas con el Módulo de Rivales, baraja el mazo de Rivales y coloca 1 Rival boca arriba en la Fila 1 y 1 Rival boca abajo en cada una de las Filas 2 y 3.
- 3 Baraja las 11 isetas de Objetivo en Solitario (12 si juegas con el Módulo de Inversores) y coloca 3 isetas boca arriba en la Fila 1 y 3 isetas boca abajo en cada una de las Filas 2 y 3.
- 4 Coloca 1 Mercancía y 1 pieza de Automatización en la casilla "0" del Marcador de Legado en la parte inferior del tablero de Campaña. La pieza blanca representa tu marcador de Legado y la pieza negra representa el marcador de Legado de los Rivales.
- 5 Selecciona un nivel de dificultad para la campaña: Fácil (verde), Normal (amarillo), Difícil (rojo). Si eliges jugar en Fácil o Difícil, cubre la tabla de dificultad Normal con la iseta de dificultad y dale la vuelta al lado correspondiente: Verde para Fácil (con valores de \$ más bajos), rojo para Difícil (con valores de \$ más altos).

*Lado de la campaña estándar*



*Lado de la campaña de Rivales*



## CÓMO SE JUEGA

En el Modo Campaña, tu objetivo es dejar el mayor legado empresarial. Para lograrlo, debes jugar tres sesiones en solitario, representadas por las tres filas del tablero de Campaña, comenzando por la Fila 1 y avanzando hasta la Fila 3. Después de cada sesión, moverás tu marcador de Legado blanco en el Marcador de Legado para reflejar tu progreso. En cada sesión, te enfrentarás a un Rival, (ya sea un oponente fijo en el tablero de Campaña estándar o un Rival histórico en el tablero de Campaña de Rivales) que irá avanzando su marcador negro. Para ganar la campaña completa, **debes sumar más Puntos de Legado que tus Rivales**. Para avanzar en el Marcador de Legado, tendrás que **cumplir la mayor cantidad posible de Objetivos en Solitario** y **acumular cierta cantidad mínima de dinero** al final de cada sesión. Esta cantidad aumenta progresivamente a medida que avanzas en la campaña.

# FIN DE UNA SESIÓN Y REINICIO DEL TABLERO

Al final de cada sesión, realiza los siguientes 4 pasos:

1. Aumenta o reduce tu marcador de Legado según tus logros:

- **Fondos Personales:** verifica si has logrado obtener al menos la cantidad de dinero indicada en la tabla de dificultad:

Nivel de dificultad	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3
Fácil	3500 \$	4000 \$	4500 \$
Normal	4000 \$	4500 \$	5000 \$
Difícil	4500 \$	5000 \$	5500 \$

Si has logrado alcanzar la cantidad indicada o más, avanza tu marcador de Legado 1 paso en el Marcador de Legado. Si no, retrocede tu marcador de Legado 1 paso.

- **Objetivos en Solitario:** por cada Objetivo en Solitario cumplido, avanza tu marcador de Legado 1 posición en el Marcador de Legado. Si has conseguido cumplir los 3 Objetivos, avanza 1 posición adicional. Si no has cumplido el Objetivo en Solitario más a la izquierda, retrocede tu marcador de Legado 2 pasos.

2. Aumenta el marcador de Legado de los Rivalés según el número de puntos indicado en el tablero (o en la loseta de Rival\*).

3. Al final de la 1ª y 2ª sesión, recibe un bonus diferente de la tabla de bonificaciones por **cada** Objetivo en Solitario cumplido. Estos bonos se utilizan en la siguiente sesión:

Recibe 50 \$ adicionales en tus Fondos Personales para la siguiente sesión.

2 Trabajadores para tu Compañía Inicial.

1 Gerente para tu Compañía Inicial.

1 Vendedor para tu Compañía Inicial.

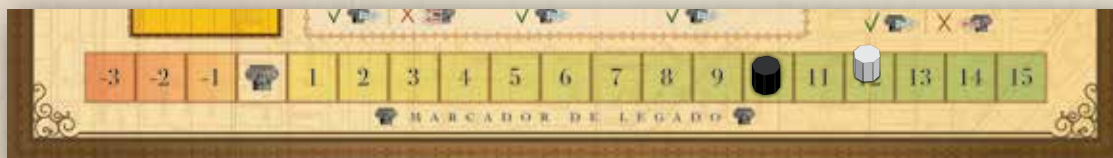
2 recursos adicionales de Haymarket Square para tu Compañía Inicial.

Elige un bonus diferente por cada objetivo que completes después de la sesión #1 y #2

4. Retira los Objetivos en Solitario (y el Rival\*) de la fila actual, voltea la siguiente fila de Objetivos en Solitario (y Rival\*) boca arriba y configura la siguiente sesión en solitario según las reglas de la Campaña.

## FIN DE LA CAMPAÑA

Al final de la tercera sesión, compara la posición de tu marcador de Legado con la de tus Rivalés. Ganas la campaña si tu marcador está en una posición superior a la de tus Rivalés.



\*Aplicable si juegas con el Módulo de Rivalés.



**Ejemplo:** Es el final de la segunda sesión. Después de calcular todo el dinero que has ganado, terminas con 4.050 \$ en tus Fondos Personales, lo justo para ganar 1 punto de Legado (necesitabas al menos 4.000 \$ para ello) **1**.

A continuación, tras revisar tus Objetivos en Solitario has logrado cumplir el segundo y el tercero. Esto te otorga 2 puntos de Legado **2**, pero... no has conseguido cumplir el primer Objetivo en Solitario, lo que te hace perder 2 puntos de Legado **3**. Esto significa que no obtienes ningún punto de Legado por los Objetivos en Solitario.

Después, avanzas el marcador de Legado de los Rivales 3 posiciones, según lo indicado en la segunda fila **4**.

Como has cumplido 2 Objetivos en Solitario, puedes elegir 2 bonificaciones de final de sesión. Decides coger 1 Vendedor y 2 Trabajadores para tu nueva Compañía Inicial **5**.

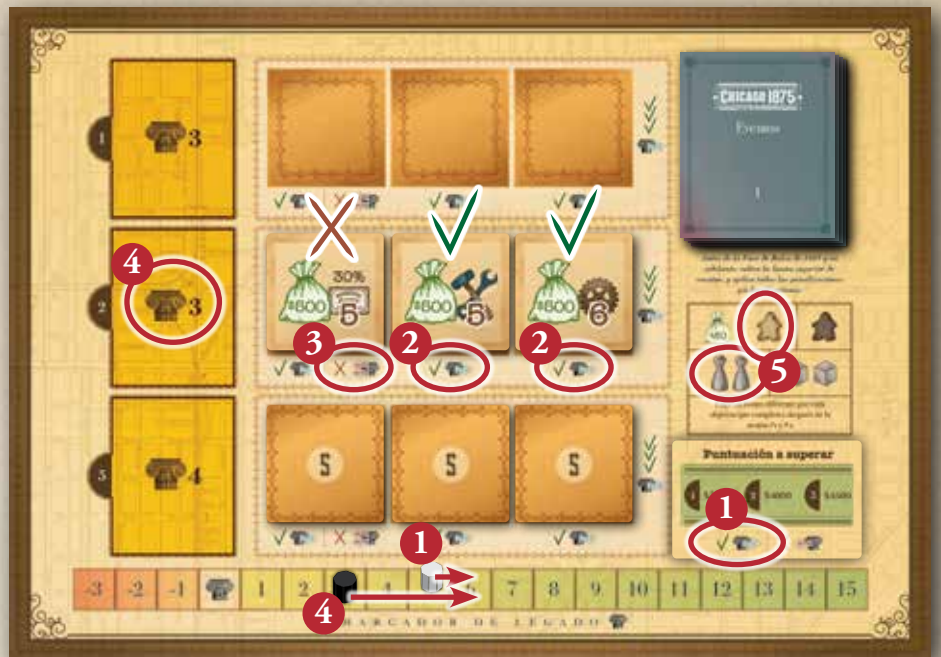
Finalmente, mientras te preparas para la siguiente sesión, retiras los 3 Objetivos en Solitario de la segunda fila **6** y volteas la siguiente fila de Objetivos en Solitario boca arriba **7**.

La tercera y última sesión ya está lista para jugar. Estás empatado con tus Rivales en el Marcador de Legado y sabes que ellos sumarán 4 Puntos de Legado al final de la tercera sesión. Esto significa que, para ganar la Campaña, deberás cumplir TODOS los Objetivos en Solitario y terminar con 4.500 \$ o más en tus Fondos Personales. Si lo logras, ¡ganarás 5 Puntos de Legado y vencerás a tus Rivales!

Al final de la tercera sesión, lamentablemente no has conseguido terminar la partida con suficiente dinero para avanzar en el Marcador de Legado: terminas con 4.350 \$, pese a que necesitabas 4.500 \$ para ganar 1 punto de Legado. Mueves tu marcador de Legado 1 posición hacia atrás en el Marcador de Legado **8**.

Aun así, has logrado cumplir todos tus Objetivos en Solitario, por lo que avanzas 4 posición en el Marcador de Legado **9**.

Tus Rivales ahora avanzan 4 pasos en el Marcador de Legado **10**, superándote justo al final. ¡Maldita sea! Esto solo significa que tienes más motivos para perfeccionar tu estrategia e intentarlo de nuevo.









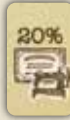








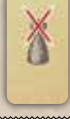

# APÉNDICE

**Regla general:** Siempre que una loseta o efecto te indique que debes elegir "el mayor", "el más barato" o "el menor" de algo, y haya múltiples Compañías o elementos del juego que cumplan el criterio, tú decides qué Compañía o elemento se ve afectado por el efecto de la loseta.

## RIVALES

Henry Parsons Crowell	
	<b>Fin de la partida:</b> Debes donar el 20 % de tus Fondos Personales al Fondo Crowell <b>antes</b> de resolver los Objetivos en Solitario.
	<b>Fase de Bolsa:</b> Crowell compra el Certificado Preferente (20%) de cada Compañía que poseas.
	<b>Fase de Construcción:</b> No ocurre nada.
	<b>Fase de Gestión:</b> Coloca un Socio neutral en la loseta de Edificio más barata del tablero.
	<b>Fase de Operaciones:</b> Todas las Mercancías de Alimentos y Lácteos que vendas se venden con un valor de +10 \$.

Nathaniel Kellogg Fairbank	
	<b>Efecto permanente:</b> La casilla de 10 \$ de la Cadena de Suministro no está disponible (o ambas columnas de 10 \$ si juegas con la Cadena de Suministro Avanzada). Coloca la loseta de Bloqueo sobre la casilla correspondiente.
	<b>Fase de Bolsa:</b> Fairbank compra el Certificado Preferente (20%) de cada Compañía de Productos Textiles que poseas.
	<b>Fase de Construcción:</b> Debes pagar 20 \$ al banco.
	<b>Fase de Gestión:</b> Coloca un Socio neutral en la loseta de Edificio más barata y en la más cara del tablero.
	<b>Fase de Operaciones:</b> Retira un recurso de cada tipo de la Cadena de Suministro, siempre seleccionando la opción más barata.

Marshall Field	
	<b>Efecto permanente:</b> El evento "¡Huelga!" no ocurre.
	<b>Fase de Bolsa:</b> Field compra un Certificado Común (10%) de cada Compañía que poseas, con un límite del 30 % por Compañía.
	<b>Fase de Construcción:</b> Juegas sin una fila de Edificios neutrales. Aun así, robas 2 Edificios y eliges 1, añadiendo Trabajadores al Mercado Laboral según lo indicado, pero luego descartas ambos.
	<b>Fase de Gestión:</b> Retira 1 Trabajador del Mercado Laboral.
	<b>Fase de Operaciones:</b> Si vendes 5 o más Mercancías de Productos Textiles dentro de una Década, ganas un bonus de 50 \$.

Oscar Ferdinand Mayer	
	<b>Efecto permanente:</b> El aumento del valor de las acciones está limitado a +2, incluso si una venta normalmente otorgaría un +3.
	<b>Fase de Bolsa:</b> Aumenta el marcador de Valor de Acciones de tu Compañía de Industria Cárnica con menor valor 1 posición.
	<b>Fase de Construcción:</b> Juegas sin una fila de Edificios neutrales. Aun así, robas 2 Edificios y eliges 1, añadiendo Trabajadores al Mercado Laboral según lo indicado, pero luego descartas ambos.
	<b>Fase de Gestión:</b> Retira 2 Trabajadores del Mercado Laboral.
	<b>Fase de Operaciones:</b> Retira los 3 cubos de Ganado (rosas) más baratos de la Cadena de Suministro.



### Adolphus Williamson Green



**Efecto permanente:** El espacio de 40 \$ para Activos de Capital no está disponible. Coloca la loseta de Bloqueo sobre la casilla correspondiente.



**Fase de Bolsa:** Green compra un Certificado Común (10%) de cada Compañía que poseas, con un límite del 10 % por Compañía.



**Fase de Construcción:** Los Edificios neutrales siempre se "fusionan"; solo el Edificio colocado más recientemente está disponible.



**Fase de Gestión:** Todos los Trabajadores cuestan 10 \$ adicionales respecto a su precio habitual.



**Fase de Operaciones:** Aumenta el marcador de Valor de Acciones de tu Compañía de Alimentos y Lácteos con menor valor 1 posición.

### George Pullman



**Efecto permanente:** Todos los Activos de Capital tienen un descuento base de 20 \$.



**Fase de Bolsa:** Aumenta 1 posición el marcador de Valor de Acciones más bajo que poseas.



**Fase de Construcción:** Solo la mitad (redondeada hacia arriba) de los Trabajadores disponibles entra en el Mercado Laboral.



**Fase de Gestión:** Solo recibes la mitad (redondeada hacia arriba) del coste por el uso de cada uno de tus Edificios.



**Fase de Operaciones:** Retira los 2 recursos más baratos de la Cadena de Suministro.

### Gustavus Franklin Swift



**Efecto permanente:** Todas las Compañías de Industria Cárnica producen +1 Mercancía por cada Fábrica activa.



**Fase de Bolsa:** Reduce tu marcador de Valor de Acciones más alto 1 posición.



**Fase de Construcción:** No ocurre nada.

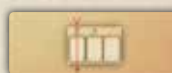


**Fase de Gestión:** Se elimina el Activo de Capital más barato, luego se repone siguiendo el procedimiento habitual.



**Fase de Operaciones:** Coloca 3 Mercancías en las losetas de Demanda de Industria Cárnica. Comienza a colocarlas en la loseta vacía más a la izquierda.

### Aaron Montgomery Ward



**Después de la Preparación:** Retira todas las losetas de Demanda de la columna más a la izquierda y devuélvelas a la caja. Durante el resto de la partida, la columna de bonus de 50 \$ no está disponible contra este Rival.



**Fase de Bolsa:** Reduce tu marcador de Valor de Acciones más alto 1 posición.



**Fase de Construcción:** Crea 2 filas de Edificios neutrales en el tablero durante la preparación. En cada Fase de Construcción, coloca 1 Edificio en cada fila, pero solo la fila superior de Edificios neutrales añade Trabajadores al Mercado Laboral.





**Fase de Gestión:** Coloca un Socio neutral en la loseta de Edificio más cara del tablero.



**Fase de Operaciones:** Todas las Compañías pagan 10 \$ al banco antes de que comience la Fase de Operaciones (si pueden hacerlo).

# EVENTOS

	<b>¡Bonus!</b> Añade 20 \$ a tus Fondos Personales.		<b>¡Avería!</b> Retira 1 pieza de Automatización de tu Compañía con más fuerza de Automatización.
	<b>¡Crisis!</b> Reduce tu marcador de Valor de Acciones más alto 1 posición.		<b>¡Marketing!</b> Aumenta tu marcador de Valor de Acciones más alto 1 posición.
	<b>¡Deuda!</b> Entrega el 10 % o 20 % de las acciones de tu Compañía de mayor valor al banco. Retira los Certificados de Acciones de la Tesorería de la Compañía. La Compañía <b>no recibe dinero por esta venta</b> : las acciones se venden por 0 \$.		<b>¡Renovación!</b> Restablece Haymarket Square para que contenga 2 unidades de cada recurso, igual que en la preparación inicial.
			<b>¡Huelga!</b> Retira 1 Trabajador de tu Compañía con la mayor cantidad de Trabajadores.
	<b>¡Mano de Obra!</b> Durante esta Década, todos los Trabajadores cuestan 30 \$.		<b>¡Adquisición!</b> Retira 1 Activo de Capital de tu Compañía de mayor valor.

# OBJETIVOS EN SOLITARIO

	Ganas 500 \$ si terminas la partida con al menos 4 Gerentes en tus Compañías.		Ganas 500 \$ si terminas la partida con al menos 800 \$ en tus Fondos Personales.
	Ganas 500 \$ si terminas la partida con al menos 4 Vendedores en tus Compañías.		Ganas 500 \$ si terminas la partida con los 6 Socios desbloqueados.
	Ganas 500 \$ si has comprado al menos 5 Activos de Capital (incluidos los que hayan sido descartados).		Ganas 500 \$ si, al final de la partida, al menos 9 losetas de Demanda están completamente llenas de Mercancías.
	Ganas 500 \$ si terminas la partida con al menos 10 Trabajadores contratados en tus Compañías.		Ganas 500 \$ si terminas la partida con al menos un 30 % de propiedad en 5 Compañías.
	Ganas 500 \$ si terminas la partida con al menos 6 piezas de Automatización colocadas.		Ganas 500 \$ si terminas la partida con al menos 1 Compañía con un valor de acciones de 320 \$ o más.
	Ganas 500 \$ si al menos una de tus Compañías tiene 16 o más puntos de Prestigio al final de la partida.		<b>Solo con el Módulo de Inversores:</b> Ganas 500 \$ si terminas la partida con al menos un 40 % de propiedad en 3 de tus propias Compañías y al menos un 20 % de propiedad en todas las Compañías de Inversores.