CUADERNO DEL MODERADOR

MAD CITY

Lee en voz alta, tira los dados y cuenta la crónica. Este cuaderno guía la mesa paso a paso en las primeras partidas.

ANTES DE EMPEZAR

- [ ] Tablero al centro. Con 3 jugadores, cubre los distritos 4, 8 y 12 con Toque de queda.
- [ ] Cada jugador: Hoja de Gabinete, 5 Policías, 4 Ladrones, 3 Espías, 8 marcadores de control.
- [ ] Recursos iniciales en cada Hoja: 3 Dinero, 2 Influencia, 2 Datos, 2 Fuerza. Escándalo en 0.
- [ ] Baraja los Expedientes y déjalos boca abajo.
- [ ] Reparte 2 Operaciones secretas a cada jugador. Cada uno conserva 1 en secreto.
- [ ] Sortea al primer jugador. En orden, cada uno coloca gratis 1 Policía en un distrito vacío.
- [ ] En orden inverso, cada uno coloca gratis un segundo Policía en otro distrito vacío.
- [ ] Cada jugador pone su marcador de control en sus 2 distritos y su marcador de Poder en 2.
- [ ] Marcador de Ronda en 1. Di en voz alta la meta y el número de rondas.

JUGADORES	DISTRITOS ABIERTOS	RONDAS	META DE PODER	DURACIÓN ESTIMADA
3	9 (cierra 4, 8 y 12)	8	9	103 min
4	12	7	9	112 min
5	12	6	8	108 min
6	12	5	7	112 min

GUION DE CADA RONDA

1. **Crónica.** «Abre el noticiero.» Tira 2 dados uno tras otro y lee el titular de la tabla. Aplica el efecto. Después: «¿Quién va solo en cabeza?» Ese jugador recibe +1 Escándalo.
2. **Ingresos.** Todos: 1 Dinero. Luego, distrito por distrito del 1 al 12: su controlador cobra 1 recurso (más 1 por Fachada o Antena) y quien tenga mayoría de Ladrones en distrito ajeno cobra 1 Dinero. Salta los distritos con Disturbio. El último en Poder recibe 3 recursos a su elección (2 cada uno si empatan).
3. **Operaciones.** Anuncia el orden: de menor a mayor Poder. Tres vueltas, 1 acción por jugador. Usa las tablas de este cuaderno para resolver cada tirada y lee la situación que corresponda al dado.
4. **Cierre.** Retira Disturbios donde el controlador tenga 2 o más Policías. Pregunta: «¿Alguien llegó a la meta?» Si no, avanza la Ronda.

CRÓNICAS DEL NOTICIERO · DADOS 1 A 3

Primer dado, sección. Segundo dado, noticia. Lee el titular y la nota en voz alta; después aplica el efecto. Distrito al azar: tira 2 dados uno tras otro. El primero da un número del 1 al 6. Si el segundo es 4, 5 o 6, súmale 6. Si el distrito está cerrado, usa el distrito abierto de número anterior.

PRIMER DADO 1 · MEDIOS		
1-1	**Exclusiva en horario estelar.** *El noticiero de las nueve abre con un nombre propio.*	El jugador con más Escándalo recibe +1 Escándalo. En empate, todos los empatados.
1-2	**Rueda de prensa.** *Micrófonos abiertos, respuestas ensayadas.*	Cada jugador puede pagar 1 Influencia para retirar 1 Escándalo propio.
1-3	**Apagón informativo.** *Las pantallas muestran barras de colores toda la noche.*	Esta ronda nadie puede hacer Campaña ni Exponer.
1-4	**Documental premiado.** *Dos horas de archivo y una ovación de pie.*	Quien controle más Antenas gana 2 Influencia (empate: 1 cada uno). Si nadie tiene Antenas, el último en Poder gana 1 Influencia.
1-5	**Entrevista incómoda.** *La pregunta que nadie había preparado.*	El líder en Poder pierde 2 Influencia (o las que tenga). En empate, todos los líderes.
1-6	**Edición especial.** *Los quioscos se vacían antes del mediodía.*	Todos los jugadores ganan 1 Influencia.
PRIMER DADO 2 · REDES		
2-1	**Video viral.** *Doce segundos grabados con un teléfono.*	El jugador con menos Poder elige a un rival: ese rival recibe +1 Escándalo.
2-2	**Granja de bots.** *Diez mil cuentas nuevas opinan lo mismo.*	El jugador con más Datos pierde 2 Datos. En empate, todos los empatados.
2-3	**Linchamiento digital.** *La red eligió culpable antes que el juez.*	Cada jugador con 3 o más Escándalo pierde 1 recurso a su elección.
2-4	**Cadena de mensajes.** *«Reenvíalo antes de que lo borren».*	Coloca 1 Disturbio en un distrito al azar.
2-5	**Influencer de moda.** *Tres millones de seguidores y un nuevo patrocinador.*	El jugador con menos Poder gana 2 Influencia. En empate, 1 cada uno.
2-6	**Todo el mundo conectado.** *Fibra óptica hasta la última azotea.*	Todos los jugadores ganan 1 Datos.
PRIMER DADO 3 · CONSPIRACIONES		
3-1	**Papeles filtrados.** *Un sobre sin remitente llega a seis redacciones.*	El líder en Poder muestra su Operación secreta a todos. En empate, todos los líderes.
3-2	**Teoría del complot.** *Hoy cualquier rumor encuentra quien lo crea.*	Esta ronda, todas las tiradas de Exponer tienen +1.
3-3	**Reunión a puerta cerrada.** *Coches oficiales sin placas frente a un restaurante.*	Empezando por el último en Poder, cada jugador puede comprar 1 Expediente por 1 Datos.
3-4	**Agente doble.** *Alguien cobra dos sueldos este mes.*	El jugador con menos Poder puede mover 1 agente rival a un distrito adyacente.
3-5	**Desaparece el testigo.** *La silla del estrado amaneció vacía.*	Cada jugador retira 1 Escándalo propio.
3-6	**Nadie vio nada.** *Cuarenta vecinos, ninguna declaración.*	Esta ronda, los Golpes no generan Escándalo.

CRÓNICAS DEL NOTICIERO · DADOS 4 A 6

«Líder» es quien más Poder tiene; «último», quien menos.

PRIMER DADO 4 · LA CALLE		
4-1	**Marcha multitudinaria.** *Las avenidas se llenan desde temprano.*	Coloca 1 Disturbio en un distrito al azar.
4-2	**Barricadas.** *Neumáticos, vallas y un megáfono.*	Coloca 1 Disturbio en el distrito con más Policías en total. En empate, el de número menor.
4-3	**Huelga general.** *Persianas abajo en toda la zona bancaria.*	Los distritos Financieros no producen en los Ingresos de esta ronda.
4-4	**Noche de saqueos.** *Los escaparates no llegaron al amanecer.*	En cada distrito con Disturbio, su controlador pierde 1 recurso a su elección.
4-5	**La calle se cansa.** *Llueve, y la plaza se vacía sola.*	Retira todos los Disturbios del tablero.
4-6	**Estado de excepción.** *El decreto se publicó a medianoche.*	Esta ronda, los Operativos no generan Escándalo.
PRIMER DADO 5 · BANDAS		
5-1	**Guerra de bandas.** *Tres barrios, una sola esquina.*	En cada distrito con Ladrones de dos o más jugadores, cada uno tira 1 dado: quien saque menos devuelve 1 Ladrón a su reserva (empate: nadie).
5-2	**Cargamento perdido.** *Un contenedor sin dueño aparece abierto en el muelle.*	Todos los jugadores ganan 1 Fuerza.
5-3	**Soplón.** *Alguien habló a cambio de un pasaporte.*	Esta ronda, todas las tiradas de Redada tienen +1.
5-4	**El golpe del siglo.** *Los planos de la bóveda circulan por la ciudad.*	Esta ronda, un Golpe exitoso roba 3 recursos en lugar de 2.
5-5	**Ajuste de cuentas.** *La prensa ya le puso apodo al capo.*	El jugador con más Ladrones en el tablero recibe +1 Escándalo. En empate, todos los empatados.
5-6	**Mercado negro abierto.** *Hoy todo tiene precio, y es barato.*	Esta ronda, el Mercado negro cambia 1 recurso por 1 (hasta 2 cambios por acción).
PRIMER DADO 6 · ESTADO		
6-1	**Auditoría.** *Tres inspectores y una calculadora.*	El jugador con más Dinero pierde 2 Dinero. En empate, todos los empatados.
6-2	**Año electoral.** *Besos a bebés y promesas con fecha.*	Cada jugador con 0 Escándalo gana 1 recurso a su elección.
6-3	**Reforma policial.** *Uniformes nuevos, mandos de siempre.*	Cada jugador puede desplegar gratis 1 Policía de su reserva en un distrito que controle.
6-4	**Comisión de la verdad.** *Sesiones públicas, transmitidas en directo.*	Cada jugador con 4 o más Escándalo recibe 1 Deshonra y retira 2 Escándalo.
6-5	**Amnistía.** *Las puertas se abren a las seis de la mañana.*	Todos los prisioneros vuelven a la reserva de sus dueños. Cada carcelero gana 1 Dinero por prisionero liberado.
6-6	**Calma chicha.** *Ni una sirena en toda la noche.*	No pasa nada. El jugador con menos Poder gana 1 recurso a su elección (empate: todos los empatados).

SITUACIONES SEGÚN EL DADO

Resuelve la operación con su regla. Después busca la columna del dado natural y del resultado, y lee la situación a la mesa.

DADO 1	FALLO · DADO 2-3	FALLO · DADO 4-6	ÉXITO · DADO 2-3	ÉXITO · DADO 4-5	ÉXITO · DADO 6
OPERATIVO					
Cómo se resuelve. Atacante: dado + Policías + Fuerza (máx. 2). Defensor: dado + Policías + Fuerza + 1 si controla una Comisaría ahí. Empate: defensor. Pierde 1 Policía quien pierda. Atacante: +1 Escándalo si no hay Disturbio.					
Tus patrullas se pierden en un callejón sin salida. Se retiran sin gloria.	El rival conocía la hora exacta. Tus agentes encuentran las calles cerradas.	Empujones, escudos y un repliegue ordenado. No alcanzó.	Entran por la calle de atrás. El cuartel rival cede terreno a regañadientes.	Despliegue de manual: cordón, avance y relevo. La manzana cambia de mando.	Ni un disparo. El comisario rival entrega las llaves en persona.
GOLPE					
Cómo se resuelve. Dado + Ladrones contra Seguridad = 3 + Policías del controlador (+1 Comisaría). Éxito: roba 2 recursos y +1 Escándalo (0 si la víctima es el líder y tiene más Poder). Fallo: el Ladrón vuelve a la reserva. 1 natural: preso y +1 Escándalo.					
Alarma silenciosa. Tu ladrón sale esposado frente a las cámaras.	El vigilante no estaba dormido. Hay que soltar el botín y correr.	La caja era más gruesa de lo previsto. Amanece y toca retirarse.	Entran por la ventilación y salen por la puerta. Faltará algo en el inventario.	Cuatro minutos, cero testigos. El botín ya viaja en una furgoneta de reparto.	Robaron hasta la cámara que debía grabarlos. Golpe de antología.
REDADA					
Cómo se resuelve. Dado + Policías. 6+: 1 preso. 9+: 2 presos. Cada Ladrón preso da +1 Escándalo a su dueño.					
Dirección equivocada. Derriban la puerta de una panadería.	Alguien avisó. El piso franco está vacío y el café, todavía caliente.	Persecución por las azoteas. Los sospechosos saltan mejor que tus agentes.	Un control de rutina y una maleta que no debía estar ahí. Hay detenido.	Operación al amanecer. Caen dormidos y con las manos en la masa.	Cae la red completa: escondite, libretas y contactos.
GUERRA DE BANDAS					
Cómo se resuelve. Dado + Ladrones de cada bando. Empate: defensor. El perdedor devuelve 1 Ladrón a su reserva.					
Tu gente llega tarde a su propia emboscada.	La otra banda conoce mejor el barrio. Retirada por las alcantarillas.	Mucho ruido y ninguna esquina ganada.	Un mensaje pintado en la pared basta. La otra banda entiende.	La esquina cambia de dueño antes de que llegue la primera patrulla.	El capo rival pide tregua y se va del barrio sin mirar atrás.
EXPONER					
Cómo se resuelve. Paga 1 Datos. Dado + Espías (+1 con Búnker propio, −1 en Búnker rival) ≥ 5. Éxito: cada 2 de Escándalo del objetivo = 1 Deshonra; si hubo Deshonra, tomas 1 Portada. 1 natural: Espía preso.					
La fuente era un señuelo. Tu espía es fotografiado al recibir el sobre.	Los documentos resultan fotocopias de un menú. Nada publicable.	El editor exige una segunda fuente y no la hay. La historia se cae.	Una factura, una firma y una fecha. Suficiente para la primera plana.	La grabación es nítida. La portada se escribe sola.	Sale todo: nombres, cuentas y fotografías. Dimisiones en cadena.
DOBLAR					
Cómo se resuelve. Paga 1 Datos y 1 Dinero. Dado + Espías ≥ 6. Éxito: cambia 1 Policía rival por 1 tuyo de la reserva. 1 natural: Espía preso.					
El agente fingió aceptar y te entregó. Tu espía cae en la cita.	Rechaza el sobre y cambia de acera. Lealtad intacta.	Pide el triple. No hay presupuesto para tanto.	Tiene deudas y una hija en el extranjero. Acepta el trato.	Llevaba años esperando la oferta. Mañana patrulla para ti.	Se pasa de bando y trae consigo las claves de la radio.
SABOTEAR					
Cómo se resuelve. Paga 1 Datos. Dado + Espías ≥ 5. Éxito: voltea el edificio; repararlo cuesta una acción y 2 Dinero. 1 natural: Espía preso.					
El guardia nocturno era campeón de lucha. Tu espía no vuelve.	Cambiaron las cerraduras ayer. Imposible entrar.	El dispositivo falla. Solo se funde un foco.	Un cable cortado en el lugar preciso. El edificio amanece a oscuras.	Los servidores se reinician en bucle. Tardarán en repararlo.	Falla todo a la vez y nadie sospecha de nadie. Trabajo impecable.

MARCADOR FINAL

Llena una columna por Gobierno al terminar la última ronda.

CONCEPTO	I	II	III	IV	V	VI
Distritos controlados (1 c/u)						
Edificios sin sabotear (1 c/u)						
Portadas (+1 c/u)						
Deshonras (–1 c/u)						
Escándalo (–1 por cada 2)						
Operación secreta cumplida (+3)						
Señor del bajo mundo (+2 / +1)						
Maestro de espías (+2 / +1)						
Carcelero mayor (+2 / +1)						
PODER TOTAL						

Desempate: menos Escándalo y, después, más Dinero.

PREGUNTAS QUE VAS A OÍR

¿Puedo desplegar donde sea?	Sí, en cualquier distrito abierto. No hace falta adyacencia.
Empatamos en Policías. ¿Quién controla?	Quien ya controlaba. Si nadie controlaba, nadie.
Tomé un distrito con edificio.	El edificio y su punto son tuyos ahora.
¿Puedo negarme a una fianza?	No. 2 Dinero liberan al agente.
Me quedé sin nada.	Recauda 2 Dinero. Si vas último recibes el Fondo de emergencia y juegas primero.
¿El Escándalo me quita puntos ya?	No. Solo si te Exponen, o al final: –1 por cada 2.
¿Cuántos Expedientes juego?	Uno por turno. Los de reacción se juegan cuando lo indica la carta.