EXPEDIENTE CLASIFICADO · PRINT & PLAY

MAD CITY

Policías, ladrones, espías y titulares. Seis Gobiernos en la sombra se disputan una ciudad en crisis.

3–6 JUGADORES ___ **12+** AÑOS ___ **75–120** MIN ___ **2** DADOS DE SEIS CARAS

LA HISTORIA

Ciudad Meridiana lleva un año sin gobierno, y ya todos la llaman Mad City. Seis Gabinetes dicen ser el legítimo. Ninguno puede ganar a la luz: se gana con patrullas en las esquinas, bandas en los callejones, espías en los archivos y titulares en la portada.

Diriges uno de esos Gabinetes. Tu policía da el control de los distritos. Tus ladrones financian la operación y ensucian tu nombre. Tus espías hacen caer a quien se ensució más que tú.

CÓMO SE GANA

Gana quien tenga más **Poder** al terminar la última ronda, o al cierre de la ronda en que alguien alcanza la meta. Nadie queda eliminado: todos juegan hasta el final y el marcador se mueve hasta el último turno.

QUÉ VAS A IMPRIMIR

- Tablero de 12 distritos (1 hoja horizontal)
- 6 Hojas de Gabinete
- 12 Operaciones secretas, 30 Expedientes, 6 ayudas de juego
- 72 agentes, marcadores y fichas comunes

QUÉ PONES TÚ

- 2 dados de seis caras
- Tijeras y, si quieres, cartulina para las fichas

TRES NIVELES

Nivel 1 «Patrulla» enseña el control de distritos en una hora. Nivel 2 «Bajo mundo» añade ladrones, escándalos y crónicas. Nivel 3 es el juego completo. Los tres usan las mismas piezas.

1. CONCEPTOS

RECURSOS

Hay cuatro. Cada tipo de distrito produce uno.

Dinero	Distritos Financieros
Influencia	Distritos de Medios
Datos	Distritos Tecnológicos
Fuerza	Distritos Industriales

Los recursos se llevan en la Hoja de Gabinete y son públicos. El máximo de cada uno es 12.

AGENTES

Policía (5)	1 F + 1 D	Da el control del distrito.
Ladrón (4)	2 D	Roba y cobra piso.
Espía (3)	1 T + 1 I	Expone, dobla y sabotea.

Tus agentes pueden estar en cualquier distrito abierto, junto a los de cualquier rival.

CONTROL

Controlas un distrito cuando tienes ahí **más Policías que cualquier rival**. Pon tu marcador de control. Lo pierdes si un rival te supera o si te quedas sin Policías. En empate, quien ya controlaba conserva el control.

PODER

Distrito controlado	1
Edificio en un distrito que controlas	1
Portada	1
Deshonra	–1

El Poder sube y baja durante la partida. Mueve tu marcador en el tablero cada vez que cambie. Al final se suman las Operaciones secretas y las Condecoraciones (sección 8).

ESCÁNDALO

Los golpes, los operativos sin motivo y las traiciones dejan huella. El Escándalo va de 0 a 6; el exceso se ignora. No resta nada mientras nadie lo pruebe. Un Espía rival puede **Exponerte**: cada 2 de Escándalo se convierten en 1 Deshonra. Al final, cada 2 de Escándalo que conserves restan 1 de Poder.

2. PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero. Con 3 jugadores cubre los distritos 4, 8 y 12 con Toque de queda: no existen en esa partida.
2. Cada jugador toma una Hoja de Gabinete, sus 12 agentes y marcadores, y marca 3 D · 2 I · 2 T · 2 F. El Escándalo empieza en 0.
3. Baraja los Expedientes. Reparte 2 Operaciones secretas a cada jugador: conserva 1 en secreto y devuelve la otra a la caja.
4. Elige al azar un primer jugador. En orden, cada uno despliega gratis 1 Policía en un distrito vacío. Después, en orden inverso, cada uno despliega gratis un segundo Policía en otro distrito vacío. Marca el control y el Poder inicial (2).
5. Pon el marcador de Ronda en 1.

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

3. LA RONDA

Cada ronda tiene cuatro fases. El orden de los jugadores va siempre **de menor a mayor Poder**; los empates los gana quien tenga menos recursos en total y, si persisten, un dado.

1. **Crónica.** El primer jugador tira 2 dados, uno tras otro, y lee el resultado en la tabla de Crónicas (primer dado = decena). Su efecto se aplica de inmediato o dura toda la ronda. Después, **Bajo la lupa**: si un solo jugador tiene más Poder que todos, recibe +1 Escándalo.
2. **Ingresos.** Cada jugador recibe:
   - 1 D de presupuesto.
   - 1 recurso por cada distrito que controla, del tipo del distrito.
   - +1 D por cada Fachada y +1 ! por cada Antena que controla.
   - **Cobro de piso:** 1 D por cada distrito ajeno donde tiene más Ladrones que cualquier rival.
   - **Fondo de emergencia:** el jugador con menos Poder recibe 3 recursos a su elección. Si hay empate en el último lugar, 2 cada uno.

   Un distrito con Disturbio no produce nada: ni recurso, ni edificio, ni cobro de piso.
3. **Operaciones.** Tres vueltas. En cada vuelta, cada jugador hace **1 acción**. En tu turno puedes además, sin gastar acción: negociar, pagar fianzas y jugar 1 Expediente.
4. **Cierre.** Retira el Disturbio de cada distrito cuyo controlador tenga ahí 2 o más Policías. Si alguien alcanzó la meta de Poder, o era la última ronda, la partida termina. Si no, avanza el marcador de Ronda.

4. ACCIONES

ACCIÓN	QUÉ HACES
DESPLEGAR	Paga y coloca hasta 2 agentes de tu reserva en cualquier distrito abierto, juntos o separados.
MOVER	Mueve hasta 3 de tus agentes a un distrito adyacente cada uno (no en diagonal).
CONSTRUIR	Paga un edificio y colócalo en un distrito que controles y no tenga edificio. También sirve para reparar un edificio saboteado por 2 D.
OPERATIVO	Tus Policías atacan a los Policías de un rival en el mismo distrito (sección 5).
GOLPE	Tus Ladrones roban al controlador del distrito (sección 5).
REDADA	Tus Policías detienen Ladrones o Espías de un rival en el distrito (sección 5).
GUERRA DE BANDAS	Tus Ladrones atacan a los Ladrones de un rival en el distrito (sección 5).
ESPIAR	Paga 1 T y usa un Espía para Exponer, Doblar o Sabotear (sección 5).
CAMPAÑA	Paga 2 ! (1 si controlas una Antena) y elige: **Lavar imagen**, retira 2 Escándalo propios; **Difamar**, +1 Escándalo a un rival que ya tenga alguno; **Agitar**, pon un Disturbio donde tengas un agente; **Calmar**, retira un Disturbio de un distrito donde tengas un agente.
CONSPIRAR	Paga 2 T, roba 2 Expedientes, conserva 1 y pon el otro al fondo del mazo. Máximo 3 en la mano.
MERCADO NEGRO	Hasta 2 cambios: entrega 2 recursos iguales y toma 1 de cualquier tipo.
RECAUDAR	Gana 2 D. Siempre disponible.

EDIFICIOS

EDIFICIO	COSTO	EFECTO PARA QUIEN CONTROLA EL DISTRITO
Comisaría	2 F + 1 D	Cuenta como 1 Policía tuyo para el control, los Operativos y la Seguridad.
Antena	2 ! + 1 D	+1 ! en Ingresos. Tus Campañas cuestan 1 !.
Fachada	2 D + 1 T	+1 D en Ingresos.
Búnker	2 T + 1 !	+1 a todas tus tiradas de Espiar. Los Espías rivales tienen –1 en este distrito.

Cada edificio vale 1 de Poder. Un distrito admite un solo edificio. **El edificio se queda en el distrito**: si otro jugador toma el control, el edificio y su punto pasan a él.

5. OPERACIONES CON DADO

Todas usan 1 dado. Los agentes y los recursos pesan más que la tirada: prepara la operación y el dado solo decide los casos parejos.

OPERATIVO — POLICÍAS CONTRA POLICÍAS

Necesitas al menos 1 Policía en el distrito. Elige un rival con Policías ahí. Primero tú y luego el defensor declaran cuánta F gastan (máximo 2 cada uno). Cada uno tira 1 dado y suma sus Policías en el distrito y la Fuerza gastada. La Comisaría suma 1 a quien controla. **Gana el total mayor; el empate es del defensor.** El perdedor devuelve 1 Policía a su reserva. Revisa el control.

Atacar da +1 Escándalo al atacante, salvo que el distrito tenga un Disturbio. **Portada:** si ganas un Operativo como atacante contra un jugador con más Poder que tú, toma 1 Portada (máximo 1 por ronda).

VENTAJA DEL ATACANTE	–2	–1	0	+1	+2	+3
GANA EL ATACANTE	17 %	28 %	42 %	58 %	72 %	83 %

GOLPE — LADRONES CONTRA EL CONTROLADOR

Necesitas un Ladrón en un distrito que controle un rival. Tira 1 dado y suma tus Ladrones en el distrito. Tienes éxito si igualas o superas la **Seguridad: 3 + Policías del controlador** en el distrito (la Comisaría cuenta). Un 1 natural siempre falla.

Éxito: roba 2 recursos a tu elección al controlador (si no tiene, toma Dinero del banco) y recibe +1 Escándalo. **El pueblo aplaude:** si la víctima es quien más Poder tiene y tiene más que tú, no recibes Escándalo. **Fallo:** ese Ladrón vuelve a tu reserva. **1 natural:** el Ladrón va preso a la Celda del controlador y recibes +1 Escándalo.

SEGURIDAD MENOS TUS LADRONES	2	3	4	5	6
ÉXITO	83 %	67 %	50 %	33 %	17 %

REDADA — POLICÍAS CONTRA LADRONES Y ESPÍAS

Necesitas un Policía en el distrito. Elige un rival con Ladrones o Espías ahí. Tira 1 dado y suma tus Policías en el distrito. Con **6 o más** capturas 1 agente a tu elección; con **9 o más**, 2. Los presos van a tu Celda. Por cada Ladrón capturado, su dueño recibe +1 Escándalo.

TUS POLICÍAS	1	2	3	4
AL MENOS 1 PRESO	33 %	50 %	67 %	83 %

GUERRA DE BANDAS — LADRONES CONTRA LADRONES

Como un Operativo, con Ladrones y sin Fuerza: dado + Ladrones de cada uno. El perdedor devuelve 1 Ladrón a su reserva. No da Escándalo.

ESPIAR 1 T POR OPERACIÓN

Necesitas un Espía en el distrito. El objetivo es un rival que tenga ahí cualquier agente o el control. Tira 1 dado y suma tus Espías en el distrito. **Un 1 natural siempre falla y tu Espía va preso a la Celda del objetivo.**

OPERACIÓN	NECESITAS	SI TIENES ÉXITO
Exponer	5+	El objetivo convierte cada 2 de Escándalo en 1 Deshonra. Si recibió al menos 1 Deshonra, tú tomas 1 Portada.
Doblar	6+ y pagar 1 D más	Cambia 1 Policía del objetivo en el distrito por 1 Policía de tu reserva. El suyo vuelve a su reserva. Revisa el control.
Sabotear	5+	Voltea el edificio del distrito: no da efecto ni Poder hasta que su controlador lo repare (acción Construir, 2 D).

TUS ESPÍAS (SIN BÚNKER)	1	2	3	4
EXPONER O SABOTEAR	50 %	67 %	83 %	83 %
DOBLAR	33 %	50 %	67 %	83 %

6. TRATO, PACTOS Y PRISIONEROS

Negociar es gratis. En tu turno puedes intercambiar recursos con cualquier jugador, prometer acciones, pagar por un favor o vender información. Las promesas no obligan, salvo los Pactos.

Pacto. Dos jugadores se entregan una ficha de Pacto. Hasta el Cierre de la ronda siguiente no pueden hacerse Operativos, Golpes, Redadas ni Espiar entre sí. Quien lo rompe recibe +2 Escándalo y el traicionado roba 1 Expediente.

Prisioneros. Un agente preso no vuelve solo. Su dueño puede pagar una **fianza de 2** D al carcelero en su turno, sin gastar acción, y el carcelero no puede negarse. También valen los canjes y cualquier otro trato.

Disturbios. Un distrito con Disturbio no produce. Los Operativos ahí no dan Escándalo. El controlador lo retira en el Cierre si tiene 2 o más Policías, o cualquiera con una Campaña. Un distrito tiene como máximo 1 Disturbio.

7. NADIE QUEDA FUERA

- Tu reserva y tu Hoja están fuera del tablero: nadie puede quitarte la capacidad de desplegar.
- Recaudar y el presupuesto garantizan Dinero cada ronda.
- El último en Poder juega primero y recibe el Fondo de emergencia.
- El líder está Bajo la lupa, y robarle no ensucia.
- Los edificios cambian de manos con el control: lo que construye el líder puede acabar siendo tuyo.

8. FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina en el Cierre de la ronda en que alguien alcanza la meta, o al terminar la última ronda. Al Poder del tablero suma:

Operación secreta cumplida	+3
Cada 2 de Escándalo que conserves	−1
Señor del bajo mundo: más Ladrones en el tablero	+2
Maestro de espías: más Espías en el tablero	+2
Carcelero mayor: más prisioneros en su Celda	+2

Si hay empate en una Condecoración, cada empatado recibe 1. Con 0 no se recibe nada. Gana quien tenga más Poder. Desempata menos Escándalo y, después, más Dinero.

9. CRÓNICAS

En la fase de Crónica tira 2 dados uno tras otro. El primero es la sección del noticiero y el segundo, la noticia. «Líder» es quien más Poder tiene; «último», quien menos. 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 jugador con más Escándalo recibe +1 Escándalo. En empate, todos los empatados.
1-2	**Rueda de prensa.** Cada jugador puede pagar 1 Influencia para retirar 1 Escándalo propio.
1-3	**Apagón informativo.** Esta ronda nadie puede hacer Campaña ni Exponer.
1-4	**Documental premiado.** 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.** El líder en Poder pierde 2 Influencia (o las que tenga). En empate, todos los líderes.
1-6	**Edición especial.** Todos los jugadores ganan 1 Influencia.
PRIMER DADO 2 · REDES	
2-1	**Video viral.** El jugador con menos Poder elige a un rival: ese rival recibe +1 Escándalo.
2-2	**Granja de bots.** El jugador con más Datos pierde 2 Datos. En empate, todos los empatados.
2-3	**Linchamiento digital.** Cada jugador con 3 o más Escándalo pierde 1 recurso a su elección.
2-4	**Cadena de mensajes.** Coloca 1 Disturbio en un distrito al azar.
2-5	**Influencer de moda.** El jugador con menos Poder gana 2 Influencia. En empate, 1 cada uno.
2-6	**Todo el mundo conectado.** Todos los jugadores ganan 1 Datos.
PRIMER DADO 3 · CONSPIRACIONES	
3-1	**Papeles filtrados.** El líder en Poder muestra su Operación secreta a todos. En empate, todos los líderes.
3-2	**Teoría del complot.** Esta ronda, todas las tiradas de Exponer tienen +1.
3-3	**Reunión a puerta cerrada.** Empezando por el último en Poder, cada jugador puede comprar 1 Expediente por 1 Datos.
3-4	**Agente doble.** El jugador con menos Poder puede mover 1 agente rival a un distrito adyacente.
3-5	**Desaparece el testigo.** Cada jugador retira 1 Escándalo propio.
3-6	**Nadie vio nada.** Esta ronda, los Golpes no generan Escándalo.
PRIMER DADO 4 · LA CALLE	
4-1	**Marcha multitudinaria.** Coloca 1 Disturbio en un distrito al azar.
4-2	**Barricadas.** Coloca 1 Disturbio en el distrito con más Policías en total. En empate, el de número menor.
4-3	**Huelga general.** Los distritos Financieros no producen en los Ingresos de esta ronda.
4-4	**Noche de saqueos.** En cada distrito con Disturbio, su controlador pierde 1 recurso a su elección.
4-5	**La calle se cansa.** Retira todos los Disturbios del tablero.
4-6	**Estado de excepción.** Esta ronda, los Operativos no generan Escándalo.
PRIMER DADO 5 · BANDAS	
5-1	**Guerra de bandas.** 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.** Todos los jugadores ganan 1 Fuerza.
5-3	**Soplón.** Esta ronda, todas las tiradas de Redada tienen +1.
5-4	**El golpe del siglo.** Esta ronda, un Golpe exitoso roba 3 recursos en lugar de 2.
5-5	**Ajuste de cuentas.** El jugador con más Ladrones en el tablero recibe +1 Escándalo. En empate, todos los empatados.
5-6	**Mercado negro abierto.** Esta ronda, el Mercado negro cambia 1 recurso por 1 (hasta 2 cambios por acción).
PRIMER DADO 6 · ESTADO	
6-1	**Auditoría.** El jugador con más Dinero pierde 2 Dinero. En empate, todos los empatados.
6-2	**Año electoral.** Cada jugador con 0 Escándalo gana 1 recurso a su elección.
6-3	**Reforma policial.** Cada jugador puede desplegar gratis 1 Policía de su reserva en un distrito que controle.
6-4	**Comisión de la verdad.** Cada jugador con 4 o más Escándalo recibe 1 Deshonra y retira 2 Escándalo.
6-5	**Amnistía.** Todos los prisioneros vuelven a la reserva de sus dueños. Cada carcelero gana 1 Dinero por prisionero liberado.
6-6	**Calma chicha.** No pasa nada. El jugador con menos Poder gana 1 recurso a su elección (empate: todos los empatados).

10. NIVELES DE APRENDIZAJE

NIVEL 1 · PATRULLA

Solo Policías y edificios. Sin Ladrones, Espías, Escándalo, Crónicas, Expedientes, Operaciones secretas ni Fondo de emergencia.

- Acciones: Desplegar, Mover, Construir (Comisaría, Antena, Fachada), Operativo, Mercado negro, Recaudar.
- El Operativo no da Escándalo ni Portada.
- Ronda: Ingresos, Operaciones, Cierre.
- Rondas: 6 / 5 / 4 / 3 con 3 / 4 / 5 / 6 jugadores. Meta: 10 / 10 / 9 / 8.

NIVEL 2 · BAJO MUNDO

Añade Ladrones, Golpe, Redada, Guerra de bandas, Escándalo, Campaña, Crónicas, Disturbios, Bajo la lupa, Fondo de emergencia, Portadas y la Condecoración «Señor del bajo mundo».

- Sin Espías, Búnker, Expedientes, Operaciones secretas ni Pactos.
- Sin Espías nadie puede Exponer: el Escándalo solo resta al final.
- Ignora las Crónicas 3–1, 3–2 y 3–3.
- Rondas y metas del juego completo.

NIVEL 3 · MAD CITY

El reglamento completo.

BALANCE SIMULADO

El simulador incluido jugó 10.000 partidas por número de jugadores en el Nivel 3 y 2.000 en los niveles 1 y 2, con jugadores automáticos de igual habilidad.

JUG.	VICTORIAS POR ASIENTO (%)	RONDAS	TERMINA POR META	DURACIÓN
NIVEL 3				
3	33,0 / 33,3 / 33,8	7,75	8 %	103 min
4	24,6 / 25,2 / 24,4 / 25,8	6,82	7 %	112 min
5	18,7 / 20,3 / 20,4 / 19,9 / 20,7	5,42	21 %	108 min
6	16,4 / 16,4 / 16,1 / 16,4 / 17,4 / 17,4	4,86	8 %	112 min
NIVEL 2				
3	31,6 / 35,3 / 33,0	7,99	0 %	95 min
4	25,8 / 23,3 / 25,4 / 25,5	6,96	2 %	102 min
5	20,1 / 19,9 / 20,8 / 18,9 / 20,4	5,49	18 %	97 min
6	16,8 / 16,4 / 16,2 / 17,1 / 17,2 / 16,4	4,95	3 %	100 min
NIVEL 1				
3	33,7 / 32,5 / 33,8	5,34	26 %	60 min
4	24,6 / 24,9 / 25,9 / 24,8	4,7	21 %	64 min
5	20,8 / 20,8 / 19,9 / 19,4 / 19,2	4,0	0 %	64 min
6	16,8 / 16,6 / 16,4 / 17,1 / 15,5 / 17,7	3,0	0 %	57 min

Remontada (Nivel 3). El ganador no iba primero a mitad de partida en 40 / 39 / 45 / 43 % de las partidas con 3 / 4 / 5 / 6 jugadores. Quien iba último en solitario a mitad de partida ganó 22,4 / 16,1 / 6,9 / 9,8 %.

No simulado: intercambios y Pactos entre jugadores, Expedientes, Difamar, Agitar, Mover, y el texto exacto de las 36 Crónicas (se modelaron como sucesos genéricos de fuerza parecida). La duración es una estimación de 1 minuto por acción, no una medición en mesa.

MAD CITY

CIUDAD MERIDIANA · MAPA OPERATIVO

Control: más Policías que cualquier rival. El empate lo conserva quien ya controlaba.

RONDA

1	2	3	4	5	6	7	8

1 LA BOLSA — D

PRODUCE 1 DINERO

POLICÍAS · CONTROL

EDIFICIO

LADRONES

ESPÍAS

CONTROL

DISTURBIO

2 BARRIO DE PRENSA — I

PRODUCE 1 INFLUENCIA

POLICÍAS · CONTROL

EDIFICIO

LADRONES

ESPÍAS

CONTROL

DISTURBIO

3 CIUDAD UNIVERSITARIA — T

PRODUCE 1 DATOS

POLICÍAS · CONTROL

EDIFICIO

LADRONES

ESPÍAS

CONTROL

DISTURBIO

4 PUERTO VIEJO — F

PRODUCE 1 FUERZA

POLICÍAS · CONTROL

EDIFICIO

LADRONES

ESPÍAS

CONTROL

DISTURBIO

CERRADO CON 3 JUGADORES

5 PARQUE DE SERVIDORES — T

PRODUCE 1 DATOS

POLICÍAS · CONTROL

EDIFICIO

LADRONES

ESPÍAS

CONTROL

DISTURBIO

6 LOS TALLERES — F

PRODUCE 1 FUERZA

POLICÍAS · CONTROL

EDIFICIO

LADRONES

ESPÍAS

CONTROL

DISTURBIO

7 MERCADO CENTRAL — D

PRODUCE 1 DINERO

POLICÍAS · CONTROL

EDIFICIO

LADRONES

ESPÍAS

CONTROL

DISTURBIO

8 TORRE DE ANTENAS — I

PRODUCE 1 INFLUENCIA

POLICÍAS · CONTROL

EDIFICIO

LADRONES

ESPÍAS

CONTROL

DISTURBIO

CERRADO CON 3 JUGADORES

9 PLAZA DE LAS VOCES — I

PRODUCE 1 INFLUENCIA

POLICÍAS · CONTROL

EDIFICIO

LADRONES

ESPÍAS

CONTROL

DISTURBIO

10 ZONA FRANCA — D

PRODUCE 1 DINERO

POLICÍAS · CONTROL

EDIFICIO

LADRONES

ESPÍAS

CONTROL

DISTURBIO

11 LAS BODEGAS — F

PRODUCE 1 FUERZA

POLICÍAS · CONTROL

EDIFICIO

LADRONES

ESPÍAS

CONTROL

DISTURBIO

12 ARCHIVO NACIONAL — T

PRODUCE 1 DATOS

POLICÍAS · CONTROL

EDIFICIO

LADRONES

ESPÍAS

CONTROL

DISTURBIO

CERRADO CON 3 JUGADORES

PODER

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Meta (casillas oscuras): 3 jug.: 9 en 8 rondas · 4 jug.: 9 en 7 rondas · 5 jug.: 8 en 6 rondas · 6 jug.: 7 en 5 rondas. Distrito al azar: primer dado = número; si el segundo es 4–6, suma 6.

I LA CANCILLERÍA

HOJA DE GABINETE

RESERVA



CELDA (PRISIONEROS RIVALES)

Fianza: 2 Dinero por agente. No puedes negarte.

PORTADAS Y DESHONRAS

RECURSOS

DINERO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
INFLUENCIA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
DATOS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FUERZA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ESCÁNDALO	0	1	2	3	4	5	6	Cada 2 al final: −1 Poder					

Policía	1 F +1 D	Comisaría	2 F +1 D
Ladrón	2 D	Antena	2 I +1 D
Espía	1 T +1 I	Fachada	2 D +1 T
Expediente	2 T	Búnker	2 T +1 I

II EL DIRECTORIO

HOJA DE GABINETE

RESERVA



CELDA (PRISIONEROS RIVALES)

Fianza: 2 Dinero por agente. No puedes negarte.

PORTADAS Y DESHONRAS

RECURSOS

DINERO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
INFLUENCIA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
DATOS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FUERZA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ESCÁNDALO	0	1	2	3	4	5	6	Cada 2 al final: −1 Poder					

Policía	1 F +1 D	Comisaría	2 F +1 D
Ladrón	2 D	Antena	2 I +1 D
Espía	1 T +1 I	Fachada	2 D +1 T
Expediente	2 T	Búnker	2 T +1 I

III LA REGENCIA

HOJA DE GABINETE

RESERVA



CELDA (PRISIONEROS RIVALES)

Fianza: 2 Dinero por agente. No puedes negarte.

PORTADAS Y DESHONRAS

RECURSOS

DINERO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
INFLUENCIA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
DATOS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FUERZA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ESCÁNDALO	0	1	2	3	4	5	6	Cada 2 al final: −1 Poder					

Policía	1 F +1 D	Comisaría	2 F +1 D
Ladrón	2 D	Antena	2 I +1 D
Espía	1 T +1 I	Fachada	2 D +1 T
Expediente	2 T	Búnker	2 T +1 I

IV EL CONSORCIO

HOJA DE GABINETE

RESERVA



CELDA (PRISIONEROS RIVALES)

Fianza: 2 Dinero por agente. No puedes negarte.

PORTADAS Y DESHONRAS

RECURSOS

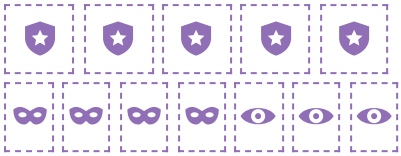
DINERO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
INFLUENCIA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
DATOS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FUERZA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ESCÁNDALO	0	1	2	3	4	5	6	Cada 2 al final: −1 Poder					

Policía	1 F +1 D	Comisaría	2 F +1 D
Ladrón	2 D	Antena	2 I +1 D
Espía	1 T +1 I	Fachada	2 D +1 T
Expediente	2 T	Búnker	2 T +1 I

V LA JUNTA

HOJA DE GABINETE

RESERVA



CELDA (PRISIONEROS RIVALES)

Fianza: 2 Dinero por agente. No puedes negarte.

PORTADAS Y DESHONRAS

RECURSOS

DINERO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
INFLUENCIA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
DATOS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FUERZA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ESCÁNDALO	0	1	2	3	4	5	6	Cada 2 al final: −1 Poder					

Policía	1 F +1 D	Comisaría	2 F +1 D
Ladrón	2 D	Antena	2 I +1 D
Espía	1 T +1 I	Fachada	2 D +1 T
Expediente	2 T	Búnker	2 T +1 I

VI EL PROTECTORADO

HOJA DE GABINETE

RESERVA



CELDA (PRISIONEROS RIVALES)

Fianza: 2 Dinero por agente. No puedes negarte.

PORTADAS Y DESHONRAS

RECURSOS

DINERO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
INFLUENCIA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
DATOS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FUERZA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ESCÁNDALO	0	1	2	3	4	5	6	Cada 2 al final: −1 Poder					

Policía	1 F +1 D	Comisaría	2 F +1 D
Ladrón	2 D	Antena	2 I +1 D
Espía	1 T +1 I	Fachada	2 D +1 T
Expediente	2 T	Búnker	2 T +1 I

3 DE PODER AL FINAL

ESTADO POLICIAL

OPERACIÓN SECRETA

Controlas 2 o más Comisarías.

3 DE PODER AL FINAL

IMPERIO MEDIÁTICO

OPERACIÓN SECRETA

Controlas 2 o más Antenas.

3 DE PODER AL FINAL

PARAÍSO FISCAL

OPERACIÓN SECRETA

Terminas con 10 o más Dinero.

3 DE PODER AL FINAL

MANOS LIMPIAS

OPERACIÓN SECRETA

Terminas con 0 Escándalo y 0 Deshonras.

3 DE PODER AL FINAL

REY DEL HAMPA

OPERACIÓN SECRETA

Tienes mayoría única de Ladrones en 3 o más distritos.

3 DE PODER AL FINAL

RED DE ESCUCHA

OPERACIÓN SECRETA

Tienes Espías en 3 o más distritos distintos.

3 DE PODER AL FINAL

EL CORREDOR

OPERACIÓN SECRETA

Controlas 3 distritos seguidos en línea recta (fila o columna).

3 DE PODER AL FINAL

MONOPOLIO

OPERACIÓN SECRETA

Controlas 2 distritos del mismo tipo y ambos tienen edificio.

3 DE PODER AL FINAL

EL CARCELERO

OPERACIÓN SECRETA

Tienes 2 o más prisioneros en tu Celda.

3 DE PODER AL FINAL

CUARTO PODER

OPERACIÓN SECRETA

Tienes 2 o más Portadas.

3 DE PODER AL FINAL

LOS PILARES

OPERACIÓN SECRETA

Controlas distritos de 3 tipos distintos.

3 DE PODER AL FINAL

EL ARQUITECTO

OPERACIÓN SECRETA

Controlas 3 edificios de tipos distintos, sin sabotear.

EXPEDIENTE

COARTADA PERFECTA

CUANDO RECIBAS ESCÁNDALO

Ignora todo el Escándalo que ibas a recibir en este momento.

EXPEDIENTE

COARTADA PERFECTA

CUANDO RECIBAS ESCÁNDALO

Ignora todo el Escándalo que ibas a recibir en este momento.

EXPEDIENTE

PLANO DE LA BÓVEDA

ANTES DE TIRAR UN GOLPE

+2 a tu tirada de Golpe.

EXPEDIENTE

PLANO DE LA BÓVEDA

ANTES DE TIRAR UN GOLPE

+2 a tu tirada de Golpe.

EXPEDIENTE

ORDEN JUDICIAL

ANTES DE TIRAR UNA REDADA

+2 a tu tirada de Redada.

EXPEDIENTE

ORDEN JUDICIAL

ANTES DE TIRAR UNA REDADA

+2 a tu tirada de Redada.

EXPEDIENTE

EL TOPO

ANTES DE TIRAR ESPIAR

+2 a tu tirada de Exponer, Doblar o Sabotear.

EXPEDIENTE

EL TOPO

ANTES DE TIRAR ESPIAR

+2 a tu tirada de Exponer, Doblar o Sabotear.

EXPEDIENTE

REFUERZOS

ANTES DE TIRAR UN OPERATIVO

+2 a tu total, ataques o defiendas.

EXPEDIENTE

REFUERZOS

ANTES DE TIRAR UN OPERATIVO

+2 a tu total, ataques o defiendas.

EXPEDIENTE

CORTINA DE HUMO

EN TU TURNO

Retira 2 Escándalo propios.

EXPEDIENTE

CORTINA DE HUMO

EN TU TURNO

Retira 2 Escándalo propios.

EXPEDIENTE

NOTICIA FALSA

EN TU TURNO

Un rival a tu elección recibe +1 Escándalo.

EXPEDIENTE

NOTICIA FALSA

EN TU TURNO

Un rival a tu elección recibe +1 Escándalo.

EXPEDIENTE

HACKEO

EN TU TURNO

Mira la Operación secreta de un rival y róbale 1 Datos.

EXPEDIENTE

HACKEO

EN TU TURNO

Mira la Operación secreta de un rival y róbale 1 Datos.

EXPEDIENTE

TÚNEL

EN TU TURNO

Mueve 1 de tus agentes a cualquier distrito abierto.

EXPEDIENTE

TÚNEL

EN TU TURNO

Mueve 1 de tus agentes a cualquier distrito abierto.

EXPEDIENTE

FUGA

EN TU TURNO

Uno de tus agentes presos vuelve a tu reserva sin pagar fianza.

EXPEDIENTE

FUGA

EN TU TURNO

Uno de tus agentes presos vuelve a tu reserva sin pagar fianza.

EXPEDIENTE

CONVOCATORIA

EN TU TURNO

Coloca o retira 1 Disturbio en cualquier distrito.

EXPEDIENTE

CONVOCATORIA

EN TU TURNO

Coloca o retira 1 Disturbio en cualquier distrito.

EXPEDIENTE

LAVADO DE DINERO

EN TU TURNO

Cambia hasta 3 recursos por otros a tu elección, 1 por 1.

EXPEDIENTE

LAVADO DE DINERO

EN TU TURNO

Cambia hasta 3 recursos por otros a tu elección, 1 por 1.

EXPEDIENTE

CONTRAESPIONAJE

CUANDO TE ESPÍEN

Cancela una operación de Espiar contra ti. Ese Espía vuelve a la reserva de su dueño.

EXPEDIENTE

CONTRAESPIONAJE

CUANDO TE ESPÍEN

Cancela una operación de Espiar contra ti. Ese Espía vuelve a la reserva de su dueño.

EXPEDIENTE

EL PADRINO

EN TU TURNO

Gana 3 Dinero.

EXPEDIENTE

EL PADRINO

EN TU TURNO

Gana 3 Dinero.

EXPEDIENTE

CHIVO EXPIATORIO

CUANDO RECIBAS UNA DESHONRA

En lugar de esa Deshonra, pierde 2 recursos a tu elección.

EXPEDIENTE

CHIVO EXPIATORIO

CUANDO RECIBAS UNA DESHONRA

En lugar de esa Deshonra, pierde 2 recursos a tu elección.

AYUDA DE JUEGO

TU TURNO: 1 ACCIÓN

Desplegar hasta 2 agentes · **Mover** hasta 3 · **Construir** o reparar · **Operativo** · **Golpe** · **Redada** · **Espiar** · **Campaña** · **Conspirar** · **Mercado negro** · **Recaudar**

Operativo: dado + Policías + Fuerza (máx. 2). Empate: defensor.
Golpe: dado + Ladrones ≥ 3 + Policías del controlador.
Redada: dado + Policías ≥ 6 (1 preso), ≥ 9 (2).
Exponer 5+ · **Doblar** 6+ · **Sabotear** 5+: dado + Espías.
Un 1 natural en Golpe o Espiar: agente preso.

AYUDA DE JUEGO

TU TURNO: 1 ACCIÓN

Desplegar hasta 2 agentes · **Mover** hasta 3 · **Construir** o reparar · **Operativo** · **Golpe** · **Redada** · **Espiar** · **Campaña** · **Conspirar** · **Mercado negro** · **Recaudar**

Operativo: dado + Policías + Fuerza (máx. 2). Empate: defensor.
Golpe: dado + Ladrones ≥ 3 + Policías del controlador.
Redada: dado + Policías ≥ 6 (1 preso), ≥ 9 (2).
Exponer 5+ · **Doblar** 6+ · **Sabotear** 5+: dado + Espías.
Un 1 natural en Golpe o Espiar: agente preso.

AYUDA DE JUEGO

TU TURNO: 1 ACCIÓN

Desplegar hasta 2 agentes · **Mover** hasta 3 · **Construir** o reparar · **Operativo** · **Golpe** · **Redada** · **Espiar** · **Campaña** · **Conspirar** · **Mercado negro** · **Recaudar**

Operativo: dado + Policías + Fuerza (máx. 2). Empate: defensor.
Golpe: dado + Ladrones ≥ 3 + Policías del controlador.
Redada: dado + Policías ≥ 6 (1 preso), ≥ 9 (2).
Exponer 5+ · **Doblar** 6+ · **Sabotear** 5+: dado + Espías.
Un 1 natural en Golpe o Espiar: agente preso.

AYUDA DE JUEGO

TU TURNO: 1 ACCIÓN

Desplegar hasta 2 agentes · **Mover** hasta 3 · **Construir** o reparar · **Operativo** · **Golpe** · **Redada** · **Espiar** · **Campaña** · **Conspirar** · **Mercado negro** · **Recaudar**

Operativo: dado + Policías + Fuerza (máx. 2). Empate: defensor.
Golpe: dado + Ladrones ≥ 3 + Policías del controlador.
Redada: dado + Policías ≥ 6 (1 preso), ≥ 9 (2).
Exponer 5+ · **Doblar** 6+ · **Sabotear** 5+: dado + Espías.
Un 1 natural en Golpe o Espiar: agente preso.

AYUDA DE JUEGO

TU TURNO: 1 ACCIÓN

Desplegar hasta 2 agentes · **Mover** hasta 3 · **Construir** o reparar · **Operativo** · **Golpe** · **Redada** · **Espiar** · **Campaña** · **Conspirar** · **Mercado negro** · **Recaudar**

Operativo: dado + Policías + Fuerza (máx. 2). Empate: defensor.
Golpe: dado + Ladrones ≥ 3 + Policías del controlador.
Redada: dado + Policías ≥ 6 (1 preso), ≥ 9 (2).
Exponer 5+ · **Doblar** 6+ · **Sabotear** 5+: dado + Espías.
Un 1 natural en Golpe o Espiar: agente preso.

AYUDA DE JUEGO

TU TURNO: 1 ACCIÓN

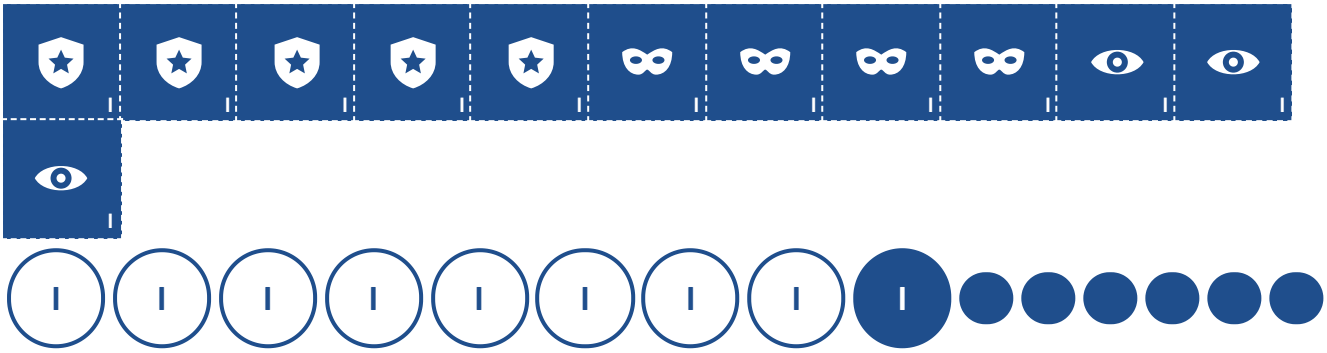
Desplegar hasta 2 agentes · **Mover** hasta 3 · **Construir** o reparar · **Operativo** · **Golpe** · **Redada** · **Espiar** · **Campaña** · **Conspirar** · **Mercado negro** · **Recaudar**

Operativo: dado + Policías + Fuerza (máx. 2). Empate: defensor.
Golpe: dado + Ladrones ≥ 3 + Policías del controlador.
Redada: dado + Policías ≥ 6 (1 preso), ≥ 9 (2).
Exponer 5+ · **Doblar** 6+ · **Sabotear** 5+: dado + Espías.
Un 1 natural en Golpe o Espiar: agente preso.

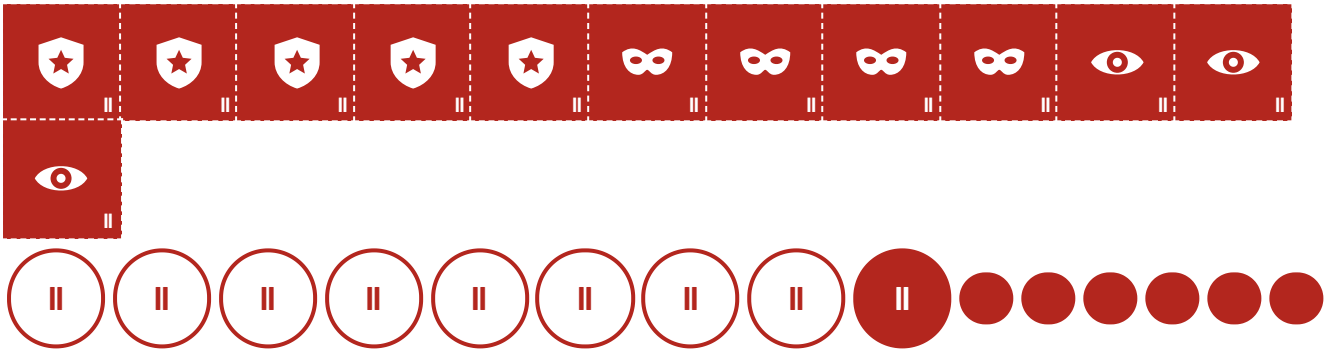
FICHAS DE CADA GOBIERNO

Pega la hoja sobre cartulina antes de recortar. Cada Gobierno usa 5 Policías, 4 Ladrones, 3 Espías, 8 marcadores de control, 1 marcador de Poder y 6 marcadores para su Hoja.

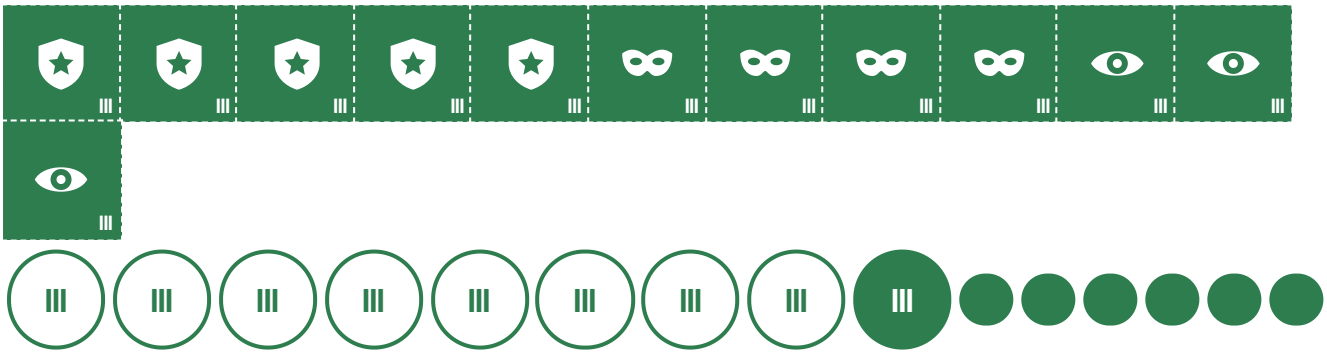
I · LA CANCILLERÍA



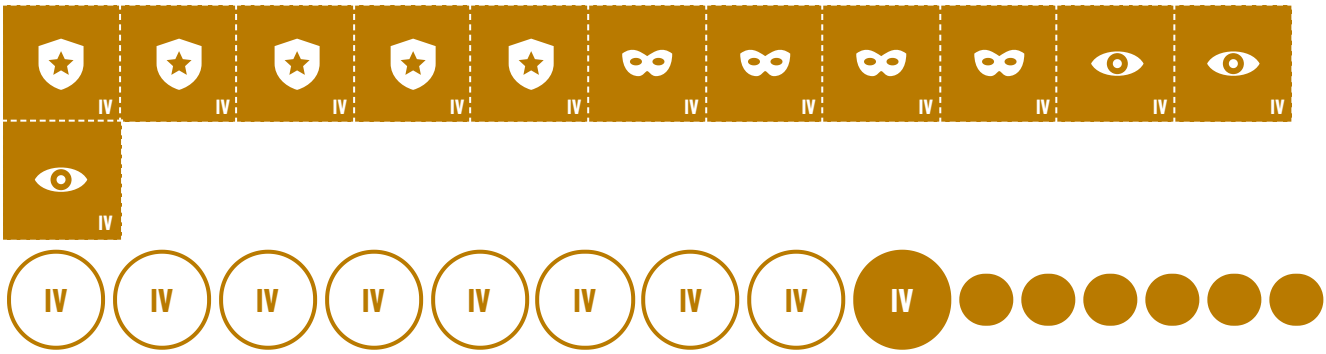
II · EL DIRECTORIO



III · LA REGENCIA



IV · EL CONSORCIO



V · LA JUNTA



FICHAS COMUNES

EDIFICIOS (4 DE CADA TIPO). EL REVERSO EN BLANCO INDICA «SABOTEADO».

COMISARÍA +1 PODER	**COMISARÍA** +1 PODER	**COMISARÍA** +1 PODER	**COMISARÍA** +1 PODER	**ANTENA** +1 PODER	**ANTENA** +1 PODER	**ANTENA** +1 PODER	**ANTENA** +1 PODER
FACHADA +1 PODER	**FACHADA** +1 PODER	**FACHADA** +1 PODER	**FACHADA** +1 PODER	**BÚNKER** +1 PODER	**BÚNKER** +1 PODER	**BÚNKER** +1 PODER	**BÚNKER** +1 PODER

DISTURBIOS (8) Y TOQUE DE QUEDA (3)

DISTURBIO **DISTURBIO** **DISTURBIO** **DISTURBIO** **DISTURBIO** **DISTURBIO** **DISTURBIO** **DISTURBIO**

TOQUE DE QUEDA **TOQUE DE QUEDA** **TOQUE DE QUEDA**

PORTADAS (12)

PORTADA +1 Poder	**PORTADA** +1 Poder	**PORTADA** +1 Poder	**PORTADA** +1 Poder	**PORTADA** +1 Poder	**PORTADA** +1 Poder	**PORTADA** +1 Poder	**PORTADA** +1 Poder	**PORTADA** +1 Poder	**PORTADA** +1 Poder	**PORTADA** +1 Poder

PORTADA +1 Poder

DESHONRAS (12)

DESHONRA −1 Poder	**DESHONRA** −1 Poder	**DESHONRA** −1 Poder	**DESHONRA** −1 Poder	**DESHONRA** −1 Poder	**DESHONRA** −1 Poder	**DESHONRA** −1 Poder	**DESHONRA** −1 Poder	**DESHONRA** −1 Poder	**DESHONRA** −1 Poder	**DESHONRA** −1 Poder

DESHONRA −1 Poder

PACTOS (6) Y MARCADOR DE RONDA

PACTO **PACTO** **PACTO** **PACTO** **PACTO** **PACTO**

R