

CHARLOTTE FUTURE

JUEGO PARA CONSTRUIR UNA CIUDAD

¿CÓMO CONSTRUIRÁ
NUESTRA CIUDAD?



CREADO CON 
EN CHARLOTTE POR
POTIONS&PIXELS

DISEÑO Y DESARROLLO DEL JUEGO:
MICHAEL JAN ZYTKOW

DISEÑO GRÁFICO:
MICHAEL JAN ZYTKOW
&
YOEL KIDD


CITY OF
CHARLOTTE

 KNIGHT
FOUNDATION

 M I G

© 2020 City of Charlotte

Todos los derechos
reservados. Hecho en EE.UU.

OBJETIVO DEL JUEGO

El juego para construir la ciudad futura de Charlotte es un componente del proceso de planificación y participación del Plan completo Charlotte Future 2040. El propósito del juego es aprender más sobre el plan y divertirse al hacerlo.

¡Gracias por su tiempo y dedicación para conformar la manera como Charlotte debe crecer para ser una ciudad de oportunidades para todos en 2040!

Conozca cómo puede involucrarse:
CharlotteFuture.com/2040

GENERALIDADES

En el juego para construir la ciudad futura de Charlotte, 2 a 4 jugadores desarrollan su visión individual del futuro de Charlotte. Los jugadores toman turnos para elegir sus objetivos (cartas de política de estructura), qué construir y dónde construir. ¡El jugador con la mejor ciudad gana el juego!

COMPONENTES

- 90 cartas para jugar de doble cara
Tienen Políticas de estructura por un lado y Tipos de lugares/Proyectos y programas por el otro
- 5 cartas de puntos extra de doble cara
- 1 carta de ayuda para el jugador de doble cara
- 1 libro de reglas (**NOTA:** Use el reverso como referencia para las cartas de Políticas de estructura)

NOTA: Este juego utiliza cartas de doble cara que se darán vuelta durante el curso del juego.

TIPOS DE CARTAS

POLÍTICAS DE ESTRUCTURA (10 TIPOS)

¡Estas cartas representan los deseos y necesidades de los habitantes de Charlotte! Son la principal manera de acumular puntos y actúan como sus objetivos durante el juego. Usted elige en qué Políticas de estructura va a trabajar para realizarlas. Se explicará más sobre estas cartas en la sección PUNTAJE.



CARTAS CON PUNTOS EXTRA

Estas 5 cartas brindan oportunidades adicionales para hacer puntos. En cada juego se acomodan al azar. Se explicará más sobre estas cartas en la sección PUNTAJE.



PROYECTOS Y PROGRAMAS (8 TIPOS)

Representan los tipos diferentes de proyectos y programas que puede desarrollar en su ciudad.

NOMBRE Y TIPO DE CARTA



SÍMBOLO QUE REPRESENTA ESTE PROYECTO Y PROGRAMA



TEXTO QUE EXPLICA ESTE PROYECTO Y PROGRAMA (NO AFECTA EL JUEGO)



CARTAS DE TIPO DE LUGAR

Estas cartas representan los tipos diferentes de lugares que puede construir en su ciudad.

- NOMBRE Y TIPO DE CARTA →
- SÍMBOLO DE TIPO DE LUGAR (VIVIR, TRABAJAR O JUGAR) →
- IMAGEN QUE REPRESENTA ESTE TIPO DE LUGAR →
- TEXTO QUE EXPLICA ESTE TIPO DE LUGAR (NO AFECTA EL JUEGO) →

NEIGHBORHOOD CENTER
PLAY | PLACE TYPE




A pedestrian-friendly activity area where residents can access daily shopping needs and services within a 5-10 minute walk.

Existen 10 tipos diferentes de cartas de Tipo de lugar, divididas en 3 categorías: Vivir, Trabajar y Jugar. Cada categoría tiene su propio símbolo.



VIVIR



TRABAJAR



JUGAR

NEIGHBORHOOD 1
LIVE | PLACE TYPE




Places for established neighborhoods consisting of housing types, schools, shops, family-friendly facilities and the predominant uses.

CAMPUS
WORK | PLACE TYPE




Places for large multi-building institutional uses such as education facilities, health, health care and research & development.

REGIONAL ACTIVITY CENTER
PLAY | PLACE TYPE




Major employment locations and cultural destinations for residents from throughout the Charlotte region.

NEIGHBORHOOD 2
LIVE | PLACE TYPE




A range of moderate to higher intensity housing types, including apartment and condominium buildings.

GENERAL INDUSTRIAL
WORK | PLACE TYPE




Places of employment for a range of industrial uses.

NEIGHBORHOOD CENTER
PLAY | PLACE TYPE




A pedestrian-friendly activity area where residents can access daily shopping needs and services within a 5-10 minute walk.

OPEN SPACE
LIVE | PLACE TYPE




Land that is intended to contain parks or natural (or street) open space.

COMMERCIAL
WORK | PLACE TYPE




Places for the sale of goods & services in locations readily accessible by automobile.

COMMUNITY ACTIVITY CENTER
PLAY | PLACE TYPE




Primarily commercial and residential activity that is completed and/or done within a 10-15 minute drive of nearby neighborhoods.

LIGHT INDUSTRIAL MIXED-USE
WORK | PLACE TYPE




Mixed-use places that include light manufacturing, office, residential, and retail.

PREPARACIÓN

1. Barajee las 90 cartas, asegurando que los lados de Política de estructura apunten en la misma dirección.
2. Haga tres pilas más o menos iguales con el lado de Política de estructura hacia arriba.
3. Dé vuelta a dos cartas de cada pila y colóquelas en una columna debajo de cada pila. Esto forma el área central del juego.
4. Seleccione al azar 3 de las 5 cartas de Puntos extra de doble cara. Dé vuelta al azar cada una de las 3 cartas y coloque cada una sobre las 3 pilas de Política de estructura. Regrese a la caja del juego las otras 2 cartas de Puntos extra.
5. Coloque la carta de Ayuda para el jugador de doble cara cerca del área central del juego para que los jugadores la tengan de referencia durante el juego.
6. El jugador más joven comienza.

PREPARACIÓN DEL ÁREA CENTRAL DEL JUEGO



CÓMO JUGAR

Cuando sea su turno, tomará 2 cartas y descartará varias cartas (según la cantidad de gente que juegue) del área central. Esto se debe hacer, de ser posible, en orden.

**2
JUGADORES**



**TOMAN
2
CARTAS**



**DESCARTAN
4
CARTAS**

**3
JUGADORES**



**TOMAN
2
CARTAS**



**DESCARTAN
2
CARTAS**

**4
JUGADORES**



**TOMAN
2
CARTAS**



**DESCARTAN
1
CARTA**

TOME 2 CARTAS

Tome una carta boca arriba del área central. Esto incluye las cartas arriba de las pilas y también las de las hileras de abajo. NO incluye a las cartas de Puntos extra.

SELECCIÓN DE TIPOS DE LUGAR o PROYECTOS Y PROGRAMAS

Si selecciona una carta Tipo de lugar o Proyectos y programas, colóquela frente a usted en su ciudad. Puede tener duplicados de estas cartas en su ciudad.

SELECCIÓN DE UNA POLÍTICA DE ESTRUCTURA

Si selecciona una carta de Política de estructura, colóquela frente a usted en su ciudad. No puede tener más de 1 de cada tipo de carta de Política de estructura.

Después de colocar la carta, tome otra (para tener un total de 2) y colóquela.



ESTAS
9 CARTAS
SON
SELECCIONABLES

REGLAS PARA COLOCAR LOS TIPOS DE LUGAR Y LOS PROYECTOS Y PROGRAMAS

- Las únicas cartas que puede poner en su ciudad son las de Tipo de lugar y las de Proyectos y programas.
- La primera carta en su ciudad la puede poner en cualquier parte.
- Cuando agregue cartas a su ciudad, deben ponerse al lado de cartas ya existentes. Las cartas deben conectarse por los lados, horizontales o verticales.
- Una ciudad no puede medir más de 4x4 cartas.
- Se pueden colocar hasta 16 cartas por ciudad.
- Una vez que coloca una carta, no se puede mover.
- Cada ciudad puede tener duplicados de cartas de Tipo de lugar y de Proyectos y programas.

NOTA: Hacia el final del juego, puede toparse con situaciones donde no pueda tomar 2 cartas. En ese caso, tome tantas cartas como se permita y luego proceda a descartar cartas.

EJEMPLO DE COLOCACIÓN

Las cartas deben conectarse por los lados.



OR



Las cartas NO PUEDEN conectarse solo por las esquinas.



DESCARTAR CARTAS

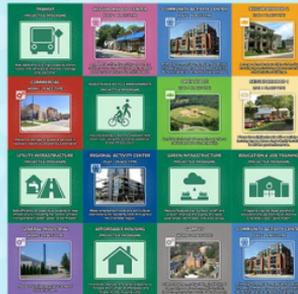
Seleccione cartas de las dos hileras de abajo del área central del juego y colóquelas en la pila de descarte. Asegúrese de descartar con el lado de Tipo de lugar/Proyecto y programa hacia arriba. No puede descartar una carta de Política de estructura. Recuerde que el número de cartas que descarte depende de cuántos jugadores haya.

EJEMPLO DE ÁREA DE JUEGO

CARTAS SELECCIONADAS DE POLÍTICAS DE



CIUDAD 4x4: INCLUYE TIPOS DE LUGAR Y PROYECTOS Y PROGRAMAS



FIN DEL TURNO

Al terminar su turno, llene los espacios vacíos en las dos hileras inferiores del área central del juego tomando cartas de las pilas que correspondan en cada columna. Dé vuelta a las cartas del lado de la Política de estructura hacia el otro lado cuando entren a las dos hileras de abajo.

EJEMPLO DE RELLENO DE ESPACIOS VACÍOS

Cuando llene un espacio vacío, asegúrese siempre de tomar las cartas de la pila de Políticas de estructura en la misma columna. Recuerde dar vuelta a las cartas, pues el lado de Política de infraestructura no debe aparecer en las dos hileras de abajo.



Si una de las pilas de Políticas de estructura se queda sin cartas, tome la pila de descarte, dele vuelta y coloque más o menos una tercera parte de las cartas debajo de cada pila y en el espacio vacío, para formar una nueva pila de Políticas de estructura. En caso de que una pila se acabe y no haya pila de descarte, tome la mitad de abajo de la pila más grande y póngala en el espacio vacío para formar una nueva pila de Políticas de estructura.

El juego continúa con el siguiente jugador en orden horario.

FIN DEL JUEGO

El juego termina después de que cada jugador tenga 11 turnos. En este punto cada jugador habrá tenido la oportunidad de tomar un total de 22 cartas de Política de estructura, Tipos de lugar y Proyectos y programas.

Los jugadores calculan ahora su puntaje para determinar los ganadores.

PUNTAJE

PUNTAJE DE CARTAS DE POLÍTICAS DE ESTRUCTURA

- El modo principal de hacer puntos es cumpliendo con las cartas de Política de estructura.
- Para poder cumplir con una Política, debe tener 3 cartas que correspondan en su ciudad. Estos requisitos se indican en 3 hileras al centro de la carta.
- Algunos requisitos se cumplen con 2 cartas diferentes.



EJEMPLO

Para cumplir con esta Política de estructura, el jugador necesitaría estas cartas en su ciudad: 1 carta de Espacio abierto + 1 Centro de actividad comunitaria + 1 carta de Comida sana o 1 carta de Mejoras para peatones y bicicletas.

- Por cada carta de Política de estructura que tome, hará 0, 5 o 10 puntos. La cantidad de puntos depende de cómo ha construido su ciudad.
- Si no cumple con los 3 requisitos de una carta de Política de estructura, gana 0 puntos por esa carta.
- Si tiene las 3 cartas requeridas en su ciudad, ganará 5 o 10 puntos.

- Si las 3 cartas requeridas están en su ciudad pero NO adyacentes, ganará 5 puntos, como se muestra en la esquina inferior izquierda de cada carta de Política de estructura (5 = Dentro de la ciudad).
- Si las 3 cartas requeridas están en su ciudad Y están adyacentes, ganará 10 puntos como se muestra en la esquina inferior derecha de cada carta de Política de estructura (Adyacente = 10).
- De esta manera, se recompensa a los jugadores por coordinar cómo construir y hacer crecer su ciudad.
- Recuerde que las cartas se deben conectar por los lados, horizontales o verticales, para que se consideren adyacentes. Las cartas diagonales entre sí NO son adyacentes.

EJEMPLOS

Para ganar 10 puntos por esta carta de Política de estructura, necesitaría colocar las siguientes cartas una al lado de la otra en su ciudad: 1 carta de Espacio abierto + 1 Centro de actividad comunitaria + 1 carta de Comida sana o 1 carta de Mejoras para peatones y bicicletas.



En estos cuatro ejemplos, las 3 cartas requeridas para cumplir con la Política de estructura Comunidades sanas y activas están presentes en su ciudad Y adyacentes entre ellas, por lo que recibe 10 puntos.



En estos tres ejemplos, las 3 cartas requeridas para cumplir con la Política de estructura Comunidades sanas y activas están presentes en su ciudad, pero NO adyacentes entre ellas, por lo que recibe 5 puntos.



- You can only score once for each Framework Policy card.
- Las cartas de su ciudad se pueden usar para cumplir con varias cartas de Política de estructura. Por ej., una sola carta de Tránsito en su ciudad se puede usar para cumplir con diferentes cartas de Política de estructura que tienen Tránsito como requisito.
- Recuerde que cada jugador solo puede tomar una de cada tipo de Política de estructura.

PUNTAJE DE CARTAS CON PUNTOS EXTRA

- Los jugadores pueden ganar puntos extra con las 3 cartas de puntos extra presentes en cada juego.
- Los puntos extra se pueden ganar por tener cierto tipo de cartas o por tener la MAYOR CANTIDAD o la MAYOR VARIEDAD de cartas.

NOMBRE Y TIPO DE CARTA →

LOS COLORES DE FONDO/SÍMBOLOS SE REFIEREN A LAS CARTAS A LAS QUE SE APLICA ESTE EXTRA →

TEXTO QUE EXPLICA CÓMO GANAR PUNTOS EXTRA →

**BONUS POINTS
WORK | PLACE TYPE**



ALL PLAYERS EARN ☆
FOR EACH OF THE 4 KINDS OF
WORK PLACE TYPES IN THEIR CITY

- Si los jugadores empatan por tener la MAYOR CANTIDAD de algo, cada uno recibe los puntos completos listados.
- Algunos puntos extra se refieren a la mayoría de TIPOS de cartas, mientras otros se refieren a la mayoría de CARTAS en general (que toma en cuenta cartas duplicadas).
- Los colores de fondo y los símbolos en las cartas de puntos extra se refieren a los símbolos correspondientes en las cartas de Tipo de lugar y Proyectos y programas.

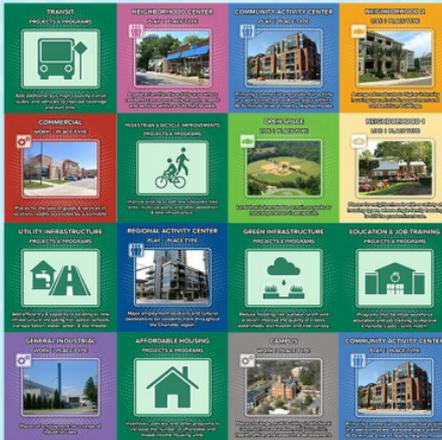
Gana el jugador que tenga más puntos. ¡En caso de un empate, los jugadores comparten la victoria!

EJEMPLO DE PUNTAJE

CARTAS DE POLÍTICAS DE ESTRUCTURA

HOUSING DIVERSITY	10-MINUTE NEIGHBORHOODS	HEALTHY & ACTIVE COMMUNITIES	INTEGRATED NATURAL & BUILT ENVIRONMENT	DIVERSE & RESILIENT ECONOMIC OPPORTUNITY	BALANCED MOBILITY
HOUSING DIVERSITY	10-MINUTE NEIGHBORHOODS	HEALTHY & ACTIVE COMMUNITIES	INTEGRATED NATURAL & BUILT ENVIRONMENT	DIVERSE & RESILIENT ECONOMIC OPPORTUNITY	BALANCED MOBILITY
HOUSING DIVERSITY	10-MINUTE NEIGHBORHOODS	HEALTHY & ACTIVE COMMUNITIES	INTEGRATED NATURAL & BUILT ENVIRONMENT	DIVERSE & RESILIENT ECONOMIC OPPORTUNITY	BALANCED MOBILITY
HOUSING DIVERSITY	10-MINUTE NEIGHBORHOODS	HEALTHY & ACTIVE COMMUNITIES	INTEGRATED NATURAL & BUILT ENVIRONMENT	DIVERSE & RESILIENT ECONOMIC OPPORTUNITY	BALANCED MOBILITY

CIUDAD 4x4



- Este jugador gana 45 puntos por sus cartas de Políticas de estructura.
- Esto implica 40 puntos por cumplir con 4 cartas de Política de estructura con cartas adyacentes y 5 puntos por cumplir con 1 carta de Política de estructura al tener las 3 cartas requeridas en su ciudad, pero no adyacentes.



- Este jugador tiene 3 cartas de Tipo de lugar para vivir. No ganaría puntos extra por el Tipo de lugar para vivir porque otro jugador tiene más CARTAS de Tipo de lugar para vivir en su ciudad.
- Este jugador tiene 6 TIPOS de Proyectos y programas. Gana 2 puntos por cada TIPO para un total de 12 puntos.
- Este jugador tiene 3 TIPOS de lugar para jugar. Gana 2 puntos por cada TIPO para un total de 6 puntos. NOTA: Este jugador tiene 4 CARTAS de Tipo de lugar para jugar (tiene 2 Centros de actividad para la comunidad). Sin embargo, esta carta de Puntos extra se aplica a cada TIPO de Lugar para jugar, NO para cada CARTA de Tipo de lugar para jugar.
- Este jugador termina el juego con un total de 63 puntos.

¡COMPARTA SU EXPERIENCIA!

Tome una foto con el juego y compártala con el hashtag **#cltfuture2040**; no se olvide de etiquetar al Departamento de Planificación, Diseño y Desarrollo de Charlotte (@cltplanning) así como a **POTIONS & PIXELS**.

POTIONS&PIXELS es una organización sin fines de lucro que utiliza juegos para crear impacto social.

Más información: www.PotionsAndPixels.com

 @PotionsAndPixels
  @PotionsPixels
  @Potions_and_Pixels

PROBADORES DEL JUEGO:: Bryant Allen, Ben Allred, Brian Bickford, Joshua Coats, Scott Correll, Rember Cuestas, Michael DePrey, Chris Friesen, Jeremy Halden, John Jewell, Travis Johnson, Vinal Lakhani, Brian McElroy, Kyle McGee, Jeff Plummer, Cameron Smith, Stephanie Przystanski, Eric Schwendner, Andrew Senger, Benson Taylor, Harold Vargas, Desiree Zytkow, y Jan Zytkow.

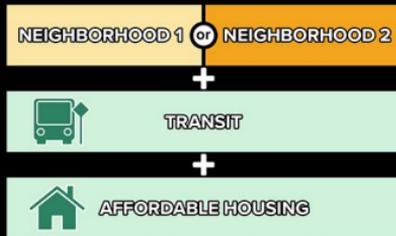
AGRADECIMIENTO ESPECIAL: Alcalde Vi Lyles, Director del Departamento de Planificación, Diseño y Desarrollo del Concejo Municipal de Charlotte Taiwo Jaiyeoba, Alysia Osborne y al equipo del Plan completo de Charlotte Future 2040.

POTIONS & PIXELS desea agradecer a todos nuestros simpatizantes y a toda la familia Zytkow. ¡Los queremos mucho! Dedicado a Malgosia y Jan M. Zytkow.

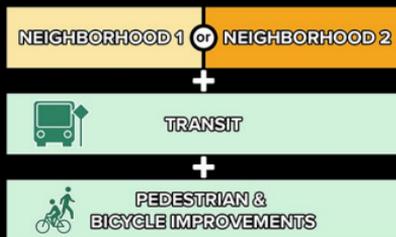
HOUSING DIVERSITY



AFFORDABLE & WORKFORCE HOUSING



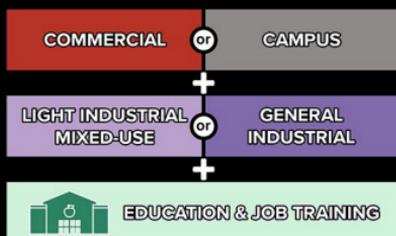
TRANSIT- & TRAIL-ORIENTED DEVELOPMENT (2T-OD)



RETAIN OUR IDENTITY & CHARM



DIVERSE & RESILIENT ECONOMIC OPPORTUNITY



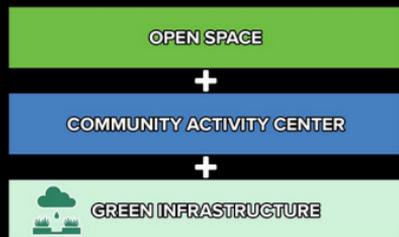
BALANCED MOBILITY



HEALTHY & ACTIVE COMMUNITIES



INTEGRATED NATURAL & BUILT ENVIRONMENT



10-MINUTE NEIGHBORHOODS



FISCALLY RESPONSIBLE

