

NEW YORK

Crisis



NEW YORK CRISIS

La familia Smith comentaba la representación que acababan de ver. Nunca habían visto un espectáculo igual y, mientras salían a Times Square, charlaban de lo buena idea que había sido hacer este viaje, camino a su hotel.

¡Un disparo! ¡Dos! Los Smith se quedaron mudos, miraron a su alrededor al tumulto que se había montado en la plaza y los dos enormes coches negros cargados de tipos enmascarados que acababan de aparcar junto a ellos. En ese momento llegaron varios coches de policía, los Smith estaban atrapados entre los enmascarados, uno de los cuales lanzó una pistola a Mr. Smith antes de desaparecer entre la gente. Cuando se quisieron dar cuenta, un policía les gritaba a través de un megáfono que pusieran las manos en alto para ser arrestados. ¡Bang! Otro disparo sonó tras ellos y salieron corriendo en medio de la confusión. No sabían qué estaba pasando o cómo demonios se habían visto envueltos en lo que quiera que fuera que había sucedido... lo que sí sabían, mientras corrían por un callejón, es que ellos no tenían nada que ver y que estaban dispuestos a descubrir a los verdaderos culpables.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

New York Crisis es un juego cooperativo de 1 a 4 jugadores en el que los jugadores manejan a los miembros de una familia que durante sus vacaciones en la ciudad de New York se ven envueltos accidentalmente en un grave crimen cometido delante suyo. En cada partida encontrarás diferentes tramas en las que los personajes deberán explorar los barrios de Manhattan, reunir pistas para averiguar lo sucedido mientras evitan a la mafia y la policía, y así poder probar su inocencia antes de que sea demasiado tarde. Cada historia te propondrá diferentes retos y mecánicas para poner tu habilidad a prueba.

COMPONENTES

- 1 tablero
- 4 miniaturas de personajes
- 4 cartas de personaje
- 50 cartas de mafia
- 23 cartas de policía
- 15 cartas de misión (4 misiones: 3 misiones +1 misión tutorial)
- 10 tokens de info azules (cerebro)
- 10 tokens de info rojos (fuerza)
- 10 tokens de info amarillos (carisma)
- 10 tokens multifunción (personaje/edificio)
- 25 miniaturas (Kickstarter exclusive) / Tokens (versión standard) (mafia)
- 5 miniaturas (Kickstarter exclusive) / Tokens (versión standard) (policía)
- 5 standees de FBI
- 5 peanas para FBI Standee
- 3 dados rojos (3 caras rojas, 1 amarilla, 1 azul y 1 comodín)
- 3 dados amarillos (3 caras amarillas, 1 roja, 1 azul y 1 comodín)
- 3 dados azules (3 caras azules, 1 roja, 1 amarilla y 1 comodín)
- 3 dados grises (2 caras azules, 2 caras rojas y 2 caras amarillas)

- 8 tokens de habilidad
- 20 tokens de objeto
- 1 token marcador para el track de historia
- 1 token marcador track de alerta
- 1 bolsa de tela

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

1. Coloca el tablero en el centro de la mesa.
2. Cada jugador elige un personaje, roba su carta de personaje, su ficha de personaje y 2 fichas de habilidad.
3. Coloca 6 objetos al azar en distintas casillas del tablero.
4. Elige una trama y coge las cartas de esa historia. Revela la carta 0 y lee el texto narrativo en alto. Además de explicarte la situación, esta carta te indica a) cuántas fichas de información de cada color debes meter en la bolsa y b) en qué casillas del track de alerta se colocan los coches de policía. Coloca el resto de cartas de historia por orden, boca abajo y sin mirarlas, al lado del track de historia, haciendo coincidir la flecha de cada carta con la casilla indicada.



5. Cada jugador roba y resuelve 1 carta de mafia. La cartas de mafia indican a) en qué casilla debes colocar 1 ficha de mafia, b) en qué casilla debes colocar 1 ficha de información y c) en qué casilla debes colocar 1 objeto.



Si alguna de las secciones de la carta está en blanco no coloques ese elemento.



Si al ir a colocar un objeto, en la casilla correspondiente ya hay un objeto, no lo coloques.

Con todo esto, estás listo para empezar.



OBJETIVO:

El objetivo del juego es conseguir fichas de información suficientes para revelar todas las cartas de historia (a) y superar el reto final antes de que el track de alerta llegue a su límite (b). Cada historia tiene sus propias cartas que varían algunas mecánicas del juego, introducen otras nuevas y te indican el reto final a superar. Si en algún momento el track de alerta llega a su límite, los jugadores disponen de los turnos restantes hasta el final de la ronda para conseguir su objetivo o pierden la partida.



DESARROLLO DE LA PARTIDA:

New York Crisis se juega en rondas que a su vez están divididas en 2 fases: La fase de policía y la fase de jugadores. En la fase de policía se roban cartas de policía y se colocan coches de policía en el tablero. En la fase de jugadores cada jugador juega su turno.

A continuación se explica cada fase detalladamente:

A) Fase de policía

Durante esta fase robas cartas de policía que determinan en qué casillas del tablero debes colocar coches de policía. También se establece el evento de la ronda. Para empezar, retira del tablero todos los coches de policía que haya y colócalos junto al mazo de policía. En la primera ronda de la partida, coloca 2 coches de policía junto al mazo de policía, o los que indique la carta 0 de la trama.

Durante esta fase utilizaremos las cartas de policía. Éstas tienen dos partes: a) En la parte superior se nos indica en qué casilla del tablero debes colocar un coche de policía, b) En la parte inferior viene escrito un evento, que será el que se aplique durante la ronda.

Roba tantas cartas de policía como coches de policía haya colocados junto al mazo. Roba las cartas de una en una y colócalas una encima de otra de

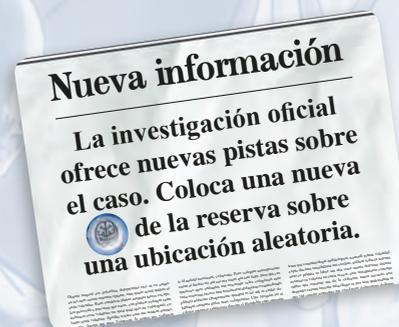


modo que, exceptuando la última carta, sólo quede visible la parte superior.

Coloca un coche de policía en cada una de las casillas indicadas por las cartas. Durante esta ronda los jugadores no podrán entrar en estas casillas, tal como se explica en la fase de jugadores (ver pág. 5).

Cuando coloques un coche de policía en una casilla en la que hay fichas de mafia, devuelve las fichas de mafia a la reserva y sube el contador de alerta 1 paso por cada ficha de mafia retirada. Si la casilla contiene uno o más personajes, al principio de su turno cada jugador/a afectado mueve a una casilla adyacente, pero sólo tendrá una única acción en ese turno.

Después de colocar los coches de policía lee y aplica el evento indicado en la última carta de policía robada. Estos eventos te recompensan por cumplir tareas, o te pondrán las cosas más difíciles. El efecto de los eventos dura toda la ronda.



Cuando un evento utilice la frase “en una ubicación aleatoria”, dicha casilla será la indicada por una carta de policía robada al azar. Tras ello devuelve esta carta al mazo de policía y barájalo (sin mezclar las del descarte).



Tras esto comienza la fase de jugadores.

B) Fase de jugadores

Durante esta fase, cada jugador/a juega su turno en el que roba cartas de mafia, lanza sus dados, realiza acciones y utiliza objetos.

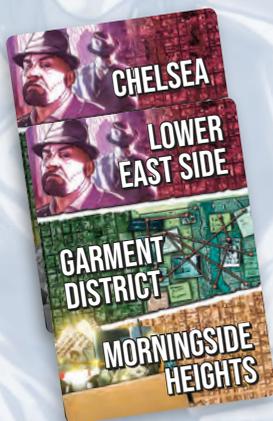
Los jugadores deciden quién será el próximo jugador/a en realizar su turno. Una vez se haya decidido, el jugador/a elegido realiza los siguientes pasos:

1) Robar cartas de mafia

Roba tantas cartas de mafia como indique la última carta de historia revelada.

Colócalas una encima de otra, igual que las cartas de policía, dejando visible únicamente la parte superior.

Coloca una ficha de mafia en todas las localizaciones indicadas por las cartas. En casillas donde haya un coche de policía no se colocan fichas de mafia.



Si la casilla en la que tienes que colocar 1 ficha de mafia, ya contiene 2 de éstas, retíralas, sube 2 pasos el marcador de alerta y coloca una ficha de FBI.

Nota - FBI: No puedes entrar en una casilla con una ficha de FBI. Una vez colocado el FBI se quedará fijo hasta el final de la partida. Al igual que con la policía, tampoco se pueden colocar fichas de mafia en una casilla con FBI.

Tras esto, saca una ficha al azar de la bolsa de información y colócala en la casilla que indique la última carta de mafia. No hay límite de fichas de información por casilla.

Si en algún momento en la bolsa no quedan fichas de información, sube el track de alerta un paso cada vez que toque sacar una ficha.

Por último roba un objeto al azar y colócalo en la casilla indicada por la última carta de mafia. En cada casilla sólo puede haber 1 objeto.

Acciones



Al inicio de su turno, cada jugador/a lanza sus dados, indicados en su ficha de personaje, más 1 dado extra (gris) por cada familiar en su localización (máx. 2). Tras ello, dispone de 2 acciones a elegir entre las siguientes: mover y/o relanzar dados.

Mover: Cada acción de movimiento te da 2 pasos, es decir, puedes mover a tu personaje a una casilla adyacente hasta 2 veces. Las casillas deben estar conectadas.



No puedes mover a una casilla en la que haya policía o FBI.

Si durante tu acción de movimiento te encuentras en una casilla con una estación de metro, puedes mover a otra casilla con metro gastando un solo paso de tu movimiento.

Cuando te encuentras en una casilla que tiene una ficha de mafia no podrás salir de ésta a no ser que gastes algún resultado de tu tirada de dados, tal como se explica en el apartado “Evitar mafia” (pág. 6).

PASO EXTRA: Una vez por turno, tu personaje puede dar un paso extra a cambio de avanzar 1 posición el track de alerta. Este paso extra es aparte de tus acciones.

Relanzar dados: En cualquier momento durante tu turno, puedes gastar una acción para relanzar todos o parte de tus dados, incluyendo dados que ya hayas usado previamente ese mismo turno. Al relanzar dados, lanza también un dado gris adicional por cada familiar en tu misma ubicación (máx. 2). Puedes intercalar la acción relanzar dados mientras realizas la acción mover, de modo que por ejemplo, tras tu tirada inicial, muevas una casilla, relances tus dados para gastar alguno de ellos, y finalmente muevas un último paso para gastar tu acción de movimiento, y tal vez algún dado restante.

Ejemplo: Juan lanza sus 4 dados y gasta su primera acción para mover un paso a la casilla en la que se encuentran Victoria y Lorena. Una vez ahí, recoge una pista azul gastando dos resultados de su tirada inicial y usa su segunda acción para relanzar todos sus dados más dos dados grises por la presencia de sus dos familiares. Tras ello, mueve su último paso a una localización adyacente y ahí elimina a un mafioso.



Coge los dados correspondientes y realiza una tirada. Los resultados que puedes obtener son los siguientes:

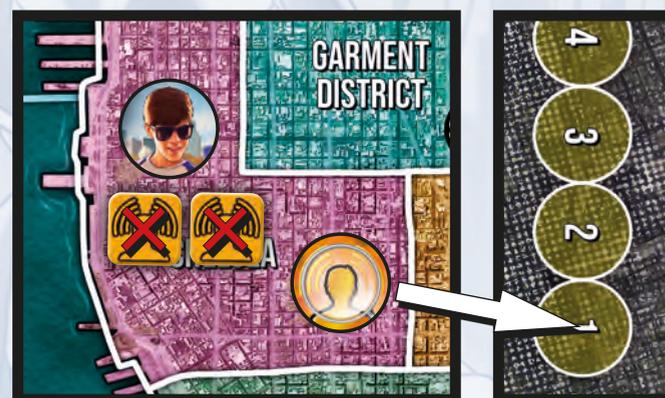
- **Físico**  : Sirve para obtener fichas de información físicas (rojas) y para pelear contra la mafia o evitarla.
- **Inteligencia**  : Sirve para obtener fichas de información de inteligencia (azules).
- **Social**  : Sirve para obtener fichas de información sociales (amarillas) y para evitar mafia.
- **Comodín**  : Puedes, si lo deseas, usarlo como cualquiera de los otros resultados, pero subirá 1 paso el track de alerta.

Una vez que has realizado la tirada, los resultados obtenidos son válidos hasta el final de tu turno, o hasta que relances esos dados.

Puedes gastar los resultados de los dados para hacer las siguientes cosas:

- **Conseguir 1 ficha de información:** Hay 3 tipos de fichas de información que se corresponden con los resultados de los dados: físico, inteligencia y

social. Si te encuentras en una casilla con fichas de información, puedes gastar 2 resultados del mismo tipo que una de las fichas de información para retirarla del tablero y avanzar un paso el track de historia. Algunas de estas pistas pedirán 3 resultados para recogerlas.



- **Recoger 1 objeto:** Cuando te encuentres en una casilla que contiene un objeto, puedes gastar 2 resultados iguales cualquiera para recogerlo y colocarlo en tu carta de personaje. Los objetos te dan nuevas habilidades, y los puedes utilizar una vez por turno. Una vez usado, da la vuelta a la ficha del objeto hasta el inicio de la siguiente ronda.
- **Retirar 1 marcador de mafia**   : Si te encuentras en una casilla en la que hay mafia puedes gastar 2 resultados de físico para retirar un marcador de mafia de esa casilla.
- **Retirar 2 marcadores de mafia**    : Puedes gastar 3 resultados de físico para retirar 2 marcadores de mafia de la misma casilla o de dos casillas por las que muevas durante tu turno.
- **Evitar mafia**  /  : Cuando te encuentras en una casilla con una o más fichas de mafia, deberás lidiar con ellas para poder seguir jugando, o recibir heridas.
 - **Enfrentar**  : Puedes gastar 1 único resultado físico en una casilla con mafia para enfrentarte a ellos sin recibir daños. Podrás realizar otras acciones en la ubicación, pero no mover.
 - **Esquivar**  : Puedes gastar 1 resultado social para esquivar a la mafia en una casilla, y podrás seguir jugando normalmente. Una vez esquivada la mafia, puedes permanecer en dicha casilla o mover a otra.

Nota: No puedes seguir moviendo si en tu casilla hay un marcador de mafia sin evitar. Por cada marcador de mafia sin evitar que haya en tu casilla al final de tu turno, recibes una herida y pierdes 1 dado a tu elección, hasta curar al personaje.

Ejemplo de turno: Jorge lanza sus dados obtiene 3 resultados de físico y 1 resultado de social. La casilla en la que se encuentra tiene un marcador de mafia, y a dos casillas de distancia hay otros dos. Jorge gasta 2 resultados de físico para retirar el marcador de mafia de su casilla. Después, gasta su primera acción para mover y dirigirse a la casilla donde están los 2 marcadores de mafia. Ahí, gasta el tercer resultado de físico para retirar 1 de los marcadores de mafia de la otra casilla. Con su última acción, relanza los 3 dados usados, pero conserva el resultado de social, y obtiene 2 resultados mentales y uno físico. Como no puede seguir moviendo, puede gastar tanto el resultado físico como el social para evistar al último mafioso y gasta el social.

Acciones gratuitas

Además de las acciones ya comentadas, existen algunas acciones que puedes realizar de forma gratuita durante tu turno. Son las siguientes:

Dar objetos: Puedes dar el número de objetos que desees a un jugador/a que se encuentra en tu misma casilla. Si un objeto ha sido utilizado este turno, el otro jugador no podrá usarlo hasta la ronda siguiente (la ficha seguirá volteada).

Usar objetos: Durante tu turno puedes usar los objetos que tengas en tu carta de personaje. Sólo puedes utilizar cada objeto 1 vez por turno.

Una vez que todos los jugadores han jugado su turno la ronda finaliza y empieza una nueva.

Fichas de Habilidad

Cada personaje tiene una habilidad única que puedes usar durante el turno. Para ello, tendrás que gastar una de tus fichas de habilidad. Cada vez que reveles una carta de historia, todos los jugadores recuperan 1 ficha de habilidad, en caso de haberla gastado previamente.

Las habilidades son:

Padre: CURAR - Cura una herida a otro personaje en tu misma localización.

Madre: LUCAR - Relanza un dado rojo.

Hija: HACKER - Relanza un dado azul.

Hijo: CARISMA - Relanza un dado amarillo.

Tracks de Historia y Alerta

Los tracks de historia y alerta van marcando el transcurso de la partida, y te indican los posibles finales de ésta.



Track de historia: este track avanza con cada ficha de información que recojas. Cada vez que el marcador del track de historia llegue a una casilla indicada por una carta de historia, revela esa carta y aplica todos sus efectos igual que hiciste con la carta 0 de la historia. Estas cartas de historia contienen giros narrativos, cambian aspectos de la partida, te indican cuántas fichas de información nuevas debes introducir en la bolsa y cuántas cartas de mafia debe robar cada jugador/a en su turno (ver pág. 3).

Cada vez que se revele una carta de historia, junta el mazo de cartas de mafia con la pila de descartes y mezcla todo junto. Además, cada jugador/a recupera una ficha de habilidad, con un máximo de 2 fichas por personaje.

Puede ser que se revele una carta de historia en mitad del turno de un jugador/a. En ese caso resuelve todos los efectos de la carta de historia y sigue jugando tu turno con normalidad.

Una vez que reveles la última carta de historia, ésta te indicará cuál es el reto que debes superar para ganar la partida y su localización.



Track de alerta: este track avanza por diversos motivos: la policía atrapando mafiosos, por dar pasos extra, usar comodines, etc. Cuando al aumentar el nivel de alerta llegues a una casilla con un coche de policía, coloca éste coche de policía encima del mazo de policía. Al principio de la siguiente ronda, añade este coche a los demás que has retirado del tablero, junta el mazo de policía con su pila de descartes y mezcla todo junto. A partir de ese momento jugarás con un coche de policía más sobre el tablero. Después de esto sigue la ronda con normalidad.

FIN DE LA PARTIDA

La partida puede terminar de 3 maneras:

- 1) Si el marcador de alerta llega al final del track, los jugadores disponen de los turnos restantes hasta el final de la ronda para completar sus objetivos o pierden la partida. Si el marcador de alerta llegase al final durante la fase de policía, los jugadores disponen de todos sus turnos hasta el final de la ronda.
- 2) Si en algún momento hay 5 fichas de FBI sobre el tablero, los jugadores pierden la partida inmediatamente.
- 3) Si los jugadores consiguen cumplir el reto final presentado en la última carta de trama antes de que se cumpla alguno de los puntos anteriores, ganan la partida.

LISTA DE OBJETOS



Móvil: +1 resultado cerebro.



Portátil: Puedes coger una ficha de información en una casilla adyacente, empleando los resultados requeridos de la forma habitual.



Dinero: Puedes curarte una herida o sobornar a un mafioso y retirarlo del mapa. Descarta este objeto tras usarlo.



Máscara: +1 resultado social.



Guantes: +1 resultado físico.



Bicicleta: Mueve un paso extra en cada acción de movimiento. No aplica al paso extra.



Periódico: Viaja gratis en el metro, sin gastar movimiento o alerta.



Radio policial: Mueve un coche policial a una casilla adyacente pero sube un punto la alerta.



Dron: Recoge un objeto en una casilla adyacente, empleando resultados de los dados de la forma habitual. También puedes enviar el dron y uno de tus objetos a otro jugador/a en cualquier lugar del mapa.



Gabardina: Ignora a los mafiosos en una localización. También puedes ignorar un policía o FBI al coste de subir un punto de alerta en el track.

NEW YORK CRISIS

Responsable proyecto: Nacho González

Diseñadores: Buster Lehn, Fran Ruiz y Juan José Martínez

Arte gráfico: Henning Ludvigsen y Matt Wilma

Diseño Gráfico: Carlos Hernández

Modelados 3D: Ilya Vishnevskiy

