

# Arkwright

El juego de cartas

*Rich Arkwright*

En el siglo XVIII empezó la Revolución Industrial. Este gran cambio dejó obsoletos los productos fabricados a mano y empresarios como Richard Arkwright fundaron las primeras fábricas, unas instalaciones que dependían en gran medida de la elaboración mecanizada de productos.

En *Arkwright: El juego de cartas* asumes el papel de un empresario: construirás fábricas y contratarás trabajadores para elaborar y vender productos. Cuantos más trabajadores contrates, más productos podrás vender. Pero prepárate para las crisis y la competencia...

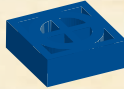
# Componentes



1 tablero de Mercado



4 marcadores de Demanda



1 marcador de Salarios



1 marcador de ronda



1 marcador de década



24 cartas de Desarrollo




1 carta de jugador inicial

En cada uno de los 4 colores de jugador:



1 tablero personal

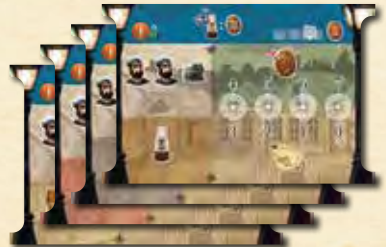
(Retira todas las piezas de cartón que contengan una , pero deja las demás en su sitio: las fichas de Restricción y la ficha de Ingeniero)



4 fichas de Restricción



1 ficha de Ingeniero



4 losetas de Fábrica



9 fichas de Barco



9 fichas de Préstamo

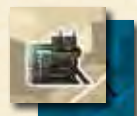




4 fichas de Fábrica




1 ficha de +100 £/+200 £




1 ficha de Máquina



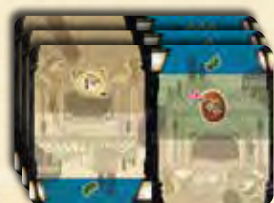
8 cartas de Trabajadores 



4 cartas de Oficina 




2 cartas de Almacén Pequeño 



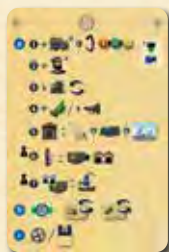
3 cartas de Calidad 



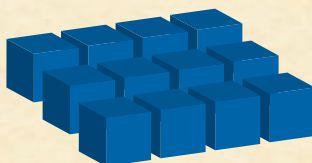
2 cartas de Distribución 



1 carta de Exportación 



1 ayuda de jugador



12 marcadores  
para indicar Atractivo, Desarrollos,  
Participaciones y Valor Bursátil



1 marcador de  
dinero

# Preparación

Si prefieres aprender a jugar con un vídeo, visita: [www.malditogames.com/como-jugar/arkwright-juego-cartas](http://www.malditogames.com/como-jugar/arkwright-juego-cartas)

- 1** Determina el jugador inicial y entrega a este jugador la **carta de jugador inicial**.
- 2** Cada jugador recibe los siguientes componentes en el color que haya escogido:
  - A** 1 tablero personal
  - B** 4 losetas de Fábrica
  - C** 4 fichas de Fábrica
  - D** 9 fichas de Barco
  - E** 9 fichas de Préstamo
  - F** 1 ficha de Máquina
  - G** 1 ficha de +100 £/+200 £
  - H** Un conjunto de 21 cartas:
    - 2 8 cartas de Trabajadores (4 para la posición y 4 para la posición )
    - 2 4 cartas de Oficina
    - 2 3 cartas de Calidad
    - 2 2 cartas de Distribución
    - 2 2 cartas de Almacén Pequeño
    - 2 1 carta de Exportación
    - 2 1 ayuda de jugador
  - I** 12 marcadores para indicar Atractivo, Desarrollos, Participaciones y Valor Bursátil
  - J** 1 marcador de dinero





- 3** Despliega el **tablero de Mercado** en el centro de la mesa. Coloca bocarriba la cara del tablero que corresponda al número de jugadores que haya en la partida.

**A** El Mercado muestra el **Atractivo** y la **Demanda** de Comida, Ropa, Cubertería y Lámparas. Cada jugador coloca 2 **marcadores de Atractivo**, uno en cada medidor de Atractivo de cada una de sus Fábricas abiertas (consulta el paso 6). La posición del **marcador de Atractivo** depende del valor de Atractivo total de la Fábrica correspondiente. Por lo tanto, los marcadores de Atractivo comienzan en el espacio con valor de Atractivo igual a 0. Cada jugador deja en su reserva sus 2 marcadores de Atractivo restantes para su uso posterior.

**B** Coloca un **marcador de Demanda** en la posición inicial de cada medidor de Atractivo, tal como se indica en el tablero.

**C** Coloca el **marcador de Salarios** en la casilla inicial indicada del medidor de Salarios.

***Nota:** El marcador de Salarios se desplazará hacia la derecha cada vez que un jugador añada nuevos Trabajadores a sus Fábricas, bien sea Construyendo una nueva Fábrica o Contratando más Trabajadores.*

**D** Coloca el **marcador de ronda** en su casilla correspondiente debajo del medidor de Atractivo de Comida. Ese es el Producto activo en esta ronda.

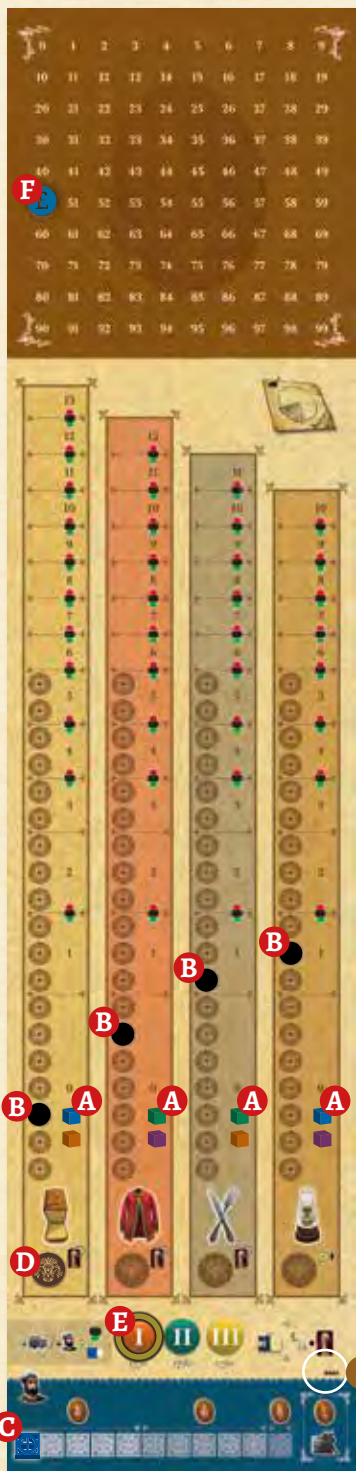
**E** Coloca el **marcador de década** en la primera casilla del indicador de década.

**F** Cada jugador coloca su **marcador de dinero** en 50 £ en el medidor de dinero.

En partidas de 2 jugadores, añade al Mercado 4 marcadores de Atractivo de un color de jugador no utilizado:

- 2 Marcadores de Atractivo en el valor 3 en los medidores de Comida y Ropa.
- 2 Marcadores de Atractivo en el valor 2 en los medidores de Cubertería y Lámparas.

Estos marcadores de Atractivo representan a un tercer jugador neutral. Al final de cada década, el Atractivo de cada Producto del jugador neutral Aumentará 1 espacio en cada medidor de Atractivo.



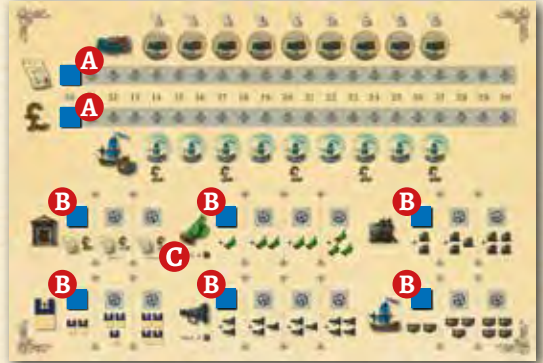
- 4 Coloca las **cartas de Desarrollo** junto al **tablero de Mercado** formando un suministro general, según el número de jugadores, tal como se indica en las cartas:

2 jugadores o más: 	3 jugadores o más: añade estas cartas 	4 jugadores: añade estas cartas 
 2 Patentes (n.º 11)	 1 Patente (n.º 11)	 1 Cliente de Lámparas / Cubertería (n.º 7)
 2 Ingenieros (n.º 12)	 1 Ingeniero (n.º 12)	 1 Cliente de Cubertería / Ropa (n.º 7)
 1 Almacén Grande (n.º 13)	 1 Almacén Grande (n.º 13)	 1 Cliente de Lámparas / Comida (n.º 7)
 1 Empresario (n.º 1)	 1 Horas Extra (n.º 3)	 2 Inventores (n.º 8)
 1 Horas Extra (n.º 3)	 1 Cliente de Ropa / Comida (n.º 7)	
 2 Talleres (n.º 4)	 1 Cliente de Cubertería / Comida (n.º 7)	
 2 Capataces (n.º 5)		



**5** Cada jugador pone su **tablero personal** en su área de juego y coloca **8 marcadores** en los medidores correspondientes:

- A** 1 **marcador de Participaciones** para indicar el número de Participaciones que posees (10) y 1 **marcador de Valor Bursátil** para indicar su valor (10 £).
- B** 6 **marcadores de Desarrollo** para indicar el estado de tus Desarrollos.
- C** Asegúrate de que la **ficha de Ingeniero** esté colocada con la cara «máx. 4/» hacia arriba.








**6** Cada jugador coloca **2 losetas de Fábrica** iniciales en su área de juego, según el número de jugadores que haya en la partida. Estas son sus Fábricas abiertas, que generarán Productos. Asegúrate de usar la cara de la década I (I). Además, cada jugador empieza con 1 carta de Desarrollo (del suministro general) o 1 Desarrollo en su tablero personal.






	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3	Jugador 4
			-	-
	(n.º 5)	(n.º 4)	-	-
				-
	(n.º 4)	(n.º 4)	(n.º 5)	-
	(n.º 5)	(n.º 5)	(n.º 4)	(n.º 4)

Luego, coloca **1 ficha de Fábrica** en la 4.<sup>a</sup> casilla (valor de Atractivo = 0) de cada **Fábrica** abierta. Deja en tu reserva las 2 fichas restantes para usarlas más adelante.



A continuación, se presenta un resumen de cómo se organiza cada Fábrica. Una Fábrica siempre consta de una loseta de Fábrica y una carta de Oficina deslizada bajo el borde derecho de esa Fábrica. A la izquierda de la Fábrica, se colocan las cartas de Trabajadores y las cartas de Almacén (Pequeño y Grande). A la derecha de la carta de Oficina, se colocan las cartas de Calidad y Distribución. Las siluetas que hay en el borde superior de las cartas de Trabajadores (  o  ), las cartas de Oficina (  ) y las cartas de Almacén (  o  ) indican las posiciones de estas cartas en relación con la loseta de Fábrica.




- 7 Añade la **carta de Trabajadores** correspondiente (posición ) a la izquierda de cada una de tus **Fábricas** abiertas. Asegúrate de usar la cara de la década I (  ). Desliza la mitad derecha de las cartas (con Maquinaria ) debajo de las losetas de Fábrica.
- 8 Añade la **carta de Oficina** correspondiente a la derecha de cada una de tus **Fábricas** abiertas. Empieza usando el lado que muestra el Precio  y desliza el lado del Atractivo  bajo la loseta.
- 9 Cada jugador coloca su **carta de Exportación** en su área de juego, con los 2 Barcos bocarriba.
- 10 Deja las otras 2 **losetas de Fábrica** y las cartas restantes en tu reserva para uso posterior:
  - ❗ Tus **cartas de Oficina** restantes pueden entrar en juego si Construyes una nueva Fábrica.
  - ❗ Tus **cartas de Trabajadores** restantes pueden entrar en juego si realizas la acción de Contratar.
  - ❗ Puedes usar tus **Almacenes** siempre que no puedas vender todos tus Productos en el Mercado nacional.
  - ❗ Puedes usar tus **cartas de Calidad y Distribución** para aumentar el valor y el Atractivo de tus Productos en la fase de Producción.

¡Ya puedes empezar a jugar a **Arkwright: El juego de cartas!**










Después de haber jugado varias partidas a *Arkwright: El juego de cartas*, podréis incorporar algunas o todas las variantes expertas . Puedes elegir cuáles de ellas usar y cuáles no. Modifica los siguientes pasos de la preparación:

**4 Coloca estas cartas de Desarrollo** junto al **tablero de Mercado** como suministro general:

-  **Empresario** (1).
-  **Ingeniero** (1 menos que el número de jugadores; por ejemplo, 2 Ingenieros con 3 jugadores).
-  **Patente** (1 menos que el número de jugadores).

Luego, devuelve a la caja las **cartas de Ingeniero** y **Patente** restantes.


Baraja las demás **cartas de Desarrollo** sin tener en cuenta sus iconos de número de jugadores. Como las cartas tienen doble cara, volteá algunas cartas al azar de vez en cuando al barajarlas para mezclarlas bien.



Añade 4 **cartas de Desarrollo** por cada jugador al suministro general de cartas que ya está sobre la mesa (por ejemplo: en partidas de 3 jugadores, ya hay 5 cartas en la mesa, así que añade 12 más).





De cada tipo de **carta de Desarrollo**, no puede haber sobre la mesa más copias que el número de jugadores menos 1. Simplemente volteá una carta si hay un exceso de ese tipo sobre la mesa. Si esto hiciera que otro tipo de carta excediese la cantidad máxima, reemplaza la carta por una nueva. Repite esto hasta que cada tipo de carta no exceda del número de jugadores menos 1.

***Nota:** Los diferentes tipos de Cliente no cuentan como cartas idénticas.*

Devuelve a la caja las demás **cartas de Desarrollo**.

**5** Utiliza las **fichas de Restricción** () de tu **tablero personal** para jugar con limitación de década. Los Desarrollos solo estarán disponibles si estás en la década indicada o en las posteriores, una vez que el conocimiento tecnológico haya alcanzado un nivel superior. Solo está permitido avanzar el marcador al siguiente nivel de Desarrollo si se alcanza o supera la década indicada.

**Algunas cartas de Desarrollo permiten ignorar la Restricción de década** () de ciertos Desarrollos específicos. Si adquieres una **carta de Desarrollo** de este tipo, volteá la **ficha de Restricción** correspondiente a su cara , e ignora la Restricción de década durante el resto de la partida, o bien hasta que descartes esa **carta de Desarrollo**. Las siguientes **cartas de Desarrollo** son las que te permiten ignorar Restricciones:

-  **Oficina de comercio** para el Desarrollo de las Exportaciones por vía marítima (Barcos).
-  **Taller** para el Desarrollo de Maquinaria.
-  **Patente** para el Desarrollo de la Distribución.
-  **Ingeniero** para el Desarrollo de la Calidad.

Consulta la página 23 para una explicación de las cartas de Desarrollo.

**6** En lugar de aplicar la preparación por defecto, **los jugadores pueden seleccionar sus Fábricas y Desarrollos iniciales:**

En orden de turno (empezando por el jugador inicial y en sentido horario), **cada jugador elige 1 loseta de Fábrica** de su reserva y la coloca en su área de juego (añade la **carta de Oficina** y la **carta de Trabajadores** correspondiente, como se describe en la preparación por defecto). Luego, en orden de turno inverso, **cada jugador escoge una segunda Fábrica** de su reserva y la coloca en su área de juego.

Luego, todavía en orden de turno inverso, **cada jugador puede seleccionar 1 Desarrollo** de su tablero personal o **1 carta de Desarrollo** antes de empezar la partida.

**9** Deja tu **carta de Exportación** en tu reserva. **Empiezas la partida sin Barcos.**

**11** Antes de empezar la partida, **cada jugador decide cuántas Participaciones** desea comprar y desplaza su **marcador de dinero** y su **marcador de Participaciones** como corresponda. Los jugadores empiezan con 50 £ y el precio de cada Participación es de 10 £. Consulta la página 15 para ver una variante para jugadores expertos.

***Nota:** La partida durará unos 30 minutos más con todas las reglas adicionales.*

# Desarrollo de la partida

La partida se desarrolla durante 3 décadas de 4 rondas cada una (I = 1770, II = 1780, III = 1790).

Cada ronda consta de 3 fases:

- 1 Fase de Acción.
- 2 Fase de Producción.
- 3 Preparación de la siguiente ronda.

## 1 Fase de Acción

En orden de turno, cada jugador realizará 3 pasos durante su turno:

- a Realizar 1 acción.
- b Determinar el Precio y el Atractivo del Producto activo.
- c Desarrollar.

Después de completar estos 3 pasos, continúa el siguiente jugador en orden de turno en sentido horario. Cuando todos los jugadores hayan resuelto un turno, la fase de Acción finaliza y comienza la fase de Producción.

### a Realizar 1 Acción

En tu turno, puedes elegir 1 de estas acciones:

- 1 Construir y/o Mejorar Fábricas.
- 2 Contratar Trabajadores.
- 3 Añadir Maquinaria.
- 4 Aumentar la Calidad o Distribución.
- 5 Bolsa de Valores.
- 6 Producción adicional (variante experta).
- 7 Exportación anticipada (variante experta).

## 1 CONSTRUIR Y/O MEJORAR FÁBRICAS

Construir fábricas te permite generar nuevos tipos de productos. Mejorar las fábricas te permitirá aumentar el volumen de producción de tus productos.

Mediante esta acción, puedes **Construir** cualquier cantidad Y/O **Mejorar** cualquier cantidad de tus **Fábricas**.

*Nota: En la década III, solo se permite Construir una nueva Fábrica si esta producirá en una ronda posterior.*

**Por cada Fábrica que Construyas: +**

- 1 Coloca una **Fábrica** de tu reserva en tu área de juego. Asegúrate de colocar la cara correcta bocarriba: década I si es la década I; década II si la partida está en la década II o III.
- 2 Añade la **carta de Oficina** correspondiente a la derecha de la **Fábrica**. Usa para comenzar la cara del **Precio** y desliza la cara del **Atractivo** debajo de la **Fábrica**.

**Importante:** NO añadas una carta de Trabajadores a una Fábrica nueva. Esto solo se hace durante la preparación o mediante la acción de Contratar.



- 3 Coloca una de tus **fichas de Fábrica** en la 4.ª casilla (valor de Atractivo 0) de la **Fábrica** y un **marcador de Atractivo** en el valor 0 de su medidor de Atractivo en el **tablero de Mercado**.
- 4 Si Construyes (pero no si Mejoras) al menos 1 nueva Fábrica:
  - **Desplaza los marcadores de Demanda** de los 4 **Productos** 1 casilla hacia abajo.
  - Al construir una fábrica, hay más trabajadores con ingresos. Esto aumenta el poder adquisitivo y, por tanto, la demanda de todos los productos.*
  - **Desplaza el marcador de Salarios** 1 casilla a la derecha.






## Por cada Fábrica que Mejores:

❏ Voltea tu **Fábrica** a la cara de la década **II** (si la partida está en la década **II** o **III**). Coloca la **ficha de Fábrica** en el mismo valor de Atractivo que tenía antes.

❏ Si la Fábrica tiene alguna **carta de Trabajadores**:


❏ En la década **II**: Voltea solo la carta de Trabajadores de la posición .

❏ En la década **III**: Voltea automáticamente todas las cartas de Trabajadores de la Fábrica.

**Nota:** Ten cuidado de **NO girar la carta de Trabajadores**. El número de Máquinas tiene que ser el mismo antes y después de tu Mejora.

## 2 CONTRATAR TRABAJADORES

Deja que otros hagan el trabajo. Al añadir nuevos trabajadores, puedes aumentar tu volumen de producción.

Mediante esta acción, puedes **añadir cualquier número de cartas de Trabajadores** +  de tu reserva a tus **Fábricas**. Añade 1 o 2 cartas de Trabajadores al lado izquierdo de cada Fábrica a la que desees asignar más Trabajadores.


Las cartas de Trabajadores tienen que colocarse en el orden correcto, como indica la carta. Cada Fábrica puede tener hasta 2 cartas de Trabajadores.




Asegúrate de usar la cara de la década correcta, que coincida con la década actual (o la década anterior, si la década actual no figura en la carta). Desliza la mitad derecha de las cartas (con un icono de Máquina) debajo de la Fábrica.

**Nota:** En la década **III**, solo se permite añadir nuevos Trabajadores a las Fábricas que generarán Productos en una ronda posterior.

Después de añadir 1 o más cartas de Trabajadores:

❏ Desplaza los marcadores de Demanda de los 4 Productos 1 casilla hacia abajo .

Al haber más trabajadores con ingresos, aumenta el poder adquisitivo y, por tanto, la demanda de todos los productos.

❏ Desplaza el marcador de Salarios 1 casilla a la derecha  (independientemente del número de Trabajadores que hayas añadido a tus Fábricas).


**Nota:** No puedes Construir una Fábrica nueva con esta acción.

**Nota:** Las cartas de Trabajadores nunca pueden retirarse. No subestimes el impacto de los Salarios.

## 3 AÑADIR MAQUINARIA

No puedes dejar de evolucionar tu negocio. Al reemplazar trabajadores por máquinas, puedes reducir los costes de producción.

Mediante esta acción, puedes **reemplazar**

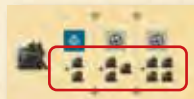
**Trabajadores por Máquinas** +  girando 1 o más **cartas de Trabajadores**.



El Mantenimiento de una **Máquina** te costará solo 1 £ en lugar del Salario normal del Trabajador.

Se aplican estas reglas:

❏ Puedes añadir **Máquinas** a diferentes Fábricas al mismo tiempo. El nivel de Desarrollo de la Maquinaria en tu tablero personal determina la cantidad máxima de Máquinas que puedes añadir a tus Fábricas durante un turno.





❏ Si una carta muestra **2 Máquinas**, pero solo te queda 1 Máquina por añadir, no gires la carta, **añade 1 ficha de Máquina**. La próxima vez que realices esta acción, primero **tienes que** retirar la ficha de Máquina y girar la carta antes de sustituir cualquier otro Trabajador por una Máquina.

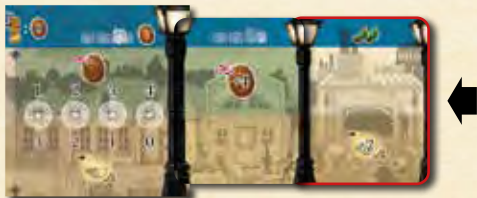


## 4 AUMENTAR LA CALIDAD / DISTRIBUCIÓN

*Al aumentar la calidad o distribución, puedes incrementar el atractivo de tus productos o tus ingresos.*

Para Aumentar la Calidad  o la Distribución , puedes llevar a cabo **una** o **ambas** de las opciones siguientes:

- 🔗 Coge 1 o más **cartas de Calidad** o **Distribución** disponibles de tu reserva y añádelas a la derecha de 1 o más de tus **Fábricas**.



- 🔗 Gira, volteo o sustituye una carta de Calidad o Distribución adyacente a tus Fábricas para aumentar su valor.

Al Aumentar la Distribución, incrementarás el Atractivo de tu Producto. Si Aumentas la Calidad, puedes elegir cómo girar tu carta, aumentando el Atractivo o el Precio.

Aumentar la Calidad o Distribución está limitado por las cartas disponibles en tu reserva. Las cartas de Desarrollo de Patente o Ingeniero te permitirán añadir más cartas de Distribución o Calidad a tu reserva.

**Se aplican estas reglas al Aumentar la Calidad o Distribución:**

- 🔗 **No puedes** Aumentar la Calidad y la Distribución durante el mismo turno.
- 🔗 El nivel de Desarrollo de Calidad o Distribución en tu **tablero personal** determina la cantidad máxima de Calidad o Distribución que puedes Aumentar en tus Fábricas durante un turno.



- 🔗 El valor de Distribución total máximo que puedes asignar a cada Fábrica es de 4. Como cada carta de Distribución tiene un valor de hasta 4, nunca necesitarás añadir más de 1 carta de Distribución a una Fábrica.

- 🔗 El valor de Calidad total máximo que puedes asignar a cada Fábrica es de 4. Este valor se puede alcanzar sumando 2 cartas de Calidad que hayas asignado a una misma Fábrica.

**Nota:** Si posees la carta de Desarrollo de Ingeniero, el límite máximo de Calidad se eleva a 6 en **TODAS** tus Fábricas.

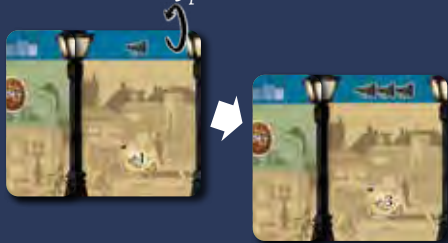


- 🔗 Puedes retirar una carta de Calidad o Distribución de una de tus Fábricas y devolverla a tu reserva a fin de tenerla disponible para otra Fábrica. También puedes cambiar cartas de Calidad entre Fábricas o entre una Fábrica y tu reserva, teniendo en cuenta, sin embargo, que el valor de Calidad o Distribución de una Fábrica nunca se puede trasladar a otra Fábrica. Si reduces el valor total de Calidad o Distribución en una Fábrica, por cualquier motivo, perderás cualquier valor de Calidad o Distribución que hayas reducido.

**Nota:** Aumentar la Calidad o Distribución puede afectar al Atractivo de tu Producto. Pero tú determinarás el Atractivo final de tu Producto y ajustarás su marcador de Atractivo durante el paso b (consulta «Determinar el Precio y el Atractivo» en la página 15). No es necesario que muevas tu marcador de Atractivo inmediatamente.

Además, puede parecer que Aumentar la Distribución es más beneficioso que Aumentar la Calidad, pero tienes que tener en cuenta que el valor de Distribución de tus Productos se reducirá en 1 cada vez que sean producidos (consulta el final de la fase de Producción en la página 21).

**Ejemplo 1:** La Fábrica de Comida de Rafael tiene una carta de Distribución de valor 1. Desea Aumentar la Distribución a 3 y volteo la carta de Distribución a valor 3 para ello.





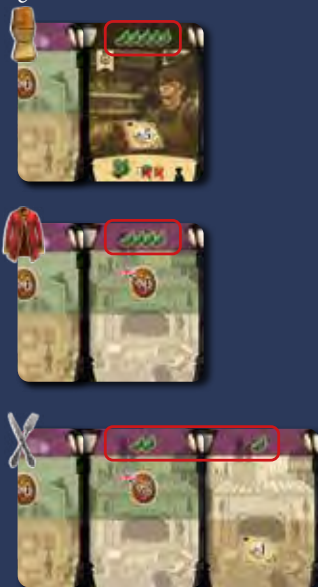
**Ejemplo 2:** La Fábrica de Ropa de Sebastián ya tiene una carta de Calidad de valor 1. Desea Aumentar la Calidad a 3, pero usó su carta de Calidad de valor 3 para su Fábrica de Lámparas al inicio de la partida. Decide voltear la carta de Calidad de valor 1 para convertirla en Calidad de valor 2, y luego añade otra carta de Calidad de valor 1 a la misma Fábrica, lo que hace un total de Calidad de 3.



**Ejemplo 3:** Las Fábricas de Ropa y Comida de Eva tienen un valor de Calidad de 2. Desea Aumentar la Calidad de ambas Fábricas a 3. Retira la carta de Calidad de su Fábrica de Comida y la sustituye por la carta de Calidad de valor 3. Luego, añade una carta de Calidad de valor 1 (que acaba de retirar de su Fábrica de Comida y ahora está de nuevo disponible) a su Fábrica de Ropa, lo que eleva el valor de Calidad total de esa Fábrica también a 3.



**Ejemplo 4:** Jaime consiguió la carta de Desarrollo de Ingeniero y la añadió a su Fábrica de Comida en un turno anterior. Su Fábrica de Comida tiene ahora un valor de Calidad de 5. Su Fábrica de Ropa tiene un valor de 4 y ha usado sus 2 cartas de Calidad restantes en su Fábrica de Cubertería para que tenga un total de Calidad de 3.



Puede Aumentar 2 de Calidad durante esta acción. Le gustaría Aumentar el valor de Calidad de su Fábrica de Ropa a 5 y la Calidad de su Fábrica de Cubertería a 4. Para Aumentar la Calidad de su Fábrica de Cubertería, puede simplemente voltear una de sus cartas de Calidad.



Pero, para aumentar el valor de Calidad de su Fábrica de Ropa, tendrá que cambiar algunas cartas, ya que no le quedan cartas de Calidad en su reserva. Cambia la carta de Ingeniero de su Fábrica de Comida por la carta de Calidad de su Fábrica de Ropa. Eso reduce el valor de Calidad de su Fábrica de Comida en 1 y aumenta el valor de su Fábrica de Ropa de 4 a 5. No puede usar el valor de Calidad reducido de su Fábrica de Comida para girar su carta de Ingeniero a un valor de 6. El valor reducido se desperdicia.



## 5 BOLSA DE VALORES



Al final, se trata de creer en tu propio negocio.

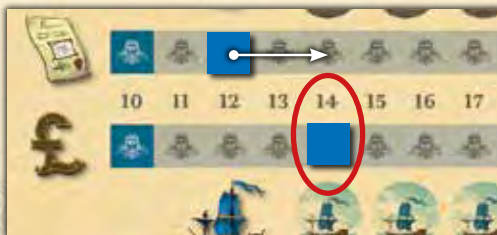
Mediante esta acción, puedes realizar uno o más de los pasos siguientes, en el siguiente orden:

### 1. Comprar Participaciones



Compra tantas **Participaciones** como quieras, siempre que puedas pagarlas.

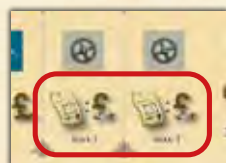
El **Valor Bursátil** actual £ en tu **tablero personal** es el coste básico de cada Participación que compres. Añade las Participaciones que compres al medidor de Participaciones de tu tablero personal y págalas desplazando tu **marcador de dinero** por tu medidor de dinero como corresponda.



**No puedes solicitar un Préstamo** al banco en este paso y no puedes Comprar más Participaciones de las que puedas pagar.

Si has Mejorado este Desarrollo en tu tablero personal, **puedes Comprar Participaciones con descuento** (consulta «Desarrollar», página 17).

Este Desarrollo solo se aplica **1 vez por turno**, pero siempre puedes Comprar Participaciones adicionales al precio de tu Valor Bursátil normal.



**Nota:** Realizar una **Exportación** (consulta la página 20) no reduce el coste de Compra de tus Participaciones durante la partida. Esta penalización únicamente se aplica al final de la partida.

### 2. Solicitar un Préstamo bancario



Puedes solicitar tantos Préstamos bancarios como desees, hasta un máximo de 9 en toda la partida.

Por cada Préstamo que solicites:



- Añade 1 ficha de Préstamo a tu tablero personal rellenando el medidor de izquierda a derecha.
- Añade tanto dinero a tu medidor de dinero como tu Valor Bursátil actual.

**Nota:** Durante la puntuación final, cada Préstamo que hayas solicitado reducirá en 1 la cantidad de Participaciones que poseas.

### 3. Restaurar Barcos



Si has usado algún Barco (consulta «Exportación», página 20), ahora puedes restaurarlos. Coloca tu carta de Exportación con los 2 Barcos bocarriba.





Tras varias partidas a **Arkwright: El juego de cartas**, podréis usar las acciones de **Producción Adicional** y **Exportación Anticipada** como variante experta.

## 6 PRODUCCIÓN ADICIONAL

Con esta acción, puedes **generar Productos en una o más de tus Fábricas**.

En cada Fábrica, puedes optar por:

- ❏ Permitir que la Fábrica produzca por sí misma, **sin usar ninguna de sus cartas de Trabajadores**.
- ❏ O BIEN, permitir que produzca solo la Fábrica y **su primera carta de Trabajadores**.
- ❏ O BIEN, permitir que produzcan la Fábrica y **sus dos cartas de Trabajadores**.

Todos los **Productos** que generes durante esta acción tienen que colocarse en uno o más **Almacenes** de la Fábrica que los generó. Los Productos que no puedas almacenar se desperdician.

Se aplican todas las reglas normales de Producción, pero pagas los costes de Producción (costes fijos, Salarios, Mantenimiento) únicamente por las Fábricas y cartas de Trabajadores utilizadas para generar Productos.

## 7 EXPORTACIÓN ANTICIPADA

Con esta acción, puedes **Exportar cualquier cantidad de Productos** que se encuentren en uno o varios de tus **Almacenes**.

Utiliza tu(s) **Barco(s)** disponible(s) como lo harías normalmente en el paso de Exportar de la fase de Producción (consulta la página 19), con la excepción de que ahora puedes Exportar Productos almacenados desde varias de tus Fábricas a la vez.

Se aplican todas las reglas normales:

- ❏ Por cada Producto que Exportes, reduce la cantidad correspondiente de Productos en tus Almacenes. Si Exportas todos los Productos de un Almacén, devuélvelo a tu reserva.
- ❏ Obtienes tantos ingresos por cada Producto que hayas Exportado como indique la Fábrica en la que estaba almacenado.
- ❏ Añade 1 ficha de Barco a tu tablero personal por cada Barco que has usado.

## b Determinar el Precio y el Atractivo del Producto activo

*Escoge bien tu estrategia de venta, ya que tus competidores pueden determinar la suya tras estudiar la tuya.*

Omite este paso si no tienes una Fábrica abierta que genere el Producto activo en esta ronda.

**Si tienes una Fábrica abierta que genere el Producto activo en esta ronda, tienes que generar el Producto activo y tú determinas el Precio y el Atractivo en este paso, inmediatamente después de realizar tu única acción.**

En este momento, puedes:

- ❏ Desplazar la **ficha de Fábrica** en tu Fábrica productora a una de las 4 casillas disponibles a tu elección:



- ❏ Girar las **cartas de Oficina** y **Calidad**

de tu **Fábrica** productora para cambiar Atractivo por Precio, o viceversa:



**Nota:** Girar las cartas de Oficina o Calidad o desplazar tu ficha de Fábrica no ajustarán la suma total del Precio y el Atractivo de tu Fábrica.

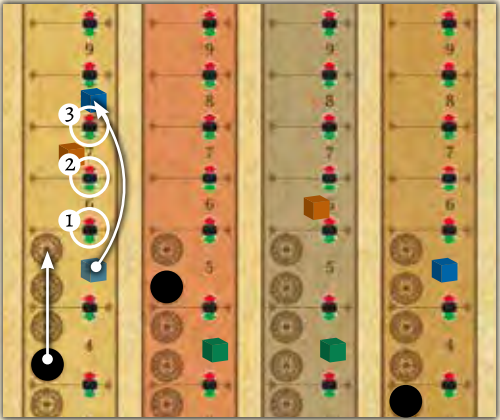
Luego, **determina el valor de Atractivo total del Producto que estás generando. Para ello, suma todos los valores de Atractivo de tu Fábrica y sus cartas.** Desplaza tu **marcador de Atractivo** en el medidor de Atractivo apropiado del **tablero de Mercado** al valor de Atractivo total correcto.



El **Precio de tu Producto** es la suma de todas las monedas de tu Fábrica y sus cartas.



Por **cada** flecha roja o verde que tu marcador de Atractivo cruce, **desplaza el marcador de Demanda del Producto activo 1 casilla en la misma dirección.**



**Ejemplo:** El Producto activo en esta ronda es la Ropa. Eva desplaza la ficha de Fábrica de su Fábrica de Ropa de la 1.ª a la 3.ª casilla (en la década I esto fija un Precio de Producto de 4 y un Atractivo de 1). Gira su carta de Oficina a un valor de Atractivo de 4 y no tiene carta de Calidad que girar, pero tiene una carta de Distribución con un Atractivo adicional de 2, que añadió en un turno anterior como su única acción. Eso hace un total de Atractivo de 7 y un Precio total de 4 por cada Producto vendido.



Su marcador de Atractivo tenía un valor de 3. Eva desplaza el marcador a valor 7, cruzando 4 flechas rojas en el medidor de Atractivo de Ropa. Por lo tanto, desplaza el marcador de Demanda de Ropa 4 casillas en el medidor de Demanda en la misma dirección.





## C Desarrollar

*Para hacer que tu negocio crezca, es esencial tomar las decisiones de desarrollo correctas.*

Después de realizar una acción y determinar tu Precio y Atractivo para el Producto activo, puedes:

- 🔧 **Mejorar (aumentar en 1) un Desarrollo de tu tablero**, avanzando su marcador 1 casilla.
- 🔧 O BIEN, **coger 1 carta de Desarrollo** del suministro general.

### DESARROLLOS

#### 1. Calidad

La cantidad máxima inicial de Calidad que puedes Aumentar con una acción es 1. Puedes Mejorar este Desarrollo para poder Aumentar 2 o 3 de Calidad con cada acción.



#### 2. Distribución

La cantidad máxima inicial de Distribución que puedes Aumentar con una acción es 2. Puedes Mejorar este Desarrollo para poder Aumentar 3 o 4 de Distribución con cada acción.



#### 3. Número de cartas de Desarrollo

El número inicial de cartas de Desarrollo que puedes tener en tu reserva y tus Fábricas es 2. Puedes Mejorar este límite a 3 o 4 cartas.



#### 4. Maquinaria

Inicialmente, cada vez que uses la acción de Maquinaria puedes reemplazar hasta 2 Trabajadores por Máquinas con una acción. Puedes Mejorar este Desarrollo para reemplazar hasta 3 o 4 Trabajadores por Máquinas con cada acción.



#### 5. Exportación

Inicialmente, en cada Exportación puedes transportar hasta 2 Productos por cada Barco. Puedes Mejorar la capacidad de tus Barcos a 3 o 4 Productos.



#### 6. Bolsa de Valores

Inicialmente, solo puedes Comprar Participaciones al precio del Valor Bursátil actual. Mejorando este Desarrollo, puedes Comprar Participaciones con un descuento:

- 🔧 Con 1 Mejora de este Desarrollo, puedes Comprar 1 Participación a la mitad del Valor Bursátil actual, redondeando hacia arriba.
- 🔧 Con 2 Mejoras de este Desarrollo, puedes Comprar hasta 2 Participaciones a la mitad del Valor Bursátil actual cada una.



Solo puedes usar este descuento **1 vez por turno**, pero siempre puedes Comprar Participaciones adicionales al precio del Valor Bursátil normal.





*Para ver una descripción de todas las cartas de Desarrollo, consulta la página 23.*

El número de cartas de Desarrollo que puedes tener en tu reserva y tus Fábricas está limitado por el Desarrollo de **Número de cartas de Desarrollo** de tu tablero. Puedes descartar 1 carta de Desarrollo de tu reserva o tus Fábricas y devolverla al suministro general para no superar el límite.

No puedes coger una carta de Desarrollo del mismo tipo que otra que ya poseas, pero puedes recuperar una carta de Desarrollo que hayas descartado anteriormente (aunque no en el mismo turno). Las cartas de Cliente de tipos diferentes se consideran tipos separados de cartas de Desarrollo.

Algunas cartas de Desarrollo solo se pueden usar realizando la acción adecuada después de haberlas añadido a tu reserva (*por ejemplo, para usar la carta de Ingeniero, primero tienes que llevarla a tu reserva y luego activarla con la acción de Aumentar la Calidad*).

## 2 Fase de Producción



Los jugadores que no tengan una Fábrica que genere el Producto activo omiten esta fase por completo. Los otros jugadores la realizan a la vez:

- Vender Productos en el Mercado nacional y obtener ingresos.**
- Almacenar o Exportar Productos y obtener ingresos.**
- Pagar los costes de Producción.**
- Incrementar el Valor Bursátil.**
- Reducir la Distribución.**

### a Vender Productos en el Mercado nacional y obtener ingresos

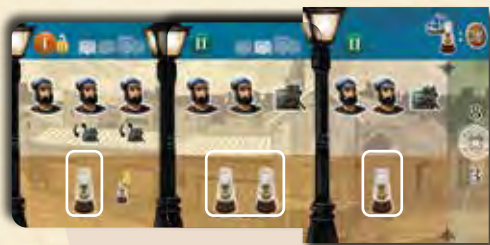
*El método más habitual de hacer negocios consiste en vender primero en tu mercado local.*

Para vender Productos en el Mercado nacional de Inglaterra y obtener ingresos, sigue estos pasos:

#### a. Determinar el volumen de ventas

Tienes que generar Productos si tienes una Fábrica abierta capaz de generar el Producto activo en esta ronda. **Determina la cantidad total de Productos generados sumando todos los**

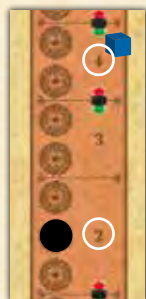
**iconos de Producto representados en tu Fábrica y sus cartas de Trabajadores.** Siempre generas a la máxima capacidad de tu Fábrica al completo.



= 4



Tienes que vender todos los Productos generados en este turno que seas capaz de vender en el Mercado nacional . La cantidad máxima de Productos que puedes vender en el Mercado nacional (el límite de venta) viene determinada por el Atractivo y la Demanda del Producto activo, como indica el tablero de Mercado. **Resta el valor de la Demanda de su valor de Atractivo para calcular tu límite de venta.**



= 2

Si generas **al menos** tu límite de venta, tu volumen de ventas es igual al volumen de ventas máximo permitido. Puedes almacenar o Exportar el exceso de Productos (consulta el paso siguiente).

Si generas **menos** Productos que tu límite de venta, también puedes vender Productos de tu Almacén adyacente a la Fábrica productora, si tienes alguno, hasta alcanzar tu límite de venta. Tu volumen de ventas total es la suma de los Productos generados y almacenados que vendas.

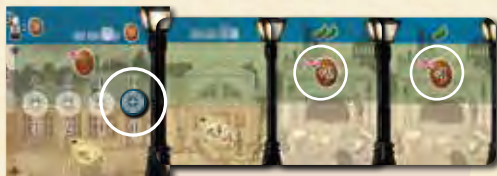
**Nota:** Tu volumen de ventas en el Mercado nacional nunca puede ser mayor que tu Atractivo.

**Nota:** No puedes vender ningún Producto en el Mercado nacional si tu valor de Atractivo es igual o menor que el valor del marcador de Demanda. Temáticamente, esto significa que el precio de tus productos es tan alto que nadie quiere comprarlos.



## b. Determinar tus ingresos

Determina tus ingresos multiplicando la cantidad de Productos que hayas vendido por el Precio de tus Productos. El Precio de tus Productos es la suma de todas las monedas de tu Fábrica y sus cartas. Desplaza tu marcador de dinero en consecuencia.



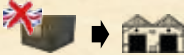

$$14 \times 2 = 28$$



## b Almacenar o Exportar Productos y obtener ingresos

Si la competencia en el mercado nacional es severa, puede ser una buena idea buscar oportunidades en otros lugares. Pero cuidado: el transporte por barco es peligroso y el temor de tus accionistas puede debilitar tu valor bursátil.

Si tienes un exceso de Productos que no has podido vender en el Mercado nacional de Inglaterra, ya sean generados o almacenados, puedes realizar una o ambas de las siguientes opciones:

- 1 Almacena el exceso de Productos en un Almacén disponible. Almacenar Productos no genera ingresos. 
- 2 Vende el exceso de Productos en los mercados de ultramar mediante un Barco disponible. 

## Tus ingresos son el número de Productos exportados multiplicado por su Precio.

El Precio de cada Producto que hayas Exportado se indica en tu Fábrica.



Por **cada Barco** que hayas usado, añade 1 ficha de Barco a tu tablero personal rellorando el medidor de izquierda a derecha. Puedes usar hasta 9 Barcos a lo largo de toda la partida.



**Nota:** Puedes reducir a propósito tu valor de Atractivo para Exportar tantos Productos como sea posible. Esto no provocará un aumento del Valor Bursátil.

Los Productos que no puedas vender en el Mercado nacional, ni Almacenar ni Exportar, se pierden.

## Almacenes

Todos los jugadores tienen 2 cartas de Almacén Pequeño en su reserva. Pueden adquirir un Almacén Grande adicional con una de las cartas de Desarrollo.



Para indicar que almacenas Productos, simplemente añade una carta de Almacén al lado izquierdo de la Fábrica correspondiente. Un Almacén Pequeño puede contener 1 o 2 Productos. Un Almacén Grande puede contener hasta 4 Productos.

Se pueden combinar varios Almacenes adyacentes a la misma Fábrica o bien usarlos en Fábricas distintas. Un Almacén nunca puede contener más de 1 tipo de Producto.

Una vez vendidos los Productos almacenados, devuelve la carta a tu reserva para su uso posterior, o bien gira (o sustituye) la carta si no has vendido todos los Productos que tenías almacenados.

Si retiras un Almacén con Productos no activos (por ejemplo, porque necesitas la carta para Almacenar un Producto activo), los Productos se pierden.

## Exportación



En la preparación básica, todos los jugadores empiezan con una carta de Exportación con 2 Barcos disponibles.



Si tienes 2 Barcos disponibles y usas 1, volteas tu carta de Exportación a la cara con 1 Barco. Si usas todos tus Barcos disponibles, devuelve la carta a tu reserva hasta que la restaures. Los Barcos solo pueden restaurarse durante la fase de Acción, con la acción de Bolsa de Valores (consulta la página 14).



El Desarrollo de Barcos de tu tablero personal indica la cantidad de Productos que puede transportar cada uno de tus Barcos. No es necesario que los Barcos estén totalmente cargados para poder usarlos, y solo puedes Exportar Productos del tipo activo.



El uso de la Exportación reducirá tu Valor Bursátil durante la puntuación final, como indican las fichas de Exportación que añadiste a tu tablero personal.



## C Pagar los costes de Producción

*Dirigir un negocio no es tarea fácil. Después de deducir todos los costes, cada pequeño beneficio es un éxito. Para una fábrica que comienza, incluso tener pérdidas no resulta inusual.*

Cada jugador que generó el Producto activo con su Fábrica tiene que pagar sus costes de Producción:



1 **Paga los costes fijos de Fábrica** que se indiquen en la Fábrica productora.



2 **Paga el Salario** de cada Trabajador de tu Fábrica productora, como se indica en el medidor de Salarios del tablero de Mercado.



3 **Paga el Mantenimiento** de cada Máquina de tu Fábrica productora. El coste de Mantenimiento es de 1 £ por cada Máquina.



## Fondo de Emergencia

No puedes solicitar Préstamos bancarios para pagar los costes de Producción. Esto solo se puede hacer como una acción (consulta la página 14).

Si no tienes suficiente dinero para pagar los costes de Producción, tienes que recurrir al Fondo de Emergencia.

El Fondo de Emergencia funciona de la misma manera que los Préstamos bancarios, pero solo obtienes la mitad de tu Valor Bursátil actual por cada ficha de Préstamo que añadas a tu tablero personal, redondeando hacia arriba si es necesario.

En el improbable caso en el que utilices las 9 casillas para obtener fichas de Préstamo y aun así no tengas dinero suficiente para pagar todos los costes de Producción, tus Fábricas se declararán en quiebra y quedarás eliminado de la partida.



## d Incrementar el Valor Bursátil

*Si vendes suficientes productos, el valor de tu fábrica aumentará.*

Si has vendido al menos 2 Productos

**en el Mercado nacional** en esta fase de Producción, aumenta tu

Valor Bursátil en 1. **Los Productos**

*Exportados no te otorgan ningún Valor Bursátil.*



Después, de todos los jugadores que hayan vendido al menos 2 Productos, aquel que tenga el



**valor de Atractivo más alto** para

el Producto activo añade 1 más a su Valor Bursátil.

En caso de empate, nadie recibe el valor adicional

*(a menos que uno de los jugadores empatados use su carta de Desarrollo de Empresario).*

## e Reducir la Distribución

*La distribución es un efecto de deterioro lento.*

Cada jugador reduce la Distribución

de su Fábrica productora en 1, girando,

volteando o retirando la carta de

Distribución de su Fábrica en consecuencia.



Las Fábricas que no generaron ningún Producto

durante esta fase de Producción no se ven

afectadas.

## 3 Preparación de la siguiente ronda

Al final de las rondas 1, 2 o 3, realiza los pasos siguientes:

**a Desplaza el marcador de ronda** a la

casilla de la ronda siguiente.



**b Pasa la carta de jugador inicial al**

**siguiente jugador** en sentido horario.



Al final de la 4.ª ronda de la década I o II,

realiza los pasos siguientes:

**a Devuelve el marcador de ronda** de

nuevo a la casilla de la primera ronda del medidor de Atractivo de Comida.



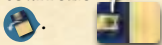
**b Desplaza el marcador de década** a la

casilla de la década siguiente.



**c Restaura todas las cartas de Desarrollo**

usadas que tengan este icono:



## d Determinar el nuevo jugador inicial

Cada jugador multiplica

su Valor Bursátil por la cantidad

de Participaciones que tenga, sin tener en

cuenta los Préstamos ni las Exportaciones.

El jugador con la cantidad más baja **elige** al

nuevo jugador inicial. Entrega a ese jugador

la carta de jugador inicial. En caso de empate,

podrá elegir el jugador empatado con la menor

cantidad de dinero. Si persiste el empate,

puede elegir el jugador empatado más cercano

al anterior jugador inicial en sentido horario.



En partidas de 2 jugadores, al final de la 1.ª y 2.ª década, mueve cada marcador de Atractivo del jugador neutral 1 espacio hacia arriba. Si un marcador de Atractivo sobrepasa una flecha roja, mueve el marcador de Demanda del mismo medidor 1 casilla en la misma dirección.

Luego, empieza la nueva década igual que la

anterior. Si esta fue la 4.ª ronda de la década III, la

partida finaliza. Calcula la puntuación final.



## Puntuación final

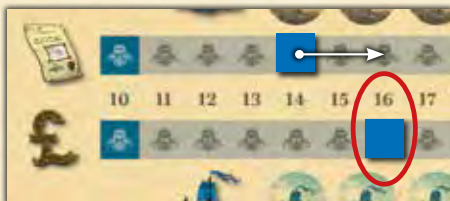
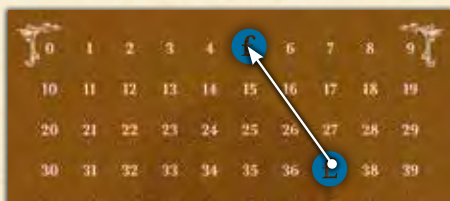
Después de la 4.ª ronda de la década III, la partida finaliza.

Todos los jugadores calculan su puntuación final:

- a** **Vende los Productos que aún queden en tus Almacenes**, si tienes alguno, a un Precio fijo.



- b** **Compra tantas Participaciones como sea posible** con tu dinero restante, por el Precio normal de tu Valor Bursátil, sin tener en cuenta cualquier Desarrollo de Bolsa de Valores.

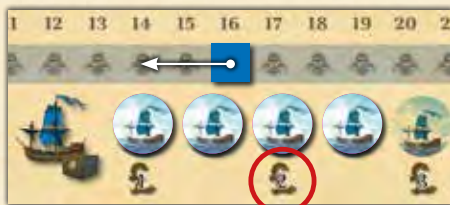


- c** **Reduce el número de tus Participaciones** retrocediendo tu marcador de Participaciones

1 casilla por cada Préstamo que hayas solicitado (y/o Fondo de Emergencia que hayas usado) durante la partida, como indican las fichas de Préstamo de tu tablero personal.



- d** **Reduce tu Valor Bursátil** desplazando tu marcador de Valor Bursátil hacia atrás tantas casillas como indique la última penalización que hayas alcanzado o sobrepasado con la ficha de Exportación que esté más a la derecha en tu tablero personal.



- e** **Multiplícala tu Valor Bursátil final por la cantidad final de Participaciones que tengas.** Esa es tu puntuación final.

**¡El jugador con la puntuación final más alta es declarado mejor empresario y ganador!**

En caso de empate, gana el jugador con más dinero sobrante. Si persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria (y deberían emprender un negocio juntos en la vida real).

## Créditos

**DISEÑO:** Stefan Risthaus • **ILUSTRACIONES:** Mehdi Merrouche • **DIRECCIÓN DE PROYECTO:** Rudy Seuntjens  
**DIRECCIÓN ARTÍSTICA:** Rafaël Theunis • **EDICIÓN Y CONTROL DE CALIDAD:** Eefje Gielis • **PRUEBAS DE JUEGO:** Ori Avtalion, Dave Moser, Amanda Erven, Christine Gijbels • **EDICIÓN EN ESPAÑOL:** Maldito Games  
**TRADUCCIÓN:** Sito Palacios • **REVISIÓN:** María Orellana Santos, Claudia González Pablos y Olmo Castrillo Cano

El autor desea agradecer a todos aquellos que realizaron las pruebas de juego, en particular a su esposa Heike Risthaus y a Volker Wichert, Christian Heider, Robert Rudolph, Karsten Becker, Thomas Gartner, Tim Kühn, André Müller, Jörg Berg, y los grupos de juego de Letter y Wolfsburg.

Si te falta algún componente, escríbenos a [recambios@malditogames.com](mailto:recambios@malditogames.com) y te lo enviaremos enseguida.





# Cartas de Desarrollo

A las cartas de Desarrollo se aplican algunas reglas generales:

- ❗ Nunca puedes tener **más cartas de Desarrollo que las indicadas por el Desarrollo apropiado de tu tablero personal** (consulta la página 17). Pero puedes descartar 1 carta de Desarrollo para coger otra nueva dentro de tu límite.
- ❗ Nunca puedes tener 2 cartas de Desarrollo del mismo tipo. Sin embargo, puedes recuperar una carta de Desarrollo que hayas descartado **en un momento anterior de la partida**, pero no durante el mismo turno. Cada carta de Cliente se considera un tipo de carta distinto.
- ❗ Las cartas de Desarrollo descartadas se devuelven al suministro general para que estén disponibles nuevamente para todos los jugadores.

**Nota:** Las cartas de Desarrollo tienen doble cara. Solo usas una cara, y las cartas nunca se voltean durante la partida. El **Ingeniero**, la **Patente** y el **Almacén Grande** son las únicas excepciones.

**Variante experta:** Ciertas cartas de Desarrollo te permiten ignorar la Restricción de década de ciertos Desarrollos específicos. Esto significa que puedes Mejorar esos Desarrollos antes del inicio de la década indicada.



Para indicar esto, volteas la ficha de Restricción correspondiente cuando adquieras dicha carta de Desarrollo. Después de descartar la carta de Desarrollo, esta ventaja desaparecerá (voltea la ficha de Restricción correspondiente de nuevo, si es necesario), pero no tienes que mover hacia atrás ningún marcador de Desarrollo.

## Iconografía general de las cartas de Desarrollo



Gira esta carta 90° a la izquierda para activar su efecto. Este efecto es válido 1 vez en cada década.



Descarta esta carta y devuélvela al suministro general para activar su efecto.

### 1. EMPRESARIO

La carta de **Empresario** tiene dos funciones: una que puedes usar 1 vez en cada década y otra que solo puedes usar una única vez.

Si la adquieres, coloca esta carta en tu área de juego.

Si estás empatado por el mayor valor de Atractivo en la fase de Producción, gira esta carta 90° para resolver el empate a tu favor. Se puede usar 1 vez en cada década.

Puedes descartarla (ya sea activándola como desempate o no) al final de cualquier ronda para determinar el nuevo jugador inicial.

Si es el final de una década, asegúrate de usar esta carta antes de que el jugador con la puntuación más baja anuncie al nuevo jugador inicial.



### 2. OFICINA DE COMERCIO

Al adquirirla, coloca esta carta en tu área de juego.

Si usas al menos un Barco, gira esta carta 90° para añadir 1 ficha de Barco menos a tu tablero personal. Se puede usar 1 vez en cada década.



**Variante experta:**

Ignora la Restricción de década del Desarrollo de Exportación (voltea su ficha de Restricción).



### 3. HORAS EXTRA

Al adquirirla, coloca esta carta en tu área de juego.

Puedes descartar esta carta durante una fase de Producción para generar 1 Producto más en esa Fábrica, en esa ronda.



#### **Variante experta:**

Si la descartas en una acción de Producción Adicional, genera 1 Producto más.



### 4. TALLER

Al adquirirla, coloca esta carta en tu área de juego.

Al pagar el Mantenimiento de Maquinaria de cualquiera de tus Fábricas, ignora hasta 2 Máquinas.



#### **Variante experta:**

Ignora la Restricción de década del Desarrollo de Maquinaria (voltea su ficha de Restricción).



### 5. CAPATAZ

Al adquirirla, coloca inmediatamente esta carta a la izquierda de una de tus Fábricas.

Cada vez que tengas que pagar los Salarios de esta Fábrica, paga 2 £ menos por cada Trabajador, hasta un máximo de 4 Trabajadores.



### 6. CORREDOR DE BOLSA

Al adquirirla, coloca esta carta en tu área de juego.

Al final de tu fase de Acción, **en vez de Mejorar 1 Desarrollo** de tu tablero personal o coger 1 carta de Desarrollo, puedes descartar esta carta para Comprar hasta 2 Participaciones a la mitad de tu Valor Bursátil actual cada una (redondeando hacia arriba), ignorando el nivel de tu Desarrollo de Valor Bursátil. No puedes Comprar Participaciones adicionales.



### 7. CLIENTE

Al adquirirla, coloca esta carta en tu área de juego.

Si vendes en el Mercado nacional cualquiera de los Productos indicados, puedes girar esta carta 90° para aumentar en 1 tu límite de venta (**sin desplazar tu marcador de Atractivo ni el marcador de Demanda**). Se puede usar 1 vez en cada década.



### 8. INVENTOR

Al adquirirla, coloca esta carta en tu área de juego.

Si realizas la acción de Mejorar Fábricas, puedes descartar esta carta para Mejorar hasta 2 Fábricas distintas y sus cartas de Trabajadores de la década I a la II (si estás en la década I), o bien de la década II a la III (si estás en la década II), ignorando la década actual.



**Variante experta:** Al final de tu fase de Acción, en vez de Mejorar 1 Desarrollo de tu tablero personal o coger 1 carta de Desarrollo, puedes descartar esta carta para Mejorar 2 Desarrollos de tu tablero personal, ignorando cualquier Restricción de década.




## 9. CONSTRUCTOR

Al adquirirla, coloca esta carta en tu área de juego.

Al pagar los costes de Producción, el coste fijo de cada una de tus Fábricas es **2 £ menos**.

**Y ADEMÁS,**

Durante tu turno, puedes girar esta carta 90° para restaurar otra carta de Desarrollo que contenga un icono . Se puede usar 1 vez en cada década.



## 12. INGENIERO

Al adquirirla, añade esta carta a tu reserva.

De ahora en adelante, el valor máximo de Calidad de cada una de tus Fábricas es de 6 (en vez de 4). Voltea la ficha de Ingeniero de tu tablero personal a su cara «máx. 6» durante el resto de la partida.



Si realizas la acción de Aumentar la Calidad, esta carta se considera una carta de Calidad adicional disponible.

Si retiras esta carta de una Fábrica, puedes sustituirla inmediatamente por otras cartas de Calidad hasta que sumen el mismo valor, si están disponibles en tu reserva.

**Variante experta:** Ignora la Restricción de década del Desarrollo de Calidad (voltea su ficha de Restricción).



## 10. CONTRATO

Al adquirirla, coloca esta carta en tu área de juego.

Siempre que Exportes Productos, obtienes los ingresos adicionales que indique la tabla de Contratos de esta carta.



## 11. PATENTE

Al adquirirla, añade esta carta a tu reserva.

Si realizas la acción de Aumentar la Distribución, esta carta se considera una carta de Distribución adicional disponible.



**Variante experta:**

Ignora la Restricción de década del Desarrollo de Distribución (voltea su ficha de Restricción).

## 13. ALMACÉN GRANDE

Al adquirirla, añade esta carta a tu reserva.

Si almacenas Productos, esta carta se considera un Almacén adicional disponible que puede contener hasta 4 Productos.

Consulta la página 19 para obtener más información sobre los Almacenes.



# Iconografía

	Comida		Loseta de Fábrica		Década (I, II, III)
	Ropa		Oficina		Marcador de década
	Cubertería		Fábrica completa (Loseta de Fábrica y Oficina combinadas)		Marcador de ronda
	Lámparas		Carta de Trabajadores (extensión de Fábrica)		Girar 180°
	Producto (simboliza cualquiera de los 4 tipos de Producto)		Carta de primer Trabajador		Voltear (a su otra cara)
	Atractivo		Carta de segundo Trabajador		Girar 90° en sentido horario
	Participación		Almacén Pequeño		Activar carta de Desarrollo
	Valor Bursátil		Almacén Grande		Restaurar carta de Desarrollo
	Trabajador		Calidad		Descartar carta de Desarrollo
	Máquina		Distribución		Retirar
	Exportación (Barco)		Desarrollo		Desplazar el marcador de Demanda
	Dinero (£)		Carta de Desarrollo		Jugador
	Mercado nacional		Producción (fase)		Variante experta
	Préstamo		Bolsa de Valores		Ficha de Restricción



## Variante en solitario

Esta variante te permitirá jugar a *Arkwright: El juego de cartas* en modo solitario. Te enfrentarás a dos oponentes autómatas.

Usa las reglas normales para la preparación básica, además de la siguiente preparación para el modo solitario que se aplicará a tus oponentes autómatas, Fábricas iniciales, cartas de Desarrollo y Participaciones iniciales.

### 1. Preparación

- 1 Prepara tu tablero personal según la preparación básica.
- 2 Prepara 2 tableros personales para tus oponentes autómatas. Coge 2 tableros personales adicionales y, en cada uno, coloca el marcador de Participaciones y el marcador de Valor Bursátil de sus colores correspondientes en la casilla de valor «12». Coloca 4 marcadores de Atractivo de sus colores respectivos junto a estos dos tableros personales.
- 3 Prepara el tablero de Mercado y el suministro general de cartas de Desarrollo de forma normal para una partida de 3 jugadores. Baraja las 17 cartas de Desarrollo y disponlas en una cuadrícula aleatoria de 3x5. Devuelve a la caja las 2 cartas sobrantes: no se usarán en esta partida. Coloca al azar los marcadores

de dinero de los otros 3 colores (los 2 colores de autómatas y el color neutral restante) en la carta más a la izquierda de cada una de las 3 filas de 5 cartas de Desarrollo.

**Nota:** Cuando las cartas de Desarrollo tienen un marcador de dinero, se consideran cogidas y no están disponibles para ti, como jugador en solitario.

- 4 Introduce en una bolsa opaca 3 marcadores de cada uno de los 2 oponentes autómatas y 2 marcadores del color neutral restante. El color neutral no es un oponente. Estos marcadores se robarán al azar durante la partida.

Los demás componentes no son necesarios para la partida y se pueden devolver a la caja.

**Nota:** Todas las variantes expertas se pueden aplicar a las partidas en modo solitario.





### 2. Fase de preparativos





#### A Selecciona tu primera Fábrica

Escoge y coloca 1 de tus 4 Fábricas junto con su carta de Oficina correspondiente y su primera carta de Trabajadores en tu área de juego. Coloca su marcador de Atractivo en el medidor correspondiente del tablero de Mercado.

#### B Prepara las Fábricas de tus oponentes

Coge 2 marcadores de Atractivo de cada oponente, mézclalos y coloca 1 al azar en el espacio inferior de cada uno de los 4 medidores de Atractivo. Luego, ajusta el Mercado colocando estos marcadores en los siguientes espacios de sus medidores de Atractivo:

- Comida  : 4 (desplaza 2 casillas hacia arriba el marcador de Demanda, indicado por .
- Ropa  : 4 (desplaza 2 casillas hacia arriba el marcador de Demanda, indicado por .

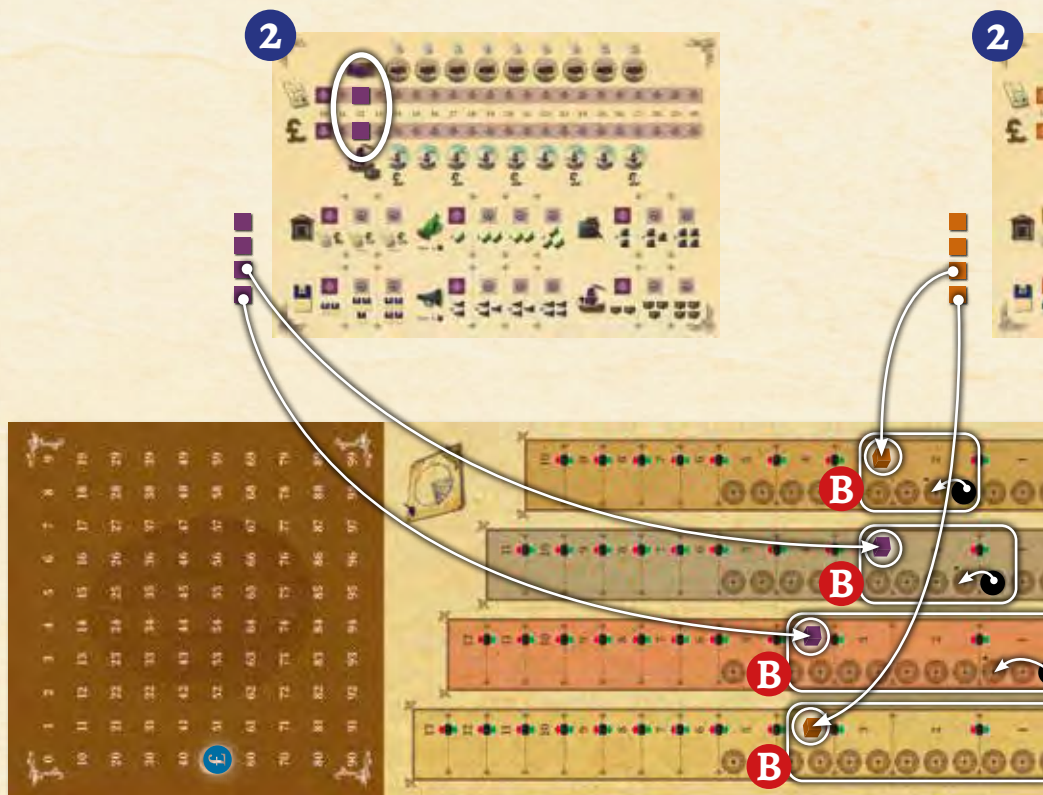
- Cubertería  : 3 (desplaza 1 casilla hacia arriba el marcador de Demanda, indicado por .
- Lámparas  : 3 (desplaza 1 casilla hacia arriba el marcador de Demanda, indicado por .

**Nota:** Los marcadores de Demanda y el de Salarios se desplazan según las reglas normales a medida que tus oponentes avanzan en los medidores de Atractivo.

#### C Selecciona tu segunda Fábrica

Escoge y coloca en tu área de juego otra de tus 3 Fábricas restantes junto con su carta de Oficina y su primera carta de Trabajadores.

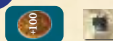
**Variante:** Determina aleatoriamente 2 Fábricas, barajando tus 4 cartas de Fábrica debajo de la mesa y robando 2 al azar. Prepara las 2 Fábricas que has robado del modo habitual.



3







I

A

C

### 3. Desarrollo de la partida

#### 1 Fase de Acción

##### A. RESUELVE TU TURNO

Tú juegas primero en cada ronda y llevas a cabo tu fase de Acción con todos los pasos de juego normales: **a**, **b** y **c**.

**Nota:** Si usas la función del Empresario para seleccionar el jugador inicial, puedes decidir jugar después de tus oponentes (consulta el paso B, abajo) en la siguiente ronda. Luego, en vez de realizar los pasos A y B, primero realiza el paso B, seguido del paso A.

##### B. RESUELVE EL TURNO DE TUS Oponentes

Una vez finalizado tu turno, resuelve el turno de tus oponentes de la siguiente manera:

- 1 Roba 1 marcador de la bolsa.
- 2a Si el marcador robado **coincide** con un marcador de Atractivo del tablero de Mercado para el Producto activo, **avanza ese marcador de Atractivo 2 espacios** y ajusta el marcador de Demanda como de costumbre.
- 2b Si el marcador robado **no coincide** con un marcador de Atractivo del Producto activo en el tablero de Mercado, **el oponente del color que se ha robado Construye una nueva Fábrica**. Igual que en una partida normal, desplaza todos los marcadores de Demanda 1 casilla hacia abajo y el marcador de Salarios 1 casilla a la derecha. Coloca un marcador de Atractivo de ese color de la reserva de ese oponente en el valor «0» del marcador de Atractivo correspondiente. Luego, desplázalo hasta el espacio 3 (para Comida/Ropa) o hasta el espacio 2 (para Cubertería/Lámparas). Después, avanza ese mismo marcador de Atractivo tantos espacios como el número de la década actual. Recuerda ajustar siempre el marcador de Demanda en caso necesario.

**Ejemplo:** En la década I, el marcador de Atractivo de una nueva Fábrica de Ropa pasa del valor 3 al 4; en la década III, el marcador de Atractivo de una nueva Fábrica de Lámparas pasa del valor 2 al 5.

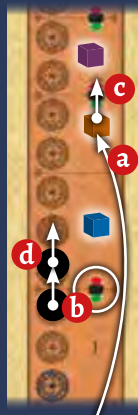
- 3 Cada oponente automático cuyo marcador no fue robado de la bolsa obtiene ahora

**Ejemplo:** Es la década I y el Producto activo es la Ropa. Hay 1 marcador de Atractivo tuyo y otro del oponente **Púrpura** en el medidor de Atractivo de Ropa. Puede suceder lo siguiente:

1) Robas un marcador del oponente **Naranja**. **Naranja** Construye una nueva Fábrica de Ropa. Desplaza todos los marcadores de Demanda 1 casilla hacia abajo (dirección de la flecha verde) y el marcador de Salarios 1 casilla a la derecha.

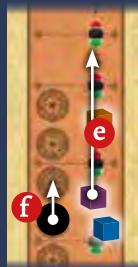
Coloca el marcador de Atractivo **Naranja** en el espacio inferior del medidor de Atractivo de la Ropa y desplázalo de inmediato al valor 3.

**a** Luego, desplaza el marcador de Demanda de Ropa 1 casilla arriba **b** (ya que el marcador de Atractivo **Naranja** cruza un **c**). Luego, avanza el marcador de Atractivo **Naranja** 1 espacio hacia arriba más **c** (ya que es **1**). Avanza el marcador de Demanda de Ropa 1 casilla más **d** (porque el marcador de Atractivo **Naranja** cruza otra **e**).



**Púrpura** obtiene 1 Participación.

2) Robas un marcador del oponente **Púrpura**. Avanza el marcador de Atractivo **Púrpura** 2 espacios **e**. Desplaza el marcador de Demanda 1 casilla hacia arriba **f**. **Naranja** obtiene 1 Participación.



3) Robas un marcador **Verde**: el color neutral. **Naranja** y **Púrpura** obtienen 1 Participación.

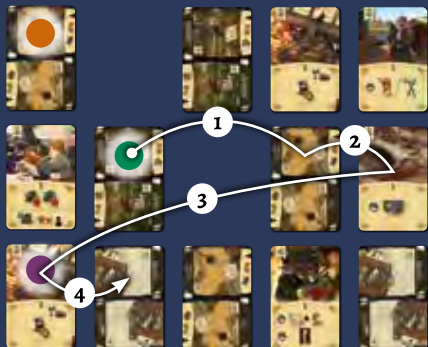




1 Participación. Avanza su marcador de Participaciones 1 casilla.

- 4 Observa el despliegue de cartas de Desarrollo y avanza el marcador de dinero del color que hayas robado tantos pasos como marcadores de Atractivo haya en el medidor del Producto activo. Cada carta cuenta como 1 paso y tienes que avanzarlo de izquierda a derecha y de arriba abajo. Salta los espacios vacíos (sin carta). Cuando sea necesario, regresa desde la esquina inferior derecha a la esquina superior izquierda. Si el marcador de dinero acaba sobre una carta con otro marcador, avanza el marcador de dinero de nuevo, de modo que termine sobre la siguiente carta sin marcador.

**Ejemplo:** Continuando con el ejemplo anterior, supongamos que has robado el marcador Verde de la bolsa. Hay 3 marcadores en el medidor de Atractivo. Tienes que avanzar el marcador Verde 3 pasos. El primer paso salta el espacio vacío 1. El tercer paso 3 baja a la siguiente fila y omite la carta ocupada por el marcador Púrpura 4. El marcador Verde finaliza su movimiento encima del Almacén Grande.



- 5 Descarta el marcador robado de la bolsa y colócalo en el tablero de Mercado junto al medidor de década.

**Nota:** Al descartar una carta de Desarrollo, colócala en el espacio vacío más alto del despliegue de cartas de Desarrollo. Es decir, el primer hueco de la fila más alta, en la columna más a la izquierda.

## 2 Fase de Producción

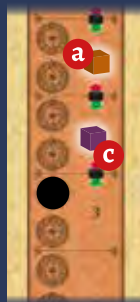


Evalúa la Producción igual que en una partida normal. Por cada oponente automático, realiza los siguientes pasos:

1. Generan tantos Productos como puedan vender en el Mercado nacional, según el medidor de Atractivo. No pagan costes de Producción.
2. Si venden al menos 2 Productos, aumentan su Valor Bursátil en 1.
3. Si venden menos de 2 Productos, obtienen 1 Participación.

**Ejemplo:** Es la fase de Producción de Ropa. El marcador de Atractivo Naranja está 2 espacios por delante del marcador de Demanda a; Naranja vende 2 Productos en el Mercado nacional de este modo, lo que aumenta su Valor Bursátil en 1 b.

El marcador de Atractivo Púrpura está 1 espacio por delante del marcador de Demanda c, por lo que solo vende 1 Producto y obtiene 1 Participación d.



## 3 Fin de la década

Al final de la década, vuelve a introducir en la bolsa todos los marcadores del suministro colocados junto al indicador de década.



## 4. Fin de la partida

Si ganas la partida, comprueba si has logrado una recompensa por desafío en solitario.

### Recompensas de Hitos por desafío en solitario

Título	Requisito previo	Fecha
<b>Magnate</b>	500+ puntos (n.º de Participaciones x Valor Bursátil).	/ /
<b>Patriota</b>	No has usado ningún Barco.	/ /
<b>Auténtico trabajador</b>	No has usado las cartas de Patente ni de Ingeniero.	/ /
<b>Héroe trabajador</b>	No has usado la acción de Maquinaria.	/ /
<b>Caballero / Dama</b>	No has Mejorado el Desarrollo <i>Bolsa de Valores</i> ni has usado la carta de Desarrollo <i>Corredor de bolsa</i> .	/ /
<b>Especialista</b>	Has jugado solo con 2 Fábricas.	/ /
<b>Generalista</b>	Has jugado con 4 Fábricas.	/ /
<b>Fila de producción completa</b>	4 Fábricas con 2 cartas de Trabajadores cada una.	/ /
<b>Director general</b>	25–29 Participaciones*.	/ /
<b>Agente de bolsa experto</b>	30 Participaciones*.	/ /
<b>Inversor de la bolsa de valores</b>	Valor Bursátil de 25–29*.	/ /
<b>Potentado de la bolsa de valores</b>	Valor Bursátil de 30*.	/ /
<b>Arribista</b>	Has empezado sin dinero (con 15 Participaciones).	/ /
<b>Nuevo adinerado</b>	Posees 200+ £ al final de la partida*.	/ /
<b>Marinero</b>	5+ acciones de Exportación.	/ /

\* = antes de la puntuación final

*Variante: Marca 2 recompensas si ganas; marca 1 recompensa cuando quedes en 2.º lugar.*

