

# City SQUAREOFF™

PLAN TO WIN!

## Rules of Play

### Contents

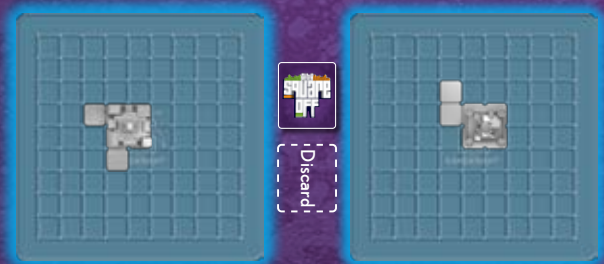
42 city tiles (21 green, 21 orange)  
21 shape cards  
4 cityscape starter tiles  
2 city grids

### Object

Go head-to-head with your opponent and see who can grow their city without going over the limits. Take turns drawing shape cards and simultaneously place the matching tiles into your city grids. Whoever is able to fit their tiles without going over the edge of their grid wins.

### Set Up

- Each player takes a city grid and 21 city tiles of the same color. Lay out your tiles in front of you so that they are easily identifiable.
- Each player chooses one cityscape starter tile and places it roughly in the center of their city grids. (You may orient the tile in any direction, as long as it covers most of the center logo.) Place the remaining two starter tiles out of play.
- Shuffle the deck of shape cards and place it face down in the center of both players.



STARTING SETUP

### How to Play

- One player reveals the top shape card and then places it in a discard pile next to the draw pile.
- Both players should simultaneously find the tile that matches the shape on the card from their available tiles and fit it into their city grid.



### Placement Rules

- Tiles may be oriented in any direction, even flipped over.
- Each new tile must be placed in such a way that at least one square touches at least one square of a tile already in play. Diagonals do not count.
- The tile must entirely fit within the boundaries of the city grid.
- Once a new shape card has been drawn, you may not move the tile just played.



Correct placement.



No diagonals.



Must fit within the city grid.



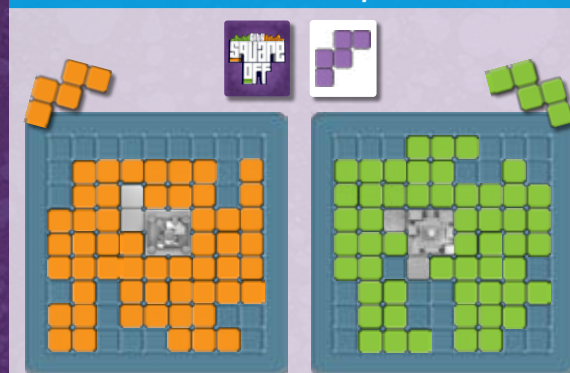
Pieces must touch.

### Ending The Game

Continue taking turns drawing cards and simultaneously placing city tiles until one of the following happens:

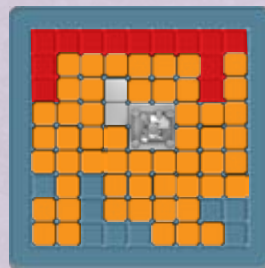
- One player cannot fit the matching tile into their city grid without going over the boundaries. In this case the other player wins the game.
- Neither player can fit the matching tile into their grids. In this case, whoever has the largest contiguous group of open squares wins. If it's a tie, count the second largest open group, and so on.

### End Game Example:

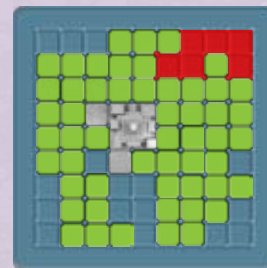


In this game, neither player can play the tile shown.

### Player 1



### Player 2



Player 1 wins, since she has 13 contiguous open squares vs. Player 2, who has 6.

### Variants

For a different game, try one of these alternate ways to play:

- Start with one of the unused cityscape starter tiles.
- Place the cityscape starter tile anywhere on the board at the beginning of the game.
- City Sprint: Set up the game as normal, except don't use the cards. On the shout of "Go!", both players simultaneously race to fill every square of their grids with their pieces, according to the Placement Rules. The first player to completely cover their grid wins.
- City Sprawl: Set up and play as normal, except ignore the rule about tiles needing to fit entirely within the city grid. Instead, just one square of any tile must fit. Game ends when one player has either filled every square of her grid or can no longer place a tile. Count the number of squares in each tile that lies over the boundary. Whoever has the lower total wins.

## A Word from Gamewright

There's nothing like a great city rivalry: Sparta vs. Troy, Paris vs. London, New York vs. Los Angeles. Now add to the list - yours vs. your opponent's! Put your spatial thinking and strategic planning skills to the test as you try to fill your city grid in the most efficient pattern. Do your best to plan a few moves ahead, but beware: shapes will be drawn at random and not every tile will be used!

Game by Ted Cheatham  
Starter tile design by Peter Bollinger  
Graphic design by Mike Mandolese



**GAMERIGHT®**  
Games for the Infinitely Imaginative®  
70 Bridge Street | Newton, MA 02458  
Tel: 617-924-6006  
e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com  
©2011 Gamewright, a division of Ceaco.  
All worldwide rights reserved.

### WARNING:

CHOKING HAZARD - Small parts. Not for children under 3 years of age.

EDADES: 8 AÑOS  
Y MAYORES

2 JUGADORES  
O EQUIPOS

# CITY SQUARE OFF™ RIVALIDAD URBANA

## Reglas del Juego

### Contenido

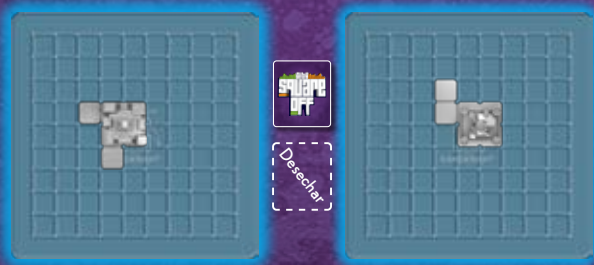
- 42 azulejos de ciudad (21 verdes, 21 anaranjadas)
- 21 cartas de figuras
- 4 azulejos de paisaje urbano
- 2 redes urbanas

### Objetivo

Vaya cabeza a cabeza con su oponente para ver quién puede crear su ciudad sin sobrepasar sus límites. Tomen turnos sacando cartas de figuras y simultáneamente ponga los azulejos que le hagan par en las redes de su ciudad. Quién pueda agregar sus azulejos sin sobrepasar los límites de su ciudad ganará.

### Estableciendo el Juego

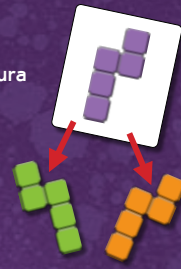
- Cada jugador elige tomara una red de ciudad y 21 azulejos del mismo color. Organice sus azulejos enfrente suyo de tal manera que sean fáciles de identificar.
- Cada jugador un azulejo de paisaje urbano para empezar y lo pone más o menos en el centro de su red urbana. (Este azulejo se puede orientar de cualquier manera con tal que cubra la mayor parte del logo en el centro de la red urbana.) Deje los otros dos azulejos de paisaje urbano fuera del juego.
- Baraje el naipes de cartas de figuras y póngalas bocabajo en medio de los dos jugadores.



INSTALACIÓN INICIAL

### Como Jugar

- Un jugador destapa la primera carta de figura y la pone en un montón de cartas a descartar junto al naip.
- Simultáneamente ambos jugadores deben buscar entre sus azulejos por la pieza que le hagan par a la figura de la carta, e introducir el azulejo dentro de su red urbana.



### Reglas de colocación

- Los azulejos se pueden orientar de cualquier manera, incluso se pueden voltear.
- Cada azulejo nuevo debe de ponerse de tal manera de que por lo menos un cuadrado quede tocando otro cuadrado en uno de los azulejos que ya está en juego. Las diagonales no valen.
- Los azulejos deben caber completamente dentro de los límites de la red urbana.
- Una vez que una nueva carta de figuras haya sido sacada, no podrá volver a mover los azulejos que han sido jugados.



Colocación correcta.



Debe caber dentro de los límites de la red urbana.



No diagonales.



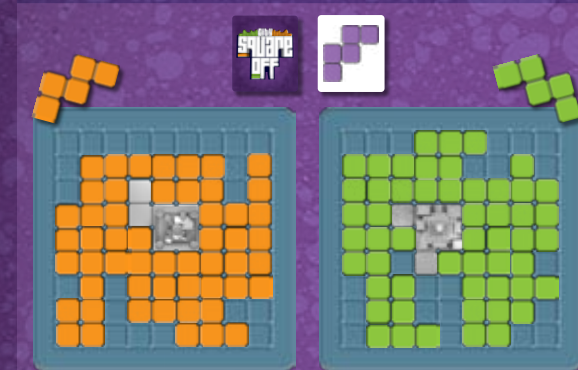
Los azulejos deben tocarse

### Terminando el juego

Continúe tomando turnos sacando cartas y simultáneamente colocando los azulejos de la ciudad hasta que suceda una de las siguientes cosas:

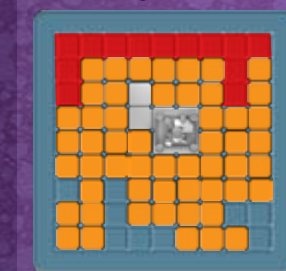
- Un jugador no pueda jugar el azulejo indicado dentro de la red urbana sin sobre pasar sus límites. En este caso el otro jugador ganará.
- Ninguno de los jugadores puede jugar el azulejo indicado dentro de la red urbana. En este caso quién tenga el área contigua más grande de cuadrados descubiertos ganará. Si hay un empate, cuente la segunda área más grande, y así sucesivamente.

### Ejemplos del final del juego:

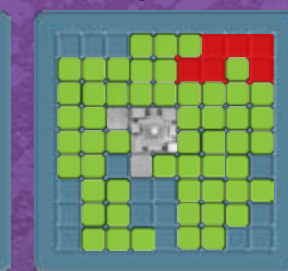


En este juego ninguno de los dos jugadores puede jugar la ficha indicada.

Jugador 1



Jugador 2



Jugador 1 gana, ya que tiene 13 cuadrados descubiertos contiguos vs. Jugados 2, quién solo tiene 6.

### Variantes

Para un juego diferente, trata una de estas maneras alternas de jugar:

- Empiece con una de las figuras de red urbana sin usar.
- Ponga la figura inicial de red urbana en cualquier parte del tablero al iniciar el juego.
- Carreras Urbanas: Organice el juego de la manera usual, pero no use el naip. Al gritar "¡YA!" ambos jugadores correrán para llenar todos los espacios de la red urbana, siguiendo las reglas de colocación. el primer jugador en cubrir el tablero por completo ganará.
- Expansión de la ciudad: Organice el juego, y juegue como de costumbre, pero ignore la regla de no sobre pasar los límites de la red urbana. En este caso, solo un cuadrado del azulejo debe caber dentro de la red urbana. El juego terminada cuando un jugador haya cubierto toda su red urbana o ya no pueda jugar otro azulejo. Cuente el número de cuadrados que hayan quedado fuera de la red urbana. Quien tenga el número más bajo ganará.

### Una Nota de Gamewright

No hay nada como una gran rivalidad urbana. Esparta vs. Troya, Paris vs. Londres, Nueva York vs. Los Angeles. ¡Ahora agregue a esta lista su ciudad vs. la de su oponente! Ponga su pensamiento espacial y estratégico a prueba mientras trata de cubrir la red urbana de la manera más eficiente. Intente planear por adelantado, pero tenga cuidado, las figuras se eligen al azar, iy no todas serán usadas!

Juego de Ted Cheatham  
Azulejo inicial diseñado por Peter Bollinger  
Diseño grafico de Mike Mandolese

**GAMEWRIGHT®**  
Juegos para los infinitamente imaginativos.  
70 Bridge Street  
Newton, MA 02458  
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-924-6101  
Correo electrónico: jester@gamewright.com  
www.gamewright.com  
©2011 Gamewright, una marca registrada de Ceaco  
Todos los derechos mundiales reservados