KINGDOM BUILDER
MARSHLANDS

Un juego de Donald X. Vaccarino
para 2 – 4 jugadores a partir de 8 años

La tercera expansión de Kingdom Builder: Marshlands ofrece nuevos desafíos a los jugadores. Las nuevas acciones especiales, que se consiguen con dos plaquitas de lugar iguales, otorgan a los jugadores más posibilidades de dar forma a su reino. Los pantanos, un nuevo territorio, te ofrecen más posibilidades para construir tu asentamiento una vez hayas robado las nuevas cartas de terreno. Y seis cartas Kingdom Builder hacen la búsqueda de Oro todavía más divertida e interesante.

Material de juego

• 4 cuadrantes

Esta expansión introduce un tipo de terreno edificable nuevo, que aparece en los 4 cuadrantes: el pantano. Además, los 4 cuadrantes incluyen una casilla no edificable: el palacio, que sustituye al castillo. Por último, hay 4 lugares nuevos, uno en cada cuadrante.

• 16 plaquitas de lugar

4x templo *4x refugio* *4x canoa* *4x fuente*

• 4 plaquitas de resumen de lugar

• 8 plaquitas de acción adicional

2x templo *2x refugio* *2x canoa* *2x fuente*

• 4 plaquitas de resumen de acción adicional

• 6 cartas Kingdom Builder nuevas

Geólogos *Mensajeros* *Nobles* *Vasallos* *Capitanes* *Exploradores*

• 5 cartas de terreno nuevas

pantano / hierba *pantano / barranco* *pantano / desierto* *pantano / flores* *pantano / bosque*

• 1 reglamento

Cambios en la preparación de la partida

El montaje y los preparativos son los mismos que en la versión básica del juego, a excepción de los siguientes cambios:

- Los 4 nuevos cuadrantes se mezclan con los 8 del juego básico. De los 12 cuadrantes se eligen 4 cualquiera y se forma con ellos un tablero rectangular.
- Si el tablero está formado por al menos uno de los nuevos cuadrantes de esta ampliación, se añadirán las plaquitas de resumen de lugar y de acciones especiales correspondientes. Se apilan dos plaquitas de lugar en las casillas correspondientes del tablero, y se colocan las plaquitas de acción adicional en las cartas de resumen correspondientes.
- Las 6 cartas nuevas de Kingdom Builder se barajan con las del juego básico. A continuación se eligen 3 cartas al azar y se colocan boca arriba junto al tablero de juego.
- Las 5 cartas de terreno nuevo se barajan con las del juego básico. Después se coloca este mazo boca abajo junto al tablero de juego.

Nota: *si quieres puedes combinar todas las expansiones de Kingdom Builder, dejando las cartas de terreno nuevas en el mazo, incluso si no hay cuadrantes de esta expansión en juego. En ese caso, simplemente se ignora el pantano que aparece en la carta.*

Cambios en la partida

Cartas nuevas de terreno: los pantanos

Si la carta de terreno del jugador muestra un pantano y otro tipo de terreno edificable, el jugador debe colocar en su acción obligatoria 2 asentamientos de su reserva personal en casillas libres de pantano o 3 asentamientos en casillas libres del tipo de terreno que muestra la carta. En ambos casos se siguen las reglas de construcción.

Nota: si un jugador realiza la acción especial del granero o del oráculo debe escoger el mismo tipo de terreno para la acción obligatoria y para la acción especial.

Ejemplo: Frank (naranja) ha robado una carta pantano / desierto. Debe elegir si coloca 2 asentamientos en casillas de pantano o 3 en casillas de desierto.

Palacio

Los nuevos cuadrantes incluyen casillas de palacio en lugar de casillas de castillo.

El jugador que, al final de la partida, **haya construido más asentamientos colindantes al palacio** consigue 5 oros. En caso de empate, los jugadores empatados consiguen 5 oros cada uno.

Nota: los palacios se tienen en cuenta para las cartas Kingdom Builder «Obreros» y «Comerciantes».

Ejemplo: Frank (naranja) es el jugador con más asentamientos colindantes al palacio y gana 5 oros.

Jenny (blanco) y Ani (azul) no consiguen oro.

Acciones especiales y acciones adicionales – Se aplican las reglas de construcción

Además de las acciones especiales, esta expansión introduce las **acciones adicionales.** Cuando un jugador consigue una segunda plaquita de lugar de un tipo determinado, coge además una plaquita de acción adicional de la plaquita de resumen correspondiente.

Ahora el jugador no solo podrá realizar la **acción especial dos veces** durante cada ronda, sino que también podrá llevar a cabo la **acción adicional.**

Al igual que las acciones especiales, una acción adicional puede realizarse antes o después de la acción obligatoria. Las excepciones se explican claramente más adelante.

Acción especial: construye un asentamiento adicional de la reserva

Canoa

Construye un asentamiento adicional en una casilla de pantano o de agua colindante, siempre que sea posible, a un asentamiento propio. Solo puede realizarse esta acción inmediatamente después de que **cualquier otro jugador** coja la última plaquita de lugar de una casilla de lugar.
El turno de ese jugador se interrumpe brevemente para realizar esta acción. Si hay más de un jugador con una plaquita de canoa, realizan la acción especial siguiendo el orden de juego, empezando con el jugador a la izquierda del jugador activo.

Nota: un jugador puede escoger un pantano aunque esté colindante a una casilla de agua, y viceversa.

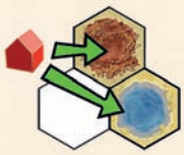
Ejemplo: Ani (azul) construye colindante al refugio y coge la última plaquita de refugio.

<u>Inmediatamente</u>, Frank (naranja) construye un asentamiento en una casilla de pantano o de agua. Tiene 7 casillas posibles.

Nota: si estás jugando con Kingdom Builder: Nomads, también se realiza esta acción cuando un oponente coge la última plaquita de nómadas de una casilla de nómadas.

Canoa: acción adicional

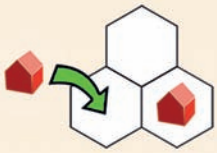
Construye un asentamiento en una casilla vacía de pantano o de agua. Si es posible, debe colocarse colindante a un asentamiento propio ya construido. Esta acción adicional puede realizarse antes o después de la acción obligatoria del jugador.



Acción especial: construye un asentamiento adicional de la reserva

Fuente

Construye un asentamiento en una casilla edificable vacía **colindante a un único asentamiento propio y que no esté colindante a ningún asentamiento de un oponente.**

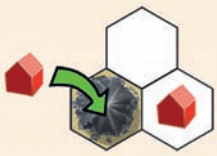


Ejemplo: Frank (naranja) quiere construir colindante a la casilla del palacio para empatar a Jenny (blanco). Solo tiene una opción.

Fuente: acción adicional

La acción especial de la fuente te permite **construir** en una **casilla de montaña.**

Importante: *la acción adicional de la fuente no te permite construir un asentamiento adicional, sino que modifica y mejora la acción especial de la fuente.*



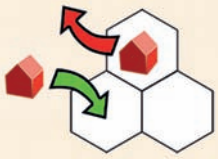
Acción especial: retira un asentamiento construido propio para usarlo en tu siguiente turno

Templo

Retira uno de tus propios asentamientos del tablero. Debes construir este asentamiento durante la acción obligatoria de tu próximo turno, junto con el resto de asentamiento requeridos.

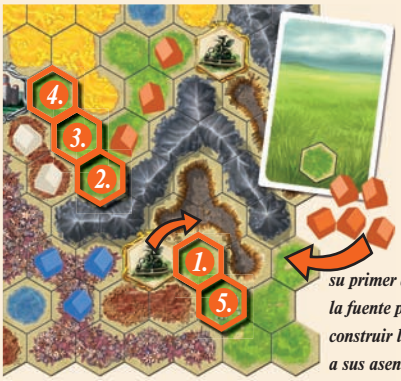
Nota: *debes construir este asentamiento en el tipo de terreno indicado en la carta que juegues ese turno.*

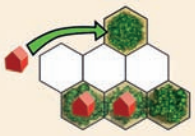
Nota: *coloca el asentamiento retirado sobre el templo como recordatorio de que debes construirlo en tu siguiente turno.*



Templo: acción adicional

Durante cada uno de tus turnos, puedes construir el primer asentamiento de tu acción obligatoria en una casilla que no esté colindante a uno de tus asentamientos ya construidos.



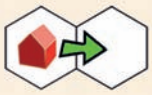


Ejemplo: como tiene 2 plaquitas de templo, Frank (naranja) tiene 2 asentamientos más para construir durante su acción obligatoria. Utilizando la acción adicional del templo, construye su primer asentamiento colindante a la casilla de la fuente para conseguir su última plaquita. Debe construir los 4 asentamientos restantes colindantes a sus asentamientos ya construidos.

Acción especial: recoloca uno de tus asentamientos construidos

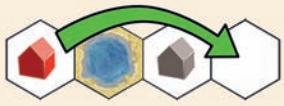
Refugio

Recoloca uno de tus asentamientos ya construidos en una casilla edificable colindante vacía. Esta casilla no tiene que estar colindante a uno de tus asentamientos ya construidos.



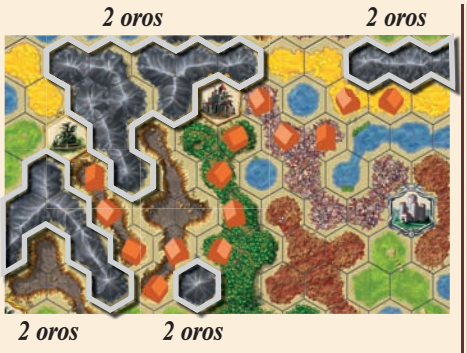
Refugio: acción adicional

Recoloca uno de tus asentamientos ya construidos desplazándolo en línea recta hasta la primera casilla edificable vacía.



Ejemplo: utilizando la acción adicional de su refugio, Frank (naranja) recoloca su asentamiento saltando sobre una casilla de lugar y un asentamiento de Ani (azul) y aterrizando en la casilla colindante con el templo. Coge su segunda plaquita de templo y consigue la acción adicional del templo.

Las 6 cartas Kingdom Builder nuevas



Nota: *una montaña es una serie de casillas de montaña colindantes y puede consistir en una única casilla. El jugador solo puntúa cada montaña una vez, aunque están conectadas por más de una casilla.*

16 oros

Nota: *solo se tiene en cuenta el camino más corto entre los dos asentamientos conectados separados por la mayor distancia, independientemente de si hay casillas que tienen asentamientos o no, o si no son edificables. Se incluyen las casillas en las que están ambos asentamientos.*

Jugador naranja: 5 oros
Jugador azul: 5 oros
Jugador blanco: 15 oros

Nota: *los palacios solo se puntúan una vez.*

6 oros

Nota: *es más fácil contar estos asentamientos si separas un poco los cuadrantes.*

3 oros

7 oros

Importante: *antes del turno del primer jugador, da la vuelta a la primera carta de terreno del mazo y retira todas las cartas de terreno de ese tipo del mazo (incluyendo las que tienen pantanos). Si la carta dada la vuelta tiene un pantano, retira todas las cartas del otro tipo de terreno que se muestra en la carta. Después vuelve a barajar el mazo de terrenos.*

Durante la partida, los jugadores solo podrán construir en las casillas del tipo de terreno retirado utilizando las acciones especiales.

QUEEN GAMES

© Copyright 2016 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.