

KINGDOM BUILDER



NOMADS

Un juego de Donald X. Vaccarino
para 2-5 personas a partir de 8 años

Los nómadas que atraviesan el reino aportan nuevas habilidades especiales.

Cuatro paisajes inéditos con interesantes lugares ofrecen múltiples variaciones en el juego.

El nuevo tipo de cartas de Kingdom Builder permitirá a los jugadores hacerse con oro e interactuar aún más entre sí durante la partida.

Material del juego

- **4 cuadrantes** - la ampliación contiene un nuevo tipo de casilla de terreno no edificable: las casillas de nómadas, que sustituyen a las casillas de castillo en estos nuevos cuadrantes, así como 4 nuevas casillas de lugar, una por cada cuadrante.



- **3 nuevas cartas de Kingdom Builder** - estos nuevos tipos de cartas permiten a los jugadores conseguir oro durante la partida.



1 de familias

1 de pastores

1 de embajadores

En la sección "Cartas de Kingdom Builder" de la página 3 de estas reglas se explican las nuevas cartas de Kingdom Builder.

- **2 cartas de sustitución**



Las cartas "Obreros" y "Comerciantes" de la versión inicial del juego deben sustituirse por las nuevas cartas "Obreros" y "Comerciantes" incluidas en esta versión.

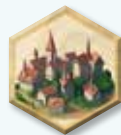
- **14 plaquitas de lugar** - cada tipo permite realizar una nueva acción especial.



2 canteras



4 caravanas



4 pueblos



4 jardines

- **15 plaquitas de nómadas** - también permiten realizar acciones especiales, aunque sólo se podrán emplear una única vez durante la partida.



7 regalos



2 traslados



2 avanzadillas



2 mandobles



2 tesoros

- **4 plaquitas de resumen**



- **25 muros de piedra** - se incorporan al juego mediante la acción especial cantera y bloquean las casillas de terreno. Se colocan junto al tablero de juego inicialmente.



- **40 asentamientos y 1 marcador de oro** - para el quinto jugador

- **Reglas del juego**



Cambios en la preparación de la partida

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

- Los **4 nuevos cuadrantes** se mezclan con los 8 de la versión inicial. De los 12 cuadrantes se eligen 4 cualquiera y se forma con ellos un tablero rectangular.
- Las **15 plaquitas de nómadas** se colocan en la mesa con la imagen hacia arriba (anverso) y se entremezclan. Después por cada casilla de nómadas en el tablero se elige **1 plaquita** al azar y se coloca de forma que el reverso con el esquema quede a la vista.
- Las **3 nuevas cartas de Kingdom Builder** se barajan con las 10 de la versión inicial. A continuación, se eligen 3 cartas al azar y se colocan boca arriba junto al tablero de juego.

Las reglas para partidas de 5 jugadores también son las mismas que las de la versión inicial del juego tras aplicar los cambios descritos anteriormente.

Casillas y plaquitas de nómadas



Cada plaquita de nómadas permite realizar una acción especial, aunque sólo se puede utilizar una única vez durante la partida.

Anverso con imagen y reverso con esquema

Cuando un jugador construya un asentamiento de forma colindante a una casilla de nómadas podrá quedarse, si está, con la plaquita de nómadas correspondiente, que colocará frente a sí.

Sólo podrá realizar la acción especial de la plaquita en la siguiente ronda. Una vez terminada dicha ronda se retirará del juego incluso aunque no se haya utilizado.



Acciones especiales de las plaquitas de nómadas: se aplican las reglas de construcción de la versión inicial del juego.



Regalo

Permite construir 3 asentamientos adicionales de las reservas en el tipo de casilla de terreno indicada en la plaquita de nómadas. Esta acción especial se podrá realizar antes o después de la acción obligatoria.

Nota: Si los 3 asentamientos adicionales se construyen en casillas de agua o montaña, no se recibirá ninguna pepita de oro cuando se esté jugando con las cartas "Pescadores" o "Mineros" respectivamente.



Tras realizar la acción obligatoria, el jugador naranja construye los 3 asentamientos adicionales en casillas de flores.



Traslado

Permite desplazar de 1 a 4 asentamientos hasta 4 casillas de distancia en total. Los asentamientos deben trasladarse a casillas de terreno edificables que estén libres y sean colindantes. Además no podrán ser colindantes con más de una casilla con asentamiento propio. Esta acción especial se podrá realizar antes o después de la acción obligatoria.



El jugador mueve un asentamiento a 3 casillas de distancia y deberá quedarse con la plaquita de nómadas del tablero como corresponde. Traslada, además, otro asentamiento junto a una casilla de lugar.



Avanzadilla

Permite construir uno de los asentamientos sin que tenga que ser colindante.

Puede emplearse en la construcción de uno de los 3 asentamientos de la acción obligatoria o durante una acción especial. Los asentamientos deben edificarse en una casilla de terreno del tipo que se indique en la acción obligatoria o especial.



El jugador sitúa sus asentamientos A y B de forma colindante a una casilla de lugar, y el asentamiento C, con la ayuda de la avanzadilla, de forma colindante a una casilla de nómadas.



Mandoble

Un asentamiento de cada adversario se retirará del tablero de juego y pasará a formar parte de sus respectivas reservas. Esta acción especial se podrá realizar antes o después de la acción obligatoria.



Tesoro

En cuanto el jugador reciba esta plaquita de nómadas obtendrá 3 pepitas, tras lo cual la plaquita se retirará del juego.

Cartas de Kingdom Builder

La ampliación contiene un nuevo tipo de cartas de Kingdom Builder (de color rojo) que permitirá a los jugadores obtener oro durante la partida.

En su turno, el jugador comprobará **tras la construcción de cada nuevo asentamiento** si se cumplen las condiciones de este tipo de cartas de Kingdom Builder. De ser así, contabiliza en el medidor de oro las pepitas correspondientes.

Las nuevas cartas de Kingdom Builder **no** se tendrán en cuenta a la hora de realizar el recuento final.



Las cartas "Obreros" y "Comerciantes" de la versión inicial del juego deben sustituirse por las nuevas cartas "Obreros" y "Comerciantes" incluidas en esta versión.

Estas nuevas cartas se utilizarán también cuando se juegue sin la ampliación.

Las 3 nuevas cartas de Kingdom Builder



Familias

Construir asentamientos en línea recta.

2 pepitas de oro cuando se hayan construido los 3 asentamientos de la acción obligatoria en línea recta y contiguos (ya sea horizontal o diagonalmente).

Línea horizontal y diagonal



2 pepitas

En la imagen se muestran dos ejemplos de construcción en línea recta durante la acción obligatoria.



Pastores

Completar la superficie de un mismo tipo de terreno.

2 pepitas de oro por cada asentamiento propio que se acabe de construir, mientras **no queden casillas de terreno libres** colindantes del mismo tipo.

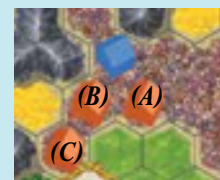
Las pepitas se contabilizarán directamente en el medidor de oro.

Nota: **Tras** la construcción de **cada** asentamiento se comprobará si se cumplen las condiciones de las cartas de Kingdom Builder.



El jugador naranja coloca su tercer asentamiento: C. Al final de su turno, no queda ninguna casilla de flores libre colindante a este asentamiento.

Recibe 2 pepitas de oro.



El jugador naranja ha situado sus asentamientos en el siguiente orden: A, B y C y, por ello, recibe las 2 pepitas de oro.



Si hubiera colocado sus asentamientos en el orden C, B, A, por ejemplo, no habría recibido ninguna pepita.



Embajadores

Construir de forma colindante a un asentamiento de otro jugador.

1 pepita de oro por cada asentamiento propio que sea colindante **con al menos un asentamiento de otro jugador**.

Las pepitas se contabilizarán directamente en el medidor de oro.



1 pepita

1 pepita

0 pepitas

El jugador naranja recibe en ese turno dos pepitas en total.

Nuevos lugares y sus funciones especiales

La ampliación cuenta con 4 nuevos lugares:
cantera, caravana, pueblo y jardín.



Cantera

Permite construir de 1 a 2 muros de piedra en una casilla de terreno edificable libre del tipo que señale la carta de terreno. Los muros deben construirse sobre una casilla que sea colindante con al menos un asentamiento propio.

Los muros no pertenecen a ningún jugador y no proporcionan ninguna pepita. Sólo bloquean las casillas para el resto de los jugadores.



El jugador naranja roba una carta de terreno de desierto y sitúa los 3 asentamientos de la acción obligatoria. Además, coloca 1 muro de piedra colindante a uno de los asentamientos que acaba de situar. No podrá construir un segundo muro en una casilla que no linde con otra en la que pueda construir un asentamiento propio.



Caravana

Permite desplazar un asentamiento propio ya existente en línea recta (horizontal o diagonalmente) hasta que se encuentre con un obstáculo. El asentamiento se situará en la casilla de terreno edificable libre más próxima al obstáculo.

Se consideran obstáculos las casillas de agua, montaña, castillo, lugar y nómadas, así como las casillas de terreno donde haya un asentamiento.



El jugador naranja quiere cambiar de sitio uno de sus asentamientos. Tiene 4 opciones. No puede moverse en las demás direcciones, ya que hay obstáculos que bloquean el camino.



Pueblo

Permite construir un asentamiento adicional en una casilla de terreno edificable libre que sea colindante con al menos 3 casillas de terreno en las que el jugador tenga asentamientos.



Jardín

Permite edificar un asentamiento adicional en una casilla de flores. Mientras sea posible, se ha de construir de forma colindante.

