KINGDOM BUILDER

Anniversary Edition

Un juego de Donald X. Vaccarino | para 2 - 5 personas

Páginas 1-6: Basic juego

Página 7: Preparativos del juego para la primera partida

Página 8: Queenie 1, 2 & 3

Se recomienda preparar la primera partida según se indica en la página 7.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es hacerse con el mayor número de pepitas de oro posible mientras se construye el reino, para lo cual, habrá que decidir de forma estratégica dónde situar los asentamientos. Las condiciones para conseguir las codiciadas pepitas, en el recuento final, serán las que aparezcan en tres cartas de Kingdon Builder.

Material del juego

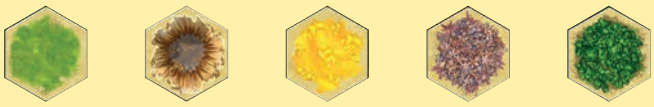
- **8 cuadrantes**

Anverso: paisaje con 100 casillas de terreno.

Reverso: medidor de oro para el recuento final.

Hay 9 tipos de casillas de terreno:

5 edificables



Hierba *Barranco* *Desierto* *Flores* *Bosque*

4 no edificables

Castillo *Agua* *Montaña* *8 casillas de lugar distintas*

- **28 plaquitas de lugar***

2 oráculos *4 granjas* *4 tabernas* *4 torres*

2 puertos *4 cercados* *4 graneros* *4 oasis*

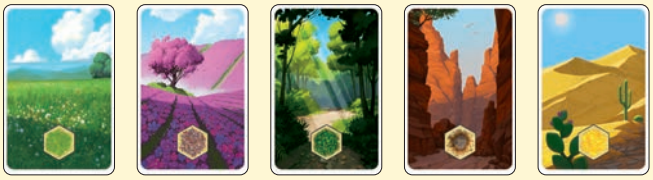
- **200 asentamientos** – 40 de cada color

- **5 marcadores de oro** 1 de cada color

- **7 Castelli**

- **1 marcador de jugador inicial**

- **25 cartas de terreno***



5 de hierba *5 de flores* *5 de bosque* *5 de barranco* *5 de desierto*

- **10 cartas de Kingdom Builder**

En cada partida se utilizan 3 de las 10 cartas,que indicarálo que los jugadores deben hacer para obtener las pepitas de oro.

En la página 5 de las reglas, hay un resumen de las cartas de Kingdom Builder.

- **8 plaquitas de resumen** – con un esquema de las acciones especiales que pueden realizarse con las plaquitas de lugar.

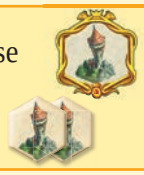
Además de plaquitas de lugar y las cartas de terreno enumeradas aquí, se incluyen más plaquitas y cartas en la caja. No serán necesarios para jugar el juego básico, pero son un extra gratuito que se puede usar en combinación con las expansiones 1–4 o Big Box.

Preparación

1. Elegid **cuatro** de las **ocho secciones** y unidlas para **formar un tablero rectangular**, como se muestra en la imagen. Coloca un castillo en cada hexágono de **castillo**.

2. **Se colocan las 4 plaquitas de resumen** que correspondan a las casillas de lugar de los 4 cuadrantes.

3. **En cada casilla de lugar** se colocan las **dos plaquitas de lugar** correspondientes.



4. **Se barajan las cartas de terreno** y se colocan en un mazo boca abajo.

5. **Se barajan las cartas de Kingdom Builder y se eligen 3 al azar,** que se colocan boca arriba junto al **tablero de juego.**

Reparto de los componentes

Cada jugador elige un color y toma:

40 asentamientos, sus reservas.

1 marcador de oro.

1 carta de terreno del mazo **sin que la vean los demás.**

El **jugador más mayor** será quien reciba el **marcador de jugador inicial** y quien comience la partida.

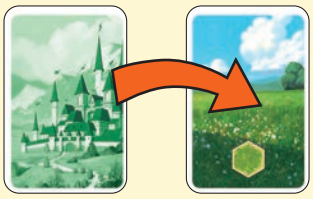
Uno de los **cuadrantes que sobran** se coloca con el **reverso** hacia arriba junto al tablero de juego.
Los marcadores de oro se colocan en la casilla negra del medidor y se emplearán para el **recuento final.**

El material de juego restante puede guardarse en la caja, ya que no hará falta.

Desarrollo del juego

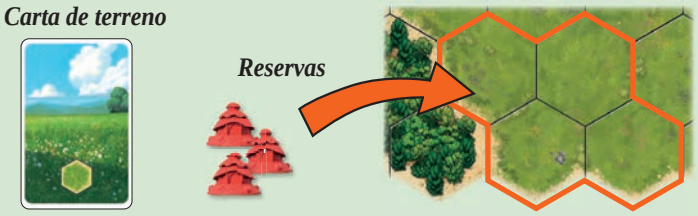
El **jugador inicial** comienza la partida y le siguen los demás **en el sentido de las agujas del reloj.**
Se juegan varias rondas de la siguiente forma:

En su turno, cada jugador muestra a los demás su carta de terreno y, a continuación, construye sus asentamientos.



Acción obligatoria

Cada jugador **tiene que** construir **3 asentamientos** en casillas libres del mismo tipo de terreno que el de su carta y siguiendo las reglas de construcción (ver pág. 4).



En la imagen se muestra un ejemplo de acción obligatoria.

Nota: En cada ronda, todos los jugadores tendrán que realizar la acción obligatoria como mínimo; es decir, que tendrán que construir 3 asentamientos forzosamente, uno tras otro.

Acciones especiales

Durante la partida, los jugadores pueden conseguir **plaquitas de lugar,** que les permitirán realizar **acciones especiales** y que pueden utilizar **una vez en cada ronda.**

Los jugadores pueden elegir cuándo realizar **cada** una de las **acciones especiales:** bien **antes o después de la acción obligatoria.**

Con ayuda de las acciones especiales se pueden construir asentamientos adicionales o cambiar de lugar los asentamientos existentes (ver pág. 6).

Cuando el jugador haya **realizado su acción obligatoria** y no pueda efectuar **ninguna acción especial más** o prefiera no hacerlo, descartará la carta de terreno utilizada y robará **una nueva** sin que la vean los demás.

Durante el turno, para indicar que se ha realizado la acción especial de un lugar, se da la vuelta a la plaquita correspondiente, de forma que se vea el anverso (la imagen del lugar). Cuando termina el turno, el jugador vuelve a dar la vuelta a todas las plaquitas de forma que se vea el esquema.

Nota: Cuando se acaben las cartas del mazo, se barajan las descartadas para formar uno nuevo.

Hexágonos y losetas de lugar

Cuando un jugador construya un asentamiento colindante **a una casilla de lugar** recibirá, mientras queden, una de las **plaquitas de lugar** situadas en la casilla y la colocará a su lado con el anverso (la imagen del lugar) hacia arriba. A partir de su **siguiente turno**, el jugador podrá realizar la **acción especial** que se indica en el esquema.

Cada jugador sólo podrá recibir **una plaquita de lugar por cada casilla de lugar.**

Una vez conseguida, la plaquita de lugar **estará en manos** del jugador mientras **uno de sus asentamientos, al menos,** sea colindante a la casilla de lugar correspondiente. Si mediante una acción especial cambiara los asentamientos de lugar y **no quedara ninguno colindante, tendrá** que descartar la plaquita correspondiente, que se retirará del juego.

Si no quedara ninguna plaquita en la casilla de lugar, no se recibirá ninguna.

Nota: Un jugador sólo podrá tener dos plaquitas de lugar iguales si hay dos casillas de lugar idénticas en el mismo cuadrante y ha construido algún asentamiento colindante a cada una de ellas.

Casilla de castillo

Cada jugador recibirá, al final del juego, **3 pepitas de oro** por **cada** casilla de castillo con la que tenga **un** asentamiento colindante **al** menos.

= 3 pepitas

Recibirá sólo 3 pepitas por cada casilla de castillo, aunque tenga más de un asentamiento colindante a cada una.

Reglas de construcción – tanto para los tres asentamientos de la acción obligatoria como para las acciones especiales

1.

Sólo se puede construir **un único asentamiento** sobre **cada casilla de terreno.**

Nota: Cada casilla hexagonal del cuadrante es una casilla de terreno.

2.

Los asentamientos **sólo se pueden** construir en casillas **de los siguientes tipos:** hierba, barranco, desierto, flores y bosque.

Excepción: Si se diera el extraño caso de que, al comienzo o durante el turno de un jugador, no hubiese ninguna casilla edificable que se corresponda con su carta de terreno, la dejará en el montón de descartadas y robará otra del mazo. Si pasara lo mismo, seguirá robando cartas hasta que salga una de un terreno en el que pueda edificar.

Hierba

Barranco

Desierto

Flores

Bosque

3.

Cada asentamiento nuevo **debe** construirse **colindante** a un **asentamiento propio** siempre que sea posible.

En la imagen se muestra las dos opciones que existen para colocar el asentamiento nuevo.

En caso contrario, y tanto si se trata de una acción obligatoria o especial, el jugador podrá elegir una **casilla libre, del terreno correspondiente,** en cualquier punto del tablero. Al realizar alguna acción, pueden darse las siguientes posibilidades:

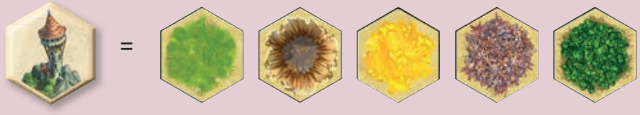
En la imagen se muestra un ejemplo de acción obligatoria donde no se podría construir de forma colindante al asentamiento ya situado.

a) Si el jugador realiza una acción obligatoria o especial relacionada con un **oráculo** o **granero,** tendrá que elegir una casilla del mismo tipo que la **carta de terreno.**

b) Si el jugador realiza la acción especial **oasis, granja** o **puerto,** tendrá que elegir la casilla de terreno indicada **en la acción especial.**

c) Si el jugador realiza la acción especial **torre,** podrá elegir una casilla de terreno edificable en el **borde del tablero de juego.**

Acción obligatoria



Fin del juego y recuento

El juego termina en cuanto **un jugador** construya **su último asentamiento** y se quede sin reservas, aunque se terminará la ronda; es decir, que el juego acabará una vez que termine el turno del jugador **que se encuentre a la derecha del jugador inicial.**

A continuación, se calcularán **las pepitas de oro** de **cada jugador** y se contabilizarán en el medidor de oro.

- Primero se repartirán las pepitas correspondientes a cada una de las **tres cartas de Kingdom Builder,** por orden, comenzando por el jugador inicial.
- Después se calcularán las ganancias de **cada jugador** por las **casillas de castillo:** tres pepitas por cada una.

Gana el jugador que se haga con **más pepitas de oro.** Puede haber más de un ganador en caso de empate.

Cartas de Kingdom Builder

1 pepita

Nota: Acción especial puerto: la carta "Pescadores" no es aplicable a los asentamientos situados sobre casillas de agua; es decir, que no se reciben pepitas de oro por la carta en estos casos.

4 pepitas *4 pepitas*

4 pepitas *4 pepitas* *0 pepitas*

Línea horizontal ——

1 pepita
1 pepita
1 pepita

1 pepita

1 pepita

Nota: Zona de asentamiento = Grupo de asentamientos de un mismo jugador unidos entre sí.

0 pepitas

3 pepitas

Nota: Zona de asentamiento = Grupo de asentamientos de un mismo jugador unidos entre sí.

1 pepita

1 pepita

0 pepitas
1 pepita
1 pepita

Línea horizontal ——

6 pepitas
0 pepitas
0 pepitas

Nota: Si un jugador tiene el mismo número de asentamientos sobre una o varias líneas horizontales, sólo se contabilizará una de ellas.

8x *12 pepitas*
8x *12 pepitas*
6x *6 pepitas*
2x *0 pepitas*

Nota: Si se produce un empate en el mayor número de asentamientos, cada uno de los jugadores empatados recibirá 12 pepitas de oro. De igual modo, si se produce un empate en el segundo mayor número de asentamientos, todos los jugadores empatados recibirán 6 pepitas de oro.

Recuento de un jugador:

El jugador rojo tiene el menor número de asentamientos en el cuadrante inferior derecho. Así que recibe 12 pepitas de oro (4 x 3).

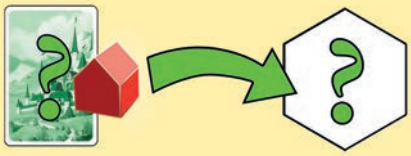
Nota: Si coincidiera que el jugador que tiene el menor número de asentamientos en un cuadrante, tuviera dicho mismo número de asentamientos en dos o más cuadrantes, para el recuento sólo se tendrá en cuenta uno de ellos. El jugador tendrá que tener un asentamiento, al menos, en cada cuadrante. De lo contrario, no recibirá las pepitas de oro de la carta "Campesinos".

Acciones especiales de las plaquitas de lugar – se aplican todas las reglas de construcción

Acción especial: construcción de asentamientos adicionales

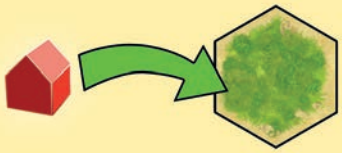
Oráculo

Permite construir **un asentamiento** en una casilla del mismo tipo que el de la **carta de terreno.** Mientras sea posible, se ha de construir de forma colindante.



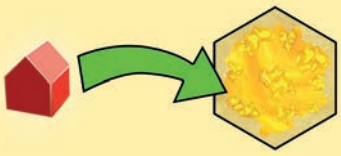
Granja

Permite construir **un asentamiento** en una casilla de **hierba.** Mientras sea posible, se ha de construir de forma colindante.
Si no quedara ninguna casilla de hierba libre en el tablero, no podrá llevarse a cabo la acción.



Oasis

Permite construir **un asentamiento** en una casilla de **desierto.** Mientras sea posible, se ha de construir de forma colindante.
Si no quedara ninguna casilla de desierto libre en el tablero, no podrá llevarse a cabo la acción.

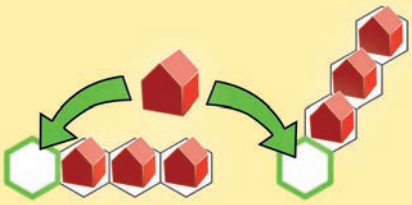


Torre

Permite construir **un asentamiento** al **borde del tablero de juego** en cualquiera de los cinco tipos de terreno edificables. Mientras sea posible, se ha de construir de forma colindante.

Taberna

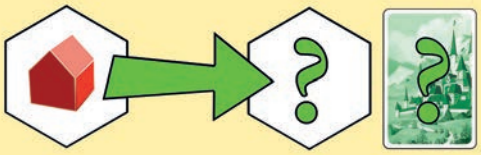
Permite construir **un asentamiento** en **uno de los dos extremos** de **una cadena de asentamientos propia** que esté compuesta, como mínimo, por tres asentamientos; sin importar en qué dirección: horizontal o diagonal. El asentamiento sólo se podrá construir en una casilla de terreno edificable.



Acción especial: cambio de sitio de un asentamiento

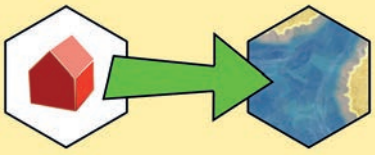
Granero

Permite cambiar **un asentamiento cualquiera** a una casilla del mismo tipo de terreno que el que se indica en la **carta de terreno.** Mientras sea posible, se ha de construir de forma colindante.



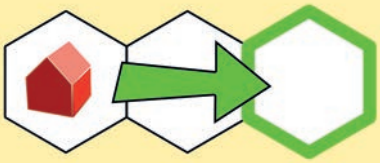
Puerto

Permite desplazar **un asentamiento,** ya existente, a una **casilla de agua.** En ese caso, se deberá situar ”sobre la casilla de agua“. Mientras sea posible, se ha de construir de forma colindante.



Cercado

Permite **desplazar un asentamiento dos casillas en línea recta** en cualquier dirección (horizontal o diagonal), siempre que la casilla de terreno sea edificable. Se pueden saltar tanto casillas de terreno edificable como de agua, montaña, castillo y lugar, además de asentamientos propios o de otro jugador. En este caso la tercera regla de construcción no se aplica, ya que el asentamiento no se debe construir de forma colindante.



Preparativos del juego para la primera partida

1. Se forma un tablero rectangular uniendo los 4 cuadrantes con las casillas de lugar: taberna, cercado, oasis y granja tal y como se muestra en la imagen.

2. Se colocan las 4 plaquitas de resumen que correspondan a las casillas de lugar de los 4 cuadrantes.

3. En cada casilla de lugar se sitúan las **dos plaquitas de lugar** correspondientes.

4. Se barajan las cartas de terreno y se forma un mazo boca abajo.

5. Junto al tablero, se colocan las siguientes 3 cartas de Kingdom Builder: **Pescadores, Caballeros y Comerciantes.**

El resto de los preparativos no cambia.

Consejos para la construcción de los primeros asentamientos

1. Es mejor construir el primer asentamiento de forma que sea colindante a una casilla de lugar.

De esta forma, el jugador recibirá una plaquita de lugar, cuya acción especial le ofrecerá mayores posibilidades de construir asentamientos en el siguiente turno.
Cada carta de terreno proporciona nuevas casillas de lugar donde poder construir.

Ejemplo: Mats tiene una carta de terreno de flores. En la disposición del tablero recomendada para la primera partida, podría elegir entre 5 sitios distintos para construir su asentamiento junto a una casilla de lugar.

2. Es mejor construir los 3 primeros asentamientos de forma que sean colindantes con el menor número posible de casillas de terreno distintas.

Ejemplo: Mats ha construido sus 3 asentamientos de forma que sólo tengan colindante una casilla de terreno distinta adicional: la del bosque.

Así no hay que verse obligado a construir el siguiente asentamiento colindante a los que ya se tienen, lo que permite asentarse, mucho antes, en un nuevo cuadrante.

Ejemplo: Mats debe construir un asentamiento en un barranco en el segundo turno. Como en su primer turno construyó los asentamientos de forma que no colindaran con el barranco, ahora puede elegir la casilla de barranco que prefiera. Opta por construir el asentamiento junto al oasis.

Queenie 1: Capitolio

• **2 capitolios**

Si las secciones de tablero con puerto u oráculo están en juego, coloca el capitolio en uno de los castillos. Si ambas secciones están en juego, puedes usar ambos capitolios.

Se aplican las reglas siguientes: al final de la partida, 1 onza de oro por cada uno de tus asentamientos construido junto a o hasta una distancia de 2 hexágonos del capitolio.

Ejemplo: 4 onzas.

Queenie 2: Cuevas

• **4 cuevas**

En **cada** cuadrante, coloca **una** de las losetas de cueva en cualquier hexágono de montaña, que no esté a dos hexágonos de un hexágono de lugar, castillo o nómada. *Una cueva se considera un hexágono de montaña*. Una vez cada turno, antes o después de la acción obligatoria, el jugador puede mover uno de sus asentamientos adyacente a una cueva a un hexágono, desocupado y edificable, adyacente a cualquier cueva *(incluyendo la misma)* del tablero.

Ejemplo: 2 posibilidades de colocar la cueva.

Queenie 3: Isla

• **1 isla (doble cara)** • **2 tarjetas de resumen de las losetas de lugar**

• **4 losetas de lugar (2 de puente colgante y 2 de casa árbol)**

Coloca la isla junto al tablero de juego. Coloca las 2 losetas de lugar correspondientes en el hexágono de lugar y coloca la correspondiente tarjeta de resumen junto a la isla.

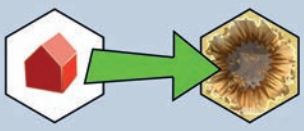
La isla es un tablero adicional, pero no está conectado con el resto del tablero. Un jugador puede acceder allí si tiene que colocar o mover un asentamiento a un terreno al que no está adyacente, y colocar el asentamiento en la isla. Una vez en la isla, un jugador se puede ver obligado a jugar allí, debido a que está adyacente a los terrenos de la isla, como en cualquier otro sitio del tablero.

Importante: *la isla no se considera una sección en sí misma y, por tanto, no proporciona onzas por la carta de Kingdom Builder «Nobles». Tampoco puntúa en el caso de la carta «Campesinos». Puedes elegir una fila de la isla para la carta «Caballeros». Puedes puntuar hasta 5 onzas por las filas horizontales en la isla con la carta «Descubridores». Todas las demás cartas de Kingdom Builder puntúan del modo habitual.*

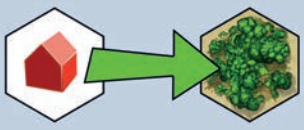
Ejemplo: Paco (rojo) construye sus tres asentamientos de acción obligatoria en el desierto (1). Con su acción especial («Oasis»), puede construir otro asentamiento en un espacio de desierto. Puede construirlo en la isla (2), porque no hay espacios de desierto desocupados adyacentes a sus asentamientos. Con su segunda acción especial («Granja»), construye otro asentamiento junto a este último, en un espacio de prado (3).

Nuevas losetas de lugar y acciones especiales: se aplican las reglas del juego básico

Puente colgante
Mueve cualquiera de tus asentamientos ya existentes a un hexágono de barranco. Debe estar adyacente a tus asentamientos, si es posible.



Casa árbol
Mueve cualquiera de tus asentamientos ya existentes a un hexágono de bosque. Debe estar adyacente a tus asentamientos, si es posible.



QUEEN GAMES

© Copyright 2022 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved