KINGDOM BUILDER

Empire Edition

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

KB *Páginas 1-6:* *Basic juego*
Página 7: *Preparativos del juego para la primera partida*
N *Páginas 8-11:* *Expansion 1 • Nomads*
C *Páginas 12-15:* *Expansion 2 • Crossroads*
M *Páginas 16-19:* *Expansion 3 • Marshlands*
H *Páginas 20-23:* *Expansion 4 • Harvest*
Q *Página 24:* *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

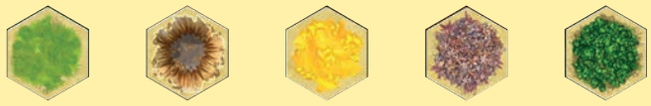
• **8 cuadrantes**

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*

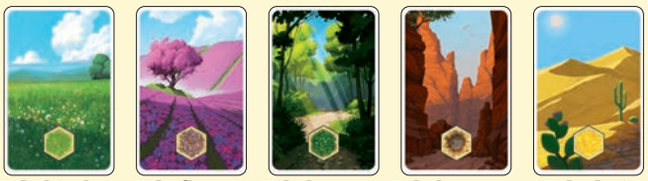
• **200 asentamientos** – 40 de cada color

• **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.

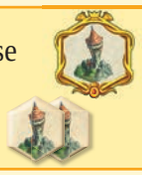
• **5 tablero de jugador** - 1 de cada color

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:

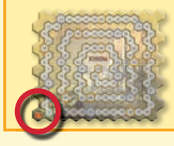
1 tablero de jugador, colocándolo frente a él.

40 asentamientos, Ellas se colocan en su tablero de jugador, sus reservas.

1 indicador de riqueza.

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.



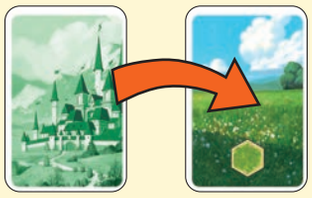
Uno de los **cuadrantes que sobran** se coloca con el **reverso** hacia arriba junto al tablero de juego. Los marcadores de oro se colocan en la casilla negra del medidor y se emplearán para el **recuento final.**

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

Desarrollo del juego

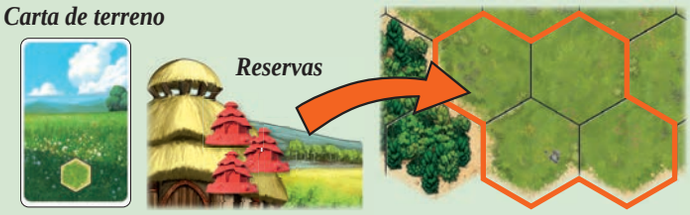
El **jugador inicial** comienza la partida y le siguen los demás **en el sentido de las agujas del reloj.**
Se juegan varias rondas de la siguiente forma:

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 construye un **asentamiento colindante a un hexágono de lugar**, toma una de las losetas situadas en ese hexágono (si aún queda alguna) y se la queda; la coloca en su tablero de jugador, mostrando la imagen del lugar. 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:

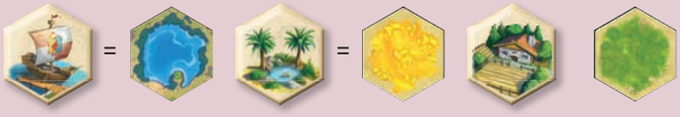
En la imagen se muestra un ejemplo de acción obligatoria donde no se podría construir de forma colindante al asentamiento ya situado.

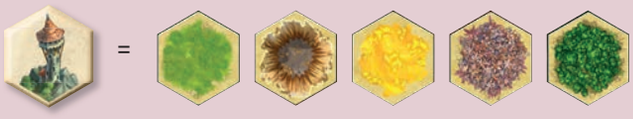
a) Si el jugador realiza una acción obligatoria o especial relacionada con un **oráculo** o **granero,** tendrá que elegir una casilla del mismo tipo que la **carta de terreno.**

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).

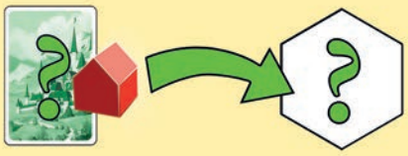
Nota: Si coincidiera que el jugador que tiene el menor número de asentamientos en un cuadrante, tuviera dicho mismo número de asentamientos en dos o más cuadrantes, para el recuento sólo se tendrá en cuenta uno de ellos. El jugador tendrá que tener un asentamiento, al menos, en cada cuadrante. De lo 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

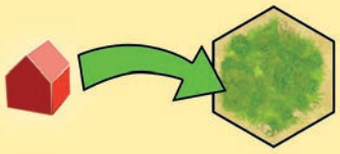
Oráculo

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.



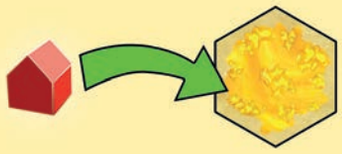
Granja

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.

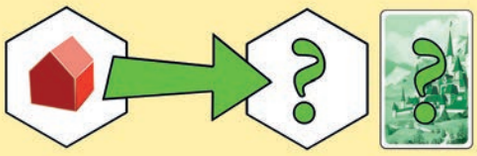
Taberna

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

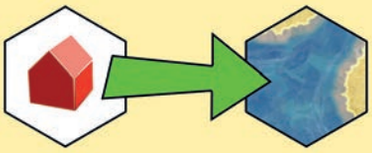
Granero

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.



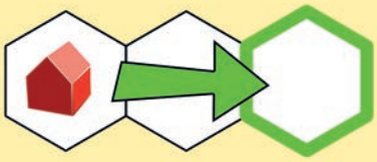
Puerto

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

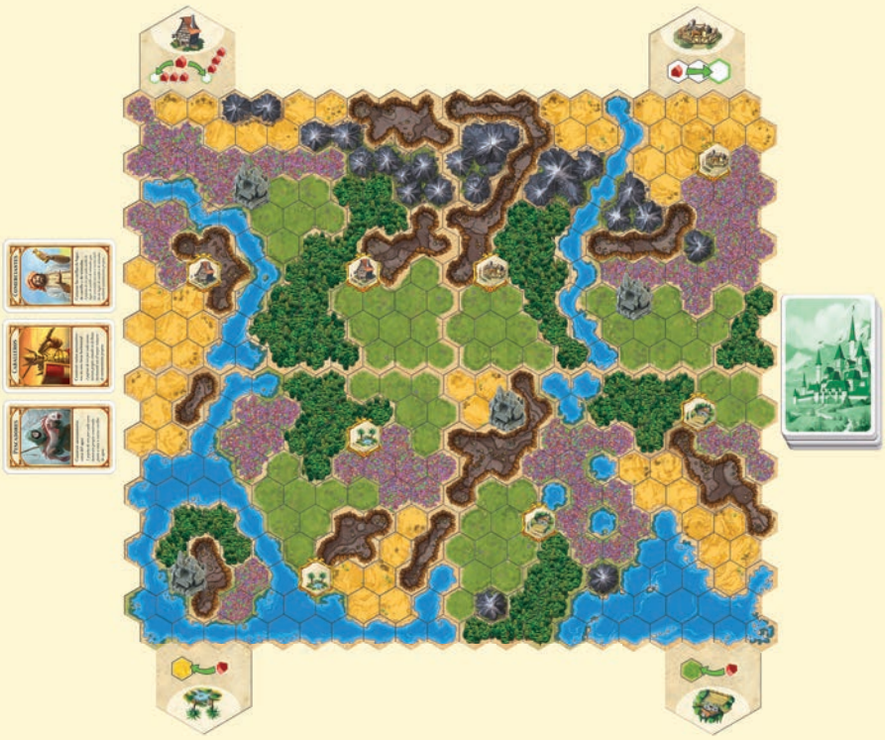
Permite **desplazar un asentamiento dos casillas en línea recta** en cualquier dirección (horizontal o diagonal), siempre que la casilla de terreno sea edificable. Se pueden saltar tanto casillas de terreno edificable como de agua, montaña, castillo y lugar, además de asentamientos propios o de otro 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.

Tableros de expansión

• **5 tableros de expansión** 1, de cada color.

El tablero de expansión sirve de suministro personal para diversos componentes de las expansiones.

Las siguientes reglas de expansión indican qué componente debe colocarse en el tablero de expansión con este símbolo:

Si en una partida se usan una o más expansiones que necesiten el tablero de expansión, cada jugador toma su correspondiente tablero de expansión y lo coloca junto a su tablero de jugador.

El único propósito del tablero de expansión es alamcenar los componentes de expansión, no modifica ninguna regla de las expansiones.

KINGDOM BUILDER NOMADS

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 interaccionar 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.

Casilla de nómadas

Casilla de lugar

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

2 canteras

4 caravanas

4 pueblos

4 jardines

• **4 plaquitas de resumen**

• **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

• **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

• **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.

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.

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

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.

Anverso con imagen y reverso con esquema

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 rojo 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 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

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

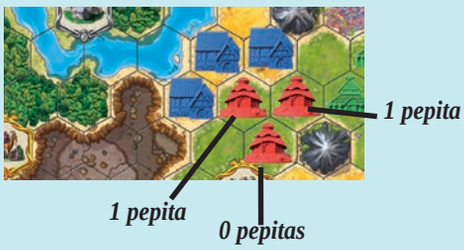
Si hubiera colocado sus asentamientos en el orden C, B, A, por ejemplo, no habría recibido ninguna pepita.

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.



El jugador rojo 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.

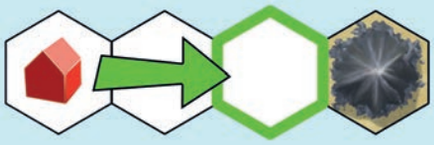
Cantera

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 rojo 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



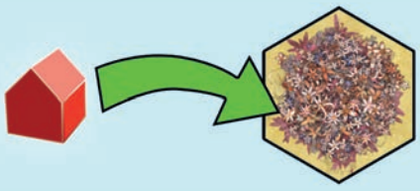
Permite desplazar un asentamiento propio ya existente en línea recta (horizontal o diagonalmente) hasta que se encuentre con un obstáculo. El asentamiento se situará en la casilla de terreno edificable libre más próxima al obstáculo.
Se consideran obstáculos las casillas de agua, montaña, castillo, lugar y nómadas, así como las casillas de terreno donde haya un asentamiento.

El jugador rojo 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.

KINGDOM BUILDER CROSSROADS

¡Con nuevos objetivos y lugares donde asentarse para erigir el reino!

Cuatro paisajes con sus dos casillas de lugar correspondientes permitirán bosquejar el reino de distintas formas. Las cartas de tarea desafían a los jugadores a construir sus asentamientos de una determinada manera para conseguir más pepitas de oro.

Material de juego

- **4 cuadrantes -** cada cuadrante tiene 2 casillas de lugar diferentes y un castillo.

- **16 plaquitas de lugar -** cada una permite realizar una acción especial nueva

2x faros

2x cabañas forestales

2x barracones

2x cruces

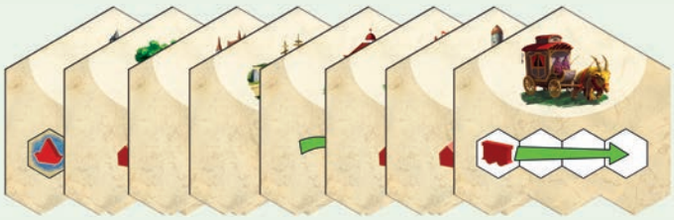
2x concejos

2x puestos de avanzada

2x monasterios

2x carretas

- **8 plaquitas de resumen de lugar**



- **6 cartas de tareas -** las nuevas cartas de tareas permiten conseguir, junto con las cartas de Kingdom Builder, más pepitas de oro.

Patria, Fortaleza, Vía, Refugio, Avance, Puntos cardinales

- **10 guerreros -** dos de cada color

Los guerreros entran en juego con la acción especial "Barracones" e impiden que se pueda construir en los terrenos colindantes.

- **5 carretas -** una de cada color

Las carretas entran en juego con la acción especial "Carreta" y se pueden mover por cualquier casilla que no sea agua.

- **5 barcos -** uno de cada color

Los barcos entran en juego con la acción especial "Faro" y sólo se pueden mover por las casillas de agua.

- **5 plaquitas de ciudad -** una de cada color

Las plaquitas de ciudad entran en juego con la acción especial "Concejo". Cada una cuenta como siete asentamientos.

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 cuadrantes se mezclan con los de la versión inicial y los de las demás expansiones que vayas a utilizar. 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 2 plaquitas de resumen de lugar correspondientes.
- Se barajan las cartas de tareas y se coloca una de ellas por cada cuadrante de la ampliación presente en el tablero de juego, junto a las 3 de Kingdom Builder.

Nota: según el número de cuadrantes nuevos, en cada partida puede haber entre 0 y 4 cartas de tareas. Estos cuadrantes se reconocen fácilmente, ya que a su lado habrá situadas dos plaquitas de resumen de lugar.

- Cada jugador elige un color y recibe 1 carreta, 1 barco, 2 guerreros y 1 plaquita de ciudad.

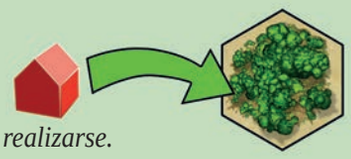
Acciones especiales de las nuevas plaquitas de lugar – se aplican todas las reglas de construcción

La segunda ampliación “Crossroads” incorpora al juego 8 nuevos lugares.

Acción especial: construcción de asentamientos adicionales

Cabaña forestal

Permite construir **un asentamiento** en una **casilla de bosque**, **vacía** colindante, siempre que sea posible, a un asentamiento propio.
Si no quedara libre ninguna casilla de bosque en el tablero, la acción no podrá realizarse.



Monasterio

Permite construir un **asentamiento** en una **casilla de barranco**, **vacía** colindante, siempre que sea posible, a un asentamiento propio.

Si no quedara libre en el tablero ninguna casilla de barranco, la acción no podrá realizarse.

Puestos de avanzada

Se roba una carta de terreno. Permite construir **un asentamiento** en una casilla del tipo de terreno que muestre la carta que esté vacía y colindante, siempre que sea posible a un asentamiento propio.

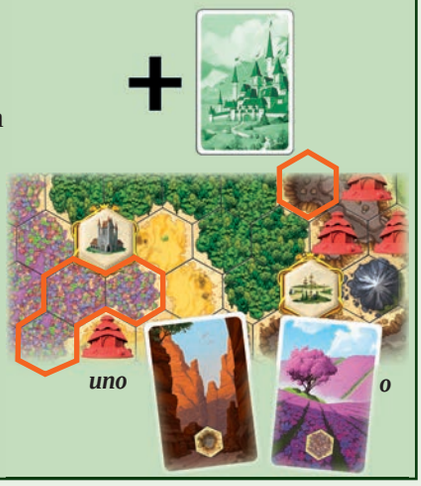
Acción especial: carta de terreno adicional

Cruce

Al final del turno, se robará una carta de terreno adicional.

En el turno siguiente, el jugador elegirá qué carta de terreno va a utilizar para su acción obligatoria y sus acciones especiales, si las hay. Después de las acciones, descartará ambas cartas.

El jugador robará la carta de terreno adicional al final del turno en el que consiga la plaquita de este lugar.

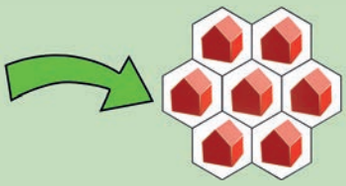


Acción especial: plaquitas de ciudad en juego

Concejo

Durante su turno, el jugador podrá colocar su ciudad en el tablero. Una vez colocada, no podrá moverla durante el resto de la partida.
Es obligatorio colocarla colindante a uno de sus asentamientos, sobre 7 casillas edificables vacías.

Para las cartas de Kingdom Builder y las cartas de tareas ¡la plaquita de ciudad cuenta como 7 asentamientos! El jugador podrá construir asentamientos colindantes con la ciudad como si ésta fuese un asentamiento normal.



Acción especial: figuras de barcos, guerreros y carretas en juego.
Los guerreros, las carretas y los barcos cuentan como si fueran asentamientos.

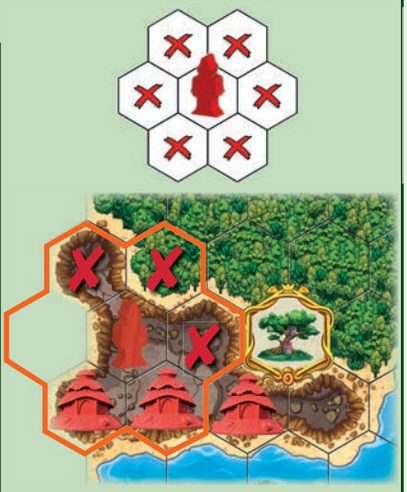
Barracón

En cada turno, el jugador tiene **dos opciones:**

- Colocar uno de sus guerreros en una **casilla de terreno edificable vacía** colindante, siempre que sea posible, a un asentamiento propio.
- *O* **Devolver** el guerrero a sus **reservas.** Podrá volver a utilizarse en las siguientes rondas.

Al colocar un guerrero, nadie podrá construir asentamientos en las casillas colindantes. Los asentamientos ya construidos no se verán afectados. Si se retira el guerrero del tablero se podrá volver a construir en las casillas bloqueadas.

Al final de la partida los guerreros proporcionan oro como si fueran asentamientos.

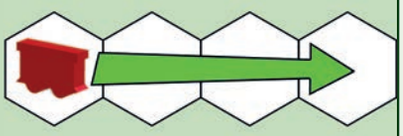


Carreta

El jugador tiene **tres opciones** en cada turno:

- Colocar su carreta en una casilla de terreno o en una casilla de montaña vacía colindante, siempre que sea posible, a un asentamiento propio. *Esto sólo es posible si la carreta aún no está en el tablero.*
- *O* Mover la carreta hasta 3 casillas siempre que sean colindantes, estén vacías y sean de terreno edificable o de montaña. Las casillas no pueden estar ocupadas por asentamientos, otras carretas o guerreros de cualquier jugador.
- *O* Devolver la carreta a las reservas. Podrá volver a utilizarse en las siguientes rondas.

Se puede construir asentamientos colindantes a una carreta propia. Al final de la partida las carretas proporcionan oro como si fueran asentamientos.

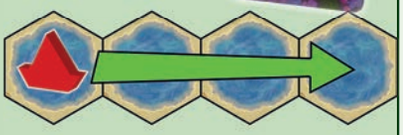


Faro

El jugador tiene **tres opciones** en cada turno:

- Colocar su barco en una **casilla de agua vacía** colindante, siempre que sea posible, a un asentamiento propio. *Esto sólo es posible si el barco aún no está en el tablero.*
- *O* Mover el barco hasta **3 casillas de agua colindantes** siempre y cuando que no estén ocupadas por otro barco.
- **Devolver** el barco a las reservas. Podrá volver a utilizarse en las siguientes rondas.

Se puede construir asentamientos colindantes a un barco propio. Al final de la partida los barcos proporcionan oro como si fueran asentamientos.



Cartas de tareas

Tanto las 3 cartas de Kingdom Builder como **las cartas de tareas** permiten conseguir más pepitas de oro.

Cada carta tiene un **objetivo** que deberá **cumplirse** si se quiere obtener **la cantidad de oro fijada en la carta.** Recibirán las pepitas todos los jugadores que hayan alcanzado el objetivo al final de la partida.

Aunque un mismo jugador cumpla el objetivo varias veces, sólo recibirá la cantidad una única vez.

Patria:

5 pepitas de oro al poblar todo un terreno con asentamientos propios.

No puede haber ninguna casilla libre ni ocupada por otro jugador en ese tipo de terreno.

Fortaleza:

6 pepitas de oro al tener un asentamiento propio rodeado de otros 6 asentamientos propios colindantes.

Vía:

7 pepitas de oro al construir 7 asentamientos propios en una línea diagonal continua.

Cada asentamiento debe colindar con al menos otro asentamiento propio de esa línea. No valen líneas horizontales, sólo diagonales independientemente de su orientación.

Refugio:

8 pepitas de oro si se rodea por completo una casilla de nómada, castillo o lugar con 6 asentamientos propios colindantes.

Avance:

9 pepitas de oro al construir 7 asentamientos propios junto a uno de los 4 márgenes del tablero.

Las casillas en esquina abarcan dos márgenes del tablero. No es necesario que los asentamientos estén colindantes.

Puntos cardinales:

10 pepitas de oro si se construye al menos 1 asentamiento propio junto a cada uno de los 4 márgenes del tablero.

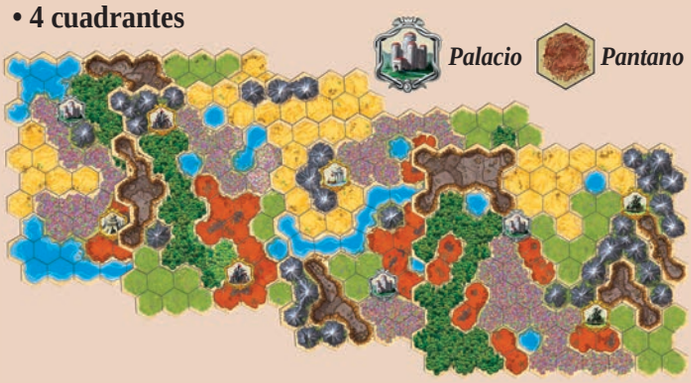
Las casillas en esquina abarcan dos márgenes del tablero.

KINGDOM BUILDER MARSHLANDS

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*

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 (rojo) 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 (rojo) es el jugador con más asentamientos colindantes al palacio y gana 5 oros.

Jenny (amarillo) 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.**

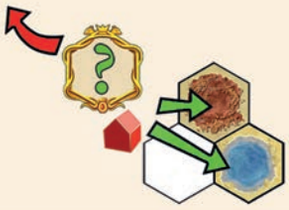
Al igual que las acciones especiales, una acción adicional puede realizarse antes o después de la acción obligatoria. Las excepciones se explican claramente más adelante.

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.*



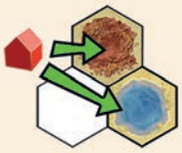
Ejemplo: Ani (azul) construye colindante al refugio y coge la última plaquita de refugio.

<u>Inmediatamente,</u> Frank (rojo) 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

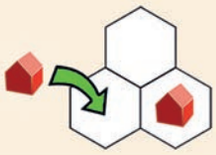
Construye un asentamiento en una casilla vacía de pantano o de agua. Si es posible, debe colocarse colindante a un asentamiento propio ya construido. Esta acción adicional puede realizarse antes o después de la acción obligatoria del jugador.



Acción especial: construye un asentamiento adicional de la reserva

Fuente

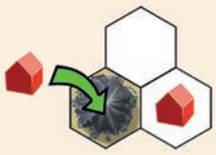
Construye un asentamiento en una casilla edificable vacía **colindante a un único asentamiento propio y que no esté colindante a ningún asentamiento de un oponente.**



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

Fuente: acción adicional

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

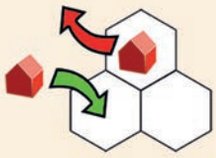


Importante: *la acción adicional de la fuente no te permite construir un asentamiento adicional, sino que modifica y mejora la acción especial de la fuente.*

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.

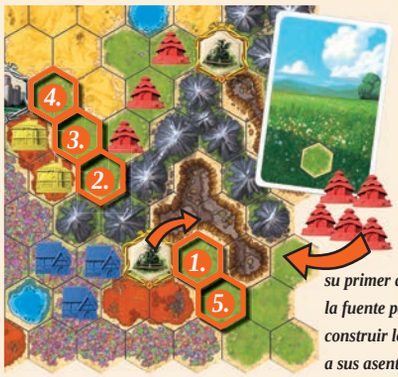


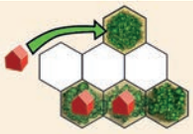
Nota: *debes construir este asentamiento en el tipo de terreno indicado en la carta que juegues ese turno.*

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.



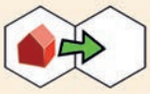


Ejemplo: como tiene 2 plaquitas de templo, Frank (rojo) tiene 2 asentamientos más para construir durante su acción obligatoria. Utilizando la acción adicional del templo, construye su primer asentamiento colindante a la casilla de la fuente para conseguir su última plaquita. Debe construir los 4 asentamientos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

Acción especial: recoloca uno de tus asentamientos construidos

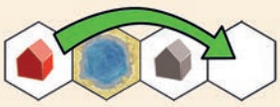
Refugio

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.



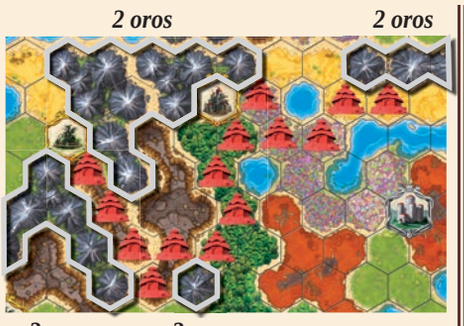
Refugio: acción adicional

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 (rojo) 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 rojo: 5 oros
Jugador azul: 5 oros
Jugador amarillo: 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.*

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.

KINGDOM BUILDER HARVEST

Cuatro cuadrantes nuevos con dos nuevos lugares cada uno ofrecen a los jugadores multitud de nuevas e interesantes formas de construir y mover sus asentamientos. Las 6 nuevas cartas incrementan las posibilidades de hacerse con el preciado oro. Aparece la granja como nuevo tipo de terreno. Una vez por turno, y en cualquier momento de su turno, cada jugador puede construir un asentamiento adicional en una casilla de granja.

Material del juego

• 4 cuadrantes de tablero

En esta expansión aparece un nuevo tipo de terrerno edificable presente en los 4 cuadrantes: la granja.

Además, los 4 cuadrantes tienen un nuevo terreno no edificable: los silos. Por último, 8 lugares nuevos, dos en cada sección.

• 16 plaquitas de lugar

2x Bazar, 2x Molino, 2x Refugio de montaña, 2x Cabaña de explorador

2x Catedral *2x Atalaya* *2x Universidad* *2x Empalizada*

• 8 cartas resumen de lugar

• 10 Fichas numeradas

2 fichas nº 5: *8 fichas nº1:*

• 2 fichas de explorador

• 6 cartas Kindgom Builder nuevas

Explo-radores *Alcaldes* *Taber-neros* *Viajeros* *Colonos* *Trotamundos*

Cambios durante la preparación

Utiliza las reglas de montaje del juego base con los siguientes cambios:

- Baraja los 4 cuadrantes de tablero nuevos con los 8 cuadrantes de tablero del juego base. Después selecciona 4 de los 12 cuadrantes y forma un tablero rectangular con ellos.
- Si está la catedral en juego, coloca las fichas numeradas al lado del tablero. Si la cabaña del explorador está en juego, coloca las fichas de explorador al lado del tablero.
- Baraja las 6 cartas de Kingdom Builder nuevas con las cartas del juego básico, y después roba tres cartas al azar. Coloca estas cartas boca arriba al lado del tablero.

Nota: *puedes combinar las expansiones de Kingdom Builder como quieras.*

Cambios en la partida

Nuevo tipo de terreno edificable: la granja

Cada uno de los 4 cuadrantes de tablero nuevos contiene un nuevo tipo de terreno edificable. Una vez por turno, cada jugador puede realizar una acción de granja construyendo un asentamiento en una casilla de granja colindante. Si hay más de una casilla de granja colindante a un asentamiento del jugador, puede decidir libremente en cuál de esas casillas construye su asentamiento. Si no hay ninguna casilla de granja colindante a uno de sus asentamientos, el jugador no puede realizar la acción de granja. La acción de granja puede realizarse en cualquier momento antes o después de la acción obligatoria.

Nota: *los cercados pueden mover asentamientos a estas casillas y las tabernas pueden construir asentamientos en ellas.*

Ejemplo: el jugador rojo usa su acción de granja y construye un asentamiento en una granja. Ahora puede construir sus tres asentamientos de la acción obligatoria para conectar con la empalizada.

Silo

Cada uno de los 4 cuadrantes de tablero nuevos contiene un silo.

Al final de la partida, pero antes de puntuar, los jugadores pueden construir hasta tres asentamientos o mover hasta tres de sus asentamientos existentes por cada silo que esté colindante a uno o más de sus asentamientos.

Los jugadores realizan estas acciones siguiendo el orden de turno. Los asentamientos construidos o movidos deben colocarse conectados a alguno de los asentamientos existentes del jugador. Los asentamientos colindantes al silo pueden moverse también, incluso si después ya no están colindantes al silo.

Nota: *los jugadores no pueden construir dos asentamientos y mover un tercero o viceversa.*

Ejemplo: como el jugador rojo tiene un asentamiento colindante a un silo, escoge mover 3 de sus asentamientos. De esta forma, termina colindante a otro castillo.

Acciones extra para los nuevos lugares – Se aplican las reglas de construcción

Bazar

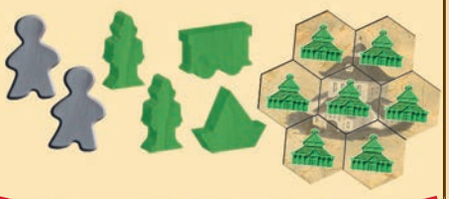
El jugador puede repetir cualquiera de sus otras acciones adicionales durante su turno salvo la propia acción de granja.

Aclaración relativa a otras expansiones:

Al repetir la acción adicional el jugador no conseguirá fichas o plaquitas adicionales como las fichas de explorador (expansión 4) o las plaquitas de guerrero, caravana, barco o ciudad (expansión 2).

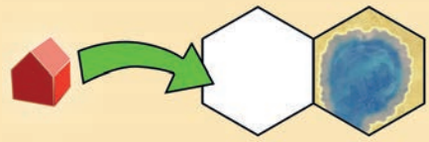
No obstante, si puede recolocarlas durante el turno repitiendo esa acción adicional.

La acción del bazar solo puede utilizarse combinada con las acciones de las plaquitas de lugar, no con las plaquitas de nómadas.



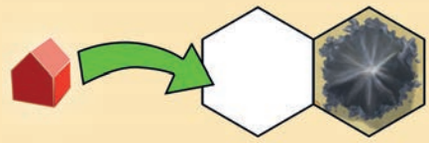
Molino

Construye un asentamiento sobre un terreno edificable colindante a una casilla de agua. Si es posible, debe construirse colindante a un asentamiento existente del jugador.



Refugio de montaña

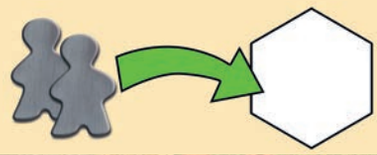
Construye un asentamiento sobre un terreno edificable colindante a una casilla de montaña. Si es posible, debe construirse colindante a un asentamiento existente del jugador.



Cabaña de explorador

El jugador puede colocar las dos fichas de explorador en cualquier terreno edificable o casillas de agua y montaña, colindantes a sus asentamientos. Cada ficha cuenta como un asentamiento durante el turno del jugador, y el jugador puede construir nuevos asentamientos colindantes a estas fichas. Las fichas de explorador colocadas colindantes a un lugar no provocan acciones especiales. Además, no pueden ser recolocadas. Se retiran del tablero al final del turno del jugador y serán usadas de nuevo por el próximo jugador que tenga una cabaña de explorador.

Nota: *el explorador no otorga puntos para las siguientes cartas de Kingdom Builder: alcaldes y trotamundos de la expansión 4 y embajadores, familias y pastores de la expansión 1.*



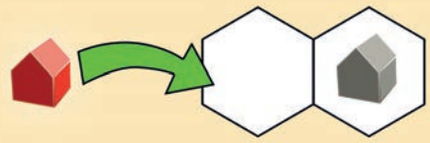
Ejemplo: el jugador rojo usa su cabina de explorador primer y coloca 2 exploradores al lado de sus asentamientos en casillas de montaña. Después construye sus 3 asentamientos de la acción obligatoria y puede así conectar el castillo.

Catedral

Esta acción adicional depende del número de plaquitas. Durante su turno, el jugador puede coger una plaquita más o devolver tantas plaquitas como quiera para construir ese mismo número de asentamientos sobre terreno edificable de acuerdo con la carta de terreno que se haya robado. Si es posible, los nuevos asentamientos deben construirse colindantes a asentamientos del jugador ya existentes. Cuando el jugador coge una plaquita de catedral también coge una ficha de asentamiento con el número 1.

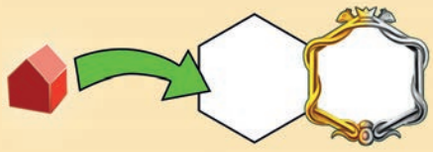
Atalaya

Construye un asentamiento en un terreno edificable colindante a un asentamiento de otro jugador. Si es posible, debe construirse colindante a un asentamiento ya existente del jugador.



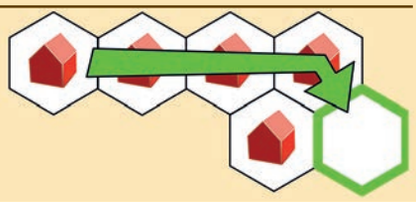
Universidad

construye un asentamiento en una casilla de terreno edificable colindante con un lugar *(incluyendo castillos, palacios, silos, casilla de nómadas).* Si es posible, debe construirse colindante a un asentamiento ya existente del jugador.

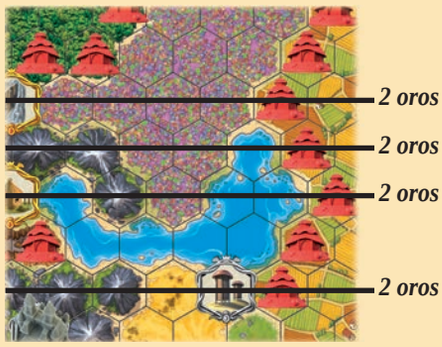


Empalizada

Mueve un asentamiento a una casilla de terreno edificable conectada a la misma zona de asentamiento.



Nuevas cartas de Kingdom Builder



Nota: *ten en cuenta el borde del tablero, no el da cada cuadrante. Un asentamiento en una esquina no puntúa doble.*

= 4 oros

Si un jugador construye o mueve un asentamiento de tal forma que tenga una línea horizontal formada por al menos cuatro de sus asentamientos, marcará esta línea colocando un asentamiento de su reserva al lado de esta línea, fuera del tablero. Solo puede hacerse si ningún otro jugador ha marcado ya esta línea. Los asentamientos de esta línea pueden moverse posteriormente. Al final de la partida, cada línea marcada otorga 4 pepitas de oro al jugador.

Ejemplo: el jugador rojo construye 3 asentamientos en casillas de desierto. Tiene 4 asentamientos en la línea horizontal. Coge 1asentamiento de su reserva y marca esa línea horizontal fuera del tablero.

= 8 oros para el jugador verde

= 12 oros para el jugador rojo

= 4 oros para el jugador azul

El trotamundos otorga pepitas de oro **durante la partida.**

El jugador comprueba las condiciones de la carta cada vez que construya un asentamiento nuevo. Si cumple estas condiciones, añade inmediatamente las pepitas de oro correspondientes al marcador. ***El trotamundos no se puntúa durante el recuento.***

Ejemplo: el jugador rojo ha construido asentamientos en 2 cuadrantes del tablero distintos, por lo que consigue dos pepitas de oro.

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.

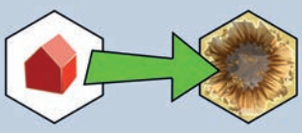
Importante: *la isla no se considera una sección en sí misma y, por tanto, no proporciona onzas por la carta de Kingdom Builder «Nobles». Tampoco puntúa en el caso de la carta «Campesinos». Puedes elegir una fila de la isla para la carta «Caballeros». Puedes puntuar hasta 5 onzas por las filas horizontales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

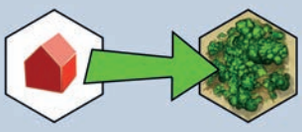
Puente colgante

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.



© Copyright 2017/2022 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved