

DONALD X. VACCARINO

# KINGDOM BUILDER M

## QUEENIE 4



**Content:** 8 Emperor's Choice cards (for each language: US, FR, NL, ES, DE), 1 Ferry Token, 1 Volcano Token, 1 Rules booklet.



Attention! Not suitable for children 3 years old or younger, since some pieces could be swallowed.



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans Contient de petites pièces pouvant être avalées.



Let op! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar: Bevat kleine onderdelen die kunnen worden ingeslikt.



¡Cuidado! No es apropiado para niños menores de 3 años: existe peligro de que se traguen las piezas pequeñas.



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet: enthält verschluckbare Einzelteile.



4 010350 468029



Changes in colors and materials reserved  
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten

DONALD X. VACCARINO

# KINGDOM BUILDER M

QUEENIE 4:

THE EMPEROR'S CHOICE

Nur mit dem Basisspiel und Queenies  
1-3 spielbar. Die Regeln des Basisspiels  
bleiben unverändert.



## Neues Spielmaterial

- 8 Erlasskarten



- 1 Fährenplättchen
- 1 Vulkanplättchen



Die Plättchen sind zweiteilig. Vor dem ersten Spiel müsst ihr beide Figuren mit ihrer Basis zusammenstecken.

## Änderungen im Spielaufbau

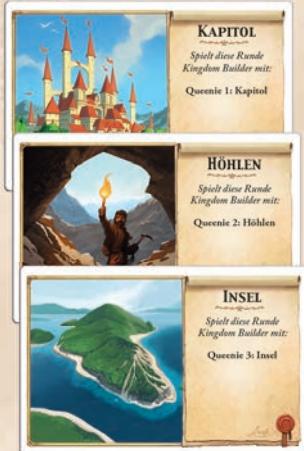
Vor dem Auslegen der Kingdom Builder Karten werden die Erlasskarten verdeckt gemischt, dann eine Karte gezogen und offen neben den Spielplan gelegt. Steht auf der Karte eine Anweisung für den Spielbeginn (*Zu Spielbeginn:*), wird diese jetzt ausgeführt. Die übrigen Erlasskarten werden nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt. Dann folgt der restliche Spielaufbau.



# Änderungen im Spielablauf

Jede Erlasskarte stellt eine zusätzliche Regel auf, die für alle Spieler das ganze Spiel über gilt. Steht die Regel auf der Erlasskarte im Konflikt mit einer der Basisregeln, so gilt ab dann die neue Regel der Erlasskarte.

## Die Erlasskarten



### KAPITOL, HÖHLEN, INSEL

Mit einer dieser Erlasskarten im Spiel, wird die Partie mit der entsprechenden Queenie gespielt. Es gelten die für die jeweilige Queenie üblichen Regeln, welche sich im jeweiligen Regelheft befindet.



### PLATEAU

Nach jedem Bau (*nicht Versetzen*) einer neuen Siedlung, kann der Spieler sofort entscheiden, die Siedlung auf ein angrenzendes, noch leeres Bergfeld zu versetzen. Ob die Siedlung durch die Pflichtaktion oder durch eine andere Aktion gebaut wird, ist dabei irrelevant.



**Beispiel:** Patty möchte möglichst viele Siedlungen an Wasser bauen. Die ersten beiden Siedlungen baut sie angrenzend zu einer bestehenden und versetzt die zweite (2) direkt auf ein angrenzendes Bergfeld. Danach setzt sie die dritte Siedlung der Pflichtaktion (3) auf das so wieder leer gewordene Feld. Mit der Turm Sonderaktion setzt sie zunächst die Siedlung (4) an das angrenzende Randfeld und versetzt sie dann auch auf ein Bergfeld.



## SPION NETZWERK

Der Spieler darf jedes Ortsplättchen seines rechten Nachbarn wählen, egal ob dieser das Plättchen in seinem Zug benutzt hat oder nicht. Auch Ortsplättchen, die erst in dieser Runde erworben wurden, dürfen gewählt werden.

Nach dem Ausführen der Sonderaktion bleibt das Ortsplättchen unverändert beim jeweiligen Spieler liegen. Dieser darf es in seinem nächsten Zug erneut verwenden.



**Beispiel:** Beate (gelb) kann in ihrem Zug ihre eigenen drei Sonderaktionen und eine Weitere von Patty (rot, Spielerin rechts von ihr) nutzen. Beate kann also entweder den Hafen benutzen oder ein drittes Mal die Taverne.

### Hinweise im Spiel mit Erweiterungen:

#### Mit dem Spion

Netzwerk könnt ihr nur Sonderaktionen von Ortsplättchen kopieren, keine Nomadenplättchen (Erweiterung 1) oder Bonusaktionsplättchen (Erweiterung 3).



## MUTTERBODEN

**MUTTERBODEN**  
Zu Spielbeginn: Zieht eine Karte vom Geländekarten-Stapel aus und plaziert sie als Mutterboden-Karte neben euren. Entfernt alle Kopien des Mutterboden-Karten-Symbol auf Deck und mischt neu.  
Jeden Zug darf ein Spieler die Mutterboden-Karte anstatt seiner eigenen Geländekarte benutzen.

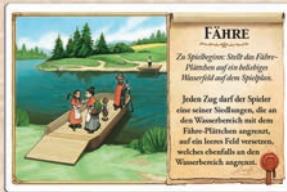


Zu Spielbeginn:  
Mutterboden-Karten aussortieren.

Der Spieler muss sich zu Beginn seines Zuges entscheiden, ob er die Mutterboden-Karte oder seine eigene Geländekarte diesen Zug verwenden möchte. Die gewählte Karte gilt für die Pflichtaktion, als auch alle Sonderaktionen, die Referenz zur gespielten Geländekarte nehmen. Egal für welche Karte sich der Spieler entscheidet, die eigene Geländekarte wird auf den Ablagestapel gelegt, die Mutterboden-Karte bleibt neben dem Stapel liegen.



**Beispiel:** Ani (lila) hat Blumen gezogen, möchte aber gerne die Mutterboden-Karte benutzen. Sie baut insgesamt 4 Siedlungen auf Wiese, die 3 der Pflichtaktion und 1 der Sonderaktion „Orakel“. Sie erhält ein weiteres Ortsplättchen „Turm“.



## FAHRE

Zu Spielbeginn entscheiden die Spieler gemeinsam, auf welches Wasserfeld das Fähre-Plättchen gestellt wird. Es bleibt dort bis zum Ende des Spiels und das Wasserfeld gilt als besetzt. Das Versetzen einer Siedlung muss auf ein dem Wasserbereich angrenzendes leeres Feld passieren, sie muss nicht angrenzend an eigene Siedlungen platziert werden. Leer heißt in dem Fall ein bebaubares Geländefeld, auf dem sich noch keine eigene oder andere Siedlung befindet.



**Beispiel:**

Patty (rot) möchte eine ihrer roten Siedlungen versetzen. Dafür hat sie noch die Auswahl zwischen 8 leeren Feldern.



Sie entscheidet sich für ein leeres Feld neben der Burg.



## VULKAN

Zu Spielbeginn entscheiden die Spieler gemeinsam, auf welches Bergfeld das Vulkan-Plättchen gestellt wird. Es bleibt dort bis zum Ende des Spiels und das Bergfeld gilt als besetzt.

Vor der Schlusswertung müssen alle Spieler ein Drittel (*aufgerundet*) ihrer Siedlungen aus dem Quadranten mit dem Vulkan-Plättchen nehmen und aus dem Spiel entfernen. Die Spieler entscheiden selbst, welche Siedlungen sie entfernen.

**Hinweise im Spiel mit Erweiterung 2:** Die Stadtplättchen zählen als 7 Siedlungen, können aber nicht durch den Vulkan entfernt werden.



DONALD X. VACCARINO

# KINGDOM BUILDER M

## QUEENIE 4:

### THE EMPEROR'S CHOICE

Playable only with the Kingdom Builder base game and Queenies 1-3.  
The rules of the base game remain unchanged except as described below.



## New components

- 8 Decree cards



- 1 Ferry tile
- 1 Volcano tile



Assemble both tiles  
before your first game.

## Changes during set-up

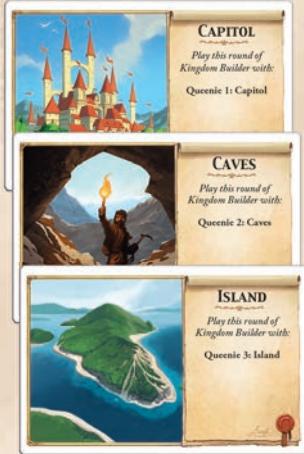
Shuffle the decree cards face down before putting the Kingdom Builder cards on display, then draw one card and place it face up next to the game board. If the card contains any instruction related to the start of the game (*Start of the game*), follow this instruction now. The remaining decree cards are not used in this game session, put them back into the game box. Proceed with the usual set-up.



# Changes during sequence of play

Each decree card establishes an additional rule that all players must oblige to during the complete game. In case the rule of a decree card contradicts a basic rule this new rule overrides the basic rule.

## The decree cards



### CAPITOL, CAVES, ISLAND

If one of these decree cards is in play, the session is played with the appropriate Queenie. The rules of that Queenie take effect as explained in the matching rulebook.



### PLATEAUS

Every time a player builds (*not moves*) a new settlement the player may decide immediately to move that settlement to an adjacent empty mountain hex. It does not matter if the settlement is built by a mandatory action or any other kind of action.



*Example: Patty would like to get settlements adjacent to water hexes. So she builds her first two settlements from the mandatory action adjacent to her own settlements, but moves her second directly onto the mountain hex (2). After that she builds her third settlement on the now again empty hex (3). Then she builds another settlement, with her extra action tower, on an adjacent hex at the edge of the game board and moves that onto the mountain hex (4).*



## SPY NETWORK

During their turn each player may use one of the location tiles of their right-hand neighbor regardless if that player had used this tile during their own turn or not. This includes location tiles that were acquired during the current round.

After performing this extra action the chosen tile remains with its owner, who may use it again during their next turn.



*Clarification concerning other expansions:*

With the Spy Network you can copy extra actions of location tiles only, not nomads' tiles (expansion 1) or bonus action tiles (expansion 3).



## NATIVE SOIL

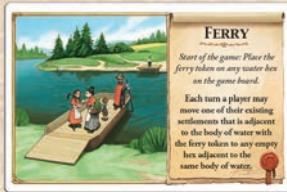


*Start of the game:*  
Sort out the Native Soil cards.

At the start of their turn each player has to decide if they want to use the Native Soil card or their own terrain card during this turn. The chosen card applies to the mandatory action and to all extra actions referring to the played terrain card. Regardless for which card the player decides they have to put their own terrain card on the discard pile at the end of their turn. The Native Soil card remains next to the game board.



**Example:** Ani (purple) drew flower fields but would rather use grass from the Native Soil card. She then builds 4 settlements in total on grass; 3 from her mandatory action and 1 from her extra action oracle. She then gets another tower location tile.



## FERRY

At the start of the game all players decide collectively on which water hex they want to place the ferry tile. It remains on that hex until the end of the game and it is considered occupied. When moving a settlement from next to that body of water it must be done to an empty hex that is adjacent to that same body of water, it doesn't have to be adjacent to one of your own settlements. Empty means the hex must be eligible to build on and it must not be occupied by any settlement.



### Example:

*Patty (red) want to move one of her own settlement by the Ferry. There are 8 empty hexes for her to choose from.*



*She decides to move the settlement next to the castle.*



## VOLCANO

At the start of the game all players decide collectively on which mountain hex they want to place the volcano tile. It remains on that hex until the end of the game and it is considered occupied.

Before final scoring takes place all players must remove from the game a third (*rounded up*) of their settlements from the quadrant containing the volcano tile. Each player decides on their own which of their settlements they want to remove.

*Clarification concerning expansion 2: The city hall tiles count as 7 settlements, but cannot be removed by the Volcano.*



# DONALD X. VACCARINO

# KINGDOM BUILDER M

QUEENIE 4:

## LE CHOIX DE L'EMPEREUR

Nécessite le jeu de base Kingdom Builder ainsi que les Queenies 1 à 3. Les règles de base demeurent inchangées à l'exception des modifications décrites ci-dessous.

### Nouveau matériel

- 8 cartes Décret



- 1 pion Ferry
- 1 pion Volcan



Assemblez les deux pions avant votre première partie.

## Changements lors de la Mise en place

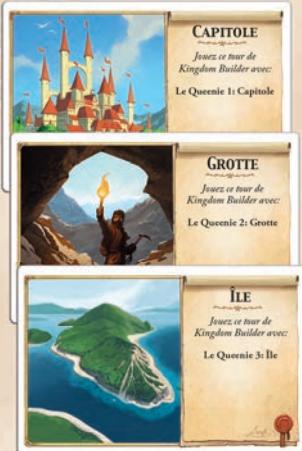
Au début de la partie, avant de révéler les trois cartes Kingdom Builder, mélangez les cartes Décret face cachée puis piochez-en une et posez-la face visible près du plateau de jeu. Si cette carte contient des instructions pour la mise en place (Début de la partie), suivez immédiatement ces instructions. Les cartes Décret restantes ne sont pas utilisées, replacez-les dans la boîte de jeu. Continuez ensuite avec la mise en place habituelle.



# Changements pendant la partie

Chaque carte Décret établit une règle supplémentaire que vous devez suivre pendant toute la partie. Si la règle d'une carte Décret est en contradiction avec les règles de base du jeu, c'est la règle de la carte qui prend le pas sur la règle de base.

## Les cartes Décret



### CAPITOLE, GROTE, ÎLE

Si une de ces cartes Décret est en jeu, vous devez utiliser le Queenie correspondant lors de votre partie. Les règles de ce Queenie sont appliquées comme indiqué dans le livret de règles correspondant.



### PLATEAU

A chaque fois que vous placez une de vos cités (*pas lorsque vous la déplacez*), vous pouvez choisir de la déplacer immédiatement sur une case Montagne vide adjacente à sa case de départ, peu importe que vous placiez cette cité grâce à votre action obligatoire ou à une autre action.



*Exemple: Patty aimerait placer des cités adjacentes à des cases Eau. Elle pose donc les deux premières cités de son action obligatoire adjacentes à une autre de ses cités, mais elle déplace directement la deuxième sur une case Montagne (2). Ensuite, elle place sa troisième cité sur la même case que précédemment qui est maintenant vide (3). Puis elle pose une cité supplémentaire grâce à l'action spéciale de sa Tour sur une case adjacente au bord du plateau de jeu et la déplace immédiatement sur la case Montagne (4).*



## RÉSEAU D'ESPIONS

Lors de chacun de vos tours, vous pouvez vous servir d'une des plaquettes de lieu de votre voisin de droite, peu importe si ce dernier l'a utilisée lors de son tour ou non. Cela inclut les plaquettes de lieu qui ont été acquises lors du tour de jeu en cours. Une fois que vous avez effectuée cette action supplémentaire, la plaquette de lieu que vous avez utilisée reste avec son propriétaire qui pourra de nouveau s'en servir lors de son prochain tour.



### Précision concernant les autres extensions:

Avec le réseau d'espions, vous ne pouvez copier que l'action des plaquettes de lieu et pas celle des plaquettes de nomades (extension 1) ou des plaquettes d'action bonus (extension3).



## TERRE NATALE

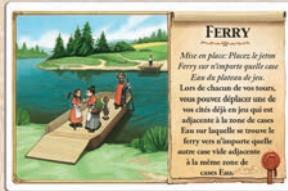


**Début de la partie:**  
Retirez les cartes Terre natale de cette partie.

Au début de chacun de vos tours, vous devez décider si vous souhaitez utiliser la carte Terre natale ou bien la carte Terrain que vous avez piochée. La carte que vous choisissez s'applique à votre action obligatoire et à toutes vos actions supplémentaires qui mentionnent la carte Terrain jouée. Vous devez tout de même placer votre carte Terrain sur la défausse après votre tour, que vous l'ayez utilisée ou non. La carte Terre natale reste en place près du plateau de jeu.



**Exemple:** Ani (violet) pioche une carte Terrain Fleurs mais elle préfère utiliser la carte Terre natale Herbe. Elle place quatre cités au total sur de l'herbe: 3 pour son action obligatoire et une pour son action supplémentaire Oracle. Elle obtient ensuite une autre plaquette de lieu Tour.



## FERRY

Au début de la partie, décidez tous ensemble sur quelle case Eau vous souhaitez placer le pion Ferry. Il reste sur cette case jusqu'à la fin de la partie et cette dernière est considérée comme occupée. Lorsque vous déplacez une cité adjacente à la zone de cases Eau sur laquelle se trouve le Ferry, vous devez la replacer sur une case vide qui est également adjacente à cette zone de cases Eau mais pas nécessairement adjacente à une de vos cités en jeu. Une case vide signifie que la case doit être constructible et qu'il ne doit pas y avoir de cité déjà dessus.



### Exemple:

Patty (rouge) souhaite déplacer une de ses cités grâce au Ferry. Elle a le choix entre 8 cases vides différentes.



Elle choisit de déplacer sa cité de façon à ce qu'elle soit adjacente au château.



## VOLCAN

Au début de la partie, décidez tous ensemble sur quelle case vous souhaitez placer le pion Volcan. Il reste sur cette case jusqu'à la fin de la partie et cette dernière est considérée comme occupée.

Avant le décompte final, vous devez tous retirer un tiers de vos cités placées sur le quadrant de jeu où se trouve le pion Volcan (arrondi au supérieur). Vous décidez chacun lesquelles de vos cités vous souhaitez enlever.

**Précision concernant l'extension 2:** Les tuiles Grandes villes sont considérées comme 7 cités mais elles ne peuvent pas être retirées avec le Volcan.



DONALD X. VACCARINO

# KINGDOM BUILDER M

QUEENIE 4:

## THE EMPEROR'S CHOICE

Alleen speelbaar met het basisspel en Queenies 1-3. De regels van het basisspel blijven onveranderd, met uitzondering van wat hieronder wordt beschreven.

### Nieuw spelmateriaal

- 8 Decreten



- 1 Veerboot



Zet beide speelstukken in elkaar voor het eerste spel

- 1 Vulkaan

### Aanpassingen in de spelvoorbereiding

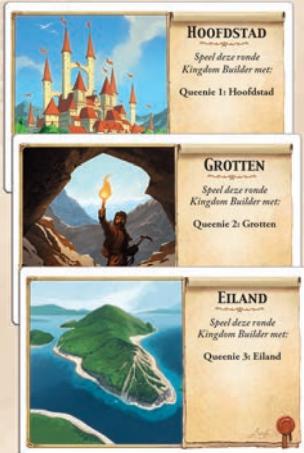
Schud de decreten gedekt voordat de Kingdom Builder kaarten worden uitgestald en trek vervolgens een kaart die open naast het speelbord wordt gelegd. Als deze kaart instructies bevat die betrekking hebben op het begin van het spel (*Begin van het spel*), dan worden deze nu uitgevoerd. De overgebleven decreten worden in dit spel niet gebruikt en worden terug in de doos gelegd. Hierna volgt de gebruikelijke spelvoorbereiding.



# Aanpassingen in het spelverloop

Elk decreet levert een extra regel op waaraan alle spelers gedurende het gehele spel moeten voldoen. Als een regel van een decreet in strijd is met de basisregels dan geldt de regel van het decreet.

## De decreten



### HOOFDSTAD, GROTTEN, EILAND.

Als een van deze decreten in het spel is dan wordt met de betreffende Queenie gespeeld. De regels die gelden voor deze Queenie zijn beschreven in de betreffende spelregels.



### HOOGVLAKTES

Elke keer als een speler een nederzetting bouwt (*er niet een verplaats*), dan mag hij deze direct verplaatsen naar een aangrenzend leeg bergveld. Het doet er hierbij niet toe of de nederzetting gebouwd is in een verplichte actie of een ander soort actie.



*Voorbeeld: Patty wil graag zoveel mogelijk nederzettingen aan het water bouwen. Ze bouwt haar eerste twee nederzettingen aangrenzend aan een bestaande nederzetting maar verplaatst de tweede nederzetting direct naar een bergveld (2). Hierna bouwt ze een derde nederzetting op het veld dat nu weer leeg is (3). Dan bouwt ze nog een nederzetting op een veld aan de rand van het speelbord, met haar speciale toren-actie en verplaats deze naar een bergveld (4).*



## SPIONAGE NETWERK

Een speler mag tijdens zijn beurt een van de extra acties (stadstegels) van zijn rechter medespeler gebruiken, ongeacht of die medespeler tijdens zijn beurt deze stadstegel gebruikt heeft. Ook tegels die in de huidige ronde zijn verkregen, mogen gekozen worden.

Nadat deze speciale actie is uitgevoerd blijft de tegel onveranderd bij de betreffende medespeler liggen en kan deze hem opnieuw gebruiken tijdens volgende beurt.



**Voorbeeld:** Beate (geel) mag haar eigen stadstegels gebruiken en een beetje van Patty (rood, de medespeler rechts van haar). Beate kan nu de haven gebruiken of opnieuw de herberg (voor de derde maal omdat ze zelf al twee herbergen heeft verzameld).

### Aanwijzing in een spel met uitbreidingen:

Met het Spionage Netwerk kunnen alleen acties van stadstegels worden gekopieerd, geen nomadentegels (Uitbreiding 1) of bonusactietegels (Uitbreiding 3).

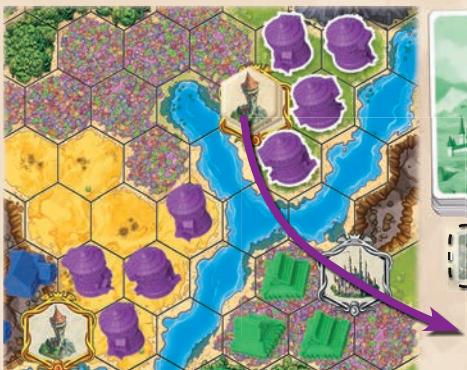


## GEBOORTEGROND

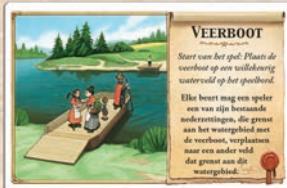


**Begin van het spel:** Alle geboortegrondkaarten worden uit gesorteerd.

Aan het begin van de beurt moet een speler beslissen of hij de geboortegrondkaart wil gebruiken of de eigen gebiedskaart van deze beurt. De gekozen kaart geldt voor de verplichte actie en alle andere acties die betrekking hebben op de gespeelde gebiedskaart. Ongeacht voor welke kaart een speler kiest, moeten de eigen gebiedskaarten op de aflegstapel worden gelegd aan het einde van de beurt. De geboortegrondkaart blijft naast het speelbord liggen.



**Voorbeeld:** Ani (paars) trok bloemen maar zou liever gras gebruiken van de geboortegrondkaarten. Ze bouwt in totaal 4 nederzettingen op gras; 3 vanwege haar verplichte actie en 1 vanwege haar speciale actie "Orakel". Ze krijgt nu een extra stadstegel "Toren".



## VEERBOOT

Aan het begin van het spel besluiten de spelers gezamenlijk op welk waterveld ze de veerboot willen plaatsen. Deze blijft daar tot het einde van het spel en het veld wordt als bezet beschouwd. Wanneer een nederzetting die grenst aan het watergebied wordt verplaatst, gebeurt dit naar een leeg veld dat grenst aan hetzelfde watergebied maar dit hoeft niet te grenzen aan een eigen nederzetting.



**Voorbeeld:**

Patty (rood) wil een van haar nederzettingen per veerboot verplaatsen. Ze heeft 8 lege velden om uit te kiezen.



Ze besluit om haar nederzetting naast het kasteel te plaatsen.



## VULKAN

Aan het begin van het spel besluiten de spelers gezamenlijk op welk bergveld ze de vulkaan willen plaatsen. Deze blijft daar tot het einde van het spel en het veld wordt als bezet beschouwd.

Voordat de eindtelling plaatsvindt moeten alle spelers een derde (naar boven afgerond) van hun nederzettingen verwijderen van het kwadrant waarop de vulkaan is geplaatst. Elke speler beslist zelf welke eigen nederzettingen hij wil verwijderen.

*Aanwijzing met betrekking tot Uitbreiding 2: De stedentegels tellen als 7 nederzettingen maar kunnen niet door de vulkaan worden verwijderd.*



DONALD X. VACCARINO

# KINGDOM BUILDER M

QUEENIE 4:

## LA ELECCIÓN DEL EMPERADOR

Para jugar, se requiere el juego básico Kingdom Builder y las Queenies 1-3. Se mantienen las reglas del juego básico, salvo las excepciones que se describen a continuación.



### Nuevos componentes

- 8 cartas de decreto



- 1 ficha de barcaza
- 1 ficha de volcán



Ensambla ambas fichas  
antes de tu primera partida.

### Cambios durante la preparación

Antes de revelar las cartas de Kingdom Builder, baraja las cartas de decreto, boca abajo, roba una de ellas y colócalas boca arriba junto al tablero de juego. Si la carta contiene alguna instrucción relacionada con el inicio de la partida (*Inicio de la partida*), dicha instrucción debe atenderse en este momento. Las cartas de decreto restantes no se usarán en esta partida; devuélvelas a la caja. El resto de la preparación se realiza del modo habitual.



# Cambios durante la secuencia de juego

Cada carta de decreto establece una regla adicional que todos los jugadores deben atender durante toda la partida. En caso de que la regla de una carta de decreto contradiga una regla básica, la nueva regla reemplaza la regla básica.

## Las cartas de decreto



### CAPITOLIO, CUEVAS E ISLA

Si una de estas cartas de decreto entra en juego, la partida debe jugarse con la Queenie apropiada. Las reglas de dicha Queenie se aplican tal y como se describe en el correspondiente reglamento.



### MESETAS

Cada vez que un jugador construye un nuevo asentamiento (*no que lo mueva*), puede decidir mover ese asentamiento inmediatamente a un hexágono de montaña adyacente que esté vacío. No importa si el asentamiento ha sido construido con una acción obligatoria o con otro tipo de acción.



*Ejemplo: A Patricia le gustaría tener asentamientos adyacentes a los hexágonos de agua, así que, a partir de la acción obligatoria, construye sus dos primeros asentamientos adyacentes a sus propios asentamientos, pero mueve el segundo directamente al hexágono de montaña (2). Seguidamente, construye su tercer asentamiento en el hexágono ahora nuevamente vacío (3). Después, con la acción especial de la torre, construye otro asentamiento en un hexágono adyacente en el margen del tablero de juego y lo mueve al hexágono de montaña (4).*



## RED DE ESPÍAS

Durante su turno, cada jugador puede usar una de las losetas de lugar del jugador de su derecha, al margen de que ese jugador haya usado o no dicha loseta durante su turno. Esto incluye losetas de lugar que hayan sido adquiridas durante la ronda en curso. Tras realizar esta acción especial, la loseta elegida sigue perteneciendo a su propietario, que puede volver a usarla durante su siguiente turno.



*Ejemplo: Bea (amarillo) puede usar sus propias losetas de lugar y una de las de Pilar (su vecina de la derecha). Así, Bea puede usar el puerto o, de nuevo, la taberna (tres veces en su turno, debido a sus 2 losetas de lugar de taberna propias, ya adquiridas).*

### Aclaraciones sobre otras expansiones:

Con la red de espías, puedes copiar acciones especiales de losetas de lugar, no de losetas de nómadas (expansión 1) o de losetas de acción adicional (expansión 3).



## TIERRA NATAL



*Inicio de la partida:  
Organizar las cartas de tierra natal.*

Al inicio de su turno, cada jugador tiene que decidir si quiere usar la carta de tierra natal o su propia carta de terreno durante este turno. La carta elegida se aplica sobre la acción obligatoria y todas las acciones especiales que hagan referencia a la carta de terreno. Al margen de la carta que elija, el jugador debe descartar su propia carta de terreno al final de su turno. La carta de tierra natal permanece junto al tablero de juego.



*Ejemplo: Ana (morado) ha robado los campos de flores, pero, en cambio, usará los prados de la carta de tierra natal. Por tanto, construye 4 asentamientos en total sobre prados; 3 de su acción obligatoria y 1 de su acción especial del oráculo. Después, obtiene otra loseta de lugar de torre.*



## BARCAZA

Al inicio de la partida, los jugadores deciden en grupo en qué hexágono de agua quieren colocar la ficha de barcaza, que permanecerá en ese hexágono hasta el final de la partida, considerándose ocupado. Al mover un asentamiento que

se encuentre junto a ese cuerpo de agua, debe hacerse a un hexágono vacío que esté adyacente a ese mismo cuerpo de agua, no tiene que estar adyacente a uno de tus propios asentamientos. «Vacío» significa que el hexágono debe ser apto para construir y no debe estar ocupado por ningún asentamiento.



**Ejemplo:**  
Pilar (rojo) quiere mover uno de sus asentamientos con la barcaza. Dispone de 8 hexágonos vacíos entre los que elegir.



Decide mover el asentamiento junto al castillo.



## VOLCÁN

Al inicio de la partida, los jugadores deciden en grupo en qué hexágono de montaña quieren colocar la ficha de volcán, que permanecerá en ese hexágono hasta el final de la partida, considerándose ocupado.

Antes de la puntuación final, los jugadores deben retirar de la partida un tercio (redondeado hacia arriba) de sus asentamientos del cuadrante que contenga la ficha de volcán. Cada jugador decide qué asentamientos suyos quiere retirar.

**Aclaración sobre la expansión 2:**  
Las losetas de «Concejo» cuentan como 7 asentamientos, pero no pueden ser retiradas a causa del volcán.





## VULKAN

Zu Spielbeginn: Stellt das Vulkan-Plättchen auf ein beliebiges Bergfeld auf dem Spielplan.

Vor der Schlussrunde entfernen.



## CAPITOL

Play this round of  
Kingdom Builder with:  
Queenie 1: Capitol



## PLATEAU

Jedes Spiel  
bau  
auf  
Be



diese Runde  
Kingdom Builder mit:  
Queenie 3: Insel



**SPY NETWORK**

Each turn a player may use one of the extra actions (location tiles) of their right-hand neighbour.







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