

# KINGDOM BUILDER

## CROSSROADS

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

¡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.*

- 1 Reglas del juego

### Cambios en la preparación de la partida

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

- Los 4 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.
- o
- **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.*



### Refugio:

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



### Fortaleza:

**6 pepitas de oro al tener un asentamiento propio rodeado de otros 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.*



### 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.*



### 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.*