

KINGDOM BUILDER

Un juego de Donald X. Vaccarino para 2-4 personas a partir de 8 años

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 Kingdom Builder.

Material del juego

- 8 cuadrantes



Anverso: paisaje con 100 casillas de terreno.

Reverso: medidor de oro para el recuento final.

- 4 marcadores de oro
1 de cada color



- 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 indicarán lo 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.



- 1 folleto de instrucciones

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



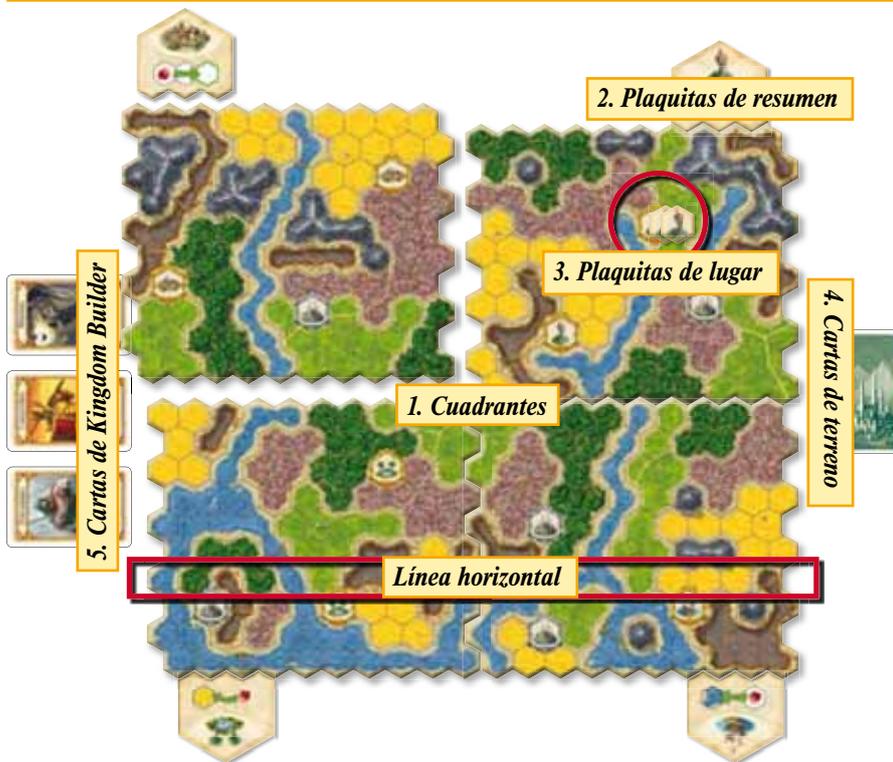
2 puertos 4 cercados 4 graneros 4 oasis

- 160 asentamientos - 40 de cada color



Desarrollo del juego

1. Se eligen 4 de los 8 cuadrantes y se unen para formar un tablero rectangular 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 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 del material de juego

Cada jugador elige un color y recibe:



40 asentamientos, sus reservas.



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



1 marcador de oro



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).

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.

Carta de terreno



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.

Anverso con imagen del lugar



Reverso con esquema



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.

Casillas y plaquitas de lugar

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

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.

Reservas



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.

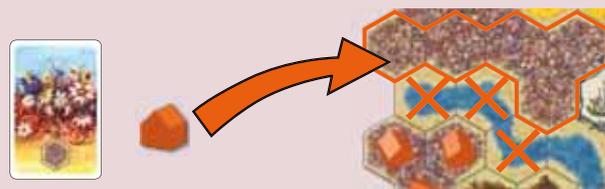
Cada asentamiento nuevo **debe** construirse **colindante** a un **asentamiento propio** siempre que sea posible.

En 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:

- 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**.
- Si el jugador realiza la acción especial **oasis**, **granja** o **puerto**, tendrá que elegir la casilla de terreno indicada en la **acción especial**.
- Si el jugador realiza la acción especial **torre**, podrá elegir una casilla de terreno edificable en el **borde del tablero de juego**.



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



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



Fin del juego y recuento

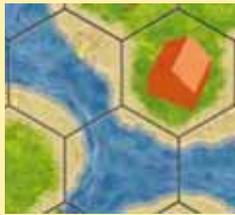
El juego termina en cuanto **un jugador** construya su **último asentamiento** y se quede sin reservas, aunque se terminará la ronda; es decir, que el juego acabará una vez que termine el turno del jugador **que se encuentre a la derecha del jugador inicial**.

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.



1 pepita



4 pepitas

4 pepitas

4 pepitas

4 pepitas

0 pepitas

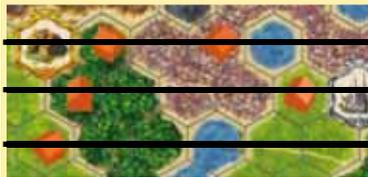


1 pepita

0 pepitas

1 pepita

1 pepita



Línea horizontal

1 pepita

1 pepita

1 pepita



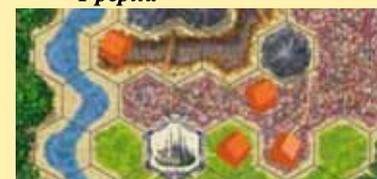
Línea horizontal

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.



1 pepita

1 pepita

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



8x 12 pepitas

8x 12 pepitas

6x 6 pepitas

2x 0 pepitas

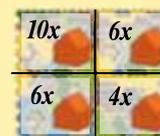
Nota: Si se produce un empate en el mayor número de asentamientos, cada uno de los jugadores empatados recibirá 12 pepitas de oro. De igual modo, si se produce un empate en el segundo mayor número de asentamientos, todos los jugadores empatados recibirán 6 pepitas de oro.



0 pepitas

3 pepitas

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



El jugador naranja 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".

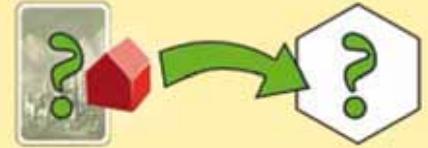
Acciones especiales de las plaquitas de lugar - se aplican todas las reglas de construcción

Acción especial: construcción de asentamientos adicionales



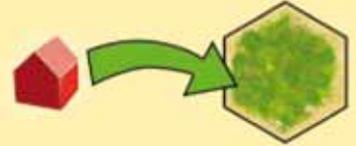
Oráculo

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.



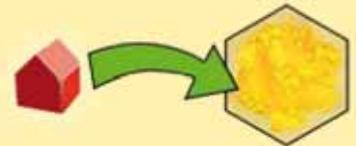
Granja

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.*



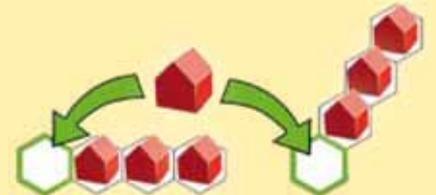
Torre

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.

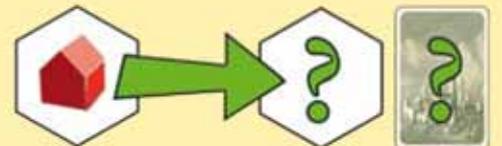


Acción especial: cambio de sitio de un asentamiento



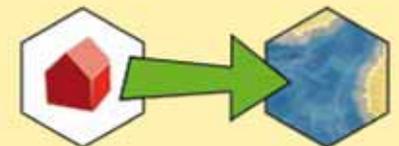
Granero

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.

