

KINGDOM BUILDER M



Un juego para 2-4 jugadores a partir de 8 años

Se recomienda preparar la primera partida según se indica en la página 8.

KINGDOM BUILDER

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

Objetivo

ESP

A la vez que crean su reino, los jugadores intentan acumular tanto oro como les sea posible. Para ello, deberán decidir estratégicamente dónde van a construir sus asentamientos. Al final, las condiciones para conseguir las codiciadas onzas de oro son las que figuran en tres de las cartas de Kingdom Builder.

Componentes

- 8 secciones de tablero



Anverso: paisaje con
100 hexágonos de terreno



Reverso: marcador de riqueza
para determinar la puntuación
final

- 4 indicadores de riqueza
(1 de cada color)



- 1 loseta de jugador inicial



- 25 cartas de terreno



5 de prado 5 de barranco 5 de desierto 5 de flores 5 de bosque

- 10 cartas de Kingdom Builder

En cada partida se utilizan tres de las diez cartas, las cuales determinan qué deben hacer los jugadores para obtener las onzas de oro.



En la página 6 de este reglamento encontraréis una lista de las cartas de Kingdom Builder.

- 8 tarjetas de resumen, cada una de ellas con un esquema de la acción especial que ese lugar te permite realizar.



- Este reglamento

Hay 9 tipos de hexágonos de terreno:

5 edificables



Prado



Barranco



Desierto



Flores



Bosque

4 no edificables



Castillo



Agua



Montaña



8 hex. de lugar distintos

- 28 losetas de lugar



2 oráculos



4 granjas



4 tabernas



4 torres



2 puertos



4 cercados



4 graneros



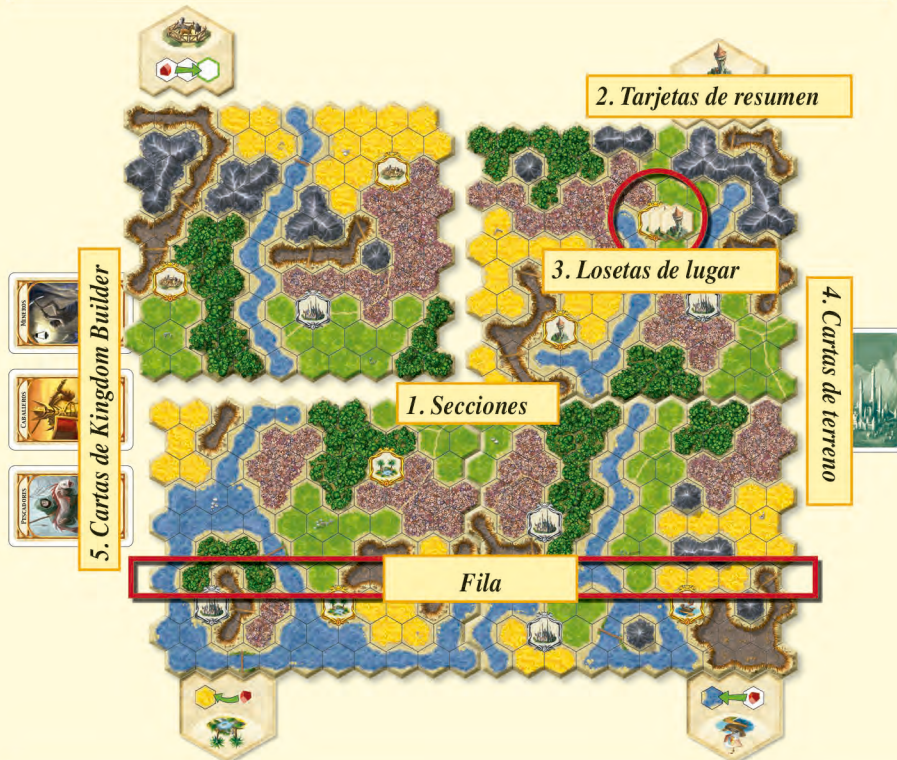
4 oasis

- 160 asentamientos (40 de cada color)



Preparación

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



2. Colocad las cuatro tarjetas de resumen correspondientes a los hexágonos de lugar de las cuatro secciones.



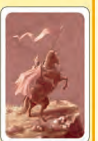
3. En cada hexágono de lugar, colocad las dos losetas correspondientes.



4. Barajad las cartas de terreno y dejadlas boca abajo, formando un mazo.



5. Barajad las cartas de Kingdom Builder y elegid tres al azar; dejadlas boca arriba junto al tablero.



Reparto de los componentes

Cada jugador elige un color y toma:



Una reserva de 40 asentamientos



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



1 indicador de riqueza



Entregad la loseta de jugador inicial al jugador de más edad.



Como marcador de riqueza, colocad una de las secciones sobrantes junto al tablero, mostrando su reverso. Dejad los indicadores en la casilla negra del marcador; los usaréis durante la puntuación final.

Podéis guardar el resto de componentes en la caja, ya que no os harán falta.

La partida

El jugador inicial comienza la partida y, después, juegan los demás en el sentido de las agujas del reloj. Jugaréis varias rondas de la siguiente forma:

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



Acción obligatoria

El jugador tiene que construir tres asentamientos en hexágonos vacíos del mismo tipo de terreno que el de su carta. Para ello, debe seguir las reglas de construcción (v. pág. 5).

Acciones especiales

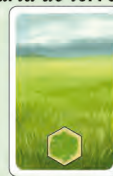
Durante la partida, los jugadores pueden conseguir losetas de lugar, que les permiten realizar acciones especiales.

El jugador puede realizar **cada una** de sus acciones especiales **una vez por turno** y puede elegir si la hace antes o después de la acción obligatoria.

Con ayuda de las acciones especiales se pueden construir asentamientos adicionales o recolocar los asentamientos ya construidos (v. pág. 7).

Cuando el jugador haya realizado su acción obligatoria y no pueda realizar ninguna acción especial más, o prefiera no hacerlo, descarta la carta de terreno utilizada y roba otra, sin que la vean los demás jugadores.

Carta de terreno



Reservas



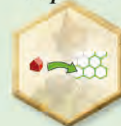
En la imagen se muestra un ejemplo de acción obligatoria.

Nota: cada turno, el jugador tendrá que realizar como mínimo la acción obligatoria; es decir, deberá construir forzosa-mente tres asentamientos, 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 loleta correspondiente, de forma que muestre el anverso (la imagen del lugar). Cuando termina el turno, el jugador vuelve a dar la vuelta a todas las loletas, para que muestren 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 delante de él, 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 solamente puede tomar una loseta de cada hexágono de lugar.

Una vez conseguida, la loseta de lugar permanece en posesión del jugador mientras este mantenga al menos uno de sus asentamientos colindante al correspondiente hexágono de lugar. Si al realizar una acción especial recoloca algunos asentamientos y no queda ninguno colindante a dicho hexágono, el jugador debe descartar la loseta y retirarla de la partida.

Reservas



Si no quedan losetas en el hexágono de lugar, el jugador no toma ninguna.

Nota: es posible que un jugador llegue a tener dos losetas de lugar iguales; esto puede ocurrir si hay dos hexágonos de lugar idénticos en la misma sección y el jugador ha construido asentamientos colindantes a cada uno de ellos.



Hexágono de castillo

Al final de la partida, cada jugador obtiene tres onzas de oro por cada hexágono de castillo que sea colindante a al menos uno sus asentamientos.



= 3 onzas

Por cada hexágono de castillo, el jugador obtiene tres onzas de oro (aunque tenga más de un asentamiento colindante a ese castillo).

Reglas de construcción (aplicables a la acción obligatoria y también a las especiales)

1.

Solo se puede construir un único asentamiento en cada hexágono de terreno.



Nota. Cada hexágono de la sección es una casilla de terreno.

2.

Los asentamientos solo se pueden construir en hexágonos edificables: prado, barranco, desierto, flores y bosque.

Excepción: en el caso poco probable de que, al comienzo o durante el turno de un jugador, no haya ningún hexágono edificable que se corresponda con su carta de terreno, el jugador descarta esa carta y roba otra del mazo. Si pasa lo mismo, sigue robando cartas hasta que salga una de un terreno en el que pueda edificar.



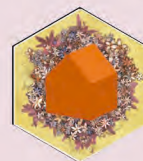
Prado



Barranco



Desierto



Flores



Bosque

3.

Siempre que sea posible, cada nuevo asentamiento debe construirse colindante a uno propio.

En caso contrario, y tanto si se trata de una acción obligatoria como de una especial, el jugador puede elegir un hexágono vacío, del terreno correspondiente, en cualquier punto del tablero. Al realizar una acción, hay que tener en cuenta que:

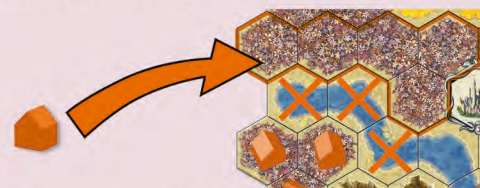
a) Si el jugador realiza una acción obligatoria o especial relacionada con un **oráculo** o **granero**, tiene que elegir un hexágono del mismo tipo que la carta de terreno.

b) Si el jugador realiza la acción especial del **oasis**, la **granja** o el **puerto**, tiene que elegir el hexágono de terreno indicado en la acción especial.

c) Si el jugador realiza la acción especial de la **torre**, puede elegir un hexágono de terreno edificable en un margen del tablero.

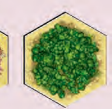
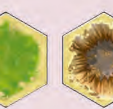
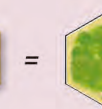
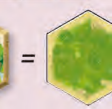
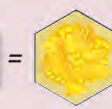
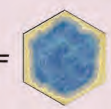


En la imagen se muestran las dos opciones que tiene el jugador para colocar el nuevo asentamiento.



En la imagen se muestra un ejemplo de acción obligatoria en la cual no es posible construir en hexágonos colindantes a algún asentamiento ya construido.

Acción obligatoria



Final de la partida y puntuación

Cuando un jugador construye su último asentamiento y se queda sin reservas, esa es la ronda final. Los jugadores que aún no hayan jugado en esa ronda, la juegan normalmente; es decir, la partida se acaba una vez finalizado el turno del jugador que se encuentra a la derecha del jugador inicial.

A continuación, determinad cuantas onzas de oro consigue cada jugador e indicadlo en el marcador de riqueza.

• Primero se otorgan las onzas correspondientes a cada una de las tres cartas de Kingdom Builder, por orden, comenzando por el jugador inicial.

• Después, cada jugador gana tres onzas por cada castillo colindante a sus asentamientos.

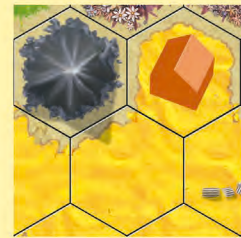
Gana el jugador que consiga más onzas de oro. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Cartas de Kingdom Builder



1 onza

Nota: acción especial del puerto Al resolver la carta «Pescadores», no se tienen en cuenta los asentamientos situados en hexágonos de agua; es decir, no obtienes onzas por dichos asentamientos.



1 onza



4 onzas

4 onzas

4 onzas

4 onzas

nada

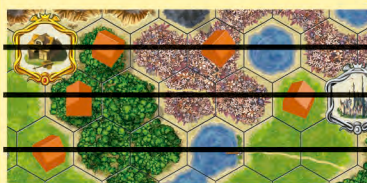


1 onza

nada

1 onza

1 onza

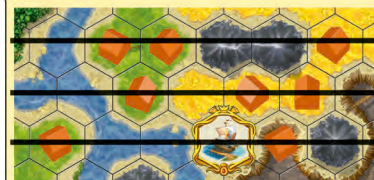


Fila —

1 onza

1 onza

1 onza



6 onzas

nada

nada

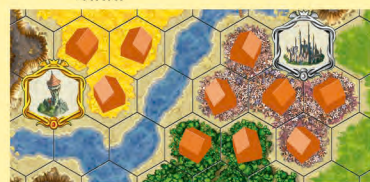
Nota: si un jugador ha construido el mateix nombre d'assentaments en diverses files, només es té en compte una d'aquestes.



1 onza

1 onza

Nota: zona de asentamientos = conjunto de asentamientos de un mismo jugador conectados entre sí.



nada

3 onzas

Nota: zona de asentamientos = conjunto de asentamientos de un mismo jugador conectados entre sí.



8 x 12 onzas

8 x 12 onzas

6 x 6 onzas

2 x nada

Nota: si se da un empate para el mayor número de asentamientos, cada uno de los jugadores empatados obtiene 12 onzas. Asimismo, si se da un empate en la segunda posición, cada uno de los jugadores empatados obtiene 6 onzas.

Cada jugador por separado



El jugador naranja tiene el menor número de asentamientos (4) en la sección inferior derecha, por lo que obtiene $4 \times 3 = 12$ onzas.

Nota: a efectos de esta puntuación, cada jugador solo tiene en cuenta una de las secciones, aunque su menor número de asentamientos sea el mismo en varias de ellas. Para puntuar por los «Campesinos», el jugador debe tener al menos un asentamiento en cada sección (si no tiene asentamientos en alguna de las secciones, no puntúa).

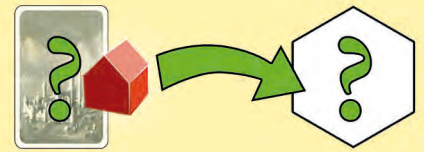
Acciones especiales de las losetas de lugar (se aplican todas las reglas de construcción)

Acción especial: construcción de asentamientos adicionales



Oráculo

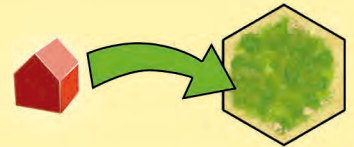
Te permite construir un asentamiento en un hexágono del **mismo tipo** que el de la **carta de terreno** (si es posible, el hexágono debe colindar con otro de tus asentamientos).



Granja

Te permite construir un asentamiento en un hexágono de **prado** (si es posible, el hexágono debe colindar con otro de tus asentamientos).

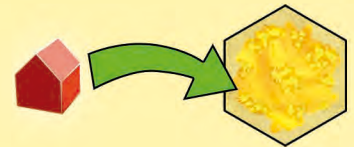
Si en el tablero no hay ningún hexágono de prado vacío, no puedes realizar la acción.



Oasis

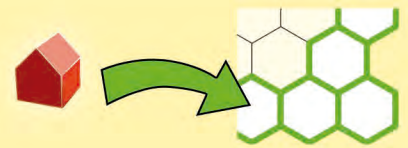
Te permite construir un asentamiento en un hexágono de **desierto** (si es posible, el hexágono debe colindar con otro de tus asentamientos).

Si en el tablero no hay ningún hexágono de desierto vacío, no puedes realizar la acción.



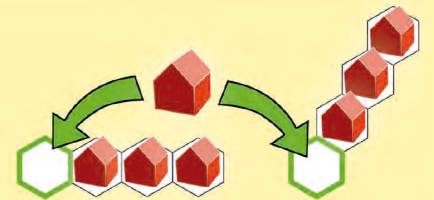
Torre

Te permite construir un asentamiento en un **margen** del tablero, en cualquiera de los cinco tipos de terreno edificables (si es posible, el hexágono debe colindar con otro de tus asentamientos).



Taberna

Te permite construir un asentamiento **en uno de los dos extremos de una línea** (horizontal o diagonal) compuesta, como mínimo, por **tres** de tus asentamientos. Solamente puedes construirlo en un hexágono de terreno edificable.

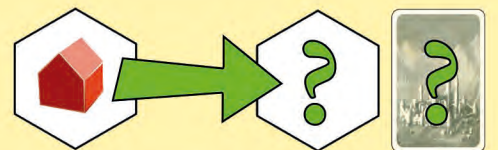


Acción especial: recolocación de un asentamiento



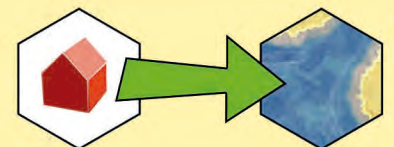
Granero

Te permite recolocar un asentamiento cualquiera, que ya hayas construido, y ponerlo en un hexágono del **mismo tipo** que el de la **carta de terreno** (si es posible, el nuevo hexágono debe colindar con otro de tus asentamientos).



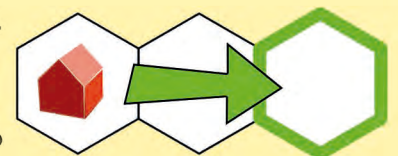
Puerto

Te permite recolocar un asentamiento cualquiera, que ya hayas construido, y ponerlo en un hexágono de **agua** (si es posible, el nuevo hexágono debe colindar con otro de tus asentamientos). Esta es la única manera de construir sobre el agua.



Cercado

Te permite recolocar un asentamiento cualquiera, que ya hayas construido, **desplazándolo dos hexágonos en línea recta** en cualquier dirección (horizontal o diagonal), siempre que el nuevo hexágono sea edificable. Puedes saltar hexágonos edificables, de agua, de montaña, de castillo y de lugar, así como asentamientos propios o de otro jugador. En el caso del cercado, la tercera regla de construcción no se aplica, por lo que no es prioritario construir el asentamiento en un hexágono colindante.



Preparación de la primera partida

1. Formad un tablero rectangular uniendo las cuatro secciones que tienen los hexágonos de lugar de taberna , cercado , oasis  y granja , tal y como se muestra en la imagen.

2. Colocad las cuatro tarjetas de resumen correspondientes a los hexágonos de lugar de las cuatro secciones.

3. En cada hexágono de lugar, colocad las dos losetas correspondientes.

4. Barajad las cartas de terreno y dejadlas boca abajo, formando un mazo.

5. Dejad junto al tablero las siguientes tres cartas de Kingdom Builder:

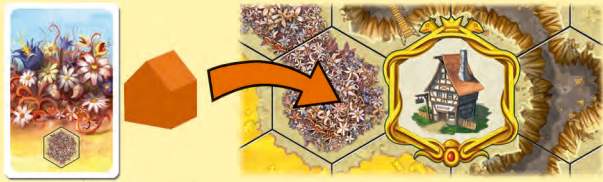
«Pescadores»,
«Caballeros»
y «Comerciantes»



El resto de la preparación no cambia.

Consejos para construir los primeros asentamientos

1. Es mejor que construyas el primer asentamiento en un hexágono colindante a un hexágono de lugar.



De esta forma, obtienes un loseta de lugar, cuya acción especial te ofrece nuevas posibilidades de construir asentamientos a partir del siguiente turno.

Con cada carta de terreno tienes diferentes opciones para construir tus primeros asentamientos.



Ejemplo: María tiene una carta de terreno de flores. En la disposición del tablero recomendada para la primera partida, podría elegir entre cinco hexágonos distintos para construir su primer asentamiento junto a un hexágono de lugar.

2. Es mejor que construyas los tres primeros asentamientos de forma que sean colindantes con el menor número posible de hexágonos de terreno distintos.



Ejemplo: María ha construido sus tres asentamientos de forma que solo sean colindantes a un nuevo hexágono de terreno distinto (uno de bosque).

Así, es más probable que no te veas obligado a construir el siguiente asentamiento colindante a los que ya tienes, lo que te permite asentarte, mucho antes, en otra sección.



Ejemplo: en su segundo turno, María debe construir los tres asentamientos en un barranco. Como en el turno anterior construyó los asentamientos de forma que no colindaran con ningún barranco, ahora puede elegir el hexágono de barranco que quiera. Opta por construir los nuevos asentamientos a partir del oasis.