VARIANTE

Si lo preferís, también podéis jugar a Claim Kingdoms Royal Edition sin los mapas de guerra. En este caso, las cartas de tesoro no se utilizan. La partida se juega con los siguientes ajustes:
En la preparación, coloca una carta en el centro de la mesa para iniciar la zona de juego. Siempre que juegues una carta, debe estar ortogonalmente adyacente a al menos otra carta colocada; creando una cuadrícula imaginaria en la mesa. Al final de la partida, solo se ganan puntos por controlar facciones. El jugador con más puntos al final de la partida será el ganador.

Ejemplo: Zona de juego sin mapas de guerra.

EJEMPLO

En esta partida a 4 jugadores se utilizan los mapas de guerra 1, 5, 7 y 10. La partida se juega con las siguientes 9 facciones: **Unicornios**, **Elfos**, **Cambiaformas**, **Dragones**, **Bestias de Hielo**, **Magos**, **Envenenadores**, **Pícaros** y **Druidas**. El jugador Azul juega un Pícaro en el mapa de guerra 10 y coloca su último seguidor encima de la carta. Decide no utilizar el poder de la facción. La partida termina de inmediato, ya que el jugador Azul no tiene seguidores en su reserva personal.

El jugador Azul coloca su ficha con el lado "50 +" en el tablero de puntuación, ya que tiene más de 50 puntos.

El jugador Azul juega un Pícaro y coloca su último seguidor encima de la carta.

Para la puntuación, primero revisamos los mapas de guerra. El jugador con el mayor número de seguidores en el mapa de guerra gana los puntos correspondientes al primer puesto. El segundo jugador con el mayor número de seguidores gana los puntos correspondientes al segundo puesto. En el mapa de guerra 1, el jugador Azul gana 5 puntos con una mayoría de 11 seguidores. Los 2 seguidores junto al **Druida** cuentan el doble. En el mapa de guerra 5, el jugador Verde gana 7 puntos por el primer puesto y el jugador Azul gana 3 puntos por el segundo puesto. En el mapa de guerra 7, el jugador Rojo gana 8 puntos por el primer puesto y el jugador Amarillo gana 4 puntos por el segundo puesto. En el mapa de guerra 10, el jugador Azul gana 9 puntos por el primer puesto. El jugador Verde y el jugador Amarillo han empatado en el segundo puesto y ambos ganan 3 puntos. Después de puntuar los mapas de guerra, el resultado es el siguiente: jugador Amarillo: 17, jugador Verde: 25, jugador Rojo: 26, jugador Azul: 34.
Después de los mapas de guerra, se puntúan las facciones. En la tabla se puede ver cuánto puntúa cada jugador por cada una de las facciones. El poder de facción del **Druida** también se cuenta para los seguidores de cada jugador. Los seguidores adicionales obtenidos por el **Druida** se indican con un "*".

Los jugadores puntúan los mapas de guerra y las facciones. El jugador Azul gana la partida con 54 puntos. El segundo puesto lo ocupa el jugador Amarillo con 44 puntos, el tercero el jugador Verde con 43 puntos, y el cuarto el jugador Rojo con 34 puntos.

Función	Puntos por facción	Amarillo	Azul	Rojo	Verde	Puntos para
Unicornios	3	4	2	2		Amarillo
Elfos	5	2		1	2	Amarrilo y Verde
Cambiaformas	6	4*	1	2*		Amarillo
Dragones	7		3*	1	5*	Verde
Bestias de Hielo	6		5*	2*	5*	Azul y Verde
Magos	8	2	2			Amarillo y Azul
Envenenadores	8	1		3*	1	Rojo
Pícaros	6		6*	2*	3*	Azul
Druidas	5	3*		2	1	Amarillo

© 2020 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl

Autor: Scott Almes
Ilustraciones: Mihajlo Dimitrievski
Diseño Gráfico: Martijn Haddering
Desarrollo de Reglas: Elise Gielen
Editor: Jonny de Vries

© 2021 SD Games
www.playsdgames.com

Traducción al castellano: Ewa Jakubowska y Sergio Pérez
Adaptación gráfica: Vitamina Disseny
Editor: César Sánchez

CLAIM KINGDOMS ROYAL EDITION

Gobiernas una pequeña región en un rincón desolado del reino. Es hora de cambiar las tornas y expandir tu influencia. Viajas por toda la tierra intentando convencer a las diferentes facciones para que se unan a tu causa. Reúne a los valientes Caballeros, los tramposos Envenenadores, los amistosos Gnomos, los todopoderosos Reyes de Hielo y muchos otros habitantes de la tierra. ¡Juega tu dominio con astucia, gana el apoyo de las facciones necesarias y pronto gobernarás el reino entero!

COMPONENTES

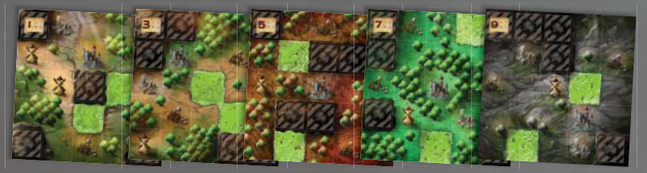
- 231 Cartas de facción (7 cartas de cada una de las 33 facciones)

- 9 Cartas de tesoro

- 64 Seguidores (15 seguidores + 1 seguidor de puntuación en cada uno de los 4 colores de jugador)

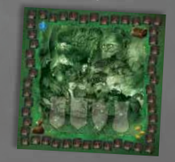
- 4 Fichas de puntuación (1 en cada uno de los 4 colores de jugador)

- 5 Mapas de guerra de doble cara



- 4 Hojas de referencia

- 1 Tablero de puntuación



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Coloca aleatoriamente tantos **mapas de guerra** como el número de jugadores, en el centro de la zona de juego. Asegúrate de que los mapas de guerra estén conectados entre sí por al menos un campo. Los mapas de guerra forman la zona de juego.
- Baraja las **cartas de tesoro** y coloca una en cada ruina de la zona de juego, boca abajo. El número de **cartas de tesoro** es diferente para cada mapa de guerra. Devuelve las **cartas de tesoro** no utilizadas a la caja.
- Coloca el **tablero de puntuación** al lado de la zona de juego.
- Cada jugador elige un color y recibe todos los **seguidores** y la **ficha de puntuación** de ese color. Coloca 1 seguidor junto al número 1 del tablero de puntuación. Coloca los 15 seguidores restantes y la ficha de puntuación delante de ti, en tu reserva personal.
- Selecciona, en función del número de jugadores, las facciones que se utilizarán en la partida:

2 jugadores: **7 facciones** 3 jugadores: **8 facciones** 4 jugadores: **9 facciones**

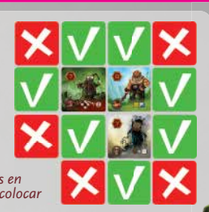
- Baraja las cartas de las facciones elegidas para formar el mazo de robo y colócalo junto a la zona de juego, boca abajo. Devuelve las cartas de las facciones no elegidas a la caja, ya que no se utilizarán en esta partida.
- Roba la carta superior del mazo y colócala boca arriba en un espacio aleatorio en el medio de la zona de juego.
- Reparte 1 carta del mazo a cada jugador. Cada jugador se la lleva a la mano y la mantiene oculta al resto de jugadores.
- Roba las 3 primeras cartas del mazo y colócalas junto al mazo de robo, boca arriba. Estas cartas formarán el **despliegue**.
- Entrega a cada jugador una **hoja de referencia**.
- Elegid quién será el jugador inicial.

Consejo: Selecciona facciones con diferentes valores.

VISIÓN GENERAL

La partida se juega por turnos. Los jugadores realizan sus turnos en sentido horario, empezando por el jugador inicial, y en cada turno se siguen estos pasos:

1. JUGAR UNA CARTA
2. ACTIVAR PODER DE FACCIÓN
3. ROBAR UNA NUEVA CARTA



Ejemplo: Campos en los que se puede colocar una carta.

1. JUGAR UNA CARTA

Juega la carta de tu mano en la zona de juego, de manera que uno de sus lados quede ortogonalmente adyacente a al menos otra carta colocada. A continuación, coloca un seguidor de tu color encima de la carta que acabas de jugar. Ahora controlas esta carta.

Nota: No puedes colocar ninguna carta fuera de los mapas de guerra.

Los mapas de guerra representan el reino. Hay 10 mapas de guerra diferentes, que tienen a su vez campos de acción especial. Los campos de acción especial se pueden activar varias veces (excepto las **ruinas**), y ofrecen los siguientes efectos:

1. **Catapulta:** Retira un seguidor de una carta adyacente. Devuélvelo a la reserva personal de su propietario.
2. **Molino:** Coloca un seguidor adicional encima de esta carta.
3. **Pantano:** Pierde 1 punto.
4. **Castillo:** Gana 1 punto.
5. **Fuera del mapa:** Área intransitable. No puedes jugar cartas en este espacio.
6. **Ruinas:** ¿Qué tesoros esconden estas antiguas columnas? En cada partida solo podrás activar 1 vez una carta de tesoro. Después de encontrar y activar un tesoro, la carta se retira de la zona de juego y se devuelve a la caja. La ruina no tendrá ningún efecto después de que el tesoro haya sido encontrado.

- **Espectro**: Mueve cualquier carta y su seguidor a cualquier espacio vacío. Debes seguir las reglas de colocación.

- **Mercenario:** Coloca un seguidor adicional encima de una carta boca arriba de tu elección.

- **Cofre del tesoro:** Gana 2 puntos.

- **Trampa:** Pierde 1 punto.

7. **Leyenda:** Número y puntos del mapa de guerra.

Nota: Cuando juegues una carta, debes activar el campo de acción especial.

2. ACTIVAR PODER DE FACCIÓN

Si lo deseas, puedes activar el poder de la facción que acabas de jugar. Si eliges no usar el poder, este se pierde. Encontrarás una descripción general de los poderes de todas las facciones en las hojas de referencia. Los iconos de las cartas también muestran el poder de cada facción. Si un poder hace que ganes puntos, mueve tu seguidor en el medidor del tablero de puntuación esa misma cantidad de espacios.

Nota: No puedes tener puntos negativos en el tablero de puntuación.

3. ROBAR UNA NUEVA CARTA

Toma una carta del despliegue o roba la carta superior del mazo, y llévatela a la mano. Si hubiera menos de 3 cartas en el despliegue, roba una carta del mazo y colócala boca arriba en el despliegue.

Nota: No puedes tener nunca más de 1 carta en tu mano.

FIN DE PARTIDA Y PUNTUACIÓN

FIN DE PARTIDA

La partida termina inmediatamente cuando:

- un jugador se queda sin seguidores en su reserva personal, o
- el mazo de robo y el despliegue están vacíos, y ningún jugador tiene cartas en la mano, o
- los mapas de guerra están cubiertos por completo.

Una vez termina la partida, se pasa a la puntuación.

PUNTUACIÓN

El jugador con más puntos será el ganador. En caso de empate, gana el jugador empatado con más seguidores en su reserva personal. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

Los jugadores pueden ganar puntos por:

- controlar un mapa de guerra, y
- controlar una facción.

Para marcar todos los puntos ganados, mueve tu seguidor en el medidor del tablero de puntuación. Si superas los 50 puntos, coloca tu ficha de puntuación con el lado "50+" hacia arriba en el tablero de puntuación, y continúa desde la primera casilla. Si superas los 100 puntos, coloca tu ficha de puntuación con el lado "100 +" hacia arriba y, del mismo modo, continúa desde la primera casilla.

CONTROLAR UN MAPA DE GUERRA

Los mapas de guerra se puntúan individualmente. La cantidad de puntos varía en función del mapa de guerra. El jugador con mayor número de seguidores en el mapa de guerra gana los puntos correspondientes al primer puesto. El segundo jugador con mayor número de seguidores gana los puntos correspondientes al segundo puesto.

En caso de empate en el primer puesto, todos los jugadores empatados ganan los puntos correspondientes al primer puesto y los puntos por el segundo puesto se adjudican normalmente. Si hubiera empate en el segundo puesto, todos los jugadores empatados ganan los puntos.

Nota: *En una partida a 2 jugadores, para puntuar por el segundo puesto, el segundo jugador ha de tener el número de seguidores a un máximo de 3 de diferencia con respecto al primer puesto.*

CONTROLAR UNA FACCIÓN

Un jugador controla una facción cuando es quien tiene más seguidores de su color encima de las cartas de esa facción. En caso de empate en el primer puesto, todos los jugadores empatados controlan esa facción y todos ganan los puntos correspondientes. Por cada facción que controles, ganas la cantidad de puntos indicada en la esquina superior izquierda de la carta.

PUNTOS POR CADA MAPA DE GUERRA:

	1º Puesto	2º Puesto
Mapa 1	5	0
Mapa 2	5	2
Mapa 3	6	4
Mapa 4	6	2
Mapa 5	7	3
Mapa 6	7	2
Mapa 7	8	4
Mapa 8	8	3
Mapa 9	9	5
Mapa 10	9	3

PUNTOS POR FACCIÓN:

Unicornios	3 puntos	No-Muertos	6 puntos	Doppelgängers	7 puntos
Cíclopes	4 puntos	Orcos	6 puntos	Videntes	7 puntos
Goblins	4 puntos	Fénix	6 puntos	Basiliscos	7 puntos
Enanos	5 puntos	Hombres Lobo	6 puntos	Fantasmas	7 puntos
Gnomos	5 puntos	Cambiaformas	6 puntos	Reyes de Hielo	7 puntos
Elfos	5 puntos	Demonios	6 puntos	Zombis	7 puntos
Druidas	5 puntos	Pícaros	6 puntos	Gigantes	8 puntos
Elementales de Fuego	5 puntos	Bestias de Hielo	6 puntos	Magos	8 puntos
Yetis	5 puntos	Reinas de Hielo	6 puntos	Envenenadores	8 puntos
Sombras	5 puntos	Fénix de Fuego	7 puntos	Vampiros	8 puntos
Trolls	6 puntos	Dragones	7 puntos	Caballeros	9 puntos