



Una expansión para el
premiado juego de colocación
de losetas de Alexander
Pfister & Andreas Pelikan

Convertirse en rey es una cosa, pero el funcionamiento del reino es otra y requerirá toda la ayuda que puedas obtener: poderosos guerreros para defender la ley y el reino contra las amenazas; comerciantes sagaces, para asegurar que la tesorería esté boyante; heraldos eficaces, para difundir la palabra de Vuestra Excelencia en todas las tierras. ¡La planificación es la clave!

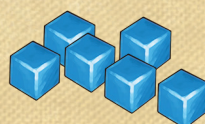
Por suerte, tu amigo de mayor confianza acepta realizar el trabajo sucio para que puedas centrarte en convertirte en rey en primer lugar...

COMPONENTES

En los cinco colores de jugador:



1 tablero de progreso (con tres pistas de avance)



6 marcadores
(usados como marcadores
de progreso y destino)



1 peón
de viajero



9 losetas de bonificaciones diferentes

Componentes adicionales:



15 fichas de carreteras



5 fichas de "50/100 puntos de victoria"

Toma una ficha "50/100 puntos de victoria" y colócala por el lado apropiado tan pronto como logres 50 y 100 puntos de victoria.



4 nuevas losetas de puntuación



8 nuevas losetas de territorio
(con un icono de viajero en ellas)



7 monedas de "1 oro"
para añadir a las monedas
del juego básico

Autores: Alexander Pfister &
Andreas Pelikan
Editor: Grzegorz Kobiela
Ilustraciones: Klemens Franz



© 2018 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de



© SD Games by GenX Studio, 2019
c/Montsià 9-11 P.I. Can Bernades
08130 Santa Perpètua de Mogoda
Barcelona (España)
info@playsdgames.com
www.playsdgames.com

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Toma los componentes de un color. Coloca el tablero de progreso por el lado apropiado (*frente: 2-4 jugadores, parte posterior: 5 jugadores*) y sitúa un marcador al comienzo de cada tramo. Estos tres marcadores se denominarán marcadores de progreso.

Mezcla las losetas de bonificación boca abajo y distribúyelas en los espacios designados para tal efecto del tablero de progreso, de modo que los números coincidan. Luego voltéalas boca arriba. Coloca uno de los marcadores restantes en la loseta de bonificación apropiada (*ver la ilustración*). Mantén los otros dos marcadores cerca. Éstos tres marcadores serán denominados marcadores de destino.



NOTA: Si no te gusta la configuración aleatoria de las losetas de bonificación, que un jugador establezca su tablero de progreso siguiendo la configuración anterior y, a continuación, que los demás jugadores copien su disposición.

Finalmente, coloca el peón del viajero en tu castillo. Toma tres carreteras y una ficha de "50/100 PV" y déjalas a un lado.



EL JUEGO

El tablero de progreso muestra tres pistas con una secuencia de iconos. El jugador necesita "recogerlos" en su territorio del clan para avanzar por estas pistas, desbloqueando varios beneficios.

Cuando agregues nuevas losetas al territorio de tu clan, también deberás colocar marcadores de destino en estas losetas e intentar alcanzar y recoger estos marcadores con tu peón del viajero.

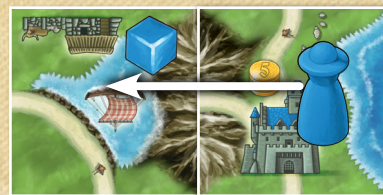
Para cada marcador de destino recogido, el jugador avanzará en una pista si la loseta correspondiente cumple con los requisitos necesarios para avanzar en la pista.



La pista de Guerrero (*arriba*) proporciona un número creciente de puntos de victoria adicionales por ronda. (*Debido a su longitud, la pista del guerrero continua en el borde derecho del tablero, indicada por una pequeña flecha ▼*)

La pista del Comerciante (*centro*) aumenta los ingresos y la capacidad de movimiento del viajero.

La pista del Heraldo (*abajo*) proporciona tanto puntos de victoria inmediatos como recurrentes.



Ejemplo: Si este fuera el primer marcador de destino recogido en la partida, el jugador podría avanzar en la pista de Comerciante (por el barco), o en la del Heraldo, por la granja.

MOVIMIENTO DEL VIAJERO

Planifica y ejecuta el movimiento de tu compañero en la fase 5, después de añadir las losetas de territorio que compraste.

En primer lugar, todos los jugadores planifican su movimiento simultáneamente colocando marcadores de destino en el territorio de su clan. Una vez que todos los jugadores hayan terminado la planificación, en el orden de turno, cada jugador muestra su movimiento a los otros jugadores, recogiendo los marcadores de destino que haya colocado y avanzando en las pistas correspondientes.

NOTA: Otra forma importante de que los jugadores avancen en la pista de Guerrero (*arriba*), es vendiendo losetas de territorio a los oponentes.

PLANIFICACIÓN DE MOVIMIENTO

Coloca los marcadores de destino en cada loseta de tu territorio con el símbolo o función que planeas visitar con tu viajero. Al comienzo de la partida, tienes acceso a dos marcadores de destino. Puedes obtener un tercer marcador desbloqueando la loseta de bonificación apropiada, (ver "Losetas de bonificación"). Sólo se puede colocar un marcador de destino por loseta de territorio. Debes tener acceso a todos los marcadores de destino que puedas visitar dentro del número limitado de puntos de movimiento que tienes. Puedes colocar menos marcadores de destino si es necesario.

4 La cantidad de puntos de movimiento que tiene el viajero se muestra en la pista del comerciante con el símbolo del zapato: al comienzo del juego, tienes 4 puntos de movimiento. Un viajero puede moverse ortogonalmente, gastando 2 puntos de movimiento para pasar de una loseta de territorio a otra (sin importar el terreno). Si ambas losetas están conectadas a través de una carretera continua (impresa o colocada, ver "Colocación de carreteras"), moverse de una loseta a otra se reduce a 1 solo punto de movimiento (en vez de 2). La recolección de marcadores de destino no consume ningún punto de movimiento.

Ejemplo: Moverse sobre la loseta con dos curvas cuesta un punto de movimiento; salir de ella otro, ya que la loseta está conectada a través de carretera a la loseta adyacente. Moverse a la loseta en el lado derecho costaría dos puntos de movimiento, porque los callejones sin salida no cuentan.



Puedes colocar un marcador de destino en la misma loseta de territorio en que se encuentra el viajero. Puedes recoger ese marcador en el inicio de tu movimiento o más tarde. Se te permite viajar a través de la misma loseta varias veces, siempre y cuando dispongas de suficientes puntos de movimiento para hacerlo.

REALIZAR EL MOVIMIENTO

En su turno, cada jugador mueve a su viajero según lo planeado, recolectando los marcadores de destino que hubiera colocado uno por uno (en el orden de su elección). Cada vez que recoja un marcador de destino en una loseta, puede avanzar en una de sus pistas de progreso si esa loseta cumple los requisitos del siguiente espacio de la pista (consulta "Requerimientos de avance en pista"). Incluso si la loseta de territorio cumple con los requisitos de varios espacios de pista, el jugador sólo puede avanzar una vez por marcador de destino.

5 El avance en la pista del Heraldo ocasionalmente cuesta una cuota (5, 8, o 12 de oro). Por ejemplo, avanzar desde el segundo hasta el tercer espacio cuesta 5 de oro (ver ilustración).

El movimiento termina cuando recoges el último marcador de destino, incluso si tienes puntos de movimiento sobrantes (se pierden). Si se cometió un error durante la planificación y no se puede visitar uno o más marcadores de destino, considera los marcadores colocados erróneamente como no existentes (retirarlos) y finaliza el movimiento del viajero en el último marcador de destino visitado (o permanece quieto).

NOTA: Avanzar en una pista con un marcador de destino es opcional. Puedes colocar y mover un marcador de destino al final de tu movimiento con el fin de posicionarte para el siguiente turno sin avanzar en una pista.

REQUERIMIENTOS DE AVANCE EN PISTA

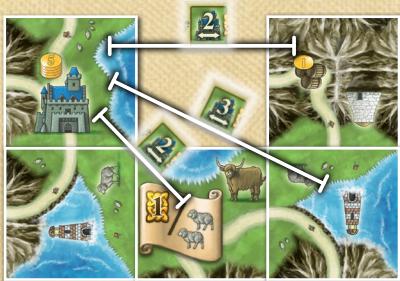
La mayoría de los espacios de la pista requieren que la loseta de territorio donde se recoge el marcador de destino tenga un icono determinado en él, (barril, torre, ganado, granja, faro, oveja o barco). Lo siguiente explica los otros requisitos:



Para avanzar a este espacio, debes recoger un marcador de destino colocado en tu castillo. La recolección de este marcador de destino no cuesta nada a diferencia de "Avanzando por el castillo" (ver página siguiente).



Estos símbolos indican una loseta de territorio que se encuentran al menos a 2, 3 o 4 losetas de distancia de tu castillo. La distancia se cuenta ortogonalmente, incluso a través de huecos sin loseta en el territorio del clan.





Estos símbolos indican una montaña completa, agua y pastos. El marcador de destino debe colocarse en una loseta de territorio que forme parte del área completada (*o contenga tal*).



Este símbolo indica tanto una montaña terminada como una zona de agua terminada. El marcador de destino debe colocarse en una loseta de territorio que sea parte de ambos (*o los contenga*). Ver "Avanzando a través del castillo" para evitar este requisito, si fuera necesario.



Este símbolo indica un pergamino de cualquier tipo. No importa si el pergamino está o no, en un área completada. Debe colocar el marcador de destino en una loseta de territorio con pergamino.



Estos símbolos representan Norte (*arriba*), Sur (*abajo*), Este (*derecha*) y Oeste (*izquierda*), refiriéndose a la parte superior, inferior, derecha e izquierda del territorio del clan. Si los requerimientos se dan en varias losetas el marcador de destino se puede recoger en cualesquiera de ellas.

AVANZANDO A TRAVÉS DEL CASTILLO

Aparte de los espacios en cada pista donde se requiere explícitamente visitar tu castillo (*ver página 3*), puedes utilizar un castillo para avanzar en cualquier pista, independientemente de los requisitos. Para ello, coloca un marcador de destino en el castillo. Cuando lo recojas, paga el coste impreso en la parte superior de la tabla de progreso, por encima del espacio al que deseas avanzar. El tablero de progreso se divide en cuatro segmentos por líneas verticales. Cada segmento tiene un coste diferente para usar un avance de castillo (*1, 3, 5 u 8 de oro*).



Ejemplo: Avanzar a cualquiera de los tres primeros espacios del Guerrero y Comerciante con un avance de castillo cuesta 1 oro. Avanzar al cuarto espacio de estas pistas cuesta 3 de oro a través del castillo.

RECORDATORIO: Avanzar a un espacio que requiere explícitamente el castillo no cuesta nada. ¡No puedes colocar más de un marcador de destino por loseta, incluyendo la loseta del castillo!

DESBLOQUEANDO BONIFICACIONES

Avanzar en las pistas desbloqueará varias bonificaciones: puntos de victoria inmediatos, ingresos adicionales, puntos de victoria por ronda, puntos de movimiento adicionales, y losetas de bonificación.

Regla de Oro: Excepto los puntos de victoria inmediatos, los beneficios que acaban de ser desbloqueados en las pistas no pueden ser utilizados hasta la siguiente fase.



Aumento inmediato de puntos de victoria:

Al pasar de un espacio de pista a otro, puedes obtener inmediatamente un número de puntos de victoria determinado por el símbolo de punto de victoria entre los espacios.



El final de cada pista es especial en ese sentido. El último par de espacios permiten moverse hacia adelante y hacia atrás (*mediante la recolección de marcadores de destino adecuados!*) para puntuar de forma inmediata (3 o 4) puntos de victoria una y otra vez. Ésto se indica mediante una doble flecha junto al símbolo del punto de victoria entre los espacios.

NOTA: Recuerda que no puedes colocar más de un marcador de destino en una loseta de territorio, pero sí que puedes puntuar los puntos de final de la pista tres veces en un turno. En el ejemplo mostrado, podrías marcar la loseta más a la izquierda, luego visitar el castillo, y luego visitar otra loseta del límite izquierdo distinta (*suponiendo que tienes más de una*).

Los beneficios permanentes como los siguientes se muestran debajo de los espacios de pista (*símbolo dentro de un estandarte*). Se desbloquean tan pronto como se mueva al espacio y permanecen activos incluso si se mueve más lejos, hasta que son reemplazados por un valor superior (*consulta la página siguiente*).



Ingresos adicionales

En la pista de comerciante, se pueden desbloquear ingresos adicionales de 2, 4 o 7 de oro (*en partidas a 5 jugadores: 2, 5 o 7 de oro*), que se obtendrán en la fase 1 de cada ronda. Sólo cuenta el símbolo de ingresos más a la derecha (*los valores no son acumulativos*). Por ejemplo, una vez que se desbloquea "4 de oro", se obtiene un beneficio adicional de 4 de oro cada ronda, NO $2 + 4 = 6$ de oro.



Puntos adicionales de victoria

En la pista de Guerrero y Heraldo puedes desbloquear puntos de victoria adicionales, los cuales obtendrás en la fase 6 de cada ronda, antes de evaluar las losetas de puntuación actuales. Contabiliza las dos pistas por separado. En cada pista, sólo el símbolo de punto de victoria más a la derecha en un estandarte cuenta (*los valores de una pista no son acumulativos*). Por ejemplo, una vez que desbloqueas "3 PV" en la pista de Guerrero, obtendrás 3 puntos de victoria cada ronda, NO $1 + 2 + 3 = 6$ puntos de victoria.



Puntos de movimiento adicionales

En la pista de Comerciante, puedes aumentar el número de puntos de movimiento que el viajero puede utilizar cada ronda hasta 8 (*en partidas a 5 jugadores: hasta 6*). Sólo el símbolo de zapatos más a la derecha cuenta (*los valores no son acumulativos*). Ten en cuenta que el aumento se activa al final de la fase actual (*Regla de oro*), por lo que no puedes beneficiarte de ella en la misma fase que se ha desbloqueado.

LOSETAS DE BONIFICACIÓN

Cuando desbloqueas una nueva loseta de bonificación, sácala del tablero de progreso y colócala delante de ti. Los dos primeros espacios en una pista (*que muestran "I" y "II" en la parte posterior*) proporcionan beneficios una sola vez y luego se descartan. El tercer espacio (*que muestra "III" en la parte posterior*) proporciona beneficios permanentes y se mantiene delante del jugador hasta el final del juego.



Tercer Marcador de destino – Al final de la fase actual, descarta esta loseta de bonificación pero toma el marcador destino que proporciona. Ahora tienes acceso a tres marcadores de destino que puedes colocar cada ronda (*hasta el final de la partida*).



Avance en una pista – Al final de la fase actual, descarta esta loseta de bonificación y avanza en una pista de tu elección.

NOTA: Es posible que tengas que pagar una tarifa si avanzas en la pista del Heraldo.



Una carretera – Al final de la fase actual, desecha esta loseta de bonificación, obtén 1 punto de victoria, y toma 1 carretera que puedes colocar en cualquier momento (*pero no en la misma fase que la ganaste consulta "Colocar carreteras"*).



Movimiento Extra – Guarda esta loseta de bonificación hasta que decidas usarla (*pero no en la misma fase que la ganaste*). Cuando lo hagas, desecha esta loseta para un incremento, una sola vez, de 4 puntos de movimiento adicionales. Se pierden los puntos de movimiento no utilizados.



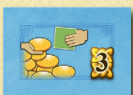
Cinco de Oro – Al final de la fase actual, desecha esta loseta de bonificación y toma 5 de oro del Banco.



Dos Carreteras – Al final de la fase actual, descarta esta loseta de bonificación y toma 2 carreteras que puedes colocar en cualquier momento (*pero no en la misma fase que las has ganado - ver "Colocación de carreteras"*).



Sin Hacha – Al final de la fase actual, obtienes 3 puntos de victoria (*sólo una vez*). Guarda esta loseta. En la fase 1 de cada ronda, obtendrás 3 de oro adicional en tus ingresos. En la fase 2 de cada ronda, podrás fijar un precio para las tres losetas de territorio. Si lo haces, no deseches ninguna loseta en la fase 3.



La Banca paga – Al final de la fase actual, obtienes 3 puntos de victoria (*sólo una vez*). Guarda esta loseta. En la fase 4 de cada ronda, ya no pagas por las losetas compradas a otros jugadores, el banco paga por ti (*no importa si podías pagar o no por ellos con tu dinero*).



Dos compras – Al final de la fase actual, obtienes 3 puntos de victoria (*sólo una vez*). Guarda esta loseta. En la fase 4 de cada ronda, después de que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de comprar una loseta de territorio, tú puedes comprar una segunda loseta (*del mismo o de otro jugador*). Si varios jugadores tienen esta capacidad, éstos hacen sus segundas compras en orden de turno. Si también tienen la bonificación la "banca paga", el banco pagará ambas compras.

COLOCAR CARRETERAS

Cada jugador puede conseguir hasta 3 carreteras con dos losetas de bonificación. Estas carreteras pueden colocarse en cualquier momento, pero no antes de la siguiente fase tras obtenerlas (*Regla de Oro*).

Las carreteras se colocan a través del borde de dos losetas de territorio adyacentes del territorio de tu clan. Estas dos losetas se consideran entonces conectadas por carretera, como si tuvieran carreteras impresas que se dirigieran la una hacia la otra.



NOTA: Incluso si la carretera no toca físicamente las carreteras de ambas losetas, las carreteras de una loseta se consideran ahora conectadas a las carreteras en la otra loseta, formando potencialmente carreteras y secciones en forma de T. Por ejemplo, la carretera en la ilustración ha convertido las curvas en una encrucijada (*izquierda*) y una sección en forma de T (*derecha*). Debes colocar carreteras para ahorrar puntos de movimiento y conectar barriles de whisky al castillo y aumentar los ingresos. Puede haber otros casos en los que podría tener sentido colocar una carretera.



Ejemplo: La loseta representada a la izquierda presenta dos símbolos de barril, que no aumentarán los ingresos hasta que se coloque una carretera conectando los barriles a su red de carreteras del castillo. (Esta loseta también incluye un símbolo de viajero - ver "Avance en la fase de compra")

Las carreteras pueden colocarse a través del agua (*como puentes*) e incluso sobre otras carreteras impresas (*por ejemplo, para conectar dos losetas, de las cuales sólo una tiene carretera hacia la otra - ver el ejemplo mostrado en la parte superior*). No hay límite en el número de carreteras en una loseta (*podrías colocar las tres en la misma loseta de territorio*).

AVANZAR EN LA FASE DE COMPRAS

En la fase 4, cada vez que otro jugador compra una de tus losetas, puedes avanzar inmediatamente un espacio en la pista del guerrero (*pero en ninguna otra pista*), independientemente del requisito mostrado.

 Inmediatamente después de comprar una loseta con el símbolo del viajero (*incluyendo las losetas que pagas que no te hayan comprado*), incluso antes de colocarla en el territorio de tu clan, puedes avanzar en una pista de tu elección, independientemente del requisito mostrado. Incluso si no pudieras colocar la loseta en el territorio de tu clan, puedes avanzar en una pista.

NOTA: Es posible que tengas que pagar una tarifa si avanzas en la pista del Herald.

Si desbloqueas nuevos beneficios, no puedes usarlos antes de la siguiente fase (*Regla de Oro*).

NUEVAS LOSETAS DE PUNTUACIÓN

 Cuenta la distancia más corta en losetas entre tu viajero y tu castillo, incluso a través de huecos en el territorio. Obtienes puntos de victoria iguales al doble de esa distancia.	 Obtienes 1 punto de victoria por cada fila y cada columna que contenga al menos un torreón. Los mismos Torreones pueden contar tanto en fila como en columna.
 Obtienes 2 puntos de victoria por cada fila (<i>no columna</i>) que contenga al menos dos losetas con símbolos coincidentes (<i>granja, viajero, pergamino, etc.</i>). Tener una loseta con dos símbolos iguales no cuenta.	 Obtienes 1 punto de victoria por cada puente en su tablero de progreso que sus marcadores de progreso hayan pasado. (<i>Los puentes están impresos sobre las líneas verticales que dividen cada progreso en cuatro segmentos</i>)

NOTA: La partida termina de la misma manera que en el juego básico.