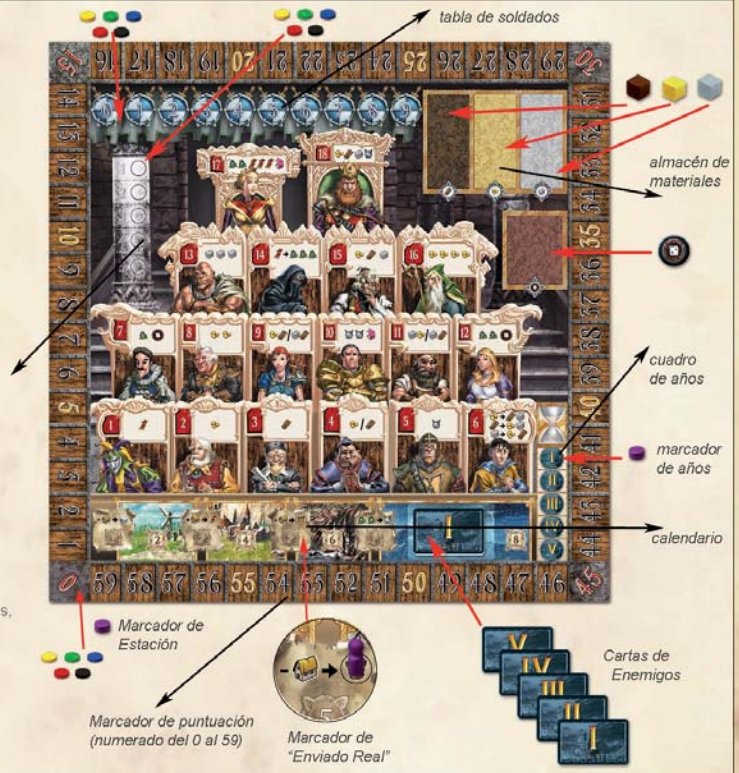


# KINGSBURG

Un juego de Andera Chiarvesio y Luca Lennaco  
2-5 jugadores / A partir de 10 años

*En el reino de fantasía de Kingsburg, el Rey Tritus ha elegido a sus más valiosos y capacitados gobernadores (es decir a ti) para supervisar sus recién adquiridos territorios en las más lejanas fronteras de su reino. Para tener éxito, necesitarás apelar a la ayuda de los valiosos consejeros del Rey. Algunos de ellos pueden no ser buena gente, pero tienen habilidades y recursos que te podrían ser muy útiles. Deberás construir edificios, reforzar tus defensas, y entrenar tu ejército para defender tu territorio de los espantosos enemigos que abundan en la frontera. Después de cinco años, el Rey recompensará al gobernador con más éxito con un lugar entre sus valiosos consejeros*

## Contenido del juego:



## Configuración inicial

Coloca el tablero en el centro de la mesa. Coloca el marcador de estación sobre la casilla de "Ayuda del Rey" (#1) en el Calendario, y el marcador de año en el primer lugar del cuadro de años (numerado en números romanos). Coloca el dado blanco y los marcadores "+2" en sus casillas correspondientes en el tablero. Coloca el marcado "Enviado Real" en casilla #5 en el calendario.

Pon los cubos de materiales en sus áreas correspondientes en el tablero. Durante el juego, si ganas o consumes materiales, cógelos o déjalos a este almacén. Tus materiales siempre deben ser visibles para los otros ju-

gadores durante toda la partida.

Elige tu color y coge todas las piezas que correspondan con ese color (tres dados, tres contadores, y todos los edificios) y un tablero de provincia. Si sobran piezas, devuélvelas a la caja.

Coloca tu tablero de provincia boca arriba enfrente tuyo, así como tu dado y piezas de edificios. Coloca un contador sobre la casilla "0" del cuadro de orden de turno, una en el "0" de la puntuación, y otra en el "cuadro de orden de turno" sin importar el orden de momento.

Divide a las cartas de "enemigos" en cinco pequeños mazos, por el número que tiene detrás. Baraja cada mazo por separado, y al azar coge una carta de cada mazo sin mirarla. Haz un mazo con las cinco cartas en orden numérico (el I arriba y el V abajo) y colocalos boca abajo en la casilla #8 del calendario. Éste es el "Mazo de enemigos". Pon las restantes 20 cartas devuelta en la caja sin miraras. Esas cartas no se usarán durante la partida.

*Ejemplo: Ann, Brian, Cindy, y David están preparados para jugar una partida de Kingsbrug. El orden aleatorio es: Cindy, Ann, David y luego Brian. Las cartas han sido ordenadas según los símbolos del reverso, y una carta ha sido sacada al azar de cada mazo de enemigos, las cuales están ahora en la casilla #8. Cada jugador coge un tablero de provincia, dado, y contadores de su color y ya están preparados para empezar el primer año!*

### Objetivo del Juego

Ser el gobernador con más Puntos de Victoria (PV) al final del quinto año. Puedes ganar puntos influenciando a los **Enviados Reales**, construyendo valiosos edificios, y ganando batallas contra los enemigos invasores.

### Cómo Jugar

El juego se juega durante 5 años. Cada año está dividido en 8 fases, las cuales siempre se suceden en el mismo orden. Las fases están marcadas en el calendario.

Al final de cada fase, el contador del calendario se mueve a la siguiente casilla, marcando cual es la siguiente fase.

Las ocho fases están divididas en cuatro estaciones. Cada estación tiene un evento especial, seguido por la fase normal de estación.

Vamos a ver las fases detalladamente:

#### Fase 1: Ayuda del Rey:

El Rey necesita a todos sus gobernadores para mejorar su provincia, así que él siempre echa una mano al gobernador que va más retrasado. El jugador con menos edificios contruidos (si hay un empate, el jugador empatado con menos mercancías) tirará un dado blanco adicional durante la estación de primavera (sólo en primavera, no en verano, otoño o invierno). Si hay un empate tanto en edificios como en mercancías, el Rey ayudará a todos los jugadores empatados. Cada jugador empatado recibe una mercancía (de su elección), pero no tirará ningún dado extra.

*Durante la primera fase del primer año, ningún jugador ha construido o posee nada, así que todos los jugadores están empatados: cada jugador tomar una mercancía (y nadie lanzará el dado blanco).*

Después de determinar qué jugador (o jugadores) necesitan la ayuda del Rey (y asignarle el dado blanco o las mercancías) se sigue a la siguiente fase.

*Ejemplo: en el primera año, todo el jundo coge una mercancía: Ann coge una madera, Brian una piedra, Cindy y David cogen una de oro cada uno.*

*Ejemplo: Es el principio del tercer año. Ann tiene seis edificios y no le quedan mercancías, Brian tiene cinco edificios y dos mercancías, Cindy tiene cinco edificios y ninguna mercancía, y David tiene seis edificios y una mercancía. Cindy es la última, así que toma el dado blanco del almacén y lo lanzará con su otro dado esta primavera. Al final de la primavera, devolverá el dado al almacén.*

### Fase 2: Primavera - Primera estación productiva

Todas las estaciones productivas (primavera, verano y otoño) están dividias en cuatro pasos, seguidos por todos los jugadores en este orden:

- Lanzamiento de dado y Ajuste de la Tabla de Orden de Turno.
- Influencia del Enviado Real
- Recibir Ayuda de los Consejeros
- Construir Edificios y Acciones de Edificios

*Hay una regla especial usada solo en el juego para dos jugadores; Ver pag.7.*

#### a) Lanza un dado y Ajusta la Tabla de Orden de Turno

Todos los jugadores lanza su dado *simultaneamente*. Después del lanzamiento, puedes usar los beneficios de las Estatua y/o Capilla si los posees y escoges usarlo. Ese re-lanzamiento se usa para determinar la actual Tabla de Orden de turno.

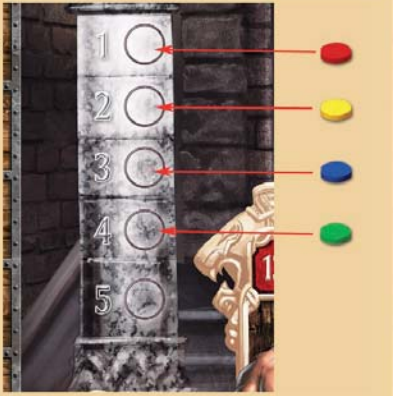
Cuando las posiciones para todos los marcadores de la Tabla de Turno de orden están ajustada para la estación: cada jugador suma el valor de todos sus dados (incluyendo cualquier blanco lanzado para esta estación). Entonces el jugador con la suma inferior será el nuevo primer jugador, seguido de los otros jugadores en orden del valor de los dados (de forma que el jugador con la suma más alta en esta estación tendrá la última posición en la Tabla de Turno de Orden). Si hay un empate, entonces el jugador que tenía en contador en la posición más alta durante la estación anterior (o aleatoriamente al principio del juego) mantiene la posición superior.

Después del que el turno de orden ha sido determinado, se procede al siguiente paso.

Example:		
Ann rolls 1,3,5		(total = 9)
Brian 4,4,5		(his total is 13)
Cindy 2,2,6		(her total is 10)
David 2,3,5		(total = 10)

La Tabla de Turno de Orden está ahora ordenada: Primero Ann (el total más

bajo), después Cindy (el mismo dado que David, pero una posición más alta que la de David), y luego David, con Brian el último (el total más alto).



### b) Influencia de los Consejeros Reales

En el orden de turno, los jugadores tienen ahora la oportunidad de influir sobre un consejero o pasar. Después de que el último jugador en el orden haya influenciado a un consejero o pasado, el primer jugador tiene una oportunidad de influir a un segundo consejero, y así todos. Continúa haciendo turnos de influencia sobre consejeros hasta que pases. Una vez que has pasado, ya no podrás actuar en lo que queda de estación.

Para influir al consejero, tienes que gastar uno de tus dados. La suma total de los dados lanzado tiene que ser exactamente igual al valor del consejero. No puedes gastar tiradas parciales de un dado. El valor total de todos los dados tiene que ser usado. Cuando influencias a un consejero, coloca tu dado sobre ese la casilla de ese consejero en el tablero.

Un marcador de "+2" puede ser añadido al dado para incrementar la suma exactamente dos puntos. Puedes tener cualquier cantidad de marcadores "+2" pero solo puedes añadir un marcador a un dado o grupo de dados.

No puedes influir a un consejero si ese consejero ya ha sido influenciado durante la estación actual (por otro jugador o por tí mismo). En otras palabras, en cada casilla de la Corte del Rey solo puede haber un dado (o grupo de dados de un solo jugador). La única excepción a la regla es el "Enviado Real" (ver página 5).

No puedes influir a un consejero usando sólo un dado blanco o un marcador "+2"; en otras palabras, para influir a un consejero al menos tienes que usar un dado de color. Está permitido usar dos dados blancos en el mismo grupo, pero sólo si el grupo incluye al menos un dado de color.

Si no te quedan dados de color, o si no puedes legalmente colocar el dado que te queda, estás obligado a pasar.

Cuando todos los jugadores han pasado, ve al siguiente paso.

### Ejemplo:

Ann, dándose cuenta de que ningún jugador ha sacado un "1", coloca sus dos dados (5,3) en la casilla del Tesorero (#8).

Ahora es el turno de Cindy. Ella no puede jugar (2,6) en el Tesorero (ocupado por los dados de Ann) como tenía planeado, así que ella coloca dos dados (2,2) en la casilla del Mercader (#4).

David se da cuenta de que Ann ya ha usado su dado "3", así que él coloca sus dos dados restantes (2,5) la casilla del astrónomo (#7).

Ahora es el turno de Brian. Él podría colocar todos sus dados en la casilla del Héroe (#13), pero ese consejero le daría 3 piedras, y a él todavía le queda uno. Él no puede usar dos dados (4,4) en el Tesorero por culpa de los dados de Ann, así que él escoge colocar dos dados (4,5) en el Maestro Cazador (#9).

Ahora es de nuevo el turno de Ann. Como a ella sólo le queda su dado "1", lo coloca en sobre el Jugar (#1).

A Cindy también sólo le queda un dado (un "6"), que ella puede colocar sobre el Alquimista (#6).

David, es el siguiente y su último dado (un "3") lo coloca sobre el Arquitecto.

El único dado restante de Brian es un "4", que no puede colocar porque Cindy ha usado ya el Mercader, así que él pasa en su turno.














A ningún jugador le queda ningún dado usable, así que este paso está terminado.


### b) Recibe ayuda de los consejeros.


Cada consejero, en orden ascendente del #1 al #18, ayuda al jugador que lo ha influenciado colocando un dado en su casilla. Si no hay dado en una casilla de consejero, saltate a este consejero.





Algunos consejeros ofrecen una elección en la ayuda (indicada con una barra entre las dos elecciones). Si tu influencias a uno de esos consejeros, entonces tendrás que elegir un (y sólo un) don para recibir.


- 1  **JUGLAR:** Gana 1 PV (avanza tu contador una casilla en el marcador de puntuación).
- 2  **ESCUADERO:** Coge 1 de oro del almacén.
- 3  **ARQUITECTO:** Coge 1 de madera del almacén.
- 4  **MERCADER:** Coge 1 de madera ó 1 de oro del almacén.
- 5  **SARGENTO:** Recluta 1 soldado (avanza tu contador 1 casilla en la Tabla de Soldados).
- 6  **ALQUIMISTA:** Puedes negociar 1 mercancía de tu elección (devuélvela al almacén) a cambio de otras dos mercancías. Por ejemplo: devuelves una piedra y coge un oro y una madera.
- 7  **ASTRÓNOMO:** Coge 1 material de tu elección y un marcador "+2" del almacén.
- 8  **TESORERO:** Coge 2 oros del almacén.
- 9  **MAESTRO CAZADOR:** Coge 1 madera 1 un oro ó 1 madera 1 piedra del almacén.
- 10  **GENERAL:** Recluta 2 soldados (avanza tu contador dos casilla en la tabla de soldados) y secretamente mira la primera carata del Mazo de Enemigos (y vuelve a ponerla arriba boca abajo).
- 11  **ESPADERO:** Coge 1 piedra y 1 madera ó 1 piedra y 1 oro del almacén.
- 12  **DUQUESA:** Coge 2 materiales de tu elección y un marcador "+2" del almacén.
- 13  **CAMPEÓN:** Coge 3 piedras del almacén.

14  **CONTRABANDISTA:** Paga un Punto de Victoria (mueve tu contador en el marcador de puntuación una casilla atrás) y coge 3 materiales de tu elección del almacén.

15  **INVENTOR:** Coge 1 oro, 1 madera, y 1 piedra del almacén.

16  **MAGO:** Coge 4 oros del almacén.

17  **REINA:** Coge 2 materiales de tu elección del almacén Y en secreto mira la carta superior del Mazo de Enemigos (y vuelve a dejarla arriba boca abajo) Y gana 3 PV (avanza tu contador tres casillas en el marcador de puntuación).

18  **REY:** Coge 1 oro, 1 madera y 1 piedra del almacén Y recluta 1 soldado (avanza tu contador una casilla en la Tabla de Soldados).

Cuando todos los consejeros han dados sus dones, retoma tus dados del tablero y déjalos en tu almacén. Cualquier marcador "+2" o dado blanco de "Ayuda del Rey" usado son devueltos al almacén común. Luego, pasa al siguiente paso.

*Se entiende que el almacén es ilimitado. Si en algún momento el almacén se queda sin algún material, simplemente sigue la pista de los materiales extras que tengan los materiales usados cualquier sistema de tu elección.*

**Ejemplo:** El Juglar recompensa 1 Punto de Victoria a Ann; Ann mueve su contador adelante el marcador de puntuación 1 casilla. No hay dados en el Escudero, así que se ignora. El Arquitecto dona una madera a David, que la coge del almacén.

El Mercader permite a Cindy elegir si quiere una de oro o una de madera. Ella todavía tiene oro, así que coge la madera. Después de ignorar al Sargento (no hay dados sobre él), es el momento de resolver el Alquimista. Cindy le da la madera que acaba de adquirir (del Mercader) de vuelta al almacén y coge una de oro y una piedra.

El Astrónomo da un marcador "+2" a David (que coge del almacén) y una mercancía de su elección.

Su dado en el Tesorero permite a Ann tomar dos de oro del almacén, luego Brian elige una de madera y una de oro del Maestro Cazador (podría haber cogido una de madera y una de piedra encambio).

Como ninguno de los restantes consejeros tiene ningún dado sobre ellos, todos recogen sus dados y se pasa al siguiente paso.

### a) Construir Edificios y Acciones de Edificios

En el orden de turno, cada jugador tiene una oportunidad de construir un edificio (Excepción: el Enviado Real puede permitirte hacer una doble construcción, ver "Fase 5: El Enviado Real"). El coste de construir cada edificio está señalado en tu tablero de provincia. Para construir un edificio, debes pagar su coste al almacén. Sólo puedes construir un edificio cada estación; primero paga el coste de los edificios que quieres construir, y después coloca un de los marcadores de edificio en dicho edificio. Si construyes un edificio que aporta Puntos de Victoria, mueve tu contador del marcador de puntuación.

Debes construir los edificios en cada fila de izquierda a derecha. En otras palabras, tu solo puedes construir un edificio si ya tienes los edificios de la izquierda de la misma fila en la que quieres construir. Por supuesto, siempre puedes empezar una nueva fila y construir la la columna más a la izquierda. Sólo puedes tener un edificio de cada tipo a la vez.

**Ejemplo:** Tu puedes sólo construir la Iglesia si ya has construido la Estatua y la Capilla



**Ejemplo:** Ann tiene dos de oro y una de madera. Ella usa las dos de oro para construir la Estatua. Toma de los marcadores de edificio y lo coloca en la casilla correspondiente. la Estatua da 3 puntos de victoria; así que mueve el marcador en el cuadro de puntuación 3 casillas.



Brian quiere construir la taberna, y paga 1 de oro y una de madera. Coloca la ficha de edificio en su tablero de provincia, pero no consigue PV (la Taberna no está recompensada con PV).

Cindy tiene dos de oro y una piedra. Su elección es la Torre Guardian, así que paga una de oro y una piedra y se apunta 1 PV.

David gasta dos de madera en construir la empalizada, pero no obtiene PV.

Mientras poseas un edificio, puedes usar los poderes especiales que proporcionan ese edificio. Cada poder del edificio está descrito en la casilla del edificio. Hay que destacar que recibes todos los beneficios de todos los edificios que has construidos, incluso si construyes nuevos edificios en la misma fila. Algunos edificios, como la Taberna, tienen habilidades especiales que son usadas al final de La Estación Productiva. Ver página 8 para una completa descripción de las habilidades.

Tus edificios pueden ser destruidos durante la estación de invierno (ver página 8: Invierno - La Batalla). Cuando esto ocurre, debes retirar la ficha del edificio de tu tablero de provincia, e inmediatamente perder los Puntos

de Vida que recibiste de ese edificio (y retrocedes la ficha en el marcador de puntuación para reflejar la pérdida. Después de que cada jugador haya tenido la oportunidad construir un edificio o pasar, se pasa a la siguiente fase.

### Fase 3: La Recompensa Real

El rey está complacido con su "mejor" gobernador (de acuerdo su entender ...): el jugador con más edificios es recompensado con una bonificación de 1PV. Si hay un empate (en el número de edificios), todos los jugadores empatados son recompensados con 1PV. Después de ajustar el marcador de puntuación, se pasa a la siguiente fase.

### Fase 4: Verano - La Segunda Estación Productiva

El verano se juega de la misma forma que la Fase 2: Primavera (Tira un dado para ajustar el orden de turno, Influencia a los Consejeros Reales, Recibe ayuda de los Consejeros, y Construye Edificios). Luego se va a la siguiente fase.

### Fase 5: El Enviado Real

Cada verano, el Rey envía a su más valioso enviado a asistir al gobernador que (a su juicio) va el último en su desarrollo. El jugador con menos edificios (en caso de empate, el que tenga menos mercancías) es recompensado con la ficha "Enviado Real". Si hay un empate en edificios y mercancías, ningún jugador recibe la ficha.

El Enviado Real puede ser usado durante cualquier estación productiva para hacer una de las siguientes dos acciones:

- \* Influenciar a un consejero ya anteriormente influenciado (por ti mismo o por otro jugador). Puedes todavía usar sudado de influencia para influenciar al consejero, siguiendo las normas habituales (ver pág. 3). Para esa estación solamente, el consejero dará su don dos veces.
- \* Hacer una doble construcción durante la etapa de construcción de una estación productiva. Deberás pagar el coste completo de ambos edificios siguiendo las reglas normales (ver Fase 2, paso d).

Sólo puedes usar el beneficio del Enviado real después debes devolverlo a su casilla en el calendario. Si no usas el Enviado Real antes del principio de la Fase 5 del siguiente año, la ficha vuelve al almacén, y será asignada de nuevo (incluso al mismo jugador que la poseía el año anterior).

Después de asignar (o no) la ficha de Enviado Real, sigue en la siguiente fase.

**Ejemplo:** Es el año 2, en la fase del Enviado Real. Ana posee cinco edificios y no tiene materiales, Brian tiene cuatro edificios y dos mercancías, Cindy tiene cuatro edificios y un material, y David tiene cuatro edificios y no tiene materiales. La ficha del Enviado Real es asignada a David. Si Cindy, por ejemplo, no tuviese tampoco materiales, el Enviado Real no hubiese sido asignado a nadie durante el año en curso.

**Ejemplo:** en la etapa de "Construir Edificios" y David tiene la Ficha de Enviado real, una de oro y tres maderas. Conforme a las reglas, le está permitido hacer una acción simple de construir, pero el reclama al Enviado REal por ayuda (y coloca la ficha de vuelta a su casilla en el tablero) para hacer dos acciones en vez de una. El construye la Barricada y el Herrero.

**Ejemplo:** es la etapa de "Influencia a los Consejeros" y David tiene la ficha del Enviado Real. A él le queda un dado (un "3"), pero ya hay un dado de Brian sobre el Arquitecto. David llama la ayuda del Enviado Real y coloca su dado junto al de Brian sobre la casilla del Arquitecto. Esta estación sólo, el Arquitecto ayudará a ambos Brian y David.



### Fase 6: Otoño - Tercera Fase Productiva

El otoño se juega de la misma forma que la Fase 2: Primavera (Tira un dado para ajustar el orden de turno, Influencia a los Consejeros Reales, Recibe ayuda de los Consejeros, y Construye Edificios). Luego se va a la siguiente fase.

### Fase 7: Reclutar soldados

En el orden de juego, cada jugador ahora tiene la oportunidad de reclutar soldados. Puedes reclutar cualquier número de soldados al coste de 2 mercancías (iguales o diferentes) por soldado. Mueve tu ficha un espacio en la Tabla de Soldados por cada uno que reclutes.

Después de que todos los jugadores hayan tenido oportunidad de reclutar termina la fase.

### Fase 8 - Invierno - La Batalla

Invierno no es una "Estación productiva". En invierno tienes que intentar repeler ser invadido por un ejército enemigo.

Despata la carta superior del Mazo de Enemigos (en la casilla del calendario #8). Este es el enemigo invasor del reino para este año.

La fuerza del enemigo invasor es igual al número en la parte superior izquierda.

En la caja roja hay una lista de penalizaciones (materiales, edificios, y/o PV) que sufrirás si el enemigo derrota a tus soldados.

En la caja azul están las recompensas (mercancías y/o PV) que ganarás si resultas vencedor contra el enemigo.



La parte de atrás de cada Carta de Enemigo también lista la posible fuerza de todos los enemigos en cada año, así puedes predecir cómo de fuerte podrían ser los enemigos cada año



Cada gobernador de pelear al enemigo por su cuenta, con la ayuda de los soldados adicionales enviados por el Rey Tritus.

El primer jugador en el la tabla de orden de juego debe tirar un dado. El valor de este dado es el número de soldados enviados por el Rey a cada gobernador. Cada jugador avanza su ficha en la Tabla de soldados tantas casillas como el valor del dado.

**Ejemplo:** Ann ha construido la Estatua, la Empañizada y la Barricada. Su contador en la Tabla de Soldados está en la casilla #0. No tiene mercancías. Brian tiene la Taberna y el Torre Guardián, El tiene una madera y una piedra. Su contador está en la casilla #1 de la Tabla de Soldados. Cindy tiene la Torre Guardián, el Herrero y la Barricada. No tiene materiales, y tampoco soldados. David ha construido la Taberna, la Barricada y la grua. El tiene una madera, y no tiene soldados (su contador en Tabla de Soldados está en la casilla #0).

Se descubre la carta superior del Mazo de Enemigos. Es un ejercito de Goblins (fuerza=3).

El primer jugador tira un dado para determinar el número de tropas enviadas por el Rey. Lanza un 1, así que muy pocas tropas vendrán en ayuda de los jugadores. Cada contador en la Tabla de Soldados avanza 1 (el contador de Brian va el #2, y los demás de #0 a #1).



Para determinar el resultado de tu batalla, compara tu valor de combate con la fuerza actual del enemigo. Para determinar tu valor de combate, añade (y/o resta) tantas bonificaciones (o penalizaciones) de edificios que tengas construidas a tu marcador en la Tabla de Soldados.

\* Si tu valor de combate es **mayor** que la fuerza del enemigo, tu has ganado la batalla y recibes las recompensas listadas en la carta de enemigo.

\* Si tu valor de combate es **igual** al la fuerza del enemigo, entonces has conseguido resistir a los enemigos. No hay recompensas o pérdidas sufridas.

\* Si tu valor de combate es **menor** que la fuerza del enemigo, has sido derrotado y debes sufrir las pérdidas listadas en la carta de enemigo (en la parte superior de la inferior: oro, madera, piedra, mercancía de tu elección, edificios y PV) - ver detalles abajo.

El jugador (o jugadores) cuyo valor total de combate (Dado del Rey + edificios + soldados) sea mayor recibe **una bonificación en PV** pero solamente si ha resultado **ganador** en la batalla.

La Tabla de Soldados está numerada del 1 al 9, pero el valor total de combate de un jugador puede ser superior a 9. Así, por ejemplo, si el valor total de combate de un jugador (después de las bonificaciones y penalizaciones debidas a sus edificios) es 10 y el valor total de combate de otro jugador es 11, solamente el segundo será recompensado con PV adicionales.

Si pierdes la batalla, deberás sufrir las penalizaciones listadas en la caja roja de la carta del enemigo.

#### a) Pérdida de materiales

Cualquier material que pierdas por culpa de la batalla será devuelto al almacén. Si no tienes suficientes materiales para pagar, simplemente pierdes los que tengas sin penalizaciones adicionales.

#### b) Edificio(s) destruido(s)

Si uno o más de tus edificios es destruido cuando pierdes un combate, deberás determinar cual de tus edificios es el destruido. El edificio destruido siempre será el que esté en la columna más a la derecha donde tengas al menos un edificio. Si tienes más de un edificio en la columna más a la derecha, el edificio más cerca a la parte superior es el que es destruido por el enemigo. Deberás quitar la correspondiente ficha de edificio y ajustar tu Marcador (de ahora en adelante, no te beneficiarás de los poderes de ese edificio tampoco, a no ser que vuelvas a construirlo). Los edificios destruidos pueden ser reconstruidos posteriormente en una próxima estación productiva de la forma habitual (pagando el coste del edificio, etc).

#### c) Pérdida de Puntos de Victoria

Si pierdes puntos de victoria cuando eres derrotado en combate, deberás mover tu ficha en el Marcado restando el número de casillas marcado.

Después que los combates se hayan resuelto para todos los jugadores, devuelve la carta de enemigo a la caja (incluso si todos los jugadores han perdido la batalla, el Ejército del Rey expulsará al enemigo lejos por tí).

Filamente, todos los soldados vuelve a casa (mueve todos los contadores de la Tabla de Soldados de vuelta a la casilla "0"). La fase y el año llegan a su fin.

Vamos a continuar con el ejemplo anterior y determinar el resultado individual del combate:

Ann tiene un valor total de combate de 3 (1 soldado, +1 debido a la Empalizada, +1 debido a la Barricada desde que los jugadores están repeliendo a un ejército de Goblins), así esto es un empate. No hay ganancia, no hay pérdidas. El valor de combate de Brian es también 3 (2 soldados + 1 Torre Guardian, lo que hace otro empate).

Cindy tiene un valor total de combate de 4 (1 soldado + 1 por cada uno de sus edificios: Torre Guardian, Herrero y Barricada). Ella gana la batalla y recibe la recompensa mostrada en el cuadro azul de la carta de Goblins: una piedra.

El valor total de combate de Davis, por otra parte, es sólo 2 (1 soldado + 1 de la Barricada). El pierde la batalla y debe afrontar las pérdidas mostradas en el cuadro rojo de la carta de Goblins, David debería perder una de oro, pero

como no tiene, no pierde nada. Los Goblins también destruyen uno de sus edificios. En la segunda columna, el tiene un edificio (Grúa) y en la primera columna tiene dos (Taberna y Barricada). Como los edificios son destruidos en la columna más a la derecha, su Grúa es destruida. Si el hubiese contruido un mercado, entonces el mercado hubiese sido destruido en vez de la Grúa (debido a que está en la misma columna, que la grúa pero en una fila superior).



El jugador victorioso con mayor fuerza es Cindy (realmente es la única que ha ganado el combate), así que ella recibe 1 punto de victoria adicional.



Todos los contadores de la Tabla del soldados vuelve a la posición inicial (casilla "0").

El año termina, así que la ficha de año es movida al siguiente año, la ficha de calendario vuelve a la primera casilla (Ayuda del Rey), y el año nuevo comienza.

## El final del Año

Después de la estación de invierno (Fase 8) se termina, el año actual llega a su fin. Mueve el contador de Año una casilla abajo. Si es el final del quinto año (Año "V"), el juego termina, sino, un año nuevo comienza con la Fase 1 otra vez. Sigue durante las 8 fases durante cada año.

## Ganar el juego

Al final del quinto año, el jugador con más Puntos de Victoria es el ganador.

Si hay un empate a Puntos de Victoria, el ganador es el jugador empatado con más mercancías. Si todavía hay empate, entonces el jugador empatado con más edificios gana. Si los edificios también son los mismos, entonces los jugadores comparten la victoria.

## Regla especial para 2 Jugadores

En las partidas a 2 jugadores, se usa la siguiente regla:

Justo al comienzo de cada estación productiva (Fases 2, 4 y 6), lanza tres dados (de un color no usado por los jugadores). Usa esos tres dados para "influnciar" al consejero de la suma de los dados. Luego, tira dos dados más (de otro color no usado) y colócalos en otra casilla de consejero de la misma forma. Si el total de los dos lanzamientos es igual (y el consejero ya está marcado con los 3 primeros dados), entonces coloca los 2 dados restantes de forma individual en los números lanzados (si son iguales, deja uno fuera en esta estación).

Los dos (o tres) conjeremos marcados de esta forman ya han sido "influenciados" durante esta estación (y los jugadores sólo podrán influenciarlos usando al Enviado Real).

Al final de la estación productiva, quita esos deados de forma que puedan ser usados de nuevo en la próxima estación.

## EDIFICIOS

**Estatua y Capilla** - Puedes activar tanto los efectos de la Estatua como de la Capilla en la misma estación, pero sólo una vez por efecto. Por ejemplo, si lanzas tus tres dados de colos más uno blanco y tus resultados son 2,2,2,2, puedes volver a lanzar uno gracias al efecto de la Estatua (la Capilla no ayudará por el tota de todos los dados lanzados es 8). El dado relanzado sale un "1". Ahora tu total es 7, así que puedes volver a tirar todos los dados (incluyendo el ya relanzado), pero si el nuevo total es igual o inferior a 7, o si lanzas los mismo número, no podras volver a relanzar ningún dado más esta estación. Puedes tumbar la ficha de edificio sobre la Estatua y/o Capilla para indicar que ya la has utilizado en la estación acutal.

**Iglesia** - +0 en combate (se convierte en +1 sólo cuando combates Demonios).

**Catedral** - Consigues 1 PV extra por cada dos mercancías que poseas al final del juego (cualquier combinación de mercancías).

**Taberna** - Al final de cada estación de verano, recuerda dar una ficha "+2" a cada jugador que posea una taberna (antes de empezar la fase 5). La ficha ganada por la taberna puede ser usada inmediatamente para pagar el beneficio del Ayuntamiento propiedad del mismo jugador.

**Mercado** - El ejemplo de como funciona el mercado: puedes usar un grupo de dados que combinan un total de 9 para influenciar al conserguero #8, o #10 (o puedes elegir no usar el mercado e influenciar al #9 en cambio). Pon el dado en la casilla correspondiente al consejero que quíeres influenciar sin cambiar el valor del dado. Recuerda que sólo puedes usar el Mercado una vez por estación. Tumba la ficha del edificio sobre tu casilla de mercado como recordatorio de que la has usado en esta estación.

**Granjas** - Importante: no puedes usar un dado blanco en solitario para influenciar a un consejero, siempre tienen que estar combinados con un dado de color. También, recuerda quitar 1 de tu valor de combate durante la batalla de invierno si has construido las Granjas.

**Germio de mercaderes** - Si olvidas tomar una de oro después de lanzar el dado, no recibes ningún oro gratis durante esta estación ... muy malo.

**Barracones** - Puedes usar esta habilidad multiples veces. Por ejemplo, puedes pagar un total de tres mercancías para reclutar tres soldados (y mover tu contador en la tabla de soldados 3 casillas).

**Empalizada** - +1 en batalla (se convierte en +2 sólo contra Zombies).

**Establos** - Cuando influencias al consejero #10, consigues tres soldados en vez de dos. Cuando influencias al consejero #5 o al Rey, consigues dos soldados en vez de uno.

**Muro de piedra** - Si tu valor de combate total es igual a la fuerza del enemigo ganas la batalla.

**Fuerte** - Si, por ejemplo, ganas una batalla contra un enemigo que recompensa 1 de oro, recibes 1 de oro y 1Punto de Victoria.

**Barricada** - +0 en combate (se convierte en +1 contra Goblins).

**Grúa** - Ejemplo de como funciona la Grúa: si tienes una Grúa, construir la granja sólo te costará una de oro (en vez de dos), tres de madera y una piedra.

**Ayuntamiento** - Sólo puedes usar este beneficio una vez por estación. Así que no puedes pagar una ficha "+2" y una de mercancía para conseguir 2 PV, tampo puedes pagar dos fichas o dos mercancías. En otras palabras; sólo puedes recibir 1 PV en cada estación.

**Embajada** - También recibes esta bonificación de PV al final de la estación en la que construyes la Embajada.