

Nils Nilsson

EL REY DE LOS DADOS

1/17

A 105306



Un divertido juego de dados
para 2 - 5 jugadores
a partir de 8 años

HABA®

¡POR FIN REY! Tus deseos se han cumplido. Satisfecho, te encuentras sentado en tu castillo mientras contemplas tu maravilloso reino. Hasta donde alcanza la mirada, se avistan prados verdes, amplios campos, altas montañas y ríos de agua cristalina... Únicamente te falta una cosa: ¡los habitantes! Proclama tus méritos a lo largo y ancho del país: en las ricas ciudades, a los alocados gnomos en sus talleres, a los enanos en sus profundas minas así como a los orcos, las hadas y los aprendices de mago.

No obstante, no se dejarán convencer tan fácilmente; pues hay otros reyes que intentan cautivarlos también. Así que, necesitas habilidad y suerte con los dados para atraer a los mejores habitantes hasta tu reino. Protégete además de los villanos y los dragones; de lo contrario, pronto será el próspero país un desolado páramo y tendrás que presenciar como otro jugador es proclamado gran rey de los dados.

CONTENIDO DEL JUEGO

6 dados, 65 cartas (15 cartas de lugar, 10 cartas de castigo y 40 cartas de habitantes), instrucciones del juego

DESARROLLO DEL JUEGO

Clasifica las cartas según sean de lugar, de castigo y de habitantes. Estas disponen de distintos reversos para facilitar su clasificación.



Cartas de lugar



Cartas de castigo

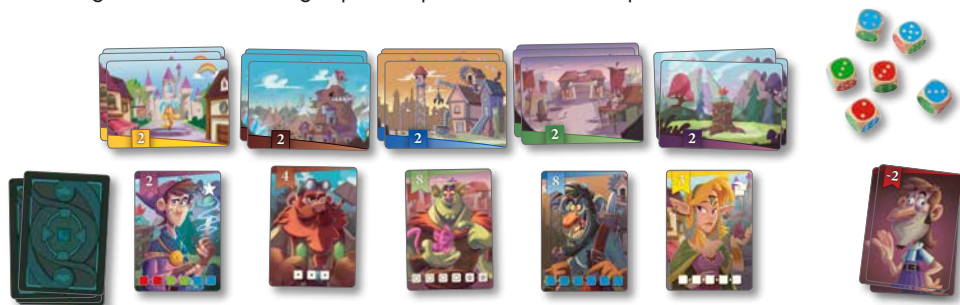


Cartas de habitantes

1. Conforme a los colores del anverso, clasifica las cartas de lugar en 5 pilas. En cada una de ellas, la carta con el número 4 debe estar abajo, seguida de la carta con el número 3 y la carta con el 2 arriba. A continuación, solo debéis colocar las cartas de lugar en el orden que muestra la ilustración:



2. Mezclad todas las cartas de habitantes y colocadlas para robar **boca abajo** a la izquierda, un poco por debajo de la fila de cartas de lugar. Coged las cinco primeras cartas de habitantes de la pila para robar y situadlas boca arriba de izquierda a derecha debajo de las cartas de lugar.
3. Mezclad las cartas de castigo y apiladlas **con algo de distancia boca arriba** a la derecha, junto al lugar preparado para las cartas de habitantes. A la derecha de las cartas de castigo se encuentra el lugar para la pila de descarte. Preparad los dados.



DESARROLLO DEL JUEGO

Se jugará en el sentido de las agujas del reloj. De todos los jugadores, el rey más mayor tiene el honor de ser el que comienza el juego:

Cada turno consta de 3 fases:

1. Tirar el dado

2 a. Convencer a los nuevos habitantes (+ establecer posibles nuevos lugares) o bien b. Coger cartas de castigo

3. Reponer cartas

1. Tirar el dado

Coge los seis dados e intenta sacar una de las cartas de habitantes (lo ideal es sacar una con una puntuación alta). La puntuación se encuentra indicada en la esquina superior izquierda de la carta. Al tirar los dados, se aplican las siguientes reglas:

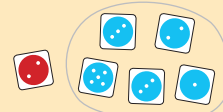
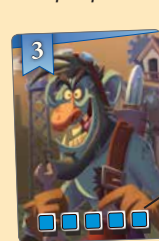
- Puedes tirar un máximo de tres veces.
- Tras cada tirada, puedes descartar los dados que desees y tirar de nuevo con el resto de los dados.
- También podrás tirar de nuevo con los dados que habías descartado anteriormente.
- La suma de puntos se realizará, como muy tarde, tras la tercera tirada. No obstante, también podrás sumarlos antes.

2a. Convencer a los nuevos habitantes

Si con el resultado de tu tirada cumples las condiciones de una carta de habitante boca arriba, puedes quedarte con ella. Y si cumples con las condiciones de varias cartas, entonces tendrás que decidirte por una. Las cartas que ganes a lo largo del juego las apilas colocándolas boca arriba delante de ti en tu **mazo real**.

Las condiciones de todas las cartas de habitantes las encontrarás al final del manual de instrucciones, en el índice de cartas.

Por ejemplo: **Gnomo alocado**



El color que se muestra en la ilustración debe aparecer en tantos dados como se indica.

Establecer nuevos lugares

Para crear un buen reino, no solo tienes que reclutar a muchos habitantes, también puedes establecer nuevos lugares. Si una carta de habitantes cuyas condiciones reúnes se encuentra debajo de una carta de lugar **del mismo** color, podrás quedarte con la carta de lugar además de con la carta de habitante. Seguidamente, colócalas boca arriba en tu mazo real. La carta de lugar se coloca debajo de la carta de habitante.



2b. Coger cartas de castigo (El villano)

¿No has podido cumplir las condiciones de ninguna de las cartas de habitantes al tirar el dado? En ese caso, cogerás la primera **carta de castigo** y la colocarás en tu mazo real. Los puntos negativos de la carta de El Villano los restarás al final del juego. A continuación, coge la carta de habitante que se encuentra boca arriba en el extremo de la fila y sitúala en la pila de descarte.



3. Reponer cartas

En la fila de cartas de habitantes ha quedado un hueco libre. Desplaza todas las cartas un hueco hacia la derecha de modo que el vacío quede debajo de la primera pila de lugar. Por último, coloca en este hueco una nueva carta de habitante.



Atención: si coges un hipnotizador (véase la descripción El hipnotizador) y una carta de habitante, deberás rellenar la fila con dos cartas nuevas.

Seguidamente, pasas los dados al siguiente jugador y con ello termina tu turno.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego finaliza de inmediato cuando uno de vosotros coge la última carta de **una** de las siguientes pilas:

- pila para robar con cartas de habitantes;
- pila con cartas de castigo; o bien,
- la pila **que elijáis** con cartas de lugar.

Cada uno de los jugadores coge su mazo real y suma el total de sus puntos. En caso de contar con locos del pueblo y dragones, se deberá restar los puntos correspondientes.

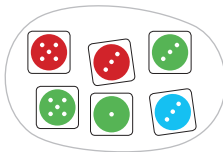
El que más puntos haya conseguido al final, será el ganador del juego. En caso de empate, ganará aquel que tenga menos puntos negativos en sus cartas.

ÍNDICE DE CARTAS



El ricachón presumido

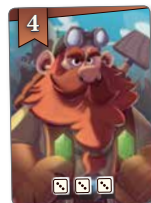
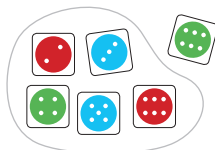
Deberás obtener números pares (①) o impares en todos (③) los dados.



El elfo arrogante

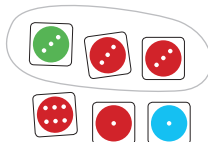
Deberás sacar una serie ininterrumpida de números en tantos dados como se muestra en la carta; es decir, los números obtenidos deben ser correlativos.

Efecto: cuando llegue tu turno y esta carta sea la primera de tu mazo real, podrás tirar los dados cuatro veces en lugar de tres. La suma de puntos se realizará, como muy tarde, tras la cuarta tirada.



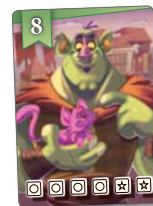
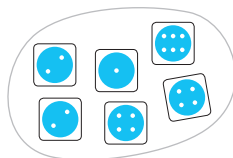
El enano gruñón

Debes obtener el número que se indica en tantos dados como muestra la ilustración.



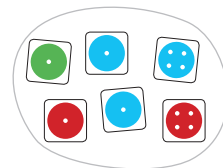
El gnomo alocado

Debes sacar el color que se muestra en tantos dados como aparecen en la ilustración.



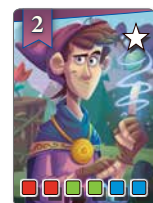
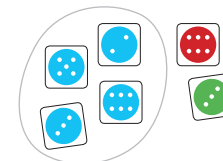
El orco mimoso

Con el resultado de los dados debes poder hacer pares de números: cada símbolo representa el número que elijas. Ten en cuenta que dos símbolos diferentes no pueden representar la misma cifra. Podrás decidir tú mismo qué número representa cada símbolo. El número de dados que muestra la imagen indica la cantidad de dados que necesitas.



El duende singular

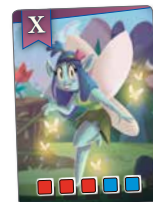
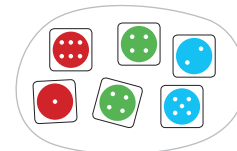
Se debe obtener el mismo color en tantos dados como aparecen en la ilustración. El propio jugador decidirá el color, al que no tendrá que comprometerse de antemano.



El talentoso aprendiz de mago

Debes sacar los colores que se muestran en tantos dados como aparecen en la ilustración.

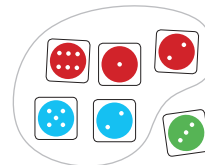
Efecto: si ganas esta carta, podrás volver a tirar otra vez.



El hada laboriosa

Debes sacar los colores que se muestran en tantos dados como aparecen en la ilustración.

Puntos especiales: cuantas más cartas hada acumules, más puntos obtendrás por cada una de ellas al final del juego. Por una carta hada recibirás un punto, por dos cartas hadas, dos puntos **por** carta, y así sucesivamente.

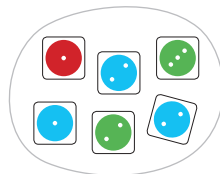




El hipnotizador

La suma de los puntos de los 6 dados no debe superar 12.

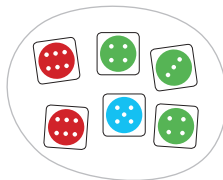
Efecto: si ganas esta carta, podrás coger además como bonificación la carta de habitante (y dado el caso, también la carta de lugar correspondiente) que se encuentra a la derecha del hipnotizador. Si el hipnotizador ya se encuentra en el extremo derecho, entonces no recibirás ninguna carta.



Dragón

La suma de los puntos de los 6 dados debe ser mayor o igual al valor indicado.

Efecto: si ganas esta carta se la deberás regalar a otro jugador, que la colocará boca arriba en su mazo real. Al final, el jugador se restará los puntos negativos.



Autor: Nils Nilsson
Ilustrador: Gus Batts
Redaction: Tim Rogasch

©HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303804