Germán P. Millán ✠ David Arenas

KINGDOM DEFENDERS

¡Los Grugog han despertado!
Estas legendarias criaturas, hijas del mar, se dirigen hacia Tormenta de Arena para conquistarla.
Los Cuatro Reinos dependen de la defensa de su capital. Comienza la era de los Protectores de la Tormenta, comienza tu era.

Asume el papel de un valeroso Héroe de Tormenta de Arena. Resolviendo AVENTURAS, completando GESTAS y participando en la derrota de la HORDA GRUGOG los jugadores adquirirán Puntos de Fama. Al final del juego el jugador con más Fama se proclamará ganador, alzándose con el título de Defensor del Reino. ¿Resistiréis el asedio de la Horda Grugog?

RESUMEN

Kingdom Defenders se desarrolla a lo largo de **6 RONDAS**, compuestas a su vez por **FASES de juego**.
En cada ronda se procede del mismo modo: los jugadores colocan sus **DISCOS** en los **HUECOS** de las **4 ZONAS** de las que se compone el tablero (Zonas "A", "B", "C" y "D").

DISCO de jugador

HUECO para alojar los discos

Seguidamente se activan los discos situados en los huecos, comenzando por la **ZONA A** y terminando por la **ZONA D**. Los discos que se encuentren en cada zona serán activados por cada jugador ejecutando así la acción permitida: activar **EDIFICIOS**, completar **AVENTURAS**, hacer uso de **PERSONAJES**, reclamar **GESTAS**, ayudar en la derrota de la **HORDA** y cambiar el **ORDEN DEL TURNO**.
La partida puede terminar por 2 motivos:
1. Al finalizar la ronda 6.
2. En caso de que la Horda Grugog destruya la ciudad.

Cuando la partida termina gana el jugador con más **Puntos de Fama.**

ÍNDICE

COMPONENTES. **Página 2**
PREPARACIÓN DEL JUEGO:
1. Ajuste de la dificultad. **Página 3.**
2. Preparación del tablero. **Páginas 4 y 5.**
3. Preparación de los jugadores. **Página 5.**

¿CÓMO SE JUEGA? **(Fases de Juego):**
1. Nueva Ronda de juego. **Página 8.**
2. El favor del Rey. **Página 8.**
3. Colocación de los Discos. **Páginas 9 y 10.**
4. Activación de las zonas del tablero:
   - 4.1. Activación de la **Zona A. Página 10.**
   - 4.2. Activación de la **Zona B. Páginas 11, 12 y 13.**
   - 4.3. Activación de la **Zona C. Página 14.**
   - 4.4. Movimiento de la Horda. **Páginas 15 y 16.**
   - 4.5. Activación de la **Zona D. Página 17.**
5. Mantenimiento. **Página 17.**

FINAL DE PARTIDA. **Páginas 18 y 19.**
REGLAS PARA 2 JUGADORES. **Página 19.**
VARIANTES DE JUEGO. **Página 20.**
LOGROS E ICONOGRAFÍA. **Página 20.**

EFECTOS DE PERSONAJES Y EDIFICIOS. Anexo aparte.

COMPONENTES

TABLERO DE JUEGO

11 Losetas de PERSONAJE

13 Losetas de EDIFICIO

18 Losetas de GESTA

8 Losetas de NIVEL

18 Losetas de RECOMPENSA

8 Cartas de DESTINO

34 Cartas de AVENTURA

10 Cartas de HORDA

3 Cartas de HORDA ESPECIAL (a doble cara)

1 Contador de RONDA

1 Contador de AVANCE DE HORDA

4 DADOS

1 Loseta de MURALLA

1 Disco Gris (Para la loseta de EDIFICIO E13)

45 MONEDAS

30 Recursos de ARMA

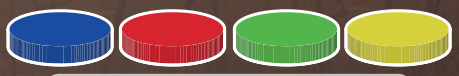
30 Recursos de HECHIZO

30 Recursos de BOTÍN

Estos componentes **son ilimitados**, si se agotasen sustitúyelos como veas conveniente.

COMPONENTES DE JUGADOR

4 PEONES, 1 de cada color (indican el orden de turno)


44 DISCOS, 11 de cada color

4 LOSETAS DE "60/120" FAMA, 1 de cada color

4 PANTALLAS DE JUGADOR, 1 de cada color

4 LOSETAS DE HÉROE, 1 de cada color

PREPARACIÓN DEL JUEGO

EL SISTEMA DE DIFICULTAD

Antes de preparar la partida debes comprender en qué consiste el **sistema de dificultad.**

Kingdom Defenders implementa un sistema con el que puedes **personalizar la dificultad** de las partidas y adaptarla a la experiencia de los jugadores.
Dicha dificultad depende de 2 elementos: las losetas de **PERSONAJE** y de **EDIFICIO**.

PERSONAJE

EDIFICIO

En cada loseta encontrarás este tipo de icono: ★
El número de ★ indica una dificultad diferente. Por lo tanto hay tres tipos de losetas según las ★ ilustradas:

★ **Partida ESTÁNDAR:** utiliza estas losetas en las primeras partidas o con jugadores novatos. El grado de dificultad es óptimo para todo tipo de jugadores.

★★ **Partida AVANZADA: añade** estas losetas tras 2 ó 3 **partidas estándar** para comprender bien su impacto en el juego.
Consejo del autor: Introduce una o dos de estas losetas junto al **set estándar** (★) para escalar la dificultad poco a poco.

★★★ **Partida EXPERTA: añade** estas losetas cuando os consideréis unos verdaderos expertos del juego o si disfrutáis con altas dosis de **interacción y caos.**

Ejemplo de losetas de **Partida ESTÁNDAR**

Establece qué grado de dificultad quieres introducir. Cuantas más ★ sumen **PERSONAJES** y **EDIFICIOS** más avanzada y compleja será la partida. Lo ideal es comenzar con la **partida estándar**, y a medida que sepas jugar añadir losetas de dificultad ★★ y ★★★

Aclaración: La dificultad oscila entre 8 ★ (partida estándar) y 20 ★ (la combinación más alta posible).

Consejo del autor: No quiere decir que el juego sea más aburrido cuanta menos dificultad incluyáis. **Kingdom Defenders** siempre propone partidas emocionantes. Comienza con la **partida estándar** para conocer al máximo las opciones estratégicas que esconde.
Iniciarse en el juego con dificultades superiores puede enturbiar la experiencia del juego.

1. AJUSTE DE LA DIFICULTAD

Ahora que ya conoces el sistema de dificultad vamos a comenzar con el primer paso de la preparación de la partida. Lo has adivinado, vamos a colocar las losetas de **PERSONAJE** y **EDIFICIO**.
Importante: cada loseta tiene un **código de referencia** impreso. Esto es útil para distinguirlos y mencionarlos en el reglamento. Los Personajes se identifican con "P1", "P2", "P3" etc. Mientras que los Edificios se distinguen por "E1", "E2", "E3" etc. En el anexo a estas reglas se detallan.

PASO 1. Coge las **losetas de Personaje** y **Edificio** acordes a la dificultad de partida elegida. Las losetas sobrantes se retiran del juego.

PASO 2. Baraja los **Personajes** y sitúa aleatoriamente 3 de estas losetas en los espacios del tablero pertinentes.
Retira del juego los Personajes sobrantes (si los hubiese).
Aclaración: en el tablero ya hay un Personaje ilustrado ("P1"), no coloques ninguna loseta sobre él.
Excepción: si entra en juego el Personaje **"P11"** se sitúa en el espacio con el icono. La propia loseta lo indica en su parte inferior derecha como recordatorio.

En partidas ESTÁNDAR no se utiliza la loseta "P11".

PASO 3. Baraja las losetas de **Edificio** elegidas y sitúa **5 al azar y boca abajo** en los espacios pertinentes del tablero.
Ahora **voltea y desvela la primera loseta** (la que está más a la izquierda), **¡no miréis las demás!** Se desvelarán en el transcurso de la partida.
Retira del juego los Edificios sobrantes (si los hubiese).
Aclaración: en el tablero ya hay 5 Edificios ilustrados, no coloques ninguna loseta sobre ellos.

Cómo habrás comprobado, **en todas las partidas** se colocan **3 losetas de Personaje** y **5 de Edificio.**
Todas las losetas que no se utilicen se retiran del juego.

RESTRICCIÓN: evita que en la partida aparezcan **más de 2 losetas de ataque (❗).** No importa en qué combinación de Personajes o Edificios aparezcan, sustitúyela por otra loseta cualquiera que no incluya el **icono de ataque** (❗). El Personaje impreso en el tablero ("P1") no cuenta para esta restricción aunque muestre dicho icono. Las losetas de ataque son "P10", "P11", "P12", "E16" y "E17".
En partidas ESTÁNDAR no se utilizan.

2. PREPARACIÓN DEL TABLERO

Una vez asignada la dificultad de la partida procedemos a la preparación del tablero.

PASO 1. RONDA DE JUEGO: Coloca el **Contador de Ronda** sobre el espacio "1" del **Indicador de Ronda** del tablero.

PASO 2. GESTAS: Separa en 2 pilas las losetas de **Gesta**, marcadas con el "I" (Pila I) y las marcadas con el "II" (Pila "II"). Baraja ambas pilas por separado, sitúa la pila "I" sobre la pila "II".
Coloca la pila creada **a un lado del tablero** y rellena los 3 espacios de Gesta del tablero con losetas **boca arriba**.

PASO 3. AVENTURAS: Baraja el mazo de **cartas de Aventura** y colócalo **boca arriba** en el espacio del tablero indicado con una **brújula**.
Rellena los espacios vacíos con cartas del mazo siguiendo las flechas del tablero, éstas son las Aventuras disponibles, **incluida la carta superior del mazo**.
Por lo tanto hay 5 cartas disponibles.

PASO 4. RECOMPENSAS: Mezcla las losetas de **Recompensa** con la ilustración del cofre boca arriba y déjalas **a un lado del tablero** creando la **reserva de Recompensas**.
Ahora desvela 2 de ellas y sitúalas con el lado que muestra la Recompensa en los 2 espacios del tablero.
Aclaración: Sobre el cofre ilustrado en el tablero no se coloca nada. Por lo tanto solo debes colocar 2 Recompensas boca arriba en los 2 espacios inferiores.

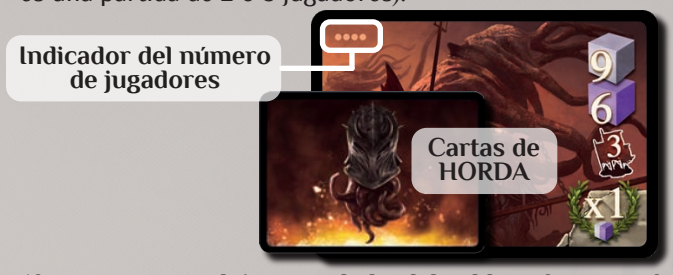
PASO 5. HORDA: Dependiendo del número de jugadores prepara el mazo de **cartas de Horda** según se indica en la parte **superior izquierda** de cada carta:

Horda para partidas de 2 jugadores (retírala si es una partida de 3 o 4 jugadores).

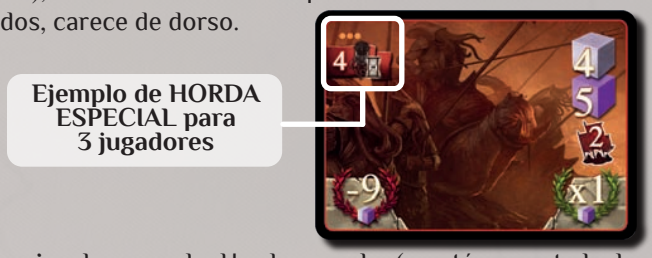
Horda para partidas de 3 jugadores (retírala si es una partida de 2 o 4 jugadores).

Horda para partidas de 2 o 3 jugadores (retírala si es una partida de 4 jugadores).

Horda para partidas de 4 jugadores (retírala si es una partida de 2 o 3 jugadores).



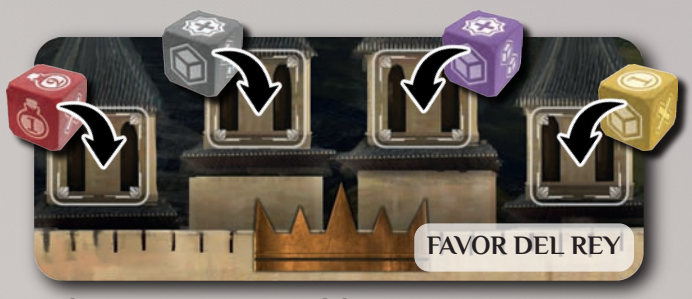
Ahora **aparta y deja a un lado del tablero** la carta de **Horda especial**. Se identifica por un **reloj de arena en la parte superior izquierda** y por **un borde rojo**. Hay 1 carta de este tipo **para cada rango de jugadores** (3 cartas en total), además es una carta que muestra Hordas en sus 2 lados, carece de dorso.



Baraja el mazo de Horda creado (mantén apartada la **Horda especial**) y sitúalo en el espacio correspondiente del tablero. Aún no desveles ninguna carta.

Por último coloca el **Contador de avance de Horda** sobre el mazo de Horda y la **loseta de Muralla** en el espacio del tablero que muestra la Muralla destruida, esta loseta **debe mostrar el lado A**.

PASO 6. FAVOR DEL REY: Coloca los **4 dados** en las torres ilustradas en el tablero. No importa el orden de colocación.



PASO 7. RESERVA DE JUEGO: crea la **Reserva de Juego** a un lado del tablero con los siguientes elementos:

Se usa con la loseta de edificio "E13". En partidas estándar no se utiliza.

3. PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

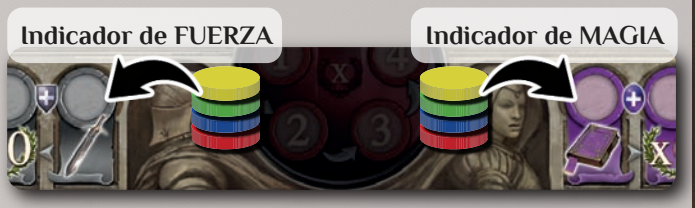
Prepárate para encarnar a un valeroso Héroe:

PASO 1. PIEZAS DE JUGADOR: Cada jugador **elige un color** y recibe 1 pantalla, 1 peón del color elegido, 11 discos de madera y 1 loseta de Héroe sobre la que sitúa sus discos delante de su pantalla (a la vista de todos). Los componentes de los colores no utilizados se retiran del juego.
Ahora cada jugador **sitúa 2 de sus discos en la reserva de juego**. Cada jugador debe conservar entonces **9 discos.**
Importante: estos 2 discos apartados en la reserva de juego solamente se tienen en cuenta en partidas en las que se utilice la loseta de Edificio "E8".

PASO 2. ORDEN DE TURNO: Un jugador cualquiera coge el peón de cada jugador y los coloca, **al azar**, sobre el orden de turno del tablero. A 3 jugadores la casilla "4" no se utiliza, y a "2" jugadores no se usan las casillas "3" y "4". Este será el **orden de turno** de los jugadores.

PASO 3. FAMA INICIAL: cada jugador sitúa un disco en el **Indicador de Fama del tablero dependiendo del orden de turno** establecido: el primer y el segundo jugador sobre la casilla "20", el tercero sobre la casilla "21", y el cuarto sobre la casilla "22".
Veamos un ejemplo siguiendo la imagen del PASO anterior:

PASO 4. NIVEL INICIAL: cada jugador sitúa 1 disco en el primer hueco del Indicador de Nivel de **FUERZA** y otro en el de **MAGIA**, situados en la **parte inferior del tablero**. Los discos se colocan apilados sin importar el orden.



PASO 5. CARTAS DE DESTINO: el jugador inicial baraja las **cartas de Destino y entrega 2 cartas a cada jugador (sin mirarlas).**
Cada jugador mira y **elige 1** de las 2 cartas recibidas y la guarda tras su pantalla. La carta descartada **se retira del juego** sin que los rivales la vean. Estas cartas se mantienen en **secreto** durante toda la partida.
Los jugadores cogen **en secreto** los recursos indicados en la parte superior izquierda de la carta y los guardan detrás de su pantalla.

SOBRE LOS DISCOS...
Tras las preparación cada jugador debe tener sobre su loseta de Héroe **6 discos** en total.
SOBRE LAS PANTALLAS DE JUGADOR...
Sirven para **ocultar** a los demás jugadores los **Recursos**, las cartas de **Aventura, de Destino** y las **Recompensas** conseguidas. **A la vista** de todos los jugadores deben estar los **discos** y las **losetas de Nivel** que se adquieran.
SOBRE LAS LOSETAS DE HÉROE...
Sobre ella se sitúan los discos del jugador, **a la vista de todos**. Está prohibido ocultar esta información.

¡YA ESTAIS LISTOS PARA COMENZAR LA AVENTURA!

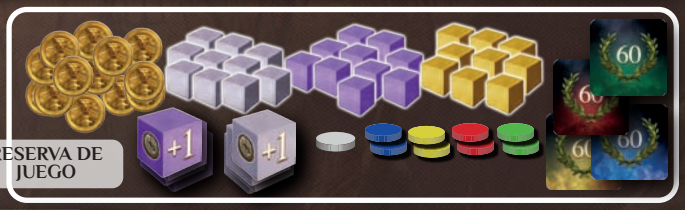
EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE LA PARTIDA PARA 4 JUGADORES:

Contadores de Puntos de Fama
Indicador de FAMA
Mazo de Horda
Contador de AVANCE DE HORDA
Mazo de Aventura
Dados
Loseta de MURALLA
Orden de TURNO
Contador de RONDA
Losetas de PERSONAJE
Losetas de GESTA
Losetas de RECOMPENSA
Losetas de EDIFICIO
Contadores de Nivel de Fuerza
Indicador de Nivel de FUERZA
Indicador de HERIDAS
Contadores de Nivel de Magia
Indicador de Nivel de MAGIA

Carta de Horda ESPECIAL

Reserva de RECOMPENSAS

Pila de GESTAS


RESERVA DE JUEGO

Cada jugador debe proceder tal como se muestra con el jugador VERDE.

Cógelos en secreto y guárdalos detrás de la pantalla

6 DISCOS

Mantén en secreto la carta de Destino

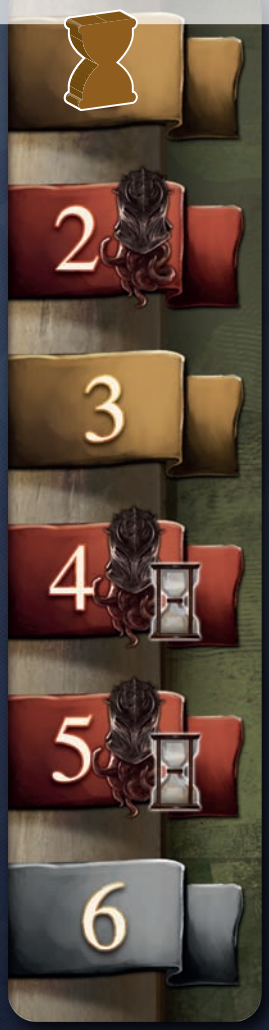
"¡Sus máquinas de asedio miden 50 pies y están vivas!"

Tu objetivo es ganar el título de Defensor del Reino. Consigue armas y hechizos para completar peligrosas Aventuras y obtener así las poderosas Reliquias Ancestrales que se creían perdidas. Pero cuidado, los Grugog vienen desde las profundidades del mar y amenazan con destruir Tormenta de Arena, cooperad o no quedará nadie en el reino que recuerde vuestra leyenda.

¿CÓMO SE JUEGA?

RONDAS DE JUEGO

CONTADOR DE RONDA



Una partida de Kingdom Defenders se divide en **6 Rondas** de juego, indicadas en la columna izquierda del tablero.
Los jugadores deben **obtener recursos** para poder completar **Aventuras**, reclamar **Gestas** y ayudar en la derrota de la temible **Horda** que marcha hacia la ciudad. Completar Aventuras otorga suculentos beneficios, pero debéis ser capaces de ayudaros mutuamente sino queréis ver como Tormenta de Arena es arrasada.

Cada **Ronda** se divide en las siguientes **Fases de juego**, y siempre se ejecutan en el mismo orden:

1. **Nueva Ronda de juego.** Página 08.
2. **El favor del Rey.** Página 08.
3. **Colocación de los discos.** Páginas 9 y 10.
4. Activación de las diferentes zonas del tablero:
   - 4.1 **Activación de la Zona A.** Página 10.
   - 4.2 **Activación de la Zona B.** Páginas 11, 12 y 13.
   - 4.3 **Activación de la Zona C.** Página 14.
   - 4.4 **Movimiento de la Horda.** Páginas 15 y 16.
   - 4.5 **Activación de la Zona D.** Página 17.
5. **Mantenimiento.** Página 17.

En la **columna ilustrada en la parte derecha del tablero** se muestran estas Fases. En el transcurso de la partida **se puede utilizar un marcador** cualquiera para indicar en qué fase estáis.
En las siguientes páginas vamos a explicar cómo se procede en cada **Fase**.

SOBRE LOS PUNTOS DE FAMA: cuando un jugador supere la casilla "60" del **indicador de Fama** coloca delante de su pantalla la loseta "60" de su color y continúa puntuando desde la casilla "1". Si vuelve a rebasar la casilla "60", voltea el marcador a la cara "120".

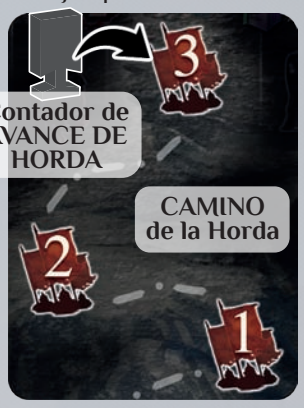
FASES DE JUEGO

1. NUEVA RONDA DE JUEGO

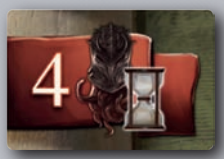
IMPORTANTE: esta fase se ignora en la primera ronda.
Mueve el **contador de Ronda** un espacio hacia abajo. Seguidamente se procede con la siguiente Fase de juego.

Si el contador de Ronda avanza a las rondas "2", "4", "5" y "6" **se activan los siguientes eventos:**

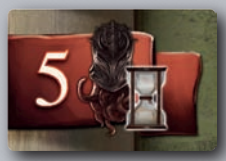
RONDA 2. La Horda se activa. Ejecuta la siguiente acción inmediatamente: **Voltea y revela** la primera carta del **mazo de Horda** (déjala sobre el mazo). Ahora sitúa el **Contador de avance de Horda** en la casilla correspondiente del **camino ilustrado en el tablero** (justo debajo del mazo de Horda). Cada carta muestra una **velocidad** variable "1", "2" ó "3" en su **parte derecha**. Este valor indica las rondas que faltan para que la Horda **asedie la ciudad**. Veamos un ejemplo:



La Horda revelada tiene **velocidad** "3". El contador de avance de horda se coloca en el espacio "3" del camino.



RONDA 4. La Horda especial "4".
¿Recuerdas la carta de **Horda especial** que dejaste apartada en la preparación de la partida? **Durante** esta ronda **podría** ponerse en juego.
Ahora no hagas nada ya que se activa en una Fase de juego posterior, el "**Movimiento de la Horda**" (página 15).



RONDA 5. La Horda especial "5".
Se procede igual que en la ronda "4". **No hagas nada por el momento**, lo entenderás todo cuando leas la Fase de "**Movimiento de la Horda**".

Aclaración de las Hordas especiales: estas cartas tienen **2 lados**, uno para la ronda "4" y otro para la ronda "5". **Tienen doble función**, de ahí que se denominen hordas especiales.

RONDA 6. Final de la partida.
Al finalizar la Fase "Movimiento de la Horda" de la ronda "6" la **partida termina**. Proceded con el "Final de partida", página 18.

Recuerda: fijaos bien en el **Indicador de rondas** del tablero, cada ronda tiene ilustrado un recordatorio de lo que debéis tener en cuenta en esa ronda.

2. EL FAVOR DEL REY

IMPORTANTE: esta fase se ignora en la primera ronda.
El jugador con **menos Puntos de Fama escoge y lanza** tantos dados como jugadores haya en la partida. Si hay menos de 4 jugadores dicho jugador **decide qué dados excluye** de la tirada.
Seguidamente **escoge uno de los resultados** y **obtiene el beneficio indicado** en el dado. Por último **devuelve** el dado a una de las "torres" ilustradas (parte central del tablero) indicando así que ya no se puede elegir.
El siguiente jugador que tenga menos Puntos de Fama elige entre los dados que quedan y hace lo mismo, gana el beneficio indicado y devuelve el dado a una de las "torres".
De este modo **habrá cada vez menos resultados** entre los que escoger, y **cada jugador elegirá un dado diferente.** Cuando todos los jugadores han escogido un resultado se procede con la siguiente Fase de juego.

EMPATES: tendrá preferencia el jugador **peor posicionado en el orden del turno** (la posición "4" es la peor), **el Rey siempre ayuda a los más débiles.**

Hay **4 dados**, cada uno centrado en un ámbito diferente: **la Fuerza**, **la Magia**, **la Sanación** y **la Riqueza**. Veamos qué ganan los jugadores según el resultado que escojan:

DADO DE FUERZA

- Coge **un recurso de arma** (gris) de la reserva.
- Coge **2 recursos de arma** (gris) de la reserva.
- Gana un **Nivel de FUERZA**. Ver página 13.

DADO DE RIQUEZA

- Coge **un recurso de botín** (dorado) de la reserva.
- Coge **una moneda** de la reserva.
- **No ganas nada**, más suerte la próxima vez.

DADO DE MAGIA

- Coge **un recurso de hechizo** (lila) de la reserva.
- Coge **2 recursos de hechizo** (lila) de la reserva.
- Gana un **Nivel de MAGIA**. Ver página 13.

DADO DE SANACIÓN

- **Sana 1 herida.** Ver página 12.
- **Sana 2 heridas.** Ver página 12.
- **No ganas nada**, más suerte la próxima vez.

3. COLOCACIÓN DE LOS DISCOS

ACLARACIÓN: la partida comienza con esta Fase, ya que las Fases "1" y "2" se ignoran en la Ronda "1".

Siguiendo el orden de turno (indicado en la parte central del tablero) los jugadores **colocan discos** sobre los diferentes **HUECOS dorados del tablero** (los **huecos grises** y **lilas** se ignoran, ya que tienen otra función):

DISCO de jugador → **HUECO dorado para alojar discos**

Los discos colocados **se activan en las siguientes Fases de juego** otorgando así los beneficios o acciones pertinentes. Por lo tanto **esta Fase es de planificación**, piensa muy bien en dónde sitúas los discos ya que **después no podrás cambiarlos de sitio.**

Cada hueco indica en su interior un **REQUISITO** que hay que cumplir **obligatoriamente** para poder ocuparlo:

Coloca 1 disco

Coloca 2 discos

Coloca 1 disco y entrega 1 moneda a la reserva

Coloca 1 disco y retrocede una casilla en el Indicador de Fama

Aquí vemos un hueco que requiere situar 2 discos. Si el jugador no tiene discos suficientes debe ocupar otro hueco cuyo requisito pueda cumplir.

Huecos especiales: Hay 2 tipos de **huecos** que solo se pueden ocupar en partidas con un **número de jugadores** concreto:

Hueco disponible en partidas de 3 y 4 jugadores

Hueco disponible en partidas de 4 jugadores

¿Cuántos discos se colocan en estos **huecos especiales**? El **número de discos** que hay que situar es **el mismo que el indicado por los huecos a los que acompañan**. Por ejemplo, observa el Edificio "E4" ilustrado en el tablero, hay que situar 2 discos en ambos huecos. Observa la Zona "C" (parte superior izquierda del tablero), hay que situar un disco en cada hueco.
Ante la duda **observa los huecos que tienen al lado.**

Huecos ubicados debajo de cada PERSONAJE: están vacíos porque tienen unos **requisitos variables**. Cada **Personaje** indica en su parte **inferior izquierda** el **requisito** necesario para situar en su hueco correspondiente.

En este ejemplo la loseta de Personaje "P12" muestra un requisito correspondiente a colocar 1 disco y retroceder 1 casilla el Contador de Fama.

ORDEN Y NORMAS DE COLOCACIÓN

El jugador que está **primero en el orden del turno** comienza ocupando **un hueco cualquiera del tablero que esté disponible** (vacío), el segundo jugador le sigue ocupando otro hueco disponible, le sigue el siguiente jugador que hace lo mismo. Cuando coloca el último jugador **se repite el ciclo** comenzando nuevamente por el primer jugador. Esta secuencia continúa hasta que todos los jugadores han colocado sus discos, hayan pasado o no puedan colocar más discos.
Cuando un jugador "pasa" **no podrá** colocar más discos en esta fase.
Cuando todos los jugadores han pasado o situado todos sus discos se procede a la siguiente fase de juego.

Al colocar discos hay que considerar las siguientes normas:
- Si no puedes cumplir los **requisitos** exigidos por el **hueco** no puedes ocuparlo.
- **No** se puede colocar **sobre** el disco/s de otro jugador.
- Cada jugador **solo puede ocupar un hueco en cada ZONA del tablero**, pero **podrá** ocupar huecos **sobre Edificios y cartas de Aventura diferentes.**

Es decir, **siguiendo la imagen inferior** cada jugador solo puede ocupar **uno de los 4 huecos** de la Zona A, **uno de los 2 huecos** de la Zona B.1, **uno de los 4 huecos** de la Zona C y **uno de los 2 huecos** de la Zona D.
En la Zona B.2 y B.3 hay varios Edificios (10) y Aventuras (5), cada jugador podrá ocupar **un hueco en cada Edificio y en cada Aventura.**

¡Espera! aún no hemos acabado. Antes de explicar la siguiente fase de juego debes aprender la norma **más importante en la colocación de discos.** Vamos a verla...

NORMA DE LA MURALLA

El tablero está **dividido en dos partes** diferenciadas, la **MURALLA** se encarga de separarlas. En la parte inferior observamos la **CIUDAD**, mientras que en la parte superior vemos el **REINO**.
Durante esta fase de juego tenéis que tener muy presente esta norma: si un jugador **ocupa un hueco cualquiera del REINO no podrá** ocupar ningún hueco que esté en la parte de la CIUDAD **al situar los siguientes discos**. Es decir, si traspasas la MURALLA no podrás volver a la CIUDAD para colocar discos.
¿Y los 2 huecos que hay en la Muralla (Zona D)? siempre se pueden ocupar los huecos de la Muralla, hayas situado ya en el Reino o no. Considéralo una zona neutra.
Aclaración: por lo tanto puedes ocupar un hueco en la Muralla (Zona D) y posteriormente ocupar un hueco en la Ciudad si aún no tienes ningún disco situado en el Reino.

IMPORTANTE, LA PRIMERA RONDA DE JUEGO...
No se pueden ocupar huecos en la Zona C, ya que no estará habilitada hasta la Ronda "2". Del mismo modo si está en juego el Personaje "P4" o los Edificios "E14" y "E16" no activarán sus acciones, ya que afectan a dicha zona. Cuando sepas jugar lo entenderás fácilmente.

4.1 ACTIVACIÓN DE LA ZONA A

Una vez situados los discos se procede a la **activación de las diferentes ZONAS del tablero**. Hay 4 Zonas diferentes que se distinguen por las letras "A", "B", "C" y "D". Se comienza activando la **Zona "A", Personajes:**

IMPORTANTE: si **no hay discos** en esta Zona se procede a la siguiente Fase de juego, activación de la Zona "B".

Los jugadores reciben la ayuda de **poderosos e influyentes Personajes.**
Las losetas de Personaje **se activan en el orden indicado debajo de cada Personaje**, sin importar el orden de turno de los jugadores.
¡Caray! tienen su propio orden de turno, parecen ser aliados bastante poderosos.
Empezando por el **Personaje "1"**, seguido del **Personaje "2"** y terminando por el **Personaje "3"**, se comprueba si algún jugador tiene disco en el hueco correspondiente. Si es así, dicho jugador **realiza la acción** permitida por el Personaje y **recupera su disco**. A continuación se comprueba si el siguiente Personaje tiene el disco de otro jugador. **Después de comprobar el Personaje "3" se procede a la siguiente Fase de juego**, activación de la Zona "B". Logicamente si un Personaje no tiene ningún disco se ignora su activación.
¿Y el Personaje ilustrado en el tablero "P1"? No tiene orden de activación ya que **su acción es PASIVA.**
Acciones PASIVAS: Todos los Personajes que tengan una acción PASIVA **ignoran la activación en esta Fase.**

Este icono ilustrado en un Personaje indica ACCIÓN PASIVA. Los personajes pasivos son: "P1", "P2", "P7" y "P9".

Detalles a tener en cuenta sobre los Personajes:
- Las acciones de los Personajes se detallan en el anexo que acompaña estas reglas.
- En cada partida hay 3 Personajes variables.
- Los discos colocados en Personajes de **acción pasiva** se recuperan **al final de la ronda** (Fase de Mantenimiento).
- El Personaje ilustrado en el tablero ("P1") NO será útil en todas las partidas.

Recuerda: cada jugador sólo puede **ocupar un hueco** de la Zona "A" en cada ronda. Por lo tanto **nunca** podrá usar más de un Personaje por ronda de juego.

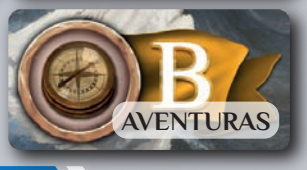
EJEMPLO DE ACTIVACIÓN DE LA ZONA "A":
1. Se comprueba el Personaje "1": el jugador **amarillo** recupera su disco y ejecuta la acción del Personaje.
2. Se comprueba el Personaje "2": como no hay ningún disco se ignora.
3. Por último el jugador **azul** realiza la acción del Personaje "3" y recupera su disco.
4. El jugador **rojo** NO activa ni recupera su disco ya que el Personaje es de ACCIÓN PASIVA (indicado por el reloj de arena). El disco permanece en el hueco para indicar qué jugador obtiene el efecto.

4.2 ACTIVACIÓN DE LA ZONA B

Tras activar a los Personajes se procede con la Fase **más importante y compleja:** obtendrás **Recursos**, te enfrentarás a peligrosas **Aventuras**, ganarás **Fama**, encontrarás **Reliquias Ancestrales** y completarás **Gestas**. ¿Estás preparado para un reto de tales proporciones? ¡Seguro que sí!

La Zona "B" ocupa la mayor parte del tablero, y si observas con detenimiento verás que **se repite 3 veces**, no te asustes. Piensa que **esas 3 partes son una sola** denominada Zona "B" en su conjunto. El motivo de que esté señalada 3 veces en el tablero se debe a que en cada parte se procede de forma diferente, es decir, **tienen características distintas**. Verás que es más fácil de lo que parece.

Las 3 partes de la Zona B se denominan: Gestas, Edificios y Aventuras.



ORDEN DE ACTIVACIÓN

Se procede siguiendo **el orden de turno indicado en el centro del tablero** (las puertas de la ciudad).
El jugador en la **posición "1"** del orden de turno **activa todos los huecos** de la Zona "B" en los que tenga **discos de su color, en el orden que quiera**. Cuando termine, el siguiente jugador (posición "2" en el orden de turno) hace lo mismo y así sucesivamente. **Esta fase termina cuando todos los jugadores han activado y recuperado sus discos.**

En este ejemplo los jugadores activan la Zona "B" en este orden: amarillo, verde, azul y rojo.

Activar la Zona "B" consiste en:
1. El jugador declara al resto de jugadores qué hueco va a activar.
2. Realiza la acción que activa dicho hueco.
3. Recupera el disco/s que lo ocupa y lo sitúa frente a su pantalla de jugador, sobre su loseta de Héroe.
4. Activa otro hueco repitiendo el procedimiento. Si ya no le quedan más discos que recuperar **en la Zona "B"** termina su turno. El siguiente jugador procede entonces del mismo modo.

Importante: un jugador puede decidir **no activar** uno o más de sus discos, entonces los recupera sin obtener nada. En el caso de no activar cartas de Aventura **perderá 2 Puntos de Fama** (lo verás un poco más adelante).

¿Y la norma de la MURALLA?
Esta norma solo se aplica en la Fase de colocación de los discos, por lo que el orden en el que actives tus discos puede ser cualquiera, sin importar si cruzas o no la Muralla. Puedes activar una carta de Aventura, seguida de un Edificio y después volver a activar otra carta de Aventura. Dominar el orden de activación de esta Fase es una de las claves de Kingdom Defenders.

Como hemos dicho al principio las **Gestas, Edificios** y **Aventuras tienen una forma diferente de ser activadas,** vamos a explicarlas una a una.

ACTIVANDO GESTAS

El jugador **señala** una de las **losetas de Gesta** disponibles sobre el tablero, puede haber un máximo de 3. A continuación **demuestra a los rivales** que tiene el **tipo y cantidad total** de **bienes indicados** en la loseta: para ello los saca momentáneamente de su pantalla de jugador, **los muestra** y **los vuelve a guardar ¡Ha completado una Gesta!**
Si no tiene los bienes solicitados por ninguna loseta de las disponibles recupera su disco sin éxito.
Los bienes solicitados por las gestas pueden ser:

Muestra Recursos: consíguelos en **Edificios** y completando **Aventuras.**

Muestra Reliquias Ancestrales: gánalas al completar **Aventuras** y consiguiendo **Recompensas** (cofres).

Muestra Cartas de Aventura: las cartas se adquieren al completar con éxito cada aventura.

Esta Gesta requiere que el jugador tenga **6 recursos**: 2 armas, 2 hechizos, 1 botín y 1 moneda.
Si muestra estos bienes al resto de jugadores **habrá completado con éxito la Gesta.**

Si completas con éxito una Gesta **recupera tu disco** y **retira del juego** la loseta de Gesta completada.
El espacio dejado por la loseta **no se repone** con una nueva (esto se hace al final de la ronda).
Como premio el jugador **adquiere una loseta de Recompensa y la guarda tras su pantalla**. Hay 3 posibles Recompensas a elegir, cada una otorga un bonus diferente:

Gana una Recompensa **al azar** de la **reserva de Recompensas**. Como bonus gana **1 moneda.**
Esta elección **siempre** está disponible.

Gana esta Recompensa (si la hubiese).
No repongas el espacio dejado.
Como bonus lanza el **dado rojo.**

Gana esta Recompensa (si la hubiese).
No repongas el espacio dejado.
Como bonus lanza el **dado amarillo.**

Las losetas de Recompensa esconden en su interior **Reliquias Ancestrales**, junto a las Aventuras son el único modo de conseguir estos poderosos artefactos que otorgan puntos de Fama **al final de la partida**.
Aclaración: Las losetas de Recompensa conseguidas se esconden detrás de la **pantalla del jugador**.

La Reliquia "ORBE", una gran ayuda para completar Gestas.
Durante la partida los jugadores adquieren **Reliquias Ancestrales**. Los jugadores que consigan Orbes **podrán usarlos para completar Gestas** de una manera más fácil. ¡Son artefactos muy poderosos! Veamos cómo funcionan.
Al mostrar a todos los jugadores los bienes exigidos por una Gesta **puedes mostrar 1 Orbe en lugar de uno de los bienes exigidos.** Al hacer esto, el jugador debe dejar el Orbe utilizado **fuera** de su pantalla **durante el resto de la partida**, para recordar que ese Orbe ya se ha gastado para tal efecto. Por lo tanto, cada Orbe es una especie de **comodín**. Cuantos más Orbes poseas más fácil te resultará completar Gestas.
Aclaración: puedes usar más de un Orbe al completar una Gesta. Cada Orbe tiene **un solo uso** a estos efectos.
Recuerda: los bienes exigidos por las Gestas no se entregan a la reserva general, sólo se deben mostrar al resto de jugadores.

ACTIVANDO EDIFICIOS

El jugador **señala** el Edificio en el que tiene presencia con un disco/s y realiza **la acción** permitida por dicho Edificio. Por último **recupera** su disco/s y lo sitúa a la vista de todos sobre su loseta de Héroe.
Las acciones de los edificios se explican en el anexo a este reglamento. Los Edificios son el principal modo de conseguir recursos para completar Aventuras y derrotar a la Horda Grugog.
SOBRE LOS EDIFICIO...
En cada partida hay 5 losetas de Edificio variables. Al final de cada ronda se desvela una de las losetas de Edificio que hay boca abajo, al principio de la Ronda "5" estarán todos los Edificios disponibles (10 en total). No está permitido mirar las losetas que aún no se han desvelado.

ACTIVANDO AVENTURAS

El jugador **señala** una **carta de Aventura** en la que tiene **disco/s**. A continuación debe **entregar a la reserva** los recursos indicados en la parte **superior izquierda** de la carta. Sino puede entregar **el total** de los recursos indicados recupera su disco/s (sin entregar ningún recurso) y **pierde 2 puntos de Fama inmediatamente.**

1 **Hueco** para situar discos.
2 **Beneficios** inmediatos por completar la Aventura.
3 **Reliquias Ancestrales** por completar la Aventura.

Los **recursos necesarios** para completar Aventuras son:

Necesitas **ARMAS** para superar la Aventura. Entrega las armas indicadas a la reserva.

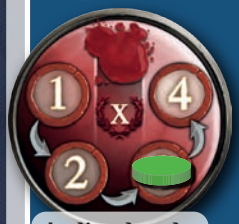
Necesitas **HECHIZOS** para superar la Aventura. Entrega los hechizos indicadas a la reserva.

Elige el tipo de recurso a entregar, **ARMA** o **HECHIZO**.

Sufres **HERIDAS** para superar la Aventura. Avanza en el **indicador de Heridas** del tablero.

HERIDAS. Es un recurso **intangible**, se contabiliza en el **Indicador de Heridas** (parte inferior del tablero).
Cuando un jugador sufre Heridas **avanza** en dicho indicador el número de Heridas indicadas. Para ello utiliza **uno de sus discos a modo de Contador de Heridas.** Este disco indicará el **número de Heridas** que tiene el jugador en todo momento. **Sólo se utiliza UN DISCO para tal fin**. El jugador **recupera su disco** cuando reduzca sus Heridas **al valor "0"**.
Como ves tener heridas merma en 1 el número de discos a tu disposición. Deberás vigilar la salud de tu héroe.
Además, el jugador **no puede** tener más de 4 Heridas, por lo que puede darse el caso de que no pueda "pagar" las Heridas necesarias, y por lo tanto errar en la activación de una Aventura (perdiendo así 2 Puntos de Fama).

SANAR HERIDAS: Las **Pociones** son la forma de retroceder espacios en el Indicador de Heridas.



Indicador de HERIDAS

En este ejemplo el jugador VERDE no tiene Heridas, pero acaba de sufrir 3. Coge un disco de su reserva y lo sitúa en el espacio "3" del Indicador de Heridas. Si consigue 3 Pociones podrá recuperar su disco. Por el contrario, ahora sólo podrá completar Aventuras que requieran 1 Herida como máximo ya que no se puede mover más allá del espacio "4". Posteriormente consigue una Poción, por lo que retrocede su disco al espacio "2". Ahora ya puede sufrir hasta 2 Heridas más.
Aclaración: si el jugador no tiene discos en su reserva a la hora de sufrir Heridas, y aún no tiene Heridas, deberá usar uno de los discos que tiene en un hueco del tablero (sin activar su acción correspondiente). Antes de activar cualquier carta de Aventura asegúrate de tener un disco en tu reserva personal para usarlo a modo de Heridas.

Si el jugador entrega los recursos indicados... **¡ha completado la Aventura con éxito!** Sigue los siguientes pasos:

1 **Recupera** el disco/s que hay sobre la carta.
2 Gana **inmediatamente** los bienes indicados (se explica en la siguiente página).
3 Gana las **Reliquias Ancestrales** ilustradas en la carta. Para ello el jugador guarda la carta detrás de su pantalla. Estas Reliquias puntuarán **al final de la partida**, del mismo modo pueden ser utilizadas para completar **Gestas**.

Las Reliquias Ancestrales: hay **5 tipos** diferentes de reliquias, en la página 18 se explica cómo otorgan Fama.

Los bienes que el jugador **gana inmediatamente** (2 de la página anterior) pueden ser:

Has encontrado una cámara del tesoro. Coge **1 Moneda** de la reserva.

Has encontrado objetos y materiales de valor. Coge **1 Botín** de la reserva.

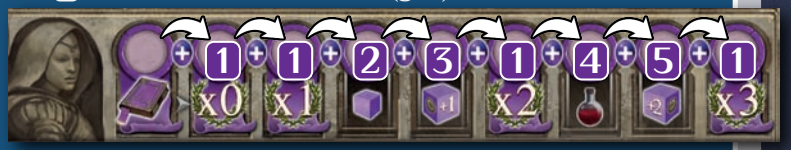
Se comentan tus hazañas en la ciudad, ganas Fama. **Avanza** el **Contador de Puntos de Fama** el número indicado.

Aumenta tu nivel de **FUERZA** con la experiencia. **Avanza** un espacio a la **izquierda** en el Indicador de **Nivel de Fuerza** del tablero (ver abajo).

Aumenta tu nivel de **MAGIA** con la experiencia. **Avanza** un espacio a la **derecha** en el Indicador de **Nivel de Magia** del tablero (ver abajo).

AUMENTOS DE NIVEL. Tu héroe se hará más poderoso a medida que adquiera **FUERZA** y **MAGIA**.
En la parte inferior del tablero está el **Indicador de Nivel de Fuerza** (parte izquierda) y el **de Magia** (parte derecha).
Cada jugador tiene un disco de su color para avanzar por cada **ámbito de poder**. La **Fuerza** avanza hacia la **izquierda** y la **Magia** hacia la **derecha**.
Cuando el disco de un jugador llega a **determinados espacios** gana los siguientes beneficios:

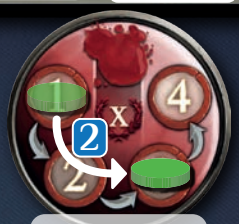
INDICADOR DE NIVEL DE FUERZA:
1 **Multiplicador de Fama** para la Reliquia Ancestral "**Arma Legendaria**" (ver Final de partida en la página 18).
2 Gana inmediatamente un recurso de **ARMA**.
3 Gana inmediatamente una **loseta de NIVEL "+1" (gris)** y ponla frente a tu pantalla, a la vista de todos los jugadores.
4 Gana una **POCIÓN**, es decir, retrocede un espacio en el indicador de Heridas. Si no tienes Heridas no ganas nada.
5 Voltea tu **loseta de NIVEL (gris)** al lado "+2".



INDICADOR DE NIVEL DE MAGIA:
1 **Multiplicador de Fama** para la Reliquia Ancestral "**Tomo Arcano**" (ver Final de partida en la página 18).
2 Gana inmediatamente un recurso de **HECHIZO**.
3 Gana inmediatamente una **loseta de NIVEL "+1" (lila)** y ponla frente a tu pantalla, a la vista de todos los jugadores.
4 Gana una **POCIÓN**, es decir, retrocede un espacio en el indicador de Heridas. Si no tienes Heridas no ganas nada.
5 Voltea tu **loseta de NIVEL** (lila) al lado "+2".

LOSETAS DE NIVEL. Aportan un **descuento** a los recursos que el jugador debe entregar al **completar Aventuras**. ¡Este descuento se aplica a todas las Aventuras y nunca se gasta! por ejemplo:

El jugador con esta loseta de Nivel se ahorra entregar 2 recursos de ARMA en TODAS las Aventuras que intente completar.

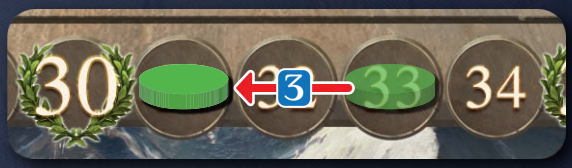


Indicador de HERIDAS

EJEMPLO DE ACTIVACIÓN EXITOSA DE UNA AVENTURA:
1 El jugador **verde** declara que va a activar la carta de Aventura. Debe consumir los bienes indicados: 2 Heridas, 1 recurso de arma, 1 recurso de hechizo y 1 recurso a su elección entre arma o hechizo.
2 Avanza 2 espacios en el indicador de Heridas y entrega a la reserva
3 Ha completado la Aventura. Avanza 5 espacios en el indicador de Fama. Recibe 1 moneda de la reserva y avanza 1 espacio a la izquierda en el indicador de FUERZA.
4 Recupera los discos y recibe la carta de Aventura que guardará tras su pantalla. Ha conseguido la Reliquia Ancestral ilustrada.

Indicador de HERIDAS

EJEMPLO DE ACTIVACIÓN FALLIDA DE UNA AVENTURA:
1 El jugador **verde** declara que va a activar la carta de Aventura. Debe consumir los bienes indicados: 2 Heridas, 1 recurso de arma, 1 recurso de hechizo y 1 recurso a su elección entre arma o hechizo.
2 Actualmente el jugador tiene 3 Heridas, al no poder tener más de 4 Heridas no puede avanzar los 2 espacios exigidos por la carta. Y aunque tenga el resto de recursos exigidos no puede activar y completar la Aventura con éxito.
3 **Recupera** sus discos y los devuelve a su reserva personal, por ultimo **pierde 2 puntos de Fama** por no poder completar la aventura. Ha fracasado.



En resumen...
Obtén recursos utilizando **Edificios**.
Consúmelos para completar **Aventuras** y obtener **Fama**.
Utiliza los recursos y las **Reliquias Ancestrales** para completar **Gestas** y conseguir losetas de **Recompensa**.
Vigila la **salud** de tu héroe (Heridas) o no podrás completar Aventuras.
Y **aumenta los Niveles** (de fuerza o magia) de tu héroe para completar Aventuras con mayor facilidad y obtener suculentos beneficios.

Pero no cantes victoria, pues la Horda Grugog se acerca...

4.3 ACTIVACIÓN DE LA ZONA C

IMPORTANTE: esta Fase se ignora en la primera ronda, si algún despistado situó su disco lo recupera sin activarlo.

Los héroes **abastecen a sus campamentos** con **Armas y Hechizos** para derrotar a la **Horda Grugog**.

Esta Zona tiene un orden de activación **diferente** al orden del turno general (similar a lo que sucede con la Zona "A"). **Los huecos se activan de arriba hacia abajo**, hasta que no se activa por completo un disco no se procede con el siguiente hueco.

Al activarse un hueco el jugador correspondiente **recupera su disco y ejecuta la acción**. Si un hueco carece de disco se ignora su activación.

Cuando se ha comprobado el cuarto hueco se procede con la siguiente Fase de juego.

Cada Arma o Hechizo aportado te otorga 1 Punto de Fama inmediato.

Se activa en primer lugar. El jugador puede **aportar 1 recurso** a sus campamentos.

Se activa en segundo lugar. El jugador puede **aportar 1 recurso** a sus campamentos.

Se activa en tercer lugar. El jugador puede **aportar 1 ó 2 recursos** a sus campamentos.

Se activa en cuarto lugar. El jugador puede **aportar 1, 2 ó 3 recursos** a sus campamentos.

Los recursos aportados por los jugadores se colocan **sobre los recuadros** de su mismo color, en los CAMPAMENTOS ilustrados del tablero. Hay **4 campamentos diferentes**, uno por jugador.

Además cada jugador **tiene un límite** a la hora de aportar recursos, debido a esto los jugadores deben colaborar para sumar entre todos el **número y tipo** de recursos necesarios para derrotar a la Horda en juego.

Cada Héroe tiene sus Campamentos. Los recuadros indican el **límite** de recursos que puede aportar. Como ves hay 5 recuadros para alojar recursos, pero cuidado, **el quinto recuadro está disponible unicamente en partidas de 4 jugadores.**
A la izquierda vemos que el jugador amarillo ya ha suministrado 1 Arma a sus tropas.

Los recursos que los jugadores deben aportar se indican **en la carta de Horda que está en juego**. A partir de la ronda "2" siempre habrá una Horda amenazando con realizar un Asedio. Los jugadores deben colocar en sus campamentos la **cantidad y el tipo exacto** indicado por la carta de Horda en juego.

Esta Horda requiere **15 recursos en total** para ser derrotada:
9 armas y 6 hechizos.

Al activar la Zona "C" **se aplican las siguientes normas:**

- Cada jugador podrá tener un **máximo** de 4 recursos colocados sobre los campamentos de su color. **En partidas de 4 jugadores el máximo es 5.**
- Los recursos aportados se deben corresponder exactamente con los indicados en la carta de Horda, **tanto en tipo como en cantidad.**
- Los recursos aportados por cada jugador **proceden de su reserva personal.**
- A la hora de ver qué recursos faltan por aportar se tienen en cuentan los recursos situados en los campamentos de **todos los jugadores.**
- Si ya están situados **todos los recursos** exigidos por la carta de Horda **no se pueden aportar más recursos.**
- **Por cada recurso** aportado el jugador gana **1 Punto de Fama inmediatamente.**
- Los recursos aportados **se mantienen** en los campamentos hasta que una fase posterior lo indique.
- Si un jugador al activar su disco **no aporta ningún recurso, por el motivo que sea, perderá 2 Puntos de Fama inmediatamente.**
- Si no colocas disco en esta zona de juego no pierdes Fama, pero cuidado, porque las ventajas de cooperar son sumamente beneficiosas.

EJEMPLO DE ACTIVACIÓN DE LA ZONA "C":

1 La carta de Horda exige **6 recursos de arma** y **4 recursos de hechizo**, 10 recursos en total.

2 En la ronda anterior los jugadores situaron 4 armas y 2 hechizos. Por lo tanto, quedan 2 hechizos y 2 armas para derrotar a la Horda en juego.

3 Empieza el jugador amarillo que puede aportar 1 recurso de los necesarios. Decide colocar 1 arma en sus campamentos. Gana 1 Punto de Fama inmediatamente. ¡Sólo faltan 2 hechizos y 1 arma para derrotar a la Horda!

4 Es el turno del jugador azul. Coloca el arma que falta y gana 1 Punto de Fama. Ahora faltan 2 hechizos para vencer.

5 Le toca al jugador verde, puede aportar hasta 2 recursos. Aporta los 2 hechizos que faltan y gana 2 Puntos de Fama.

6 Es el turno del jugador rojo. No puede colaborar con ningún recurso, ya que están todos los necesarios para derrotar a la Horda. Recupera su disco y pierde 2 Puntos de Fama. El jugador verde le ha fastidiado la jugada.

Una vez activados los huecos y recuperados los discos se procede con la siguiente fase de juego.

4.4 MOVIMIENTO DE LA HORDA

IMPORTANTE: esta fase se ignora en la primera ronda.
En esta fase los jugadores **no** realizan ninguna acción, sino que la Horda realiza su turno de juego, que consiste en comprobar si la Horda actual **es derrotada o no.** Por lo tanto hay **2 situaciones posibles**:

Situación de ¡VICTORIA! Los recursos que hay sobre los campamentos de los jugadores **suman** el total indicado por la carta de Horda en juego.

Situación de ¿DERROTA? Los recursos que hay sobre los campamentos de los jugadores NO suman el total indicado por la carta de Horda en juego.

Se comprueba cuál de las 2 situaciones se cumple y se realiza su activación. Veamos las 2 situaciones posibles:

SITUACIÓN DE ¡VICTORIA!

Los recursos aportados por los jugadores **suman** el total indicado por la carta de Horda en juego.
¡Enhorabuena! Vuestras tropas han destruido a la Horda gracias al abastecimiento de armas y hechizos.
Los héroes son **premiados** por su labor. Se siguen los pasos indicados en la parte **inferior derecha** de la Horda, **en orden y de arriba a abajo:**

1 Cada jugador gana tantos Puntos de Fama como recursos hay sobre sus campamentos.
2 Todos los jugadores que tengan al menos 2 recursos en sus campamentos obtienen: 1 moneda o 1 botín.
3 Todos los jugadores que tengan al menos 3 recursos en sus campamentos obtienen: un aumento de Nivel de **Fuerza** o de **Magia**.
4 El jugador que tenga **más recursos** sobre sus campamentos obtiene una loseta de Recompensa tal como se explica en la página 11, pero NO recibe el bonus de moneda o dado. Si varios jugadores empatan a este respecto **ninguno** obtiene la Recompensa.

SITUACIÓN DE ¿DERROTA?

Los recursos aportados por los jugadores NO **suman** el total indicado por la carta de Horda en juego.

¡Cuidado! La Horda marcha hacia la ciudad.
El **Contador de avance de Horda** avanza **un espacio** hacia abajo, por el camino. Si dicho indicador alcanza los espacios "2" ó "1" se procede seguidamente con la activación de la siguiente fase, Zona "D".
Pero si alcanza la loseta de Muralla, **¡La Horda ha llegado a los muros de la ciudad y realiza un brutal ASEDIO!** Los jugadores son **penalizados** (ver a continuación "El Asedio").

EL ASEDIO

Se siguen los pasos indicados en la parte **inferior izquierda** de la Horda, **en orden y de arriba a abajo:**

1 Cada jugador **pierde** tantos Puntos de Fama como se indican **más** los recursos que haya sobre sus campamentos. Siguiendo la imagen, si un jugador tiene 3 recursos sobre sus campamentos, pierde 12 puntos (-15 + 3 recursos).
2 Todos los jugadores que tengan al menos 3 recursos en sus campamentos obtienen: un aumento de **Nivel de Fuerza o de Magia**.
3 El jugador que tenga **menos recursos** sobre sus campamentos recibe una **penalización extra**: elige entre sufrir **1 Herida** o entregar **1 botín** a la reserva, **además pierde 2 puntos de Fama.**
Si hay varios jugadores empatados esta **penalización extra** la reciben todos esos jugadores.

El asedio finaliza volteando la loseta de Muralla. Si muestra el lado "A" se voltea al lado "B", pero si ya muestra el lado "B" antes de ser volteada **retira** el indicador de muralla del tablero, la Horda **destruye y arrasa la ciudad**, ¡la partida finaliza inmediatamente! (ver página 18).

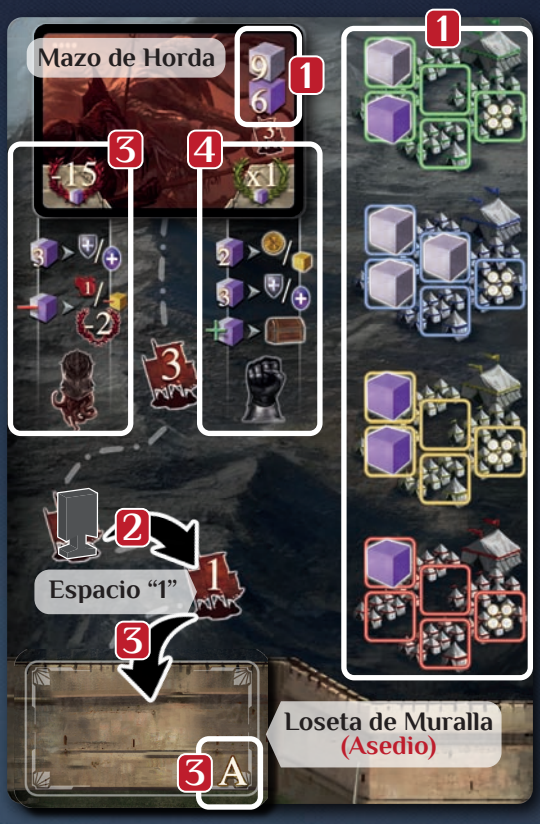
NUEVA HORDA

Tanto si una Horda es **derrotada** (Situación de ¡Victoria!) como si realiza un **Asedio** hay que poner una **nueva Horda en juego**. Procede del siguiente modo:
1. Se retiran los recursos situados sobre los campamentos de cada jugador y se devuelven a la Reserva General.
2. Retira del juego la carta de Horda actual. Ahora revela una **nueva carta*** y coloca el **Contador de avance de Horda** en el espacio del camino según la velocidad indicada por la nueva Horda.
3. Se procede a la activación de la siguiente Fase de juego.

*HORDAS ESPECIALES: ¿Recuerdas la carta de Horda especial que dejaste apartada? **Cuando haya que revelar una nueva Horda** se pone en juego la **Horda especial** si estáis en la ronda "4" ó "5". Procede del siguiente modo:

Horda especial de Ronda "4": retira el mazo de Horda del juego y coloca esta carta en el espacio destinado al mazo de Horda.
La Horda especial tiene 2 lados, asegúrate de que la sitúas por el lado que muestra el icono "Reloj de arena 4".

Horda especial de Ronda "5": retira el mazo de Horda del juego y coloca esta carta en el espacio destinado al mazo de Horda.
Si la Horda retirada es la **Horda especial de ronda "4"** simplemente voltea esa carta de Horda especial. Lo importante es que la Horda especial muestre el icono "Reloj de arena 5".



EJEMPLO DE ACTIVACIÓN DE LA FASE "MOVIMIENTO DE LA HORDA":

1 La Horda actual requiere 15 recursos para ser derrotada: 9 **armas** y 6 **hechizos**. Se observa que los recursos aportados por los jugadores en los campamentos **no suman** este total: hay 4 **armas** y 4 **hechizos**, insuficientes. Por lo tanto se procede con la "Situación de ¿Derrota?".

2 El Contador de avance de Horda se desplaza un espacio hacia abajo. Llega al espacio "1". Los jugadores aún tienen una ronda de juego para derrotarla. Se procede con la siguiente Fase de juego.

3 Si en la siguiente ronda no aportan los recursos suficientes, el Contador de avance de Horda se moverá a la loseta de Muralla. En ese caso los jugadores serán penalizados tal como se indica en la parte inferior izquierda de la carta y además se volteará la loseta de Muralla, que si mostrase el lado "B" antes de ser volteada ¡Provocará el final de partida!. Pero no es el caso ya que muestra el lado "A".

4 Si por el contrario, los jugadores consiguen aportar el número total de recursos en sus campamentos antes de que la Horda llegue a la loseta de Muralla, se procederá con la "Situación de ¡Victoria!". En ese caso los jugadores serán premiados con las bonificaciones indicadas en la parte inferior derecha de la carta.

5 Si la Horda es derrotada (4) o si la Horda Asedia la ciudad (3) habrá que desvelar una nueva carta de Horda y retirar los recursos de los campamentos. Por último se colocará el Contador de avance de Horda en el espacio indicado por la velocidad de la nueva Horda.

Cada carta de Horda indica su velocidad con este icono. En esta imagen el Contador de avance de Horda se coloca sobre el espacio "3" del camino.

6 Al revelar una nueva Horda en las rondas "4" ó "5" hay que situar la **carta de Horda especial** colocada a un lado del tablero en la preparación de la partida. Retira del juego el mazo de Horda y ubica la carta de Horda especial por el lado que coincida con la ronda actual. Un lado es para la ronda "4" y el otro para la ronda "5".

La Horda Especial tiene 2 caras diferentes

¡Vaya! parece una Fase de juego un tanto liosa. Utiliza este diagrama como ayuda, empieza aquí...

¿Los Recursos situados en los Campamentos SUMAN el total de los indicados por la carta de Horda?

SI → **Situación de ¡VICTORIA!** Los jugadores reciben las bonificaciones indicadas en la parte derecha → Ahora devuelve los recursos de los campamentos a la reserva de juego → ¿En qué Ronda de juego estáis?

- Ronda 2 ó 3 → Retira del juego la carta de Horda actual y voltea la siguiente carta del mazo
- Ronda 4 ó 5 → HORDAS ESPECIALES Retira del juego el mazo de Horda. Ahora coloca la carta de Horda Especial por el lado que muestra la ronda de juego correspondiente.
- Ronda 6 → **¡Habéis salvado el reino! Procede con el FINAL DE PARTIDA**

NO → **Situación de ¿DERROTA?** El Contador de avance de Horda se mueve un espacio hacia abajo por el camino → ¿Ha llegado a la loseta de Muralla?

- SI → ¡LA CIUDAD ES ASEDIADA! Los jugadores reciben las penalizaciones indicadas en la parte izquierda → ¿Qué letra muestra la loseta de Muralla?
- NO → **Procede con la siguiente fase de juego**

¿Qué letra muestra la loseta de Muralla?

- A → Voltea la loseta para que muestre la letra "B"
- B → **¡La ciudad es arrasada! Procede con el FINAL DE PARTIDA**

Sitúa el Contador de avance de Horda en el espacio del camino correspondiente a la velocidad de la nueva Horda

4.5 ACTIVACIÓN DE LA ZONA D

Se actualiza el orden de turno según qué huecos han ocupado los jugadores y se recuperan los discos:

El jugador coloca su peón en primera posición ("puerta 1").

El jugador coloca su peón en segunda posición ("puerta 2").

Todos los peones desplazados se mueven hacia la derecha, **no se intercambian de posición.**

Aclaración: El jugador situado en primer lugar en el turno puede colocar en el Hueco "1" para mantener su posición.

EJEMPLO DE ACTIVACIÓN DE LA ZONA "D":

1 El jugador azul coloca su peón en la "puerta 1".

2 El jugador amarillo coloca su peón en la "puerta 2".

3 Los jugadores rojo y verde desplazan sus peones hacia la derecha.

4 Los jugadores azul y amarillo recuperan sus discos.

5. MANTENIMIENTO

La ronda finaliza con una **Fase de Mantenimiento**. Seguid los siguientes pasos en el orden que querais:

Se **desvela** la siguiente loseta de Edificio (de arriba hacia abajo). En las rondas "5" y "6" se ignora este paso.

Se **colocan nuevas losetas de Gesta** en los espacios vacíos (1). En este ejemplo hay que situar 2 losetas de Gesta. Si no hubiese espacios vacíos no se hace nada.

Los jugadores **recuperan los discos** que tengan en personajes de **Acción Pasiva**.

Se **colocan nuevas losetas de Recompensa** en los espacios vacíos (2). En este ejemplo hay que situar 1 loseta de Recompensa. Si no hubiese espacios vacíos no se hace nada.

Recuerda: el cofre ilustrado nunca se tapa, hace referencia a la reserva de Recompensas situada a un lado del tablero.

Retira del juego las cartas de Aventura que haya sobre los espacios con una "X". Ahora **desplaza** las cartas restantes siguiendo la dirección de las flechas, por último **revela** nuevas cartas hasta ocupar todos los posibles espacios vacíos (nuevamente sigue la dirección de las flechas). Por ejemplo:

1 Hay 1 carta en uno de los espacios "X", **retírala del juego.**

2 Esta carta se desplaza siguiendo las flechas, por lo que se coloca en el último espacio.

3 La carta superior del mazo también se desplaza siguiendo las flechas, acabando en el penúltimo espacio.

4 Revela cartas hasta que ocupen los espacios restantes, es decir, 2 cartas más.

FINAL DE LA RONDA

Se juega otra ronda repitiendo todas las Fases en el mismo orden. En la ronda "6" finaliza la partida. Ver "Final de Partida" en la siguiente página.

FINAL DE PARTIDA

Al final de la partida los jugadores obtienen Puntos de Fama gracias a las Reliquias Ancestrales, Botines y cartas de Destino. El jugador que acumule más Fama se convertirá en Leyenda. Si la Horda Grugog ha conseguido asediar Tormenta de Arena se procede a puntuar inmediatamente (sin terminar los turnos restantes) el jugador con más Fama será el ganador pero no se alzará con el título de Defensor del Reino. Proceded a puntuar tal como se explica a continuación.

Ayuda: detrás de las pantallas se detalla el final de partida. Antes de puntuar los jugadores deben decidir que **Reliquia Ancestral** va a representar cada uno de los **Orbes** conseguidos. Por lo tanto se tendrán en cuenta al puntuar dicha Reliquia:

Aclaración: No importa si el Orbe se utilizó para conseguir losetas de Gesta. ¡En la puntuación final también se utiliza! Ahora sí, proceded con la puntuación del siguiente modo:

Cada **Botín** que los jugadores conserven aporta **1 Punto de Fama.**

Por cada set de 1/2/3/4/5 **Runas diferentes** ganas 1/4/8/12/18 **Puntos de Fama.**

Esta Recompensa cuenta como una **Runa** cualquiera a elección del jugador (comodín).

Por tener 1/2/3/4/5/6 **Trofeos** ganas 0/1/3/6/10/15 **Puntos de Fama.** Cada Trofeo que tengas por encima de "6" otorga 1 punto. Es decir, lo más óptimo es tener 6 **Trofeos.**

Multiplica el número de **Armas Ancestrales** por el **multiplicador** alcanzado en el **Indicador de Nivel de Fuerza** (1). Ejemplo, observamos que el jugador verde ha rebasado la casilla de **multiplicador** "x2". Por lo tanto cada **Arma Ancestral** le otorga 2 Puntos de Fama.

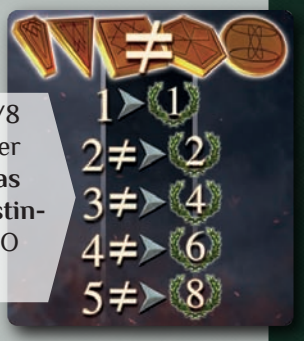
Multiplica el número de **Tomos Arcanos** por el **multiplicador** alcanzado en el **Indicador de Nivel de Magia** (similar a las Armas Ancestrales).

Pierde tanta Fama como **Heridas** tenga el jugador (posición en el Indicador de Heridas). Si no tiene **Heridas** no pierde Fama.

Por último cada jugador puntúa su **carta de Destino**. Ganará más o menos Fama según la **cantidad** que tenga de los bienes ilustrados. Siguiendo la imagen si el jugador tiene 6 monedas ganará 5 Puntos de Fama.

En estas 3 cartas de Destino se gana 1 Punto de Fama por cada Reliquia indicada, incluidos los Orbes **que utilices como dicha Reliquia.**

Ganas 1/2/4/6/8 puntos por tener 1/2/3/4/5 **Runas con formas distintas.** Una vez, NO por cada set.



¡VENCEDOR!

El jugador con más Puntos de Fama será el ganador. En caso de empate gana quien tenga más **cartas de Aventura**. Si el empate persiste gana quien tenga más **Botines**. En el improbable caso de nuevo empate se comparte la victoria.

EJEMPLO DE FINAL DE PARTIDA:

1 El jugador **amarillo** decide que sus Orbes actúen a modo de Tomos Arcanos (libros morados). Por lo tanto suma un total de 8 Tomos Arcanos.

2 El jugador tiene 4 recursos de tipo Botín, obtiene 4 Puntos de Fama.

3 Ha conseguido 3 Reliquias Ancestrales de tipo Runa. Por tener 2 con forma diferente obtiene 4 Puntos de Fama. La Runa restante otorga 1 Punto de Fama. Ha ganado un total de 5 Puntos de Fama con las Runas.

4 Por conseguir una Reliquia de tipo Trofeo obtiene 0 puntos. ¡Vaya! tenía que haber conseguido algúnos Trofeos más para puntuarlos.

5 Gracias a que su Contador de Nivel de Magia ha rebasado el multiplicador "x2" consigue que cada uno de sus Tomos Arcanos le otorgue 2 Puntos, tiene 8 Reliquias de este tipo (recuerda que los Orbes los utiliza como Tomos Arcanos) por lo tanto obtiene 16 Puntos de Fama (8x2).

6 Por desgracia termina la partida con 2 Heridas, pierde 2 Puntos de Fama.

7 Por último puntúa su carta de Destino. Se observa que gana puntos por tener losetas de Recompensa. Gana 4 puntos debido a que ha conseguido 4 losetas de Recompensa (donde se observan 2 Orbes y 2 Tomos Arcanos). Si hubiese conseguido una loseta más habría ganado 6 Puntos de Fama.

El jugador ha avanzado su Contador de Fama un total 27 espacios extra por sus logros durante la partida. ¡No está nada mal!

REGLAS PARA 2 JUGADORES

En partidas de 2 jugadores aplica los siguientes cambios:

En la preparación de la partida...

1 Se colocan **2 losetas de Personaje** en vez de las 3 habituales. El tercer espacio no se utiliza.

2 El Personaje ilustrado en el tablero ("P1") **se ignora**, usa una loseta de Personaje cualquiera para taparlo (con el dorso boca arriba para evitar confusiones).
Las losetas de Personaje y de Edificio "P10", "P11", "P12", "E16" y "E17" **se retiran del juego** (acciones de ataque).

3 Crea el **mazo de Aventuras** con las cartas que muestran **2 puntos** en su parte superior derecha. El resto de cartas se retiran del juego.

4 El mazo de Aventuras **se coloca en el tercer espacio** del tablero, por lo tanto sólo habrá disponibles 3 cartas de Aventura, incluida la que hay en la parte superior del mazo.

5 Los jugadores **ponen 1 disco** en la reserva (en lugar de 2). De este modo juegan la partida con 1 disco más (7 en total).

Durante la partida...

Los Huecos restringidos a 3 y 4 jugadores **no podrán ser ocupados.**

VARIANTES DE JUEGO

VARIANTE FAMILIAR

Con esta variante se simplifica el juego.

- **Ignorad todas las reglas referentes a la Horda Grugog:** Fases de activación de Zona "C" y Movimiento de la Horda. Ademas retira todas las losetas de Personaje y Edificio que afectan a dicha zona ("P4", "E14" y "E16").
- La partida termina **al finalizar la ronda "5".**
- Se recomienda jugar con la **dificultad "Partida estándar"**, pero no es obligatorio.

VARIANTE EXTREMA

La Horda siempre aparece en la ronda "2", por lo que la primera ronda permite cierta preparación. ¡Con esta variante la Horda **estará presente desde el principio**!.

En la preparación de la partida revela la primera carta de Horda del mazo y sitúa el Contador de avance de Horda según la velocidad indicada por la carta.

Si es vuestra primera partida no se recomienda esta variante.

LOGROS

INMACULADO
Finaliza la partida sin Heridas.

MAESTRO
Alcanza el nivel máximo de Fuerza o de Magia.

DEFENSOR
Derrotad 2 Hordas en 2 Rondas seguidas.

FRACASADO
La partida termina por victoria de la Horda (el segundo asedio exitoso).

COLECCIONISTA
Finaliza la partida con 1 Reliquia de cada tipo.

CAZADOR
Finaliza la partida con 8 Reliquias del tipo Trofeo.

POPULAR
Obtén 5 Puntos de Fama en una Ronda gracias al efecto del "Bardo".

AFORTUNADO
Finaliza la partida con 8 Botines.

FANÁTICO
Consigue 5 Runas de Poder diferentes (todas las posibles).

AVENTURERO
Completa con éxito 3 Aventuras en una misma Ronda.

SUPREMO
Gana la partida con una ventaja de 20 Puntos de Fama.

LEGENDARIO
Alcanza los 120 Puntos de Fama.

ICONOGRAFÍA

AGRADECIMIENTOS DEL AUTOR

Quiero agradecer el apoyo de familiares, amigos y jugones que se han cruzado en el camino de Kingdom Defenders. En especial al equipo "Tochet" por aguantar los prototipos iniciales, a Cris, a Javier Hidalgo y sus soplidos, a los jugones de La Alcazaba de juegos y a Raúl Megias por rescatarlo del cajón cuando me dí por vencido.

Habéis sido tantos que me es imposible nombraros a todos, os pido disculpas. Por último mencionar a Sergio y Nancy, por confiar en un proyecto tan complejo, pero sobre todo por hacer realidad un sueño. A David Arenas por darle vida de forma espectacular y Dossom Studio por el mimo en el diseño gráfico. DE CORAZÓN, GRACIAS A TODOS.

CRÉDITOS

Autor: Germán Palomar Millán.
Ilustrador: David Arenas.
Maquetación y Diseño gráfico: Dossom Studio y Germán Palomar.
Desarrollo y Reglas: Germán Palomar y Sergio Vaquero.
Historia y Ambientación: Sergio Vaquero.
Editores: Nancy Yao y Sergio Vaquero.

EDICIONES PRIMIGENIO