



Kingdom Crossing



⚙️ *Marco Canetta y Stefania Niccolini*

✂️ *David Sitbon*

En una tierra lejana, en medio de un frondoso bosque atravesado por el río Cristal, se encuentra el pequeño reino de Lúminar, gobernado por la sabia reina Castórea.

Justo a las afueras del reino, el río se bifurca formando cuatro islas, unidas entre sí mediante siete puentes. Gracias a estos puentes, los habitantes podían acceder a todas las regiones del reino. Cada una de ellas ofrecía recursos distintos: en una abundaba la comida, otra era rica en madera, y en otra aún se podía recolectar savia con facilidad... Los siete puentes garantizaban el acceso a todos esos recursos.

Durante mucho tiempo, el reino prosperó en paz. Sin embargo, con el paso de los años surgieron desacuerdos y envidias entre los habitantes de las distintas regiones. Preocupada por la armonía de Lúminar, la reina decidió realizar recorridos periódicos por su reino para reunirse con sus súbditos y apaciguar los ánimos. Por sentido de justicia, y para no ofender a nadie, estableció una norma clara: su itinerario debía cruzar cada puente una sola vez. Cruzar un puente dos veces despertaría, sin duda, envidias; y no cruzarlo en absoluto causaría tristeza entre los olvidados.

Así, siguiendo las indicaciones del Gran Chambelán —encargado de establecer el recorrido más propicio—, la comitiva real partió desde la región del norte acompañada por el alegre trino de los petirrojos. Sus súbditos la recibieron con júbilo, pero al cruzar el sexto puente, la reina se dio cuenta de que la única forma de terminar su recorrido era retroceder y volver a cruzar uno de los puentes ya utilizados. Lo que había comenzado como una jornada festiva terminó con caras largas y la sensación de que, en vez de mejorar las cosas, las habían empeorado.

En los días venideros, el Gran Chambelán realizó numerosos reconocimientos por el reino, pero cada vez se topaba con el mismo problema: «¡Ya he pasado por aquí antes!», «¡Olvidé el puente central y ya no puedo volver!»... Frases como estas acababan surgiendo tarde o temprano. Al ver los esfuerzos del Gran Chambelán, los habitantes del reino se sintieron motivados, y cada día acudían más súbditos a la corte proponiendo nuevas soluciones. Ninguna, sin embargo, logró dar con la respuesta correcta.

Mientras el Gran Chambelán y los habitantes de Lúminar seguían buscando nuevos caminos, el viejo matemático del bosque acudió ante la reina para anunciarle que todos sus esfuerzos eran en vano: solo la construcción de un octavo puente haría posible realizar el tan ansiado recorrido sin cruzar ningún puente más de una vez.

La reina ordenó entonces a sus consejeros de mayor confianza que reunieran a los trabajadores necesarios para construir el nuevo puente. Pero incluso esta tarea resultó complicada: ¡también ellos debían cruzar cada puente una sola vez, para no ofender a nadie! Ya se sabía que ni los itinerarios del Gran Chambelán —ni los de nadie— servían para este propósito. Lo mejor era confiar en el instinto... y, en caso de apuro, esperar poder usar el globo para alcanzar otra región y, si era posible, regresar a casa antes de que las sombras vespertinas cayeran sobre el reino.

Idea del juego

En *Kingdom Crossing* asumirás el papel de un capataz castor contratado por la reina para reunir la artesanía, recursos y decoraciones necesarios en la construcción del nuevo puente. Para lograrlo, deberás buscar la colaboración de los animales del bosque, recorriendo el reino sin cruzar nunca el mismo puente más de una vez al día. Los animales del bosque, divididos en cinco gremios, no solo te proporcionan los recursos esenciales, sino que además te ofrecen distintas formas de apoyo: el gremio de los astutos Zorros te concede prestigio de inmediato; el gremio de las sabias Lechuzas te proporciona dinero; el gremio de los poderosos Osos te permite obtener ventajas de tus estructuras; el gremio de los impetuosos Jabalíes mejora tu capacidad de movimiento por el reino; y, por último, el gremio de los altruistas Ciervos te ofrece madera, piedra, savia o comida.

Decidir qué camino tomar y en qué gremio confiar no será tarea fácil... pero será precisamente esa decisión la que determine a quién le encomendará la reina la dirección de la construcción del octavo puente.

Componentes comunes

- 1 tablero principal
- 1 tablero de Árbol



- 4 tableros individuales



- 26 losetas de Favor de la Reina



- 6 losetas de Objetivo de Puente (de doble cara)



- 40 fichas de Pájaro (x12, x12, x8, x8)



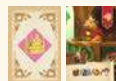
- 80 cartas de Personaje (8 mazos de 10 cartas cada uno)



- 20 cartas de Estructura (2 mazos de 10 cartas cada uno)



- 5 cartas de Reina



- 4 cartas iniciales



- 20 fichas de Flor (x8, x8, x4)



- 20 fichas de Escultura (x8, x8, x4)



- 60 fichas de Moneda (x32, x18, x10)



- 4 losetas de mazo vacío



- 4 marcadores de PV 50/100



- 1 marcador inicial



- 1 Globo



- 14 losetas de Paco y Paca (modo solitario)



- 1 reglamento

Componentes individuales

- 1 Castor



- 3 Casas



- 1 carta de Hogar



- 6 losetas de Acción (de doble cara)



- 7 marcadores de Pata



- 6 marcadores de Objetivo de Puente



- 4 marcadores de recurso (Madera, Piedra, Savia y Comida)



- 1 marcador de Inversión



- 1 marcador de puntuación



Preparación general



1 Coloca el tablero principal en el centro de la mesa, con el tablero de Árbol junto a él.

2 Separa las 80 cartas de Personaje en función de su parte trasera  y luego haz lo propio con las 20 cartas de Estructura . Baraja cada grupo de cartas por separado y forma 10 mazos (con 10 cartas cada uno), boca abajo. Coloca cada mazo aleatoriamente en cada uno de los espacios correspondientes del tablero principal. Luego, revela la primera carta de cada mazo.

3 Separa las 40 fichas de Pájaro en función de su parte trasera  y coloca cada grupo formando una pila, boca abajo, en sus espacios correspondientes de las 4 regiones del tablero principal.

4 Toma las 5 cartas de Reina  y devuelve, sin mirar, una de ellas a la caja. Luego, baraja las 4 cartas restantes y forma un mazo, boca abajo, que deberás colocar en el espacio correspondiente del tablero de Árbol.

5 Toma las 6 losetas de Objetivo de Puente y coloca cada una, aleatoriamente, en los 6 espacios correspondientes del tablero de Árbol. El lado de cada loseta también se coloca de forma aleatoria. **Nota:** En tu primera partida, te recomendamos utilizar el lado fácil  en todas las losetas de Objetivo de Puente.

6 Mezcla las 26 losetas de Favor de la Reina  y forma 3 pilas de un tamaño similar, que deberás colocar, boca abajo, en los espacios correspondientes del tablero de Árbol. Revela la primera loseta de cada pila y colócala, boca arriba, a la derecha de su correspondiente pila.

7 Coloca las fichas de Flor  y Escultura  junto al tablero principal.

8 Coloca las Monedas formando una reserva general junto al tablero principal: se consideran ilimitadas.

9 La última persona que haya caminado por un bosque toma el marcador inicial  y será quien comience la partida.



Preparación individual

Cada persona hace lo siguiente:

Toma un tablero individual y los componentes del color de su elección: 1 Castor, 3 Casas, 7 marcadores de Pata, 6 marcadores de Objetivo de Puente, 1 marcador de Inversión y 1 marcador de puntuación. Además, toma 1 carta de Hogar, un conjunto de 6 losetas de Acción (de doble cara) y 4 marcadores de recurso (Madera, Piedra, Salvia y Comida).

- 1 Coloca sus 6 losetas de Acción a la izquierda de su tablero individual, por el lado no mejorado boca arriba.
- 2 Coloca sus 7 marcadores de Pata y 2 de sus 3 Casas en los espacios correspondientes de su tablero individual.
- 3 **A.** Coloca sus 4 marcadores de recurso en los espacios situados más a la izquierda de los correspondientes medidores de recurso (espacio 0), y luego **B.** coloca sus 6 marcadores de Objetivo de Puente en los espacios correspondientes de su tablero individual.
- 4 **A.** En el tablero principal, coloca su marcador de Inversión en el espacio situado más a la izquierda del medidor de Inversión, y luego **B.** coloca su marcador de puntuación en el espacio 0 del medidor de puntuación.
- 5 Coloca su carta de Hogar por debajo de su tablero individual, en la parte inferior y a la izquierda, dejando la parte del ingreso visible.
- 6 Deja su Castor y 1 de sus Casas a un lado, por ahora.





Comienzo de la partida

Toma las 4 cartas iniciales: coloca en el centro de la mesa, por un lado aleatorio, tantas como número de personas en juego. Devuelve las que no se utilicen a la caja. Ahora, toma de una pila cualquiera tantas losetas de Favor de la Reina como número de personas en juego y colócalas, aleatoriamente, debajo de cada carta inicial, para formar parejas de 1 carta inicial + 1 Favor de la Reina. Comenzando por la persona a la derecha de quien tenga el marcador inicial y siguiendo en sentido antihorario, cada persona escoge una pareja: coloca la loseta de Favor de la Reina junto a su tablero individual y hace lo siguiente con la carta inicial:

- **10 Monedas:** Toma de la reserva general tantas Monedas como indique la carta.
- **Invertir:** Realiza una acción de Invertir (ver pág. 6).
- **Recursos:** Mueve los marcadores de recurso correspondientes, un espacio, en su tablero individual.
- **Flor / Escultura:** Toma de la reserva general y coloca una ficha de Flor o Escultura con 1 icono (1 o 2 Estrellas) en cualquier espacio correspondiente de su tablero individual.
- **Hogar inicial:** Coloca su Castor y su Casa en la región donde viva el Pájaro de su carta inicial.
- **Gremio:** Coloca su carta inicial en la columna del gremio correspondiente, arriba de su tablero individual.

Coloca el Globo en la región donde comience quien tenga el marcador inicial.



Conceptos principales del juego



REGIONES Y PUENTES

El tablero principal está dividido en 4 regiones, que a su vez están conectadas por 7 puentes. En cada región te encontrarás con Personajes y Estructuras. Tu Castor se moverá de una región a otra, cruzando los puentes que todavía no haya cruzado durante esa ronda. Optimizar tu movimiento es fundamental para alzarse con la victoria.



PERSONAJES

Hay 8 tipos de Personaje, cada uno perteneciente a uno de los 5 gremios: **Gremio de Zorros**, **Gremio de Lechuzas**, **Gremio de Osos**, **Gremio de Jabalíes** y **Gremio de Ciervos**.



Cuando contratas un Personaje, gasta las Monedas indicadas en rojo en la carta (devuélvelas a la reserva general). Luego, resuelve su efecto y coloca la carta en la columna del gremio correspondiente, arriba de tu tablero individual.



Patrocinadores: Ganas Monedas cuando los contratas.



Extractores: Obtienes Savia cuando los contratas.



Leñadores: Obtienes Madera cuando los contratas.



Granjeros: Obtienes Comida cuando los contratas.



Canteros: Obtienes Piedra cuando los contratas.



Floristas: Colocas fichas de Flor en tu tablero individual cuando los contratas.



Escultores: Colocas fichas de Escultura en tu tablero individual cuando los contratas.



Comerciantes: Recibes diferentes recursos o bonificaciones cuando los contratas.



ESTRUCTURAS

Hay 2 tipos de Estructura: ambas te otorgan un beneficio inmediato, y además será un ingreso que recibirás al comienzo de cada ronda.

Edificios: Son gratuitos y te otorgan Monedas en función de tu estrategia.



Transportes: Cuestan Monedas y te otorgan diferentes beneficios (recursos o PV).

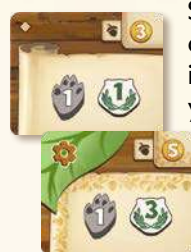


REINA

Cuando reclamas su carta, recibes una bonificación y el marcador inicial. Solo una persona puede reclamar su carta en cada ronda.



LOSETAS DE ACCIÓN



Son la mecánica principal del juego: en tu turno, debes elegir una de tus losetas disponibles (a la izquierda de tu tablero individual) para descansar y ganar Monedas O BIEN para cruzar el número indicado de puentes que todavía no hayas cruzado en esta ronda. Si lo haces, debes ser capaz de contratar un Personaje (o usar una Estructura) en la región a la que te hayas desplazado, obteniendo los beneficios correspondientes. Durante la partida podrás mejorar tus losetas de Acción, volteándolas a su lado mejorado .

PÁJAROS

Hay 4 tipos de Pájaro, y cada uno vive en una región diferente del tablero principal. Al comienzo de cada ronda, se coloca 1 ficha de Pájaro encima de cada carta (Personaje o Estructura) de su región, de manera que la primera persona que adquiera esa carta también se beneficiará de la bonificación otorgada por el Pájaro.





GLOBO

Usar el Globo es la única manera de colocar tus 7 marcadores de Pata en el tablero principal y de moverte más fácilmente, pero conlleva un coste.

TABLERO INDIVIDUAL (RECURSOS Y DECORACIONES)

Tu tablero individual representa tus esfuerzos por participar en la construcción del 8º puente, por lo que acumular recursos y obtener decoraciones te ayudará en tu camino hacia la victoria.



En general, acumularás recursos (Madera, Piedra, Savia y Comida) para la puntuación final y para completar los Objetivos de Puente. Sin embargo, cuando alcanzas ciertos espacios de cada medidor obtienes bonificaciones inmediatas. Además, cuando alcanzas el último espacio de cualquier medidor de recurso obtienes un Favor de la Reina.

Las fichas de Decoración (Flores y Esculturas) se colocan en los espacios correspondientes de tu tablero individual, según el icono de la ficha que acabas de tomar. Estas fichas te permiten obtener PV con tus cartas de Personaje, siempre y cuando el marcador de ese recurso esté más avanzado que la ficha de Decoración correspondiente.



OBJETIVOS DE PUENTE

Al comienzo de la partida se colocan 6 losetas de Objetivo de Puente en el tablero principal: representan los requisitos de la Reina para la construcción del 8º puente. Cada loseta es de doble cara, siendo el lado fácil más sencillo de completar que el otro. Durante tu turno, puedes completar cualquier cantidad de Objetivos de Puente, y cuanto más rápido lo hagas más PV obtendrás.



FAVORES DE LA REINA

Los Favores de la Reina son objetivos personales que te otorgan PV al final de la partida. Se pueden obtener de diferentes modos durante la partida.

ACCIÓN DE INVERTIR



El medidor de Inversión es una de las principales maneras de ganar Monedas: cada vez que resuelvas este icono, elige una de las siguientes opciones:

- Avanza tu marcador de Inversión un espacio hacia la derecha en el medidor de Inversión.
- Gana las Monedas indicadas en el espacio de tu marcador, y luego devuelve tu marcador al espacio más a la izquierda del medidor.



MONEDAS

Cada vez que ganes Monedas, tómalas de la reserva general. Cuando gastes Monedas, tómalas de tu reserva personal y devuélvelas a la reserva general.



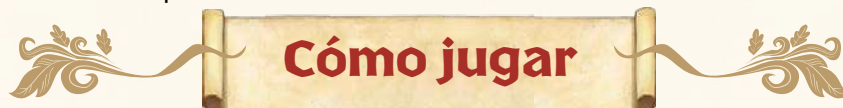
PV (PUNTOS DE VICTORIA)

Cada vez que obtengas PV, avanza tu marcador de puntuación en el medidor de puntuación.



PV FINAL DE PARTIDA

Estos PV los obtienes al final de la partida.



La partida se divide en 4 rondas, y cada una de ellas consta de 3 fases:

1) FASE DE AMANECER: En orden de turno, cada persona recibe sus ingresos (A), luego los Pájaros Llegan al bosque (B) y, por último, la Reina despierta (C).

2) FASE DE MEDIODÍA: En orden de turno, cada persona elige una loseta de Acción y la activa. La Fase de Mediodía se termina cuando todo el mundo haya usado 4 losetas de Acción.

3) FASE DE ATARDECER: En orden de turno, si tu Castor finaliza la ronda en una región con una de tus Casas, elige uno de tus ingresos para recibirlo.

1) FASE DE AMANECER

A) INGRESOS

En orden de turno, todo el mundo recibe sus ingresos. Los ingresos provienen de 2 fuentes diferentes:

INGRESOS DE LOS GREMIOS: Durante la partida, colocarás cartas de Personaje en sus respectivas columnas, arriba de tu tablero individual. Por cada dos cartas en una columna, recibes un ingreso, en el orden de tu elección:



Gremio de Zorros: Por cada dos cartas, obtén 2 PV.



Gremio de Lechuzas: Por cada dos cartas, realiza una acción de Invertir. Para hacerlo, elige una de estas opciones: avanza tu marcador de Inversión un espacio hacia la derecha en el medidor de Inversión O BIEN gana las Monedas indicadas en el espacio de tu marcador, y luego devuelve tu marcador al espacio más a la izquierda del medidor.



Gremio de Osos: Por cada dos cartas, resuelve el efecto de una de tus Estructuras. Si lo haces varias veces, las Estructuras deben ser diferentes.



Gremio de Jabalíes: Por cada dos cartas, mejora una de tus losetas de Acción volteándola al lado mejorado . Si ya las tuvieras todas mejoradas, obtén 2 PV en su lugar.



Gremio de Ciervos: Por cada dos cartas, obtén un recurso de tu elección (Madera, Piedra, Savia o Comida) y avanza un espacio el marcador correspondiente en tu tablero individual.



INGRESOS DE LAS ESTRUCTURAS: Resuelve el efecto de todas tus Estructuras, incluyendo tu carta de Hogar.

IMPORTANTE: Durante la primera Fase de Amanecer, no te olvides de resolver el efecto de tu carta de Hogar, que consiste en realizar una acción de Invertir.



Ejemplo: Sergio recibe sus ingresos de la siguiente manera:

- 1 Gremio de Zorros:** Solo tiene 1 carta, por lo que no recibe ningún ingreso de este gremio.
- 2 Gremio de Lechuzas:** Tiene 4 cartas, por lo que puede realizar dos acciones de Invertir: decide avanzar su marcador de Inversión dos veces en el medidor de Inversión.
- 3 Gremio de Osos:** Solo tiene 1 carta, por lo que no recibe ningún ingreso de este gremio.
- 4 Gremio de Jabalíes:** Tiene 3 cartas, por lo que puede mejorar una de sus losetas de Acción.
- 5 Gremio de Ciervos:** Tiene 2 cartas, por lo que obtiene un recurso de su elección: elige obtener 1 de Madera, por lo que avanza el marcador correspondiente y alcanza el espacio 5, lo que le otorga una bonificación inmediata de 3 Monedas.
- 6 Estructuras:** Su carta de Hogar le permite realizar una acción de Invertir: decide ganar las Monedas indicadas en el espacio de su marcador, y luego devuelve el marcador al espacio más a la izquierda del medidor. También resuelve el efecto de sus otras dos Estructuras: 1 PV por cada carta del Gremio de Lechuzas (4 PV porque tiene 4 cartas) y 1 de Piedra.





B) LLEGAN LOS PÁJAROS

Devuelve a la caja las fichas de Pájaro de la ronda previa que queden encima de las cartas (si las hubiera), y luego coloca una nueva ficha de Pájaro, boca arriba, encima de cada carta (Personaje o Estructura) de su región correspondiente.

Solamente en partidas a 2-3 personas: Algunos Pájaros tienen iconos de «3» y «4» en su parte inferior. Si este número es superior al número de personas en juego, retira estas fichas de las cartas y devuélvelas a la caja. Esto significa que algunas cartas de Personaje y Estructura no tendrán fichas de Pájaro en esta ronda.



Ejemplo: **Eva** coloca las fichas de Pájaro encima de las cartas de Personaje y Estructura de sus regiones correspondientes. Como está jugando una partida a 2 personas con **Sergio**, retira las fichas que tienen el icono «3» y «4».



C) LA REINA DESPIERTA

Devuelve a la caja la carta de Reina de la ronda anterior (si sigue en el tablero de Árbol) y revela la siguiente carta.

2) FASE DE MEDIODÍA

En cada ronda, comenzando por la jugadora o jugador inicial, debes realizar 4 Acciones (de una en una y en sentido horario). En tu turno, elige una de las losetas de Acción que tengas a la izquierda de tu tablero individual y escoge entre **Descansar** o **Trabajar**:

Descansar: Mueve la loseta de Acción a la derecha de tu tablero individual y gana las Monedas indicadas en la esquina superior derecha de la loseta, junto al icono de Descansar.

Ejemplo: **Sergio** elige una de sus losetas de Acción mejoradas, la mueve a la derecha de su tablero individual y decide **Descansar** para ganar 8 Monedas.



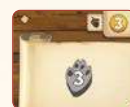
Trabajar: Mueve la loseta de Acción a la derecha de tu tablero individual y actívala. Todas las losetas (excepto una) hacen que tu Castor se mueva ininterrumpidamente para cruzar un número **exacto** de puentes que todavía no hayas cruzado en esa ronda. Cada vez que cruces un puente, debes colocar uno de tus marcadores de Pata encima de él como recordatorio de que ya lo has cruzado en esta ronda.



Gana 2 Monedas. Tu Castor debe cruzar 1 puente.



Tu Castor debe cruzar 1 puente. Luego, puedes gastar 4 Monedas para obtener un recurso de tu elección (solo una vez) en cualquier momento durante este turno.



Tu Castor debe cruzar exactamente 3 puentes.



Obtén 1 PV. Tu Castor debe cruzar 1 puente.



Tu Castor debe cruzar exactamente 2 puentes.

Después de mover tu Castor, sigue estos pasos en orden:

- 1) Elige una carta (Personaje o Estructura). Recuerda que, al final de tu movimiento, debes adquirir obligatoriamente una carta de la región donde ha llegado tu Castor. Si no puedes hacerlo, debes **Descansar** en vez de **Trabajar**.
- 2) Observa un Pájaro: Si hay una ficha de Pájaro encima de la carta, resuelve su bonificación (si es posible). Luego, coloca la ficha junto a tu tablero individual.
- 3) Contrata un Personaje o usa una Estructura pagando su coste (en Monedas):
Personaje: Gasta la cantidad de Monedas indicada (si la hubiera), resuelve su efecto inmediatamente y coloca la carta en la columna del gremio correspondiente, arriba de tu tablero individual.
Estructura: Gasta la cantidad de Monedas indicada (si la hubiera), resuelve su beneficio inmediatamente y colócala por debajo de tu tablero individual, en la parte inferior y a la izquierda, dejando la parte del ingreso visible.
Luego, revela la siguiente carta del mazo.
- 4) Ahora, puedes reclamar uno o varios Objetivos de Puente (ver Reclamar un Objetivo de Puente en la pág. 11).

Ejemplo: Eva activa la loseta de Acción que le permite ganar 2 Monedas y cruzar 1 puente. Coloca uno de sus marcadores de Pata en ese puente ① y mueve su Castor a la nueva región. Elige contratar un Leñador, pero primero observa el Pájaro que hay encima de la carta y que ha sido colocado al comienzo de la ronda. Toma la ficha de Pájaro, la coloca boca abajo junto a su tablero individual ② y resuelve su bonificación: gana 2 Monedas. Luego, contrata al Leñador: gasta 7 Monedas y avanza su marcador de Madera 2 espacios ③.



IMPORTANTE: Cuando un mazo de cartas se agote (puede suceder en partidas a 4 personas), toma una loseta de mazo vacío al azar y colócala en el espacio vacío. Esta loseta permanece en juego durante el resto de la partida, y podréis usar sus beneficios.



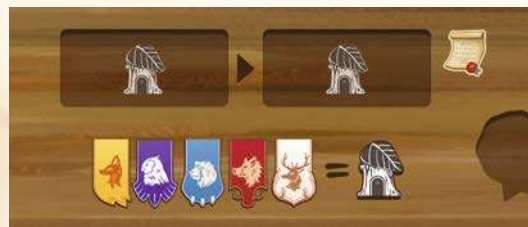
Visitar a la Reina: Tu Castor no se mueve y permanece en la región actual. Reclama la carta de Reina de esta ronda y toma el marcador inicial.

Resuelve el efecto de la carta y colócala en la columna del gremio correspondiente, arriba de tu tablero individual. Ten en cuenta que solo hay 1 carta de Reina disponible en cada ronda, por lo que solo una persona podrá reclamarla en cada ronda.

IMPORTANTE: Cuando colocas tu 6º marcador de Pata, obtienes 3 PV inmediatamente. Si haces lo propio con tu 7º marcador, obtienes 4 PV. Por lo tanto, si colocas todos tus marcadores de Pata en una misma ronda, obtendrás 7 PV en total.



Ejemplo: Sergio decide activar la loseta de Acción de la Reina, ya que la carta de Reina todavía está disponible. Toma el marcador inicial, toma la carta de Reina y resuelve su efecto dos veces (en vez de una), ya que su loseta de Acción está mejorada. Luego, coloca la carta en la columna del gremio correspondiente, arriba de su tablero individual.



CASAS

Una vez tengas 1 carta de cada gremio arriba de tu tablero individual, coloca la Casa más a la izquierda de tu tablero en una región donde todavía no tengas ninguna de tus Casas. Cuando tengas 2 cartas de cada gremio y coloques tu última Casa, obtendrás un Favor de la Reina.





GLOBO

La única manera de colocar tus 7 marcadores de Pata es utilizando el Globo. También es útil para cruzar un puente que ya has cruzado en esta ronda.

Solo puedes utilizar el Globo al elegir la acción de **Trabajar**, antes O BIEN después de haber colocado tus marcadores de Pata para cruzar puentes, pero nunca en mitad de un movimiento. Además, el Globo debe usarse antes de contratar un Personaje o de utilizar una Estructura.

Para utilizar el Globo deberás gastar Monedas: si está en la misma región que tu Castor, cuesta 3 Monedas. En caso contrario, cuesta 10 Monedas.

Mueve tu Castor y el Globo a la región de tu elección, y no coloques ningún marcador de Pata al hacerlo. Puedes moverte a una región aunque tengas marcadores de Pata en todos los puentes que conectan a ella, ¡estás viajando en transporte aéreo!



3) FASE DE ATARDECER

En orden de turno, cada persona resuelve los siguientes pasos:

A) Si tu Castor está en una región con una de tus Casas, elige uno de tus ingresos para recibirlo: un ingreso de Gremio O BIEN un ingreso de Estructura.

IMPORTANTE: Si eliges un ingreso de Gremio y hay 4 o 5 cartas en la columna correspondiente, recibes el ingreso dos veces. Si hay 6-7 cartas lo recibes tres veces, etc.

B) Luego, devuelve las 4 losetas de Acción que hayas utilizado en esta ronda a la izquierda de tu tablero individual, para que las 6 losetas estén disponibles en la siguiente ronda. Cuando lo hagas, mantén el lado de cada loseta con cuidado de no voltearlas.

C) Toma tus marcadores de Pata y colócalos de nuevo en sus espacios correspondientes de tu tablero individual.

D) Ahora, puedes reclamar uno o varios Objetivos de Puente (ver Reclamar un Objetivo de Puente en la pág. 11).

Ejemplo: **Eva** quiere usar el Globo, pero se encuentra en otra región: debe gastar 10 Monedas para traerlo a la región donde está su Castor ①, y luego moverlo junto con su Castor a otra región ②.

Ahora debe Trabajar, así que activa la loseta de Acción que le permite cruzar 2 puentes. Al hacerlo, coloca sus últimos marcadores de Pata en el tablero principal ③, por lo que obtiene $3+4 = 7$ PV. Por último, debe contratar uno de los Personajes.



Ejemplo: El Castor de **Sergio** termina la ronda en una región con una de sus Casas, por lo que puede recibir uno de sus ingresos. Elige el ingreso del Gremio de Lechuzas. Como tiene 4 cartas en la columna, puede realizar 2 acciones de Invertir: decide avanzar su marcador de Inversión dos veces.



RECLAMAR UN OBJETIVO DE PUENTE



Después de realizar una Acción (**Descansar** o **Trabajar**) o al final de tu turno en la Fase de Atardecer, puedes reclamar uno o varios Objetivos de Puente si completas la condición. Coloca uno de tus marcadores de Objetivo de Puente en la loseta correspondiente, en el espacio disponible más a la izquierda (con mayor PV) y obtén inmediatamente los PV indicados. Si colocas un marcador de Objetivo de Puente en ambos objetivos de una misma fila, obtendrás adicionalmente un Favor de la Reina (**ver Obtener un Favor de la Reina más abajo**).

IMPORTANTE: En una partida a 2 personas, la segunda persona en reclamar un Objetivo de Puente coloca su marcador en la 3ª posición.

Ejemplo: El marcador de Madera de **Eva** alcanza el espacio 3 del medidor en este turno ①, y su marcador de Savia está en el espacio 5 ②.

Esto le permite reclamar el Objetivo de Puente en segundo lugar, ya que **Sergio** lo ha reclamado anteriormente. Como es una partida a 2 personas, **Eva** coloca su marcador en la 3ª posición para obtener 1 PV ③.

Dado que tiene 2 marcadores de Objetivo de Puente en la misma fila, también obtiene un Favor de la Reina ④.



OBTENER UN FAVOR DE LA REINA

Hay diferentes maneras de obtener un Favor de la Reina:

- Comienzas la partida con uno.
- Reclamar 2 Objetivos de Puente de la misma fila.
- Acumular 10 recursos de un tipo (Madera, Piedra, Savia o Comida).
- Colocar todas tus Casas en el tablero principal (cuando tienes 2 cartas de cada Gremio).
- Un Comerciante te permite obtener uno.

Cuando obtengas un Favor de la Reina, elige entre una de las 3 losetas boca arriba o toma una al azar de cualquier pila, sin mirar. Si eliges una loseta boca arriba, revela una nueva loseta de la pila correspondiente para ocupar su lugar.

Los Favores de la Reina te otorgan PV al final de la partida. Si una pila se agota, toma losetas de las otras pilas para formar una nueva.

Ejemplo: El marcador de Piedra de **Sergio** acaba de alcanzar el espacio 10 del medidor de Piedra, por lo que obtiene un Favor de la Reina. Elige la loseta central y la coloca junto a su tablero individual.

Le otorgará PV al final de la partida. Luego, revela una nueva loseta para ocupar el espacio vacío.



Fin de la partida

Cuando se termine la 4ª ronda la partida finaliza. Ahora, todo el mundo gasta sus Monedas restantes del siguiente modo: por cada 5 Monedas gastadas, avanza 1 espacio en el medidor de Inversión. Luego, cada persona calcula su puntuación final añadiendo los siguientes PV a los que haya obtenido durante la partida.

- **Medidor de Inversión:** Obtén los PV correspondientes al espacio donde se encuentra tu marcador de Inversión.
- **Cartas de Gremio:** Por cada gremio (excepto el Gremio de Ciervos) obtén PV de esta manera: multiplica el número de cartas de gremio que tengas en la columna correspondiente por el número de Estrellas por los que haya pasado el marcador de recurso correspondiente. Las Estrellas se encuentran en las fichas de Flor y Escultura que has colocado en tu tablero individual durante la partida. Cada tipo de recurso corresponde a un gremio: la Madera al **Gremio de Zorros**, la Piedra al **Gremio de Lechuzas**, la Savia al **Gremio de Osos** y la Comida al **Gremio de Jabalíes**.
- **Estructuras:** Ten en cuenta tu marcador de recurso menos avanzado y los PV indicados en la parte inferior de tu tablero individual. Multiplica los PV correspondientes por el número de Estructuras que tengas, incluyendo tu carta de Hogar.
- **Favores de la Reina:** Cada Favor de la Reina te otorga PV si cumples con sus condiciones. Para más detalles, consulta el Apéndice.

Quien haya obtenido más PV habrá ganado la partida. En caso de empate, la persona empatada con más Monedas restantes gana. Si persiste el empate, se comparte la victoria.

Ejemplo: Eva calcula su puntuación final. Su marcador de puntuación se encuentra en el espacio 46 del medidor de puntuación, y ahora añade los siguientes PV:

- 1 **Medidor de Inversión:** Gasta 10 Monedas (de sus 12 restantes) para avanzar su marcador de Inversión 2 espacios, por lo que alcanza el espacio que le otorga 7 PV.
- 2 **Cartas de Gremio:** Su marcador de Madera ha pasado por una ficha de Escultura con 2 Estrellas: obtiene 2 PV por cada carta de Zorro, lo que le otorga 6 PV. Su marcador de Piedra ha pasado por dos fichas de Decoración con 1 Estrella cada una: obtiene 2 PV por cada carta de Lechuza, lo que le otorga 8 PV. Su marcador de Savia no ha pasado por ninguna ficha de Decoración: no obtiene PV por sus cartas de Oso. Su marcador de Comida ha pasado por una ficha de Escultura con 1 Estrella: obtiene 1 PV por cada carta de Jabalí, lo que le otorga 3 PV.
- 3 **Estructuras:** Su marcador de recurso menos avanzado está en el espacio 3, lo que le otorga 3 PV por cada Estructura. Como tiene 3, obtiene 9 PV.
- 4 **Favores de la Reina:** Tiene dos: uno de ellos le otorga 1 PV por cada ficha de Pájaro (7 PV) y el otro le otorga 2 PV por cada carta de Jabalí (6 PV). Obtiene un total de 13 PV por sus Favores de la Reina.

¡Eva obtiene una puntuación total de 92 PV!



Modo solitario



En el modo solitario jugarás contra Paco y Paca, dos nutrias mellizas que buscan el favor de la Reina al igual que tú.

PREPARACIÓN GENERAL

- Pasos 1-8: Se mantienen igual que en una partida a 2 personas.
- Paso 9: Paco y Paca siempre empiezan primero. Al fin y al cabo, viven en el bosque.

PREPARACIÓN INDIVIDUAL

Tu preparación se mantiene igual. Sigue estos pasos para la preparación de Paco y Paca:

- Elige un color sin usar y toma: **1 tablero individual, 3 Casas, 1 carta de Hogar, 6 marcadores de Objetivo de Puente, 4 marcadores de recurso** (Madera, Piedra, Savia y Comida) **y un marcador de puntuación**. Devuelve a la caja todos los componentes restantes de ese color.
- Coloca 2 Casas en los espacios correspondientes del tablero individual.
- Coloca los 4 marcadores de recurso en los espacios situados más a la izquierda de los correspondientes medidores de recurso.
- Coloca los 6 marcadores de Objetivo de Puente en los espacios correspondientes del tablero individual.
- Coloca el marcador de puntuación en el espacio 0 del medidor de puntuación.
- Coloca la carta de Hogar por debajo del tablero individual, en la parte inferior y a la izquierda.
- Deja 1 de las Casas a un lado, por ahora.

Toma aleatoriamente 2 cartas iniciales y 2 Favores de la Reina para formar 2 parejas. Tú eliges primero. Paco y Paca toman la otra pareja y colocan su Casa en la región correspondiente.

Conceptos generales de Paco y Paca

Paco y Paca no tienen un Castor en el tablero principal. Toman cartas de una o dos regiones sin gastar Monedas para adquirirlas. No tienen en cuenta lo que aparece en la carta, solo el Personaje o la Estructura, y las colocan arriba o abajo del tablero del mismo modo que tú. Por cada carta de Personaje que coloquen arriba de su tablero individual, avanzan en el medidor de recurso correspondiente a ese gremio:



Gremio de Zorros: Avanza el marcador de Madera 1 espacio.



Gremio de Osos: Avanza el marcador de Savia 1 espacio.



Gremio de Lechuzas: Avanza el marcador de Piedra 1 espacio.



Gremio de Jabalíes: Avanza el marcador de Comida 1 espacio.



Gremio de Ciervos: Avanza el marcador que se encuentre menos avanzado. En caso de empate, sigue este orden: Madera, Piedra, Savia y Comida (de arriba abajo).

Cuando coloquen una Estructura por debajo de su tablero, no sucede nada.

Si al avanzar un marcador de recurso pasa por un espacio vacío de Flor o de Estatua, toma la ficha correspondiente y colócala en el espacio vacío de su tablero individual.

Cuando un marcador de recurso alcance el espacio 10 de su medidor, Paco y Paca obtienen un Favor de la Reina. Los otros iconos del medidor se ignoran.

NIVELES DE DIFICULTAD

Puedes elegir un nivel menor o mayor de dificultad usando diferentes conjuntos de losetas. Puedes escoger entre:

- **Fácil:** 11 losetas de Solitario + 3 losetas de Descanso.
- **Medio:** 11 losetas de Solitario + 2 losetas de Descanso.
- **Avanzado:** 11 losetas de Solitario + 1 loseta de Descanso.
- **Experto:** 11 losetas de Solitario.



Losetas de Descanso



Losetas de Solitario



Cómo jugar

Realizaréis turnos como si jugarais 2 personas. Durante la primera ronda, Paco y Paca irán en primer lugar. Luego, el marcador inicial cambiará en función de quién visite primero a la Reina (como en una partida normal).

1) FASE DE AMANECER

Toma las losetas de Solitario y las de Descanso (si las hubiera) y mézclalas para formar una pila, boca abajo. No hay que hacer nada más para Paco y Paca, ya que no reciben ingresos.

2) FASE DE MEDIODÍA

En el turno de Paco y Paca, revela sus dos primeras losetas de la pila. Resuelve ambas losetas, de una en una y en orden (revela la primera y resuélvela, y luego haz lo mismo con la segunda).



Si la loseta muestra un Pájaro: Toman la carta indicada de la región de ese Pájaro y, si tiene una ficha de Pájaro encima, la toman también. Coloca la carta en la columna correspondiente y avanza el marcador de recurso correspondiente en su tablero. La ficha de Pájaro simplemente la coleccionan.

Recuerda: Paco y Paca no tienen en cuenta el efecto de la carta, y tampoco la bonificación de la ficha de Pájaro.



Si la loseta muestra la corona de la Reina: Toman la carta de Reina, si sigue disponible. Coloca la carta en la columna correspondiente y avanza el marcador de recurso correspondiente en su tablero. Si toman la carta, también obtienen el marcador inicial. Si la carta ya no está disponible, se van de manos vacías a casa. Luego, mueve el Globo a la siguiente región (en sentido horario).



Si la loseta es de Descanso, no sucede nada: Paco y Paca se están tomando un merecido descanso.

3) FASE DE ATARDECER

Paco y Paca no hacen nada.

RECLAMAR UN OBJETIVO DE PUENTE

Paco y Paca reclaman un Objetivo de Puente de la misma manera en la que tú lo haces.

IMPORTANTE:

- Cuando tú reclames un Objetivo de Puente, comprueba primero si Paco y Paca no lo han completado ya. Si lo hacen, coloca su marcador de Objetivo de Puente en la 1ª posición y tu marcador en la 3ª posición (como en una partida a 2 personas).
- Antes de pasar a la puntuación final, comprueba si Paco y Paca han completado algún Objetivo de Puente que se te haya podido pasar por alto.
- Paco y Paca no pueden reclamar estos Objetivos de Puente



CASAS

Cuando Paco y Paca obtienen una carta de Personaje de cada tipo, colocan una de sus Casas en el tablero principal, al igual que tú. Colócala en cualquier región, ya que no tiene relevancia en la partida.

FAVORES DE LA REINA

Paco y Paca consiguen Favores de la Reina de la misma manera que tú: construyendo su tercera casa, reclamando dos Objetivos de Puente de la misma fila y alcanzando el espacio 10 en un medidor de recurso. Siempre toman la loseta de Favor de la Reina que se encuentra más arriba (la más cercana a la Reina) de entre las 3 reveladas. Luego, mueve las otras dos losetas hacia arriba y revela una nueva.



Fin de la partida

Paco y Paca puntúan de la siguiente manera:

- **PV obtenidos durante la partida** (al reclamar Objetivos de Puente).
- **Medidor de Inversión:** Como no colocan un marcador de Inversión, no obtienen PV por ello.
- **Cartas de Gremio:** Por cada gremio, Paco y Paca puntúan de la misma manera que tú.
- **Favores de la Reina:** Cada loseta de Favor de la Reina otorga 2 PV por cada loseta de Descanso utilizada en la partida.



EJEMPLO DE PUNTUACIÓN CON 2 LOSETAS DE DESCANSO

Durante la partida, Paco y Paca han obtenido 15 PV al reclamar Objetivos de Puente.



Las cartas en su tablero individual les otorgan:

Gremio de Zorros:
4 cartas x 2 Estrellas = 8 PV

Gremio de Lechuzas:
6 cartas x 3 Estrellas = 18 PV

Gremio de Osos:
7 cartas x 3 Estrellas = 21 PV

Gremio de Jabalíes:
5 cartas x 2 Estrellas = 10 PV

Gremio de Ciervos: 0 PV

Estructuras:
4 cartas x 3 PV = 12 PV

Han obtenido 3 Favores de la Reina (1 al comienzo de la partida, 1 por colocar sus 3 Casas y 1 por reclamar los dos Objetivos de Puente de la misma fila). Como se han usado 2 losetas de Descanso en esta partida, cada Favor de la Reina otorga 2PV x 2 losetas de Descanso = 4 PV. Por lo tanto, obtienen 12 PV por Favores de la Reina.

Paco y Paca han obtenido 96 PV. ¡Son rivales muy duros!



Apéndice

FAVORES DE LA REINA

	2 PV por cada Favor de la Reina (incluyendo este).
	1 PV por cada icono de Flor y Escultura.
	3 PV por cada par de iconos de Flor + Escultura.
	2 PV por cada icono de Flor.
	2 PV por cada icono de Escultura.
	1 PV por cada Madera / Piedra / Savia / Comida.
	
	
	
	2 PV por cada carta de Zorro / Lechuza / Oso / Jabalí / Ciervo.
	
	
	
	

	2 PV por cada conjunto de 4 recursos diferentes.
	2 PV por cada ficha de Pájaro rojo/amarillo.
	3 PV por cada ficha de Pájaro azul/verde.
	1 PV por cada ficha de Pájaro.
	3 PV por cada Casa en el tablero principal.
	2 PV por cada carta de Estructura.
	3 PV por cada Gremio (no Estructuras) que tenga al menos 3 cartas.
	PV igual al espacio de tu marcador de Inversión.
	2 PV por cada loseta de Acción mejorada.
	2 PV por cada Objetivo de Puente reclamado.

EFFECTOS DE LAS CARTAS CON MARCADORES DE PATA

Algunos efectos en las cartas dependen de cuántos marcadores de Pata hayas colocado en el tablero principal.



Obtén 1 de Madera por cada 2 marcadores de Pata que hayas colocado hasta el momento.



Gana 1 Moneda por cada marcador de Pata que hayas colocado hasta el momento.



Gana 9 Monedas menos el número de marcadores de Pata que hayas colocado hasta el momento.

FLORISTAS Y ESCULTORES



Obtén 2 fichas de Flor con un icono (de 1 o 2 Estrellas) o 1 ficha de Flor con dos iconos (3 Estrellas), y colócala en cualquier espacio disponible del tamaño e imagen correspondiente de tu tablero individual.



Obtén 1 ficha de Escultura con un icono por cada 3 marcadores de Pata que hayas colocado hasta el momento. Si has colocado 6 o 7 marcadores de Pata, puedes obtener 2 fichas de Escultura con un icono (de 1 o 2 Estrellas) o 1 ficha de Escultura con dos iconos (3 Estrellas). Colócala del mismo modo que se indica anteriormente.

EDIFICIOS

Todos los Edificios tienen un efecto inmediato y también de ingreso.



Gana 1 Moneda por cada Estructura (incluyendo esta).



Gana 1 Moneda por cada icono de Flor / Escultura.



Gana 1 Moneda por cada carta de Zorro / Lechuza / Oso / Jabalí / Ciervo.



Gana 1 Moneda por cada 2 fichas de Pájaro.



Realiza una acción de Invertir.

TRANSPORTES

Todos los Transportes tienen un efecto inmediato y también de ingreso.



Obtén 1 de Madera / Piedra / Savia / Comida.



Obtén 1 PV por cada carta de Zorro / Lechuza / Oso / Jabalí / Ciervo.



Obtén 1 PV por cada Estructura (incluyendo esta).

EFFECTOS DE LOS COMERCIANTES



Realiza 3 acciones de Invertir.



Obtén 2 o 3 recursos diferentes.



Activa el efecto de hasta 2 de tus Estructuras.



Obtén 1 ficha de Flor o Escultura con un icono (1 o 2 Estrellas).



Si has colocado 5 marcadores de Pata, obtén 1 ficha de Flor o Escultura con un icono (1 o 2 Estrellas).



Obtén 1 Favor de la Reina.



Mejora 1 de tus losetas de Acción.



Toma 1 ficha de Pájaro de cualquier carta en el tablero y resuelve su bonificación como si estuviera encima de esta carta de Comerciante.



Obtén 1 recurso de tu elección por cada Casa que hayas colocado en el tablero principal.

OBJETIVOS DE PUENTE



Lado fácil

Ten al menos 3 de Madera y 5 de Savia.



Ten al menos 7 de Madera y 5 de Savia.



Lado fácil

Ten al menos 5 de Piedra y 3 de Comida.



Ten al menos 5 de Piedra y 7 de Comida.



Lado fácil

Ten al menos 2 iconos de Flor y 4 de Escultura en tu tablero individual.



Ten al menos 5 iconos de Flor y 3 de Escultura en tu tablero individual.



Lado fácil

Mueve tu marcador de Inversión hacia la izquierda al menos 3 espacios (sin ganar Monedas).



Mueve tu marcador de Inversión hacia la izquierda al menos 4 espacios (sin ganar Monedas).



Lado fácil

Coloca tus 3 Casas en el tablero principal.



Ten al menos 5 Estructuras (esto incluye tu carta de Hogar).



Lado fácil

Ten al menos 7 fichas de Pájaro.



Ten al menos 8 fichas de Pájaro.

LOSETAS DE ACCIÓN



Descansar: Gana 5 Monedas. **Trabajar:** Gana 2 Monedas. Tu Castor debe cruzar 1 puente.



Lado mejorado

Descansar: Gana 8 Monedas. **Trabajar:** Gana 4 Monedas. Tu Castor debe cruzar 1 puente.



Descansar: Gana 3 Monedas. **Trabajar:** Obtén 1 PV. Tu Castor debe cruzar 1 puente.



Lado mejorado

Descansar: Gana 5 Monedas. **Trabajar:** Obtén 3 PV. Tu Castor debe cruzar 1 puente.



Descansar: Gana 3 Monedas. **Trabajar:** Tu Castor debe cruzar 1 puente. Luego, puedes gastar 4 Monedas para obtener 1 recurso de tu elección (solo una vez) en cualquier momento durante tu turno.



Lado mejorado

Descansar: Gana 5 Monedas. **Trabajar:** Tu Castor debe cruzar 1 puente. Luego, puedes gastar 2 Monedas para obtener 1 recurso de tu elección (solo una vez) en cualquier momento durante tu turno.



Descansar: Gana 3 Monedas. **Trabajar:** Tu Castor debe cruzar exactamente 2 puentes.



Lado mejorado

Descansar: Gana 5 Monedas. **Trabajar:** Realiza una acción de Invertir. Luego, tu Castor debe cruzar exactamente 2 puentes.



Descansar: Gana 3 Monedas. **Trabajar:** Tu Castor debe cruzar exactamente 3 puentes.



Lado mejorado

Descansar: Gana 5 Monedas. **Trabajar:** Tu Castor debe cruzar exactamente 3 puentes. Si observas un Pájaro en este turno, resuelve su bonificación dos veces.



Descansar: Gana 8 Monedas. **Trabajar:** Tu Castor debe quedarse en esta región. Luego, reclama la carta de Reina para esta ronda y aplica su efecto. Por último, toma el marcador inicial.



Lado mejorado

Descansar: Gana 15 Monedas. **Trabajar:** Tu Castor debe quedarse en esta región. Luego, reclama la carta de Reina para esta ronda y resuelve su efecto dos veces. Por último, toma el marcador inicial.

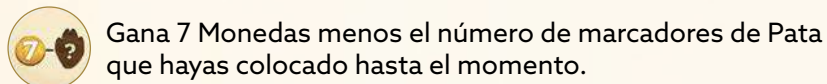
PÁJAROS



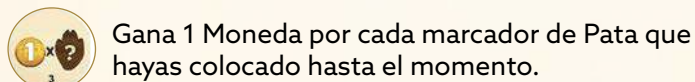
Obtén 1 de Madera / Piedra / Savia / Comida.



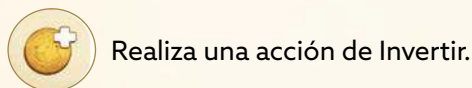
Gana 2 / 3 Monedas.



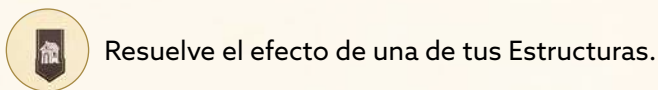
Gana 7 Monedas menos el número de marcadores de Pata que hayas colocado hasta el momento.



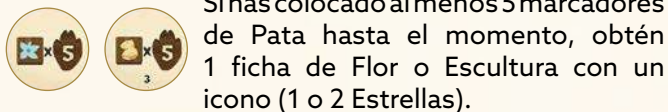
Gana 1 Moneda por cada marcador de Pata que hayas colocado hasta el momento.



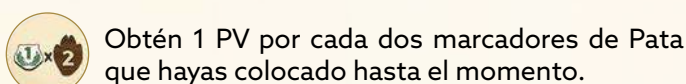
Realiza una acción de Invertir.



Resuelve el efecto de una de tus Estructuras.



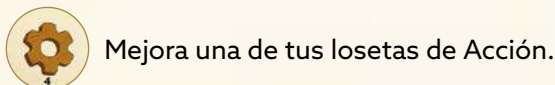
Si has colocado al menos 5 marcadores de Pata hasta el momento, obtén 1 ficha de Flor o Escultura con un icono (1 o 2 Estrellas).



Obtén 1 PV por cada dos marcadores de Pata que hayas colocado hasta el momento.

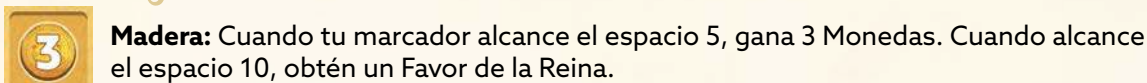


Obtén 2 PV.

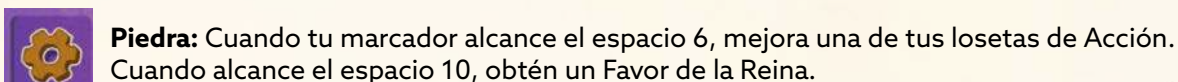


Mejora una de tus losetas de Acción.

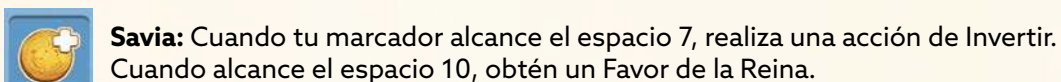
BONIFICACIONES DE LOS MEDIDORES DE RECURSO



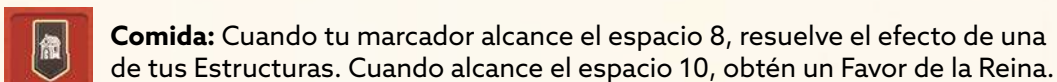
Madera: Cuando tu marcador alcance el espacio 5, gana 3 Monedas. Cuando alcance el espacio 10, obtén un Favor de la Reina.



Piedra: Cuando tu marcador alcance el espacio 6, mejora una de tus losetas de Acción. Cuando alcance el espacio 10, obtén un Favor de la Reina.



Savia: Cuando tu marcador alcance el espacio 7, realiza una acción de Invertir. Cuando alcance el espacio 10, obtén un Favor de la Reina.



Comida: Cuando tu marcador alcance el espacio 8, resuelve el efecto de una de tus Estructuras. Cuando alcance el espacio 10, obtén un Favor de la Reina.



CRÉDITOS EDICIÓN ORIGINAL

Marco Canetta y Stefania Niccolini, **diseño**
David Sitbon, **ilustraciones**
Matthieu Verdier, **reglamento**
Ulric Maes y Tia Pernici, **diseño gráfico**
Marco Canetta, Stefania Niccolini y Matthieu Verdier, **desarrollo**
Marine Nouvel, **jefa de proyecto**
Jeanne Danmanville, **jefa de producción**
Pauline Lebel, **comunicaciones**
Emmanuel Beltrando, **producción**

CRÉDITOS EDICIÓN EN ESPAÑOL

Paola Prieto, **maquetación**
Sergio Pérez, **traducción y revisión**
Gema Sanz y Llubí, **revisión**
Alexis Cavallé, **director editorial**
© 2025 Tranjis Games, S.L. (ES-B87478038)
Calle Clavo 14, 28522, Rivas Vaciamadrid,
Madrid, España.
info@tranjigames.com
tranjigames.com @tranjigames

Resumen de ronda

1) FASE DE AMANECECER

A - INGRESOS



Ingresos de los Gremios:

Por cada dos cartas en una columna, recibe el ingreso correspondiente.



Ingresos de las Estructuras: resuelve el efecto de todas tus Estructuras, incluyendo la carta de Hogar.

B - LLEGAN LOS PÁJAROS

Devuelve a la caja las fichas de Pájaro de la ronda previa que queden encima de las cartas, y luego coloca una ficha de Pájaro, boca arriba, en cada carta de su región correspondiente.

C - LA REINA DESPIERTA

Devuelve a la caja la carta de Reina de la ronda anterior (si la hubiera) y revela la siguiente carta.

2) FASE DE MEDIODÍA

Elige una de las losetas de Acción que tengas a la izquierda de tu tablero individual y escoge entre **Descansar** o **Trabajar**.

DESCANSAR: Mueve la loseta de Acción a la derecha de tu tablero individual y gana las Monedas indicadas en la esquina superior derecha de la loseta.

TRABAJAR:

- Mueve la loseta de Acción a la derecha de tu tablero individual y actívala: todas las losetas (excepto una) hacen que tu Castor se mueva ininterrumpidamente para cruzar un número exacto de puentes que todavía no hayas cruzado en esa ronda. Cada vez que cruces un puente, debes colocar uno de tus marcadores de Pata encima de él. Además, puedes gastar monedas para usar el Globo y optimizar tu movimiento.
- Elige una carta de la región donde se encuentra tu Castor. Si hay una ficha de Pájaro encima, resuelve su bonificación y coloca la ficha junto a tu tablero individual.
- Luego, adquiere la carta gastando las Monedas indicadas (si fuera necesario). Resuelve su efecto y colócala arriba (Personaje) o abajo (Estructura) de tu tablero individual.

La Fase de Mediodía termina cuando todo el mundo haya usado 4 losetas de Acción.

3) FASE DE ATARDECER

Si tu Castor finaliza la ronda en una región con una de tus Casas, elige uno de tus ingresos para recibirlo. Luego, devuelve tus 4 losetas de Acción y tus marcadores de Pata a su lugar correspondiente.

PUNTUACIÓN FINAL (fin de la 4ª ronda)

Por cada 5 Monedas gastadas, avanza 1 espacio en el medidor de Inversión. Luego, cada persona calcula su puntuación final añadiendo los siguientes PV a los que haya obtenido durante la partida:



Medidor de Inversión: Obtén los PV correspondientes al espacio donde se encuentra tu marcador de Inversión.



Cartas de Gremio: Por cada gremio (excepto el Gremio de Ciervos) obtén PV de esta manera: multiplica el número de cartas de gremio que tengas en la columna correspondiente por el número de Estrellas por los que haya pasado el marcador de recurso correspondiente.



Estructuras: Ten en cuenta tu marcador de recurso menos avanzado y los PV indicados en la parte inferior de tu tablero individual para determinar el valor de tus Estructuras.



Favores de la Reina: Cada Favor de la Reina te otorga PV si cumples con sus condiciones.

Quien haya obtenido más PV habrá ganado la partida. En caso de empate, gana quien tenga más Monedas restantes. Si persiste el empate, se comparte la victoria.



REGLAS FÁCILES DE OLVIDAR

- Solo una persona puede reclamar la carta de Reina en cada ronda.
- Los efectos de tus Estructuras se resuelven inmediatamente al adquirirlas y en los ingresos de cada Fase de Amanecer.
- Puedes reclamar cualquier cantidad de Objetivos de Puente al mismo tiempo.
- Cuando consigas una carta de gremio de cada tipo, coloca inmediatamente una de tus Casas en una región de tu elección.
- Durante el ingreso de la primera Fase de Amanecer, solo resuelves el efecto de tu carta de Hogar.
- Acción de Invertir: Avanza tu marcador de Inversión 1 espacio O BIEN gana las Monedas indicadas en el espacio de tu marcador y luego mueve tu marcador al espacio más a la izquierda del medidor.

