

Nils Nilsson

KING OF THE DICE



8+



2-5



30'

HABA

**A tricky dice game
for 2 - 5 players
for 8 years and up**



KING OF THE DICE

An entertaining game of tricks

Game Designer: Nils Nilsson
Illustrator: Gus Batts
Game Developer: Markus Singer & Artur Koch
Length of the game: approx. 30 minutes

A tricky dice game for 2 - 5 players for 8 years and up.

FINALLY YOUR OWN KINGDOM!

Satisfied you sit in your castle and look into the distance: Green meadows, rolling fields, high mountains and clear rivers stretch as far as your eyes can see... only one thing is missing from your kingdom: citizens! So you travel far and wide, rallying new followers - from the wealthy cities with the eccentric gnomes in their tinkering workshops, to the dwarves in their deep mines, the orcs, the fairies, and the mighty Guild of Wizards.

But no one is easily convinced because other queens and kings are also vying for their allegiance. Skill and luck with the dice make the difference! But watch out for villains and dragons. Otherwise, your thriving kingdom could become a barren wasteland.

The player with the most points at the end wins the game!

WHAT'S IN THE BOX:

6 dice, 77 game cards (15 village cards, 12 penalty cards and 50 citizen cards)

Only used in the advanced variant:

The Magic Guild (2 penalty cards and 10 character cards)

You can recognize them by the following symbol:



BEFORE YOU START:

Sort out the twelve cards of the magic guild and place them in the box. You will need them for the advanced variant which will be explained at the end.

Sort the game cards into village, penalty and citizen cards. The different game cards have different backs.

This makes them easier to sort.



Village cards



Penalty cards



Citizen cards



- Sort the village cards into 5 piles according to the color on the front. In each of these piles, the card with the number "4" should be on the bottom, the "3" in the middle, and the "2" on top. Now the village cards must be sorted according to the sequence shown ①:



- Shuffle all the citizen cards and place them as a face-down draw pile to the bottom left of the row of village cards ②. Take the first five citizen cards from the draw pile and place them face-up from left to right underneath the village cards ③.
 - Shuffle the penalty cards and place them a little further away as a face-up pile to the right of the citizen cards ④. To the right of the penalty cards there is space for the discard pile ⑤.
- Get the dice ready ⑥.





LET'S GET STARTED:

Play in a clockwise direction, taking it in turns. The oldest Majesty at the table opens the game. A turn consists of three steps:

1. Roll the die

2 a. Convince new citizens (+ possibly establish a new village) or

b. Take a penalty card

3. Fill up the row of cards

1. Roll the die

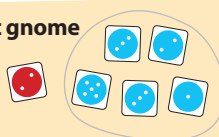
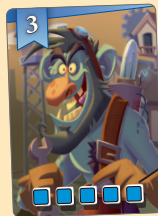
Take the six dice and try to roll them to claim one of the face-up citizen cards – ideally one with the highest possible number of victory points. The victory points that a card is worth is listed in the top left corner of the card. The following rules apply when rolling the dice:

- You may roll a maximum of three times.
- Before each additional attempt, you may decide which dice to keep and which ones to roll again. You may also roll dice that you earlier set aside.
- The dice are evaluated **after the third roll** at the latest. You may stop and evaluate the dice before this.

2a. Convince new citizens

If you can fulfil the conditions of one of the face-up citizen cards with your dice result then you may take this card. If you can fulfil the conditions of multiple cards then you must decide on one of them. The cards that you collect during the game are collected face-up in front of you, in your **kingdom pile**.

For example: **Eccentric gnome**



The number of dice pictured on the card, need to be the color shown.

The requirements of all citizen cards can be found in the card overview at the end of the instructions.



Establish a new village

For your kingdom to be successful you not only need to attract lots of citizens, but also establish new villages. If there is a character card whose condition you can fulfill beneath a village card of the same color, you take both the character card and the top village card. Both are placed face-up on your kingdom pile. **The character card must be on top.**



2b. Take a penalty card (villain)

Can't fulfill the condition of any available citizen card with your dice roll? Then you need to take the top **penalty card** and place it on your kingdom pile. The villain's listed minus points will be subtracted from your total score at the end of the game.

You must also place the face-up citizen card on the far right of the row face down on the discard pile.





3. Fill up the row of cards

There is now a free space in the row of face-up citizen cards. Move all cards to the left of the empty space one spot to the right, so that the empty space is now under the first village card pile. Place a new citizen card from the draw pile face-up in this space.



Important: If you've taken a Hypnotist (see description **"The Hypnotist"**) along with an additional citizen card, you must replenish the card row with two new citizen cards accordingly.

You then pass the dice to the next player and your turn is over.

WHEN DOES THE GAME END?

The game ends as soon as someone takes the last card from **one** of the following card piles:

- Draw pile with citizen cards
- Stack of penalty cards, or
- **One of the** stacks of village cards

Now count the victory points of your kingdom stack. For villains and dragons, you must deduct the corresponding minus points.

The person with the most victory points wins the game. In the event of a tie, the person with the fewest negative points wins. In the event of a tie again? Then both winners share the victory.

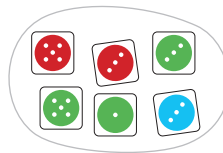


CARD OVERVIEW



Rich Snob

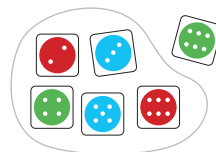
All six dice must show either even (①) or odd numbers (③).



Arrogant Elf

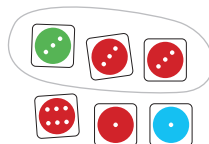
You must be able to create a run of numbers, on as many dice as pictured, i.e. the numbers rolled must be consecutive.

Effect: When it is your turn again and this card is on top of your kingdom pile then in this turn you may roll the dice four times instead of only three times. After the fourth roll, at the latest, the number of points will be added together.



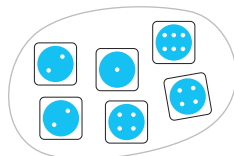
Grumpy Dwarf

The number of dice pictured on the card needs to show the pictured number.



Eccentric gnome

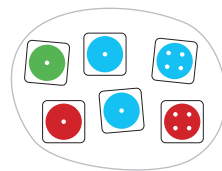
The number of dice on the card needs to show the pictured color.





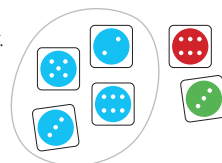
Cuddly Orc

Your dice result needs to be able to create number pairs or groups. Each symbol stands for a number of your choice. It should be noted that the different symbols may not be the same number. You can decide which number is represented by each symbol. The number of dice on the card shows how many dice are needed.



Strange Mushroom Goblin

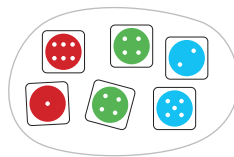
The number of dice on the card needs to show the pictured color. The choice of color is yours. You do not need to decide on the color beforehand.



Talented Sorcerer's Apprentice

The number of dice on the card needs to show the pictured colors.

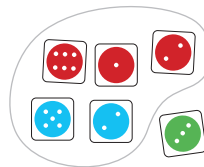
Effect: If you get this card you may take another turn once your turn is completed.

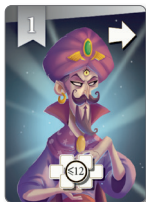


Busy Fairy

The number of dice on the card needs to show the pictured colors.

Special Points: The more fairy cards you collect, the more victory points you receive for each fairy card at the end of the game. For one fairy card you receive one victory point, for two fairy cards you receive two victory points **per** fairy card, and so on.



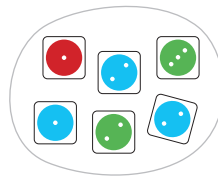


The Hypnotist

The sum of all the six dice must not add up to more than 12.

Effect: If you receive this card, you may also take the citizen card to the right of the Hypnotist as a bonus (and the matching village card, if applicable). Place the bonus card at the top of your kingdom deck. If the Hypnotist is to the very right of the row you do not receive an additional card.

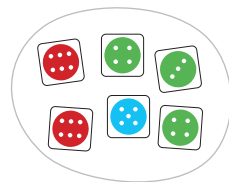
Note: If the bonus card has an effect, it is triggered as well, if possible.



Dragon

The sum of all six dice must be equal to or greater than the specified value.

Effect: If you receive this card you must immediately give it to one of the other players. They must place it face-up on their kingdom pile. That player will have the corresponding penalty points subtracted at the end of the game.



ADVANCE VARIANT

Mastered the basic game and craving more?
Then, during setup, shuffle the
Magic Guild cards into the
corresponding stacks.



The Magic Guild

This troupe of magical beings rarely leaves their shadowy castle. But apparently, staring into the crystal ball all day has grown a bit too dull. So now they're cautiously mixing with the new citizens - curious and full of strange, magical talents in their bags.

But make sure they follow their own rules, because they are restless and never stay in one place for long.



MAGIC GUILD MAP OVERVIEW



Dubious Villain

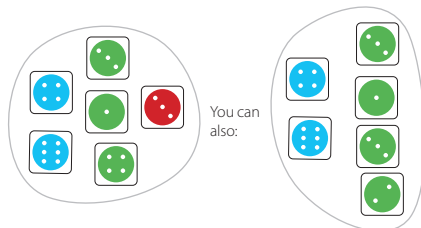
Effect: When it's your turn again and this card is on top of your kingdom stack, you may only roll the dice twice instead of three times during this turn. So in this case, scoring takes place after the second roll at the latest.



Sneaky Siren

Dice totals by color must decrease across the row from left to right.

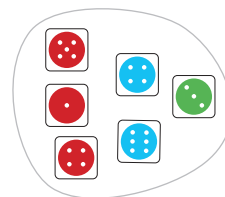
Effect: If you receive this card, you must immediately give the top villain from the penalty card stack to another player. They must place it face-up on their kingdom pile.



Mighty Fairy Queen

The number of dice on the card needs to show the pictured colors.

Effect: If you get this card, you may also take the village card above it. This card also counts as a fairy card (see description of **Busy Fairy**).



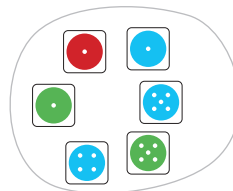


Wise Fortune Teller

The sum of all six dice must match one of the two specified values.

Effect: If you get this card, you also draw one card from the draw pile as a bonus and place it at the top of your kingdom pile.

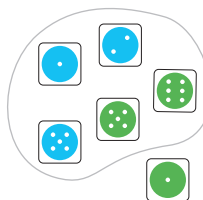
Note: If the bonus card has an effect, it will also be triggered, if possible.



Miraculous Alchemist

The number of dice pictured on the card needs to show the pictured numbers.

Effect: At the end of the game, you may convert one villain or dragon in your kingdom stack into a positive card of equal value (e.g. a '-2' villain would then count as two plus points instead of minus two).

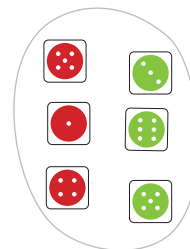


Cunning Con Artist

The number of dice in each color must be equal -ignore the individual die values.

Effect: If you get this card from the display, you must swap it with another person's top card from the kingdom deck.

Note: If the exchanged card has an effect, you must trigger it if possible.





WÜRFELKÖNIG

Ein kniffliger Zockerspaß

Autor: Nils Nilsson
Illustration: Gus Batts
Redaktion: Markus Singer & Artur Koch
Spieldauer: ca. 30 Minuten

Ein kniffliges Würfelspiel für 2-5 Personen ab 8 Jahren.

ENDLICH EIN EIGENES KÖNIGREICH!

Zufrieden sitzt du auf deiner Burg und blickst in die Ferne: So weit das Auge reicht grüne Wiesen, weite Felder, hohe Berge und klare Flüsse ... Nur eines fehlt noch in deinem Reich: die Bevölkerung! Also wirbst du landauf und landab um neue Gefolgschaft – in den reichen Städten, bei den irren Gnomen in ihren Tüftelwerkstätten, bei den Zwergen in ihren tiefen Minen, bei den Orks, den Feen und der mächtigen Zaubergilde. Aber so leicht will sich niemand überzeugen lassen, denn es werben auch andere Königinnen und Könige um sie. Geschick und Würfelglück machen den Unterschied! Und hüte dich vor Schurken und Drachen. Sonst könnte dein florierendes Königreich zur tristen Ödnis werden.

Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt!

DAS IST DRIN:

6 Würfel, 77 Spielkarten (15 Ortskarten, 12 Strafkarten und 50 Charakterkarten)

Davon nur für die Variante für Fortgeschrittene:

Die Zaubergilde (2 Strafkarten und 10 Charakterkarten)

Ihr erkennt sie an folgendem Symbol:



BEVOR ES LOSGEHT:

Sortiert die zwölf Karten der Zaubergilde aus und legt sie in die Schachte zurück. Ihr benötigt sie nur für die fortgeschrittene Variante – diese wird am Schluss erklärt.

Sortiert die Spielkarten in Orts-, Straf- und Charakterkarten. Die Spielkarten haben unterschiedliche Rückseiten.

So lassen sie sich leichter sortieren.



Ortskarten



Strafkarten



Charakterkarten

- Sortiert die Ortskarten den Farben ihrer Vorderseiten entsprechend in fünf Stapel. In jedem dieser Stapel soll die Karte mit dem Zahlenwert "4" ganz unten liegen, die Karte mit der "3" darüber und oben die Karte mit der "2". Jetzt müsst ihr die Ortskarten nur noch in die abgebildete Reihenfolge bringen ①:



- Mischt alle Charakterkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel links etwas unterhalb der Ortskarten bereit ②. Zieht die ersten fünf Charakterkarten vom Nachziehstapel und legt sie offen von links nach rechts unter die Ortskarten ③.
- Mischt die Strafkarten und legt sie mit etwas Abstand als offenen Stapel rechts neben die Auslage der Charakterkarten ④. Links von den Strafkarten befindet sich der Platz für den Ablagestapel ⑤. Haltet die Würfel bereit ⑥.





JETZT GEHT'S LOS:

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Die älteste Majestät am Tisch eröffnet das Spiel. Ein Spielzug besteht aus drei Schritten:

1. Würfeln

2. a) Neue Charaktere überzeugen (+ eventuell neuen Ort gründen) oder b) Strafkarte nehmen

3. Kartenreihe auffüllen

1 Würfeln

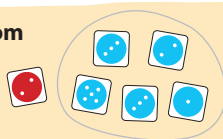
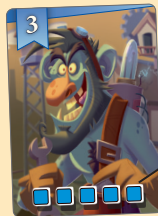
Nimm die sechs Würfel und versuche eine der ausliegenden Charakterkarten zu erwürfeln – im Idealfall eine mit einer möglichst hohen Siegpunktzahl. Die Siegpunktzahl, die eine Karte bringt, steht jeweils in der oberen, linken Ecke der Karte. Beim Würfeln gelten folgende Regeln:

- Du darfst maximal dreimal würfeln.
- Vor jedem weiteren Versuch darfst du entscheiden, welche Würfel liegen bleiben und welche du noch einmal würfelst. Du kannst auch mit bereits zur Seite gelegten Würfeln erneut würfeln.
- Spätestens **nach dem dritten Wurf** kommt es zur Auswertung der Würfel. Du darfst aber auch schon vorher deinen Wurf auswerten.

2a Neue Charaktere überzeugen

Wenn du die Bedingung einer offen ausliegenden Charakterkarte mit deinem Würfelergebnis erfüllen kannst, nimmst du dir diese Karte. Wenn du die Bedingungen mehrerer Karten erfüllen könntest, dann musst du dich für eine davon entscheiden. Die Karten, die du im Lauf des Spiels gewinnst, sammelst du offen in deinem **Königreich-Stapel** vor dir.

Zum Beispiel: Irrer Gnom



So viele Würfel wie abgebildet müssen die abgebildete Farbe zeigen.

Die Bedingungen aller Charakterkarten findest du am Ende der Anleitung in der Kartenübersicht.

Neuen Ort gründen

Für ein erfolgreiches Königreich musst du nicht nur viele Charaktere anwerben, sondern du kannst auch neue Orte gründen. Liegt eine Charakterkarte, deren Bedingung du erfüllen kannst, unter einer Ortskarte **derselben** Farbe, nimmst du zusätzlich zur Charakterkarte die oberste Ortskarte. Beide legst du offen auf deinen Königreich-Stapel. **Die Charakterkarte muss oben liegen.**



2b Strafkarte nehmen (Schurke)

Kannst du mit deinem Würfelergebnis keine einzige Bedingung der ausliegenden Charakterkarten erfüllen? Dann musst du die oberste **Strafkarte** nehmen und auf deinen Königreich-Stapel legen. Die angegebenen Minuspunkte des Schurken werden dir bei Spielende von den Siegpunkten abgezogen.

Außerdem musst du die offene Charakterkarte ganz rechts in der Reihe verdeckt auf den Ablage-stapel legen.





3 Kartenreihe auffüllen

In der Reihe der offenen Charakterkarten ist jetzt ein Platz leer. Rücke alle Karten links des leeren Platzes nach rechts weiter, sodass der leere Platz unter dem ersten Ortsstapel ist. An diese Stelle legst du offen eine neue Charakterkarte vom Nachziehstapel.



Achtung: Wenn du einen Hypnotiseur (siehe Beschreibung **Der Hypnotiseur**) und eine zusätzliche Charakterkarte genommen hast, musst du die Kartenreihe dementsprechend mit zwei neuen Charakterkarten auffüllen.

Dann gibst du die Würfel an die nächste Person weiter und dein Zug ist zu Ende.

WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet sofort, sobald jemand die letzte Karte von **einem** der folgenden Kartenstapel nimmt:

- Nachziehstapel mit Charakterkarten
- Stapel mit Strafkarten oder
- **ein beliebiger** Stapel mit Ortskarten

Zählt nun die Siegpunkte eures Königreich-Stapels zusammen. Bei Schurken und Drachen müsst ihr die entsprechenden Minuspunkte abziehen.

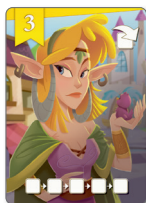
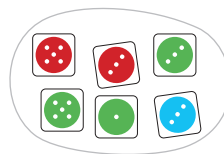
Wer von euch die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt die Person mit den wenigsten Minuspunkten. Abermals Gleichstand? Dann teilen sich die entsprechenden Personen den Sieg.

KARTENÜBERSICHT



Reicher Schnösel

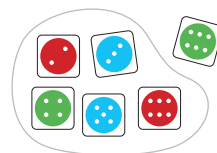
Alle sechs Würfel dürfen entweder nur gerade Zahlen (①) oder nur ungerade Zahlen (③) zeigen.



Arrogante Elfe

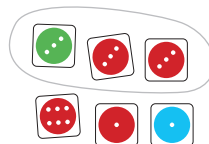
Du musst aus so vielen Würfeln wie abgebildet eine Straße bilden können, d. h. die gewürfelten Zahlen müssen ohne Lücke aufeinander folgen.

Effekt: Wenn du wieder an der Reihe bist und diese Karte die oberste auf deinem Königreich-Stapel ist, dann darfst du in diesem Zug viermal würfeln statt nur dreimal. Hier kommt es spätestens nach dem vierten Wurf zur Auswertung.



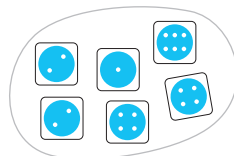
Mürrischer Zwerg

So viele Würfel wie abgebildet müssen die abgebildete Augenzahl zeigen.



Irrer Gnom

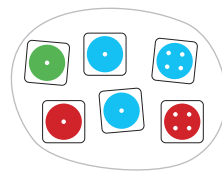
So viele Würfel wie abgebildet müssen die abgebildete Farbe zeigen.





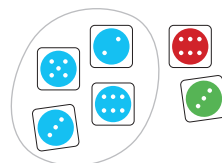
Kuscheliger Ork

Mit deinem Würfelergebnis musst du Zahlengruppen bilden können: Jedes Symbol steht für eine beliebige Zahl. Dabei ist darauf zu achten, dass verschiedene Symbole nicht die gleiche Zahl sein dürfen. Du darfst selbst entscheiden, für welche Zahlen die Symbole stehen. Die abgebildete Würfelanzahl gibt an, wie viele Würfel du dafür brauchst.



Sonderbarer Pilzkobold

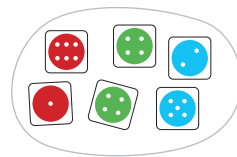
So viele Würfel wie abgebildet müssen die gleiche Farbe zeigen. Welche Farbe, entscheidest du. Dabei musst du dich vorher nicht auf eine Farbe festlegen.



Talentierter Zauberlehrling

So viele Würfel wie abgebildet müssen die abgebildeten Farben zeigen.

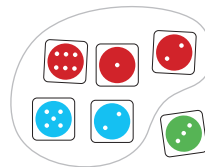
Effekt: Bekommst du diese Karte, bist du nach deinem abgeschlossenen Spielzug gleich noch einmal an der Reihe.

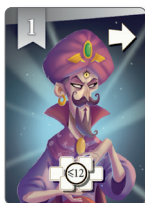


Emsige Fee

So viele Würfel wie abgebildet müssen die abgebildeten Farben zeigen.

Sonderpunkte: Je mehr Feenkarten du sammelst, desto mehr Siegpunkte erhältst du für jede Feenkarte bei Spielende. Für eine Feenkarte bekommst du einen Siegpunkt, für zwei Feenkarten zwei Siegpunkte **pro** Feenkarte und so weiter.



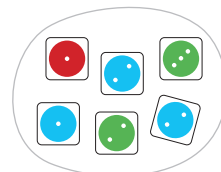


Der Hypnotiseur

Die Summe der Augenzahlen aller sechs Würfel darf nicht mehr als 12 betragen.

Effekt: Bekommst du diese Karte, darfst du dir als Bonus zusätzlich die Charakterkarte (gegebenenfalls auch die dazu passende Ortskarte) rechts vom Hypnotiseur nehmen. Liegt der Hypnotiseur ganz rechts in der Auslage, bekommst du keine Karte zusätzlich.

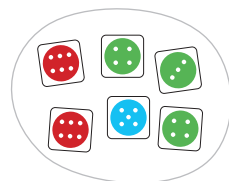
Hinweis: Wenn die Bonuskarte einen Effekt hat, wird dieser auch ausgelöst, sofern möglich.



Drache

Die Summe der Augenzahlen aller sechs Würfel muss größer oder gleich dem angegebenen Wert sein.

Effekt: Bekommst du diese Karte, musst du sie sofort an eine andere Person verschenken. Diese muss sie offen auf ihren Königreich-Stapel legen. Der Person werden am Ende des Spiels die entsprechenden Minuspunkte abgezogen.



VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Grundspiel verstanden und Lust auf mehr?
Dann mischt in der Spielvorbereitung zusätzlich die Karten der Zaubergilde in die jeweiligen Stapel.



Die Zaubergilde

Diese Truppe aus magischen Gestalten verlässt nur selten ihr schummriges Schloss. Doch offenbar ist das eintönige Starren in die Kristallkugel auf Dauer zu langweilig. Darum mischen sie sich nun vorsichtig unter die umworbene Bevölkerung – neugierig und mit jeder Menge sonderbarer Talente im Gepäck.

Aber Achtung: Sie folgen ihren eigenen Regeln, sind rastlos und bleiben nie lange an einem Ort.



KARTENÜBERSICHT ZAUBERGILDE



Zwielichtiger Schurke

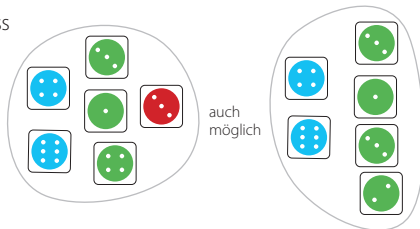
Effekt: Wenn du wieder an der Reihe bist und diese Karte die oberste auf deinem Königreich-Stapel ist, darfst du in diesem Zug nur noch zweimal würfeln statt dreimal. Hier kommt es also spätestens nach dem zweiten Wurf zur Auswertung.



Fiese Sirene

Die Summe der Augenzahlen pro Farbe muss von links nach rechts kleiner werden.

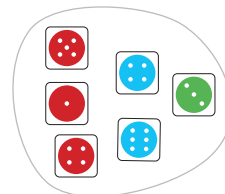
Effekt: Bekommst du diese Karte, musst du sofort den obersten Schurken vom Stapel mit Strafkarten an eine andere Person verschenken. Diese muss sie offen auf ihren Königreich-Stapel legen.



Mächtige Feenkönigin

So viele Würfel wie abgebildet müssen die abgebildeten Farben zeigen.

Effekt: Bekommst du diese Karte, darfst du zusätzlich die darüber liegende Ortskarte nehmen. Zusätzlich zählt diese Karte als Feenkarte (siehe Beschreibung zu **Emsige Fee**).



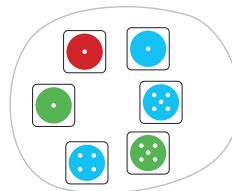


Weise Wahrsagerin

Die Summe der Augenzahlen aller Würfel muss einem der beiden angegebenen Werte entsprechen.

Effekt: Bekommst du diese Karte, ziehst du zusätzlich als Bonus eine Karte vom Nachziehstapel und legst sie ganz oben auf deinen Königreich-Stapel.

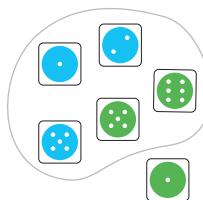
Hinweis: Wenn die Bonuskarte einen Effekt hat, wird dieser auch ausgelöst, sofern möglich.



Wundersamer Alchemist

So viele Würfel wie abgebildet müssen die abgebildeten Augenzahlen zeigen.

Effekt: Am Ende des Spiels darfst du einen Schurken oder Drachen in deinem Königreich-Stapel in eine Pluskarte mit dem gleichen Wert umwandeln (z. B. würde ein Schurke mit „- 2“ statt zwei Minuspunkte dann zwei Pluspunkte zählen).

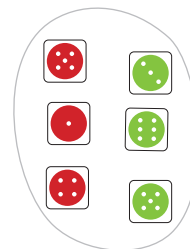


Trickreicher Hütchenspieler

Die Anzahl der Würfel (nicht Würfelaugen!) in den jeweiligen Farben muss gleich sein.

Effekt: Bekommst du diese Karte aus der Auslage, musst du sie mit der obersten Karte des Königreich-Stapels einer anderen Person tauschen.

Hinweis: Hat die ertauschte Karte einen Effekt, musst du diesen auslösen, sofern möglich.





ROI & COMPAGNIE

Peuple ton royaume !

Auteur : Nils Nilsson
Illustration : Gus Batts
Rédaction : Markus Singer et Artur Koch
Durée de jeu : env. 30 minutes

Un jeu de dés captivant pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans.

DEVIENT ENFIN LE MAÎTRE DE TON PROPRE ROYAUME !

L'air satisfait, tu trône en haut de ton château et observe au loin : à perte de vue, ce ne sont que prairies verdoyantes, vastes champs, monts culminants et fleuves limpides... Il ne manque plus qu'une chose à ton royaume : une population ! Tu pars vanter les mérites de ton royaume par monts et par vaux pour gagner de nouveaux partisans : dans les villes opulentes, dans les ateliers des gnomes, dans les mines profondes des nains ainsi que chez les orcs, les fées et auprès de la puissante guilde des sorciers.

Mais il n'est pas si facile de convaincre les habitants, car d'autres reines et rois vantent les mérites de leur royaume. Un peu d'astuce et de la chance aux dés feront la différence ! Mais méfie toi des voyous et des dragons ! Ton royaume florissant pourrait perdre de sa superbe et connaître un triste sort.

À la fin de la partie, celui qui réunit le plus de points l'emporte !

CONTENU DU JEU :

6 dés, 77 cartes de jeu (15 cartes de lieu, 12 cartes de pénalité et 50 cartes de personnage)

Dont pour la variante pour joueurs avancés :

La guilde des sorciers (2 cartes de pénalité et 10 cartes de personnage)

Vous les reconnaîtrez au symbole suivant :



AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

Triez les douze cartes de la guilde des sorciers et posez-les dans la boîte de jeu. Vous en aurez besoin dans la variante pour joueurs avancés, qui est expliquée à la fin des règles du jeu.

Triez les cartes par catégories : lieu, pénalité et personnage. Les cartes présentent des versos différents, de sorte qu'elles sont faciles à trier.



Cartes de lieu



Cartes de pénalité



Cartes de personnage

1. Triez les cartes de lieu en fonction de la couleur de leur recto pour former cinq piles. Dans chacune de ces piles, la carte à la valeur « 4 » est tout en bas, celle à la valeur « 3 » au-dessus, et celle à la valeur « 2 » tout en haut. A présent, il ne vous reste plus qu'à placer les cartes de lieu dans l'ordre, comme illustré ① :



2. Mélangez toutes les cartes de personnage, puis formez avec une pioche face cachée à gauche, légèrement en dessous de la rangée de cartes de lieu ②. Tirez les cinq premières cartes de personnage de la pioche et posez-les faces visibles de la gauche vers la droite, sous les cartes de lieu ③.
3. Mélangez les cartes de pénalité et empilez-les face visible à droite en les espaçant légèrement, à côté des cartes de personnage étalées ④. A droite des cartes de pénalité, il reste de la place pour la pile de défausse des cartes de personnage ⑤. Préparez les dés ⑥.





C'EST PARTI :

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. La majesté la plus âgée de la table commence. Chaque tour comprend 3 étapes :

1. Lancer des dés

- 2 a. Convaincre de nouveaux personnages (et éventuellement créer un nouveau lieu) ou
- b. Prendre une carte de pénalité.

3. Garnir la rangée de cartes

1. Lancer des dés

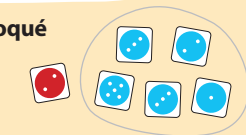
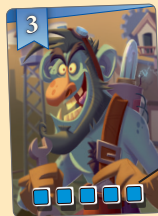
Prenez les six dés et tentez d'obtenir la combinaison correspondant à une des cartes de personnage présentées : si possible, une carte avec le nombre de points de victoire le plus important. Le nombre de points de victoire que rapporte une carte est indiqué dans le coin en haut à gauche de la carte. Les règles suivantes s'appliquent au lancer de dés :

- tu as le droit de lancer les dés trois fois maximum.
- Avant chaque nouvelle tentative, tu peux choisir les dés que tu conserves et ceux que tu relances. Tu peux également lancer des dés que tu avais mis de côté auparavant.
- Le résultat des dés est analysé au plus tard après le troisième lancer. Mais tu peux également choisir de l'analyser avant.

2a. Convaincre de nouveaux personnages de rejoindre ton royaume

Si le résultat de tes lancers de dés remplit les conditions d'une carte de personnage face visible, tu peux la prendre. Si tu remplis les conditions de plusieurs cartes, tu en choisis une. Tu réunis les cartes que tu obtiens au cours de la partie faces visibles devant toi et formes avec la **pile de ton royaume**.

Exemple : **Gnome toqué**



Le nombre de dés
indiqué doit être de
la couleur indiquée.

Les conditions
applicables aux cartes
de personnage sont
présentées à la fin de
la règle du jeu (= vue
d'ensemble des cartes).

Créer un nouveau lieu

Pour que ton royaume soit prospère, tu dois faire venir de nombreux personnages, mais aussi créer de nouveaux lieux. Si une carte de personnage dont tu remplis les conditions se trouve sous une carte de lieu **de couleur identique**, tu peux prendre la carte de lieu du dessus de la pile en plus de la carte de personnage. Tu les places toutes les deux faces visibles sur la pile de ton royaume. **La carte de personnage doit se trouver en haut de la pile.**



2b. Prendre une carte de pénalité (voyou)

Le résultat de tes dés te permet pas de prendre une carte de personnage posée face visible ? Tu prends alors la **carte de pénalité** du dessus de la pile et la poses sur la pile de ton royaume. Les points négatifs qui figurent sur la carte du voyou seront décomptés de tes points de victoire à la fin de la partie.

Tu dois aussi prendre la carte de personnage face visible à l'extrémité droite de la rangée et la poser face cachée sur la pile de défausse.





3. Garnir la rangée de cartes

Il y a maintenant une place vide dans la rangée de cartes de personnage faces visibles. Décale toutes les cartes vers la droite, de façon à ce que la place vide soit sous la première pile de cartes de lieu. À cet emplacement, tu poses une nouvelle carte de personnage face visible tirée de la pioche.



Attention : si tu as pris un hypnotiseur (voir description **de l'hypnotiseur**) et une carte de personnage supplémentaire, tu poses deux nouvelles cartes de personnage dans la rangée.

Tu remets ensuite les dés à la personne suivante : ton tour est terminé.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève dès qu'une personne prend la dernière carte d'une des piles suivantes :

- Pioche de cartes de personnage
- Pioche de cartes de pénalité ou
- **Une des piles** de cartes de lieu

Comptez maintenant les points de victoire totalisés par la pile de votre royaume. Les points négatifs des voyous et des dragons sont décomptés.

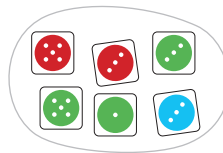
Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points de victoire. En cas d'égalité, la personne qui a le moins de points négatifs l'emporte. Il y a toujours égalité ? Les personnes concernées se partagent alors la victoire.

VUE D'ENSEMBLE DES CARTES



Bourgeois vaniteux

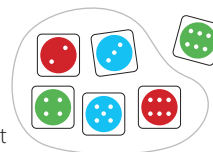
L'ensemble des six dés doit présenter uniquement des chiffres pairs (①) ou uniquement des chiffres impairs (③).



Elfe arrogante

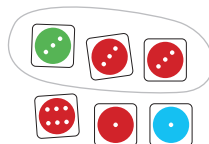
Former une suite avec le nombre de dés indiqué, c'est-à-dire que les chiffres obtenus sur les dés doivent se suivre immédiatement, sans interruption.

Effet : lorsque c'est à nouveau ton tour et que cette carte est en haut de la pile de ton royaume, tu peux lancer quatre fois les dés pendant ce nouveau tour au lieu de seulement trois fois. Dans ce cas, le résultat des dés est analysé au plus tard après le quatrième lancer.



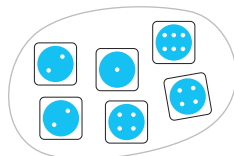
Nain grincheux

Le nombre de dés indiqué doit présenter le chiffre indiqué.



Gnome toqué

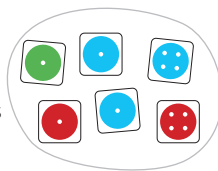
Le nombre de dés indiqué doit être de la couleur indiquée.





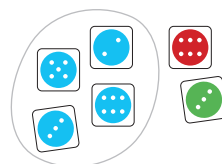
Orc affectueux

Le résultat des dés doit former des groupes de chiffres : chaque symbole correspond à un chiffre donné. Mais attention, différents symboles correspondent forcément à des chiffres différents. Tu choisis à quels chiffres les symboles correspondent. Le nombre de dés indiqué précise le nombre de dés dont tu as besoin.



Champikobold fabuleux

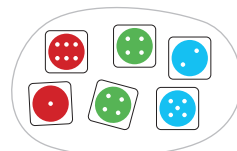
Le nombre de dés indiqué doit être de la même couleur. À toi de choisir la couleur. Toutefois, il n'est pas indispensable de choisir la couleur au préalable.



Apprenti sorcier talentueux

Le nombre de dés indiqué doit être des couleurs indiquées.

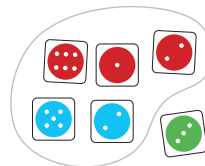
Effet : si tu obtiens cette carte, tu relances les dés une fois ton tour terminé.

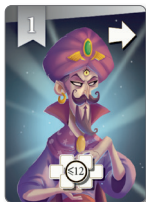


Fée zélée

Le nombre de dés indiqué doit être des couleurs indiquées.

Points spéciaux : plus tu as de cartes de fée, plus elles te rapportent de points de victoire à la fin de la partie. Une carte de fée vaut un point de victoire, deux cartes de fées deux points de victoire **par carte** de fée, et ainsi de suite.



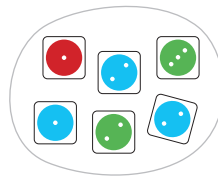


L'hypnotiseur

Le total des six dés ne doit pas être supérieure à « 12 ».

Effet : si tu obtiens cette carte, tu peux prendre comme bonus la carte de personnage (ainsi que la carte de lieu correspondante, le cas échéant) à droite de l'hypnotiseur. Place la carte bonus au sommet de la pile de ton royaume. Si l'hypnotiseur est à l'extrême droite des cartes faces visibles, tu n'obtiens aucune carte en plus.

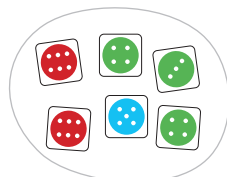
Remarque : si la carte bonus est associée à un effet, celui-ci est également appliqué dans la mesure du possible.



Dragon

Le total des six dés doit être supérieur ou égal à la valeur indiquée.

Effet : si tu obtiens cette carte, tu dois la remettre aussitôt à une autre personne. Celle-ci devra la poser face visible sur la pile de son royaume. À la fin de la partie, les points négatifs correspondants seront déduits pour cette personne.



VARIANTE POUR JOUEURS AVANCÉS

Vous avez compris le jeu de base et voulez aller plus loin ? Pendant la préparation du jeu, mélangez également des cartes de la guilde des sorciers aux différentes piles.



La guilde des sorciers

Ce groupe de personnages aux pouvoirs particuliers ne quitte que rarement son château. Mais il semblerait qu'il finisse par être ennuyeux de regarder fixement dans une boule de cristal. Les sorciers se mêlent donc subtilement à la population convoitée – curieux et dotés de très nombreux talents extraordinaires.

Mais attention : ils suivent leurs propres règles, sont infatigables et ne restent jamais longtemps au même endroit.



VUE D'ENSEMBLE DES CARTES DE LA GUILDE DES SORCIERS



Voyou à l'air louche

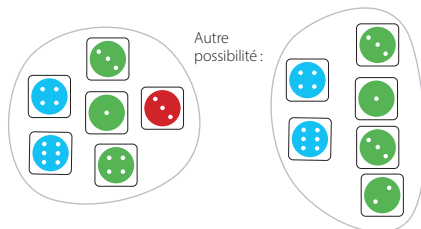
Effet : si cette carte est en haut de la pile de ton royaume quand vient ton tour de jouer, tu peux lancer deux fois uniquement les dés au lieu de trois. Dans ce cas, le comptage des points s'effectue au plus tard après le deuxième lancer.



La sirène menaçante

Le total des dés par couleur doit diminuer de gauche à droite.

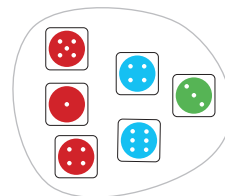
Effet : si tu obtiens cette carte, tu dois immédiatement remettre le voyou du haut de la pile de cartes de pénalité à une autre personne. Celle-ci devra la poser face visible sur la pile de son royaume.



La puissante reine des fées

Le nombre de dés indiqué doit être des couleurs indiquées.

Effet : si tu obtiens cette carte, tu peux aussi prendre la carte de lieu qui se trouve au-dessus. Cette carte est également considérée comme une carte de fée (voir la description de la **fée zélée**).



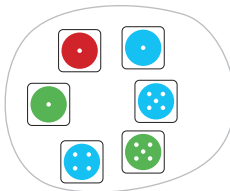


La sage voyante

La somme des valeurs de tous les dés doit correspondre à l'une des deux valeurs indiquées.

Effet : si tu obtiens cette carte, tu tires une carte supplémentaire de la pioche et la places tout en haut de la pile de ton royaume.

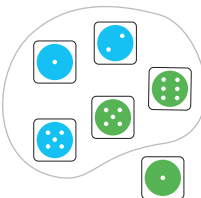
Remarque : si la carte bonus est associée à un effet, celui-ci est également appliqué dans la mesure du possible.



L'alchimiste étrange

Le nombre de dés illustré doit totaliser le chiffre indiqué.

Effet : à la fin de la partie, tu peux transformer un voyou ou un dragon de la pile de ton royaume en une carte plus (+) de même valeur (p. ex. pour un voyou avec la valeur « - 2 », tu peux ajouter deux points au lieu de les déduire).

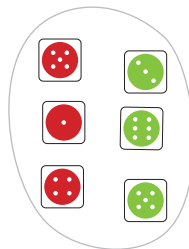


Le maître du jeu fourbe

Le nombre de dés (et non de points obtenus !) de chaque couleur doit être identique.

Effet : si tu obtiens cette carte, tu dois l'échanger contre la carte du dessus de la pile du royaume d'une autre personne.

Remarque : si la carte échangée est associée à un effet, celui-ci doit être appliqué dans la mesure du possible.





DOBBELKONING

Pittig gokplezier

Auteur: Nils Nilsson
Illustrator: Gus Batts
Redactie: Markus Singer en Artur Koch
Spelduur: ca. 30 minuten

Een pittig dobbelspel voor 2 - 5 spelers vanaf 8 jaar.

EINDELIJK EEN EIGEN KONINKRIJK!

Tevreden zit je in je kasteel en tuur je in de verte. Zover het oog reikt, zie je groene weiden, brede velden, hoge bergen en heldere rivieren. Het enige wat nog ontbreekt in je koninkrijk, zijn de onderdanen.

En dus verkondig je wijdverbreid de oprichting van je koninkrijk: in de rijke steden, bij de gekke gnomen in hun zonderlinge werkplaatsen, bij de dwergen in de diepe mijnen en bij de orken, de feeën en de tovenaarsleerlingen.

Maar niemand wil zich zo gemakkelijk laten overtuigen, want ook andere koninginnen en koningen zoeken nieuwe burgers. Vaardigheid en geluk met de dobbelstenen maken het verschil! Maar pas op voor dorpsgekken en draken, want anders kan je bloeiende koninkrijk een droevig lot worden.

Wie aan het einde de meeste punten heeft verzameld, wint het spel!

WAT ZIT ER IN DE DOOS?

6 dobbelstenen, 77 spelkaarten (15 locatiekaarten, 12 strafkaarten en 50 burgerkaarten)

Waarvan alleen voor de variant voor gevorderden:

De tovergilde (2 strafkaarten en 10 burgerkaarten)

Je herkent ze aan het volgende symbool:



VOÓR JULLIE BEGINNEN:

Sorteer de twaalf kaarten van de tovergilde en leg ze in de doos. Je hebt ze nodig voor de geavanceerde variant – deze wordt aan het einde uitgelegd.

Sorteer de spelkaarten in locatie-, straf- en burgerkaarten. De spelkaarten hebben verschillende achterkanten.

Zo kun je ze makkelijk sorteren.



locatiekaarten



strafkaarten



burgerkaarten

- Sorteer de locatiekaarten op basis van hun kleur in 5 stapels. In elke stapel moet de kaart met de 2 helemaal onderop liggen, daarna komt de kaart met de 3 en de kaart met de 4 komt bovenop. Leg de locatiekaarten nu in de afgebeelde volgorde ①:



- Schud de burgerkaarten en leg ze in een stapel met de afbeelding naar beneden links onder de rij met locatiekaarten ②. Trek de eerste vijf burgerkaarten van de stapel en leg ze met de afbeelding naar boven van links naar rechts onder de locatiekaarten ③.
- Schud de strafkaarten en leg deze in een stapel met de afbeelding naar boven en met een beetje afstand rechts naast de uitgelegde burgerkaarten ④. Rechts van de strafkaarten is ruimte voor de aflegstapel ⑤. Houd de dobbelstenen bij de hand ⑥.



NU BEGINT HET

Er wordt in uurwijzerzin gespeeld. De oudste majesteit aan tafel opent het spel.
Een spelronde bestaat uit drie stappen:

1. Dobbelstenen

2 a. Nieuwe burgers overtuigen (+ eventueel een nieuwe locatie stichten) of b. Strafkaart pakken

3. Kaartenrij opvullen

1. Dobbelstenen

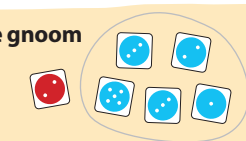
Neem de zes dobbelstenen en probeer een van de burgerkaarten te winnen, bij voorkeur een met de hoogst mogelijke winstpunten. Het aantal winstpunten van een kaart staat aangegeven in de linkerbovenhoek van de kaart. Bij het dobbelen gelden de volgende regels:

- Je mag maximaal drie keer dobbelen.
- Voor elke volgende poging, mag je beslissen welke dobbelstenen je laat liggen en welke je opnieuw gooit. Je mag ook weer dobbelen met de dobbelstenen die je eerder aan de kant hebt gelegd.
- Pas na de derde keer dobbelen, wordt opgeteld wat je hebt gegooid. Je mag ook eerder stoppen met dobbelen.

2a. Nieuwe burgers overtuigen

Als je met je worp kunt voldoen aan de voorwaarden van een openliggende burgerkaart, mag je deze pakken. Als je kunt voldoen aan de voorwaarden van meerdere kaarten, moet je er eentje kiezen. De kaarten die je in de loop van het spel wint, leg je met de afbeelding naar boven op je **koninkrijkstapel**.

*Bijvoorbeeld: **Gekke gnoom***



Je moet met zoveel dobbelstenen als staan afgebeeld op de kaart, de weergegeven kleur dobbelen.

De voorwaarden van alle burgerkaarten vind je aan het einde van de instructies in het kaartenoverzicht.

Nieuwe locatie stichten

Voor een succesvol koninkrijk heb je niet alleen veel inwoners nodig, je kunt ook nieuwe locaties stichten. Als een burgerkaart, waarvan je aan de voorwaarden kunt voldoen, onder een locatiekaart van dezelfde kleur ligt, neem je naast de burgerkaart ook de bovenste locatiekaart. Beide leg je met de afbeelding naar boven op je koninkrijkstapel. **De burgerkaart moet boven liggen.**



2b. Strafkaart nemen (schurk)

Kun je met wat je gedubbeld hebt aan geen van de voorwaarden van de openliggende burgerkaarten voldoen? Dan moet je een **strafkaart** pakken en deze op je koninkrijkstapel leggen. De minpunten van de dorpsgek worden op het einde van de winst van de speler afgetrokken.

Daarnaast moet je de burgerkaart die helemaal rechts in de rij ligt met de afbeelding naar boven, nu met de afbeelding naar beneden op de aflegstapel leggen.



3. Kaartenrij opvullen

In de rij met open burgerkaarten is nu een lege plek. Verplaats alle kaarten links van de lege plek één plaats naar rechts, zodat de lege plek onder de eerste locatiestapel is. Hier leg je nu een nieuwe burgerkaart van de stapel met de afbeelding naar boven.



Let op: Als je een hypnotiseur (zie beschrijving **hypnotiseur**) en een extra burgerkaart hebt getrokken, moet je de rij kaarten aanvullen met twee nieuwe burgerkaarten.

Daarna geef je de dobbelstenen aan de volgende speler en is je beurt afgelopen.

WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Het spel is direct afgelopen als een van jullie de laatste kaart van één van de volgende stapels pakt:

- stapel met burgerkaarten
- stapel met strafkaarten, of
- een stapel met locatiekaarten **naar keuze**.

Tel nu de overwinningpunten van jullie koninkrijkstapel op. Bij de dorpsgek en de draak moeten de weergegeven minpunten worden afgetrokken.

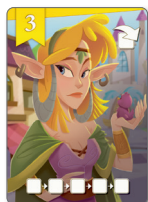
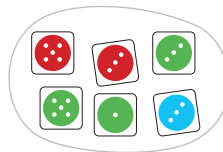
Degene met de meeste punten, is de winnaar. Bij gelijkspel wint de speler met de minste minpunten. Opnieuw gelijkspel? Dan delen de betreffende personen de overwinning.

KAARTENOVERZICHT



Rijke stinkerd

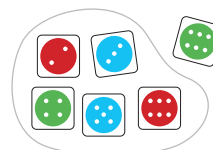
Met de zes dobbelstenen mag je alleen even (①) of oneven getallen gooien (③).



Arrogante elf

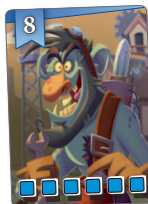
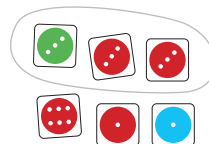
Je moet zoveel gooien dat je een straat kunt maken, d.w.z., de gedubbelde getallen moeten elkaar opvolgen.

Bonus: Als je weer aan de beurt bent en deze kaart ligt bovenop je koninkrijkstapel, dan mag je in deze beurt vier keer dobbelen in plaats van drie keer. Hier wordt ten laatste na de vierde keer gooien opgeteld wat je hebt gedubbeld.



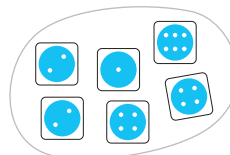
Mopperige dwerg

Met zoveel dobbelstenen als afgebeeld, moet je het weergegeven aantal ogen gooien.



Gekke gnom

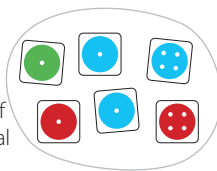
Je moet met zoveel dobbelstenen als staan afgebeeld op de kaart, de weergegeven kleur dobbelen.





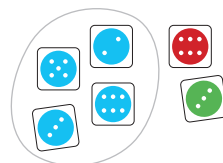
Knuffelige ork

Met het resultaat van je worpen moet je cijferparen kunnen maken: elk symbool staat voor een bepaald getal. Daarbij moet je erop letten dat verschillende symbolen niet voor hetzelfde getal staan. Je mag zelf bepalen voor welke getallen de symbolen staan. Het afgebeelde aantal geeft aan hoeveel dobbelstenen je hiervoor nodig hebt.



Bijzondere paddenstoelkabouter

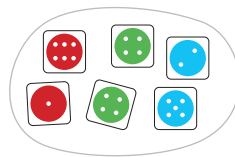
Met zoveel dobbelstenen als afgebeeld, moet je dezelfde kleur gooien. Welke kleur je kiest, bepaal jij. Dat hoeft je echter niet van te voren te doen.



Getalenteerde tovenaarsleerling

Met zoveel dobbelstenen als afgebeeld, moet je de afgebeelde kleur dobbelen.

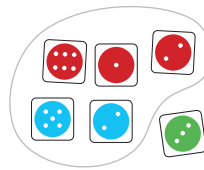
Bonus: Als je deze kaart hebt getrokken, mag je na deze beurt direct nog een keer dobbelen.

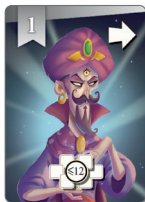


Ijverige fee

Met zoveel dobbelstenen als afgebeeld, moet je de afgebeelde kleur gooien.

Speciale punten: Hoe meer feeënkaarten je verzamelt, des te meer punten je krijgt voor elke feeënkaart aan het einde van het spel. Voor één feeënkaart krijg je één punt, voor twee feeënkaarten twee punten **per** feeënkaart, enzovoort.



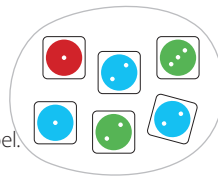


De hypnotiseur

Het totaal van de ogen van alle zes dobbelstenen mag niet meer zijn dan 12.

Bonus: Als je deze kaart trekt, mag je als bonus de burgerkaart rechts van de hypnotiseur pakken (en eventueel ook de daarbij passende locatiekaart). Leg de bonuskaart bovenop je koninkrijkstapel. Als de hypnotiseur helemaal rechts ligt, krijg je geen extra kaart.

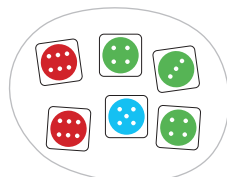
Opmerking: Als de bonuskaart een effect heeft, wordt deze ook geactiveerd, indien mogelijk.



Draak

Het totaal van alle rode dobbelstenen moet groter of gelijk zijn aan de aangegeven waarde.

Bonus: Als je deze kaart krijgt, moet je hem aan een medespeler geven. Deze moet hem met de afbeelding naar boven op zijn/haar koninkrijkstapel leggen. De betreffende minpunten worden aan het einde van het spel van de speler afgetrokken.



VARIANT VOOR GEVORDERDEN

Basisspel begrepen en zin in meer?

Schud dan bij de spelvoorbereiding ook de kaarten van de tovergilde in de betreffende stapel.



De tovergilde

Deze groep magische figuren verlaat zelden hun duister kasteel, maar blijkbaar is het eentonig staren in de kristallen bol op lange termijn te saai. Daarom mengen ze zich nu voorzichtig onder de verworven bevolking – nieuwsgierig en met veel bijzondere talenten op zak.

Maar let op, want ze volgen hun eigen regels, zijn rusteloos en blijven nooit lang op één plek.



KAARTENOVERZICHT TOVERGILDE



Duistere schurk

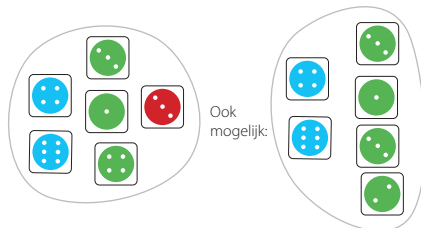
Bonus: Als je weer aan de beurt bent en deze kaart ligt bovenop je koninkrijkstapel, dan mag je in deze beurt maar twee keer dobbelen in plaats van drie keer. Hier volgt dus uiterlijk na de tweede worp een evaluatie.



Vervelende zeemeermin

De som van de gedobbelde ogen per kleur, moet van links naar rechts kleiner worden.

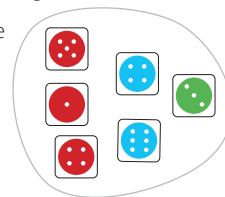
Bonus: Als je deze kaart krijgt, moet je meteen de bovenste schurk van de stapel strafkaarten aan een andere persoon geven. Deze moet hem met de afbeelding naar boven op zijn/haar koninkrijkstapel leggen.



Machtige feeënkoningin

Met zoveel dobbelstenen als afgebeeld, moet je de afgebeelde kleur gooien.

Bonus: Als je deze kaart krijgt, mag je ook de daarboven liggende locatiekaart nemen. Bovendien telt deze kaart als feeënkart (zie beschrijving bij **ijverige fee**).



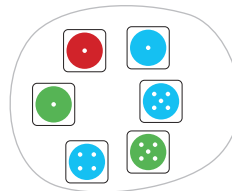


Wijze waarzegster

De som van de ogen van alle dobbelstenen moet overeenkomen met een van de twee aangegeven waarden.

Bonus: Als je deze kaart krijgt, neem je als bonus een kaart van de afneemstapel en leg je deze helemaal bovenop je koninkrijkstapel.

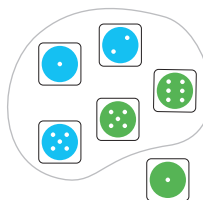
Opmerking: Als de bonuskaart een effect heeft, wordt deze ook geactiveerd, indien mogelijk.



Wonderlijke alchemist

Met zoveel dobbelstenen als afgebeeld, moet je het weergegeven aantal ogen dobbelen.

Bonus: Aan het einde van het spel mag je een schurk of draak in je koninkrijkstapel omzetten in een pluskaart met dezelfde waarde (bijv. een schurk met „- 2” in plaats van twee minpunten zou dan twee pluspunten tellen).

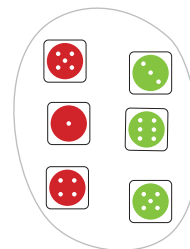


Handige oplichter

Het aantal dobbelstenen (geen dobbelsteenogen!) in de betreffende kleuren moet gelijk zijn.

Bonus: Als je deze kaart uit de uitleg krijgt, moet je hem ruilen voor de bovenste kaart van de koninkrijkstapel van een andere persoon.

Opmerking: Als de verwisselde kaart een effect heeft, moet je deze indien mogelijk activeren.





EL REY DE LOS DADOS

Puebla tu reino

Autor: Nils Nilsson
Ilustración: Gus Batts
Redacción: Markus Singer & Artur Koch
Duración de la partida: aprox. 30 minutos

Un intrincado juego de dados para 2 - 4 jugadores/as a partir de 8 años.

¡POR FIN UN REINO PROPIO!

Te sientas satisfecho en tu castillo y miras a lo lejos. Hasta donde alcanza la vista, se pueden ver prados verdes, amplios campos, altas montañas y ríos de agua cristalina... Únicamente te falta una cosa: ¡los habitantes! Así que busca nuevos seguidores a lo largo y ancho del país, en las ricas ciudades: a los alocados gnomos en sus talleres, a los enanos en sus profundas minas o a los orcos, las hadas y los aprendices de mago. Pero nadie se deja convencer con facilidad, porque otras reinas y otros reyes también luchan por ellos. ¡La habilidad y la suerte con los dados marcan la diferencia! Y además protégete de los villanos y los dragones. De lo contrario, tu próspero reino podría convertirse en un triste desierto.

¡Gana quien al final de la partida tenga más puntos!

CONTENIDO DEL JUEGO:

6 dados, 77 cartas (15 cartas de lugar, 12 cartas de castigo y 50 cartas de habitantes)

de las cuales solo para la variante avanzada:

El Clan Mágico (2 cartas de castigo y 10 cartas de habitantes)

Se reconocen por el siguiente símbolo:



PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Separad las doce cartas del clan mágico y colocadlas en la caja. Las necesitaréis para la variante avanzada, que se explica al final.

Clasifica las cartas en cartas de lugar, de castigo y de habitantes. Tienen distintos reversos para facilitar su clasificación.



Cartas de lugar



Cartas de castigo



Cartas de habitantes

1. Clasifica las cartas de lugar en 5 pilas según los colores del anverso. En cada una de ellas, la carta con el 2 debe estar arriba, justo debajo debe estar la carta con el número 3 y debajo del todo la carta con el 4. A continuación, solo debéis colocar las pilas de cartas de lugar en el orden siguiente ①:



2. Mezclad todas las cartas de habitantes y colocadlas boca abajo en una pila a la izquierda, un poco por debajo de la fila de cartas de lugar ②. Coged las cinco primeras cartas de habitantes de la pila y situadlas boca arriba de izquierda a derecha debajo de las cartas de lugar ③.
 3. Mezclad las cartas de castigo y apiladlas boca arriba a la derecha a cierta distancia de la fila con las cartas de habitantes ④. A la derecha de las cartas de castigo se encuentra el lugar para la pila de descarte ⑤.
- Preparad los dados ⑥.



DESARROLLO DEL JUEGO:

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Su Majestad de mayor edad tiene el honor de empezar el juego. Cada turno consta de 3 fases:

1. Lanzar los dados

2 a. Convencer a nuevos habitantes (y establecerse en posibles nuevos lugares) o bien b. Coger carta de castigo

3. Reponer cartas

1. Lanzar los dados

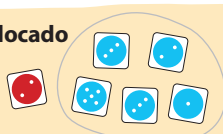
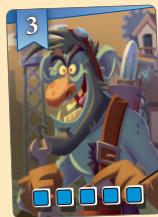
Coge los seis dados e intenta sacar la combinación de una de las cartas de habitantes (lo ideal es sacar una con una puntuación alta). La puntuación se encuentra indicada en la esquina superior izquierda de las cartas. Al lanzar los dados, se aplican las siguientes reglas:

- Puedes tirar un máximo de tres veces.
- Antes de volver a tirar, puedes decidir si lanzas todos los dados de nuevo o escoges solo algunos. También puedes lanzar de nuevo los dados que habías descartado anteriormente.
- Se comprueban los dados como muy tarde, tras la tercera tirada. No obstante, también puedes comprobarlos antes.

2a. Convencer a nuevos habitantes

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

Por ejemplo: **Gnomo alocado**



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

Las condiciones de todas las cartas de habitantes las encontraréis al final de las instrucciones, en el índice de cartas.

Establecerse en nuevos lugares

Para crear un buen reino, no solo tienes que reclutar a muchos habitantes, también puedes establecerte en nuevos lugares. Si reúnes las condiciones de una carta de habitantes que se encuentra debajo de una carta de lugar del mismo color, podrás quedarte tanto con la carta de lugar como con la carta de habitante. A continuación, las colocas boca arriba en tu mazo real. **La carta de habitante debe quedar arriba.**



2b. Coger una carta de castigo (villano)

¿No has podido cumplir las condiciones de ninguna de las cartas de habitantes al lanzar los dados? En ese caso, cogerás la primera carta de castigo y la colocarás en tu mazo real. Los puntos negativos del villano se restarán al final del juego.

A continuación, debes coger la carta de habitante que se encuentra boca arriba en el extremo derecho de la fila y situarla en la pila de descarte.



3. Reponer cartas

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



Atención: WSi has cogido un hipnotizador (véase la descripción **El hipnotizador**) y además una carta de habitante, deberás rellenar la fila con dos cartas nuevas.

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

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA:

El juego termina de inmediato cuando uno de vosotros/as coge la última carta de una de las siguientes pilas:

- pila con cartas de habitantes
- pila con cartas de castigo; o bien,
- cualquiera de las pilas con cartas de lugar.

A continuación, sumad los puntos de vuestro mazo real. En caso de contar con villanos y dragones, se deberá restar los puntos correspondientes.

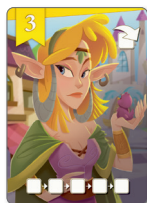
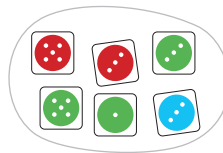
El que más puntos haya conseguido al final, será el ganador/a del juego. En caso de empate, ganará el jugador/a con menos puntos negativos. ¿Sigue el empate? Entonces, los jugadores/as empatados comparten la victoria.

ÍNDICE DE CARTAS



El Ricachón Presumido

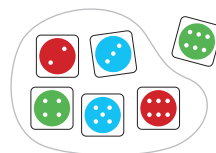
Deberás obtener números pares (①) o impares con todos los dados (②).



La Elfa Arrogante

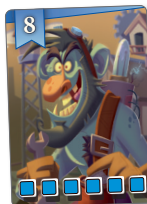
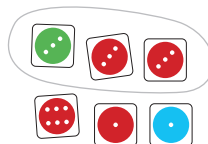
Deberás sacar una serie ininterrumpida de números en tantos dados como se muestra en la carta; es decir, los números obtenidos deben ser correlativos.

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



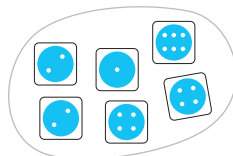
El Enano Gruñón

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



El Gnomo Alocado

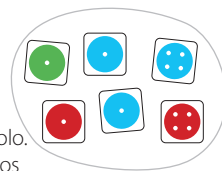
El color que se muestra en la ilustración debe aparecer en tantos dados como se indica.





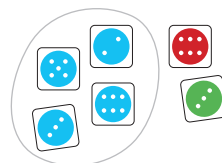
El Orco Mimoso

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



El Duende Singular

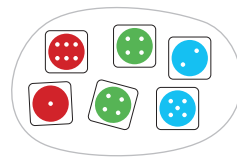
Se debe obtener el mismo color en tantos dados como aparecen en la ilustración. Tú eliges el color. No tendrás que hacerlo de antemano.



El Talentedo Aprendiz de Mago

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

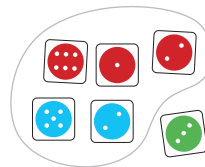
Efecto: si ganas esta carta, volverá a ser tu turno otra vez.

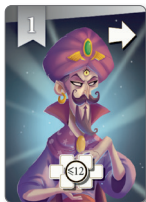


El Hada Laboriosa

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

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



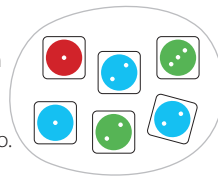


El Hipnotizador

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

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

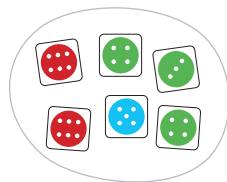
Nota: Si la carta de bonificación tiene un efecto, también se activará, siempre que sea posible.



Dragón

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

Efecto: si ganas esta carta se la regalarás a otro jugador/a, que la colocará boca arriba en su mazo real. Ese jugador/a restará los puntos negativos correspondientes, al final de la partida.



VARIANTE AVANZADA

¿Habéis entendido el juego básico y queréis más? Entonces, durante la preparación del juego, mezclad también las cartas del clan mágico en las pilas correspondientes.



El Clan Mágico

Esta pandilla de figuras mágicas rara vez sale de su castillo. Pero parece que mirar monótonamente la bola de cristal termina siendo demasiado aburrido a largo plazo. Por eso, ahora se mezclan sigilosamente entre los habitantes a captar, curiosos y con un montón de talentos extraños en el bolsillo.

Pero, ¡cuidado! Siguen sus propias reglas, son inquietos y nunca se quedan en un lugar durante mucho tiempo.



ÍNDICE DE CARTAS DEL CLAN DE MÁGICO



Villano Oscuro

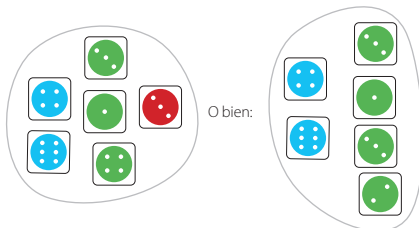
Efecto: cuando llegue tu turno y esta carta sea la primera de tu mazo real, solo podrás tirar los dados dos veces en lugar de tres. En este caso, la comprobación de los dados se lleva a cabo, como muy tarde, después del segundo lanzamiento.



La Sirena Puñetera

La suma de los dados por color debe disminuir de izquierda a derecha.

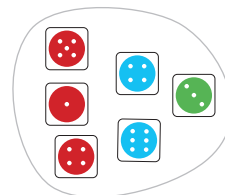
Efecto: Si consigues esta carta, deberás regalar inmediatamente a otro jugador/a el primer villano de la pila de cartas de castigo. Ese jugador/a colocará la carta boca arriba en su mazo real.



La Fantástica Reina de las Hadas

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

Efecto: Si consigues esta carta, puedes coger también la carta de lugar que se encuentra encima. Además, esta carta cuenta como carta de hada (véase la descripción de la **Hada Laboriosa**).



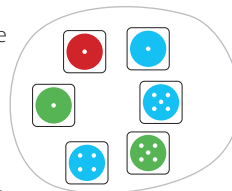


La Adivina Divina

La suma de los valores de todos los dados debe coincidir con uno de los dos valores indicados.

Efecto: Si consigues esta carta, coges adicionalmente una carta de la pila de habitantes como bonificación y la colocas en la parte superior de tu mazo real.

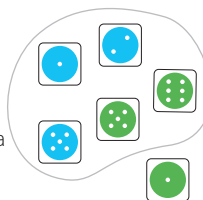
Nota: Si la carta de bonificación tiene un efecto, también se activará, siempre que sea posible.



El Alquimista Optimista

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

Efecto: Al final de la partida, puedes convertir un villano o un dragón de tu mazo real en una carta positiva del mismo valor (p. ej., un villano con «- 2» en lugar de contar dos puntos negativos contaría dos puntos positivos).

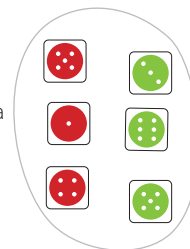


El Trilero Bribón

La cantidad de dados (¡no de puntos de dados!) de cada color debe ser el mismo.

Efecto: Si consigues esta carta, debes cambiarla por la primera carta del mazo real de otro jugador/a.

Nota: Si la carta intercambiada tiene un efecto, debes activarlo si es posible.





IL RE DEI DADI

Un'intrigante sfida di fortuna

Autore: Nils Nilsson
Illustrazioni: Gus Batts
Testo: Markus Singer e Artur Koch
Durata del gioco: 30 minuti circa

Un complesso gioco di dadi, per 2-5 giocatori a partire da 8 anni.

FINALMENTE IL TUO REGNO!

Siedi soddisfatto sul tuo castello e guarda lontano: verdi praterie, campi, cime elevate e acque cristalline a perdita d'occhio...Solo una cosa manca al tuo regno: la popolazione. Così puoi decantare i pregi del tuo reame in tutto il Paese: nelle città, nei laboratori e nelle miniere dei nani, agli orchi, alle fate e agli stregoni in erba. Nessuno però si lascia convincere così facilmente perché anche altre regine e altri re fanno la stessa cosa. Abilità e fortuna con i dadi fanno la differenza! Devi però guardarti le spalle dai draghi e dai cattivi. O il tuo fiorente regno potrebbe andare incontro ad un triste destino.

Vince chi alla fine ha accumulato il maggior numero di punti.

CONTENUTO:

6 dadi, 77 carte di gioco (15 carte luogo, 12 carte penalità e 50 carte personaggio)

Di cui solo per la variante avanzata:

La guilda magica (2 carte penalità e 10 carte personaggio)

Potete riconoscerle da questo simbolo:



PRIMA DI COMINCIARE:

Scartate le dodici carte della gilda magica e mettetele nella scatola. Ne avrete bisogno per la variante avanzata, che verrà spiegata alla fine.

Suddividete le carte di gioco in carte luogo, carte penalità e carte personaggio. Le carte di gioco hanno un dorso diverso, che ne facilita la suddivisione.



carte luogo



penalità



carte personaggio

- Formate 5 mazzi con le carte luogo divise secondo il colore del lato anteriore. Sistemate in ogni mazzo la carta con il numero 4 in fondo, quella con il 3 in mezzo e quella con il 2 in cima, quindi disponetele secondo l'ordine raffigurato ①:



- Mescolate tutte le carte dei personaggi e formate con esse un mazzo di pesca coperto, che sistemate a sinistra della pila delle carte luogo ②. Pescate le prime cinque carte dei personaggi dal mazzo di pesca e sistematele in fila scoperte, da sinistra a destra, al di sotto delle carte luogo ③.
- Mescolate le carte penalità e formate con esse un mazzo scoperto, che sistemate leggermente distanziato a destra accanto alle carte dei personaggi ④. Lo spazio a destra delle carte penalità è riservato al mazzo degli scarti. ⑤. Tenete pronti i dadi ⑥.





SI COMINCIA:

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il gioco la maestà più anziana al tavolo. Ogni turno di gioco si svolge in tre fasi:

1. Dadi

- 2 a. **Convincere nuovi abitanti (+ eventualmente fondare un nuovo insediamento) oppure**
- b. **Prendere una carta penalità**

3. Reintegrare la fila di carte

1. Dadi

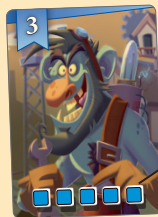
Prendi i sei dadi e tirali per ottenere una delle carte personaggio, preferibilmente con il maggior numero possibile di punti vittoria. L'indicazione dei punti vittoria si trova sull'angolo in alto a sinistra di ogni carta. Per il lancio dei dadi valgono le seguenti regole:

- Puoi effettuare al massimo tre tentativi.
- Dopo ogni lancio, puoi mettere da parte un numero di dadi a piacere e tirare di nuovo quelli rimasti. Puoi tirare di nuovo anche i dadi che avevi messo da parte in precedenza.
- I punti dei dadi vengono conteggiati al più tardi dopo il terzo lancio, ma se sei soddisfatto del risultato dopo il primo o il secondo lancio, non sei costretto a continuare.

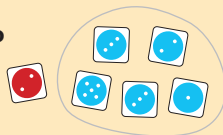
2a. Convincere i nuovi personaggi

Se, con il risultato dei dadi, sei riuscito a soddisfare le condizioni di una delle carte degli abitanti scoperte in vista, puoi prendere la carta. Se riesci a soddisfare le condizioni di più di una carta, devi sceglierne una. Con le carte ottenute durante il gioco forma il tuo mazzo del regno, che sistemerai scoperto davanti a te.

Ad esempio:
Lo gnomo pazzarello



Sul numero di dadi
indicato deve uscire
il colore raffigurato.



Per le condizioni delle
carte degli abitanti
vedi la panoramica
delle carte in fondo
alle istruzioni.

Fondare un nuovo insediamento

Per far prosperare il tuo regno non devi solo recuperare tanti abitanti, ma anche fondare nuovi insediamenti. Se riesci a soddisfare le condizioni di una carta degli abitanti posta sotto una carta luogo dello stesso colore, puoi prendere la carta luogo in cima al mazzo in aggiunta a quella degli abitanti. Metti le due carte scoperte sul tuo mazzo del regno. **La carta dei personaggi deve trovarsi in alto.**



2b. Prendere la carta penalità (cattivo)

Il risultato dei dadi non ti permette di soddisfare nessuna delle condizioni delle carte degli abitanti in vista? Prendi allora la carta penalità in cima al mazzo e mettila sul tuo mazzo del regno. Alla fine del gioco dovrai sottrarre dai tuoi punti vittoria i punti negativi dei cattivi indicati.

Prendi poi la carta degli abitanti scoperta all'estrema destra della fila e sistemala coperta sul mazzo degli scarti.





3. Reintegrare la fila di carte

Nella fila delle carte degli abitanti scoperte è rimasto uno spazio vuoto. Sposta di un posto verso destra tutte le carte che si trovano a sinistra dello spazio vuoto, in modo che lo spazio venga a trovarsi sotto il primo mazzo delle carte luogo. Pesca dal mazzo un'altra carta degli abitanti e posizionala scoperta in questo punto.



Attenzione: se hai pescato un ipnotizzatore (vedi descrizione: **L'ipnotizzatore**) e hai preso una carta degli abitanti in più, devi aggiungere nello stesso modo due nuove carte degli abitanti alla fila.

Consegna poi i dadi al giocatore successivo; il tuo turno finisce qui.

QUANDO FINISCE IL GIOCO?

Il gioco finisce non appena uno dei giocatori pesca l'ultima carta di **uno** dei seguenti mazzi di carte:

- Mazza di pesca con le carte degli abitanti
- Mazza delle carte punizione oppure
- Un qualsiasi mazzo delle carte luogo

Contate ora i punti vittoria del vostro mazzo del regno. Se il mazzo contiene dei cattivi o dei draghi, occorre sottrarre i punti negativi corrispondenti.

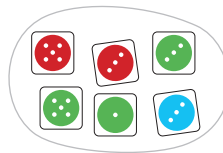
Vince chi ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria. In caso di parità vince la persona con il minor numero di punti negativi. Ancora parità? I giocatori condividono la vittoria.

PANORAMICA DELLE CARTE



Il ricco insolente

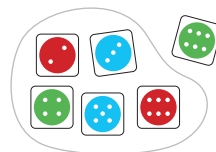
Su tutti e sei i dadi devono uscire solo numeri pari (①) o solo numeri dispari (③).



L'elfa arrogante

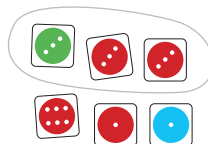
Devi poter formare una sequenza con il numero di dadi indicato, vale a dire che sui dadi devono uscire solo numeri in successione.

Effetto: se, quando tocca di nuovo a te, in cima al tuo mazzo del regno si trova questa carta, durante il turno potrai tirare i dadi quattro volte invece di tre. I punti dei dadi vengono conteggiati al più tardi dopo il quarto lancio.



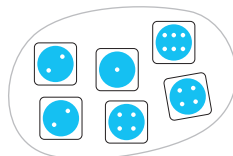
Il nano brontolone

Sul numero di dadi indicato devono uscire i punti raffigurati.



Lo gnomo pazzo

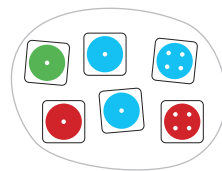
Sul numero di dadi indicato deve uscire il colore raffigurato.





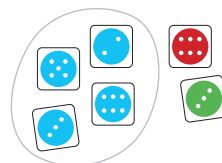
L'orco coccolone

Con il risultato dei dadi devi poter formare dei gruppi di numeri: ciascun simbolo rappresenta un numero a piacere. Devi fare attenzione, perché non puoi abbinare più di un simbolo allo stesso numero. Il numero di dadi indicato ti mostra quanti dadi ti servono.



L'eccentrico folletto dei funghi

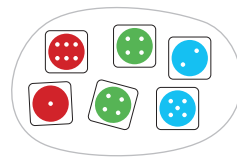
Sul numero di dadi indicato deve uscire lo stesso colore. Scegli il colore. Non devi stabilirlo in anticipo.



Il geniale apprendista stregone

Sul numero di dadi indicato devono uscire i colori raffigurati.

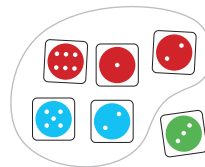
Effetto: se hai pescato questa carta, puoi tirare di nuovo i dadi al termine del tuo turno di gioco.

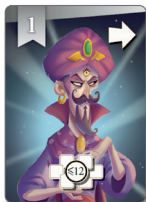


La fata operosa

Sul numero di dadi indicato devono uscire i colori raffigurati.

Punti speciali: quante più carte fata raccogli, tanti più punti vittoria ottieni alla fine del gioco per ognuna di queste carte. Una carta fata assegna un punto vittoria, mentre due carte fata ne assegnano due per carta, e così via.



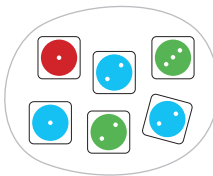


L'ipnotizzatore

La somma dei punti di tutti e sei i dadi non può essere superiore a 12.

Effetto: se ottieni questa carta, puoi prendere in più come bonus la carta degli abitanti (ed eventualmente la carta luogo corrispondente) posta a destra dell'ipnotizzatore. Metti la carta bonus in cima al tuo mazzo del regno. Se l'ipnotizzatore si trova sull'estrema destra, non ottieni nessuna carta in più.

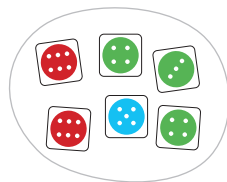
Nota: Se la carta bonus ha un effetto, anche questo viene attivato, se possibile.



Drago

La somma dei punti di tutti i dadi rossi deve essere superiore o pari al numero indicato.

Effetto: se peschi questa carta, devi regalarla a uno dei tuoi compagni di gioco, che la depone scoperta sul proprio mazzo del regno. Alla fine del gioco vengono sottratti i punti negativi di ognuno.



VARIANTE PER ESPERTI

Hai capito il gioco di base e vuoi saperne di più?

Quindi, nella preparazione del gioco, mescolate anche le carte della figura magica nei rispettivi mazzi.



La Gilda Magica

Questo gruppo di figure magiche raramente lascia il suo fantastico castello. Anche se alla lunga guardare nella sfera di cristallo diventa noioso. Ecco perché ora si mescolano cautamente con i personaggi del regno, curiosi e con tanti talenti magici in valigia.

Attenzione però: Seguono le proprie regole, sono inquieti e non rimangono mai in un posto per molto tempo.



PANORAMICA DELLE CARTE GUILDA MAGICA



Cattivo incerto

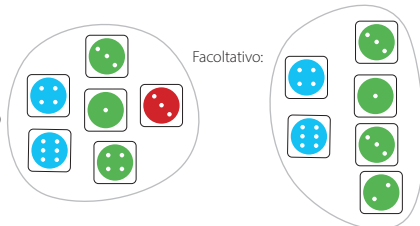
Effetto: se, quando tocca di nuovo a te, in cima al tuo mazzo del regno si trova questa carta, durante il turno potrai tirare i dadi quattro volte invece di tre. In questo caso la valutazione avviene al più tardi dopo il secondo lancio.



Sirena Cattiva

La somma dei numeri sui dadi per colore deve diminuire da sinistra a destra.

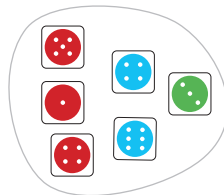
Effetto: Se ricevi questa carta, devi regalare immediatamente a un'altra persona il cattivo in cima al mazzo delle carte punizione. che la depone scoperta sul proprio mazzo del regno.



Regina delle fate

Sul numero di dadi indicato devono uscire i colori raffigurati.

Effetto: Se ottieni questa carta, puoi prendere anche la carta luogo sovrastante. Inoltre, questa carta conta come carta fata (vedi la descrizione di **Fatina Operosa**).



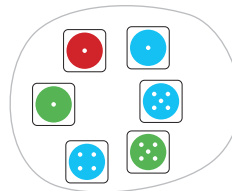


Saggio indovino

La somma dei valori di tutti i dadi deve corrispondere a uno dei due valori indicati.

Effetto: Se ottieni questa carta, prendi anche una carta dal mazzo di pesca come bonus e mettila in cima al tuo mazzo del regno.

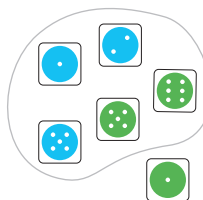
Nota: Se la carta bonus ha un effetto, anche questo viene attivato, se possibile.



Alchimista

Sul numero di dadi indicato devono uscire i punti raffigurati.

Effetto: Alla fine del gioco puoi trasformare un cattivo o un drago del tuo mazzo del regno in una carta più dello stesso valore (ad es. un cattivo con „- 2” invece di due punti in meno conta due punti in più).

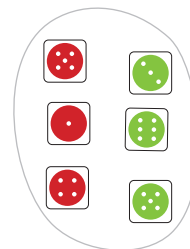


Mago scaltro

Il numero dei dadi (non dei punti dei dadi!) nei rispettivi colori deve essere lo stesso.

Effetto: Se ottieni questa carta dal tabellone di gioco, devi scambiarla con la carta in cima al mazzo del regno di un'altra persona.

Nota: Se la carta sostituita ha un effetto, devi attivarlo, se possibile.





REI DOS DADOS

Um jogo desafiante e divertido

Autor: Nils Nilsson
Ilustração: Gus Batts
Redação: Markus Singer & Artur Koch
Tempo de jogo: aprox. 30 minutos

Um jogo de lançamento de dados desafiante para 2-5 pessoas a partir dos 8 anos.

FINALMENTE UM REINO PRÓPRIO!

Satisfeito no teu castelo, sentas-te e olhas para o longe: prados verdes a perder de vista, vastos campos, montanhas altas e rios translúcidos... Só falta uma coisa no teu reino: a população! Por isso promoves o teu reino por toda a terra - nas cidades ricas, junto dos gnomos nas suas oficinas de trabalho, dos anões nas suas minas profundas, dos ogres, das fadas e dos aprendizes de feiticeiros.

Mas ninguém quer ser convencido assim tão facilmente pois outros reis e rainhas também estão a publicitar o seu reino. A habilidade e a sorte aos dados fazem a diferença! E cuidado com os vilões e os dragões. Caso contrário, o teu reino próspero pode ter um triste destino.

Quem tiver mais pontos no final do jogo, ganha!

O QUE INCLUI:

6 dados, 77 cartas de jogo (15 cartas localidade, 12 cartas penalização e 50 cartas cidadão)

Apenas para a variante avançada:

O Clã Mágico (2 cartas de penalização e 10 cartas cidadão)

Podem reconhecê-los pelo seguinte símbolo:



ANTES DE COMEÇAR:

Separem as doze cartas do clã mágico e ponham-nas na caixa. Vão precisar delas para a variante avançada que será explicada no final.

Classifica as cartas de jogo em cartas localidade, de penalização e de cidadão. As cartas têm versos diferentes. Isto torna-as mais fáceis de classificar.



Cartas localidade



cartas de penalização



cartas cidadão

1. Separa as cartas localidade em cinco montes de acordo com as cores das suas frentes. Em cada uma destas pilhas, a carta com o número „4“ deve ficar em baixo, a carta com o número „3“ por cima e a carta com o „2“ no topo. Agora só tens que por as cartas localidade na ordem indicada ①:



2. Baralha todas as cartas cidadão e coloca-as num monte de bisca, viradas face para baixo, à esquerda, um pouco abaixo da fila de cartas localidade ②. Tira as primeiras cinco cartas cidadão da pilha e coloca-as viradas para cima, da esquerda para a direita, mesmo por baixo das cartas localidade ③.
3. Baralha as cartas de penalização e coloca-as ligeiramente à parte, numa pilha com a face virada para cima, à direita das cartas de cidadão ④. À direita das cartas de penalização está o espaço para o monte de descarte ⑤. Preparem os dados ⑥.





AGORA VAMOS COMEÇAR:

Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. A majestade mais antiga à mesa, começa o jogo. Uma ronda de jogo é composta por três passos:

1. Dados

2 a. Convencer novos cidadãos (e possivelmente encontrar uma nova localidade) ou b. Receber uma carta de penalização

3. Preencher a fila de cartas

1. Dados

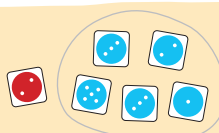
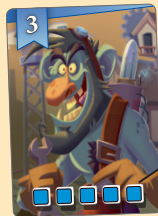
Pega nos seis dados e tenta lançar a conjugação de uma das cartas cidadão expostas - de preferência uma com o maior número possível de pontos de vitória. O número de pontos de vitória que uma carta vale é mostrado no canto superior esquerdo da carta. As regras seguintes aplicam-se no lançamento dos dados:

- Podes lançar os dados no máximo três vezes.
- Antes de cada nova tentativa, podes decidir quais os dados com que ficas e quais vais lançar outra vez. Também podes voltar a lançar os dados que já tenhas posto de lado.
- Os dados são avaliados, o mais tardar, após o terceiro lançamento. No entanto, também podes avaliar previamente cada lançamento.

2a. Convencer novos cidadãos

Se conseguires cumprir uma carta cidadão virada para cima com o resultado dos teus dados, podes tirar essa carta. Se conseguires cumprir as conjugações de dados de várias cartas cidadão, tens de escolher uma delas. As cartas que ganhaste durante o jogo são postas na tua **pilha reino**, com a face para cima, à tua frente.

Por exemplo: **Gnomo**



Os dados lançados devem ser a quantidade pedida e ter as cores certas.

Podes encontrar as condições para todas as cartas cidadão no final das instruções, no resumo das cartas.

Encontrar uma nova localidade

Para um reino bem sucedido, não só tens de recrutar muitos cidadãos, como também podes fundar novas cidades. Se uma carta cidadão cumprida estiver por baixo de uma carta localidade da **mesma** cor, podes tirar a carta localidade para além da carta cidadão. Põe ambas viradas para cima na tua pilha reino. **A carta cidadão tem de ficar por cima.**



2b. Receber uma carta de penalização (bandido)

Não consegues cumprir nenhuma das condições das cartas cidadão com o resultado dos teus dados? Então, deves pegar na **carta de penalização** de cima e colocá-la na tua pilha reino. Os pontos negativos dos bandidos serão deduzidos dos teus pontos de vitória no final do jogo.

Também tens que por a carta cidadão de face virada para cima, na ponta direita da fila, na pilha de descarte com a face para baixo.





3. Preencher a fila de cartas

Há agora um espaço vazio na fila de cartas cidadão de face para cima. Move todas as cartas à esquerda do espaço vazio, para a direita, de modo a que o espaço vazio fique por baixo do primeiro monte de cartas localidade. Põe uma nova carta cidadão da pilha, virada com a face para cima, no espaço vazio.



Atenção: Se tiveres ficado com um hipnotizador (ver descrição do **Hipnotizador**) e uma carta cidadão adicional, tens de repor a fila de cartas com duas novas cartas cidadão.

Depois, passa o dado ao jogador seguinte e a tua vez acaba.

QUANDO ACABA O JOGO?

O jogo termina assim que um dos jogadores tira a última carta de uma das seguintes pilhas de cartas:

- Pilha de bisca com cartas cidadão
- Pilha de cartas de penalização ou
- **qualquer** pilha de cartas localidade

Agora, contam os pontos de vitória da vossa pilha reino. Os pontos negativos dos bandidos e dragões devem ser deduzidos.

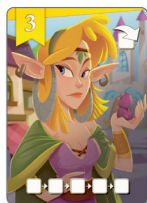
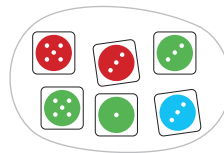
Ganha aquele que tiver acumulado mais pontos de vitória. Em caso de empate, ganha a pessoa com menos pontos negativos. Mais uma vez empatados? Então partilham a vitória.

RESUMO DAS CARTAS



Rico Snobe

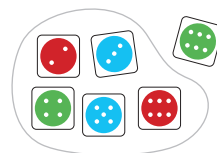
Os seis dados devem apresentar apenas números pares (①) ou apenas números ímpares (②).



Elfo Arrogante

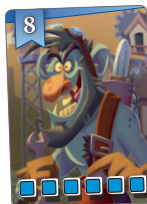
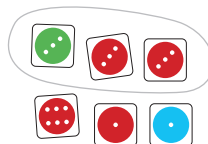
Deves ser capaz de formar uma estrada com tantos dados quantos os indicados, ou seja, os números lançados devem seguir-se uns aos outros sem qualquer intervalo.

Poder: Se for novamente a tua vez e esta carta for a carta do topo da tua pilha reino, nesta ronda podes lançar os dados quatro vezes em vez de apenas três vezes. Aqui os números são analisados, o mais tardar, após o quarto lançamento.



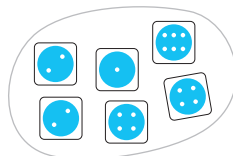
Anão Rabugento

Os dados devem mostrar o mesmo número que o indicado na carta.



Gnomo

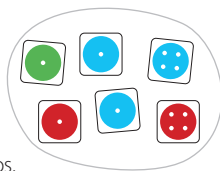
Os dados lançados devem ser a quantidade pedida e ter as cores certas.





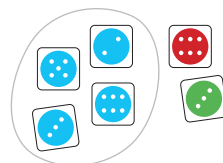
Ogre Acolhedor

Tens de ser capaz de formar grupos de números com o resultado dos teus dados: Cada símbolo representa qualquer número. Tem em atenção que diferentes símbolos não podem ter o mesmo número. O número de dados apresentado indica quantos dados são necessários.



Estranho Goblin Cogumelo

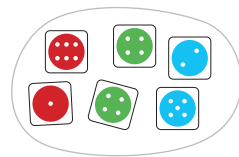
Os dados devem ter as mesmas cores. A escolha das cores é tua. Mas não tens que decidir as cores previamente.



Talentoso Aprendiz de Feiticeiro

A quantidade de dados necessária deve ter as cores indicadas.

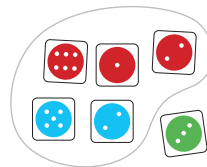
Poder: Se receberes esta carta, tens direito a outra ronda depois de teres acabado a tua ronda.

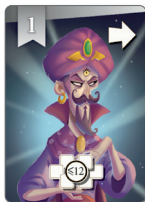


Fada Ocupada

A quantidade de dados necessária deve ter as cores indicadas.

Pontos especiais: Quanto mais cartas de fada conseguires, mais pontos de vitória recebes por cada carta de fada no final do jogo. Por uma carta de fada recebes um ponto de vitória, por duas cartas de fada dois pontos de vitória e assim **por** diante.



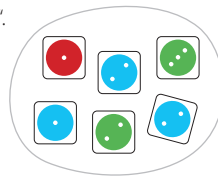


O Hipnotizador

A soma dos números dos seis dados lançados não pode exceder „12“.

Poder: Se recebes esta carta, também podes tirar a carta cidadão (e possivelmente também a carta localidade) à direita do hipnotizador, como bônus. Coloca a carta bônus no topo da tua pilha reino. Se o hipnotizador estiver na ponta mais à direita, não recebes uma carta adicional.

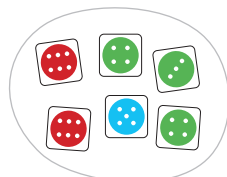
Nota: Se a carta de bônus tiver um poder, este também será ativado, se for possível.



Dragão

A soma dos números dos seis dados lançados deve ser maior ou igual ao valor especificado na carta.

Poder: Se receberes esta carta, tens de a dar a outro jogador imediatamente. O jogador deve colocá-la virada com a face para cima na sua pilha reino. No final do jogo, os pontos negativos correspondentes são deduzidos a esse jogador.



VARIANTE AVANÇADA

Compreendeste o jogo básico e queres saber mais? Então, na preparação do jogo, misturam também as cartas do clã mágico nos respetivos montes.



O Clã Mágico

Este grupo de figuras mágicas raramente sai do seu castelo. Mas parece que olhar para a bola de cristal muito tempo é demasiado aborrecido. É por isso que agora se misturam cautelosamente com a população - curiosos e com muitos talentos extraordinários na bagagem.

Mas atenção: Eles seguem as suas próprias regras, estão inquietos e nunca ficam no mesmo lugar muito tempo.



RESUMO DAS CARTAS CLÃ MÁGICO



Vilão Sombrio

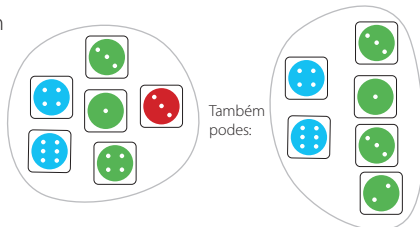
Poder: Se for a tua vez e esta carta estiver no topo da tua pilha reino, nesta ronda só podes lançar os dados duas vezes em vez de três vezes. Assim, a avaliação dos dados ocorre, o mais tardar, após o segundo lançamento.



Sirene Desagradável

A soma dos números de olhos por cores tem de diminuir da esquerda para a direita.

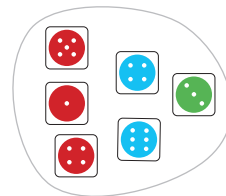
Poder: Se receberes esta carta, tens de dar imediatamente o vilão do topo da pilha de cartas de penalização a outra pessoa. O jogador deve colocá-la virada com a face para cima na sua pilha reino.



Poderosa Rainha das Fadas

A quantidade de dados necessária deve ter as cores indicadas.

Poder: Se receberes esta carta, podes também tirar a carta localidade que se encontra por cima. Além disso, esta carta conta como carta de fada (ver descrição de **Fada Ocupada**).



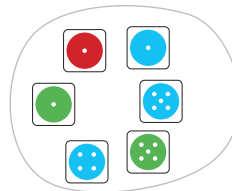


Sábio Adivinho

A soma dos números de todos os dados deve ser igual a um dos valores especificados.

Poder: Se receberes esta carta, também podes tirar uma carta da pilha de bisca como bônus e colocá-la no topo da tua pilha reino.

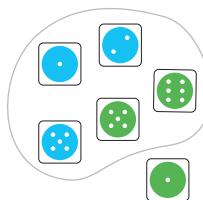
Nota: Se a carta de bônus tiver um poder, este também será ativado, se possível.



Alquimista Maravilhoso

Tantos dados quantos forem mostrados devem ter os números indicados na carta.

Poder: No final do jogo, podes transformar uma carta vilão ou dragão da tua pilha reino numa carta positiva com o mesmo valor (por exemplo, um vilão com „- 2“ em vez de dois pontos negativos conta dois pontos positivos).

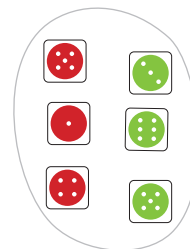


Jogador de Chapéus Engenhoso

O número de dados (não os pontos dos dados!) nas respetivas cores tem de ser igual.

Poder: Se receberes esta carta, tens de a trocar pela carta de cima da pilha reino de outro jogador.

Nota: Se a carta trocada tiver um poder, tens de ativá-lo, se possível.



HABA



WARNING: **CHOKING HAZARD -**

Small parts. Not for children
under 3 years.



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Habermass GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de
Made in Germany

Art. Nr.: 2013106
TL A180407

© HABA-Games Bad Rodach 2026