



# OBJETIVO

En It's a Wonderful Kingdom, compites por el trono del reino, con la intención de recuperarlo, ya que (evidentemente) es tuyo por derecho divino. Para ello, tendrás que tomar las decisiones que te permitan desarrollar tu feudo más rápido y mejor que tu oponente. La partida durará 4 rondas. En cada una de ellas, tendrás que ofrecer y seleccionar cartas (ver página 3), que usarás para producir recursos y desarrollar tu feudo. Tras seleccionarlas, podrás decidir cuáles reciclar inmediatamente a cambio de recursos y cuáles preparar para su construcción, para que puedan producir recursos cada ronda y proporcionarte Puntos de Victoria. Al finalzar partida tras la 4ª ronda, quien tenga más Puntos de Victoria habrá ganado.



# CONTENIDO

- 1 tablero de Producción
- 2 cartas de Feudo (con dos caras, A y B).
- 4 fichas de Trampa
- 85 cartas (67 de Desarrollo, 10 de Tesoro, 8 de Calamidad)
- 90 cubos de Recursos (20 de Materiales 🐧, 20 de Población 📦, 20 de Oro 😂, 20 de Exploración 🌒, 10 de Krystallium 📦)
- 30 fichas de Infantería
- 1 indicador de ronda
- 1 bloc de puntuación
- 3 módulos independientes (ver página 9)
- 26 cartas de Amenaza
- 4 fichas de Robo









Estructura



**Epecialista** 



Monumento



Descubrimiento





It's a Wonderful Kingdom es un juego modular. A las reglas básicas, que se explican a continuación y que aplicaréis siempre, se añadirán las reglas de uno de los módulos incluidos (ver página 9). En cada partida, elegid uno de los módulos disponibles. Éste añadirá reglas nuevas y modificará las reglas básicas. En caso de decir cosas distintas, las reglas de un módulo siempre tienen prioridad sobre las básicas. Las siguientes reglas básicas son para las partidas con 2 personas. Encontraréis reglas para jugar en solitario en la página 7.



- Coloca el tablero en el centro de la mesa, y sitúa el indicador de ronda en el número 1. Deja espacio a ambos lados del tablero para las dos Áreas de Ofrenda.
- Mezcla las cartas de Desarrollo y las cartas de Tesoro juntas, formando el mazo de Desarrollo, y colócalo, boca abajo, junto al tablero (ver imagen superior).
- 3. Toma las 8 cartas de Calamidad y colócalas boca arriba, formando una pila, junto al mazo de Desarrollo.
- Coloca los cubos de Recursos y las fichas de Infantería en los espacios del tablero indicados.
- 5. Entrega a cada persona la carta de Feudo que corresponda con su zona del tablero, mostrando ambas la misma cara (A o B). Se recomienda usar la cara A en las primeras partidas, y jugar con la B una vez se conozca bien el juego.

- 6. Entrega a cada persona las 2 fichas de Trampa de su color.
- 7. Preparad vuestras áreas de juego siguiendo esta estructura (ver abajo). Dejad un espacio suficiente sobre vuestra carta de Feudo para albergar todas las cartas de Desarrollo que vayáis construyendo. Haced también sitio para las Áreas de Selección y de Construcción (a la izquierda o a la derecha de vuestro Feudo, según prefiráis).
- 8. Por último, elegid un módulo y aplicad sus instrucciones de preparación (ver página 9).





# DINÁMICA DE JUEGO

La partida dura 4 rondas, y cada una de ellas se compone de estas 3 fases:

- A. Fase de Selección Alternando turnos.
- B. Fase de Planificación Simultánea.
- C. Fase de Producción Simultánea.

Tras la fase de Producción de la 4ª ronda, se termina la partida y se calculan los Puntos de Victoria de cada Feudo para determinar quién ha ganado.

# A. FASE DE SELEGGIÓN

La fase de Selección consta de 16 turnos, alternando un turno de Ofrenda y otro de Selección. El nº de ronda determina quién juega primero durante la misma (la flecha con el nº de la ronda actual apunta hacia su Feudo). Esta persona empezará la ronda ofreciendo cartas y la acabará seleccionando cartas.

- Reparte a cada persona 7 cartas de Desarrollo y 1 carta de Calamidad, boca abajo. Cada persona tendrá 8 cartas en total en la mano. Podéis mirar vuestras cartas, pero no mostrarlas a la otra persona. Mezcladlas para que no se sepa cuál de ellas es la carta de Calamidad.
- Toma del mazo 2 cartas de Desarrollo y coloca una en cada Área de Ofrendas.
- La persona a quien toque jugar primero esta ronda comienza haciendo una Ofrenda: escoge 2 cartas de su mano y las coloca, boca arriba, distribuidas como desee, entre las dos Áreas de Ofrendas (2 cartas en la misma área o 1 en cada una).
- La otra persona hace entonces una Selección: elige una de las Áreas de Ofrendas, toma todas las cartas que haya en ella, y las añade a su Área de Selección.
- Esta misma persona hace ahora una Ofrenda, como se ha explicado antes, sin descartar ni mover las cartas que hayan quedado en las Áreas de Ofrendas anteriormente. Es decir, las cartas que no se seleccionen se van acumulando.
- La persona con iniciativa selecciona una Área de Ofrendas, toma todas las cartas que haya en ella y las añade a su Área de Selección, y continúa con otra Ofrenda.
- Seguid así hasta que a nadie le queden cartas en la mano (esto ocurrirá tras la 4ª Selección realizada por la persona que jugó primero). Descarta todas las cartas que queden en las Áreas de Ofrendas antes de pasar a la Fase de Planificación.

Nota: al acabar la Fase de Selección es posible que tengáis diferente nº de cartas en vuestras respectivas Áreas de Selección, es perfectamente válido.

Comentario: es posible añadir todas las cartas durante las Ofrendas a la misma Área de Ofrendas, quedando la otra vacía. Esto hace que sea posible seleccionar las cero cartas que se encuentran en dicha Área de Ofrendas durante tu Selección, para evitar tomar cartas que no quieras. No existe un límite al número de cartas que puede haber en cualquier Área de Ofrendas.

Fichas de Trampa: tenéis a vuestra disposición 2 fichas de Trampa cada ronda. Usadlas para poner cartas boca abajo en las Áreas de Ofrendas. Al realizar una Ofrenda, puedes gastar 1 ficha de Trampa para poner 1 de las cartas boca abajo, o las 2 fichas de Trampa para poner ambas cartas boca abajo. Nadie puede mirar dichas cartas mientras estén en las Áreas de Ofrendas. Al hacer una Selección que incluya cartas boca abajo, colócalas así, sin revelarlas ni mirarlas, en tu Área de Selección (podrás mirarlas en la Fase de Planificación). Al iniciar una nueva ronda, recuperad las fichas de Trampa que hayáis utilizado. Cada ronda tendréis 2 fichas de Trampa disponibles, jasí que usadlas!

#### RONDA DE JUEGO

A. FASE DE SELECCIÓN

B. FASE DE PLANIFICACIÓN

C. FASE DE PRODUCCIÓN

#### REPARTE 7 CARTAS DE DESARROLLO Y 1 CARTA DE CALAMIDAD A CADA PERSONA







COLOCA 1 CARTA DE DESARROLLO, BOCA ARRIBA, EN CADA UNA DE LAS ÁREAS DE OFRENDAS

FEUDO 1º: DISTRIBUYE 2 CARTAS DE TU MANO, COMO DESEES, ENTRE LAS 2 ÁREAS DE OFRENDAS





FEUDO 2º: TOMA TODAS LAS CARTAS DE UN ÁREA DE OFRENDAS Y COLÓCALAS EN TU ÁREA DE SELECCIÓN, SIN VOLTEARLAS









ÁREA DE SELECCIÓN

FEUDO 2°: DISTRIBUYE 2 CARTAS DE TU MANO, COMO DESEES, ENTRE LAS 2 ÁREAS DE OFRENDAS



FEUDO 1º: TOMA TODAS LAS CARTAS DE UN ÁREA DE OFRENDAS Y COLÓCALAS EN TU ÁREA DE SELECCIÓN, SIN VOLTEARLAS



REPETID (4 VECES) HASTA NO TENER CARTAS EN MANO

# B. FASE DE PLANIFIGACIÓN

Voltead todas las cartas que estén boca abajo en vuestras respectivas Áreas de Selección. Debéis decidir qué hacer con cada carta seleccionada. Tenéis dos opciones:

- Prepararla para su Construcción: mueve la carta al Área de Construcción. Ahora se considera que la carta está "en Construcción".
- Reciclarla: descarta la carta para recibir su Bonificación de Reciclaje. Toma los Recursos indicados del tablero y coloca cada uno o bien directamente en una de tus cartas en Construcción (ver más abajo) o bien sobre tu carta de Feudo.

Nota: si Reciclar una carta te permite colocar el último Recurso necesario para construir otra carta, puedes completar inmediatamente la Construcción. Coloca la carta construida encima de tu carta de Feudo, de forma que se vea claramente su Producción. A partir de ahora producirá esos recursos, incluso esta ronda si fuera posible.

Esta fase termina en cuanto hayáis reciclado o preparado para su Construcción todas las cartas seleccionadas, y por tanto no queden cartas en vuestras Áreas de Selección.



Las cartas de Tesoro son especiales: debes reciclarlas durante la Fase de Planificación (no es posible prepararlas para su Construcción), pero a cambio proporcionan 2 Recursos al reciclarlas, en vez de 1.

Las cartas de Calamidad también son especiales: no pueden reciclarse. Se añaden inmediatamente a tu Feudo y te harán perder 4 Puntos de Victoria al final de la partida.



# G. FASE DE PRODUCCIÓN

Esta fase se compone de 4 pasos consecutivos, uno por cada tipo de Recurso.

Durante cada paso, producís a la vez el tipo de Recurso correspondiente. El orden de Producción de Recursos es siempre el mismo y está indicado con flechas en el tablero:



Materiales V Población N P

Exploración (

## Cómo realizar un paso de Producción

1. Producción: cuenta el número de iconos del tipo de Recurso actual que produces: los que estén dibujados en la parte superior derecha de tu carta de Feudo y los que aparezcan en la parte inferior de las cartas de Desarrollo que hayas construido ya.

Ejemplo: toca producir Materiales (1). Contad cuántos iconos de Materiales (\*\*) se producen en vuestros respectivos Feudos. En este ejemplo, el Feudo de Bruno produce 5 Materiales 🦏 (ver imagen).



## ELIGE QUÉ HACER CON CADA CARTA EN TU ÁREA DE SELEGGIÓN

PREPÁRALA PARA SU CONSTRUCCIÓN O BIEN RECÍCLALA PARA OBTENER RECURSOS

#### PREPÁRALA PARA SU CONSTRUCCIÓN...







Obtén la Bonificación de Reciclaje...

...O RECÍCLALA



...y colócala o bien en la Zona de Alquimia de tu carta de Feudo o bien en alguna carta de Desarrolo que esté en tu Área de Construcción.





Nota: la Producción de algunas cartas de Desarrollo presente iconos de tipo de carta ((a), (b), (w), (c)). Este icono vale 1 por cada carta de ese tipo que hayas construido en tu Feudo. Si no tienes cartas de ese tipo, el icono valdrá cero y, por tanto, la carta producirá cero.





Ejemplo:
Esta carta produce \*\* \*\* \*\* \*\* \*\* \*\* \*\* \*\*
Es decir, produce un Recurso de Exploración \*\*
por cada carta de tipo Especialista \*\*
en tu Feudo (incluida ella misma).

2. Bonificación por Supremacía: anunciad cuántos Recursos del tipo actual habéis producido. Si has producido más unidades de dicho Recurso que tu oponente (no cuenta si producís las mismas), obtienes la Bonificación por Supremacía, y:



Si hay al menos una ficha de Infantería en tu Área de Entrenamiento, toma inmediatamente una de ellas.

Si no hay ninguna ficha de Infantería en tu Área de Entrenamiento, coloca inmediatamente una allí.



Conserva las fichas de Infantería hasta que las utilices (ver Módulos en página 9).

- 3. Construcción: toma de la reserva correspondiente el número de cubos del Recurso que anunciaste para el paso actual. Distribúyelos inmediatamente como quieras, entre tus cartas en Construcción y la Zona de Alguimia de tu carta de Feudo.
- Una vez colocados, no podrás mover los cubos más tarde.
- No podrás guardar cubos de Recursos para fases o rondas posteriores excepto los de Krystallium . Los cubos colocados en tu Zona de Alquimia dejan de considerarse Recursos. Permanecerán sobre tu carta de Feudo, ronda tras ronda, hasta que los transmutes en Krystallium (ver Transmutar cubos en Krystallium).

Recuerda: puedes colocar los cubos de Recursos obtenidos en cada paso de Producción o bien en cartas en Construcción o bien en tu carta de Feudo.

Nota: el nº de cubos de cada Recurso es ilimitado. Si todos están en uso y necesitas más, puedes sustituir cubos del mismo color de tu Zona de Alquimia por otros de cualquier color, o esperar a que otros jugadores construyan y liberen el Recurso que necesitas. O incluso cambiar los ya colocados en tus cartas en Construcción por Krystallium.

En cuanto todos los espacios de una carta en Construción se hayan rellenado con los Recursos indicados, su Construcción se completa. En ese momento:

- Devuelve todos los cubos de Recursos y fichas de Infantería que hubiera sobre la carta a sus reservas correspondientes.
- Obtén la Bonificción por Construcción de la carta, si la tuviera.
- Añade la carta a tu Feudo, colocándola sobre las anteriores cartas Construidas, de forma que los iconos de Producción de todas las cartas queden visibles (ver imagen).

Nota: es perfectamente posible construir varias cartas en una misma ronda, así como construir más de una carta con el mismo nombre.

**Ejemplo:** Eva produce 3 Materiales , que utiliza para completar la construcción de una de sus cartas de Desarrollo. Añade dicha carta a su Feudo. En el siguiente paso de Producción (Población), la carta producirá 1 .



Bonificación por Construcción: algunas cartas otorgan una bonificación cuando son construidas. Obtén inmediatamente las fichas de Infantería o los cubos de Krystallium indicados y colócalos sobre tu carta de Feudo o junto a ella. Solo se recibe la Bonificacion por Construcción una vez, en el momento de completar su Construcción. Si son fichas de Infantería, tómalas directamente de la reserva sin pasar por el Área de Entrenamiento.



#### Transmutar cubos en Krystallium



Los Recursos que coloques en tu Zona de Alquimia se mantienen ahí hasta que haya 5 cubos. Sin importar cuáles sean, cámbialos inmediatamente por 1 cubo de Krystallium y coloca éste en tu carta de Feudo o junto a ella. Puedes conservar los cubos de Krystallium indefinidamente, y utilizarlos como si fueran cualquier

otro Recurso **en cualquier momento**, o también para rellenar un espacio que indique específicamente Krystallium. El Krystallium no puede usarse en lugar de fichas de Infantería.



Nota: los cubos en tu carta de Feudo solo pueden usarse para convertirlos en Krystallium. No pueden usarse como Recurso en cartas de tu Área de Construcción.

#### Algunos espacios requieren cubos de Krystallium o fichas de Infantería.

Puedes rellenarlos en cualquier momento si dispones de los mismos. Al contrario que los cubos de Recursos, puedes guardar Krystallium y fichas de Infantería para usar más tarde.





Recuerda: puedes usar un cubo de Krystallium para sustituir cualquier otro tipo de Recurso, pero no para sustituir una ficha de Infantería.

#### Descartar una carta en Construcción:

Puedes descartar una carta de Desarrollo en Construcción en cualquier momento. Obtendrás la Bonificación de Reciclaje de dicha carta, pero estarás obligado a colocarla en Zona de Alquimia de tu carta de Feudo. Pierdes todos los cubos y fichas que hubiera sobre la carta (devuélvelos a la reserva). Esta acción no es particularmente provechosa, ya que la Bonificación de Reciclaje irá a tu Zona de Alquimia para generar cubos de Krystallium. Si deseas poner las Bonificciones de Reciclaje en cartas que tengas en Construcción, solo puede ser reciclando cartas desde tu Área de Selección durante la Fase de Planificación, y nunca desde el Área de Construcción. No obstante, si sabes que no vas a ser capaz de completar la Construcción de una carta, al menos puedes aprovechar los cubos sobre ella para ayudar a sintetizar Krystallium.

Nota: conservas todas las cartas en Construcción y todos los cubos de Recursos situados sobre ellas de ronda a ronda.

Cuando hayáis colocado todos los Recursos, continuad con el siguiente paso de Producción. Terminado el último (Exploración ), la ronda acaba. Colocad el indicador de ronda sobre el siguiente número para comenzar la siguiente ronda.

# 6 FIN DE LA PARTIDA

La partida termina al final de la 4ª ronda. Sumad los puntos que hayáis conseguido en vuestros Feudos (podéis ayudaros del bloc de puntuación):

- Sumad los Puntos de Victoria directos: aparecen como un número y no dependen de los tipos de cartas que haya en el Feudo.
- Sumad los Puntos de Victoria con multiplicador por tipo de carta: dependen del número de cartas que hayas construido de un tipo concreto.
- Restad los Puntos de las cartas de Calamidad.

Nota: los cubos de Krystallium y las fichas de Infantería no otorgan puntos al final de la partida.

Quien más Puntos de Victoria totales tenga habrá gando la partida. En caso de empate, gana quien más cartas haya construido en su Feudo. Si se mantiene el empate, habrá ganado quien más fichas de Infantería consiguiera. Si el empate aún persiste, podréis elegir entre compartir la victoria o jugar de nuevo.

#### Ejemplo de puntuación final para Iris:

1 Puntos de Victoria directos:

Tiene 3 cartas con Puntos de Victoria directos: 2+6+3 = 11 PV

2 Puntos de Victoria con multiplicador:

Tiene 2 cartas con multiplicador, y el multiplicador de su carta de Feudo.

Multiplican sus Monumentos por 3, 4 y 2 respectivamente: [3+4+2]×4 = 36 PV

3 Puntos negativos por cartas de Calamidad:

Tiene 2 cartas de Calamidad:  $2 \times (-4) = -8 \text{ PV}$ 

- 4 Los cubos de Krystallium 🍘 y las fichas de Infantería no dan Puntos de Victoria.
- 5 Las cartas sin terminar de construir no aportan ni restan Puntos de Victoria.

Total = 39 PV







# MODO SOLITARIO

Como en el modo para 2 personas, debes incluir un módulo al jugar en solitario. Además, hay cambios en la preparación y las fases, como se indica a continuación:

#### Preparación

- Mezcla el mazo de Desarrollo (cartas de Desarrollo y Tesoro juntas) y toma 8 cartas del mismo, sin mirarlas todavía.
- Añade 4 cartas de Calamidad a esas 8 cartas, mezcla el conjunto resultante y colócalo, boca abajo, en la mesa. Esto será el mazo mazo de Peligro.
- Mezcla el resto de cartas de Desarrollo para formar el mazo de Desarrollo y colócalo entero boca arriba, de forma que la carta superior siempre sea visible.

La partida durará 4 rondas también. Las fases de Planificación y Producción se juegan como en el modo para 2 personas. La fase de Selección cambiará como se indica.

Nota: en el modo solitario las fichas de Trampa se usan de forma distinta. Dispones solo de 1 ficha de Trampa en vez de 2, y podrás usarla una vez por ronda.

**Fase de Selección:** coloca 2 cartas del mazo de Desarrollo, boca arriba, en cada Área de Ofrendas.

- Selecciona una de las 2 Áreas de Ofrendas y añade todas las cartas que haya en ella a tu Área de Selección.
- Añade 1 carta del mazo de Peligro boca abajo al Área de Ofrendas que no seleccionaras en el paso anterior.
- Añade 2 cartas del mazo de Desarrollo al Área de Ofrendas que haya quedado vacía. Repite estos 3 pasos un total de 4 veces y continúa a la Fase de Planificación.

Nota: Una vez por ronda, puedes usar tu ficha de Trampa para voltear una carta que esté boca abajo.

Búsqueda: tan pronto como hayas seleccionado una Ofrenda, puedes descartar 2 cartas de Desarrollo de dicha área, que estén boca arriba y que no sean de Calamidad, para mirar las 3 cartas superiores del mazo de Desarrollo y elegir una de ellas para colocarla en la misma Área de Ofrendas antes de tomar las cartas que hay en ella. Si usaste la ficha de Trampa para revelar una carta que estuviera boca abajo, puedes repetir la acción de Búsqueda una vez más.

Nota: si obtuviste cartas boca abajo, ¡no las voltees! No está permitido voltearlas y saber cuáles son hasta la Fase de Planificación.

Al final de la fase de Ofrenda, descarta todas las cartas que queden en las Áreas de Ofrendas.

Fase de Planificación: se juega igual que en el modo para 2 personas.

Fase de Producción: como no tienes contrincante, se modifica la regla de Supremacía de la siguiente manera. Sólo puedes obtener la Bonificación por Supremacía de un Recurso si has producido al menos 5 unidades de dicho Recurso durante esta ronda. Si hay al menos una ficha de Infantería en tu Área de Entrenamiento, obtenla para tu Feudo. Si no, añade una ficha de Infantería a tu Área de Entrenamiento.

Fin de la partida: compara tu puntuación con la tabla del módulo con el que hayas jugado para saber qué tal lo has hecho.

Hasta ahora has visto las reglas básicas de It's a Wonderful Kingdom. Pero cada vez que juegues, debes añadir uno de los módulos disponibles a ese conjunto de reglas básicas. Las reglas de los módulos siempre tienen prioridad sobre las reglas básicas. Por tanto, los módulos pueden introducir cambios en el desarrollo de la partida y/o en la preparación.

Nota: las reglas de los módulos solo describen los cambios que se han de aplicar a las reglas básicas. Las demás reglas básicas permanecen inalteradas.



# MÓDULO DE AMENAZAS

#### Nivel de interacción: 4/5 Dificultad: 3/5

El módulo de Amenazas permite que cada persona añada un peligro para el reino. Las condiciones de victoria no se alteran, pero tendréis que combatir estas Amenazas durante la partida.

Las cartas del módulo de Amenaza se distinguen por el icono  $\forall$  junto a sus nombres.

El módulo de Amenaza añade una fase al final de cada ronda (después de la de Producción): la Fase de Combate.



# PREPARAGIÓN

- Devuelve a la caja las 8 cartas de Calamidad.
- Cada persona elige uno de los mazos de Amenaza disponibles y lo coloca a su alcance.

Nota: así, cada partida enfrentará a 2 Amenazas entre sí, una contra la otra, nada más.

 Cada mazo de Amenaza funciona de forma distinta, que se explica a continuación. En vuestra primera partida con este módulo, se recomienda enfrentar a los Gigantes de Escarcha contra las Ratas Gigantes.

## A. FASE DE SELECCIÓN

En vez de tomar una carta de Calamidad, tomad una carta de Amenaza de vuestro propio mazo de Amenaza, para rellenar vuestra mano hasta tener 8 cartas.

El resto de la fase se juega de forma normal.

#### **B. FASE DE PLANIFICACIÓN**

Las Amenazas no se pueden reciclar o construir, se colocan automáticamente en el Área de Construcción al final de esta fase.

Las Amenazas afectan al jugador que las Seleccione. Si has tomado cualquier Amenaza (independientemente de si provenía de tu mazo o del mazo del oponente) debes aplicar sus efectos hasta donde te sea posible.

Si hubiera alguna duda sobre el orden en el que aplicar sus efectos, aplica primero el que te sea más desfavorable.

Todos los efectos de Amenaza se aplican durate la Fase de Planificación (excepto los de un mazo concreto que veremos más adelante).

## C. FASE DE PRODUCCIÓN

Sin cambios, salvo que una Amenaza lo indique.

#### D. FASE DE COMBATE

Tras la Fase de Producción, puedes luchar contra las Amenazas que haya en tu Área de Construcción.

Para eliminar una Amenaza, debes gastar tantas fichas de Infantería como se indique en su carta. Devuelve la Amenaza eliminada a la caja (salvo que las reglas de su mazo de Amenaza indiquien lo contrario). Los efectos de la carta de Amenaza eliminada ya no se aplican.

Nota: cada Amenaza que no consigas eliminar durante la Fase de Combate seguirá activa hasta tu siguiente Fase de Combate. Las Amenazas no pueden eliminarse en ninguna otra fase.

## FINAL DE PARTIDA

Cada Amenaza que no hayas eliminado y, por tanto, quede en tu Área de Construcción, te hará perder Puntos de Victoria al final de la partida.

# LOS MAZOS DE AMENAZA:





- Componentes: 4 Ratas Gigantes, 10 Alimañas
- Dificultad: 3/5
- Preparación: además de colocar las Ratas Gigantes a tu alcance, coloca las Alimañas en un mazo, boca arriba, en el centro de la mesa.
- Efecto durante la Fase de Planificación: si hay una Rata Gigante en tu Área de Selección, colócala en tu Área de Construcción. Después, añade a tu Área a Construcción tantas cartas de Alimaña como Ratas Gigantes haya en ella (incluyendo la que acabas de colocar allí).





Ejemplo: Nico selecciona 1 Rata Gigante. Ya tenía una en su Área de Construcción, así como 1 Alimaña. Añade la Rata Gigante seleccionada, y 2 Alimañas más (1 por cada Rata).

#### **GIGANTES DE ESCARCHA**



**Componentes:** 4 Gigantes de Escarcha

Dificultad: 2/5

Efecto durante la Fase de Planificación: si hay 1 Gigante de Escarcha en tu Área de Selección, debes colocarlo bajo una de tus cartas en Construcción (apílalas de forma que se vea bien el Coste de Combate). No importa si la carta está en Construcción

desde esta ronda o desde una ronda anterior.

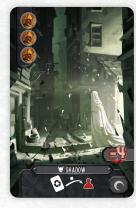


- Cada Gigante de Escarcha debe colocarse bajo una carta, y no puede haber 2 Gigantes de Escarcha bajo la misma carta.
- Si no tienes suficientes cartas en Construcción para cumplir la regla anterior, debes preparar para construir obligatoriamente una de las cartas de tu Área de Selección, para poder poner el Gigante de Escarcha debajo de ella.

Cada Gigante de Escarcha congela la carta que tenga encima, impidiendo que se complete su Construcción. Puedes seguir añadiendo los Recursos que pida la carta, pero no podrás colocarla con las cartas construidas sobre tu Feudo hasta que hayas empleado el número de fichas de Infantería necesario para derrotar al Gigante.

- Una carta congelada no puede reciclarse.
- Para eliminar un Gigante de Escarcha, debes gastar las fichas de Infantería indicadas en su coste de Combate y, además, completar la construcción de la carta congelada.
- Si tienes suficientes fichas de Infantería para pagar el Coste de Combate pero no puedes completar la construcción de la carta, el Gigante de Escarcha permanece en juego y la carta continúa congelada.

#### SOMBRAS



Componentes: 4 Sombras.

Dificultad: 3/5

Efecto durante la Fase de Planificación: si hay Sombras en tu Área de Selección y/o en tu Área de Construcción, por cada una que no haya sido eliminada tendrás que descartar 1 carta de tu Área de Selección (a tu elección) sin recibir su Bonificación de Reciclaje. En su lugar, tu

oponente añade un Recurso a su Zona de Alquimia por cada carta que las Sombras te hagan descartar.

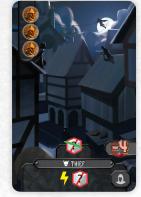


Tras ello, toma todas las Sombras que haya en tu Área de Selección y colócalas en tu Área de Construcción.

Si una Sombra hace que descartes una carta de Tesoro, tu oponente añade 2 Recursos a su Zona de Alquimia en vez de 1.

Nota: los Recursos que tu oponente obtiene de esta forma solo pueden usarse para Transmutar en Krystallium. No pueden usarse directamente para construir. Por tanto, no importa qué cubo tome tu oponente.

#### LADRONES



Componentes: 4 Ladrones, 4 fichas de Robo.



Dificultad: 3/5

Efecto durante la Fase de Planificación: si hay Ladrones en tu Área de Selección, por cada uno debes tomar una ficha de Robo y cubrir con ella uno de los iconos de Recurso que

normalmente se produzcan en tu Feudo. Durante la Fase de Producción, este Recurso no se producirá ni contará para los totales de cara a la Bonificación de Supremacía.

Tras ello, coloca el Ladrón en tu Área de Construcción.

Cuando elimines un Ladrón, descarta una de las fichas de Robo que haya en tu Feudo, a tu elección. Así, tu Feudo recupera la capacidad de producir ese Recurso.

## MODO SOLITARIO

Usa las reglas del modo solitario (ver pág. 7). Sustituye las cartas de Calamidad por las cartas del mazo de Adversidad que quieras. Al final de la partida, compara tus Puntos de Victoria (PV) con los valores de esta tabla según el mazo de Amenaza que escogieras para saber si ganas una medalla de bronce, plata u oro.

#### **RATAS GIGANTES**

Bronce: de 70 a 94 PV Plata: de 95 a 114 PV Oro: 115 PV o más

#### **GIGANTES DE ESCARCHA**

Bronce: de 70 a 94 PV Plata: de 95 a 114 PV Oro: 115 PV o más

#### **SOMBRAS**

Efecto durante la Fase de Planificación: si hay Sombras en tu Área de Selección y/o en tu Área de Construcción, por cada una que no haya sido eliminada tendrás que descartar 1 carta de tu Área de Selección (a tu elección) sin recibir su Bonificación de Reciclaje.

Bronce: de 70 a 94 PV Plata: de 95 a 114 PV Oro: 115 PV o más

#### LADRONES

Bronce: de 70 a 94 PV Plata: de 95 a 114 PV Oro: 115 PV o más

# 2

# MÓDULO DE ALIADOS

#### Nivel de interacción: 2/5 Dificultad: 2/5

El módulo de Aliados ofrece a ambos Feudos acceso a poderosos personajes que pueden cambiar las tornas de vuestro enfrentamiento.

Las condiciones de victoria no cambian, tendréis a vuestra disposción las habilidades únicas que pueden ofrecer los Aliados.

Contenido: 14 Aliados



El módulo de Aliados añade un área nueva para cada persona: **el Área de Aliados**, donde colocaréis vuestros Aliados.

Cada uno de ellos tiene una habilidad que podréis activar pagando un cierto número de fichas de Infantería. Podréis hacerlo varias veces durante la partida, siempre que podáis pagar el coste. Cada carta de Aliado indica en qué fase puede activarse su habilidad (ver pág. 12).

Nota: podéis activar cada habilidad varias veces por partida, pero solo una vez por ronda.

# PREPARAGIÓN

- Mezcla las cartas de Aliado y forma un mazo boca abajo.
- Reparte 2 cartas de Aliado a cada persona, que elegirá una de ellas para colocarla en su Área de Aliados y devolverá a la caja la otra, boca abajo.
- Retira las 10 cartas de Tesoro del mazo de Desarrollo y añade las 10 cartas de Aliado restantes al mismo. Después, mezcla el mazo de Desarrollo.
- Cada Feudo empieza la partida con 2 fichas de Infantería.

## A. FASE DE SELECCIÓN

Puede que comencéis la partida con Aliados en mano. Podéis Ofrecerlos igual que cualquier otra carta. Al seleccionar una Ofrenda que tenga Aliados, colócalos directamente en el Área de Aliados.

Bonificación de Selección: cada Aliado que coloques en tu Área de Aliados te proporciona inmediatamente 1 ficha de Infantería.



Las habilidades de los Aliados están activas tan pronto como entran en un Área de Aliados. Desde ese momento, puedes activar las habilidades (si aplican a esta fase).

#### B. FASE DE PLANIFICACIÓN

- Si volteas una carta que estuviera boca abajo durante esta Fase de Planificación, y resulta ser un Aliado, colócalo inmediatamente en tu Área de Aliados y toma las fichas de Infantería que indique.
- Los Aliados no pueden reciclarse ni construirse.

Puedes activar las habilidades de Aliado (si aplican a esta fase).

#### C. FASE DE PRODUCCIÓN

Puedes activar las habilidades de Aliado (si aplican a esta fase).

# FIN DE LA PARTIDA

Puedes activar las habilidades de Aliado que se apliquen al final de la partida.

 Los Aliados no proporcionan Puntos de Victoria al final de la partida.

## MODO SOLITARIO

Usa las reglas del modo solitario (ver pág. 7). Busca las cartas de Aliado con el icono de "2 personas" y devuévelas a la caja, no se usan en partidas en solitario.

Toma 2 cartas de Aliado, elige 1 y colócala en tu Área de Aliados. Mezcla la otra con el resto de cartas de Aliado. Reemplaza las 10 cartas de Tesoro con esas 10 cartas de Aliado. Al final de la partida, compara tus Puntos de Victoria (PV) con los valores de esta tabla para saber si ganas una medalla de bronce, plata u oro:

Bronce: de 70 a 94 PV Plata: de 95 a 114 PV Oro: 115 PV o más

#### ÁREA DE JUEGO

Área para las cartas de Desarrollo construidas

Área de Construcción

Área de Selección



# MÓDULO DE MISIONES

#### Nivel de interacción: 1/5 Dificultad: 1/5

Este módulo de Misiones ofrecerá a los dos Feudos la oportunidad de cumplir una misión por etapas. Solo es obligatorio cumplir la última etapa. Todas las anteriores son opcionales.



Contenido: 2 cartas de Misión, 8 fichas de Etapa Completada.

El módulo de Misiones añade una misión a cada partida.

Puedes completar las etapas de una Misión en cualquier orden (esto se aplica también a la última etapa). Cada etapa tiene un coste y un beneficio. En cualquier momento, puedes pagar el coste y recibir inmediatamente el beneficio.

Nota importante: puedes usar cubos de tu Zona de Alquimia para pagar los costes de Recursos de las Etapas. Esta excepción solo aplica en este módulo.

El coste de cada etapa debe pagarse íntegro de una vez.

Cuando cumplas una etapa, coloca una ficha de Etapa Completada de tu color en dicha etapa, para indicar que ya lo has logrado. No puedes completar una misma etapa más de una vez, pero siempre puedes cumplir una etapa que haya cumplido tu oponente.

# PREPARAGION

Coloca una de las cartas de Misión, con el lado para 2 personas boca arriba, al alcance de ambas (hay misiones exclusivas para el modo solitario).

Tomad las 4 fichas de Etapa Completada de vuestro color. Todas las fases se juegan de forma normal, pero ahora podéis, además, cumplir etapas de la Misión.

### FIN DE LA PARTIDA

Es obligatorio cumplir la última etapa de la Misión para poder optar a la victoria (recordad: el resto de etapas son opcionales). Si nadie lo consigue, ambos bandos pierden.

## MODO SOLITARIO

- Usa una carta de Misión en solitario de tu elección.
- Toma las 4 fichas de Etapa Completada de tu color.
- Compara tu puntuación final con la tabla:

#### MISIÓN 1:

Bronce: de 70 a 94 PV Plata: de 95 a 114 PV Oro: 115 PV o más

#### MISIÓN 2:

Bronce: de 70 a 94 PV Plata: de 95 a 114 PV Oro: 115 PV o más

## **CRÉDITOS**

Diseño de juego: Frédéric Guérard Desarrollo: Benoit Bannier **Ilustraciones:** Anthony Wolff

Jefes de Proyecto: Benoit Bannier & Guillaume Gille-Naves

Dirección de arte: Igor Polouchine Traducción al Español: Álex Garcigregor

Pruebas de juego: Simon, Benji, Benco, Fred, Elliot, Igor, Greg, Florian, Julien, Damien, Marine, Joachim, Hervé, Johann, Quentin, Karim, Romain, Simon, Vincent y Yodasensei.

Agradecimientos especiales del diseñador a Jo y Matthieu

It's a Wonderful Kingdom es un juego publicado por:

La Boite de Jeu & Origames ©2021 La Boite de Jeu & Origames La Boite de jeu 8. Grande Rue 21310 Belleneuve www.laboitedejeu.com

**Origames** 52 avenue pierre Sémard 94200 Ivry sur Seine France www.origames.fr

# 4 HABILIDADES DE ALIADO

Cada efecto se puede activar una vez por ronda.

# FASE DE SELEGGIÓN

Espía Sombrío: Paga 2 ( recupera una de las fichas de Trampa que hayas gastado.

Maestro Cartógrafo: Paga 3 : añade la siguiente carta del mazo al Área de Ofrendas que tenga menos cartas (si tienen el mismo número de cartas, elige a cuál).

Consejero del Trono: Paga 3 : revela una carta que esté boca abajo, ya esté en un Área de Ofrendas o en un Área de Selección.

Jefe Mercenario: Paga 4 (e): antes de seleccionar una Ofrenda, descarta 1 carta de un Área de Ofrendas.

Tahur Caprichoso: Paga 5 ♠: antes de seleccionar una Ofrenda, mueve 1 carta desde un Área de Ofrendas a la otra. La carta puede estar boca arriba o boca abajo.

# FASE DE PRODUCCIÓN

Capataz Tiránico: Paga 3 ♠: al final de la Fase de Producción, añade un Recurso básico (⑤, ⑥, ⑥, o ⑥) de tu elección a cada una de tus cartas en construcción.

Cacique del Bosque: Paga 3 

citalization: del constant del constant

Madre Superiora: Paga 3 ♠: durante la producción, produce 4 ♠ (estos Recursos no cuentan para la Supremacía).

Mercader del Lago: Paga 4 ♠: durante la producción, produce 4 ♠ (estos Recursos no cuentan para la Supremacía).

Pirata de los Cinco Mares: Paga 4 ♠: durante la producción, produce 4 ♠ (estos Recursos no cuentan para la Supremacía).

# AL FINAL DE LA PARTIDA

Las siguientes habilidades solo se pueden activar una vez por partida, tras terminar la 4ª ronda.

Alquimista Adivino: Paga 7 Dobla el valor negativo en Puntos de Victoria de todas las cartas de Calamidad (máximo una vez por partida).

# EN GUALQUIER MOMENTO

Profeta Iluminado: Paga 5 ♠: Descarta una de tus cartas de Calamidad.

Experto Platero: Paga 5 (6): Gana 3 (6).

Maestro Artesano: Paga 8 ♠: Construye 1 carta de Desarrollo sin pagar su coste. Puedes utilizar esta habilidad para completar la Construcción de cartas que ya tengan parte de su coste pagado.