

EL REY Y EL INTRIGANTE

(incluye la versión de los jugadores y varias cartas especiales)

COMPONENTES ADICIONALES Y PREPARACIÓN

El rey y el intrigante

90 cartas de poder
(18 cartas de cada color)
3 cartas de intrigante
3 cartas de caballero
3 cartas de rey
2 fichas indicadoras (puntuación doble)



Versión de los jugadores

55 cartas de poder
(11 cartas de cada color)
5 fichas indicadoras
(2 alianzas, 1 puente, 1 cuarentena y 1 riesgo de derrumbamiento)



Cartas especiales

50 cartas de poder
(10 cartas de cada color)
4 fichas
(1 indicador de protección real, 3 tablas limitadoras)



Las cartas para El rey y el intrigante se identifican por tener el símbolo de una corona en el dorso. El anverso muestra uno de estos símbolos:



El rey y el intrigante



La versión de los jugadores



Cartas especiales

La preparación de la partida es idéntica a la del juego básico con los siguientes cambios:

- Las cartas de acción del juego básico no se utilizarán. En vez de ello, selecciona las cartas que muestren en el dorso el número de jugadores participantes y disponlas tal como se indica a continuación. Deja la carta del intrigante a la izquierda, pon a su derecha las cartas de caballero y sitúa en el extremo derecho la carta del rey. Siempre tendrá que haber tantas cartas como jugadores haya en la partida.



En vez de las cartas de acción del juego básico tendrás que disponer las cartas que se indican aquí.



Dorso con el número de jugadores.



Disposición para 4 jugadores.

- Después de que cada jugador haya elegido su región natal, desplegará 1 caballero adicional sobre el tablero. Para ello cada jugador señalará una región con su rueda de selección (no puede ser la región del rey). Luego todos los jugadores descubrirán simultáneamente su rueda y colocarán su caballero en la región señalada.



Cada jugador envía 1 caballero adicional de las provincias a una región.

- En vez de las cartas de poder del juego básico, cada jugador recibe un conjunto completo de cartas de poder de *El rey y el intrigante* de su color. De estas 18 cartas cada jugador deberá elegir en secreto 13 cartas con las que desea jugar. Las 5 cartas restantes de cada jugador se devuelven en secreto a la caja; no se utilizarán en esta partida.



Las cartas de El rey y el intrigante para el jugador azul. De entre las 18 cartas disponibles elige 13 cartas con las que jugar la partida.



Las 5 cartas restantes se retiran del juego.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El desarrollo de una partida es muy similar al desarrollo de una partida normal.

No se descubren cartas de acción, ya que en vez de ellas siempre estarán las cartas del intrigante, los caballeros y el rey. Cada vez que en esta expansión se hable de cartas de acción, nos referimos a estas cartas.

Al igual que en el juego básico, cada jugador deberá elegir una carta de poder de su mano, empezando por el jugador con la ficha de jugador inicial y siguiendo con el resto de jugadores en sentido horario. Como también sucedía en el juego básico, cada jugador deberá jugar una carta y en una misma ronda no se podrá jugar nunca una carta que tenga el mismo valor que otra carta jugada.

Después de que todos los jugadores hayan jugado una carta de poder, el jugador con la carta de mayor valor tomará la carta del rey. Luego le seguirá el jugador con la siguiente carta de mayor valor, que tendrá que robar la carta de caballero que muestre el mayor número de caballeros. El jugador con la carta de menor valor tendrá que robar la carta del intrigante.

Luego cada jugador realiza su turno, empezando siempre por el jugador con la carta del rey. El resto de jugadores seguirá el orden marcado por la carta de poder que jugaron.

En su turno el jugador deberá enviar primero tantos caballeros de las provincias a su corte como aparezcan indicados en su carta de poder. También podría, como en el juego básico, enviar menos caballeros de los que le están permitidos.

Luego podrá realizar una acción especial y desplegar sobre el tablero tantos caballeros de su corte como aparezcan en su carta de acción. El jugador puede elegir cuál de las dos cosas desea realizar primero.

Normalmente el jugador realizará la acción especial indicada en su carta de poder.

Excepción: los jugadores que tengan la carta del rey o la del intrigante realizarán la acción descrita en dicha carta. En este caso, la acción especial de la carta de poder que hayan jugado se ignoraría. De todos modos, el jugador conseguiría los caballeros indicados en la carta de poder.

Excepción a la excepción: en las partidas con 2 ó 3 jugadores el rey y el intrigante pueden elegir entre cualquiera de las dos acciones.

Después de que todos los jugadores hayan realizado su turno, cada jugador deja su carta de poder boca abajo; ya no podrá volver a utilizarse durante el resto de la partida. Después cada jugador devuelve su carta de acción y la deja junto al tablero.

Las restantes reglas del juego básico permanecen igual.

Si quieres disponer de más cartas de poder para elegir y descubrir nuevas facetas del juego, puedes incorporar los dos módulos (la versión de los jugadores y las cartas especiales) ya sea juntos o por separado.

La versión de los jugadores se compone de 55 cartas de poder adicionales (11 de cada color) y está indicada con el símbolo que aquí se muestra.



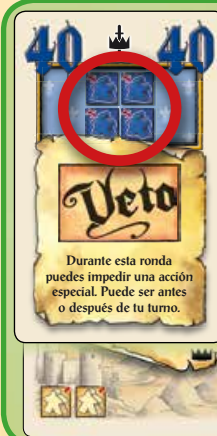
Las cartas especiales se componen de 50 cartas de poder adicionales (10 de cada color) y están indicadas con el símbolo que aquí se muestra.



Ejemplo: Pilar empieza eligiendo la carta de poder con un valor de 40. Luego por turnos el resto de jugadores juegan sus respectivas cartas.



Disposición de las cartas de acción para 4 jugadores.



Ejemplo: Pilar envía 4 caballeros de las provincias a su corte.

Deja el veto frente a ella.

La carta de caballero le permite desplegar 2 caballeros sobre el tablero.



El jugador que tiene la carta del rey realiza la acción especial que en ella se indica, sin poder realizar la acción de su carta de poder.

La carta del rey para 2 ó 3 jugadores permite elegir entre ambas acciones especiales. Lo mismo se aplica en el caso de la carta del intrigante.



ACLARACIONES SOBRE LAS ACCIONES ESPECIALES

EL REY Y EL INTRIGANTE



Carta del intrigante

Tienes que elegir entre una de las dos posibilidades:

1. O bien desplazas a 1 caballero (propio o rival);
2. O bien recoges todos tus caballeros de una región y los desplazas a otras regiones.

Como siempre, la región del rey está vedada.



Carta del rey

Puedes mover el rey antes o después de desplegar tus caballeros. No puedes arrojar el rey al castillo.



Intrigante

Es la carta de poder con el valor más bajo. Así pues, serás el jugador que se quede con la carta del intrigante y lleve a cabo su acción especial.



Puedes desplegar caballeros en las regiones que desees, y no sólo adyacentes a la región del rey. La región del rey, como siempre, está vedada.



Sólo se aplica a los demás jugadores, no a ti.



El veto se describe con detalle en el apartado de las cartas de acción del juego básico (segundo mazo, pág. 10).



Por turnos cada rival deberá elegir los 3 caballeros propios que devolverá a las provincias.



Eliges 1 caballero de cada rival (pero no tuyo) y lo devuelves a las provincias.



No puedes retirar ni el Grande ni los caballeros de la región del rey. Tampoco puedes colocarlos en la región del rey ni arrojarlos al castillo.



Esta acción especial se describe con detalle en el apartado de las cartas de acción del juego básico (cuarto mazo, pág. 12).

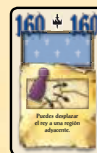


La puntuación doble sólo se aplica durante una puntuación general. Si la región se puntuara antes debido a una puntuación especial, los puntos no se duplicarán. Después de la siguiente puntuación general deberás devolver la carta de región y el indicador de puntuación doble.



Puedes renunciar por completo a esta acción especial. Si decides arrojar caballeros al castillo, también deberás arrojar 2 de los tuyos dentro.

No se puede retirar ningún caballero de la región del rey.



Puedes desplazar el rey a una región adyacente antes o después de desplegar tus caballeros.



Esta es la carta de poder de valor más alto. Así pues, serás el jugador que se quede con la carta del rey y lleve a cabo su acción especial.



Las cartas 60, 100, 110, 120, 150 y 170 son puntuaciones especiales idénticas a las cartas de acción del juego básico (del tercer y cuarto mazo, en las páginas 11 y 12 respectivamente).



VERSIÓN DE LOS JUGADORES



Comodín

Al jugar esta carta deberás esperar hasta que todos los demás jugadores hayan jugado su carta de poder. Luego, serás el último en jugar una carta adicional de la mano. Como siempre, no puedes jugar una carta con un valor que ya esté sobre la mesa.



Viaje

Si el Grande se encuentra en la región del rey, no se podrá desplazar.

Si se elige la región del rey con la rueda de selección, el Grande se quedará en la misma región en la que estuviera.



Artimaña

No puedes trasladar el castillo a la región del rey.

Deberás trasladar el castillo junto con todos los caballeros que hubiera dentro y sin

examinar cuántos hay. Luego tendrás que arrojar dentro del castillo todos los caballeros que ya estuvieran en la región elegida.

A partir de entonces se podrán colocar caballeros tanto en la región (junto al castillo) como en el propio castillo.

Si el rey se trasladara a esa región, **no afecta de ningún modo al castillo**.

Durante una puntuación, como es habitual, se vacía primero el castillo (ten cuidado de no mezclar los caballeros que haya en el castillo con los que

haya en la región). Luego el castillo se puntuará según los puntos de la región en la que esté. Sin embargo no se aplicaría ni la bonificación por el rey ni por región natal. Después se despliegan los caballeros del castillo y el castillo se devuelve a su sitio.



Guerra civil

No se puede elegir la región del rey. Si tuvieras caballeros en esa región, se quedan en ella.

Si no tuvieras ningún caballero en la corte, no podrías realizar esta acción especial.



Alianza

No puedes colocar ninguno de los indicadores en la región del rey. Durante la puntuación cada jugador sumará los caballeros que tenga en ambas regiones. El jugador con la mayoría recibirá los puntos correspondientes a los dos primeros puestos en ambas regiones. Si una de las regiones es la región del rey o la natal, también recibirá los puntos adicionales. El segundo jugador con más caballeros recibirá los puntos correspondientes a los segundos puestos y el tercer jugador los puntos para los terceros puestos. Después de la puntuación deberás retirar los indicadores de alianza. Si antes de la siguiente puntuación general otro jugador jugara una carta de Alianza, podrás trasladar los indicadores de alianza a otra región.



Construcción del puente

Deberás colocar el puente entre dos regiones adyacentes. Ninguna de ellas puede ser la región del rey. Aparte de los 3 caballeros que desplegarías, colocarás 1 caballero más de tu corte sobre el puente.



CARTAS ESPECIALES



Fiesta

No envías ningún caballero de las provincias a tu corte. Sin embargo, aparte de los caballeros señalados en tu carta de acción, puedes desplegar 5 caballeros adicionales.



Espionaje

La carta no tiene efecto alguno si tienes que utilizar la rueda de selección en algún momento debido a una acción especial. Después de la siguiente puntuación general, descarta esta carta.



Golpe de estado

No puedes retirar ningún Grande de la región del rey. Durante la siguiente puntuación general, cada jugador trasladará su Grande (junto con los caballeros que tuviera en el castillo) a la región que haya señalado con su rueda de selección. Sería pues posible que, de este modo, un jugador consiguiera dos veces la bonificación por región natal.

En rondas posteriores podrás, justo antes de tu turno, desplazar tus caballeros entre ambas regiones. Dispondrás de esta opción mientras ocupes el puente. Durante cada puntuación general el jugador que ocupe el puente recibirá 1 punto.

Si retiraras tu caballero del puente, el puente se retiraría del tablero.

Si un rival juega otra carta de Construcción del puente, podrá desplazar el puente y ocuparlo. El caballero que tuviera en el puente regresaría a tu corte.



Revolución

El marcador de puntuación 8/4/0 se convierte así en 0/4/8. De este modo, el jugador que tenga menos caballeros (pero al menos uno) recibe 8 puntos, y el segundo jugador con menos caballeros, 4 puntos. De igual manera con el marcador 4/0/0, que pasa a ser 0/0/4. Si luego un rival jugara otra carta de Revolución, el marcador de puntuación volvería a girarse de nuevo (o podría girar el otro). Si un jugador desplaza un marcador de puntuación girado, el marcador deberá permanecer girado.



Riesgo de derrumbamiento

Los caballeros que ya estuvieran en el castillo se quedan en él. En la puntuación del castillo se tendrán en cuenta todos los caballeros.



Cuarentena

No se puede realizar ningún cambio en la región que tenga el indicador de cuarentena; está vedada (véase también la regla sobre la región del rey, pág. 5 del reglamento).



Huracán

Al principio de tu turno deberás revelar tu rueda de selección.



Concubina

Sigues sin poder desplegar ningún caballero en la región del rey. Si durante esta ronda (debido a una puntuación especial) se puntuara la región del rey, no se concederá ninguna bonificación por ella. Si al concluir esta ronda tuviera lugar una puntuación general, también se anula la bonificación del rey. La bonificación por región natal se conserva.



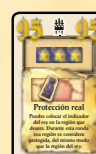
¡Toma 6!

No puedes colocar la tabla limitadora en la región del rey. El intrigante también puede colocar caballeros en la tabla o retirarlos de ella. Si por algún motivo (p.ej. si varios jugadores eligen esa región en secreto) debieran colocarse más caballeros en la región que casillas vacías quedaran en la tabla, todos los nuevos caballeros regresarán a sus cortes.



Oportunista

Puedes desplegar el caballero antes de una puntuación especial o antes de puntuar una determinada región durante la puntuación general. No podrás desplegar el caballero en la región del rey ni arrojarlo al castillo.



Protección real

No se puede realizar ningún cambio en la región que tenga el indicador de protección; está vedada (véase también la regla sobre la región del rey, pág. 5 del reglamento). Si colocas el indicador en la misma ronda en la que se produzca una puntuación,

el indicador permanecerá también durante la puntuación. Sin embargo en esa región no se concede la bonificación real.



Adiós

Con esta acción especial puedes descartar las cartas 25 o 75 o bien una tabla limitadora.

Regla opcional: con esta carta también puedes descartar un efecto permanente que en esta edición utilice una ficha indicadora (p.ej. Alianza, Riesgo de derrumbamiento o Puente).



Puntuación especial

Sólo puedes elegir una región en la que tengas al menos 1 caballero.



Puntuación especial

También puedes elegir una región en la que no tengas ningún caballero.



Puntuación especial

Le das a un rival la opción a elegir entre 3 regiones que designes. De entre las tres, ese rival elige cuál se puntuará.