

## Regele zarurilor

Joc de strategie

Vârsta recomandată: 8+

Număr de jucători: 2-4

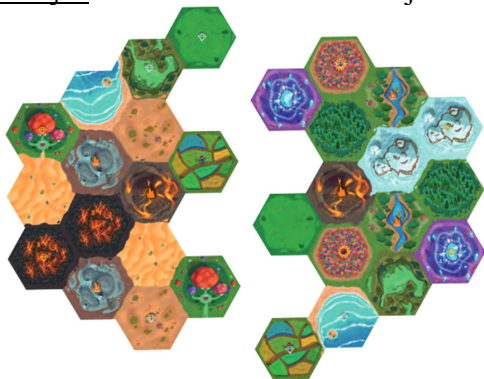
Este un vis devenit realitate! Ți-ai transformat regatul dintr-un pustiu trist într-un loc cu un viitor luminos și prosper. Piticii, spiridușii, zânele, gnomii și oamenii s-au reunit pentru a trăi în deplină pace în regatul tău. Dar, vai, începe să devină cam aglomerat – ai nevoie de terenuri noi! Vei avea nevoie de o strategie bună și puțin noroc pentru a arunca zarurile perfecte și a revendica cele mai bune teritorii. Piticii știu care teritorii sunt deosebit de profitabile, elfii adună pietre prețioase, zânele alungă dragonii, gnomii cuceresc teritorii străine, iar oamenii negociază cele mai bune contracte pentru terenuri. Jucătorul care poate asigura cele mai bune teritorii și majoritatea pietrelor prețioase va fi încoronat Regele zarurilor!

### Conținut

1 tablă de joc (formată din două jumătăți), 30 cartonașe castel, 60 cartonașe cetățean, 4 cartonașe de prezentare, 18 pietre prețioase albe, 6 pietre prețioase de aur, 6 zaruri, 15 focuri de dragon, 64 de marcaje jucător, instrucțiuni.

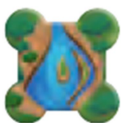
### Elementele jocului

Tabla de joc se formează din cele două jumătăți. Pe fiecare jumătate sunt reprezentate 15 tipuri de spații.



Cartonașele de castel indică fiecare un anumit tip de teren pe partea din față. Fiecare tip de teren este afișat de două ori pe tabla de joc. Partea din spate este identică pe fiecare cartonaș.

Partea din față



Luncă inundabilă



Litoral



Mlaștină



Câmp



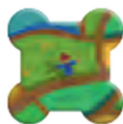
Deșert



Peșteri



Vulcani



Fermă



Munți



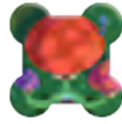
Lavă



Stepă



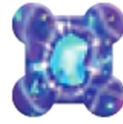
Pădure de pini



Ciuperci de pădure

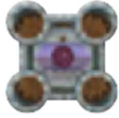


Pajiște cu flori



Mină pietre prețioase

Partea din spate



Castel

Cartonașele cetățean se împart în 5 grămezi a câte 12 cartonașe fiecare:

Partea din față indică acțiunile și simbolul joker (marginea de sus) și condițiile zarurilor (marginea de jos).

Grămada 1



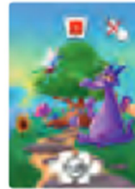
Vanzatorul morocanos

Grămada 2



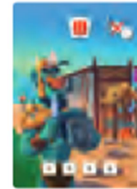
Hoțul arogant

Grămada 3



Antrenorul de dragoni ocupat

Grămada 4



Banditul agresiv

Grămada 5



Dezvoltatorul lacom

Partea din spate – se folosește în joc ca super joker (simbol în partea de sus-mijloc).

Grămada 1



Grămada 2



Grămada 3



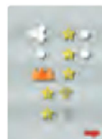
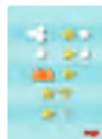
Grămada 4



Grămada 5



Cartonașele de prezentare sunt la fel pe ambele părți și arată punctajele finale.



Marcajele pentru jucători sunt 6 per jucător, de culoare violet, galben, turcoaz și negru.



Pietre prețioase albe



Pietre prețioase de aur



Zaruri



Foc de dragon

**Important: Culoarea diferită a fundalurilor sunt folosit doar pentru o sortare mai ușoară și nu au niciun rol în joc!**

## Pregătire

Amplasarea pieselor pe tabla de joc, numărul și locul de pornire al incendiilor dragonului se modifică în funcție de numărul de jucători. Folosește-te de următoarele informații pentru a configura jocul în funcție de numărul de jucători.

1. Așază cele două jumătăți ale de tablei de joc ca o hartă în centrul mesei, în funcție de numărul de jucători.
2. Terenurile cu foc de dragon de pe hartă sunt acoperite cu un cartonaș castel și cu un cartonaș foc de dragon. Pentru a face acest lucru, caută un cartonaș castel care se potrivește cu terenul pe care este focul de dragon și plasează-l pe teritoriul potrivit de pe hartă, cu fața în jos (cu partea cu castel în sus) și apoi plasează un foc de dragon deasupra.

### Pentru 4 jucători



3. Apoi, aranjează toate focurile de dragon rămase într-o grămadă lângă hartă.
4. Amestecă toate cartonașele castel rămase și așază-le cu fața în jos lângă hartă într-o grămadă. Apoi, trage 2 cartonașe castel, aleatoriu, și pune-le înapoi în cutia de joc fără să te uiți la ele.

**Notă:** Nimeni nu trebuie să știe ce cartonașe castel au fost eliminate!

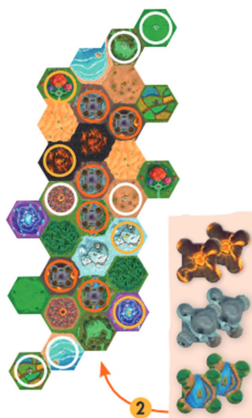
5. Așază 6 pietre prețioase albe și 4 de aur direct pe teritoriile potrivite conform ilustrației de configurare a jocului.

6. Fiecare jucător primește o piatră prețioasă albă, pe care o plasează în fața sa, în zona personală de joc.
7. Plasează toate pietrele prețioase rămase lângă hartă într-o grămadă.

### Pentru 3 jucători



### Pentru 2 jucători

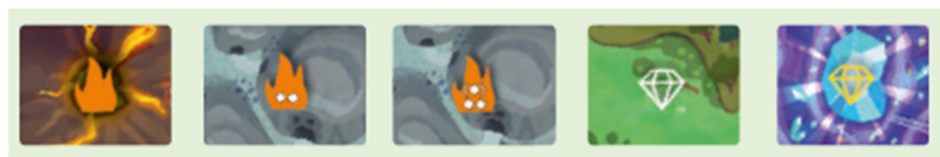


8. Fiecare jucător își alege o culoare de joc, apoi își plasează marcajele colorate (16 piese) și cartonașele de prezentare în fața sa.
9. Marcajele și cartonașele de prezentare care nu sunt necesare sunt puse la loc în cutie.
10. Sortează cartonașele cetățean în funcție de tipul lor (a se vedea Elementele jocului) și amestecă grămezile separat. Pune, apoi, cele 5 grămezi cu fața în sus într-un rând deasupra tablei. Cartonașul de deasupra, din fiecare grămadă, trebuie să fie întotdeauna vizibil. Acestea sunt cartonașele din Piața muncii.

**Notă:** *Cel mai bine este să plasezi grămezile astfel încât să prezinte o imagine panoramică.*

11. Lasă zarurile să decidă cine va începe jocul. Fiecare jucător aruncă toate cele 6 zaruri o dată. Jucătorul care aruncă cei mai mulți șase începe jocul.

**Versiune de joc:** *în jocurile ulterioare, când vei avea mai multă experiență, poți aranja teritoriile diferit și să distribuie focurile de dragon și pietre prețioase oricum vrei.*



**Notă:** Teritoriile de pe tabla de joc prezintă, de asemenea, simboluri mici, astfel încât nu trebuie să te uiți în instrucțiunile de fiecare dată. Aceste simboluri nu sunt necesare pentru restul jocului.

## Cum se joacă

*„Să începem, sunt multe terenuri noi de cucerit!”*

Jocul se desfășoară în sensul acelor de ceasornic. Jucătorul de start începe.

O tură constă din 3 etape:

**Etapa 1: Aruncă zarurile**

**Etapa 2: Verifică ce indică zarurilor**

### **Etapa 3a: Folosește cartonașul cetățean sau**

### **Etapa 3b: Alarma de dragon**

#### **Etapa 1: Aruncă zarurile**

*Cine vrei să te ajute?*

Ia cele șase zaruri și încearcă să arunci ceea ce ai nevoie pentru a angaja unul dintre cetățenii din Piața Muncii.

Se aplică următoarele reguli:

- Poți arunca de maximum trei ori (deci două reluări sunt permise).
- Înainte de a da, poți decide ce zaruri să păstrezi și pe care să le arunci din nou.
- Poți opri aruncarea și să folosești zarurile obținute deja, înainte de a treia oară. Trebuie să păstrezi toate zarurile aruncate a treia oară.

*Notă: Este posibil să folosești toate cartonașele dintr-o grămadă sau mai multe. Aceasta nu este o problemă, jocul poate continua normal.*

#### **Etapa 2: Verifică zarurilor**

„Hei tu – da, tu!”

Dacă poți îndeplini condițiile unui cartonaș cetățean din Piața Muncii, angajează acel cetățean și pune cartonașul cu fața în sus, în față voastră, apoi continuă cu Etapa 3a: Folosește cartonașul cetățean.

Dacă poți îndeplini condițiile pentru mai multe cartonașe cetățean din Piața Muncii, trebuie să decizi pe care dintre aceștia îi vei angaja.

Dacă nu poți îndeplini condițiile pentru niciunul dintre cetățeni, ia orice cartonaș cetățean din Piața Muncii și pune-l cu fața în jos, în față ta (să fie vizibilă partea cu super joker). Treci la Etapa 3b: Alarmă de dragon.

**Notă:** Toate condițiile zarurilor sunt explicate în detaliu la sfârșitul regulilor. Pentru a îmbunătăți rezultatul zarurilor, poți folosi cartonașele cetățean pe care le-ai angajat deja. Folosește cartonașele cetățean (poți sări peste acest pas la prima mutare).

#### **Etapa 3a: Folosește cartonașele cetățean**

Fiecare cartonaș este marcat cu un simbol specific joker sau un super joker, partea de sus, în centru.

Exemplu: simbol specific joker pe partea din față



Pe fața cartonașului se vede un zar de o anumită culoare și cu un anumit număr.

Exemplu: simbol super joker pe partea din spate



Pe spate se vede un zar, poate fi de orice culoare și cu orice număr de puncte.

- Poți elimina două cartonașe cetățean dacă ai cartonașe cu simboluri joker care se potrivesc, în aceeași culoare și cu același număr. Aducă un zar cu numărul și culoarea de care ai nevoie la aruncarea curentă a zarurilor.
- Super joker-ul de pe spatele cartonașului se poate folosi pentru orice culoarea sau numărul de puncte. Îl poți folosi în combinație cu orice alte simboluri joker de pe fața altui cartonaș cetățean.
- Dacă ai doi super joker-i, aceștia pot fi combinați într-un zar de orice culoare și orice număr de puncte.

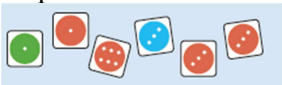
**Important: Întotdeauna trebuie eliminate 2 cartonașe din zona personală a jucătorului. Super joker-ul îți dă doar avantajul că poate fi folosit în loc de orice culoare și orice număr.**

**Notă:** Poți decarta mai mult de un set de jokeri pentru a adăuga zaruri suplimentare la rezultat tău, un zar pentru fiecare pereche de simboluri corespunzătoare eliminate.

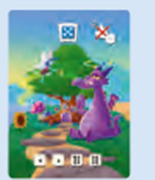
**Notă:** Dacă poți îndeplini condițiile unui cartonaș cetățean cu rezultatul zarurilor, trebuie să angajezi acel cetățean. Este posibil să nu decizi în mod voluntar să continui cu Etapa 3b: Alarmă de dragon. Acest lucru se aplică în mod firesc doar rezultatului original al zarurilor din Etapa 1. Nu este obligatoriu să folosești cartonașele cetățean ca joker-i.

## EXEMPLU

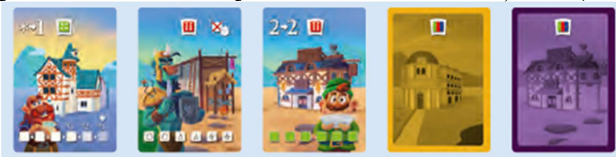
După ce a dat cu zarurile de trei ori, un jucător a obținut următorul rezultat:



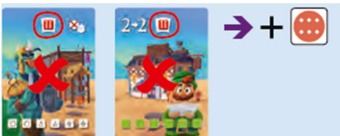
Vrea să angajeze următorul cartonaș cetățean din grămada 3:



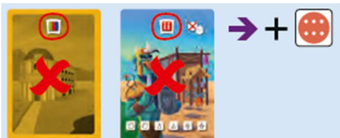
Dar, pentru a îndeplini condiția zarurilor, jucătorului îi lipsește un „6”, în orice culoare. Din fericire, jucătorul a strâns deja următoarele cartonașe cetățean în zona personală de jucător (în fața sa):



Poate să decarteze banditul și dezvoltatorul. Acest lucru îi permite să adauge un 6 roșu la rezultatul zarurilor sale:



Jucătorul mai poate să combine și să arunce un super joker cu unul dintre cei doi jokeri roșii cu numărul 6:



Poate, de asemenea, să arunce ambii super joker-i pentru un 6 roșu:



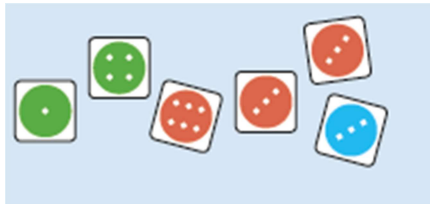


Jucătorul returnează cartonașele cetățean eliminate în cutia de joc și continuă cu Etapa 3a.

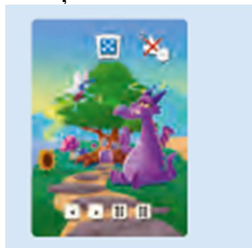
Chiar și cu următorul rezultat al zarurilor, jucătorul poate îndeplini condiția pentru grămada 3, jucând banditul și dezvoltator pentru un 6 roșu și, apoi renunțând la cei doi super joker-i pentru un 1 (în orice culoare).



Rezultatul zarurilor:



Cetățeanul dorit:



**Etapa 3a:** Folosește cartonașul cetățean  
*"Mulțumesc mult!"*

Pune cu fața în sus, în fața ta, cartonașul cetățean pe care l-ai angajat. Zona din fața ta este zona personală de jucător. Acest lucru este vizibil pentru toți jucătorii. Nu poți ascunde nicio carte, marcaj de jucător, pietre prețioase sau focuri de dragon.

Apoi, execută toate acțiunile cartonașului cetățean nou angajat.

**Notă:** Cartonașele dintr-o grămadă diferă, în principal, în funcție de condițiile zarurilor (partea de jos a cartonașului) și de simbolul joker (în centru sus). Acțiunile (stânga și dreapta sus) de pe cartonașele dintr-o grămadă sunt aceleași, cu câteva excepții.

**Grămada 1: Vânzătorul morocănos**  
*„Am ceva de oferit... să negociem?”*



#### Explicație pe scurt

- Trage 1, 2 sau 3 cartonașe castel, plasează 1 dintre ele
- dacă \* = 3, ia o piatră prețioasă din grămadă.

În funcție de numărul de condiții îndeplinite pentru acest cartonaș, trage 1, 2 sau chiar 3 cartonașe castel din grămada generală și întoarce-le (pentru a fi vizibile pentru toți jucătorii).

Alege unul dintre ele și apoi amestecă-le pe celelalte cu fața în jos, în grămada generală.

Pune cartonașele castel selectate cu fața în sus, pe un teritoriu gol, de tipul potrivit. Pune unul dintre marcajele de jucător deasupra.

Spațiile teritoriu libere sunt spații teritoriu fără cartonașe castel pe ele.

Dacă există o piatră prețioasă pe spațiul teritoriu, ia-o și plasează-o în zona ta personală de jucător.

Dacă ai îndeplinit toate condițiile pentru zaruri (toate zarurile până la simbolul de piatră prețioasă mică), primești o piatră prețioasă suplimentară din grămada generală, pe care o vei plasa în zona ta personală de jucător.

**Notă:** La începutul jocului, există două pietre prețioase de aur și câteva pietre prețioase albe în grămada generală. Odată ce pietrele prețioase de aur au fost revendicate, vei primi doar pietre prețioase albe la completarea acestui cartonaș. În cazul puțin probabil în care nu mai există pietre prețioase în grămadă, din păcate nu vei primi nimic.

#### **Grămada 2: Hoțul arogant**

„Pssst.... Ia uite!”

Există două acțiuni diferite în această grămadă: fură cartonașul cetățean sau fură piatra prețioasă.



#### Explicație pe scurt:

- Trage 2 cartonașe castel, plasează unul dintre ele
- Fură 1 cartonaș cetățean cu fața în sus de la orice jucător

Trage 1 cartonaș castel din grămada generală și așază-l cu fața în sus (să fie vizibil pentru toți jucătorii).

Pune cartonașul castel cu fața în sus pe un spațiu teritoriu gol, de tipul potrivit. Pune unul dintre marcajele de jucător deasupra.

Spațiile teritoriu libere sunt spații teritoriu fără cartonașe castel pe ele.

Dacă există o piatră prețioasă pe spațiul teritoriu, ia-o și plasează-o în zona personală de jucător.

În plus, poți fura orice piatră prețioasă (de aur sau albă) de la oricare jucător, pe care o vei plasa în zona personală de jucător.

#### **Grămada 3: Antrenorul de dragoni ocupat**

„Dragon aici, dragon acolo, ascultă dragon!”



#### Explicație pe scurt:

- Înlocuiește 1 foc de dragon la alegere cu unul dintre marcajele tale de jucător
- la sfârșitul jocului +4 puncte pentru majoritatea focurilor de dragon.



Înlocuiește orice foc de dragon de pe hartă cu un marcaj propriu de jucător. Pune focul de dragon în zona personală de jucător.

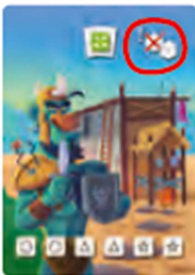
Dacă există o piatră prețioasă pe spațiul teritoriu, ia-o și plasează-o în zona personală de jucător.

**Notă:** La sfârșitul jocului, jucătorul cu cele mai multe focuri de dragon primește 4 puncte în plus. În caz de egalitate, toți jucătorii vor primi 4 puncte în plus.

**Notă:** Semnul întrebării este un memento că puteți învinge orice dragon de pe hartă. Elfii pot zbura.

### Grămada: Banditul agresiv

„La atac.... zic!”



#### Explicație pe scurt

- Înlocuiește marcajul celui mai apropiat jucător cu propriul marcaj de jucător.

Înlocuiește cel mai apropiat marcaj de jucător cu unul dintre propriile marcaje. Dă înapoi marcajul de jucător proprietarului său.

„Cel mai apropiat vecin” în acest caz înseamnă că poți înlocui doar marcajele de jucători care ating un spațiu ocupat de tine (adică la un spațiu distanță).

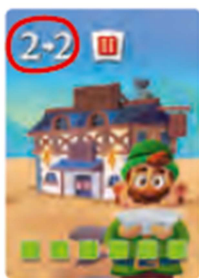
Dacă nu există marcaje de jucători în vecinătate, poți înlocui doar un marcaj de jucător, care se află la 2 spații distanță de marcajul tău. Dacă nu există marcaje de jucător la 2 spații distanță, poți înlocui doar un marcaj de jucător, care se află la 3 spații distanță etc.

**Notă:** Semnul exclamării este un memento că este importantă locația de pe hartă a marcajului celuilalt jucător. Gnomii sunt relativ leneși, deci nu pot călători prea departe.

**Notă:** Dacă nu ai plasat încă niciun marcaj de jucător pe hartă, oricare dintre marcajele celorlalți jucători este considerate „cel mai apropiat”.

### Grămada 5: Dezvoltatorul lacom

„Da, exact, vă rog, semnați aici.”



#### Explicație pe scurt:

- Trage 2 cartonașe castel și plasează-le pe amândouă.

Trage 2 cartonașe castel din grămada generală și întoarce-le. Așază ambele cartonașe castel cu fața în sus pe spațiile teritoriu goale, de tipul potrivit. Pune câte un marcaj de jucător pe fiecare. Spațiile teritoriu goale sunt spații fără cartonașe castel pe ele. Dacă există pietre prețioase pe spațiile teritoriu, ia-le și plasează-le în zona personală de jucător.

**Notă:** Dacă trebuie să tragi mai multe cartonașe castel decât sunt disponibile în grămada generală, trage câte poți.

### Exemplu grămadă 1:



Un jucător a obținut 5 zaruri roșii după a treia aruncare. Acest lucru ar fi îndeplinit condiția zarurilor. Jucătorul ar avea voie să tragă 2 cartonașe castel și să plaseze unul dintre ele. Dar, jucătorul vrea piatra prețioasă suplimentară din gămadă! Decartează două dintre cartonașele sale cetățean cu același simbol joker, câștigând un zar roșu. Acest lucru îndeplinește condiția zarurilor pentru a-l putea angaja pe Dezvoltatorul Lacom. Jucătorul trage 3 cartonașe castel, plasează unul dintre ele și ia și o piatră albă prețioasă din grămada generală (pietrele prețioase de aur au fost din păcate deja luate).

### Exemplu grămadă 4



Jucătorul 1 vrea să cucerească un teritoriu care îi aparține altui jucător. Dar, marcajele de jucător ale jucătorului 1 se află la 2 spații distanță. Marcajele jucătorului 3 se află la 3 spații distanță de teritoriile jucătorului 1. Două dintre marcajele jucătorului 4 se află în vecinătatea jucătorului 1. Prin urmare, jucătorul 1 nu are de ales, înlocuiește unul dintre cele două marcaje ale jucătorului 4.

### Etapa 3b: Alarmă de dragon

Dacă nu ai reușit să îndeplinești niciuna dintre condițiile pentru zarurile, ai luat deja un cartonaș castel la alegere din piața muncii și l-ai plasat cu fața în jos, în zona ta de jucător. Poți folosi acest cartonaș mai târziu ca super joker. De asemenea, întoarce un cartonaș castel din grămada generală.

Așază cartonașele castel cu fața în sus pe un spațiu teritoriu, de tipul potrivit. Pune deasupra un foc de dragon din grămada generală. Spațiile teritoriu libere sunt spațiile care nu au niciun cartonaș castel pe ele. Dacă există o piatră prețioasă pe spațiul teritoriu, aceasta rămâne acolo până când un jucător va stinge focul de dragon cu un antrenor de dragoni (grămadă 3).

**Notă:** În cazul puțin probabil în care nu mai există focuri de dragon în grămada generală, trebuie să plasezi un foc de dragon din grămada ta. Dacă nu ai, pune un foc de dragon de la orice alt jucător.

## Sfârșitul jocului

Jocul se termină când nu mai există cartonașe castel în grămada generală, la sfârșitul etapei 3 și toate teritoriile, cu excepția a 2 spații de pe hartă, au fost cucerite.

## Punctajul

Acum fiecare jucător își numără punctele:

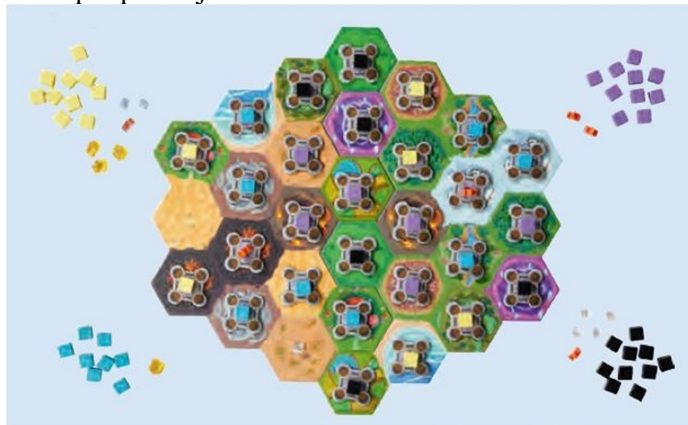
- 3 puncte pentru fiecare castel pe care îl ai în cea mai mare zonă conectată. Dacă ai mai multe zone de dimensiuni egale, doar una dintre acesta este cea mai mare.
- 1 punct pentru fiecare spațiu ocupat în afara acestei zone.

- 4 puncte pentru jucătorul cu cele mai multe focuri de dragon în zona personală de jucător. Dacă mai mulți jucători au același număr de focuri de dragon, este egalitate și primește fiecare câte 4 puncte.
- 3 puncte pentru fiecare piatră prețioasă de aur din zona personală.
- 2 puncte pentru fiecare piatră prețioasă albă din zona personală.

Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă jocul și este încoronat Regele Zarurilor. În caz de egalitate, jucătorul cu cele mai multe focuri de dragon câștigă. Dacă mai există egalitate, atunci acești jucători câștigă împreună.

**Important: Dacă un jucător și-a plasat cele 16 marcaje de jucător și trebuie să mai plaseze un alt marcaj, acesta câștigă imediat jocul.**

Exemplu punctaj



## Cartonașul de prezentare

Condițiile zarurilor



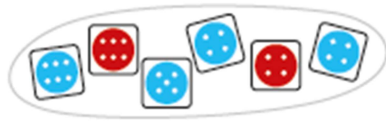
Numărul de zaruri ilustrat pe cartonaș trebuie să fie de culoarea (culorile) afișată/e.



Numărul de zaruri ilustrat pe cartonaș trebuie să arate numărul (numerele) din imagine.



Rezultatul zarurilor trebuie să creeze perechi de numere sau grupuri. Fiecare simbol reprezintă un număr la alegerea ta. Ține minte că simboluri diferite nu pot reprezenta același număr. Poți decide ce număr este reprezentat de fiecare simbol. Numărul de zaruri de pe cartonaș arată câte zaruri sunt necesare.



Suma tuturor zarurilor trebuie să fie egală sau mai mare decât valoarea dată.



Suma tuturor zarurilor roșii trebuie să fie egală sau mai mare decât valoarea dată.



Totalul zarurilor roșii trebuie să fie mai mare decât totalul zarurilor albastre, care la rândul lui trebuie să fie mai mare decât totalul zarurilor verzi.



$12 > 5 > 1$  OK



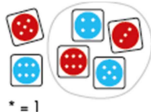
$12 > 6 > 0$  OK



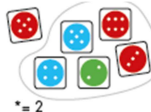
$12 = 12 > 5$  NOT OK



Trebuie să creezi o serie de numere pe tot atâtea zaruri câte sunt în imagine, adică numerele obținute trebuie să fie consecutive. Acest lucru înseamnă că numerele trebuie să urmeze unul după celălalt. În acest caz specific, este o condiție de zar a grămezii 1 și poți alege din 4, 5 sau 6 zaruri. Dacă vei crea o serie din cele 6 zaruri, vei primi și o piatră prețioasă din grămada generală.



\* = 1



\* = 2



\* = 3 and a gemstone from the stockpile