

REINO SIN CORONA (2 a 4 jugadores | 20 min. | desde los 7 años)

Idea de juego

Había una vez un reino donde los animales estaban cansados de su viejo Rey. Un día, ya anciano, la Corona desapareció. Entonces, los animales hicieron un pacto: quien encontrara la Corona se convertiría en el nuevo Rey.

Durante cada reinado, los jugadores deberán adaptar sus estrategias a las condiciones impuestas por el Rey vigente, gestionando sus cartas para superar a sus rivales.

El Rey que logre construir el mayor legado y reunir las coronas necesarias será quien gobierne definitivamente el Reino sin Corona.

Objetivo

El objetivo es reunir suficientes Coronas para convertirse en el soberano definitivo del Reino.

Durante cada Reinado, el jugador que posee la Corona se convierte en el Rey vigente y establece la condición que todos deberán intentar superar.

Al finalizar la ronda, quien obtenga el mejor resultado recibe una Carta de Reinado. Estas cartas permiten acumular Coronas y obtener Decretos que pueden modificar futuros Reinados.

La partida termina inmediatamente cuando un jugador alcanza:

5 Coronas en partidas de 3 o 4 jugadores.

6 Coronas en partidas de 2 jugadores.

Componentes

- a) 50 Cartas de Reino (enumeradas del 1 al 5 en 5 colores distintos) incluye 1 carta de camaleón.
- b) 8 Cartas de Rey.
- c) 25 Cartas de Reinado.
- d) 1 carta de Corona.
- 1 token de Jugador Inicial.
- Reglamento.



Preparación de la partida

1. Cada jugador elige una Carta de Rey y la coloca frente a sí. Ese será el Rey que lo representará durante toda la partida.

La elección puede hacerse libremente, ya sea por afinidad con el animal o por su condición de victoria.

2. Baraja todas las Cartas de Reino y colócalas boca abajo formando el mazo de Reino. Deja espacio junto a él para formar una pila de descarte. Cada jugador roba 3 Cartas de Reino. Las cartas de la mano se mantienen ocultas para el resto de los jugadores.

Carta de Camaleón, El Camaleón es una **carta única** dentro del mazo de Reino. Al jugarla, el jugador puede hacer que el Camaleón copie **un solo atributo de otra carta** o de una combinación válida: animal, color o número.

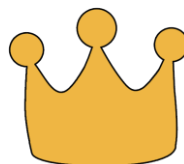
3. Baraja las Cartas de Reinado y forma un mazo junto al de Reino.

4. Toma la carta de Corona y mézclala boca abajo con Cartas de Reino según el número de participantes:

- 2 jugadores: Corona + 3 Cartas de Reino

- 3 jugadores: Corona + 4 Cartas de Reino

- 4 jugadores: Corona + 5 Cartas de Reino



Coloca este grupo sobre el mazo de Reino. Comenzando por el jugador más joven y siguiendo el sentido horario, cada participante revela una carta hasta encontrar la Corona.

Quien revele la Corona se convierte en el Rey del primer Reinado. Coloca la Corona junto a su Carta de Rey y recibe el token de Jugador Inicial. Las Cartas de Reino reveladas durante esta búsqueda se colocan al fondo del mazo.

Rey vigente

El jugador que posee la Corona es el Rey vigente.

Su condición de victoria determina qué deberán conseguir todos los jugadores durante ese Reinado. El propio Rey también participa en la competencia y deberá defender su Corona frente a sus rivales.

Condiciones de los Reyes

Cada Rey impone una condición diferente:

Elefante: obtiene la victoria quien consiga la mayor suma de valores. (2 cartas mínimo)

Zorro: obtiene la victoria quien consiga la menor suma de valores. (2 cartas mínimo)

Tucán: obtiene la victoria quien consiga la mayor variedad de colores.

Lobo: obtiene la victoria quien reúna más cartas del mismo animal.

Serpiente: obtiene la victoria quien consiga la mejor escalera.

Mono: obtiene la victoria quien reúna más números impares.

Leopardo: obtiene la victoria quien reúna más cartas del mismo número.

Oso: obtiene la victoria quien reúna más números pares.

Desarrollo del turno

La partida se desarrolla mediante una sucesión de Reinados.

Cada Reinado comienza bajo la autoridad de un Rey vigente y termina cuando todos los jugadores han realizado un turno.

1. Comienza la ronda

El jugador que posee el token de Jugador Inicial realiza el primer turno. Después, el turno continúa en sentido horario hasta que todos hayan participado.

El Rey vigente no tiene prioridad para comenzar el turno, a menos que también posea el token de Jugador Inicial.

2. Jugar cartas

Durante su turno, cada jugador puede jugar entre 1 y 5 Cartas de Reino desde su mano.

Las cartas jugadas se colocan boca arriba frente a él y permanecerán allí hasta la resolución del Reinado.



En el ejemplo, el jugador inicial, y rey vigente, tiene como condición de victoria quien consiga la mayor variedad de colores. En su turno jugó 3 cartas, por lo tanto, debería robar 1 del mazo de reino.

Jugadas de 1 a 4 cartas

La cantidad de cartas jugadas determina cuántas cartas se roban inmediatamente después:

Cartas jugadas Cartas robadas

1	3
2	2
3	1
4	0

La mano puede contener un máximo de 8 cartas. Si un jugador supera este límite después de robar, debe descartar cartas hasta conservar exactamente 8.

Jugada especial de 5 cartas

También es posible jugar 5 cartas, pero solo cuando la jugada **cumple una de estas condiciones**:

- 5 colores diferentes, 5 números diferentes, 5 animales iguales.

Una jugada especial de 5 cartas permite robar inmediatamente 3 cartas.

3. Sin cartas en la mano

Si un jugador comienza su turno sin cartas en la mano, **roba 2 cartas y termina inmediatamente su turno**. Las cartas recién robadas podrán utilizarse a partir de su siguiente turno.

4. Finalizar el Reinado

Cuando todos los jugadores hayan realizado su turno, cada participante compara las cartas que jugó frente a sí según la condición establecida por el Rey vigente. Quien consiga el mejor resultado obtiene una Carta de Reinado.

Resolución del Reinado

El resultado del Reinado determina quién conserva la Corona y quién se convierte en el nuevo Rey. Si gana el Rey vigente:

- Conserva la Corona.
- Obtiene una Carta de Reinado.
- Continúa gobernando durante el siguiente Reinado.

Si gana otro jugador:

- Obtiene una Carta de Reinado.
- Toma la Corona.
- Se convierte en el nuevo Rey vigente.

El anterior Rey pierde la Corona, pero conserva todas las Cartas de Reinado que haya obtenido.

Desempates

Si dos jugadores empatan por la victoria y uno de ellos es el Rey vigente, **el Rey debe ceder la Corona al jugador con quien empató**. Si dos o más jugadores empatan superando al Rey vigente, **será el propio Rey quien decida cuál de ellos recibirá la Corona y ocupará el trono**.

En todos los casos, el jugador que recibe la Corona obtiene también la correspondiente Carta de Reinado.

Cartas de Reinado

Las Cartas de Reinado representan los logros obtenidos durante la partida. Al finalizar cada Reinado, quien haya conseguido el mejor resultado recibe una Carta de Reinado.

Existen dos tipos:

Corona: Cada Corona representa un punto de victoria y permite llevar el registro del avance hacia el objetivo final.

Decreto: Representa un punto de victoria, pero agregan Decretos, estos representan nuevas leyes obtenidas por un Rey. Las que introducen reglas especiales que pueden modificar determinadas condiciones de juego y alterar las estrategias disponibles durante futuros Reinados.

Las Cartas de Reinado obtenidas se colocan debajo de la Carta de Rey correspondiente, dejando visible su efecto.

Cuando un jugador se convierte en Rey vigente y **posee más de un Decreto disponible, deberá elegir cuál de ellos estará activo durante ese Reinado.** Los demás permanecen guardados para una futura ocasión.

Una vez determinado el ganador:

- Las Cartas de Reino utilizadas por todos los jugadores se colocan en la pila de descarte.
- Las cartas que permanezcan en las manos se conservan para el siguiente Reinado.
- El nuevo Rey vigente coloca la Corona frente a su Carta de Rey.
- El token de Jugador Inicial pasa al siguiente jugador en sentido horario.
- Comienza un nuevo Reinado.

** Si el mazo de Reino se queda sin cartas, baraja nuevamente la pila de descarte y forma un nuevo mazo de robo boca abajo.*

Fin de la partida y conteo de puntaje

La partida termina inmediatamente cuando un jugador alcanza la cantidad de Coronas necesaria:

5 Coronas en partidas de 3 o 4 jugadores.

6 Coronas en partidas de 2 jugadores. El jugador que alcance este objetivo se convierte en el soberano definitivo del Reino sin Corona.

> Variante: Consejo Real

Cuando un jugador **consigue su tercera Carta de Reinado**, recibe al azar una Carta de Rey sobrante, que se convierte en su Consejero Real. Al comenzar cada Reinado en el que ese jugador sea Rey, **puede elegir entre gobernar bajo su propia condición o bajo la condición de su Consejero.** El Consejero permanece junto al jugador durante el resto de la partida.