

1P 20-30M 12+

49
nano
games

12

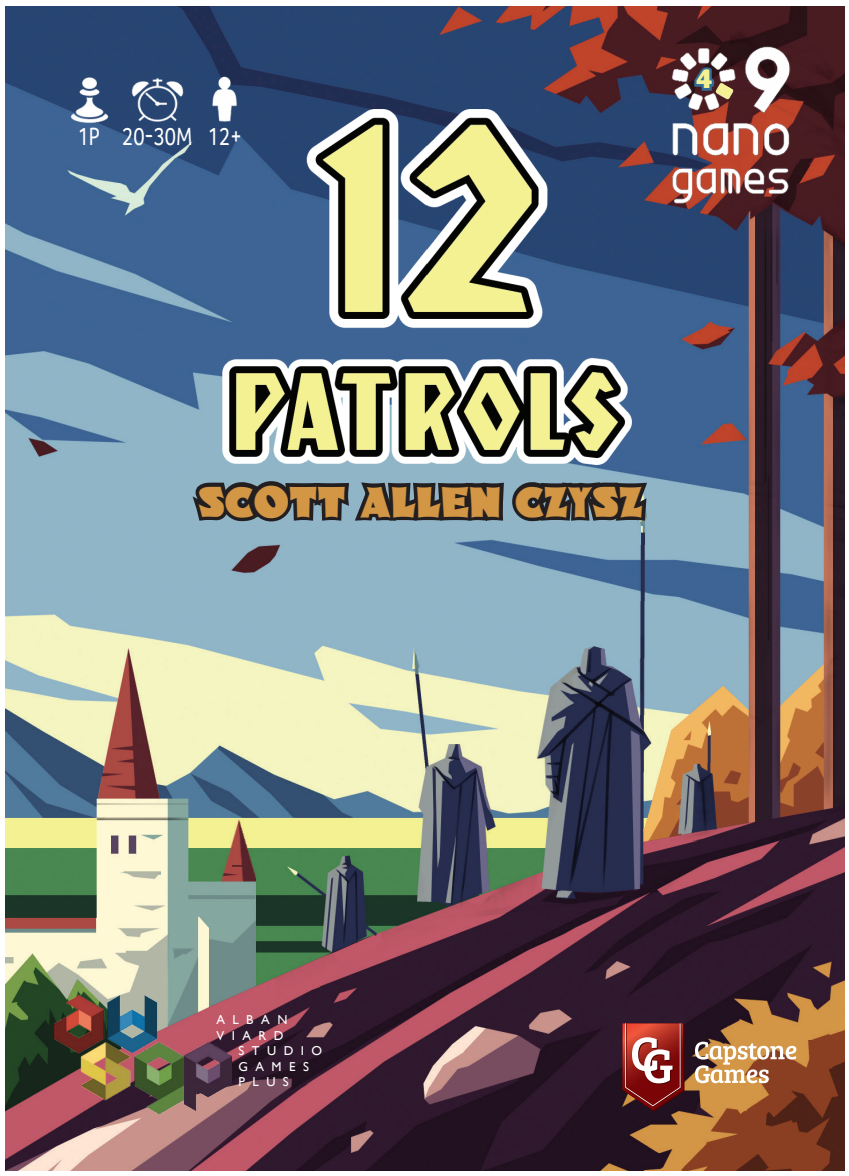
PATROLS

SCOTT ALLEN GYZSZ

ALBAN
VIARD
STUDIO
GAMES
PLUS



Capstone
Games



Eres el Alguacil del reino.

Envía 12 patrullas de caballeros y lacayos para proteger a las 9 regiones.

Componentes

9 Cartas de región

3 dados blancos de seis caras

3 cubos de madera blancos

3 dados amarillos de seis caras

3 cubos de madera amarillos

3 dados azules de seis caras

3 cubos de madera azules



Información general del juego

Durante el transcurso del juego, construiréis con las cartas de región una cuadrícula de 3x3. A medida que construís la cuadrícula, añadiréis patrullas (dados o cubos) entre las cartas que cumplan con todos los requisitos de esa fila o columna. Ganaréis colocando las 12 patrullas correctamente.

Terminología

- **Ítem:** Un cubo (que representa a un lacayo) o un dado (que representa a un caballero).
- **Región:** Una carta.
- **Patrulla:** Combinación de cero o más cubos (lacayos) con cero o más dados (caballeros), colocados entre dos regiones. Cada patrulla debe tener al menos un elemento (cubo o dado).
- **Reino:** La cuadrícula de regiones creada durante la partida. Al final de cada partida, habrá una cuadrícula de 3x3 con 12 (total) patrullas, una entre cada pareja ortogonal de cartas.
- **Requisitos:** Los números y/o símbolos en cada lado (Norte, Sur, Este y Oeste) de una carta de región que indican la suma necesaria de todas (1 o 2) patrullas en esa dirección.



El número total de ítems en esta dirección es de 2.



Todos los ítems en esta dirección son del mismo color.



Todos los ítems en esta dirección son 2 de colores diferentes



Todos los ítems en esta dirección son de 3 colores diferentes.

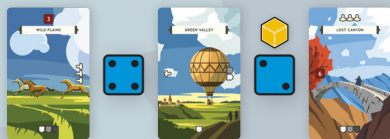


La suma de todos los dados en esta dirección es 2.

Nota:

Ignora todos los requisitos en los bordes de las cartas que miran hacia el exterior de la cuadrícula de 3x3. En el ejemplo de la página siguiente, suponiendo que esas 3 cartas forman la fila superior de la cuadrícula de 3x3 del reino, debes ignorar la "suma = 3" en la parte superior de Llanuras Salvajes y los "3 ítems" en la cima del Cañón Perdido.

Ejemplo de una fila de regiones con patrullas entre ellas colocadas correctamente:



Mirando de izquierda a derecha los iconos a lo largo de los bordes largos de las cartas:

1. Si hubiera un ícono en el borde izquierdo de Llanuras Salvajes, sería ignorado porque está en un borde exterior de la cuadrícula.
2. Hay 3 ítems a la derecha de las Llanuras Salvajes (2 dados azules y 1 cubo amarillo).
3. Hay 1 ítem a la izquierda del Valle Verde.
4. Hay ítems de 2 colores diferentes a la derecha del Valle Verde.
5. La suma de todos los dados a la izquierda del Cañón Perdido es 6 (4 + 2).
6. Si hubiera un ícono en el borde derecho de las Ruinas, sería ignorado porque está en el borde exterior de la cuadrícula.

Configuración

1. Tira los 9 dados. Puedes organizarlos por color.
2. Coloca los 9 cubos cerca de los dados.
3. Baraja las 9 cartas de región y coloca el mazo boca abajo.
4. Coloca 3 cartas de región boca arriba como despliegue inicial.

Como se Juega

1. Coloca cualquier carta del despliegue en un espacio vacío de la cuadrícula de 3x3 del reino, boca arriba y ortogonalmente adyacente a una carta que ya esté en el reino (no girada).
2. Si quieres, puedes colocar inmediatamente uno o más ítems (cualquier espacio vacío entre dos cartas ortogonalmente adyacentes) en cualquier punto de patrulla: para intentar cumplir los requisitos de las cartas de región del reino. Sin embargo, una vez que una carta completa una fila o columna, si alguno de los lugares de patrulla aún está desocupado, debes llenarlos.
3. Vuelve a rellenar el despliegue desde el mazo y repite desde el paso 1 a menos que ya se hayan jugado todas las cartas o ya no se puedan cumplir los requisitos de las regiones.

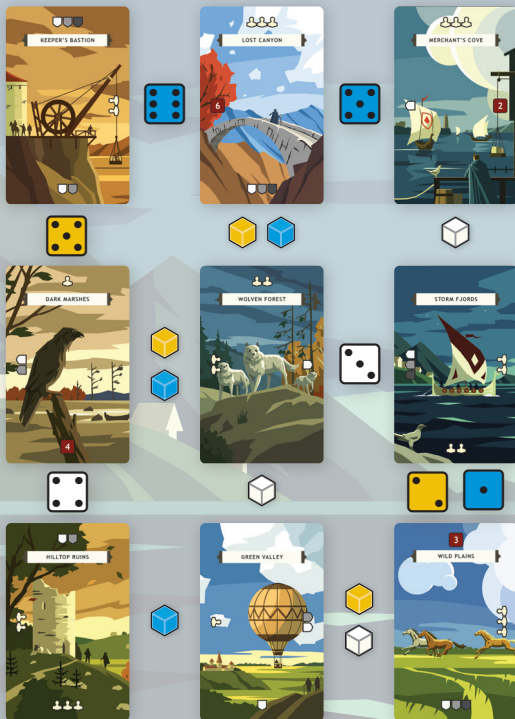
Notas:

1. En cualquier momento, puedes cambiar el valor de un dado no jugado a cualquier valor descartando un cubo o dado no jugado del juego.
2. Una vez que se colocan las cartas y los ítems, no se pueden mover.

Ganar la Partida

Coloca las 9 cartas y coloca las 12 patrullas correctamente (no es obligatorio usar todos los ítems).

Un ejemplo de una partida ganada, las 12 patrullas están colocadas correctamente:



AGRADECIMIENTOS

Diseño del juego: Scott Allen Cyszcz

Diseño gráfico: Todd Sanders

Ilustraciones: Ilya Baranovsky

4 Edición del reglamento: Nathan Morse



AVStudioGames
9C Rue Aloxe Corton
21200 Chorey-Les-Beaune
France
avstudiogames.com

