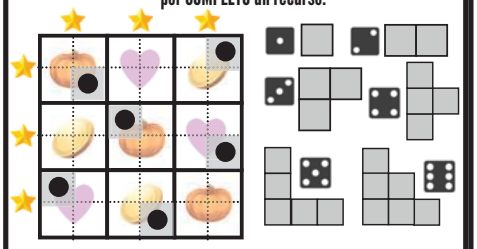
ROLLING REALMS v9
por Jamey Stegmaier

ROLLING REALMS consta de 3 rondas.
Cada jugador selecciona 3 reinos por ronda. En cada uno de los 9 turnos del que se compone la ronda, se lanzan 2 dados de 6 caras cuyas tiradas serán utilizadas por todos los jugadores . Usa cada dado una vez, cada vez en un reino diferente - no puedes usar el mismo reino dos veces en el mismo turno. El que consiga el mayor número de estrellas gana la partida.

TAPESTRY

Completa con las piezas (se pueden rotar las piezas; no hay límite para los usos de cada #). Gana la bonificación al tapar por COMPLETO un recurso.



Puntúa 1 ★ por completar filas y/o columnas (6 adyacentes) del cuadrado GRANDE.

☆☆☆☆☆☆

ENTRE DOS CIUDADES

Rellena casillas con #'s ; los mismos # 's NO pueden ser ortogonalmente adyacentes . Gana bonificaciones cuando completes filas y/o columnas del cuadrado más grande.

Puntúa tus estrellas al final de la ronda : Este valor tiene que ser el más bajo de uno de tus otros dos reinos y NO puede ser más alto que el sumatorio de casillas rellenadas en este reino.

☆☆☆☆☆☆

EUPHORIA

Marca 1 # en una área 0 (si salen #'s iguales) puedes marcar ambos #'s en ambas áreas (el otro dado aún puede ser usado en otro reino). Al final del turno la bonificación que ganas se basa en la suma de #'s marcados en cada área.

☆☆☆☆☆☆

SCYTHE

Marca un #: La fila superior otorga bonificaciones y la fila inferior cuesta recursos. Al marcar en la fila inferior se debe gastar ESE recurso y se obtiene la estrella.

☆☆☆☆☆☆

WINGSPAN

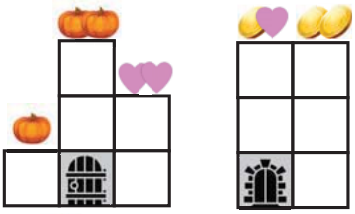
Rellena una casilla de cada pájaro (7,12 y 16). El primer y segundo casilleros de cada ave proporcionan la bonificación detallada.

Puntúa 2 ★ por pájaro si la suma de los #'s de sus casillas es igual a su envergadura ( ).

☆☆☆☆☆☆

ENTRE DOS CASTILLOS

Rellena casillas de abajo a arriba; Los #'s de arriba DEBEN ser valores más bajos que los anotados abajo. Cuando se complete una columa se obtiene una bonificación.

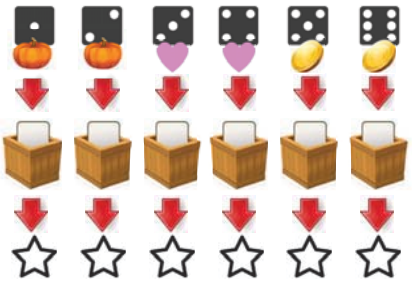


Puntúa 1 ★ por fila completada (3 por castillo).

☆☆☆☆☆☆

CHARTERSTONE

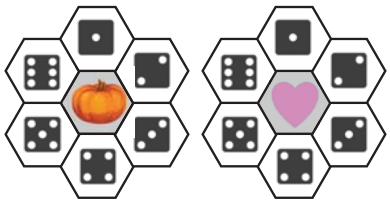
Marca el dado de la bonificación (y anota el otro dado en la caja de abajo) O marca todos los #'s iguales anotados en las cajas según el # que salga y gana las estrellas que se hayan asociado con ese #.



☆☆☆☆☆☆

MI PEQUEÑO SCYTHE

Marca UN # con una X y gana un recurso: calabaza o corazón.



Al final de la ronda: Gana 1 ★ (a) si ganas un total de 7 *, (b) si ganas un total de 7 *, y (c) por cada pareja de #'s iguales entre áreas.

☆☆☆☆☆☆

VITICULTURE

Gana una uva (rodea el dado por los puntos) O usa la suma de un dado y mínimo una uva ganada (márcala/s con una cruz) para rellenar un vaso de vino (y ganar sus estrellas).

☆☆☆☆☆☆

SECCIÓN DE ANOTACIÓN

TURNO		RONDA 1: ___ ★
TURNO		RONDA 2: ___ ★
TURNO		RONDA 3: ___ ★
TOTAL:		★

al final de la partida aquellos recursos ganados y no utilizados valen 0,1 estrellas cada uno; los recursos no se acumulan entre rondas.

Usa 2 para ajustar el dado +/- 1.

Usa 3 para ajustar el dado +/-1; puedes utilizarlo en un reino en el que ya hayas jugado.

Usa 2 si los #'s de los dados son iguales puedes volver a utilizar un dado.

Usa 3 para volver a utilizar un dado.

Usa 2 si la suma de los dados es 7 puedes volver a utilizar un dado.

Usa X para ganar y poder usar un dado de valor X (1-6).

- los dados no se pueden ajustar formando un par de #'s iguales o sumar 7 en conjunto.
- los dados reutilizados y los #'s adicionales no se pueden usar en el mismo o mismos reinos como otros dados en un mismo turno.
- vuelve a utilizar los dados como fueron originalmente lanzados.

glosario:
#: número, son los resultados de los dados lanzados.
**: nota aclaratoria: contar todas las bonificaciones ganadas durante la ronda. Incluso las ganadas por medio de otros reinos activos.*