

Kingdom Run



Règles



- Introduction -

Tous les **100 ans**, dans le **Royaume d'Ewala**, le roi organise une grande course entre les différents peuples (chevaliers, sorciers, peuple de la forêt, gnomes et gobelins) qui y coexistent. Chaque peuple envoie ses 4 meilleurs coureurs y participer car l'enjeu est de taille ! À la fin de la journée, le peuple qui s'y sera distingué sera déclaré vainqueur et pourra **choisir le nouveau roi** !

- Matériel -



5 plateaux de jeu



16 pions
de personnages



12 jetons de victoire




5 jetons de score




4 dés

Préparation



 Collez les stickers sur les pions en bois, en faisant correspondre une couleur de pion à chaque peuple. Chaque pion doit comporter une face « réveillé » et une face « endormi ».






 Placez les 5 plateaux de jeu de manière à établir un circuit. Les zones de **départ** et d'**arrivée** doivent être situées aux extrémités. Un circuit doit toujours contenir 3 lacs.



 Disposez 4 personnages de peuples différents sur chacune des 4 cases du plateau de départ. Cette mise en place est la même quel que soit le nombre de joueurs.

 Diviser équitablement les jetons de victoire () afin que tous les joueurs en aient le même nombre.

 Disposer les jetons de score tout au long du circuit, du plus petit () pour les coureurs ayant fait l'effort d'atteindre au moins l'une des deux premières cases, au plus grand () pour ceux qui sont presque arrivés.



 Chaque joueur choisit un peuple et le représentera. Le joueur le plus jeune commence.



Déroulement du jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et ce durant toute la partie.

À son tour le joueur actif lance les 4 dés. Il peut ensuite, s'il le désire, relancer 1 ou plusieurs dés une fois. Après ce 2nd lancé, le joueur effectue les actions de ses dés, dans l'ordre de son choix, en observant les règles de bases.



Vous ne pouvez jamais faire plus de deux fois la même action.
Un dé peut très bien être inutilisable.



Un joueur peut déplacer n'importe quel personnage, même s'il ne lui appartient pas, mais toujours vers l'avant.



Une case ne peut contenir que 4 coureurs maximum. Si un coureur devait être déplacé sur une case pleine, alors il est déplacé sur la case d'après. Si plusieurs cases successives sont pleines, il avance jusqu'à la première incomplète.



Les actions



Dissolution :

Le joueur choisit une case, et y prend **1 à 4 coureurs** dans sa main (il peut ne pas tous les prendre). Il place ensuite 1 des coureurs de sa main dans la case suivante du parcours, puis un 2ème sur celle d'après, etc... jusqu'à ne plus avoir de coureurs en main. Il ne peut en placer qu'un par case.



Traque :

Le joueur choisit 1 seul coureur, et l'avance jusqu'au prochain coureur qu'il rencontre sur son parcours. **Un coureur en tête de course ne peut effectuer cette action.** Il est possible de rejoindre des coureurs ayant franchi la ligne d'arrivée.



Baignade :

Le joueur a le choix entre prendre un coureur hors de l'eau et le faire avancer dans le lac le plus proche, ou sortir un coureur d'un lac en l'avançant d'une case. **C'est le seul et unique moyen de quitter un lac.**



2 points de victoire :

Voler un jeton de victoire à un adversaire. **Attention**, si un joueur a terminé, il ne joue plus et on ne peut plus lui voler ses points de victoire.



Endormir/réveiller un coureur :

Le joueur choisit un coureur, et le retourne. Un coureur endormi ne pourra plus être déplacé avant d'avoir été réveillé. **Il est interdit d'endormir le dernier coureur éveillé d'un joueur.**



Copie conforme :

Copiez l'action que vous avez obtenue sur un autre dé.






- Fin de partie -

Dès qu'un coureur passe la ligne d'arrivée, il est placé sur la 1ère place disponible du podium.
(13 pts).

Plusieurs coureurs peuvent passer la ligne d'arrivée dans le même tour. Le joueur actif définit leur ordre d'arrivée. La partie est terminée dès que la dernière place derrière la ligne d'arrivée est occupée.

Attention : à 2 joueurs, la partie prend fin immédiatement si l'un des deux adversaires a fait franchir la ligne d'arrivée à ses 4 coureurs.

Les joueurs additionnent :

-  Leurs points acquis par leurs coureurs ayant franchi la ligne.
-  Leurs points acquis par les coureurs situés sur le parcours (équivalent au jeton de score présent dans la zone où ils se sont arrêtés).
-  Leurs jetons de victoire (2 pts/jeton).



Le plus haut score l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le coureur le mieux placé qui l'emporte.

Kingdom Run



Rules



Introduction

Every **100 years** in the **Kingdom of Ewala**, the king organizes a grand race between the various clans (knights, sorcerers, people of the forest, and gnomes and goblins) in the kingdom. Each clan sends its four best runners to compete because the stakes are high! At the end of the day, the clan that stands out is declared the winner and will be able to **choose the new king!**

Contents



5 game boards



16 runner tokens



12 victory tokens




5 score tokens




4 dice

Getting Ready




 Place the stickers on the wooden tokens, matching the token color to each clan. One side of each token must be "awake" and the other "asleep".






 Arrange the **five game boards** to form a racetrack. The **start** and **finish** boards must be at the opposite ends. A racetrack must always contain **three lakes**.



 Arrange **four characters from different clans** on each of the **four spaces** on the **start board**. The setup is the same regardless of the number of players.

 Divide the **victory tokens** () equally among the players.

 Arrange the score tokens along the racetrack from lowest () to highest (), starting on the space nearest the start. Runners who don't make it to the end will score the appropriate points for their player.



 Each player chooses a **clan** to represent. **The youngest player goes first.**





Gameplay

Turns rotate counterclockwise throughout the game.

On their turn, the active player rolls all four dice. They may then re-roll as many dice as they like (once per turn). After this re-roll, the player performs the actions on their dice in any order they wish, following these basic rules.



A player cannot perform the same action more than twice a turn. Therefore, it is possible to be unable to use all the dice in a turn.



A player can move any runner, even if it does not belong to them, but moves must always be in a forward direction.



Each space on the racetrack may contain up to four runners at most. If the space on which a runner is supposed to land is full, the runner lands on the next available space. If several consecutive spaces are full, the runner moves on until an open space is reached.



Actions



Disbanding:

The player chooses a space and picks up from **one to four runners** from it (the player chooses how many to take). They then place one of the runners from their hand on the next free space on the racetrack, then a second one on the next free space, and so on... until they have no more runners in their hand. They can only place one runner per space.



Catch-Up:

The player chooses one runner and moves that runner forward to catch up to the next runner they meet on the racetrack. **A runner who is leading the race cannot perform this action.** A runner may catch up with runners who have crossed the finish line.



Bathing:

The player can either take a runner who is not in the water and move forward into the nearest lake, or take a runner out of a lake by moving them forward one space. **This is the only way to leave a lake.**



2 Victory Points:

Steal a victory token from an opponent. **Please note:** If a player has finished, they are no longer in play, and victory points can still be stolen from them.



Lull/Awaken a Runner:

The player chooses a runner and turns over their token, either lulling that runner to sleep, or awakening it. A sleeping runner cannot be moved until they have been awoken. **A player's last awake runner may not be lulled to sleep.**



Carbon Copy:

Copy the action on another die. **Carbon Copy counts only itself in the "rule of two actions"**
For instance, if a player had 2 Bathing and 2 Carbon Copy, the player could perform Bathing 4 times. However, if a player had 1 Bathing and 3 Carbon Copy, they could only use 2 of those Carbon Copy actions to copy Bathing.






End of the Game

As soon as a runner reaches the finish line, they are placed at the top of the podium (**13 points**).

Several runners may reach the finish line on the same turn. The active player decides the order of arrival. The game ends when the last slot on the podium is occupied.

Please note: In a two-player game, the game ends as soon as one of the two opponents gets all four of their runners across the finish line.

The players add up:

-  the points received by their runners who have crossed the finish line;
-  the points received by their runners who are still on the racetrack (equivalent to the score token present in the space where they have stopped);
-  their victory tokens (**2 points** per token).



The player with the highest total score wins. In the event of a tie, the player with the best-placed runner wins.

Kingdom Run



Reglas



Introducción

Cada 100 años, en el **Reino de Ewala**, el rey organiza una gran carrera entre los distintos pueblos (caballeros, brujos, habitantes del bosque, gnomos y goblins) del reino. Cada clan envía a sus 4 mejores corredores para participar, pues hay mucho en juego. Al finalizar el día, el clan más destacado será declarado vencedor ¡y podrá **elegir al nuevo rey!**

Material



5 tableros de juego



16 piezas
de personaje



12 fichas de victoria




5 fichas de
puntuación




4 dados

Preparación




 Colocar las pegatinas sobre las piezas de madera, haciendo que coincida cada color de pieza con un pueblo. Cada pieza debe disponer de una cara «despierto» y de otra «dormido».




 Situar los 5 tableros de juego para establecer un circuito. Las zonas de **salida** y de **llegada** deben estar situadas en las extremidades. Un circuito tiene que contener 3 lagos.



 Colocar 4 personajes de clanes distintos en cada una de las 4 casillas del tablero de salida. Esta preparación es la misma sea cual sea el número de jugadores.

 Dividir equitativamente las fichas de victoria (🏆) para que cada jugador tenga el mismo número.

 Disponer las fichas de puntuación a lo largo del circuito, de menor (2) —para los corredores que hayan hecho el esfuerzo de llegar, al menos, a una de las dos primeras casillas— a mayor (6) —para los que casi hayan llegado—.






 Cada jugador elige un clan y lo representará. El jugador más joven empieza.



Mecánica del juego

Los jugadores juegan cada uno en su turno, en el sentido contrario a las agujas de un reloj, durante toda la partida.

En su turno, el jugador activo lanza los 4 dados. A continuación, si lo desea, puede volver a tirar 1 o varios dados una vez. Tras el segundo tiro, el jugador efectúa las acciones de sus dados, en el orden que desee, teniendo en cuenta las reglas básicas:

-  No se puede realizar más de dos veces la misma acción. Un dado puede dejar de ser utilizable.
-  Un jugador puede desplazar cualquier personaje, incluso si no le pertenece, pero siempre hacia adelante.
-  Una casilla no puede contener más de 4 corredores. Si un corredor cae en una casilla llena, entonces se moverá hasta la siguiente. Si hay varias casillas llenas sucesivamente, avanzará hasta la primera en la que haya sitio.



Las acciones



Disolución:

El jugador elige una casilla y atrapa **de 1 a 4 corredores** con su mano (no es obligatorio atraparlos todos). A continuación coloca 1 de los corredores de su mano en la casilla siguiente del recorrido, luego otro en la que sigue, y así hasta que ya no le queden corredores en la mano. Solo puede situar uno por casilla.



Persecución:

El jugador escoge 1 único corredor, el cual avanza hasta el siguiente corredor que encuentra en su camino. **Un corredor en cabeza de carrera no puede efectuar esta acción.** Es posible reunirse con corredores que ya han traspasado la línea de llegada.



Chapuzón:

Un jugador puede elegir entre atrapar a un corredor de fuera del agua y hacerlo avanzar hasta el lago más cercano o sacar a un corredor de un lago y hacer que avance una casilla. **Es la única manera de salir de un lago.**



2 puntos de victoria:

Robar una ficha de victoria a un adversario. **Atención:** si un jugador ha terminado, ya no juega y tampoco se le pueden robar puntos de victoria.



Dormir/despertar a un corredor:

El jugador escoge un corredor y le da la vuelta. Un corredor dormido no se podrá mover si no se despierta antes. **Está prohibido dormir al último corredor despierto de un jugador.**



Copia fiel:

Copiar la acción que has obtenido en otro dado.






Fin de partida

En cuanto un corredor llega a la meta, se coloca en la 1.^a posición del podio (13 puntos).

Varios corredores pueden cruzar la línea de llegada en el mismo turno. El jugador activo define su orden de llegada. La partida finaliza cuando se ocupa la última posición detrás de la línea de llegada.

Atención: con 2 jugadores, la partida se acaba de inmediato si uno de los dos adversarios ha hecho atravesar la línea de llegada a sus 4 corredores.

Cada jugador suma:

-  Los puntos conseguidos por sus corredores que hayan cruzado la línea
-  Los puntos conseguidos por sus corredores situados en el recorrido (equivalente a la ficha de puntuación presente en la zona donde se han detenido)
-  Sus fichas de victoria (2 puntos/ficha)



Gana la puntuación más alta. En caso de empate, ganará el jugador con el corredor mejor situado.





Credits:

Creator and Game Rules: Eric Claverie
Development: Henri Pym
Chief Graphic Designer: Romain Libersa
Illustrator: Jiahui Eva Gao
Proofreading: Jean-Michel Caillat
Translation into Spanish: Sílvia Fornós

Proofreading in Spanish: Daniel Soto
Translation into English: Lara Lara Andahazy
Proofreading in English: Craig Smith

Acknowledgments: We would like to thank all the testers for their help and, in particular, Lola Estève and Antoine Blais.