

KAMELOOT™



REGLAS



©2021 Blue Orange Edition. Kameloot y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. www.blueorangegames.eu


blue orange
Hot Games Cool Planet



CÉDRIC NH
GRÉGORY GRARD
MATHEU ROUSSEL
FRÉDÉRIC BOULLE
INGENIOUS STUDIOS





CONTENIDO DEL JUEGO

- 96 cartas de Objeto Mágico
- 6 fichas de Taberna



INTRODUCCIÓN

Una taberna, unos motivados comerciantes y unos objetos mágicos: es todo lo que necesitas para convertirte en el comerciante más rico de Kameloot.

Sí, ¿pero qué taberna elegirás? La taberna del Búho, donde caballeros y magos se codean con ricos comerciantes, O la taberna del Gato Negro, guarida de bandidos y hechiceros que traman maldades?

Entra en la taberna que quieras, completa las colecciones de objetos mágicos y véndelas con ayuda de otros comerciantes. ¡Cuidado con los cambios de bando, en las tabernas no hay piedad!



Número mínimo de cartas necesario para completar la colección de objetos

Número de ejemplares de la carta

Poder del objeto mágico



OBJETIVO DEL JUEGO

Entra en una de las dos tabernas más populares de Kameloot. En cada una de ellas, los comerciantes te ayudarán a completar colecciones de objetos mágicos.

Cuando completes una colección, véndesela a la clientela de la taberna y reparte el oro que consigas entre los comerciantes presentes: cada objeto mágico te reportará una moneda de oro. Puedes cambiar de bando en cualquier momento: ¡no tienes por qué ser fiel al mismo tabernero!

¿Lograrás así convertirte en el comerciante más rico de la villa?



PREPARACIÓN

- 1• Se reparte una ficha de Taberna a cada jugador y se dejan las restantes en la caja del juego.
 - 2• Se hacen los equipos: cada jugador tira su ficha de Taberna a cara o cruz para saber cuál será su taberna inicial en la partida y se la pone delante, sobre la mesa, por la cara que haya sacado.
 - 3• Se barajan todas las cartas de Objeto Mágico y se reparten 4 a cada jugador.
 - 4• Con las cartas restantes, se crea un mazo que se coloca en el centro de la mesa boca abajo.
- Comienza la partida el jugador que haya hablado con un comerciante más recientemente. Luego la partida continuará en el sentido de las agujas del reloj.



DESARROLLO DEL JUEGO

La partida consta de varios turnos.

En tu turno, deberás hacer lo siguiente por este orden:

- 1• Haz que estén disponibles determinados objetos mágicos de una colección o utiliza el poder de un objeto mágico.
- 2• Comprueba si has terminado alguna colección.
- 3• Completa tu mano.

1• Haz que estén disponibles determinados objetos mágicos de una colección o utiliza el poder de un objeto mágico.

Haz que estén disponibles determinados objetos mágicos: para ello, pon delante de ti en la mesa boca arriba una o varias cartas de Objeto Mágico idénticas de tu mano.

0

Utiliza el poder de un objeto mágico que tengas: para ello, pon la carta en cuestión boca arriba junto al mazo de cartas. Luego aplica su poder como se indica en la carta. Durante la partida, no se pueden mirar las cartas de ese montón de descarte. Solo la última carta jugada es visible para todos.

2• Comprueba si has terminado alguna colección.

Comprueba si la o las cartas jugadas completan una colección dentro de tu taberna.

Para estar completa, una colección debe contener el mismo número de objetos mágicos que se indica en la carta.

Por ejemplo, una colección de varitas mágicas de dos ramas debe constar de 3 ejemplares como mínimo.

Objeto	Número mínimo de cartas necesarias para completar la colección
Anillo magnético	2 cartas
Varita mágica de dos ramas	3 cartas
Guante de 6 dedos	4 cartas
Poción mágica	5 cartas
Capa mágica	6 cartas
Pergamino de permutación	7 cartas

Si se ha terminado la colección, se reparten los objetos mágicos entre todos los miembros de tu taberna.

Para ello, recoge **TODOS** los ejemplares de ese objeto mágico que tengan todos los miembros de tu taberna. Dales la vuelta para que se vea el lado moneda de oro y repártelas, de una en una, empezando por ti y continuando en el sentido de las agujas del reloj, hasta que se hayan repartido todas las cartas. Si hay más cartas que miembros de tu taberna, prosigue el reparto dando una vuelta más.

Nota: es probable que no todos los miembros de tu taberna reciban el mismo número de monedas.

Cada jugador colocará todas las cartas que reciba bajo su ficha de Taberna.

Esas monedas de oro son tu fortuna, que se comparará con las de los demás al final de la partida.

3• Completa tu mano.

Roba el número de cartas de Objeto Mágico necesarias para tener 4 en la mano. Si ya tienes 4 cartas o más en la mano, quédatelas y no robes.

OBJETOS MÁGICOS

Cada objeto mágico tiene un poder concreto que puede darte un buen empujón durante la partida.



2• Anillo magnético (8 copias)

Di el número de un objeto mágico y a continuación coge todas las cartas de ese objeto mágico que haya en el montón de descarte (sin mirar antes). Ponte esas cartas delante tuya boca arriba para empezar o completar una colección.



3• Varita mágica de dos ramas (11 copias)

Pon 2 objetos mágicos distintos que tengas en la mano boca arriba delante de ti. Así podrás empezar o completar dos colecciones.



4 • Guante de 6 dedos
(13 copias)

Roba 2 cartas de Objeto Mágico y súmalas a tu mano.
Nota: al final de esta ronda, tendrás en la mano un total de cartas superior a 4, así que en este turno ignorarás el paso 3



5 • Poción mágica
(16 copias)

Da la vuelta a la ficha Taberna del jugador que quieras (que no seas tú) para obligarle cambiar de bando.



6 • Capa mágica
(24 copias)

Da la vuelta a tu ficha Taberna y podrás cambiar de bando inmediatamente.



7 • Pergamino de permutación
(21 copias)

Cambia una colección de objetos mágicos que poseas por la colección de otro jugador. Las dos colecciones deben ser distintas.
Por ejemplo: puedes cambiar tu colección de 2 guantes de 6 dedos por la de un jugador que tenga 5 pergaminos de permutación.



Cuerno de unicornio
(3 copias)

Este objeto es un comodín que puede sustituir a cualquier otro objeto mágico. Se debe utilizar siempre con uno o varios objetos mágicos idénticos 0 en una colección que ya tengas delante sobre la mesa. El cuerno de unicornio no tiene ningún poder concreto, por lo que no se puede descartar.



FINAL DEL JUEGO

El final de la partida llega cuando un jugador no puede completar su mano de 4 cartas al final de su turno porque el mazo de robar se ha terminado.

Se acaba la ronda en curso para que todos los jugadores jueguen el mismo número de veces.

Luego cada jugador cuenta individualmente el número de monedas de oro que ha conseguido vendiendo sus objetos mágicos. El jugador más rico se convierte en el mejor comerciante de Kameloot y gana la partida. En caso de empate, los jugadores en cuestión comparten la victoria.