

Too Many KOBOLDS

Un juego de 2 a 5 jugadores.

En Too Many Kobolds, los jugadores son dragones solitarios que deciden adoptar Kobolds para que les hagan compañía en sus cuevas. En cada turno, los jugadores elegirán y colocarán un Kobold nuevo en su cueva, sin desatender la felicidad de los Kobolds ya presentes. Los Kobolds felices otorgan puntos a su Dragón. Los jugadores roban cartas hasta que su cueva está llena. ¡El dragón con mas puntos al final de la partida será el ganador!

Contenido del juego

49 Cartas de Kobold básicas.	4 Cartas de Fan del Dragón.
7 Cartas de Dragón.	4 Cartas de Cría de Kobold.
15 Cartas de Poder dracónico.	1 Carta de Cuidador de huevos.
5 Cartas de Madre Kobold	4 Cartas de Duende
3 Cartas de Recolector de hongos.	1 Guía del juego.

Preparación

Cada jugador elige una Carta de Dragón y la pone frente a él. Esta carta representa el dragón que encarnan y ocupa un espacio en su cueva. Durante la partida, los Kobolds se colocarán alrededor del Dragón, hasta que la cueva este llena.

Después, cada jugador recibe 3 **Cartas de Poder Dracónico** (Una de cada tipo) y una carta de **Madre Kobold**. Pon las cartas de Poder dracónico y las cartas de Madre Kobold que sobren en la caja.

Reúne las cartas de Kobold básicos y las cartas de Duendes en un mazo y barajéalo. Luego, colócalo en el medio de la mesa, con el lado "Tímido" hacia arriba. (El lado Tímido es aquel que muestra un número negativo en rojo o un cero. El otro lado, el lado "Feliz", muestra números positivos en blanco.). Este

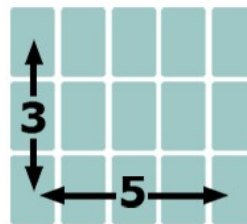
mazo de cartas son la cola de Kobolds que han respondido a la oferta de los dragones y han venido para ser adoptados.

Reúne las cuatro primeras cartas de la cola de Kobolds y colócalas en fila al lado del mazo para crear la lista de **Los primeros de la fila; Estos líderes son los Kobolds adoptables.**



Kobold queue: [Cola de Kobolds](#), Head of the Queue: [Los primeros de la fila](#).
Dragon card: [Carta de Dragón](#), Dragon powers: [Poderes draconianos](#), Kobold Mom: [Madre Kobold](#)

Elegid quién será el primer jugador. Durante la partida, los jugadores se turnarán para adoptar Kobolds, ya sea adoptando líderes, o robando la primera carta de la cola de Kobolds. Los turnos se juegan en el sentido de las agujas del reloj.



La cueva del Dragón

- Cada dragón juega en una cueva que mide cinco cartas de ancho y tres cartas de alto.
- El Dragón es la primera carta de la cueva, pero no es necesario colocarla en el centro.
- La partida termina cuando todos los jugadores han llenado su cueva, colocado su decimoquinta (15º) carta.

Cartas de Kobold básicas

Las cartas proporcionan tres datos:

1. Cada Kobold tiene un color y un símbolo correspondiente al tipo de recurso que otorgan. (Cristales púrpuras, agua azul, musgo verde... etc)

Nota: Las cartas de Dragón también otorgan un recurso en función de su color

2. En la cara "Tímida", cada carta muestra de 0 a 4 recursos que necesita el Kobold para ser feliz.
3. Cada carta muestra un valor (positivo, cero o negativo) que es usado al final de la partida para contar los puntos de su Dragón.



Provided resource: [Recurso proporcionado](#), (2) Requested resources: [Recursos necesarios](#) (3) Card value: [Valor de la carta](#), "Shy" side: [Cara "tímida"](#), "Happy" side: [Cara "feliz"](#)

Adopta un Kobold

En tu turno, debes adoptar un nuevo Kobold o jugar tu Madre Kobold. Roba una carta de Kobold básica de Los primeros de la fila o roba una carta de la cola de Kobolds directamente. Después, colócala en tu cueva siguiendo las siguientes reglas:

Reglas de colocación

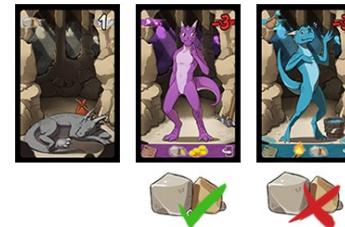
- Cada jugador solo puede colocar cartas en su propia cueva
- Debes colocar a tus Kobolds con su cara "tímida" y debes colocarlo al lado de otro kobold, ya sea horizontal o verticalmente. La diagonal no cuenta.
- Una vez un Kobold ha sido colocado, no puede ser quitado o movido (Excepto cuando uses un Poder dracónico)
- Si has adoptado un Kobold desde Los primeros de la fila, roba una carta de la cola de Kobolds y colócala en Los primeros de la fila para que sigan siendo cuatro.

Hacer feliz a un Kobold

Como dragón, es importante tener muchos Kobolds, ipero es aún más importante tenerlos felices!

Cuando adoptes nuevos Kobolds y los coloques en tu cueva, te traerán recursos. Algunos Kobolds son felices simplemente estando en tu cueva, pero otros necesitan recursos a su alrededor para ser felices.

- Cuando una carta otorga recursos, los otorga a las ocho cartas puestas directamente a su alrededor. (Sus vecinos directos, diagonales incluidas)
- Cuando un Kobold está cerca de suficientes cartas, de tal forma que está recibiendo todos los recursos que necesita, entonces ¡has hecho feliz a ese Kobold! Gira la carta para mostrar su cara "Feliz" (Sin quitarla o moverla)
- Los Kobolds siempre otorgan recursos a sus vecinos, independientemente de que estén en estado "Tímido" o "Feliz".
- Si un Kobold pide un recurso pero la carta que otorga ese recurso no es su vecino directo, entonces dicha carta estará demasiado lejos y no podrá hacer feliz al Kobold.



En este ejemplo, el Kobold gris otorga piedra al Kobold púrpura pero no al Kobold azul, ya que no son vecinos directos.

Dragón feliz

Si tu dragón está rodeado por 8 Kobolds felices, gira tu carta de Dragón. Obtendrás **5 puntos adicionales** al final de la partida.

Kobolds

Los kobolds de base se dividen en siete colores/recursos:



Bonificación cromática

Al final de la partida, si tienes al menos una carta (Tu carta de Dragón incluida) de cada uno de los siete tipos de recurso en tu cueva, **ganas 10 puntos extra**.

Bonificación triple

Si tienes el mismo recurso (Tu carta de dragón incluida) tres veces, ganarás 5 puntos extra al final de la partida. Los Kobolds no tienen que estar felices para obtener esta bonificación. Esta bonificación puede ser obtenida múltiples veces con recursos distintos

- Segundo triple: **+7 puntos adicionales (12 puntos en total)**
- Tercer triple: **+8 puntos adicionales (20 puntos en total)**

♥ Madre Kobold

En tu turno, puedes colocar tu carta de Madre Kobold, en lugar de adoptar un Kobold. La Madre Kobold se juega como una carta de Kobold básica, pero actúa como un comodín y otorga un recurso (El que tu quieras) a cada uno de los Kobolds que sean sus vecinos directos. El recurso otorgado puede variar de una carta a otra.



En este ejemplo, el Kobold gris necesita fuego (naranja) y agua (azul). Su vecino diagonal, el Kobold azul, necesita Cristales (Púrpura) y Carne (Rojo)

La Madre Kobold otorga los recursos faltantes a los Kobolds azul y gris, que son Carne y Fuego, respectivamente, volviéndolos felices.

Para ser feliz, la Madre Kobold necesita estar cerca de Crías de Kobold o cerca del Cuidador de huevos.



Crías de Kobold y el Cuidador de Huevos

Para ser feliz, estos Kobolds necesitan estar cerca de otras Crías de Kobold, o cerca de la Madre Kobold. Si tienes el Cuidador de huevos y dos Crías de Kobold, ganarás la **bonificación triple**.



Recolectores de Hongos

Estos Kobolds están buscando hongos ocultos en las cartas de otros Kobolds (De 0 a 2). Serán felices cuando uno de sus vecinos tenga un hongo.

Al final de la partida, obtendrás 1 punto por cada hongo presenta en las cartas vecinas del Recolector de Hongos. La Madre Kobold otorga un hongo al Recolector de Hongos. Varios Recolectores de Hongos se dan un hongo entre ellos.



♥ Kobolds fans del Dragón

Para ser felices, estos Kobolds deben ser colocados cerca del dragón. La Madre Kobold no puede ayudar a estos Kobolds a ser felices.



Duendes disfrazados

Duendes malvados que se han disfrazado para intentar ser adoptados por el Dragón. ¡Ten cuidado! Los duendes no dan puntos y no se les puede hacer felices. Sin embargo, siguen contando como un recurso para la bonificación triple.

Poderes dracónicos

En tu turno, antes de adoptar un Kobold, puedes jugar cartas de Poder Dracónico. Cada Poder dracónico puede ser usado una vez y luego debe ser descartado.

Los Poderes dracónicos, incluso los descartados, no deben estar a la vista de otros jugadores. ¡Tendrás que recordar si un jugador ha usado ya una carta de Poder Dracónico!

Versión para dos jugadores: Cada jugador puede empezar la partida con dos cartas de cada Poder Dracónico



Elección del Dragón *(Puedes jugar esta carta en lugar de adoptar un Kobold)*

Menciona un recurso que no esté disponible en ningún Kobold de Los primeros de la fila y busca ese recurso en la cola de Kobolds. Elige el primer Kobold con el recurso que necesitas y adóptalo. No barajes la cola de Kobolds cuando termines.

Reorganización de la cueva

Agarra un Kobold de tu cueva y muévelo a otro lugar de tu cueva, respetando las reglas de colocación. Mover a un Kobold feliz no lo hará tímido de nuevo. No puedes mover a tu Dragón o a tu Madre Kobold.



Rugido

Pegas un rugido tan imponente que la cueva tiembla bajo los pies de los Kobolds que venían a ser adoptados. Baraja todas las cartas de la **Cola de Kobolds** y de **Los primeros de la fila**. Roba cuatro cartas de la nueva **Cola de Kobolds** para formar **Los nuevos primeros de la fila**.

Fin del juego

La partida termina cuando todos los jugadores han llenado sus cuevas al poner su decimoquinta carta. **Cuando hayan 5 jugadores**, la partida termina cuando se acaben las cartas de Kobold básicas. Debes jugar la carta de Madre Kobold si la tienes.

Para contar los puntos, sigue este orden:

- Cuenta los puntos obtenidos por **Recolectores de hongos**.
- Cuenta los puntos obtenidos por la **Bonificación cromática** (10 puntos) y **Bonificaciones triples** (5, 12 o 20 puntos).
- Cuenta los puntos obtenidos por cada **Kobold feliz** y resta puntos por cada **Kobold tímido**.

El dragón con la mayor cantidad de puntos es el ganador.

Si obtienes al menos 65 puntos, ¡eres un dragón extraordinario!