

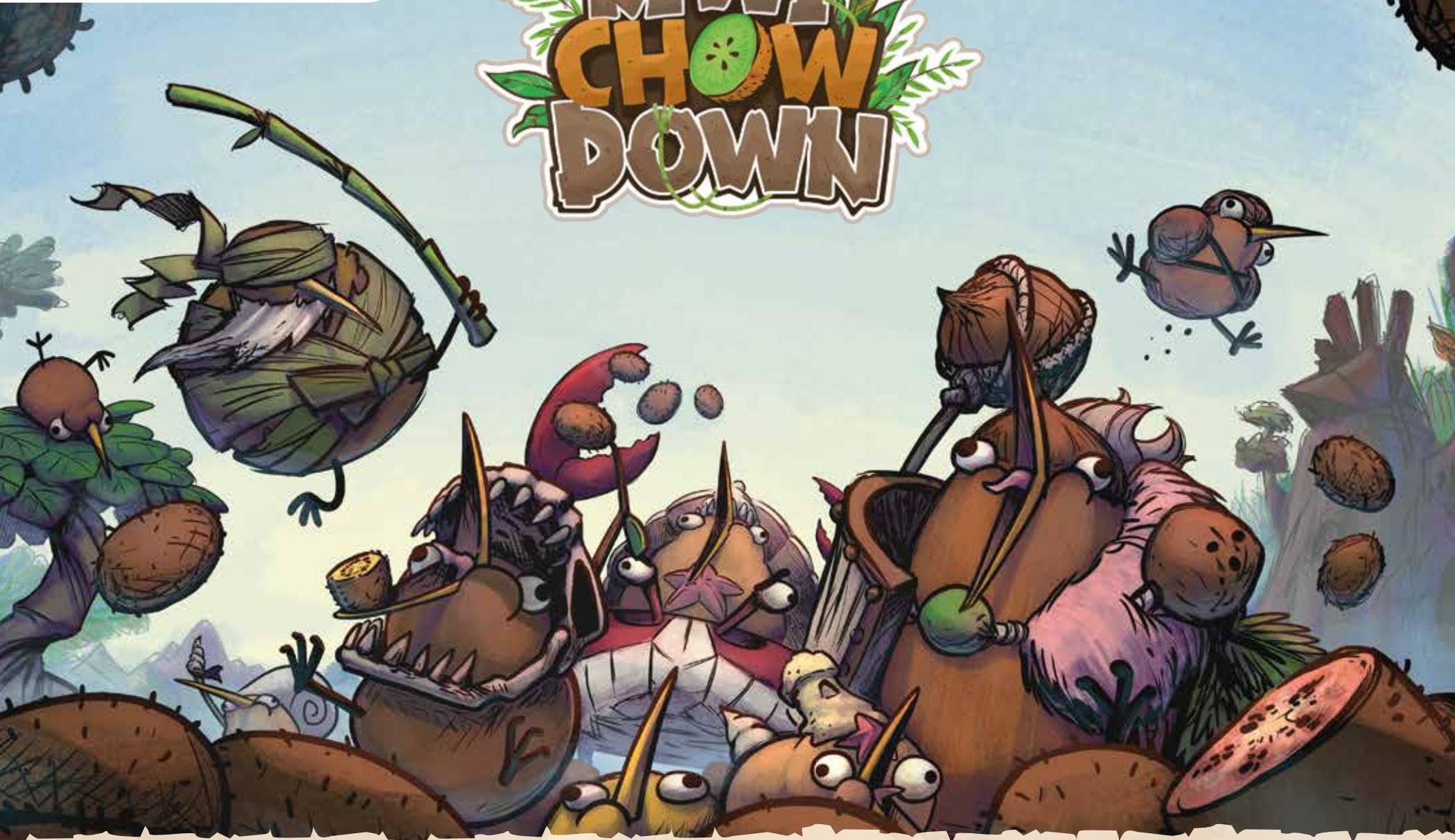


1-4

14+

60-90

KIWI CHOW DOWN



En una pequeña isla, tribus de Kiwis hambrientos corren a las mejores áreas para obtener fruta, ¡y pobre de aquel que se interponga en su camino!

La cosecha de las frutas, que marca cada temporada, da inicio a su voraz competencia: abre el paso de tu tribu a empujones, construye Nidos y alimenta a tus Kiwis para hacerlos crecer más y más.

Después de la cuarta temporada, ¡la tribu que controle más territorio se dará un festín!

Desarrollo

Diseño del juego: Pepe Macba
Arte: Gnomosapiens (Iván Escalante).
Miniaturas: Heriberto Valle.
Edición del reglamento: Vincent Salzillo,
William Burgos y Manuel Barroso.
Diseño gráfico: Gnomosapiens.

¡Gracias a nuestros 1,830 backers de Kickstarter!

Operaciones

Supervisor de producción: William Burgos.
Supervisor de operaciones: Pamela Forzán.
Dirección de Marketing: Caroline Pritchard-Law.
Aspectos visuales: Alina Carrillo, Gabriel Viveros.
Moisés Filigrana, Valeria Hernández.
Copywriting: Bernardo Álvarez, J.C. Álvarez.
Coordinador de logística: Pamela Forzán, Gabriel Viveros.
Servicios de Producción: Alejandro Reyes Varela, Mitzi Díaz.



DRACO
STUDIOS



Gnomosapiens





Componentes



Secciones de la isla



Tablero de Temporada
doble cara



Nidos de turno



Bolsa rosa con:
56 contadores de Fruta
(14 rojos, 14 verdes,
14 amarillos,
14 azules)



Bolsa café con:
56 Marcadores de Dominio
(14 flores, 14 pasto,
14 montaña,
14 desierto)



Marcador de Primer
jugador



Marcador de
temporada



Cartas
de temporada



Cartas de Referencia
de símbolos



Miniaturas
de Líderes Kiwi



Cartas de Líderes
temporada



Puntos de Victoria



Por cada Tribu:

1 Tablero de Tribu doble cara, 9 cartas de Acción
(2 Mover, 2 Construir, 2 Alimentar, 3 Comodín),
20 Kiwis y 6 fichas de Nido (2 Árbol, 2 Control, 2 Cueva).



Para el Modo Solitario:
Marcador de Modo
Solitario, Cartas de
Modo Solitario

*Los colores y
tamaños pueden variar.



Preparación

1 - Construye la isla usando una sección de la isla (cualquiera) por cada jugador, tal como se muestra a continuación:



2 - Llena la bolsa rosa con todos los contadores de Fruta y la café con todos los Marcadores de Dominio.

3 - Otórgale el Marcador de Primer jugador a quien haya comido una fruta más recientemente. Los turnos se llevan a cabo en dirección de las manecillas del reloj a partir de dicho jugador.

4 - Entrega los siguientes componentes a cada jugador.

- 1 Miniatura de Líder Kiwi y sus cartas correspondientes. Cada quien elige una y regresa el resto a la caja.
- 1 mazo (9 cartas), 1 Tablero de Tribu (usa el lado "A"), 6 fichas de Nido y 20 fichas Kiwi, todo del mismo color.
- 1 Ficha de Nido de turno correspondiente a partir del primer jugador.



5 - Cada jugador toma las Frutas y los Marcadores de Dominio que aparecen en su Nido de Orden de Turno. Mantén tus Marcadores de Dominio boca abajo junto a tu Tablero de Tribu. Después, coloca 8 Kiwis en el carril superior de tu Tablero de Tribu y las 6 fichas de Nido en los espacios coincidentes de tu Tablero de Tribu. Pon tu carta de Líder en su espacio, a la izquierda de tu Tablero de Tribu.

6 - Para los primeros juegos, usa la preparación en la derecha de esta página (según el número de jugadores).

Cuando entiendas mejor cómo jugar, puedes hacer la preparación siguiendo estos pasos en orden de turno:

- Coloca a tu Líder y a 2 Kiwis tamaño 1 en un hex vacío.
- Coloca un Kwis tamaño 1 en un hex donde no tengas Kwis. Hagan esto en orden de turno hasta que cada jugador tenga 10 Kwis tamaño 1 en la isla.
- Coloca 2 Kwis sobre dos Kwis tamaño 1 diferentes que sean tuyos. Éstos son Kwis tamaño 2.

7 - Coloca el Tablero de Temporada cerca de la isla. Usa el lado de cuatro íconos arriba. Revuelve las cartas de Temporada y coloca 4, boca arriba, en los espacios del Tablero de Temporada. Regresa el resto a la caja

8 - Revuelve tu mazo de Acciones y ponlo, boca abajo, junto a tu Tablero de Tribu. Toma 3 cartas y no las reveles: son tu mano inicial.

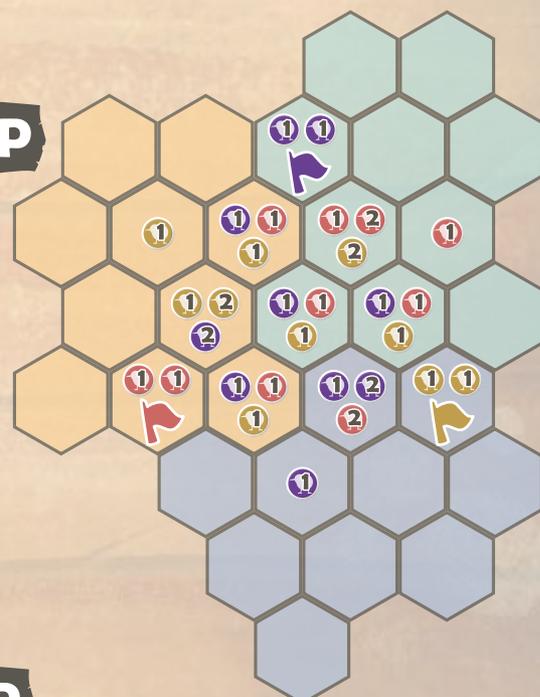
- ① Kwi tamaño 1
- ② Kwi tamaño 2 (2 Kwis puestos uno sobre otro)
- 🚩 Miniatura de Líder



2P



3P



4P



3

Cómo jugar

Objetivo

Los jugadores buscarán ganar la mayor cantidad de Puntos de Victoria (PV) reclamando hexes como Dominios para su Tribu. Esto se logra estableciendo dominio sobre dichos hexes (ve Dominio en la siguiente página). También pueden obtener PV construyendo Nidos y cumpliendo objetivos de temporada.

Las temporadas

Cada juego consiste en 4 temporadas (o rondas). Cada una se divide en 4 fases:

- 1 - Cambio de temporada
- 2 - Acciones
- 3 - Resolución de la carta de temporada
- 4 - Marcado de Dominio



Reserva

Cada jugador tiene una Reserva. Se conforma de Fruta, Marcadores de Dominio y los Kiwis que hayan sido empujados del tablero o explotado.

Cuando necesites poner un Kiwi en la isla y no tengas alguno en tu Tablero de Tribu, debes tomar un Kiwi de tu Reserva.

1 - Primer Cambio de temporada

- Voltea tu Nido de Turno al lado con el número.

Segundo, tercer y cuarto Cambio de temporada

- Pasa el Marcador de Primer Jugador al jugador a tu izquierda.
- Los jugadores descartan las cartas de Acción de sus respectivos Tableros de Tribu.
- Si usaste la habilidad de tu Líder, voltea la carta de Líder boca arriba.
- Acorde al orden del turno, cada jugador gana los beneficios de los Nidos descubiertos en su Tablero de Tribu. Cada jugador decide el orden en que obtiene los beneficios.

2 - Acciones

En el orden del turno, juega una carta de tu mano y ponla, boca arriba, en el espacio más a la izquierda de la parte superior de tu Tablero de Tribu. Resuelve la acción, o acciones, descrita en la carta (usualmente son Mover, Construir o Alimentar). Después, toma una carta de tu mazo (siempre debes tener tres cartas en tu mano). El jugador a tu izquierda juega una carta de la misma forma. Repite el proceso hasta que todos hayan jugado tres cartas en sus respectivos Tableros de Tribu.

3 - Resolución de la carta de temporada

Cuando la fase de Acción haya terminado, revisa la carta de temporada de la temporada que se está jugando (ve la Carta de Guía de Temporada en la pág. 11). El jugador que venza al resto en la condición que indica la carta gana el beneficio mostrado en la izquierda de la misma. Los demás reciben el beneficio de la derecha, en el orden del turno.

Descarta la carta de temporada.

Nota: si el beneficio obtenido es un PV, el jugador que venza a los demás conserva la carta, como recordatorio, hasta el fin del juego.

En caso de empate, los jugadores involucrados ganan el beneficio de la derecha de la carta y el resto NO obtiene beneficio alguno.

Pagar Fruta

Regresa los contadores a la bolsa rosa. Puedes decidir usar un Marcador de Dominio como una Fruta de cualquier tipo; regresa el Marcador de Dominio a la bolsa café.

Colocar un Kiwi

Cuando necesites poner un Kiwi en la isla, generalmente usarás el que esté más a la izquierda de tu Carril de Kiwis en tu Tablero de Tribu y lo colocarás en cualquier hex donde haya otro Kiwi de tu Tribu.



4



4 - Mercado de Dominio

Durante esta fase, cada jugador coloca un Marcador de Dominio en la isla, en orden de turno.

Para poner un marcador debes:

- 1 - Elegir un hex sin Marcador de Dominio en donde hayas establecido dominio.
- 2 - Tener al menos un Marcador de Dominio, junto a tu Tablero de Tribu, cuyo símbolo coincida con el del hex elegido.
- 3 - Si cumples con los requisitos anteriores, puedes colocar dicho Marcador de Dominio en el hex elegido.
- 4 - Toma un Kiwi de tu Tablero de Tribu, de tu Reserva de Kiwis o de la isla (de donde prefieras) y colócalo boca abajo sobre el marcador. Dicho token ya no es un Kiwi, no puede ser empujado ni removido del tablero.

Durante esta fase, si utilizas un Kiwi de tu Tablero de Tribu, no recibirás el beneficio descubierto (si se descubre alguno). Si puedes, usa tu Reserva

Un hex sólo puede tener un Marcador de Dominio, así que asegúrate de elegir estratégicamente dónde poner tu marcador en esta fase. Recuerda mantener tus Marcadores boca abajo hasta que puedas colocarlos en el tablero.

Durante las primeras tres temporadas, nadie puede poner más de un Marcador de Dominio en esta fase. En la cuarta temporada, los jugadores pueden poner tantos Marcadores como les sea posible.



La Tribu roja reclama el hex con flores; colocan el Marcador de Dominio correspondiente y, sobre éste, un Kiwi boca abajo.



DOMINIO

Un jugador establece dominio en un hex si tiene más Kiwis que cualquier otro jugador en dicho hex. Si hay un empate, nadie puede establecer dominio en ese hex.

Establecer dominio es requisito para Construir y colocar Marcadores de Dominio.

Kiwis que se cuentan para establecer dominio:

- Cada Kiwi cuenta lo mismo que su tamaño.
- Los Líderes cuentan como 3 Kiwis.
- Cada Nido de Control cuenta como 2 Kiwis.



Ejemplo de Dominio:

En este hex de montaña:

- Morado tiene dominio con 6 Kiwis (2 Kiwis tamaño 1, 1 Kiwi tamaño 2 y 1 Nido de Control que cuenta como 2 Kiwis).
- Rojo tiene 5 Kiwis (2 Kiwis tamaño 1 y 1 Líder, que cuenta como 3 Kiwis).
- Amarillo tiene 2 Kiwis (1 Kiwi tamaño 2).
- Verde tiene 1 Kiwi (1 Kiwi tamaño 1).

Si se acaban los Marcadores de Dominio de la bolsa, y necesitas tomar uno, no podrás hacerlo.

Cartas de Acción

Después de usar las acciones en la carta de Acción, toma una nueva de tu mazo (para que siempre tengas 3 cartas en tu mano). Si en algún momento necesitas tomar una carta y tu mazo está vacío, revuelve las cartas utilizadas, boca abajo, para crear un nuevo mazo.

Si no quieres, o no puedes, jugar alguna de tus cartas de Acción, puedes jugar una de tus cartas de Acción boca abajo: ésta no tiene ningún efecto. Como compensación, puedes tomar 1 Fruta de la bolsa rosa.

Tu mazo tiene 4 tipos de cartas, distribuidas de la siguiente manera:

2 cartas de Mover

2 cartas de Alimentar

2 cartas de Construir



Al jugar una carta de Alimentar

Selecciona el Kiwi que quieres alimentar, ya sea tuyo o de otra Tribu. No puedes alimentar a un Líder.

1. Paga tantas Frutas de colores diferentes como el tamaño que tendrá el Kiwi que alimentes (2 Frutas para hacer a un Kiwi tamaño 2, 3 Frutas para un tamaño 3, 4 Frutas para explotar a un Kiwi tamaño 3).
2. El dueño del Kiwi alimentado toma un Kiwi de su Tablero de Tribu (o de su Reserva o de la isla si no tiene más en su Tablero de Tribu) y lo pone sobre el Kiwi alimentado.
3. Quien haya jugado la carta de Alimentar toma 1 Marcador de Dominio de la bolsa café si alimentó a un Kiwi propio y 2 si alimentó a un Kiwi de una Tribu contraria.



Alimenta a un Kiwi tuyo y obtén 1 Marcador de Dominio.



Alimenta a un Kiwi oponente y obtén 2 Marcadores de Dominio.



Hay un límite para el crecimiento de un Kiwi. Si un Kiwi tamaño 3 es alimentado, NO pongas un Kiwi sobre él: ¡explótalo! El dueño del Kiwi explotado toma todos los Kiwis que lo componían y los coloca en su Reserva. El jugador que provocó la explosión empuja a todos los Kiwis que estaban en ese hex.

El tamaño afecta que establezcas dominio
Un Kiwi tamaño 2 cuenta como 2 Kiwis; un tamaño 3, como 3 Kiwis.



Ejemplo de Movimiento:

1 - Juanito (morado) esto sigue viéndose horrible. ¿Cómo no lo cambia? juega una carta de Mover mientras la isla luce así.



2 - Con su primer movimiento, Juanito mueve su Kiwi tamaño 3 a un hex adyacente.



3 - Empuja a 2 Kiwis más pequeños de ese hex, afectando a su propio Kiwi tamaño 2 y empujando al Kiwi verde tamaño 2 fuera de la isla.



Cualquier acción o gana 4 Frutas



Cualquier acción o gana 1 Frutas y coloca 2 Kiwis tamaño 1



Cualquier acción o gana 2 Frutas y 1 Marcador de Dominio

3 cartas de Comodín



Al jugar una carta de Comodín

Cuando juegas esta carta, puedes:

- Jugarla como cualquier otra carta de Acción (Alimentar, Construir o Mover),
- O adquirir los beneficios indicados en la carta de Comodín (ve la Tabla de Símbolos de la última página). No adquieres esos beneficios si usas el Comodín como una acción. Puedes hacer las dos acciones de Movimiento si la usas como una carta de Mover.



Al jugar una carta de Mover

Una carta de Mover te permite realizar al menos 2 acciones de Movimiento. Una acción de Movimiento se define como:

- Mover un Kiwi de la isla que no hayas movido (incluyendo tu Líder) a un hex adyacente.
- Usar la habilidad del Líder (una vez por temporada. Voltea la carta de tu Líder cuando la uses).

Debes realizar las 2 acciones de Movimiento cuando juegas esta carta de acción. Después, puedes pagar 2 Frutas, en cualquier combinación de las Frutas mostradas en tu Tablero de Tribu, para realizar una acción de Movimiento adicional con un Kiwi que no hayas movido. Puedes hacer esto cuantas veces puedas pagar Frutas.

Nota: No puedes mover dos veces el mismo Kiwi en el mismo turno.

No puedes mover a tu Líder, ni usar su habilidad, dos veces en el mismo turno.



Empujar Kiwis

Cuando realizas la acción de Alimentar, haces que un Kiwi incremente su tamaño, lo que le permite empujar a Kiwis más pequeños cuando se mueve. Crecer a un Kiwi no provoca nada en la sección en la que se encuentra en ese momento.

Si uno de tus Kiwis se mueve, puedes empujar hasta 2 Kiwis más pequeños (incluyendo a los tuyos) del hex en donde éste termine su movimiento hacia algún hex adyacente de tu elección. Cuando un Kiwi es empujado, no cuenta como una acción de Movimiento. Un Kiwi que es empujado no empuja a otros Kiwis.

Un Kiwi puede ser empujado fuera de la isla. Si esto ocurre, los Kiwi son retirados del tablero y puestos en la Reserva del jugador correspondiente.



4 - En su segundo movimiento, Juanito mueve a su Kiwi tamaño 2 un hex.



5 - Empuja a su propio Kiwi morado hacia un hex y al Kiwi amarillo hacia otro.



6 - Así es como la isla luce ahora.



Al jugar una carta de Construir

1. Elige un hex sin un Nido y donde tengas al menos 2 Kiwis y ya hayas establecido dominio (ver la página 5).
2. Escoge el Nido que quieras construir (Árbol, Control o Cueva) y paga su costo en Frutas (2 Frutas idénticas por un Nido de la primera fila, 3 por uno de la segunda). Puedes escoger un Nido de la segunda fila sólo cuando ya hayas construido el Nido del mismo tipo de la primera fila.
3. Coloca el Nido en el hex elegido.
4. Obtén el beneficio de la esquina inferior izquierda del espacio recién descubierto en tu Tablero de Tribu (ve la Tabla de Símbolos en la última página).
5. De aquí en adelante, durante la fase de Cambio de temporada, obtén el beneficio indicado en la esquina superior izquierda (ve la Tabla de Símbolos en la última página).

Beneficios de los nidos



Árbol

Al colocarlo:
Gana 1 Fruta

En el Cambio de
temporada:
Gana 2 Frutas



Control

Al colocarlo:
Gana 1 Movimiento

En el Cambio de
temporada:
Incrementa el tamaño
de un Kiwi tuyo.



Cueva

Al colocarlo:
Coloca 1 Kiwi en el tablero

En el Cambio de
temporada:
Gana 1 Fruta y coloca
1 Kiwi en el tablero

Árbol (Segunda fila)

Al colocarlo:
Gana 2 Frutas y coloca
1 Kiwi en el tablero

En el Cambio de
temporada:
Gana 3 Frutas.

Control (Segunda fila)

Al colocarlo:
Gana 1 Marcador de
Dominio.

En el Cambio de
temporada:
Gana 1 Marcador de
Dominio.

Cueva (Segunda fila)

Al colocarlo:
Coloca 2 Kiwis en el
tablero.

En el Cambio de
temporada:
Coloca 2 Kiwis en el
tablero.

Nidos de turno

Este Nido indica los recursos iniciales y el orden del turno. No ganas ningún recurso de este Nido durante el Cambio de temporada.



Recuerda: Cada Nido de Control cuenta como tener 2 Kiwis en esa sección.



Construir cualquier Nido de la segunda fila te otorga 1 PV

Tablero de Tribu

1. Espacios para tus cartas de Acción jugadas.
2. rack de Fichas Kiwis (ver abajo).
3. Espacio para tu carta de Líder.
4. Límite de recursos de cada jugador:
3 cartas de Acción en mano.
10 Frutas. Si en algún momento de su turno un jugador tiene más de 10 Frutas, debe regresar las Frutas que elija a la bolsa rosa hasta tener 10.

Al realizar la acción correspondiente:

5. **Mover.** La cantidad y el tipo de Frutas que debes pagar en cualquier combinación (en este caso, 2 amarillas, 2 verdes o 1 amarilla y 1 verde) para realizar una acción de Movimiento adicional (ve la página 7).
6. **Alimentar.** La cantidad de Frutas, de colores diferentes, que debes pagar para realizar la acción de Alimentar, así como la cantidad de Marcadores de Dominio; 1 si alimentas un Kiwi propio, 2 si alimentas uno del oponente.
7. **Construir.** Esta área te recuerda los requerimientos para construir un Nido (ve la página 8).
 - a. Beneficios al colocar el Nido.
 - b. Beneficios del Nido durante el Cambio de temporada.



Carril de Kiwis

A partir del tercer círculo, retirar un Kiwi del carril otorga un beneficio inmediato (excepto durante el Cambio de temporada). Después de poner el Kiwi en la isla, el jugador que lo haya colocado obtiene el beneficio recién descubierto (ve la Tabla de Símbolos de la última página). Cada beneficio puede ser reclamado sólo una vez por juego. Los círculos del carril no pueden volver a cubrirse (los Kiwis que salen de la isla van a la Reserva). Si algún Kiwi de tamaño 3 es alimentado, explota. Por ello, no tomas ningún Kiwi cuando esto ocurre.

Tableros Asimétricos

Jugadores avanzados, que estén buscando una nueva experiencia, pueden voltear sus Tableros de Tribu al lado "B" y usar el Tablero Asimétrico. Los beneficios en el carril de Kiwis de cada Tablero varían, así como los requisitos y los poderes únicos.

El ícono en la parte superior izquierda indica cuándo puede ser usado el poder único. Cualquier recurso que deba pagarse para ello está indicado en la parte superior derecha. Los íconos abajo son un recordatorio del poder único.



Tablero Rojo

Durante la fase de Marcar Dominio, puedes pagar 1 Fruta para poner otro Marcador de Dominio.

Los requisitos para poner el Marcador de Dominio son los mismos.



Tablero Verde

Cuando obtengas Marcadores de Dominio, toma uno adicional. Elige un Marcador de Dominio en tu Reserva y regrésala a la bolsa café.



Tablero Morado

Cuando obtengas beneficios de tus Nidos (ya sea al colocarlos o durante el Cambio de temporada), obtén esos beneficios dos veces. Esto excluye PV de los Nidos.



Tablero Amarillo

Cuando realizas, o ganas, cualquier acción de Movimiento, ganas uno más. Tus Kiwis pueden empujar a otros Kiwis del mismo tamaño.



El Líder de la Tribu

El Líder es el Kiwi más fuerte de tu Tribu. Está representado por su carta y su miniatura, que vale como un Kiwi tamaño 3 para movimiento, establecer dominio, construir y el cambio de Temporada.

Una vez por Temporada, puedes activar su habilidad, descrita en su carta, como una acción de Movimiento. Voltea, boca abajo, la carta de tu Líder una vez que la hayas usado.

El Líder no puede ser alimentado y no puede ser sacado del tablero.

Si es empujado fuera del tablero, el jugador que lo sacó debe colocarlo en un hex de las orillas que elija.

La habilidad del Líder

Al activar la habilidad, ésta debe resolverse como la carta lo indica. El Líder debe terminar su movimiento en un hex diferente a donde empezó su activación.

Las habilidades permiten empujar Kiwis de cualquier tamaño, incluyendo otros Líderes (a menos que la carta de habilidad especifique un tamaño). Cada Kiwi empujado debe terminar en un hex diferente de donde se encontraba.

Un ejemplo de la habilidad de Chopan.

1 - Chopan se mueve tres hexes.

2 - Empuja a todos los Kiwis entre el hex en la que empieza su movimiento y en el que lo termina.

3 - Así se ve el tablero después de la habilidad de Chopan.



1



2



3





Guía de Cartas de Temporada

Mientras determinan el conteo de cada jugador para reclamar el objetivo de la carta de Temporada, recuerda que cada Nido de Control cuenta como un Kiwi tamaño 2 y cada Líder cuenta como un Kiwi tamaño 3.

Si ganas un PV de una carta de Temporada, manténla hasta el final del juego.



Más Kiwis tamaño 1 en la isla.
Ganador - Gana 1 Marcador de Dominio y crece un Kiwi suyo.
Otros jugadores - Colocan 1 Kiwi.



Más Kiwis en hexes de flores.
Ganador - Gana 1 Marcador de Dominio.
Otros jugadores - Sin beneficios.



Más Nidos en la isla.
Ganador - Gana 1 PV.
Otros jugadores - Gana 1 Marcador de Dominio.



Más Kiwis tamaño 2 en la isla.
Ganador - Gana 1 acción de Construir (pagando las Frutas requeridas).
Otros jugadores - Ganan 2 Frutas.



Más Kiwis en hexes de montañas.
Ganador - Crece 3 Kiwis tuyos un tamaño más.
Otros jugadores - Coloca 1 Kiwi en la isla.



Menos Kiwis en hexes de montaña.
Ganador - Coloca 4 Kiwis.
Otros jugadores - Gana 1 Fruta.



Más Kiwis tamaño 3 en la isla.
Ganador - Gana 1 PV.
Otros jugadores - Colocan 1 Kiwi en la isla.



Más Kiwis en hexes de pasto.
Ganador - Gana 1 Marcador de Dominio.
Otros jugadores - Regresa 1 Marcador de Dominio de tu Reserva a la bolsa.



Menos Kiwis en hexes de pasto.
Ganador - Gana 1 Marcador de Dominio y 1 Fruta.
Otros jugadores - Gana 1 Fruta.



Más Kiwis, de cualquier jugador, en el hex de su Líder.
Ganador - Gana 1 acción de Construir (pagando las Frutas requeridas).
Otros jugadores - Ganan 2 Frutas.



Más Kiwis en hexes de arena.
Ganador - Gana 1 PV.
Otros jugadores - Quita 1 Kiwi tuyo de la isla (de cualquier tamaño).



Menos Kiwis en hexes de arena.
Ganador - Gana 2 Marcadores de Dominio.
Otros jugadores - Crece un Kiwi tuyo un tamaño más.



Más Kiwis en un hex.
Ganador - Gana 2 PV.
Otros jugadores - Ganan 1 Marcador de Dominio.



Más hexes con dominio establecido.
Ganador - Gana 1 PV.
Otros jugadores - Gana 1 Marcador de Dominio.



Más hexes con un Kiwi tuyo de cualquier tamaño.
Ganador - Gana 2 Marcadores de Dominio.
Otros jugadores - Gana 2 Frutas.

Final del juego

Durante la cuarta, y última, fase de Marcado de Dominio, cada jugador revela sus Marcadores de Dominio y coloca en la isla tantos como les sea posible.

El juego termina al final de esta fase y los jugadores cuentan sus PV.

- Cada Marcador de Dominio en la isla vale 1 PV.
- Cada Nido de la segunda fila construido vale 1 PV.
- Los PV añadidos por algunas Cartas de temporada.

Los desempates se deciden en el siguiente orden:

- Cantidad de Kiwis tamaño 3 en el tablero.
- Cantidad de Kiwis tamaño 2 en el tablero.
- Cantidad de Kiwis tamaño 1 en el tablero.
- Cantidad de Marcadores de Dominio no colocados.

Ejemplo de puntuación.

Un juego de 3 jugadores antes de la última fase de Marcado de Dominio:



3

Rojo – 3 PV de sus Marcadores de Dominio en la isla.



4

Verde – 2 PV de sus Marcadores de Dominio en la isla. 2 PV de sus Nidos de la segunda fila construidos.



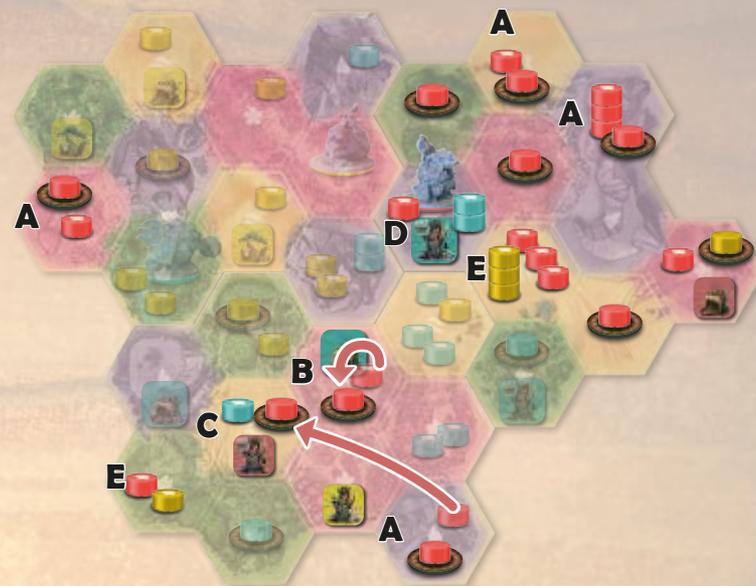
5

Amarillo – 3 PV de sus Marcadores de Dominio en la isla. 1 PV de su Nido de la segunda fila construidos. 1 PV de la carta de temporada ganada.



Rojo– Puede colocar 6 de sus 9 Marcadores, logrando una puntuación final de 9 PV:

- Es la única Tribu con Kiwis en los hexes A y B (del hex B en adelante, el jugador se queda sin Kiwis en su Reserva y en su Tablero de Tribu, por lo que debe usar Kiwis de la isla para seguir colocando sus Marcadores de Dominio).
- Su Nido de Control en el hex C cuenta como 2 Kiwis, por lo que vence a la tribu Verde.
- Rojo y Verde están empatadas en el hex D, con 1 Kiwi rojo y su Líder, que cuenta como 3 Kiwis, y 2 Kiwis verdes y un Nido de Control verde, que cuenta como 2 Kiwis.
- Rojo y Amarillo están empatados en cada hex E.



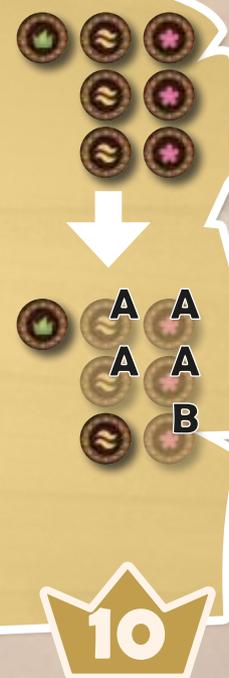
Verde– Puede colocar 3 de sus 4 Marcadores, logrando una puntuación final de 7 PV:

- Es la única Tribu con Kiwis en el hex A.
- El Líder verde cuenta como 3 Kiwis en el hex B, por lo que vence a Amarillo.
- Verde tiene 3 Kiwis en el hex C, por lo que vence a Amarillo.
- Verde y Amarillo están empatados en el hex D.



Amarillo – Puede colocar 5 de sus 7 Marcadores, logrando una puntuación final de 10 PV, ganando así el juego:

- Es la única Tribu con Kiwis en el hex A.
- Su Nido de Control cuenta como 2 Kiwis en el hex B (el jugador se queda sin Kiwis en su Reserva y en su Tablero de Tribu, por lo que debe usar Kiwis del tablero para seguir colocando sus Marcadores de Dominio).



Modo Solitario

Preparación

Prepara una partida de dos jugadores. Usa un color y un Líder, al azar, para tu oponente. Llamaremos a este oponente "Kiwibot".

- 1 - Revuelve las cartas de Acción del Kiwibot y forma su mazo de Acciones. Separa una de esas cartas y colócala, junto al mazo, boca abajo.
- 2 - Revuelve las cartas de Modo Solitario y toma 4 al azar. Pon el resto en la caja. Coloca las 4 cartas en orden ascendente y coloca la pila boca arriba cerca del Tablero de la Tribu del Kiwibot.
- 3 - Coloca el Marcador de Modo Solitario junto a la isla, como se muestra en la imagen.
- 4 - El Kiwibot obtiene el Marcador de Primer jugador y el primer Nido de turno. No recibe Frutas iniciales, pero consigue 2 Marcas de Dominio más a los indicados en el Nido de turno.
- 5 - Revuelve las cartas de Temporada y coloca dos, boca abajo, en cada espacio del Tablero de Temporadas. Regresa el resto a la caja.

Objetivo

Obtener más PV que el Kiwibot al final de una partida de 2 jugadores.

Al iniciar cada Cambio de temporada, voltea las dos cartas correspondientes.

Al puntuar las cartas de temporada, competirás contra el Kiwibot por cada carta (el Kiwibot gana los empates). Obtén los beneficios de la siguiente manera:

- Si ganas ambas cartas de Temporada: Obtén el beneficio de la izquierda de una de las cartas. El Kiwibot obtiene el beneficio de la izquierda de la otra carta.
- Si ganas una carta de Temporada: Obtén el beneficio de la izquierda de la carta que ganaste. El Kiwibot conserva la otra junto a su Tablero de Tribu y gana el beneficio de la izquierda de dicha carta.

Si pierdes ambas: El Kiwibot conserva las dos cartas junto a su tablero de Tribu y gana el beneficio de la izquierda de ambas.

Los beneficios de la derecha no cuentan durante el juego.

Al final del juego, el Kiwibot suma un PV por cada carta de Temporada junto a su Tablero de Tribu y por cada 3 Marcadores de Dominio no colocada en la isla.

El turno del Kiwibot

1 - Revela una carta de Acción de su mazo en el espacio disponible de su Tablero de Tribu. Cuando el mazo se acabe, revuelve todas las cartas de Acción, deja una aparte, boca arriba, y forma un nuevo mazo con el resto.

2 - Revisa la carta de Modo Solitario y ubica la Acción recién revelada. El tipo de Acción revelada es la fila; el número del espacio del Tablero de Tribu es la columna.

- El Kiwibot alimenta y construye sin pagar Fruta.
- El Kiwibot obtiene, con normalidad, beneficios de sus Nidos y del Carril de Kiwis.
- Cuando el Kiwibot obtiene Marcadores de Dominio, agrégalos, boca abajo, a su Reserva (no importa si lo ves al sacarlo de la bolsa, pero no veas aquellos que ya están boca abajo).
 - Cuando el Kiwibot gana acciones de Movimiento, resuelve el segmento correspondiente de la 3er columna.



El Kiwibot no gana Fruta y no puede activar la habilidad de su Líder.

Carta del Modo Solitario

Después de la fase de Marcado de Dominio, descarta la carta superior de la pila de cartas del Modo Solitario (revisa qué significa cada ícono en la siguiente página).

Para resolver cada sección de Acción:

Mover - Mueve cada Kiwi indicado 1 hex al hex señalado.

Después de cada movimiento empuja, de ser posible, Kiwis como se señala.

Alimentar - Elige un Kiwi a alimentar usando el Marcador de Modo Solitario.

Después, el Kiwibot recibe los Marcadores de Dominios correspondientes. Si el tamaño indicado no está disponible, alimenta un Kiwi de un tamaño sucesivamente menor al indicado.

Construir - Construye el siguiente Nido disponible del tipo indicado. Usando el patrón indicado del Kiwibot, colócalo en un hex válido de la isla. Si no hay ninguno, el Kiwibot coloca un Kiwi y gana una acción de Movimiento.

Comodín - Se resuelven como las acciones mencionadas arriba. En ocasiones, el Kiwibot colocará un Kiwi.



1. Número de la carta de Modo Solitario.
2. Número del espacio del Tablero de Tribu del Kiwibot.
3. Tipo de Acción para determinar las acciones del Kiwibot.
4. Secciones de Acciones del Kiwibot.

Patrón del Kiwibot

Basado en el Marcador y las cartas de Modo Solitario, usa el hex con el Líder indicado (el tuyo o el del Kiwibot) como referencia para las decisiones del Kiwibot. Sigue el siguiente patrón dependiendo de si el Kiwibot necesita moverse, empujar, construir, marcar dominio, colocar un Kiwi, alimentar o crecer algún Kiwi hasta que encuentres un patrón viable (de haberlo). Con este patrón, el Kiwibot podrá actuar en casi todas las circunstancias. De haber una duda, elige la opción que más favorezca al Kiwibot.

Mover Kiwi

1. El primer Kiwi (del tamaño indicado) que pueda moverse a un hex adyacente a donde pueda empujar a otro como se indica.
2. El primer Kiwi (de cualquier tamaño) que pueda moverse a un hex adyacente a donde pueda empujar al menos a 1 Kiwi.
3. El primer Kiwi (de cualquier tamaño) que pueda moverse a un hex adyacente.

Construir

1. En cualquier hex sin un Nido donde el Kiwibot haya establecido dominio con 2 o más Kiwis.

Empujar Kiwi tuyos

1. Fuera de la isla.
2. A cualquier hex con un Marcador de Dominio
3. A cualquier hex con un Nido tuyo.
4. A cualquier hex con dos o más Kiwis tuyos.

Empujar y colocar Kiwis del Kiwibot

1. Haz pares de Kiwis (de cualquier tamaño) en un hex sin Nido ni Marcador de Dominio.
2. Haz pares de Kiwis (de cualquier tamaño) en cualquier hex.
3. Haz tercias de Kiwis en un hex sin Nido ni Marcador de Dominio.

Marcar Dominio con los marcadores del Kiwibot

1. Revela Marcadores hasta encontrar uno que aplique y colócalo en un hex donde el Kiwibot ha establecido dominio. En los cambios de Temporada 1, 2 y 3, voltea y revuelve los Marcadores revelados que no se colocaron. Si el Kiwibot no tiene un Marcador de Dominio adecuado, en lugar de colocarlo gana uno nuevo,

Colocar Kiwis

1. Del Tablero de Tribu del Kiwibot.
2. De la Reserva del Kiwibot.
3. De los que tenga el Kiwibot en la isla, siguiendo el marcador de Modo Solitario.



Alimentar y crecer a un Kiwi

1. Un Kiwi del tamaño indicado en cualquier hex.
2. Un Kiwi un tamaño menor al tamaño indicado en cualquier hex.
3. Cualquier Kiwi tamaño 1 en cualquier hex.

Usar Kiwis para Marcar Dominio.

1. De la Reserva del Kiwibot.
2. Del Tablero de Tribu del Kiwibot.
3. De los que tenga el Kiwibot en la isla.

Marcador de Modo Solitario

Usa el hex con el Líder indicado como referencia. Juega la sección indicada en el marcador. Ve en dirección a las manecillas del reloj hasta que encuentres un hex válido.

Guía de Símbolos de las cartas de Modo Solitario

Los Kiwis con marco negro se refieren a los del Kiwibot. Los de marco blanco, a los tuyos. Lee los íconos de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo, en cada sección.

Mover

Kiwi tamaño 1 del Kiwibot

De poder, mueve a todos los Kiwis al mismo hex

Un hex donde tú tengas la mayoría de Kiwis

Kiwi tamaño 2 del Kiwibot

De poder, mueve a todos los Kiwis a hexes diferentes

Un hex donde el Kiwibot tenga la mayoría de Kiwis

Kiwi tamaño 3 del Kiwibot

Empuja un Kiwi del Kiwibot

Hex adyacente a ese tipo de terreno

Líder del jugador

Empuja un Kiwi tuyo



Alimentar. El Kiwibot no paga Frutas para Alimentar. Gana Marcadores de Dominio al hacer la acción, pero no los beneficios de sus nidos o de las cartas de Temporada.

Crecer un Kiwi tamaño 1 del Kiwibot

Crecer un Kiwi tamaño 2 del Kiwibot

El Kiwibot gana 1 Marcador de Dominio

Crecer un Kiwi tamaño 1 tuyo

Crecer un Kiwi tamaño 2 tuyo

Explotar un Kiwi tuyo

El Kiwibot gana 2 Marcador de Dominio

Construir. El Kiwibot no paga Fruta para construir. Construye el Nido de la fila de arriba primero.

El Kiwibot construye un Nido de Árbol

El Kiwibot construye un Nido de Control

El marcador de Modo Solitario tiene un lado para usar al Líder del Kiwibot como referencia; el otro usa a tu Líder como referencia.

El Kiwibot construye un Nido de Cueva

El Kiwibot coloca 3 Kiwis tamaño 1



ORDEN VARIABLE DE TURNO

Variante multijugador

Recomendamos jugar con esta variante para experimentar un orden de turno más controlado.

Pasos adicionales durante la preparación

1 - Voltea el Tablero de Temporadas. Verás 5 fases en él.
2 - Cada jugador, a partir del primer turno de la ronda, juega un Kiwi de su Tablero de Tribu en cualquier espacio vacío del carril de turnos del Tablero de Temporadas (no obtienes, de haberlo, el beneficio descubierto). La colocación podrá otorgar beneficios o hacerle pagar recursos a un jugador.

Al inicio de las temporadas 2, 3 y 4, agrega la fase de Despertar:

1. Pasa el Marcador de Primer jugador al jugador a tu derecha (normalmente harían esto durante el Cambio de Temporada).

2. Mueve cada Kiwi en el carril de turnos bajo el carril para marcar la selección previa.

3. Empezando por el jugador que tenga el Marcador de Primer jugador, y siguiendo en dirección de las manecillas del reloj, cada jugador toma su Kiwi y lo coloca en un espacio diferente del que eligió la temporada pasada. Cada uno obtiene los beneficios indicados en el espacio elegido o paga, si es posible, los recursos indicados en el espacio elegido.

El orden de los turnos de cada temporada proceden acorde al carril de turno.

El Marcador de Primer jugador sólo sirve para determinar quién coloca a su Kiwi en el carril de turno primero al inicio de cada Temporada.

Ejemplo de Fase de Despertar (temporada 2):

Verde tiene el Marcador de Primer jugador. Cambia su Kiwi al espacio 2 y gana un Marcador de Dominio.

El jugador a la izquierda de Verde en la mesa, Amarillo, coloca su Kiwi en el espacio 6, a la derecha de donde antes estaba, y paga un Marcador de Dominio y una Fruta para mantener esa posición al final de la fase.

Morado coloca su Kiwi dos espacios a la derecha, en el espacio 3, y gana 2 Frutas.

Rojo coloca su Kiwi en el espacio 1 y gana 2 Fruta.



Tabla de Símbolos

	Gana esa cantidad de Frutas		Gana el beneficio de inmediato		Kiwi de cualquier tamaño		Crece un tamaño a un Kiwi tuyo		Posee la mayoría de la condición		Haber establecido Dominio en un hex
	Paga esa cantidad de Frutas		Gana 1 Marcador de Dominio		Kiwi de tamaño 1		Crece un Kiwi tuyo de tamaño 1		Posee la menor cantidad de la condición		Cuenta como 2 Kiwi de tamaño 1 en ese hex
	Paga X Frutas de diferente color		Paga 1 Marcador de Dominio		Kiwi de tamaño 2		Crece un Kiwi tuyo de tamaño 2		Gana una acción adicional de Mover		Hex de flores.
	Paga X Frutas del mismo color		El Líder (cuenta como un Kiwi tamaño 3)		Kiwi de tamaño 3		Explota un Kiwi de tamaño 3		Gana una acción adicional de Construir*		Hex de pasto
	Paga 2 Frutas de cualquiera de los colores especificados		Nido en la isla		Coloca 1 Kiwi de tamaño 1 en la Isla		Kiwi tuyo		Gana una acción adicional de Alimentar*		Hex de montaña
	Punto de Victoria		Elige una opción		Retiral Kiwi tuyo de la Isla		Kiwi del oponente		Empuja Kiwis		Hex de arena

*Esta Acción requiere que pagues Fruta