

RULES OF PLAY	Reglas de juego
King Solomon presided over a golden age of peace and prosperity in ancient Israel. During this time Solomon instituted an unprecedented building program. As one of Solomon's chief governors, you must procure materials and oversee construction of buildings and roads across the land for the glory of Solomon. You will also help to construct the Temple, one of the wonders of the ancient world.	El rey Salomón presidió una era dorada de paz y prosperidad en el antiguo Israel. Durante este periodo Salomón instauró unos planes de construcción sin precedentes. Como uno de los gobernadores principales de Salomón, debes conseguir materiales y supervisar la construcción de edificios y caminos a lo largo del reino para mayor gloria de Salomón. También ayudarás a construir el Templo, una de las maravillas del mundo antiguo.
A Game for 2-4 Players • Ages 12+ (60-90 minutes) by Philip duBarry Producer James Mathe Editor Matthew Vercant Art Directors Ricky Hunter, Clay Gardner & Nicholas Mork	Un juego para 2-4 jugadores • 12 años en adelante (60-90 minutos) Por Philip duBarry Producido por James Mathe Editado por Matthew Vercant Dirección de arte por Ricky Hunter, Clay Gardner y Nicholas Mork
Contents Your game should contain: 1 board 1 rule booklet 10 yellow Gold cubes 12 orange Copper cubes 14 gray Stone cubes 16 brown Timber cubes 18 green Food cubes 20 Building Cards 32 Fortune Cards 12 brown Roads 10 Temple Blocks 10 Temple Tokens 4 sets of playing pieces (each containing 6 Pawns, 5 Buildings, 1 Turn Order Token and 1 Scoring Token)	Componentes La caja del juego contiene: 1 tablero 1 libretto de reglas 10 cubos amarillos (Oro) 12 cubos naranjas (Cobre) 14 cubos grises (Piedra) 16 cubos marrones (Madera) 18 cubos verdes (Comida) 20 cartas de construcción 32 cartas de fortuna 12 caminos de color marrón 10 piezas de Templo 10 fichas de Templo 4 sets de piezas para cada jugador (cada uno incluye 6 peones, 5 edificios, 1 ficha de orden de turno y una ficha de puntuación)
Object Players carefully deploy each of their five or six Pawns across Solomon's Kingdom to collect various resources and benefits. They may also choose to claim one of the three Bonus Spaces, each granting additional benefits. Players then earn victory points by constructing buildings for King Solomon, by helping to build the Temple, or by selling resources in the Market. At the end of the game, the player with the most victory points wins.	Objetivo del juego Los jugadores colocan cada uno de sus cinco o seis peones a lo largo del reino de Salomón para obtener diversos recursos y beneficios. También pueden colocarse en uno de los tres espacios de bonus, que proporcionan distintos beneficios. Los jugadores ganan puntos de victoria mediante la construcción de edificios para el rey Salomón, ayudando a construir el Templo o vendiendo distintos recursos en el mercado. Al final de la partida, el jugador que tenga más puntos de victoria es el ganador.

<p>Summary of Play Play proceeds in four phases: 1) Placement Phase 2) Resolution Phase 3) Market Phase 4) Building Phase Each phase is carried out by all players according to turn order, with the exception of the Market Phase, which is conducted in reverse turn order. These phases are repeated until the final round (see Ending the Game).</p>	<p>Resumen de una ronda Una ronda se divide en cuatro fases: 1) Fase de Colocación 2) Fase de Resolución 3) Fase de Mercado 4) Fase de Construcción Los jugadores llevan a cabo cada una de las fases conforme al orden de turno establecido, con la excepción de la fase de Mercado, que se ejecuta en orden inverso. Estas fases se repiten hasta la última ronda (ver la sección Final de la partida).</p>
<p>Definitions Ancient Israel has many different spaces in which players can deploy their pawns to gain influence and resources. They are detailed in this section.</p> <p>Resource Spaces are represented on the board as territories in Solomon's Kingdom. These areas produce the indicated resource(s) when claimed with a Pawn.</p> <p>RESOURCE REGION are any number of resource spaces connected by roads. This then acts as a sort of super resource space where one pawn claims all resources in the connected spaces.</p> <p>Bonus Spaces are one of the three special spaces; Tribute, Ark and Altar. These require you to place all of your remaining Pawns to claim them.</p> <p>Action Spaces are any rectangular spaces either on the board or on building cards allowing you to perform an action. Appearing on the board: Fortune, Wisdom, Thief, Trader, and Artisan.</p>	<p>Definiciones El antiguo Israel está dividido en diferentes espacios en los que los jugadores pueden colocar sus peones con el objetivo de ganar influencia y obtener recursos. Los distintos espacios se definen en esta sección.</p> <p>Espacios de recursos Están representados en el tablero como territorios dentro del reino de Salomón. Estas áreas producen los recursos indicados cuando hay un peón situado en ellas.</p> <p>Regiones de recursos Están formadas por cualquier número de espacios de recursos conectados mediante caminos. Estas regiones se consideran como grupos de espacios de recursos cuando se coloca un peón para obtener todos los recursos de los espacios conectados.</p> <p>Espacios de bonus Son uno de los tres espacios especiales: tributo, arca y altar. Para obtener sus beneficios es necesario colocar un peón en ellos.</p> <p>Espacios de acción Son cualquiera de los espacios rectangulares tanto del tablero como de las cartas de construcción y permiten realizar una determinada acción. Los espacios de acción del tablero son: Fortuna, Sabiduría, Ladrón, Comerciante y Artesano.</p>
<p>Setup Lay out the board with the two decks of cards and the resource cubes off to the side. Give each player a set of playing pieces.</p>	<p>Preparación de la partida Coloca el tablero sobre la mesa y los dos mazos de cartas y los cubos de recursos a su lado. Cada jugador recibe un set de piezas.</p>

<p>For a four-player game, use only 5 Pawns each, all the resource cubes and all Bonus Spaces.</p> <p>For a three-player game, use all 6 Pawns, remove two cubes of each resource type and do not use the Tribute Space.</p> <p>For a two-player game, use all 6 Pawns, remove four cubes of each resource type and do not use the Tribute Space or the Ark Space.</p> <p>Place the Turn Order Tokens randomly on the turn order area (numbered 1-4). Shuffle the Building Cards and place 4 on the board (only these can be built). Place the Scoring Tokens at the start of the scoring track.</p>	<p>En una partida para 4 jugadores, solamente se usan 4 peones por jugadores y todos los cubos de recursos y espacios de bonus.</p> <p>En una partida para 3 jugadores, se usan los 6 peones, se retiran 2 cubos de recurso de cada tipo y no se podrá usar el espacio de bonus Tributo.</p> <p>En una partida para 2 jugadores, se usan los 6 peones, se retiran 4 cubos de recurso de cada tipo y no durante la partida no se podrán usar los espacios de bonus Tributo y Arca.</p> <p>Coloca las fichas de orden de turno al azar en el espacio numerado del 1-4 del tablero. Baraja las cartas de construcción y coloca cuatro de ellas en el tablero (solamente podrán ser construidas estas cartas). Coloca las fichas de puntuación en el primer espacio del marcador de puntuación.</p>
<p>Placement phase</p> <p>First, players deploy their Pawns. The player whose Turn Order Token is on the “1” in the Turn Order Area goes first. Player 1 places a Pawn on any unoccupied Resource Space, Resource Region or Action Space. Note that the 4 Building Card Spaces may not be used at this time.</p> <p>Each player follows suit, placing their pawns according to turn order. Once all players have gone, the first player may place a second pawn. This continues until every player is finished.</p> <p>Placement Restrictions Players may not place a Pawn in a space containing another player’s Building. They may also not place a Pawn in a space already containing a pawn, including their own.</p> <p>Claiming Bonus Spaces A player may claim one of the three Bonus Spaces by placing all of his remaining Pawns on the space; no more Pawns may be placed by a player who claims a Bonus Space. The bonus spaces are:</p> <p>Tribute allows a player to take one cube of each of the five Resources.</p>	<p>Fase de Colocación</p> <p>En primer lugar, los jugadores colocan sus peones. Comienza el jugador cuya ficha de orden de turno esté situada en el espacio “1”. Dicho jugador coloca uno de sus peones en un espacio de recursos, región de recursos o espacio de acción no ocupados. En esta fase no se pueden colocar peones sobre los espacios de las cartas de construcción.</p> <p>Por orden de turno, el resto de jugadores colocan sus peones de la misma forma. Una vez que todos los jugadores han colocado un peón, el primer jugador puede colocar un segundo peón y se continúa de la misma forma hasta que todos los jugadores han terminado.</p> <p>Restricciones de colocación Los jugadores no pueden colocar un peón en un espacio que contenga un edificio de otro jugador. Tampoco pueden colocar un peón en un espacio que ya tuviera otro peón, ya sea de otro jugador o propio.</p> <p>Reclamar los espacios de bonus Un jugador puede reclamar uno de los tres espacios de bonus colocando todos sus peones restantes en dicho espacio. Un jugador que reclama uno de los espacios de</p>

<p>The Ark gives a player three Fortune Cards.</p> <p>The Altar gives a player Victory Points equal to 3 x their current order number (Player 1 = 3VP, Player 2 = 6VP, Player 3 = 9VP and Player 4 = 12VP) and moves that player's Turn Order token to the Player 1 position (this does not occur until that player's Pawns are resolved).</p>	<p>bonus no podrá colocar más peones. Los espacios de bonus son:</p> <p>Tributo permite a los jugadores coger un cubo de recurso de cada tipo.</p> <p>El Arca proporciona 3 cartas de Fortuna.</p> <p>El Altar proporciona al jugador puntos de victoria, que se calculan multiplicando su posición actual en el orden de turno x 3 (Jugador en el espacio 1= 3PV, Jugador en el espacio 2=6PV, Jugador en el espacio 3 =9PV y jugador en el espacio 4=12PV) y mueve su ficha de orden de turno al espacio "1" (esto no ocurre hasta que se resuelven los peones del jugador).</p>
<p>Resolution phase</p> <p>After all Pawns have been placed, Player 1 receives the indicated resource cubes for each Resource Space and/or Region he occupies.</p> <p>If one or more resources are unavailable (i.e., the supply is empty), players simply do not collect them. The player also resolves any Bonus Space and any occupied Action Spaces. Actions, Bonuses and Resources may be resolved in any order. Player 2 then resolves all her occupied spaces, followed by the other players in turn order.</p> <p>Return used Pawns to their owner as each is resolved. There is no limit on the number of cubes a player may keep.</p>	<p>Fase de resolución</p> <p>Cuando se han colocado todos los peones, el primer jugador recibe los cubos de recursos indicados en cada espacio o región de recursos que ocupa.</p> <p>Si uno o más recursos no se encuentran disponibles (esto es, no hay cubos suficientes en el suministro), los jugadores simplemente no los reciben. El jugador también resuelve los efectos de cualquier espacio de bonus o de acción que ocupe. Las acciones, bonus y recursos se pueden resolver en cualquier orden. Después es el turno del jugador situado en el espacio de turno "2", que es seguido por el resto de jugadores en el orden establecido.</p> <p>Los jugadores reciben los peones usados conforme se resuelven. No hay límite establecido para el número de cubos que un jugador puede poseer.</p>
<p>Changing Turn Order during Resolution</p> <p>Turn order might change during this phase. This change occurs immediately and is in full effect for the remainder of the round and into the next.</p> <p>Resource Regions & Roads</p> <p>A Resource Region is one or more Resource Spaces connected by Roads. A Road</p>	<p>Cambio de turno durante la resolución</p> <p>El orden de turno puede cambiar durante esta fase. Dicho cambio ocurre inmediatamente y tiene efecto sobre el resto de la ronda y la siguiente.</p> <p>Regiones de Recursos y caminos</p> <p>Una región de recursos es uno o más espacios de recursos conectados por caminos. Un</p>

<p>costs 2 Timber and 1 Food. It may connect two Buildings, or a Building and a Resource Space containing no Building Site. More than one player can connect to a Resource Space with no Building Site. Pawns placed in a space contained by a Region collect all the indicated resources for all Resource Spaces contained by that Region.</p> <p>Restrictions on Roads</p> <p>Roads can never connect spaces containing opposing Buildings or unused Building Sites. Roads may never be used by opponents. Players may build as many Roads as they desire and can purchase, but once the supply of Roads is gone, no more Roads may be built.</p> <p>For example, if Bashan (1 Stone) is connected by a Road to Tob (1 Timber), a Pawn in Bashan would give that player 1 Stone and 1 Timber. Another pawn in Tob would yield another 1 Stone and 1 Timber.</p>	<p>camino cuesta 2 cubos de madera (marrón) y 1 cubo de comida (verde). El camino puede conectar dos edificios, o un edificio con un espacio de recursos que no posea espacio de construcción. Más de un jugador puede conectar hacia un espacio de recurso sin espacio de construcción. Los peones colocados en un espacio dentro de una región reciben todos los recursos indicados en los espacios de recursos que conforman la región.</p> <p>Por ejemplo, si Bashan (1 piedra) se conecta mediante un camino con Tob (1 madera), el peón colocado en Bashan proporcionaría a su dueño 1 piedra y 1 madera. Otro peón colocado en Tob proporcionaría 1 piedra y 1 madera.</p> <p>Restricciones para la construcción de caminos</p> <p>Los caminos nunca pueden conectar espacios que contengan edificios de otros jugadores o espacios de construcción no usados. Los caminos nunca pueden ser usados por los jugadores contrarios. Los jugadores pueden construir tantos caminos como deseen y puedan comprar, pero una vez que el suministro se agote, no podrán construirse más caminos.</p>
<p>Fortune Cards</p> <p>Fortune Cards are to be kept secret until played and can be played at any time. Cards with resources can be played directly—players may use them as a secret stash, regardless of whether those resources are currently available from the supply or not.</p> <p>Resources on cards cannot be stolen by the Thief or counted for purposes of the Tax Collector. A player may keep any number of cards during a round; however, a player may hold no more than 3 Fortune Cards at the end of the round. “If the deck runs out, shuffle the discard pile and make a new deck.”</p>	<p>Cartas de Fortuna</p> <p>Las cartas de Fortuna se mantienen en secreto y pueden jugarse en cualquier momento. Las cartas con recursos se pueden jugar directamente – los jugadores las pueden usar como almacén secreto, independientemente de los recursos que se encuentren o no disponibles en el suministro.</p> <p>Los recursos de las cartas no pueden ser robados por el Ladrón o formar parte del recuento del Recaudador de Impuestos. Un jugador puede poseer cualquier número de cartas durante una ronda. Sin embargo, al final de la misma, el jugador no podrá mantener más de 3 cartas de Fortuna. Si el mazo se agota, se barajan los descartes para formar un nuevo mazo.</p>
<p>Market phase</p>	<p>Fase de mercado</p>

<p>Once all spaces have been resolved, the Market Phase begins. The Market only has room for 4 resources of each type and begins with no resources. This phase occurs in reverse turn order. Beginning with the player who is last in turn order, players may now choose to buy or sell one resource at the Market at the indicated price.</p> <p>To sell a resource, place it on the desired MarketSpace and add the corresponding Victory Points (shown directly under each space) to your total. To buy a resource, remove it from the Market and pay the corresponding price in Victory Points by sliding your Scoring Token backward on the scoring track.</p> <p>The second-to-last player may buy or sell next, followed by the other players in reverse turn order. The player who began this phase then has another opportunity to buy or sell.</p> <p>This continues with each player buying or selling one resource until all players have passed. Once a player passes, she cannot buy or sell any more resources at the Market that round.</p>	<p>Una vez que todos los espacios se han resuelto, comienza la fase de Mercado. El mercado solamente tiene espacio para 4 recursos de cada tipo y comienza completamente vacío. Esta fase se lleva a cabo en orden de turno inverso. Comenzando por el jugador situado en el último lugar del orden de turno, los jugadores pueden comprar o vender 1 recursos en el mercado al precio indicado.</p> <p>Para vender un recurso, los jugadores lo colocan en el espacio del mercado que deseen y añaden a su puntuación los correspondientes puntos de victoria (que se muestran bajo cada espacio). Para comprar un recurso, se retira del mercado y se cada el precio correspondiente en puntos de victoria moviendo la ficha de puntuación del jugador hacia atrás.</p> <p>El siguiente jugador puede comprar o vender, continuando con el resto de jugadores en orden inverso. El jugador que comenzó la fase tiene una nueva oportunidad de comprar o vender.</p> <p>Se continúa de esta forma hasta que todos los jugadores han pasado. Una vez que un jugador pasa, no puede comprar o vender más recursos en el mercado durante la ronda.</p>
<p>Building phase</p> <p>During this phase, players may each construct one Building Card on the board, beginning with Player 1, followed by the other players in turn order.</p> <p>To construct a building, a player must pay the Resource cubes shown on one of the four Building Cards. This card is then placed in front of the player as a personal Action Space for later rounds of play.</p> <p>The player then places a Building on any open Building Site on the board, receiving the specified Victory Points. This space is off limits to opponents. Buildings with a “No Building” symbol do not allow a player to place a new Building, but the card itself is still kept as normal. Unconstructed Building Cards</p>	<p>Fase de construcción</p> <p>Durante esta fase, los jugadores pueden construir una carta de edificio en el tablero, comenzando por el jugador situado en el primer espacio del orden de turno, seguido por el resto de jugadores.</p> <p>Para construir un edificio, un jugador debe pagar los cubos de recursos que se muestran en una de las cuatro cartas de edificio. Esta carta se coloca frente al jugador como espacio de acción personal para las rondas posteriores.</p> <p>El jugador coloca entonces un edificio en un espacio de construcción libre del tablero y recibe los puntos de victoria indicados. Este espacio no podrá ser usado por el resto de jugadores. Los edificios que tienen un</p>

<p>remain until the next round.</p>	<p>símbolo de “No edificio” no permiten al jugador colocar un nuevo edificio, pero la carta en si misma se puede colocar frente al jugador de forma normal. Las cartas con edificios no construidos permanecen disponibles hasta la siguiente ronda.</p>
<p>Building Cards</p> <p>Some Building Cards require additional explanation.</p> <p>The Master Trader gives any two resource cubes (neither can be Gold) in exchange for any other resource.</p> <p>The Master Artisan (and Artisan) only works if a player has another Pawn in a Resource Space (not a whole Region— only the space with the Pawn). It does not apply to Action Spaces on Building Cards.”</p> <p>The Trader (on the board) has no such restriction on Gold.</p>	<p>Cartas de construcción</p> <p>Algunas de las cartas de construcción requieren una explicación adicional</p> <p>El Maestro Comerciante proporciona dos cubos cualesquiera (ninguno de ellos puede ser oro) a cambio de 1 cubo de cualquier tipo de recurso.</p> <p>El Maestro Artesano (y el Artesano) solo se puede usar si el jugador tiene otro peón colocado en un espacio de recurso (no una región completa – solo el espacio ocupado por el peón). No se aplica a espacios de acción de las cartas de construcción.</p> <p>El Comerciante (en el tablero) no tiene la restricción sobre el oro.</p>
<p>Building the Temple</p> <p>During the game, players may contribute resources to the Temple. The three parts of the Temple must be built in order: Foundation, Structure, and finally the Columns. Players may build as many Temple Blocks as they desire and can purchase. To build a Temple Block, a player must pay the indicated resources and place a Temple Block, taking either a Temple Token or the indicated Victory Points.</p>	<p>Construyendo el Templo</p> <p>Durante la partida, los jugadores pueden contribuir con recursos a la construcción del Templo. Las tres partes del Templo deben construirse en orden: Cimentación, Estructura y Columnas. Los jugadores pueden construir tantas piezas de templo como deseen y puedan comprar. Para construir una pieza de Templo, el jugador debe pagar los recursos indicados y colocar la pieza del Templo, obteniendo a cambio una ficha de Templo o los puntos de victoria indicados.</p>
<p>The player with the most Temple Tokens gains access to the High Priest, allowing her to place a Pawn (once per round) in a space containing an opposing building and make full use of an opponent’s Region. This still does not allow two Pawns to share the same space.</p> <p>The player with control of the High Priest should place a building on the High Priest space as a marker (replace this with a pawn if you build your fifth building). Another player may steal the High Priest by gaining one more</p>	<p>El jugador que tenga más fichas de Templo conseguirá tener acceso al Sumo Sacerdote, lo que permite que pueda colocar un peón (una vez en cada ronda) en un espacio que contenga un edificio de otro jugador y hacer pleno uso de una región del oponente. No se permite colocar dos peones en el mismo espacio.</p> <p>El jugador que controle al Sumo Sacerdote debe colocar un edificio en el espacio del Sumo Sacerdote como marcador (se puede reemplazar por uno de los peones si el</p>

<p>Temple Token than the player who currently has the most. A tie with the current owner does not change control of the High Priest.</p> <p>Ending the Round</p> <p>Once every player has had a chance to build, a new round begins.</p> <p>Refill the empty Building Card slots on the board. Repeat the phases until the end of the game.</p>	<p>jugador construye su quinto edificio). Otro de los jugadores puede robar el favor del Sumo Sacerdote ganando una ficha de Templo más que el jugador que lo controla en ese momento. Si un jugador empata con el actual poseedor del favor del Sumo Sacerdote, no se produce ningún cambio.</p> <p>Final de la ronda</p> <p>Una vez que todos los jugadores han tenido la oportunidad de construir, comienza una nueva ronda.</p> <p>Se rellenan los espacios vacíos con nuevas cartas de construcción y se repiten las fases hasta el final de la partida.</p>
<p>Ending the Game</p> <p>The game ends at the conclusion of the Building Phase in which all eleven Building Sites have become occupied with Buildings, or any player has constructed five buildings, or the Temple has been completed.</p> <p>During the final round, players may build an available Building Card even if all Building Sites have been claimed but do not place a building piece on the board in this case. 20 VP goes to the player who controls the High Priest. Resolve any Fortune Cards with Victory Points on them. The player with the highest score wins the game.</p>	<p>Final de la partida</p> <p>La partida termina al final de la fase de construcción en la que se ocupen los 11 espacios de construcción con edificios, cuando cualquier de los jugadores haya construido cinco edificios o bien cuando se haya completado el Templo.</p> <p>Durante la ronda final, los jugadores pueden construir una carta de construcción disponible incluso si no quedan espacios de construcción disponibles. En ese caso no coloca el edificio en el tablero. El jugador que controla el Sumo Sacerdote recibe 20 PV. Se resuelven las cartas de Fortuna que otorgasen puntos de victoria. El jugador que tenga más puntos de victoria es el ganador.</p>
<p>Playtesters Karen duBarry, Isabel duBarry, Xenia Gamers, Ryan Vogel, Drew Fox, Andrew Hunt, Brady Benjamin, Michael Matera, Matthew Fay, Randy Moore, Jeremy Mischke, Yottaquest Gamers</p>	<p>Playtesters Karen duBarry, Isabel duBarry, Xenia Gamers, Ryan Vogel, Drew Fox, Andrew Hunt, Brady Benjamin, Michael Matera, Matthew Fay, Randy Moore, Jeremy Mischke, Yottaquest Gamers</p>