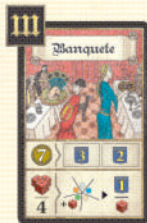


Cartas adicionales



Panadero
Gana 1 denier por cada dado amarillo en la plaza de la ciudad.



Banquete
Gana 1 PV por cada dado rojo que haya en el distrito de la ciudad con más dados rojos (puede pertenecer a cualquier jugador, incluso el neutral)..



Prior
Usa 1 dado blanco como si fuera 2 dados blancos del mismo valor. Solo puedes usar 1 dado blanco para esta acción.



Resistencia
Cuando esta carta entra en juego, activa un segundo evento rojo: cógelo de los que devolviste a la caja durante la preparación. El segundo revelará una carta blanca o amarilla de la forma normal. Cuando resuelvas las resistencia, retira el cubo más reciente de cada carta de Evento.

El desafío del rey

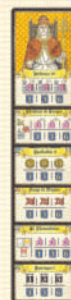
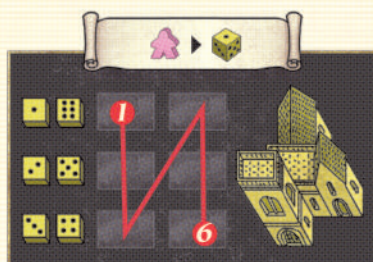
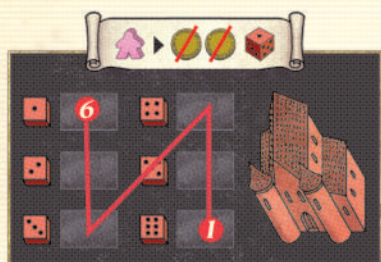
Reglas para juego en solitario, por Shadi Torbey

La variante de juego en solitario se juega contra un jugador neutral, Le Roy. Le Roy juega sin dinero ni influencia, pero tratará de hacer cualquier cosa para ganar. Las reglas para jugar en solitario son las mismas que las del juego básico, salvo por lo indicado más abajo..

Colocación inicial

- Le Roy utiliza ciudadanos de dos colores.
- Lanza 6 dados (2 rojos, 2 amarillos, 2 blancos); los tres resultados más altos indican dónde coloca Le Roy sus tres ciudadanos. Después coloca dos de tus ciudadanos. Repite este orden de colocación hasta que todas las casillas estén llenas (los edificios deberían contener 12 ciudadanos de Le Roy y 6 del jugador).

NOTA: los resultados iguales se resuelven de la siguiente manera: rojo > amarillo > blanco. El valor del dado es irrelevante: Le Roy colocará sus ciudadanos en los mejores lugares del edificio, tal y como se muestra aquí (el mejor lugar es el 1, el peor el 6).



- Baraja las 6 cartas de personaje y colócalas una sobre otra en la mesa, de tal forma que quede visible la parte inferior de cada carta. La carta superior será la primera en resolverse (consulta más abajo las reglas para resolver cartas de personaje).

Desarrollo del juego

- Le Roy y el jugador alternarán como jugador inicial cada ronda.
- Los eventos negativos no afectan a Le Roy.
- Cualquier evento que haga referencia al jugador neutral ahora hace referencia a Le Roy (sus ciudadanos y sus cubos).
- Le Roy valora sus dados por resultado y después por color (rojo > amarillo > blanco), como se muestra a continuación.



El dado más fuerte está en la esquina superior izquierda, el más débil en la inferior derecha.

- Cuando contrarresta dados negros, Le Roy utiliza su dado más fuerte disponible para eliminar únicamente el dado negro más alto que quede. El resto de dados negros vuelven a pasarte al jugador.
- Durante el turno del jugador, el juego se desarrolla como se indica en el juego básico. Si el jugador elige comprar algún dado de Le Roy paga los deniers necesarios al banco.
- Para el turno de Le Roy, lanza dos dados negros y suma sus valores para determinar cuál será su acción durante el turno (consulta la tabla en la pág. 2). El precio indicado es el número de dados que Le Roy utiliza para la acción. **IMPORTANTE:** Le Roy siempre utiliza sus mejores dados, y continúa realizando turnos hasta que ha usado todos sus dados. Si el precio es superior a los dados que le quedan, Le Roy completa su acción utilizando todos los dados que le quedan.

Resultado	Acción	Precio
2	Le Roy gana 3 PV	3 dados (uno comprado al jugador) ¹
3	Le Roy gana 2 PV	2 dados (uno comprado al jugador) ²
4	Le Roy coloca un trabajador ³	1 dado
5	Le Roy resuelve el evento situado más a la derecha	x dado/dados ⁴
6	Le Roy coloca un capataz ⁵	1 dado
7	Le Roy coloca 2 cubos en la catedral ⁶	2 dados
8	Le Roy revela una carta de personaje ⁷	GRATIS
9	Le Roy resuelve el evento situado más a la derecha	x dado / dados ⁴
10	Le Roy coloca un trabajador ³	1 dado
11	Le Roy gana 2 PV	2 dados (uno comprado al jugador) ²
12	Le Roy gana 3 PV	3 dados (uno comprado al jugador) ¹

Notas

¹ Le Roy compra tu mejor dado disponible por 6 deniers.

² Le Roy compra tu mejor dado disponible por 4 deniers.

³ El dado más alto de Le Roy indica dónde (rojo = Palacio, amarillo = Ayuntamiento, Blanco = Obispado). Si existe la posibilidad de expulsar a uno de tus ciudadanos, escogerá esa opción.

⁴ Le Roy gasta un dado por cada bandera libre en la carta de Evento.

⁵ Le Roy coloca un ciudadano en la casilla que otorgue más PV. En caso de empate, usa el lugar más barato. Si sigue habiendo empate, el orden de preferencia es rojo > amarillo > blanco.

⁶ Le Roy coloca sus cubos en la mejor casilla disponible de la línea más baja disponible. Si no quedan casillas disponibles, Le Roy no coloca cubo y gana 2 PV.

⁷ Le Roy recibe inmediatamente los puntos que otorga el personaje superior. Después la carta de personaje se retira del juego. Si no quedan personajes, Le Roy gana 1 PV. Le Roy no puntúa por oro o influencia.

Fin de la partida

Le Roy y el jugador reciben los puntos apropiados de los personajes que queden, si queda alguno.

La puntuación final del jugador se obtiene restando la puntuación de Le Roy de la del jugador.

-100-0: Tu derrota no merece más comentarios. Eres decapitado.

0-5: Borra esa sonrisa de tu cara. No es un desastre, pero Le Roy todavía quiere tu cabeza.

6-10: Una actuación mediocre en el mejor de los casos.

11-15: No está mal. Esto empieza a parecerse a algo.

16-20: Empiezas a preocupar a Le Roy. Eres decapitado.

20+ : Quizás debieras ir a jugar al Agrícola en lugar de a esto.

Cambios en las cartas:

- **Recaudador de impuestos:** ganas 2 denier por ciudadano que Le Roy tenga en el Ayuntamiento, en lugar de 1.
- **Diezmo:** coge hasta 3 dados amarillos de Le Roy, en lugar de 1 (el máximo de 3 dados por acción se sigue aplicando).
- **Trabajadores inmigrantes:** si es posible colocar un cubo en la Catedral, Le Roy recibe 1 PV.
- **El banquete:** no tengas en cuenta los dados de Le Roy para determinar qué distrito tienen más dados rojos. Consigues PV incluso si Le Roy tiene más dados rojos en un distrito que tú.