



VIZCONDES

DEL REINO DEL OESTE

DISEÑO DEL JUEGO - SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILUSTRACIÓN - MIHAJLO DIMITRIEVSKI
DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN - SHEM PHILLIPS
EDITORES - SERGIO VAQUERO Y NANCY YAO
TRADUCTOR - DAVID SERRANO

COPYRIGHT 2020 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

2020 EDICIONES PRIMIGENIO
WWW.EDICIONESPRIMIGENIO.COM

INTRODUCCIÓN

Vizcondes del Reino del Oeste tiene lugar en una época en la que el reinado del Rey empezó a decaer, alrededor del 980 d. C. Al optar por la paz en lugar de la prosperidad, nuestro otrora poderoso Rey comenzó a ofrecer oro y tierras a nuestros enemigos para que depusieran sus hachas. Sin embargo, la paz es un asunto frágil. A medida que se extendía la pobreza, la gente perdió la fe en su habilidad para liderar y buscó la independencia de la corona. Al haber encontrado protección en su corte, nuestro futuro también se ha vuelto incierto. Como vizcondes, debemos ser sabios y decididos. Se debe respetar la lealtad, pero ganarnos el favor de las gentes debe ser nuestra prioridad, por si se diera un repentino cambio de poder.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de Vizcondes del Reino del Oeste es ser el jugador con más puntos de victoria (PV) al final de la partida. Los puntos se ganan construyendo edificios, escribiendo manuscritos, trabajando en el castillo y adquiriendo escrituras para nuevas tierras. Los jugadores empiezan con un puñado de ciudadanos, pero buscarán rápidamente nuevos y mejores talentos para avanzar en sus empresas. En cada turno, viajarán por todo el reino, buscando aumentar su influencia entre las diversas esferas de la sociedad. La partida acaba una vez que el Reino alcance la riqueza o la prosperidad, ¡o puede que ambas!

COMPONENTES



4 Marcadores de Corrupción



4 Marcadores de Virtud



40 Plata



80 Trabajadores
(20 del color de cada jugador)



4 Vizcondes
(1 del color de cada jugador)



12 Ayuntamientos
(3 del color de cada jugador)



12 Puestos Comerciales
(3 del color de cada jugador)



12 Talleres
(3 del color de cada jugador)

COMPONENTES

72 Recursos de 3 tipos:



24 Tinteros



24 Oro



24 Piedra



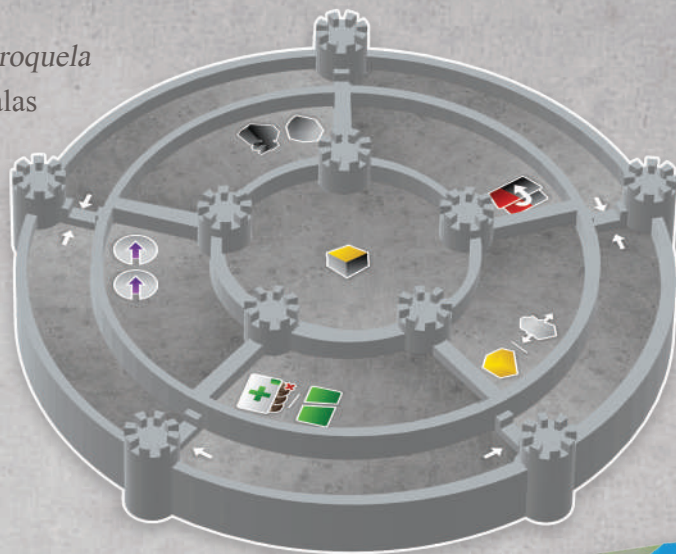
35 Manuscritos

1 Castillo

Para la primera partida, destrocela las piezas de cartón y colócalas en los lugares que se muestran aquí.



1 Marcador de Jugador Inicial



4 Tableros de Jugador



5 Porciones del Tablero Principal

COMPONENTES



68 Cartas
de Ciudadano Neutrales
(Títulos Negros)



10 Cartas
de Ciudadano Héroe
(Títulos Marrones)



32 Cartas
de Ciudadano Iniciales
(Títulos del Color del Jugador)



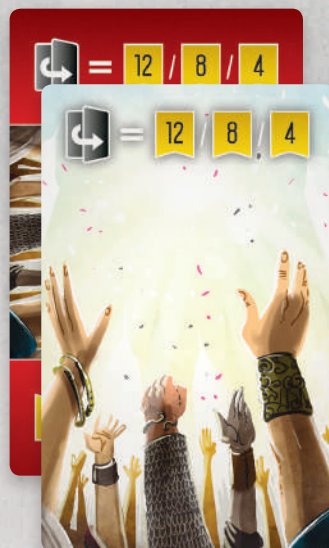
4 Cartas
de Bonificación de
Clérigo



1 Carta
de Líder del Castillo



1 Carta de Pobreza



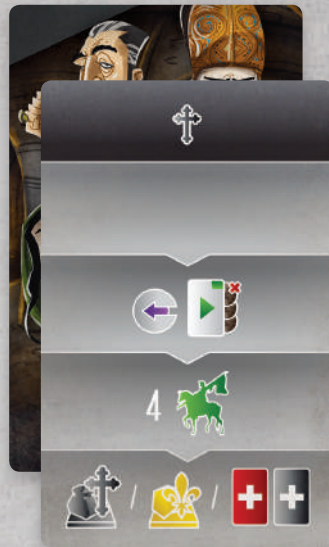
1 Carta de Prosperidad



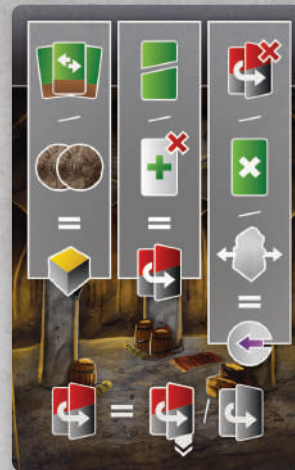
10 Cartas de Jugador



8 Cartas de Programación
Iniciales
(Encabezado Marrón)
Para el Modo Solitario



8 Cartas de Programación
Futuras
(Encabezado Negro)
Para el Modo Solitario



1 Carta de Referencia de
la IA
Para el Modo Solitario



4 Cartas
Multiplicadoras

Todos los siguientes
elementos se consideran
ilimitados: Deudas,
Escrituras, Tinteros,
Piedra, Oro y Plata.
Los jugadores deben
usar las Cartas
Multiplicadoras si
cualquiera de los
elementos arriba
mencionados se acaba.



30 Cartas de Deuda
Anverso = No Pagada (sin voltear)
Reverso = Pagada (volteada)



30 Cartas de Escritura
Anverso = Adquirida (sin voltear)
Reverso = Aprobada (volteada)



= 10 Plata y
5 Oro

PREPARACIÓN

Sigue estos pasos para la preparación de Vizcondes del Reino del Oeste:

1. Coloca las 5 Porciones del Tablero Principal boca arriba en el lado correcto según el número de jugadores en la partida (*mira los números impresos en el borde interior de cada Porción del Tablero Principal*). Mezcla las Porciones y colócalas en orden aleatorio (*ignora los números en rojo por ahora*), de modo que los bordes interiores formen un círculo.
2. Coloca el Castillo en medio del Tablero Principal, de modo que encaje en su lugar y bloquee todas las Porciones juntas. La orientación del Castillo debe ser aleatoria.
3. Baraja todas las Cartas de Ciudadano Neutrales y sepáralas en 5 pilas aproximadamente iguales. Coloca 1 pila boca arriba sobre cada uno de los espacios indicados en el Tablero Principal.
4. Busca los 5 Manuscritos con el reverso gris (*los demás son negros*). Colócalos boca abajo en el tablero, formando 5 pilas. Mezcla el resto de Manuscritos con el reverso negro y coloca 6 boca abajo sobre cada una de las pilas. Ahora tiene que haber 7 en cada pila. Coloca 1 pila boca arriba sobre cada uno de los espacios indicados en el Tablero Principal (*todos los Manuscritos con el reverso gris tienen que estar visibles ahora encima de cada una de las pilas*).



Nota: Aunque tanto las Cartas de Ciudadano como los Manuscritos están colocados en pilas boca arriba, los jugadores no pueden revisarlas. Si algún jugador tiene problemas con esto, se pueden crear pilas de modo que estén boca abajo y solo la loseta/carta de arriba esté boca arriba. Sin embargo, esto requiere más mantenimiento por parte de los jugadores a lo largo de la partida.



5. Coloca la Plata, Tinteros, Oro, Piedra y las Cartas Multiplicadoras en un Suministro Principal cerca del Tablero Principal. Además, sitúa las 4 Cartas de Bonificación de Clérigo y la Carta de Líder del Castillo cerca.

6. Entrega a cada jugador 1 Tablero de Jugador (con el lado que se muestra abajo boca arriba) y los siguientes componentes del color de jugador de su elección:

3 Puestos Comerciales 3 Ayuntamientos 3 Talleres

20 Trabajadores

1 Vizconde

1 Marcador de Corrupción

1 Marcador de Virtud

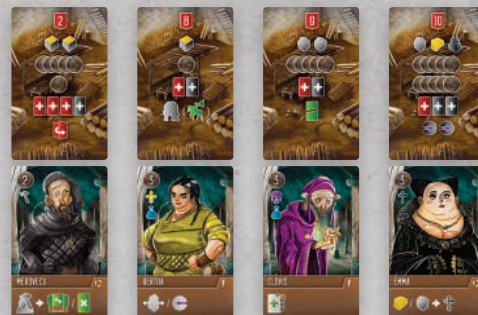
8 Cartas de Ciudadano Iniciales

Iconos Iniciales, disponibles solo en los primeros 2 turnos de los jugadores.

7. Decide de manera aleatoria un jugador inicial y entrégale el Marcador de Jugador Inicial. Lo conservará el resto de la partida.

PREPARACIÓN

8. Baraja las Cartas de Jugador y coloca un número de cartas en una fila igual al número de jugadores en la partida, más 1. Después, baraja las Cartas de Ciudadano Héroe y coloca 1 debajo de cada una de las Cartas de Jugador formando pares de cartas (*1 Carta de Ciudadano Héroe por cada Carta de Jugador*). Esta imagen muestra cómo sería una partida a 3 jugadores.



9. En orden de turno inverso (*empezando por el jugador a la derecha del Marcador de Jugador Inicial y siguiendo el orden contrario a las agujas del reloj alrededor de la mesa*), cada jugador elige 1 par de cartas y sigue estos pasos:

- Coloca su Vizconde en el espacio numerado correspondiente del Tablero Principal (*basado en el número en la parte superior de la carta de Jugador escogida*).
- Obtiene todos los recursos, Plata, Deudas y Escrituras, tal y como indica su Carta de Jugador.
- Realiza cualquier paso adicional indicado en la parte inferior de su Carta de Jugador (*voltear Escrituras, ganar Virtud, etc.*). *Nota: Las Cartas de Jugador 3, 5 y 6 pueden usar sus efectos sobre cualquier Porción del tablero. La Carta de Jugador 8 puede usarse en el mismo espacio que el Vizconde de ese jugador. La Carta de Jugador 9 puede usarse para Destruir cualquiera de sus cartas antes de barajar.*
- Voltea su Carta de Jugador y la coloca en la parte superior izquierda de su Tablero de Jugador a modo de referencia.
- Baraja su Carta de Ciudadano Héroe junto con sus 8 Cartas de Ciudadano Iniciales y cualquier otra Carta de Ciudadano Neutral ganada durante la Preparación para formar un Mazo boca abajo a la izquierda de su Tablero de Jugador. Los jugadores deben robar una mano inicial de 3 cartas de la parte superior de sus Mazos.

10. Sobre la Carta de Pobreza, coloca un número de Cartas de Deuda (*con el lado «No Pagada» boca arriba*), basándote en el número de jugadores (*mira la referencia en la Carta de Pobreza*). Coloca el resto de Cartas de Deuda bajo la Carta de Pobreza. Sobre la Carta de Prosperidad, coloca un número de Cartas de Escritura (*con el lado «Adquirida» boca arriba*), basándote en el número de jugadores (*mira la referencia en la Carta de Prosperidad*). Coloca el resto de Cartas de Escritura bajo la Carta de Prosperidad.



El número de Deudas y Escrituras no siempre es igual en partidas a diferente número de jugadores.

DEUDAS Y ESCRITURAS

Antes de adentrarnos en cómo se juega, conviene hablar sobre las Deudas y las Escrituras. Como se mencionó durante la Preparación, las Deudas están apiladas debajo y encima de la Carta de Pobreza, mientras que las Escrituras están apiladas debajo y encima de la Carta de Prosperidad. Durante la partida, los jugadores ganarán Deudas y Escrituras. Dichas cartas siempre se toman de la parte superior de estas 2 pilas.

El final de la partida se desencadena una vez que se revela la Carta de Pobreza o la de Prosperidad. Siempre que se revelen las Cartas de Pobreza o de Prosperidad, voltéalas y colócalas junto a las pilas de Deudas y de Escrituras. De esa forma, los jugadores pueden continuar robando de estas pilas si fuera necesario. Tanto las Deudas como las Escrituras se consideran ilimitadas. En el improbable caso de que se acabaran, los jugadores deben utilizar las Cartas Multiplicadoras para adaptarse.



Durante la partida, los jugadores tendrán la oportunidad de voltear tanto Deudas como Escrituras:



=Voltea una Deuda



=Voltea una Escritura



=Voltea una Deuda o una Escritura

Al final de la partida, las Deudas no pagadas restarán a los jugadores 2 PV. Al voltear una Deuda (*de no pagada a pagada*), los jugadores ganan de inmediato 1 recurso cualquiera. Al final de la partida, las Escrituras adquiridas otorgarán a los jugadores 1 PV. Sin embargo, si los jugadores consiguen voltear sus Escrituras (*de adquirida a aprobada*), ganarán 3 PV en su lugar. Si se revelan las Cartas de Pobreza o de Prosperidad, los jugadores que volteen la mayor cantidad de cartas (*del tipo indicado*) ganarán además puntos adicionales. Esto provoca un efecto balancín - a medida que la pila de Deudas empieza a acabarse, los jugadores empiezan a ser conscientes de que el jugador con más Escrituras volteadas ganará más puntos por la Carta de Pobreza. Por lo tanto, los jugadores intentarán ganar más Escrituras, lo que empujará la partida hacia que se revele la Carta de Prosperidad. Esto se verá con más detalle en la sección de Puntuación de este reglamento.

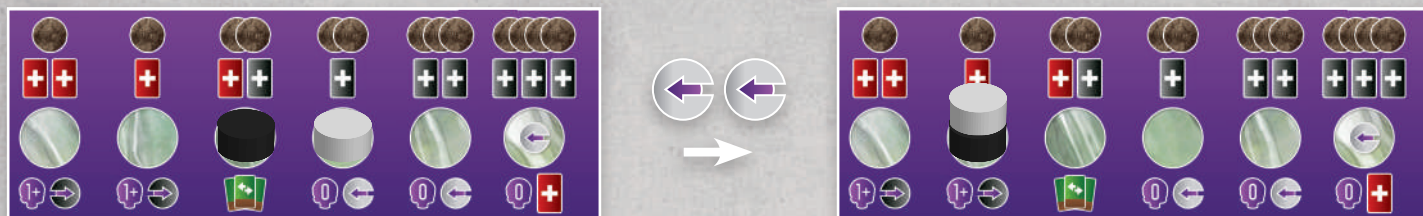
VIRTUD, CORRUPCIÓN Y CRIMINALES

Otro concepto clave es cómo la Virtud y la Corrupción repercuten en la partida. Los jugadores ganarán ambas a través de varias acciones y efectos. Ganar Virtud y Corrupción también es la forma más común de avanzar hacia la obtención de Deudas y Escrituras.



En cualquier momento en el que los jugadores ganen Corrupción (→), deberán mover su Marcador de Corrupción 1 espacio a la derecha en su Tablero de Jugador. De igual forma, en cualquier momento en el que los jugadores ganen Virtud (←), deberán mover su Marcador de Virtud 1 espacio a la izquierda en su tablero de jugador. Si no se puede mover ninguno de los marcadores (*porque ya han llegado al extremo opuesto*), se ignora el resto de movimientos adicionales. Si los jugadores ganan tanto Corrupción como Virtud al mismo tiempo, deben resolver el movimiento de la Corrupción en primer lugar.

Una vez los Marcadores de Corrupción y de Virtud colisionen, se quedan pegados y continúan moviéndose juntos.



Por ejemplo, este jugador acaba de ganar 2 Virtud. Su primer punto de Virtud movería el Marcador de Virtud encima del Marcador de Corrupción. El segundo punto de Virtud movería ambos Marcadores 1 espacio a la izquierda.



Más adelante se describirá con detalle cómo se resuelven las colisiones entre Corrupción y Virtud. Por ahora, esta página debería ayudar a que las siguientes páginas tengan un poco más sentido al leerlas por primera vez.



¡Los Criminales son comodines! Quizás no tenga mucho sentido al leer las reglas la primera vez, pero lo detallaremos más a lo largo del reglamento. Al realizar acciones primarias, cada Icono de Criminal puede contar como un único Icono de otro tipo. Sin embargo, no cuentan como otros Iconos para otros propósitos (*al puntuar Manuscritos, por ejemplo*).

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS DE CIUDADANO

Valor de Plata para contratar, despedir y movimiento

Iconos

Nombre

Habilidad de la carta



Efecto inmediato cuando se contrata o despide por primera vez

Momento de aplicación de la habilidad de la carta

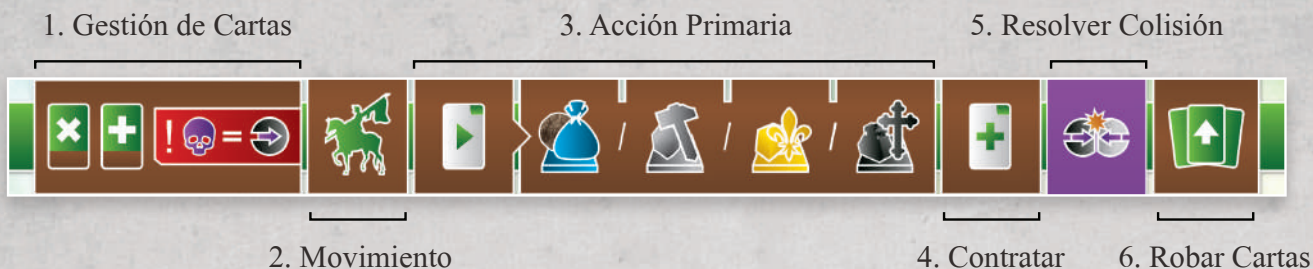
Mira la contraportada de este reglamento para más detalles sobre el significado de cada icono.

➔ Esto indica un coste, acción, requisito o evento en su lado izquierdo y una recompensa o algún otro efecto en el lado derecho. Por ejemplo, esta Viajera permite a los jugadores tratar cada pareja de Iconos de Mercader como un Icono de Clérigo, mientras esté sobre el Tablero de Jugador.

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO

Vizcondes del Reino del Oeste se juega durante una serie indeterminada de Rondas. Cada Ronda consiste en que cada jugador realiza 1 turno (empezando por el jugador con el Marcador de Jugador Inicial), seguido por el jugador a su izquierda (siguiendo el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa), y así sucesivamente. Todos los Puntos de Victoria se calcularán al final de la partida.

Los jugadores se moverán a través de un número de fases cada turno, con el objetivo principal de mover a su Vizconde en el sentido de las agujas del reloj alrededor del Tablero Principal para realizar 1 de 4 acciones primarias y posiblemente contratar nuevos Ciudadanos. Las fases en las que se divide el turno de los jugadores están dispuestas de izquierda a derecha en sus Tableros de Jugador:



TURNOS DE LOS JUGADORES

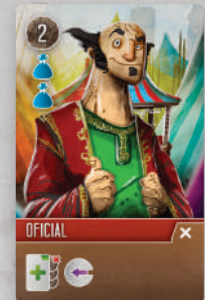
Fase 1: Gestión de Cartas

Durante esta fase, los jugadores gestionarán una fila variable de Cartas de Ciudadano sobre sus Tableros de jugador. Estas cartas proporcionarán a los jugadores Iconos, que son útiles a la hora de realizar las 4 acciones primarias. Cuando se añade una primera carta a la fila, ésta también determina el movimiento del jugador ese turno. Todas las cartas tienen un efecto inmediato ⚡, permanente ♻️ o de salida ✕.



Durante esta fase, los jugadores deben seguir los siguientes pasos:

1. Mueve 1 espacio a la derecha todas las Cartas de Ciudadano que se encuentren actualmente sobre el Tablero de Jugador. Si esto causa que una carta salga por el lado derecho del Tablero de Jugador, debería colocarse boca arriba en su pila de descartes situada a la derecha. Si esa carta tiene un efecto de salida, debe resolverse en este momento.
Por ejemplo, este Oficial otorga al jugador actual una Contratación Gratuita y 1 Virtud al salir de su Tablero de Jugador.
2. Coloca 1 Carta de Ciudadano de su mano en el espacio más a la izquierda de su Tablero de Jugador. Si es un Criminal 🧛, ese jugador gana inmediatamente 1 Corrupción por cada icono de Criminal sobre su Tablero de Jugador. Asimismo, si esa carta tiene un efecto inmediato, debe resolverse en este momento.
Por ejemplo, este Antagonista haría que el jugador actual ganara 2 Corrupción al entrar en juego, más 1 Corrupción más por cada otro Icono de Criminal sobre su Tablero de Jugador. Además de eso, esta carta también haría que ganara de inmediato 1 Carta de Deuda.



Existe la posibilidad de que los jugadores tengan solo 3 cartas. Nunca pueden tener menos de 3. En un turno con 3 cartas, la carta de la derecha se saldría y después se «barajaría» para formar un nuevo Mazo para luego ser colocada en el espacio de la izquierda del Tablero de Jugador.

Si un jugador empieza su turno sin cartas en la mano, debe jugar la carta superior de su Mazo en su Tablero de Jugador.

Fase 2: Movimiento

Durante esta fase, los jugadores moverán a su Vizconde siguiendo el sentido de las agujas del reloj alrededor del Tablero Principal. La distancia que se debe mover es igual al valor de Plata indicado en la esquina superior izquierda de la Carta de Ciudadano que acaban de jugar. Los jugadores nunca pueden mover menos de esa cantidad de espacios, pero pueden pagar Plata para mover más (*1 Plata por cada espacio adicional*).



Si un Vizconde acaba su movimiento en el mismo espacio que un Vizconde rival, ese jugador rival puede reordenar de inmediato las Cartas de Ciudadano de su Tablero de Jugador. Los jugadores tienen un recordatorio de esto en sus Cartas de Jugador.

Al moverse, los jugadores deben seguir las flechas para salir del espacio en el que se encuentran en ese momento. Nunca pueden moverse hacia atrás. Sin embargo, pueden dar una vuelta completa al Tablero Principal y acabar de vuelta donde empezaron. No obstante, esto costaría mucha Plata.

Por ejemplo, desde este espacio, el Jugador Rojo podría mover a su Vizconde a lo largo del camino exterior (al 1), o por el camino interior (al 2). Desde (1), puede moverse solo por el camino exterior hacia la siguiente Porción del Tablero Principal (3). Desde (2), puede moverse hacia arriba por el camino exterior (1), o a lo largo del camino interior hacia la siguiente Porción del Tablero Principal (4).



Por lo tanto, con un valor de movimiento de 2 (por jugar a su Abad), el jugador Rojo podría moverse hacia cualquiera de los espacios a la izquierda de la siguiente Porción del Tablero Principal (3 o 4), o moverse por el camino interior (2), y después de vuelta al camino exterior (1), habiendo movido esencialmente 1 único espacio desde su posición original.



TURNOS DE LOS JUGADORES

Fase 3: Acción Primaria

Durante esta fase, los jugadores harán solo 1 de las 4 posibles acciones primarias. Independientemente de qué acción realicen, los jugadores usarán una combinación de Iconos sobre sus Tableros de Jugador (*excluyendo las pilas de descartes*), gastarán recursos o usarán Iconos de un Ciudadano despedido para ayudar a financiar la acción elegida.



Las 4 acciones primarias son:



Comerciar



Construir un Edificio



Colocar Trabajadores



Transcribir un Manuscrito





Como parte de su acción primaria, **los jugadores pueden despedir a la Carta de Ciudadano boca arriba adyacente a su Vizconde para ganar más Iconos**. Sin embargo, los jugadores solo pueden hacer esto si la Carta de Ciudadano tiene Iconos que coincidan con la acción que están realizando (*cabe destacar que los Iconos de Criminal son comodines*). El coste de despedir una Carta de Ciudadano es igual al valor de Plata indicado en la esquina superior izquierda de la carta. Los jugadores solo pueden despedir 1 Carta de Ciudadano por turno. Al despedir Ciudadanos, los jugadores deben pagar la Plata necesaria y después retirar la carta por completo de la partida. Ganarán temporalmente todos los Iconos impresos en la parte superior izquierda de esa Carta de Ciudadano para su acción primaria y también ganarán los efectos inmediatos impresos en la esquina superior derecha de la carta. Las habilidades de la parte inferior de las Cartas de Ciudadano despedidos no tienen efecto.



Por ejemplo, costaría 2 Plata despedir a esta Leñadora y otorgaría de inmediato 1 Virtud. El jugador actual también ganaría 1 Icono de Constructor adicional para su acción primaria.



Comerciar solo se puede realizar en el camino exterior del Tablero Principal. Para financiar esta acción, los jugadores pueden contar los Iconos de Mercader  y de Criminal  de su Tablero de Jugador, pagar Plata (1 por cada Icono de Mercader adicional) o pagar Plata para despedir a la Carta de Ciudadano adyacente a su Vizconde.

Lo que ganarían a cambio depende del lugar en el que se encuentre su Vizconde. Cada espacio a lo largo del camino exterior tiene un tipo de intercambio asociado. Los jugadores pueden realizar este intercambio tantas veces como lo deseen mientras puedan permitirse. Los posibles intercambios son:



Gana 1 Plata por cada Icono de Mercader. Gastar Plata para financiar esta acción no supone una ganancia adicional. Sin embargo, puede ser útil gastar Plata para despedir Ciudadanos y así obtener Iconos de Mercader adicionales o para hacer uso de las habilidades de despido (*esquina superior derecha de cada Carta de Ciudadano*).



Gana 1 Tintero, 1 Oro o 1 Piedra, por cada 2 Iconos de Mercader. Un único Icono de Mercader no otorga nada.



Destruye 1 Carta de Ciudadano por cada 3 Iconos de Mercader. Destruir cartas ayuda a refinar el mazo del jugador. Siempre que los jugadores destruyan cartas, se retiran por completo de la partida. Los jugadores ganan tanta Plata del suministro como indique el valor de Plata impreso en las cartas destruidas. Al destruir cartas, los jugadores pueden hacerlo de su mano o a ciegas de la parte superior de su Mazo. Destruir cartas siempre es opcional.







Voltea 1 Deuda o 1 Escritura por cada 4 Iconos de Mercader. Al voltear varias cartas, los jugadores pueden hacerlo en cualquier combinación.

Por ejemplo, el Jugador Rojo realiza una acción de Comerciar para ganar Oro. Primero cuenta todos sus Iconos de Mercader (4) sobre su Tablero de Jugador. Después decide gastar 2 Plata para llegar a un total de 6 Iconos de Mercader, con lo que gana un total de 3 Oro. Su Comerciante también le otorga 1 Plata tras realizar la acción, debido a su habilidad permanente.









TURNOS DE LOS JUGADORES

 **Construir un Edificio** solo se puede realizar en el camino exterior del Tablero Principal. Para financiar esta acción, los jugadores pueden contar los Iconos de Constructor  y de Criminal  de su Tablero de Jugador, pagar Piedra (1 por cada Icono de Constructor adicional) o pagar Plata para despedir a la Carta de Ciudadano adyacente a su Vizconde.

Al construir un edificio, debe haber un Lugar de Construcción disponible  (vacío) en el lugar en el que se encuentre su Vizconde. Cabe destacar que, en cada Porción del Tablero Principal, un Río divide los diferentes Lugares de Construcción. Los Lugares de Construcción a la izquierda del Río solo son accesibles desde el espacio de la izquierda, mientras que los de la derecha solo son accesibles desde el espacio de la derecha.

Si hay un Lugar de Construcción disponible, los jugadores pueden decidir qué Edificio quieren construir. Los jugadores pueden elegir 1 de los 9 Edificios disponibles en su Tablero de Jugador. Su coste se puede consultar a lo largo de la parte superior de los Tableros de Jugador. Si los jugadores han construido todos sus Edificios, ya no pueden realizar esta acción.

  Los Talleres requieren 3 Iconos de Constructor.   Los Puestos Comerciales requieren 5 Iconos de Constructor.   Los Ayuntamientos requieren 7 Iconos de Constructor.



Los jugadores ganarán PV por Edificios construidos, tal y como se indica en la parte superior de los Tableros de Jugador. Cuantos más edificios de cierto tipo construyan, más puntos ganarán. Por ejemplo, los jugadores ganarán 4, 9 o 15 PV por 1, 2 o 3 Puestos Comerciales.

Tras decidir qué Edificio construir, los jugadores deben financiar la acción (como se menciona arriba). Después, colocan el Edificio de su Tablero de Jugador sobre el Lugar de Construcción escogido. Al hacer esto, el jugador actual gana de inmediato el efecto mostrado en el Lugar de Construcción elegido. Asimismo, si el Edificio que coloca se Conecta a un Edificio construido previamente, ambos jugadores en los extremos de dicha Conexión ganan el efecto impreso sobre la línea. Sin embargo, si el jugador actual tiene Edificios en ambos lados de la Conexión, solo gana el efecto una vez.



Por ejemplo, el Jugador Rojo ha elegido construir 1 de sus Talleres, lo que requiere 3 Iconos de Constructor. No tiene ninguno en su Tablero de Jugador, así que decide gastar 2 Piedra, más 1 Plata para despedir al Mampostero adyacente a su Vizconde, lo que le otorga los 3 Iconos de Constructor que necesita.

En primer lugar, debe resolver el efecto de Reordenar que gana al despedir al Mampostero, si desea beneficiarse de él. Después, decide dónde quiere colocar su Taller. En este caso, solo hay 1 posibilidad, ya que todos los demás Lugares de Construcción están en el otro lado del Río. Al colocar su Taller, gana inmediatamente 1 Tintero por el Lugar de Construcción. También completa una Conexión con el Puesto Comercial del Jugador Azul. Esto otorga de inmediato a ambos jugadores 2 Plata del suministro.



Una vez colocado en el Tablero Principal, cada Edificio revela una habilidad permanente para el resto de la partida. Estos se encuentran situados sobre la fase en la que se aplican.

El primer Puesto Comercial otorga a los jugadores la posibilidad de mover 1 espacio adicional gratis al mover a su Vizconde, si lo desean. El segundo Puesto Comercial hace que el coste de despedir a todos los ciudadanos sea de solo 1 Plata. El tercer Puesto Comercial y los 3 Ayuntamientos otorgan a los jugadores Iconos permanentes en sus Tableros de Jugador. El primer Taller otorga a los jugadores una habilidad de Descartar cada vez que contratan un Ciudadano (*de cualquier manera*). El segundo Taller otorga a los jugadores 1 Virtud si no tienen Criminales sobre su Tablero de Jugador durante las colisiones (*se explica más adelante*). El tercer Taller aumenta el límite de mano de los jugadores en 1 carta.

TORNOS DE LOS JUGADORES



Colocar Trabajadores solo se puede realizar en el camino interior del Tablero Principal. Para financiar esta acción, los jugadores pueden contar los Iconos de Noble y de Criminal de su Tablero de Jugador, pagar Oro (1 por cada Icono de Noble adicional) o pagar Plata para despedir a la Carta de Ciudadano adyacente a su Vizconde.

Al colocar Trabajadores, los jugadores pueden usar 1, 3, 5 u 8 Iconos de Noble para colocar 1, 2, 3 o 4 Trabajadores. En la zona superior izquierda de los Tableros de Jugador se puede encontrar un recordatorio de todo esto. Al colocar Trabajadores como acción primaria, siempre se colocan en el primer nivel del Castillo, adyacentes al Vizconde del jugador actual. Los jugadores deben tener al menos 1 Trabajador en su suministro para realizar esta acción. Tras colocar su Trabajador, el jugador actual debe comprobar si ahora tiene 3 o más de sus propios Trabajadores en el primer nivel de la porción del Castillo en la que acaba de colocar sus Trabajadores. Si los tiene, ocurre lo siguiente:

- Mueve 1 de sus trabajadores desde la porción del Castillo hacia dentro, del primer nivel al segundo nivel.
- De inmediato resuelve el efecto impreso en el segundo nivel del Castillo hacia el que se ha movido su Trabajador.
- Mueve 1 trabajador desde el primer nivel de la misma porción del Castillo siguiendo el sentido de las agujas del reloj alrededor del Castillo a la porción adyacente. También mueve 1 Trabajador en el sentido contrario a las agujas del reloj de la misma forma.



En el ejemplo de arriba, los Trabajadores Rojos transparentes muestran el lugar en el que se han colocado los 3 Trabajadores. Los Trabajadores Rojos opacos muestran hacia dónde se moverían. Hacer esto otorgaría al jugador actual un efecto inmediato de Contratación Gratuita o de Destruir.

Tras resolver cualquier movimiento en el Castillo, el jugador actual debe comprobar si ahora tiene 3 o más trabajadores en el primer nivel de otra porción. Esto puede ocurrir debido al movimiento de Trabajadores alrededor de los primeros niveles. Entonces, se resolvería ese nivel de la misma forma que los anteriores. Si los jugadores tienen más de 1 nivel con 3 o más Trabajadores presentes, pueden resolverlos en cualquier orden. Cabe destacar que todos los efectos de mover Trabajadores hacia dentro deben resolverse de inmediato.

Tras resolver todos los movimientos del primer nivel, el jugador actual debe fijarse en el segundo nivel. De nuevo, si hay 3 o más de sus Trabajadores presentes en una porción, debe mover 1 trabajador hacia dentro al tercer nivel, ganando de inmediato 1 recurso (*tal y como está impreso en el Castillo*). Sin embargo, al contrario que con el primer nivel, los Trabajadores nunca se mueven en el sentido de las agujas del reloj ni en el sentido contrario alrededor del segundo nivel. Esto permite que los jugadores creen caminos rápidos hacia el tercer nivel, dejando 2 Trabajadores colocados en una porción en particular del segundo nivel.

Una vez el jugador actual ha terminado con todos los movimientos en el Castillo, debe comprobar si hay más de 3 Trabajadores (*independientemente de su color*) en el primer o segundo nivel de cualquier porción. Si los hay, se debe retirar un número de Trabajadores hasta que solo queden 3 en esa porción. El jugador actual decide qué Trabajadores retirar. Puede escoger incluso a sus propios Trabajadores.

Los trabajadores retirados del Castillo siempre vuelven al suministro de su propietario. El jugador también se lleva una recompensa inmediata. Al retirarlos del primer nivel, los jugadores reciben 2 Plata. Al retirarlos del segundo nivel, los jugadores reciben 1 Virtud y 1 recurso cualquiera a su elección. Nunca se pueden retirar Trabajadores del tercer nivel. Los jugadores tienen un recordatorio de esto en sus Cartas de Jugador. La Carta de Jugador también recuerda al jugador cómo se puntúan los Trabajadores al final de la partida. Cada Trabajador en el Castillo otorga un número de PV igual al nivel en el que está.



La **Carta de Líder del Castillo** se otorga de inmediato al primer jugador en mover un Trabajador al tercer nivel del Castillo. Esta carta debería conservarse junto al Tablero de Jugador del actual líder. Sin embargo, si otro jugador consigue más Trabajadores en el tercer nivel que el actual líder, toma la Carta de Líder del Castillo del anterior líder y la coloca junto a su Tablero de Jugador. Quien conserve la Carta de Líder del Castillo al final de la partida obtendrá 5 PV adicionales. Asimismo, al robar cartas en la fase 6 de cada turno, el jugador que tenga esta carta aumentará su límite de mano en 1. *Nota: si el líder pierde esta carta, no tiene que descartar cartas hasta su nuevo límite de mano. Simplemente aplicará su nuevo límite de mano la próxima vez que tenga que robar cartas.*



Nota: Es posible que los jugadores tengan 3 de sus Trabajadores en una porción del castillo mientras no sea su turno (*por ejemplo, por una Conexión de Edificios o algún otro efecto inmediato*). En ese caso, el jugador actual resolvería su movimiento primero, seguido por el jugador rival. Una vez se ha resuelto por completo, el jugador actual continúa con su turno.

TURNOS DE LOS JUGADORES



Por ejemplo, el Jugador Rojo realiza una acción de Noble para colocar Trabajadores en el Castillo. Tiene 5 Iconos de Noble en su Tablero de Jugador (1 de su Ladrona, 1 de su Supervisora, 1 de su Ayuntamiento y 2 de la habilidad de su Benefactor). También decide gastar 3 Oro, alcanzando así un total de 8 Iconos de Noble. Por lo tanto, coloca 4 Trabajadores en el primer nivel del Castillo, adyacentes a su Vizconde.


Tras colocar 4 Trabajadores, tiene un total de 5 en el primer nivel de esa porción del Castillo. Mueve 1 Trabajador hacia dentro, ganando 1 Tintero y 1 Piedra. Entonces, mueve 1 trabajador siguiendo el sentido de las agujas del reloj y 1 en el sentido contrario. Esto provoca que tenga 3 Trabajadores en el primer nivel de la porción inferior izquierda del Castillo. Mueve 1 Trabajador hacia dentro, ganando 2 Virtud. Como antes, mueve 1 Trabajador en ambas direcciones en el primer nivel del Castillo. Esto provoca de nuevo que tenga 3 Trabajadores en la porción adyacente a su Vizconde. Repite este proceso de nuevo como antes, ganando 1 Tintero y 1 Piedra. Ahora que ha realizado todos sus movimientos para el primer nivel, se centra en el segundo nivel. Tiene un total de 4 Trabajadores en el segundo nivel de la porción superior izquierda (la porción de Tintero/Piedra). Mueve 1 Trabajador hacia el tercer nivel, ganando 1 recurso a su elección. Entonces, dado que todavía tiene 3 Trabajadores en el segundo nivel, mueve otro Trabajador hacia el tercer nivel, ganando otro recurso a su elección. Esto también provoca que sea el jugador con más Trabajadores en el tercer nivel del Castillo, por lo que le quita la Carta de Líder del Castillo al Jugador Azul.

Ahora que se han realizado todos los movimientos, comprueba si alguna de las porciones del Castillo tiene más de 3 Trabajadores. Hay 5 Trabajadores en la porción superior derecha. Decide retirar ambos Trabajadores Azules. El Jugador Azul los devuelve a su suministro y gana 2 Plata del suministro por cada uno. Por último, el Jugador Rojo resuelve el efecto de su Carta de Supervisora. Decide descartar 1 carta de su mano a la pila de descartes.





Transcribir Manuscritos solo se puede realizar en el camino interior del Tablero Principal. Para financiar esta acción, los jugadores pueden contar los Iconos de Clérigo  y de Criminal  de su Tablero de Jugador, pagar Tinteros (1 por cada Icono de Clérigo adicional) o pagar Plata para despedir a la Carta de Ciudadano adyacente a su Vizconde.

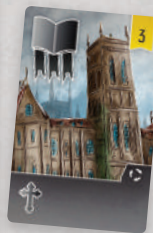
Para transcribir un Manuscrito, los jugadores requieren cierto número de Iconos de Clérigo, tal y como muestra el Manuscrito adyacente a su Vizconde. Una vez se ha cumplido este requisito (con Iconos, Tinteros o Cartas de Ciudadano despedidas), añaden el Manuscrito al lado de su Tablero de Jugador. Si tiene un efecto inmediato , deben resolverlo ahora. Los jugadores pueden transcribir solo 1 Manuscrito por turno.

El primer jugador en transcribir 3 Manuscritos con la cinta del mismo color, obtiene de inmediato la Carta de Bonificación de Clérigo correspondiente y la coloca al lado de su Tablero de Jugador. Estas valen 3 PV cada una al final de la partida.



Los jugadores obtienen PV como se indica en ciertos Manuscritos, además de los PV por sus sets de cintas de diferentes colores. Los jugadores pueden tener múltiples sets. Por ejemplo, un set de Manuscritos con 3 cintas diferentes otorgaría 9 PV. Si una pila de Manuscritos en el Tablero Principal se agota, no se rellena. Hay Manuscritos preimpresos en el Tablero Principal. No pueden conservarse, pero los jugadores los pueden transcribir para utilizar sus efectos inmediatos.

Por ejemplo, el Jugador Rojo quiere transcribir el Manuscrito que se muestra aquí con una cinta gris. Esto requiere 6 Iconos de Clérigo. Tiene 1 de su Acólito y otro de su Carta de Bonificación de Clérigo. Decide gastar 3 Tinteros y también 1 Plata para despedir al Chantajista (lo que le otorga un efecto Barajar inmediato). Toma el nuevo Manuscrito y lo coloca junto a su Tablero de Jugador. Esto le otorgará 1 PV por Edificio que haya construido, más PV adicionales si forma parte de un set mayor.



TURNOS DE LOS JUGADORES

Fase 4: Contratar

Como parte de su acción primaria, los jugadores pueden contratar la Carta de Ciudadano boca arriba adyacente a su Vizconde en el Tablero Principal. El coste de contratar una Carta de Ciudadano es igual al valor de Plata indicado en la esquina superior izquierda de la carta. Los jugadores solo pueden contratar 1 Carta de Ciudadano durante esta fase. Al contratar Ciudadanos, los jugadores deben pagar la Plata necesaria y después colocar la carta en su pila de descartes. También deben resolver de inmediato los efectos impresos en la esquina superior derecha de la carta. Si una pila de Cartas de Ciudadano en el Tablero Principal se agota, no se rellena. Hay cartas preimpresas en el Tablero Principal. No pueden contratarse, pero los jugadores sí que pueden utilizar sus efectos inmediatos al despedir Ciudadanos.



Fase 5: Resolver Colisión

Si en este momento (*y solo en este momento*), los Marcadores de Virtud y Corrupción del jugador actual están en el mismo espacio de su Tablero de Jugador, debe resolver los efectos ahora. Hay un número de efectos y los jugadores deben resolverlos en el siguiente orden:



1. Todos los jugadores que hayan construido su segundo Taller y que no tengan Criminales en sus Tableros de Jugador ganan 1 Virtud.
2. Se resuelven todas las Cartas de Ciudadano en los Tableros de Jugador que tengan efectos durante las Colisiones.
3. El jugador actual gana los elementos impresos directamente sobre el lugar donde se encuentren sus Marcadores de Virtud y Corrupción.
4. Todos los jugadores rivales ganan los elementos impresos directamente bajo el lugar en el que se encuentren los Marcadores del Jugador, si fueran aplicables.

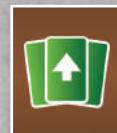
Una vez se han resuelto todos los efectos arriba mencionados, el jugador actual vuelve a colocar los Marcadores de Corrupción y Virtud en sus extremos de su Tablero de Jugador.

Por ejemplo, el Jugador Rojo necesita resolver su colisión. A pesar de haber construido su segundo Taller, tiene un Criminal en su Tablero de Jugador y, por lo tanto, no gana 1 Virtud. Su Timador le otorga 1 Tintero. La posición de sus Marcadores de Corrupción y Virtud le otorga 2 Deudas y 3 Plata. Todos los jugadores que no tengan Criminales en sus Tableros de Jugador ganarían 1 Virtud. Finalmente, el Jugador Rojo reinicia sus Marcadores de Corrupción y Virtud.



Fase 6: Robar Cartas

Durante esta fase, los jugadores roban cartas de su Mazo hasta que alcancen su límite de mano o no les queden cartas en su Mazo (o pila de descartes) que robar. El límite empieza en 3, pero puede aumentar a lo largo de la partida. Es posible que los jugadores ya cumplan su límite de mano o que incluso lo excedan en este momento. En ese caso, simplemente no roban más cartas.




Si los jugadores necesitan robar cartas (en cualquier momento de la partida) y su Mazo está vacío, deben barajar sus descartes para formar un nuevo Mazo. En ese momento, tienen que comprobar si tienen Criminales en su Tablero de Jugador. Si tienen 1 o más Iconos de Criminal, ganan 1 Corrupción (nunca más de 1). Si no tienen Iconos de Criminal, ganan 1 Virtud. Los jugadores tienen un recordatorio de esto en sus Cartas de Jugador. Cabe destacar que es posible que los Marcadores de Corrupción y de Virtud colisionen al barajar. Pero ten en cuenta que esto no se resolverá hasta que el jugador alcance la fase 5 de su turno (esto ocurriría en su siguiente turno, si ya es la fase 6 cuando baraja).

En cuanto el jugador actual ha robado las cartas para rellenar su mano, el siguiente jugador siguiendo el sentido de las agujas del reloj empieza su turno, empezando en la fase 1 y siguiendo hasta la fase 6, seguido del siguiente jugador, y así sucesivamente.

FINAL DE LA PARTIDA

El final de la partida se desencadena una vez se revela la Carta de Pobreza o la Carta de Prosperidad (mira la página 9). En este momento, se termina la Ronda actual y después se realiza 1 Ronda final para que todos los jugadores tengan el mismo número de turnos. En otras palabras, el jugador sentado a la derecha del jugador con el Marcador de Jugador Inicial siempre realizará el último turno.

Es posible que se revele la Carta de Pobreza y también la de Prosperidad. A esto se le llama Reino Dividido, lo que implica que ambas cartas se activarán durante la puntuación final.

Nota: Las Cartas de Ciudadano sobre los Tableros de Jugador con efectos permanentes  no tendrán ningún efecto durante la puntuación final.

PUNTUACIÓN DE FINAL DE PARTIDA

Una vez ha acabado la partida, los jugadores deben sumar su puntuación en las siguientes áreas:



Edificios Construidos

Tal y como está impreso en la parte superior de los Tableros de Jugador.



Trabajadores en el Castillo

Ganará tantos PV por cada Trabajador como el nivel en el que se encuentre ese Trabajador en el Castillo.



Manuscritos Transcritos

Recibirá PV por sets de cintas de diferente color y de Manuscritos específicos.



Carta de Líder del Castillo y Cartas de Bonificación de Clérigo

Los PV impresos en cada carta.



Deudas No Pagadas

-2 PV cada una



Escrituras Adquiridas

1 PV cada una



Escrituras Aprobadas

3 PV cada una



Carta de Pobreza (si ha sido revelada)

El jugador con más Escrituras volteadas, el segundo con más y el tercero con más, ganan 12, 8 y 4 PV respectivamente. Cabe destacar que los jugadores deben tener al menos 1 Escritura volteada para poder puntuar. En caso de empate, los jugadores reparten los PV de las posiciones afectadas de la manera más equitativa posible.

Por ejemplo, si 2 jugadores empataran por el primer lugar, obtendrían 10 PV cada uno $((12 + 8) / 2)$. El jugador en tercer lugar seguiría obteniendo 4 PV. De igual forma, si 3 jugadores empataran por el segundo lugar, obtendrían 4 PV cada uno $((8 + 4) / 3)$.

Carta de Prosperidad (si ha sido revelada)

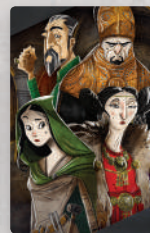
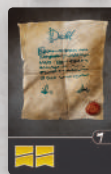
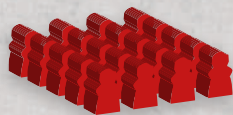
Esto funciona de la misma forma que la Carta de Pobreza, pero con las Deudas volteadas en lugar de con las Escrituras volteadas. En partidas con menos de 3 jugadores, la recompensa central (8 PV) se ignora en las Cartas de Pobreza y de Prosperidad.

El jugador con la puntuación más alta será el vencedor. En caso de empate, el jugador con más Plata y Recursos restantes será el vencedor. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

REGLAS DE JUEGO EN SOLITARIO: PREPARACIÓN

La Preparación es muy similar. Para preparar el jugador IA, sigue estos pasos:

1. Escoge 1 de los Tableros de Jugador y voltéalo con el lado del Tablero de Jugador de la IA boca arriba. La parte superior izquierda de los Tableros de Jugador de la IA te dan una idea de en qué se centrarán estratégicamente (*colocar Trabajadores, construir Edificios, etc.*). Usaremos el Clérigo IA para este ejemplo.
2. Al igual que con el Tablero de Jugador, coloca los 9 Edificios sobre el Tablero de Jugador de la IA (*las posiciones de los Puestos Comerciales y los Ayuntamientos están al revés*). Reparte al oponente IA sus 20 Trabajadores, Marcadores de Virtud y Corrupción, su Vizconde y su Carta de Referencia de la IA. No necesita Cartas de Ciudadano.
3. Quédate el Marcador de Jugador Inicial.
4. Separa las Acciones Programadas Iniciales (*Encabezado Marrón*) de las Acciones Programadas Futuras (*Encabezado Negro*). Comprueba el espacio izquierdo para cartas del Tablero de Jugador de la IA para ver qué Cartas de Programación hay que retirar. Devuélvelas a la caja. Baraja las Acciones Programadas Iniciales y colócalas en una pila boca abajo a la izquierda del Tablero de Jugador de la IA. Baraja las Acciones Programadas Futuras y colócalas en algún lugar al lado del Tablero de Jugador de la IA, para no confundir el Mazo de Programación Futuro con el Mazo de Programación principal.
5. Durante el Paso 8 de las reglas de Preparación estándar, revela 1 par de Cartas de Jugador y de Cartas de Ciudadano Héroe menos (*2 pares para partidas en solitario estándar*). Tú eliges primero, después coloca el Vizconde de la IA en el espacio indicado en el Tablero Principal, de la Carta de Jugador no seleccionada. Entonces, puedes devolver la Carta de Jugador y la Carta de Ciudadano Héroe a la caja.



6. Reparte a la IA todos sus elementos de inicio, tal y como se indica en el espacio de cartas izquierdo en su Tablero de Jugador. *Por ejemplo, el Clérigo IA empieza con 1 Tintero, 1 Piedra, 1 Escritura, 1 Deuda y 1 Ayuntamiento en la misma localización que su Vizconde (también gana el efecto inmediato de colocarlo).*

REGLAS DE JUEGO EN SOLITARIO: REGLAS GENERALES

Durante la mayor parte de la partida, el juego en solitario funciona de manera muy similar a las partidas estándar. Tus turnos funcionan exactamente igual. Durante el turno de tu oponente, darás la vuelta a una única Carta de Programación de su Mazo y resolverás cierto número de efectos. Esto simulará la sensación de enfrentarse a un oponente real.

Hay algunas reglas generales que seguir al tomar decisiones para el oponente IA. La mayoría de ellas están impresas a modo de recordatorio en la Carta de Referencia de la IA:



El Vizconde de la IA solo se mueve en el sentido de las agujas del reloj alrededor del camino exterior del Tablero Principal. No utiliza el camino interior.



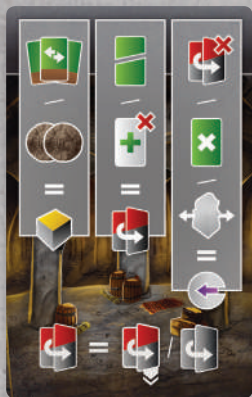
Tanto la IA como tú le daréis a vuestro oponente la habilidad de Reordenar al caer en el mismo espacio que su Vizconde. Tal y como indica la Carta de Referencia de la IA, esto le otorga a la IA un recurso a su elección.



Al ganar un recurso a su elección, la mayoría de oponentes IA seguirán la tabla que hay sobre su Tablero de Jugador (*zona con el fondo verde*). Solo la IA centrada en Cartas trata todos los recursos como si fueran el mismo.

Por ejemplo, el Clérigo IA prioriza obtener Tinteros. Si ya tiene 6 o más, en lugar de ello obtendrá Piedra. Si ya tiene 4 o más Piedra, en lugar de ello obtendrá Oro.

REGLAS DE JUEGO EN SOLITARIO: REGLAS GENERALES



La Carta de Referencia de la IA indica lo que la IA hará al resolver ciertos efectos:

Columna 1: Siempre que gane un efecto Reordenar o 2 Plata, en lugar de ello gana 1 recurso a su elección.

Columna 2: Siempre que gane un efecto Destruir o el Mazo de Programación Futuro esté vacío cuando tenga que robar, gana un efecto Voltrear Carta.

Columna 3: Siempre que gane un efecto Voltrear Carta, pero no tenga cartas que voltear, gana 1 Virtud. También gana 1 Virtud cuando tenga que Descartar o gane un Movimiento en el Castillo gratuito.



Cuando tenga que elegir qué carta voltear (*Deuda o Escritura*), la IA intentará primero voltear una de las que menos cartas volteadas tenga. En caso de empate, volteará una Deuda. Si solo tiene 1 tipo disponible que voltear, sencillamente volteará 1 de esas.



Todos estos iconos tienen el mismo propósito para la IA: Simplemente añade 1 carta de la parte superior del Mazo de Programación Futuro boca arriba sobre su pila de descartes.



Este icono indica que la IA despedirá la Carta de Ciudadano que se encuentre en ese momento adyacente a su Vizconde. La carta se retira de la partida y gana el efecto inmediato indicado en la esquina superior derecha de la carta. Al contrario que cuando los jugadores humanos despiden Ciudadanos, la IA no gana los Iconos de estas cartas para ayudar a financiar sus acciones.



Este Icono es el «Objetivo Principal» de la IA. Cuando tenga que realizar esta acción, consulta en la parte superior izquierda del Tablero de Jugador de la IA para saber qué acción es.
Por ejemplo, el Objetivo Principal del Clérigo IA es transcribir un Manuscrito.



Cuando se acabe el Mazo de la IA, probablemente ya habrá salido 1 carta de su Tablero de Jugador y habrán quedado solo 2 cartas sobre su Tablero de Jugador en el momento de barajar. Esto está hecho a propósito.

REGLAS DE JUEGO EN SOLITARIO: ACCIONES PRIMARIAS



Al construir Edificios, la IA siempre quiere colocar el Edificio más a la izquierda (*que se pueda permitir*) en su Tablero de Jugador, sobre el Lugar de Construcción disponible más a la izquierda (*en el sentido de las agujas del reloj*) del Tablero Principal (*en el que el Vizconde se encuentre en ese momento*). La IA gana efectos por los Lugares de Construcción y las Conexiones, al igual que los jugadores humanos. La IA tampoco puede cruzar el Río para colocar Edificios. *Al resolver un efecto para construir un Edificio gratis de inmediato (por ejemplo, por un Manuscrito), primero intentará construirlo en el Lugar de Construcción disponible más a la izquierda (en el sentido de las agujas del reloj) en el Tablero Principal, en el que su Vizconde se encuentre en ese momento. Si ese Lugar de Construcción está ocupado, continuará siguiendo el sentido de las agujas del reloj alrededor del Tablero Principal (incluso cruzando Ríos) hasta que encuentre un Lugar de Construcción disponible. Solo si todos los Lugares de Construcción están ocupados, perderá este efecto.*



Al realizar una acción de Noble para colocar Trabajadores en el Castillo, la IA puede hacerlo desde el camino exterior. Simplemente coloca sus Trabajadores en el primer nivel de la Porción del Tablero Principal en la que su Vizconde se encuentre en ese momento. La IA siempre quiere colocar tantos Trabajadores como sea posible. Como se puede ver en el Tablero de Jugador de la IA, cabe destacar que la IA nunca intentará colocar un único Trabajador en su acción. Cuando tenga la posibilidad de retirar Trabajadores, la IA siempre lo hará con los tuyos. La IA puede ganar la Carta de Líder del Castillo para los 5 PV adicionales al final de la partida, pero no puede beneficiarse del aumento en el límite de mano. Si la IA tiene varios grupos que resolver de 3 o más Trabajadores en el primer nivel, siempre los resuelve en el sentido de las agujas del reloj empezando por la porción adyacente a su Vizconde. Si tiene que elegir recompensas en el segundo nivel del Castillo, la IA siempre elige la primera opción. *Al resolver un efecto para colocar Trabajadores gratis (por ejemplo, por un Manuscrito), siempre coloca esos Trabajadores en el primer nivel de la Porción del Tablero Principal en la que se encuentre su Vizconde en ese momento.*



Al transcribir Manuscritos, la IA puede hacerlo desde el camino exterior. Se centra en el Manuscrito de la Porción del Tablero Principal en la que su Vizconde se encuentre en ese momento. Si la IA gana la Carta de Bonificación de Clérigo, la conserva tal y como lo haría un jugador humano. *Al resolver un efecto para transcribir un Manuscrito gratis (por ejemplo, por un Manuscrito), primero intentará transcribir el Manuscrito de la Porción del Tablero Principal en la que su Vizconde se encuentre en ese momento. Si no puede obtener ese Manuscrito, debido a las restricciones del efecto, continuará siguiendo el sentido de las agujas del reloj alrededor del Tablero Principal hasta que encuentre un Manuscrito que pueda conseguir. Solo si no puede conseguir ningún Manuscrito, perderá este efecto.*

REGLAS DE JUEGO EN SOLITARIO: TURNOS DE LA IA

Al principio del turno de la IA, mueve todas las cartas de su Tablero de Jugador 1 espacio a la derecha (*al igual que en la partida estándar*). Después, voltea la carta superior de su Mazo de Cartas de Programación y colócala en el espacio de la izquierda de su Tablero de Jugador. Después de hacerlo, simplemente realiza todos los efectos listados en la carta de arriba a abajo. Cabe destacar que los Iconos de la parte superior de cada carta no indican un efecto. Simplemente están ahí para ayudar a que la IA financie sus acciones.

Por ejemplo, en su primer turno, la IA habría empezado despidiendo la Carta de Ciudadano de su lugar actual (para este ejemplo, hemos decidido que le habría dado 1 Virtud). Después, habría movido a su Vizconde 2 espacios en el sentido de las agujas del reloj alrededor del camino exterior del Tablero Principal. Finalmente, habría intentado colocar Trabajadores. Sin embargo, solo tendría 2 Iconos de Noble y nada de Oro, así que en lugar de ello habría volteado 1 Deuda y obtenido otro punto de Virtud (la segunda opción en la parte inferior de la Carta de Programación).

En su segundo turno, jugaría una Carta de Programación con un Icono de Criminal. Como indica la carta, ganaría inmediatamente 1 Corrupción por cada Icono de Criminal sobre su Tablero de Jugador (1). Después, ganaría la carta superior de su Mazo de Programación Futura y la colocaría boca arriba en su pila de descartes. Luego, su Vizconde se movería 1 espacio e intentaría su Objetivo Principal. Para el Clérigo IA, sería transcribir un Manuscrito. El Manuscrito sobre su actual Porción del Tablero Principal solo requeriría 3 Iconos de Clérigo. Tendría 3 sobre su Tablero de Jugador

(incluyendo el Criminal y su Ayuntamiento). Conseguiría el Manuscrito, lo colocaría junto a su Tablero de Jugador y ganaría otra Carta de Programación Futura por su efecto inmediato.



REGLAS DE JUEGO EN SOLITARIO: FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN DE LA IA

La partida termina igual que en la partida estándar, teniendo en cuenta que la IA siempre será la última en realizar su turno.

La IA obtiene Puntos de Victoria de la misma manera que los jugadores humanos. Sin embargo, también gana 1 PV por cada recurso sobrante. Los jugadores tienen un recordatorio de esto en el Tablero de Jugador de la IA.



Para ganar a la IA, necesitas obtener más Puntos de Victoria que ella. Si quieres enfrentarte a un reto, intenta vencer a los 4 oponentes IA diferentes.

Si deseas aumentar la dificultad de algún oponente IA, intenta mezclar 1, 2 o 3 Cartas de Programación Futuras en el Mazo de Programación durante la Preparación.



REFERENCIA RÁPIDA PARA LOS EFECTOS

A menos que se especifique, todos los efectos son obligatorios



Gana 1 Tintero



Gana 1 Piedra



Gana 1 Oro



Gana 1 Plata



Gana 1 Tintero, Oro o Piedra *(no Plata)*



Gana 1 Deuda *(no pagada)*



Gana 1 Escritura *(adquirida)*



Voltea 1 Deuda no pagada *(a pagada)*



Voltea 1 Escritura adquirida *(a aprobada)*



Voltea 1 Deuda no pagada o 1 Escritura adquirida



Gana 1 Manuscrito gratis de coste 3 o 4 de los visibles en el Tablero Principal



Esto se refiere a cualquiera/todos los Edificios



Contrata 1 Carta de Ciudadano cualquiera visible del Tablero Principal gratis



Esto se refiere a cuando cualquier jugador resuelve una colisión



Gana 1 Corrupción



Gana 1 Virtud



Reordena cartas en tu Tablero de Jugador en cualquier orden *(siempre es opcional)*



Descarta 1 carta de tu mano o de tu Mazo. Si no tienes Mazo, puedes barajar tus descartes y descartar una de ahí *(siempre es opcional)*



Destruye 1 carta de tu mano o de tu Mazo. Si no tienes Mazo, puedes barajar tus descartes y destruir una de ahí *(siempre es opcional)*. Las cartas destruidas se retiran de la partida y ganas una cantidad de Plata igual a su valor



Baraja tus descartes para formar tu Mazo. Los jugadores deben tener al menos 1 carta en su pila de descartes para realizar esto



Mueve 1 de tus Trabajadores del primer nivel de 1 porción del Castillo al primer nivel de una porción adyacente *(siempre es opcional)*



Coloca el número indicado de Trabajadores gratis en el primer nivel de 1 de las porciones del Castillo cualquiera



Coloca el Edificio indicado gratis en cualquier Lugar de Construcción disponible