

MODO SOLITARIO

Preparación

Jugarás contra Lacerda, un jugador con inteligencia artificial. Selecciona un color para Lacerda.

Prepara una partida para 2 jugadores con estos cambios:

- Coge para ti el marcador de jugador inicial.
- Lacerda no usa tablero de jugador, cartas ni dinero. No empieza con ninguna Mercancía. Además de los Funcionarios, las casas de madera y 1 Favor Real al azar, también recibe 2 Planos iniciales al azar; colócalos en su zona de juego.



- Al colocar las losetas de Puntuación, asegúrate de que no haya ninguna loseta adyacente a otra del mismo valor.



- Coge un Funcionario de un color diferente al de Lacerda y al tuyo para que sea el Ayudante de Lacerda. Revela 1 carta del mazo azul y coloca al Ayudante encima de la carta roja que coincida con la figura de la carta azul. Descarta la carta.



- Si el Ayudante empieza sobre el mazo del Constructor o del Ministro, coloca la primera loseta de Edificio Público del Arquitecto azul al oeste de la fila D. Si el Ayudante empieza en el mazo del Rey o de Tesorería, coloca la primera loseta de Edificio Público del Arquitecto verde al este de la fila D. Descarta los cubos de esa Parcela.



- Roba otra carta del mazo azul y coloca al Cortesano de Lacerda en el retrato del Noble que aparece en la carta. Si robas una carta de Tesorería, sigue robando cartas hasta revelar una carta de Noble.



Turno de Lacerda:

Después de realizar tu turno siguiendo las reglas normales, Lacerda hace lo siguiente en el orden indicado:

1. **Mueve a su Cortesano.**
2. **Realiza 1 acción de Estado.**
3. **Realiza la acción de Noble.**
4. **Descarta 1 carta del despliegue.**
5. **Mueve a su Ayudante.**

1. Mueve a su Cortesano

Lacerda mueve a su Cortesano hacia el Noble de la derecha. Si el Cortesano se encuentra en el retrato del Rey, lo mueve al Constructor.



2. Realiza 1 acción de Estado

Lacerda realiza 1 de las 2 acciones de Estado de la Oficina del Noble en la que esté su Cortesano. Si no es posible, omite la acción.



Realiza la acción de Estado superior si el Ayudante está en el mazo del Rey o de la Tesorería.



Realiza la acción de Estado inferior si el Ayudante está en el mazo del Constructor o del Ministro.

Acciones de Estado

- **Planos:** Coge el Plano disponible que tenga más iconos de Funcionarios y lo coloca en su zona de juego. En caso de empate, coge el Plano del Arquitecto azul.
- **Funcionarios:** Mueve 2 Funcionarios de su zona de juego a las 2 Oficinas con menos Funcionarios de Lacerda; en caso de empate, empieza por la Oficina de la izquierda. Lacerda nunca retira sus Funcionarios.
- **Barcos:** Coge el primer Barco del mazo y lo coloca en su zona de juego. Este Barco está disponible para tu uso, según las reglas normales. Lacerda también mueve el marcador de Tesorería 1 casilla hacia arriba; luego obtiene Influencia igual a la Influencia del Barco, más la Influencia total de **tu** Carpeta.
- **Producción:** Coloca todas las Mercancías Producidas en su zona de juego y reduce sus precios de Mercado de acuerdo con las reglas normales.



- **Cardenal:** Mueve el Cardenal 2 casillas, coge y descarta la loseta que esté delante del Cardenal, obteniendo las pelucas indicadas en el reverso de esa loseta.

Si el Cardenal termina encima de o pasa sobre el símbolo de Tesorería, mueve el marcador de Tesorería 1 casilla hacia arriba. Si pasa sobre el icono de Influencia, se activa la puntuación de la Iglesia. Durante la puntuación de la Iglesia, Lacerda no descarta losetas de Clero (porque no tiene), pero siempre obtiene tanta Influencia como la Influencia en las cartas del borde superior de **tu** Carpeta, más la Influencia de los Barcos de Lacerda.

- **Favor Real:** Lacerda siempre coge 1 Favor Real que no tenga, empezando por el Constructor y continuando hacia la derecha.

Lacerda siempre usa sus Favores Reales para Continuar tus Visitas. Paga Influencia de acuerdo con las reglas normales. Al Continuar una Visita, Lacerda siempre realiza la acción de Noble.

3. Realiza la acción de Noble

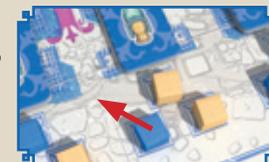
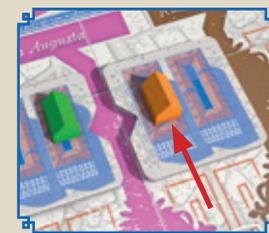
Lacerda siempre gasta la Influencia habitual para realizar esta acción. Si no tiene Influencia suficiente, paga con pelucas, de acuerdo con las reglas normales.

Acciones de Noble

Tú puedes Continuar la acción de Lacerda con el Favor Real correspondiente.

Construir una Tienda

- Lacerda siempre escoge el Solar vacío del centro urbano que le otorgue más pelucas inmediatas.
- En caso de empate, escoge el Solar vacío situado más a la izquierda de la fila más alta.
- Si en el Solar elegido fuera posible Construir 2 tipos de Tienda diferentes, Lacerda siempre escoge la que esté orientada hacia la izquierda.
- Lacerda ignora la recompensa de ese Solar.
- Lacerda nunca paga por el Solar, y siempre coge el cubo de menor valor asociado a ese Solar y lo coloca en su zona de juego.
- Si tanto la columna como la fila tienen el cubo de menor valor, Lacerda siempre coge el cubo de Escombros colocado al pie de la columna.
- Lacerda puntúa la Tienda de forma normal.



Coger Decretos

- Lacerda coge las 2 cartas de Decreto de la izquierda del despliegue y las coloca en su zona de juego. Luego, desliza todas las cartas hacia la izquierda y rellena el despliegue con otras 2 cartas.
- Los Decretos que coge puntuarán 3 pelucas cada uno al final de la partida.
- Si se revela la carta de Decreto n.º 69, descártala y roba otra carta.



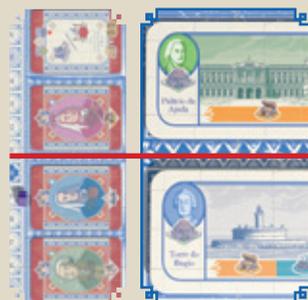
Inaugurar un Edificio Público

- Lacerda siempre Inaugura el Edificio Público de la Parcela que le otorgue más puntos relativos inmediatos (es decir, las pelucas que obtiene Lacerda menos las pelucas que obtienes tú).

En caso de empate, coloca el Edificio Público en la Parcela vacía más cercana al borde oeste de la fila D, y continuando en sentido horario.



En el caso de que los dos Edificios Públicos disponibles le otorguen la misma cantidad de puntos relativos, la posición del Ayudante determina la loseta que coloca.



Si el Ayudante está situado sobre el mazo del Rey o de la Tesorería, coloca la loseta del Arquitecto verde; de lo contrario, coloca la loseta del Arquitecto azul.

Al Inaugurar un Edificio Público, Lacerda ignora la recompensa, pero coge ambos cubos de Escombros y los coloca en su zona de juego. Lacerda no mueve ni Contrata a ningún Funcionario de las Oficinas ni utiliza ningún Plano.

4. Descarta 1 carta del despliegue

Lacerda descarta la primera carta del mazo sobre el que esté su Ayudante, si hubiera alguna.



5. Mueve a su Ayudante

Lacerda mueve a su Ayudante al siguiente mazo a la derecha, regresando al primero de la izquierda si ya estaba en el último, ignorando los huecos sin cartas.



Fin de período

Lacerda obtiene 1 peluca por cada cubo de Escombros que tenga en su zona de juego.

Final de la partida

Determina tu puntuación como si se tratara de una partida de 2 jugadores.

Puntuación de Lacerda:

1. El valor de los Barcos que tenga.
2. 1 peluca por cada cubo de Escombros que tenga en su zona de juego.
3. Mayorías de Tiendas (si las hubiera).
4. Lacerda no puntúa por dinero ni por Influencia.
5. 3 pelucas por cada Decreto que tenga.
6. Mayoría de Funcionarios Contratados en partidas de 2 jugadores (todos los Planos que Lacerda consiga se consideran «completados» al final de la partida).
7. 2 pelucas por cada Favor Real que tenga.

Ahora comprueba el estatus que has alcanzado en la Corte Real de la nueva Lisboa:

BUFÓN

- Si has conseguido menos pelucas que Lacerda;
- o bien, si tienes menos de 4 Tiendas;
- o bien, si no ganas ninguna mayoría;
- o bien, si tienes menos de 5 Reales;
- o bien, si tienes menos de 4 Decretos.

SIRVIENTE DE LA CORTE

- Tienes que haber obtenido más pelucas que Lacerda;
- y tener 4 o más Tiendas;
- y haber ganado 1 o más mayorías;
- y tener 5 o más Reales;
- y tener 6 o más Decretos.

FAVORITO DEL REY

- Tienes que haber obtenido más pelucas que Lacerda;
- y tener como mínimo tantas Tiendas como Lacerda;
- y haber ganado 2 o más mayorías;
- y tener 10 o más Reales;
- y tener 7 o más Decretos;
- y tener 1 o más Barcos.

MANO DERECHA DEL MARQUÉS

- Tienes que haber obtenido más pelucas que Lacerda;
- y tener más Tiendas que Lacerda;
- y haber ganado 3 o más mayorías;
- y tener 20 o más Reales;
- y tener 8 o más Decretos;
- y tener 2 o más Barcos.