



# VISCOUNTS OF THE WEST KINGDOM

DISEÑO DE JUEGO - SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD  
ILUSTRACIONES - MIHAJLO DIMITRIEVSKI GRAPHIC  
PRESENTACIÓN Y DISEÑO - SHEM PHILLIPS

COPYRIGHT 2020 GARPHILL GAMES  
[WWW.GARPHILL.COM](http://WWW.GARPHILL.COM)

# INTRODUCCIÓN

Vizcondes del Reino del Oeste se establece en un momento en que el reinado de su majestad comenzó a caer, alrededor del año 980. Al elegir la paz sobre la prosperidad, nuestro Rey, una vez fuerte, comenzó a ofrecer a nuestros enemigos oro y tierras a cambio de dejar sus hachas. Pero la paz es un asunto tenue. A medida que se extendió la pobreza, muchas personas perdieron la fe en su capacidad para liderar y buscaron la independencia de la corona. Desde que encontraron el favor de los tribunales, nuestro futuro también se ha vuelto incierto. Como vizcondes, debemos ser sabios. Se debe mantener la lealtad, pero ganar lealtad entre el pueblo debe ser nuestra prioridad, en caso de que se produzca un cambio repentino en el 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 obtienen al construir edificios, escribir manuscritos, trabajar en el castillo y adquirir escrituras de nuevas tierras. Los jugadores comienzan con unos pocos ciudadanos, pero deben buscar rápidamente talentos más adecuados para avanzar en sus proyectos. Cada turno viajarán por el reino, buscando aumentar su influencia entre las diversas áreas de la sociedad. El juego termina una vez que el Reino alcanza la pobreza o la prosperidad, ¡o incluso ambas!

## COMPONENTES



4 Marcadores  
de corrupción



4 Marcadores  
de Virtud



50 de Plata



80 Trabajadores  
(20 por color de jugador)



4 Vizcondes  
(1 por color  
de jugador)



12 Ayuntamientos  
(3 por color de jugador)



12 Puestos Comerciales  
(3 por color de jugador)



12 Talleres  
(3 por color de jugador)

# COMPONENTES

72 Recursos de 3 tipos:



24 Tinteros



24 de Oro



24 de Piedra



35 Manuscritos

1 Castillo

Para la primera partida,  
destroquela las piezas de  
cartón y colócalas tal y  
como muestra la imagen.



1 Marcador  
de Jugador Inicial



4 Tableros de Jugador



5 Segmentos de Tablero Central

# COMPONENTES



68 Cartas de Ciudadano Neutral  
(Títulos en Negro)



10 Cartas de Héroe  
(Títulos en Marrón)



32 Cartas de Ciudadano Inicial  
(Títulos del color de cada jugador)



4 Cartas de Bonus de Clérigo



1 Carta de Líder del Castillo



1 Carta de Pobreza



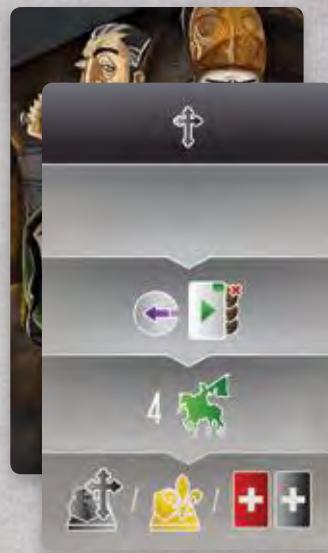
1 Carta de Prosperidad



10 Cartas de Jugador



8 Cartas de Esquema Inicial  
(Encabezado Marrón)  
Para Modo Solitario



8 Cartas de Esquema Futuro  
(Encabezado Negro)  
Para Modo Solitario



1 Carta de Referencia  
para la IA  
[Para Modo Solitario](#)



4 Cartas Multiplicadoras



30 Cartas de Deuda  
Frontal= Sin pagar (no girada)  
Trasera = Pagada (girada)



30 Cartas de Escritura  
Frontal= Adquirida (no girada)  
Trasera = Aprobada (girada)



= 10 de Plata y  
5 de Oro

Todos estos  
elementos están  
considerados  
ilimitados: Deudas,  
Escrituras, Tinteros,  
Piedra, Oro y Plata.  
Los jugadores deben  
usar las Cartas  
Multiplicadoras si  
algun elemento se  
agota.

# PREPARACIÓN

Sigue estos pasos para preparar Vizcondes del Reino del Oeste:

1. Voltea los 5 segmentos del Tablero hacia el lado correcto, dependiendo del número de jugadores en juego (*fíjate en los números impresos en el borde inferior de cada Segmento del tablero*). Mezcla los Segmentos y colócalos de manera aleatoria (ignorando por ahora los números de color rojo), de forma que los bordes interiores formen un círculo.
2. Coloca el Castillo en mitad del Tablero hasta que encaje en el círculo, fijando todos los Segmentos entre sí. La orientación del Castillo debe ser aleatoria.
3. Baraja todos los Ciudadanos Neutrales y sepáralos en 5 mazos equitativos. Coloca 1 mazo bocarriba en cada espacio indicado en el Tablero Principal.
4. Encuentra los 5 Manuscritos de tapa gris (*el resto son negros*). Colócalos bocabajo en la mesa, formando 5 pilas. Mezcla todos los manuscritos de tapa negra y coloca 6 bocabajo encima de cada pila. Debería haber ahora 7 en cada pila. Coloca 1 pila bocarriba en cada uno de los espacios indicados del Tablero (Ahora todos los manuscritos de tapa gris deberían estar visibles en la parte superior de cada pila).



*Nota: Mientras las cartas de Ciudadanos y los Manuscritos estén en pilas bocarriba, los jugadores no tienen permitido examinarlas. Si algún jugador tiene problema con ello, se puede crear una pila con todo bocabajo, exceptuando la carta/loseta superior. Sin embargo, esto requiere mayor mantenimiento durante la partida.*



5. Coloca toda la Plata, Tinteros, Oro, Piedra y Cartas Multiplicadoras en una reserva generica cerca del Tablero. También coloca cerca las 4 Cartas de Bonus de Clérigo y la Carta de Líder del Castillo.

6. Da a cada jugador 1 Tablero Personal (con el lado mostrado en la imagen inferior hacia arriba) y los siguientes componentes de su color:



Iconos iniciales, disponibles solo en los 2 primeros turnos

7. Aleatoriamente decidid el jugador inicial y dadle el Marcador de Jugador Inicial. Este lo mantendrá durante el resto de la partida.

# PREPARACIÓN

8. Baraja las Cartas de Jugador, luego saca y alinea una cantidad igual al número de jugadores en juego más 1. Entonces baraja las cartas de Héroe y coloca 1 bajo cada Carta de Héroe, formando parejas de cartas (1 Carta de Héroe por cada Carta de Jugador). Esta imagen muestra un ejemplo en una partida a 3 jugadores.



9. En orden de turno inverso (comenzando con el jugador a la derecha del poseedor del Marcador de Jugador Inicial y en sentido antihorario), cada jugador elige 1 par de cartas y sigue los siguientes pasos:

- Coloca el Vizconde en el espacio numerado que coincide del Principal (en base al número en rojo que se muestra en la parte superior de su Carta de Jugador).
  - Gana todos los recursos, Plata, Deudas y Escrituras, tal y como se muestren en su Carta de Jugador.
  - Realiza todos los pasos adicionales indicados en la parte inferior de su carta (girar Escrituras, ganar Virtud, etc)
- Nota: Las Cartas de Jugador 3, 5 y 6 pueden usar sus efectos en cualquier Segmento. La Carta 8 solo donde se encuentre su Vizconde. La Carta 9 puede ser usada para destruir cualquiera de sus cartas antes de barajar).
- Voltea su Carta de Jugador y la sitúa junto a la parte superior izquierda de su Tablero como referencia.
  - Baraja su Carta de Héroe con sus 8 Cartas de Ciudadanos Iniciales y cualquier otra Carta de Ciudadano Neutral ganada durante la Preparación, para formar una Mazo de Robo bocabajo a la izquierda de su Tablero de Jugador. Cada jugador deberá robar una mano inicial de 3 cartas de este Mazo de Robo.

10. Sobre la Carta de Pobreza coloca un número de Deudas (lado *no pagada* bocarriba) según el número de jugadores (ver referencia en Carta de Pobreza). Coloca todas las Deudas restantes bajo la Carta de Pobreza. Sobre la Carta de Prosperidad, coloca un número de Cartas de Escrituras (lado *Adquirida* bocarriba), según el número de jugadores (ver referencia en Carta de Prosperidad). Coloca el resto de Escrituras bajo la Carta de Prosperidad.



Ten en cuenta que el número de Deudas y Escrituras no es siempre igual y varía según la cantidad de jugadores.

# DEUDAS Y ESCRITURAS

Antes de sumergirnos más en las reglas, puede ser de ayuda hablar primero sobre las Deudas y las Escrituras. Como se mencionó durante la preparación, las Deudas son apiladas sobre y bajo la Carta de Pobreza, mientras que las Escrituras son apiladas sobre y bajo la Carta de Prosperidad. Durante la partida, los jugadores ganarán Deudas y Escrituras. Estas siempre se cogen de la parte superior de estos dos mazos.

El fin del juego se activa una vez que la Carta de Pobreza o la Carta de Prosperidad es revelada. Cuando la Carta de Pobreza o Prosperidad sea revelada, se le da la vuelta y se coloca junto al mazo restante de Deudas o Escrituras. De esta forma los jugadores pueden continuar robando de estos mazos si se requiere. Ambos mazos se consideran ilimitados. En el raro caso de que se agoten estos mazos, los jugadores deberán usar las Cartas Multiplicadoras.



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

 = Voltear Deuda

 = Voltear Escritura

 = Voltear Deuda o Escritura

Al final de la partida, cada Deuda no pagada, hará perder 2 PV. Cuando se voltea una Deuda (*de no pagada a pagada*), se gana inmediatamente 1 recurso a elegir. Al final de la partida, cada Escritura adquirida dará 1 PV. Sin embargo, si los jugadores logran voltear sus Escrituras (*de adquirida a aprobada*), ganarán entonces 3 PV.

Cuando las Cartas de Pobreza o Prosperidad se revelen, los jugadores con más cartas volteadas (*del tipo indicado*) ganarán puntos adicionales. Esto causa un efecto balancín; como el mazo de Deudas comienza a agotarse, los jugadores se dan cuenta que el jugador con más Escrituras volteadas ganará más puntos por la Carta de Pobreza. Así que, los jugadores podrían centrarse en ganar más Escrituras, lo que acelerará que la Carta de Prosperidad sea revelada. Esto será cubierto con más detalle en la sección de Puntuación de este reglamento.

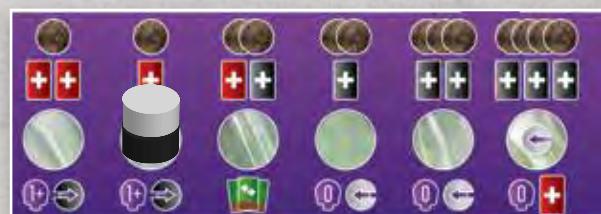
# VIRTUD, CORRUPCIÓN Y CRIMINALES

Otro concepto clave por entender es el impacto de la Virtud y la Corrupción en el juego. Los jugadores irán ganando ambas a través de acciones y efectos. Ganar Virtud y Corrupción es también el camino más común para conseguir Deudas y Escrituras.



Cada vez que se gane Corrupción , los jugadores deben mover su Marcador de Corrupción 1 espacio a la derecha en su Tablero. Cuando se gane Virtud , los jugadores deben mover su Marcador de Virtud 1 espacio a la izquierda de su Tablero. Si no se puede mover algún Marcador (porque ya ha alcanzado el final del lado opuesto), entonces cualquier movimiento adicional es ignorado. En el caso de ganar a la vez tanto Corrupción como Virtud, se debe resolver primero el movimiento de la Corrupción.

Si los Marcadores de Corrupción y Virtud colisionan, se mantienen unidos, y continúan su movimiento juntos.



Por ejemplo, este jugador ha ganado 2 de Virtud. Su primera Virtud mueve el Marcador de Virtud encima del Marcador de Corrupción. Su segunda Virtud mueve ambos Marcadores 1 espacio a la izquierda.



Como resolver la colisión entre Corrupción y Virtud será explicado en detalle más adelante. Por ahora, esta página debería ayudar a dar un poco de sentido a las siguientes páginas la primera vez.



¡Los Criminales son Comodines! Esto no tiene mucho sentido cuando leas esto por primera vez, pero se irá detallando más a medida que se explican las reglas. Solo ten presente que cuando se realiza una acción principal, cada Icono de Criminal cuenta como cualquier otro ícono. Sin embargo, no cuentan como otros Iconos para otros propósitos (como puntuar manuscritos, por ejemplo).

# DISEÑO DE CARTAS DE CIUDADANOS

Valor de Plata para contratar, despedir y movimiento.

Iconos

Nombre

Habilidad de Carta



Efecto inmediato la primera vez que contratas o despides

Momento de uso de la habilidad

[Ver detrás del reglamento el significado de cada ícono en detalle.](#)

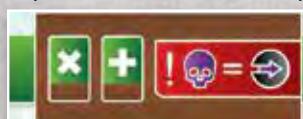
→ La flecha indica tanto un coste, acción, requerimiento o evento si mira a la izquierda como una recompensa o efecto si mira a la derecha. Por ejemplo, este **Traveller** permite a los jugadores usar cada par de Iconos de Comerciante como Iconos de Clérigo, mientras permanezca en su Tablero.

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Vizcondes del Reino del Oeste se juega con una serie indeterminada de Rondas. En cada Ronda cada jugador realiza 1 turno (comenzando con el jugador con el Marcador Inicial), seguido por el jugador a su izquierda (en sentido horario), y así sucesivamente. Todos los Puntos de Victoria serán calculados al final de la partida.

Los jugadores realizarán una serie de fases en cada turno, con el objetivo principal de mover su Vizconde en sentido horario alrededor del Tablero Central para realizar 1 de las 4 acciones principales y, además, contratar nuevos Ciudadanos. Estas fases por turno se muestran de izquierda a derecha en la parte superior del Tablero de Jugador.

1. Gestionar Cartas



3. Acción Principal



5. Resolver Colisión



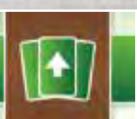
2. Movimiento



4. Reclutar



6. Robar Cartas



# TURNO DE JUEGO

## Fase 1: Gestionar Cartas

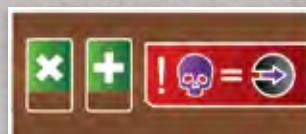
Durante esta fase, los jugadores gestionan una fila de Cartas de Ciudadano que se desplazan sobre el Tablero de Jugador. Estas cartas proveen a los jugadores de Iconos útiles para realizar las 4 acciones principales. Una carta añadida a la fila, determina el movimiento de ese turno. Hay cartas con efectos inmediatos ↗ pasivos ↘ o tras descartar ✕ .

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

1. Mover todas las Cartas de Ciudadano actuales en su Tablero de Jugador, 1 espacio a la derecha. Si eso causa que una carta se descarte hacia el lado derecho, esta deberá ser colocada bocarriba en el mazo de descarte a la derecha. Si esa carta activa un efecto al descartarse, debe resolverse ahora. *Por ejemplo, este Journeyman* recompensa al jugador activo con una Contratación Gratuita y 1 Virtud cuando se descarta del Tablero.
2. Bajar 1 Carta de Ciudadano de la mano al espacio más a la izquierda del Tablero de Jugador. Si es un Criminal 💀 ese jugador inmediatamente gana 1 Corrupción por cada ícono de Criminal en su Tablero de Jugador. Si esta carta tiene un efecto inmediato, también debe resolverse ahora. *por ejemplo, este Antagonist haría ganar al jugador activo 2 de Corrupción al jugarla, más 1 Corrupción adicional por cada otro Ícono de Criminal en su Tablero de Jugador. Además, esta carta le hará ganar inmediatamente 1 Carta de Deuda.*

Es posible llegar a tener solo 3 cartas, pero no está permitido tener menos de 3. En un turno con 3 cartas en juego, la carta derecha se descartaría, entonces habría que barajarla para formar un nuevo Mazo de Robo, antes de colocarla en el espacio más a la izquierda del Tablero de Jugador.

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



## Fase 2: Movimiento

Durante esta fase los jugadores moverán su Vizconde en sentido horario alrededor del Tablero Principal. La distancia que deben mover es igual al valor de Plata en la zona superior izquierda de la Carta de Ciudadano que acaban de jugar. Los jugadores nunca pueden mover menos espacios de esa cantidad, pero pueden pagar Plata para moverse más lejos (1 Plata por espacio adicional).



Si alguna vez un Vizconde acaba su movimiento en el mismo espacio que un Vizconde rival, ese jugador rival puede inmediatamente reorganizar sus Cartas de Ciudadanos de su Tablero. Los jugadores tienen un recordatorio de ello en su Carta de Jugador.

Al moverse, los jugadores deben seguir las flechas que salen de su zona actual. Nunca pueden moverse hacia atrás. Sin embargo, es posible dar una vuelta completa y acabar de vuelta en el punto de salida. Aunque esto costaría mucho Plata.

Por ejemplo, desde esta zona, el Jugador Rojo puede elegir mover su Vizconde por el camino exterior (al 1), o hacia abajo al camino interior (al 2). Desde (1), solo puede moverse por el camino exterior hasta el siguiente Segmento (3). Desde (2), puede tanto moverse hacia arriba, al camino exterior (1), como seguir por el camino interior (4) hasta el siguiente Segmento (4).

Por consiguiente, con un movimiento de valor 2 (al haber jugado al Abbot), el jugador Rojo puede moverse tanto a los espacios del siguiente Segmento (3 or 4), como moverse al camino interior (2), y de vuelta al exterior (1). En esencia, solo se mueve un espacio de su posición original.



# TURNO DE JUEGO

## Fase 3: Acción Principal

Durante esta fase los jugadores hacen 1 de las 4 posibles acciones principales. Sea cual sea la acción escogida, los jugadores usarán una combinación de Iconos de su Tablero de Jugador (excluyendo el mazo de descarte) , recursos gastados e Iconos de Ciudadano descartado, para ayudar a costear la acción elegida.

Las 4 acciones principales son:



Comerciar



Construir un edificio



Colocar Trabajadores



Transcribir un Manuscrito



Como parte de la Acción Principal, **se puede descartar la Carta de Ciudadano bocarriba adyacente al Vizconde para ganar más Iconos**. Esto solo puede hacerse si la Carta de Ciudadano bocarriba coincide con la acción principal a realizarse (recuerda que los Iconos de Criminales son Comodín) . El coste de descartar una Carta de Ciudadano es el valor de Plata es la parte superior izquierda de la carta. Los jugadores pueden descartar solo 1 Carta de Ciudadano cada turno.

Cuando se descarta un Ciudadano, los jugadores deben pagar la Plata requerida y entonces eliminar completamente la carta de la partida. De este modo, se ganan temporalmente todos los Iconos impresos en el lado izquierdo de la Carta de Ciudadano para realizar la Acción Principal y también se ganan de inmediato los efectos impresos en la parte superior derecha de la carta. Cualquier habilidad en la parte inferior de la Carta de Ciudadano no tiene efecto.

Por ejemplo, descartar esta **Woodcutter** costaría 2 Platas e inmediatamente se ganaría como recompensa 1 Virtud. El jugador activo ganaría también 1 Icono de Construcción adicional para su Acción Principal.





**Comerciar** es una acción del camino exterior del Tablero Central. Para costearla, hay que contar los Iconos de Comerciante y de los Criminales en el Tablero de Jugador, gastar Plata (1 por Icono Extra de Comerciante) o Descartar una Carta de Ciudadano, gastando Plata, adyacente a su Vizconde.

Que recompensa se gana, depende de la localización del Vizconde. Cada zona a lo largo del camino exterior tiene un intercambio asociado. Los jugadores pueden usar este intercambio tantas veces como deseen, siempre que puedan permitírselo. Los intercambios posibles son:

→ Ganar 1 Plata por Icono de Comerciante. Observa que gastar Plata para costear esta acción no tiene ganancia adicional. Puede ser útil gastar Plata para descartar Ciudadanos y obtener Iconos de Comerciante extra o si se usa su habilidad al descartar (*esquina derecha de la Carta de Ciudadano*).

→ / / Ganar 1 Tintero, 1 Oro o 1 Piedra por 2 iconos de Comerciante. Un único Icono de Comerciante no da nada.

→ Destruir 1 Carta de Ciudadano por 3 Iconos de Comerciante. Destruir cartas ayuda a mejorar el mazo de un jugador. Cada vez que los jugadores destruyen cartas, estas se eliminan del juego. Los jugadores ganan Plata de la reserva, igual al valor impreso en las cartas destruidas. Cuando se destruyen cartas, los jugadores pueden usar las de su mano o la carta superior del Mazo de Robo. Destruir cartas es siempre opcional.

→ Voltear 1 Deuda o Escritura por 4 Iconos de Comerciante. Al voltear varias cartas, se pueden combinar a elección.

Por ejemplo, el Jugador Rojo elige una acción de Comerciar para ganar Oro. Primero cuenta todos los Iconos de Comerciante (4) en su Tablero de Jugador. Entonces decide gastar 2 Platas para obtener un total de 6 iconos de Comerciante, ganando un total de 3 Oros. Además, su **Trader** le reporta 1 Plata tras realizar esta acción debido a su habilidad pasiva.



# TURNO DE JUEGO



**Construir un Edificio** es una acción del camino exterior del Tablero Central. Para costearla hay que contar todos los Iconos de Construcción y de los Criminales en el Tablero de Jugador, gasta Piedra (1 por Icono de Construcción Extra) o gastar Plata para descartar una Carta de Ciudadano adyacente al Vizconde.

Al construir un Edificio, debe haber disponible alguna Zona de Construcción en la localización donde se encuentre el Vizconde del jugador activo. Observa que en cada Segmento del Tablero Central, un río separa varias Zonas de Construcción. Las Zonas de Construcción a la izquierda del río son accesibles solamente desde la orilla izquierda, mientras que las de la derecha son accesibles solamente desde la orilla derecha.

Si hay disponible alguna Zona de Construcción, se puede decidir qué edificio construir en ella. Los jugadores pueden elegir 1 de los 9 Edificios disponibles en su Tablero de Jugador. El coste de estos se muestra en la parte superior de sus Tableros de Jugador. Si se han construido todos los Edificios, esta acción no está disponible ya.

3 Los Talleres requieren 3 Iconos de Constructor.

5 Los Puestos Comerciales requieren 5 Iconos de Constructor

7 Los Ayuntamientos requieren 7 Iconos de Constructor



Los jugadores puntuarán PVs por la construcción de Edificios. Tantos puntos como se indica en la parte superior de los Tableros de Jugador. Cuantos más edificios de un tipo se construyan, más puntos se ganarán. *Por ejemplo, los jugadores puntuarán 4, 9 o 15 PV por 1, 2 o 3 Puestos Comerciales.*

Después de decidir que Edificio construir, los jugadores deben pagar la acción (como se menciona arriba). Tras ello, se coloca el Edificio desde su Tablero de Jugador a la Zona de Construcción. Una vez hecho esto, el jugador activo inmediatamente obtiene el efecto mostrado en la Zona de Construcción. Además, si el Edificio colocado Enlaza con un Edificio construido previamente, cada jugador en el extremo de ese Enlace obtiene el efecto impreso a lo largo de esa línea. Sin embargo, si el jugador activo ha construido en ambos extremos del Enlace, solo obtiene el efecto una sola vez.



Zona de Construcción



Por ejemplo, el Jugador Rojo ha elegido construir 1 de sus Talleres, el cuál requiere 3 Iconos de Constructor. No tiene ninguno en su Tablero de Jugador así que decide gastar 2 Piedras, más 1 Plata para descartar al Mason adyacente a su Vizconde, y consiguiendo así los 3 Iconos de Constructor requeridos.

Primero, debe resolver de inmediato el efecto de Reorganización que provoca el descarte del Mason, si desea obtener un beneficio de ello. Luego debe decidir donde colocar su Taller. En este caso, hay solo 1 posibilidad, ya que las otras Zonas de Construcción están al otro lado del Río. Al colocar el Taller, inmediatamente gana 1 Tintero de esa Zona de Construcción. Además, se completa un Enlace con el Puesto Comercial del Jugador Azul así que ambos ganan inmediatamente 2 Platas de la reserva.



Una vez colocado en el Tablero Central, cada Edificio revela una habilidad pasiva para el resto de la partida. Estas están situadas sobre la fase en las que son relevantes.

El primer Puesto Comercial da a los jugadores la opción de mover gratis 1 espacio adicional al Vizconde durante su movimiento, si se desea. El segundo Puesto Comercial hace que descartar cualquier Carta de Ciudadano cueste solo 1 Plata. El tercer Puesto Comercial y los 3 Ayuntamientos dan a los jugadores Iconos permanentes en sus Tableros de Jugador. El primer Taller da la capacidad de Descartar carta cada vez que se contrate a un Ciudadano (por cualquier medio). El segundo Taller recompensa con 1 Virtud si no se tienen Criminales en el Tablero de Jugador cuando se produzca una colisión (explicado después). El tercer Taller incrementa la mano del jugador en 1 carta.



# TURNO DE JUEGO

 **Colocar Trabajadores** es una acción del camino interior del Tablero Central. Para costearla, se cuentan los Iconos de Nobleza  y de los Criminales  en su Tablero de Jugador, gastar Oro (1 por Icono de Nobleza Extra) y gastar Plata para descartar una Carta de Ciudadano adyacente a su Vizconde.

Cuando se colocan Trabajadores, se pueden usar 1, 3, 5 o 8 Iconos de Nobleza, para colocar 1, 2, 3 o 4 Trabajadores. Hay un recordatorio de ello en la parte superior izquierda del Tablero de Jugador. Al colocar Trabajadores como acción principal, siempre se colocan en el primer nivel del Castillo, adyacente al Vizconde del jugador activo. Se debe tener al menos 1 Trabajador en la reserva para realizar esta acción.

Tras colocar sus Trabajadores, el jugador activo debe comprobar si hay ahora 3 o más de sus propios Trabajadores en el primer nivel del Castillo, donde acaba de colocar sus Trabajadores. Si es así, ocurre lo siguiente:

- Mueve 1 de sus propios Trabajadores de esa sección del Castillo, hacia el interior, del primer nivel al segundo nivel.
- Inmediatamente resuelve el efecto impreso en el segundo nivel del Castillo hacia donde acaba de mover su Trabajador.
- Mueve 1 Trabajador en sentido horario desde la misma sección del primer nivel de Castillo a la sección adyacente. También mueve 1 Trabajador en sentido antihorario de la misma manera.

En el ejemplo superior, los Trabajadores Rojos transparentes muestran donde esos 3 Trabajadores fueron colocados en primer lugar. Los Trabajadores Rojos opacos muestran donde se moverían. Haciendo esto el jugador activo ganaría de inmediato el efecto Gratuito de Contratar o Destruir una carta, que aparece en el segundo nivel.

Tras resolver cualquier movimiento del Castillo, el jugador activo debe comprobar si ahora hay 3 o más Trabajadores en otra sección del primer nivel. Esto puede ocurrir debido al movimiento previo de Trabajadores en el primer nivel. Por lo tanto, hay que resolver este nivel de la misma manera que antes.

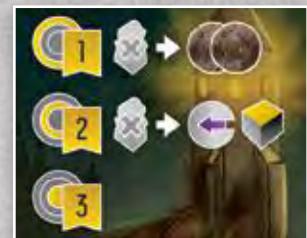


Si los jugadores tienen más de 1 nivel con 3 o más Trabajadores, pueden resolverlos en el orden que quieran. Recuerda que todos los efectos obtenidos al mover Trabajadores al interior deben resolverse de inmediato.

Tras resolver todos los movimientos del primer nivel, el jugador activo debe fijarse en el segundo nivel. De nuevo, si hay 3 o más de sus Trabajadores presentes en una sección, debe mover 1 de ellos hacia el interior del nivel tres, ganando de inmediato 1 recurso a elección (como aparece *impreso en el Castillo*). Sin embargo, a diferencia del primer nivel, los Trabajadores nunca se mueven en sentido horario o antihorario en el nivel dos. Esto permite a los jugadores crear un vía rápida hacia el tercer nivel, al mantener 2 Trabajadores en una sección del segundo nivel.

Una vez que los jugadores han finalizado todos sus movimientos en el Castillo, se debe comprobar si hay más de 3 Trabajadores (con independencia del color) en cualquiera de las secciones del primer nivel. Si los hay, se debe asesinar Trabajadores hasta que solo queden 3 en esa sección. El jugador activo decide que Trabajadores serán asesinados. Puede llegar a elegir incluso sus propios Trabajadores.

Los Trabajadores asesinados del Castillo son devueltos siempre a la reserva de su propietario. Ese jugador gana una recompensa inmediata. Cuando se asesina en el primer nivel, se ganan 2 Platas. Cuando se asesina en el segundo nivel, se gana 1 Virtud y 1 recurso a elección. Los Trabajadores nunca pueden asesinarse en el nivel tres. Hay un recordatorio de ello en la Carta de Jugador. La Carta de Jugador también recuerda a los jugadores como se puntuán los Trabajadores al final de la partida. Cada Trabajador en el Castillo puntuá PV igual al nivel en el que se encuentren.



La **Carta de Líder del Castillo** es ganada inmediatamente por el primer jugador en mover Trabajador al tercer nivel del Castillo. Esta carta debe mantenerse junto al Tablero de Jugador del líder actual. Sin embargo, si otro jugador consigue más Trabajadores en el tercer nivel que el líder actual, entonces este jugador coge la Carta de Líder del Castillo del anterior líder y la coloca junto a su Tablero de Jugador. Quien mantenga la Carta de Líder del Castillo al final de la partida, puntuará 5 PV adicionales. Además, cuando se roban cartas en la fase 6 de cada turno, el jugador que posea esta carta incrementa su límite de mano en 1. *Si el líder pierde esta carta, no tiene porque reducir su mano al instante. Simplemente, aplica su nuevo límite de mano la siguiente vez que tenga que robar cartas.*



Nota: Puede ocurrir que los jugadores tengan 3 de sus Trabajadores en una sección del Castillo cuando no es su turno (*por el efecto de un Enlace, o cualquier otro efecto inmediato*). En estos casos, el jugador activo resuelve primero sus movimientos, seguido por el oponente. Una vez esté todo completamente resuelto, el jugador activo continua su turno.

## TURNOS DE JUEGO

Por ejemplo, el Jugador Rojo realiza una acción de Nobleza para colocar Trabajadores en el Castillo. Tiene 5 Iconos de Nobleza en su Tablero de Jugador (1 de su Criminal, 1 de su Overseer, 1 de su Ayuntamiento y 2 por la habilidad de su Benefactor). Además, decide gastar 3 de Oro, haciendo un total de 8 Iconos de Nobleza. Por lo tanto, coloca 4 Trabajadores en el primer nivel del Castillo, adjacente a su Vizconde.

Tras colocar 4 Trabajadores, tiene un total de 5 en esa sección del Castillo, en el primer nivel. Mueve 1 Trabajador al interior, ganando 1 Tintero y 1 Piedra. Entonces mueve 1 Trabajador en sentido horario y 1 en sentido antihorario. Como resultado, ahora hay 3 Trabajadores en la sección inferior izquierda del primer nivel del Castillo. Mueve 1 Trabajador al interior, obteniendo 2 de Virtud. Como antes, mueve 1 Trabajador en cada dirección del primer nivel de Castillo. Esto provoca que de nuevo haya 3 Trabajadores en la sección adyacente al Vizconde. Así que repite el proceso de nuevo como antes, ganando otro Tintero y 1 Piedra. Finalmente, completa todos sus movimientos del primer nivel y debe centrarse ahora en el segundo nivel.

Tiene un total de 4 Trabajadores en el segundo nivel de la sección superior izquierda (la sección del Tintero/Piedra). Mueve 1 Trabajador hacia el tercer nivel y obtiene 1 recurso cualquiera de su elección. Como tiene aún 3 Trabajadores en el segundo nivel, mueve otro Trabajador al tercer nivel, obteniendo otro recurso a su elección. Ello lo hace el jugador con más trabajadores en el tercer nivel y le coge la Carta de Líder del Castillo al jugador Azul.

Ahora que todos los movimientos están resueltos, comprueba si alguna sección del Castillo tiene más de 3 Trabajadores. Hay 5 Trabajadores en la sección superior derecha. Así que asesina a ambos Trabajadores Azules. El Jugador Azul los devuelve a su reserva y gana 2 Platas de la reserva por cada uno. Por último, el Jugador Rojo resuelve el efecto de su Carta Overseer. Decide descartar 1 carta de su mano al mazo de descarte.





**Transcribir Manuscritos** es una acción del camino interior del Tablero Central. Para costearla, se tienen que contar los Iconos de Clérigo y de los Criminales del Tablero de Jugador, gastar Tinteros (1 por Icono de Clérigo Extra) o gastar Plata para descartar una Carta de Ciudadano adyacente al Vizconde.

Para transcribir un Manuscrito, se requieren tantos Iconos de Clérigo, como se muestre en el Manuscrito adyacente al Vizconde. Una vez cumplido este requisito (con Iconos, Tinteros o Carta de Ciudadano descartada), se añade este Manuscrito junto al Tablero de Jugador. Si posee un efecto inmediato , debe resolverse ahora. Solo se puede transcribir 1 Manuscrito por turno.

El primer jugador en transcribir 3 Manuscritos con cintas del mismo color, gana de inmediato la correspondiente Carta Bonus de Clérigo y la añade junto a su Tablero. Cada una de estas cuenta como 3 PV al final de la partida.

Se puntúan tanto los PV adicionales impresos en ciertos Manuscritos, como los PV por conseguir sets de distintos colores de cintas. Se pueden puntuar varios sets. *Por ejemplo, un set de Manuscritos con 3 cintas diferentes, puntuará 9 PV.*



Si una pila de Manuscritos del Tablero se acaba, no debe rellenarse. Hay Manuscritos pre-impresos en el Tablero Central, que no podrán recogerse pero todavía podrán transcribirse para ganar sus efectos inmediatos.

*Por ejemplo, el Jugador Rojo quiere transcribir el Manuscrito que se ve en la imagen con la cinta gris. Esto requiere 6 Iconos de Clérigo. Tiene 1 por su Acolyte y otro por otra Carta de Bonus de Clérigo. Decide gastar 3 Tinteros y 1 Plata para descarta al Racketeer (lo cuál le hará ganar de inmediato el efecto Barajar). Tras ello, coge el nuevo Manuscrito y lo coloca junto a su Tablero de Jugador. Este le otorgará 1 PV por cada edificio que haya construido, más PV adicionales si es parte de un set mayor.*



# TURNO DE JUEGO

## Fase 4: Reclutar

Tras la acción principal, se puede contratar la Carta de Ciudadano bocarriba que se encuentre en ese momento junto a Vizconde del jugador activo. El coste de contratar la Carta de Ciudadano en el valor de Plata en la parte superior izquierda de la carta. Solo se puede contratar 1 Carta de Ciudadano durante esta fase. Cuando se contrata Ciudadano, se debe pagar la Plata requerida y colocar la carta en el mazo de descarte propio. Los efectos mostrados en la parte superior derecha de esa carta, deben resolverse de inmediato. Si una pila de Cartas de Ciudadanos se acaba, no debe rellenarse. Hay cartas pre-impresas en el Tablero Central, que no podrán contratarse pero servirán para seguir ganando sus efectos inmediatos al descartar Ciudadanos.



## Fase 5: Resolver Colisión

Si en esta fase (*y solo en esta fase*), los Marcadores de Virtud y Corrupción están en el mismo espacio de su Tablero de Jugador, debe resolver los efectos ahora. Se desencadenan varios efectos y hay que resolverlos en el siguiente orden:



1. Todos los jugadores con su segundo Taller construido y sin Criminales en su Tablero, ganan 1 Virtud.
2. Todas las Cartas de Ciudadanos en el Tablero de Jugador que tengan efectos durante una colisión, se resuelven.
3. El jugador activo gana los elementos impresos justo encima del lugar donde sus Marcadores colisionaron.
4. Los rivales ganan los elementos impresos justo debajo de donde está el Marcador del jugador activo, si pueden.

Una vez todos los efectos han sido resueltos, el jugador activo reinicia sus Marcadores de Corrupción y virtud a los extremos del su Tablero de Jugador.

Por ejemplo, el Jugador Rojo necesita resolver su colisión. A pesar de construir su segundo Taller, tiene un Criminal en su Tablero así que no gana 1 Virtud. Su Peddler le reporta 1 Tintero. La posición de sus Marcadores de Corrupción y Virtud hace que gane 2 Deudas y 3 Platas. Los demás jugadores sin Criminales en su Tablero, ganarán 1 Virtud. Por último, el Jugador Rojo reinicia sus Marcadores de Corrupción y Virtud.



## Fase 6: Robar Cartas

Durante esta fase, los jugadores roban cartas de su Mazo de Robo hasta que alcancen el límite de mano, o no tengan cartas en su Mazo de Robo (*o mazo de descarte*) desde el que robar. Este límite comienza en 3, pero puede incrementarse durante la partida. Es posible que ya se tenga el límite de mano o incluso se exceda, en ese caso, simplemente no se roban nuevas cartas.



Si se necesita robar cartas (*en cualquier punto de la partida*) y el Mazo de Robo está vacío, se debe barajar el descarte para formar un nuevo Mazo. En este punto, es necesario comprobar los Criminales del Tablero de Jugador. Si hay 1 o más Iconos de Criminales, se gana 1 Corrupción (*nunca más de 1*). Si no hay Iconos de Criminales, entonces se gana 1 Virtud. Hay un recordatorio de ello en las Cartas de Jugador. Observa que es posible que los Marcadores de Corrupción y Virtud colisionen al barajar, pero recuerda que esto no se resolverá hasta que ese jugador alcance la fase 5 de su siguiente turno (*será en su siguiente turno si la acción de barajar la realiza en la fase 6*).

Tan pronto como el jugador activo robe cartas para rellanar su mano, el siguiente jugador en sentido horario puede comenzar su turno, empezando por la fase 1 y realizando cada una de ellas hasta llegar a la fase 6. Tras ello, comienza el siguiente jugador y así sucesivamente.

## FIN DE LA PARTIDA

El fin de la partida se desencadena una vez que la Carta de Pobreza o Prosperidad es revelada (ver página 9). En este punto, la Ronda actual se termina y 1 Ronda final es llevada a cabo, así todos los jugadores juegan el mismo número de turnos. *En otras palabras, el jugador sentado a la derecha del Jugador Inicial siempre será quien realice el último turno.*

Observa que es posible que ambas Cartas de Pobreza y Prosperidad sean reveladas. A ello se le llama el Reino Dividido y significa que ambas cartas estarán activas durante la puntuación final.

*Nota: Ninguna Carta de Ciudadano en juego con efectos pasivos , tiene efecto durante la puntuación final.*

# PUNTUACIÓN FINAL

Una vez la partida ha terminado, se debe calcular la puntuación de las siguientes áreas:



## Edificios Construidos

Tal y como viene impreso en la parte superior del Tablero de Jugador.



## Trabajadores en el Castillo

PV por cada Trabajador, en función del nivel en que se encuentre del Castillo.



## Manuscritos Transcritos

PV por cada conjunto de cintas de distinto color y por Manuscritos específicos.



## Carta de Líder del Castillo y Cartas de Bonus de Clérigo

PV impresos en cada carta.



## Deudas sin pagar

-2 PV cada una



## Escrituras Adquiridas

1 PV cada una



## Escrituras Aprobadas

3 PV cada una



## Carta de Pobreza (si es revelada)

Los jugadores con la mayoría, la segunda mayoría y la tercera mayoría de más cartas de Escrituras volteadas ganan 12, 8 y 4 PV. Ten en cuenta que se debe tener al menos 1 carta de Escritura volteada para que cuente. En caso de empate, se dividen los PV entre cada nivel tan equitativamente como sea posible.

Por ejemplo, si 2 jugadores empataan por el primer puesto, puntuarán 10 puntos cada uno  $((12 + 8) / 2)$ . El jugador en tercer lugar aún puntuará 4 PV. Si 3 jugadores empataan para el segundo puesto, puntuarán 4 PV cada uno  $((8 + 4) / 3)$ .

## Carta de Prosperidad (si es revelada)

Esta funciona de igual manera que la Carta de Pobreza, pero por Deudas volteadas, en lugar de Escrituras volteadas.

En partidas con menos de 3 jugadores, la recompensa de en medio (8 VP) es ignorada en la carta de Pobreza y Prosperidad.

# EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

El Jugador Rojo puntuará un total de 109 PV por lo siguiente:

26 PV por sus Edificios construidos ( $4 + 13 + 9$ ).

19 PV por su Trabajadores en el castillo.

44 PV por sus Manuscritos (26 de sus 3 sets, 6 de sus Edificios construidos, 5 de sus Iconos de Nobleza, 4 de sus Iconos de Criminales y 3 de sus deudas volteadas).

5 PV por la Carta de Líder del Castillo.

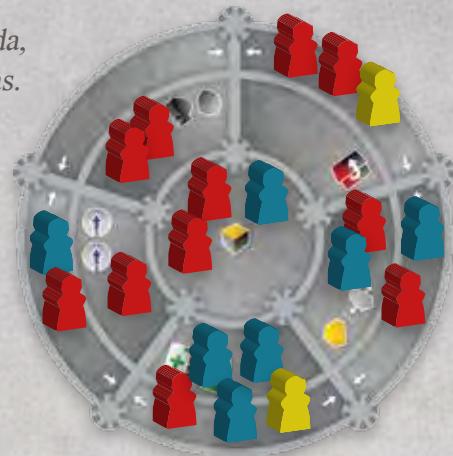
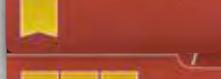
3 PV por su Carta de Bonus de Clérigo.

-2 PV por su Deuda sin pagar.

4 PV por sus Escrituras Adquiridas.

6 PV por sus Escrituras Aprobadas.

4 PV, suponiendo que solo la Carta de Pobreza fue revelada, y él obtuvo la tercera mayoría de Escrituras volteadas.



# REGLAS DEL MODO SOLITARIO: PREPARACIÓN

La preparación para ti es prácticamente la misma. Para preparar el jugador IA, sigue estos pasos:

1. Elije 1 de los Tableros de Jugador y voltealo hacia el lado del tablero para la IA. La parte superior del Tablero de la IA da una idea de la estrategia en la que se centrará (colocar Trabajadores, construir Edificios, etc). Usaremos el Clérigo para este ejemplo.
2. Como con el Tablero de Jugador, coloca los 9 Edificios en el Tablero de la IA (observa que las posiciones de los Puestos Comerciales y los Ayuntamientos están intercambiados). Dale a la IA oponente sus 20 Trabajadores, Marcadores de Virtud y Corrupción, Vizconde y su Carta de Referencia de IA. No requiere Cartas de Ciudadano.
3. Quédate el Marcador de Jugador Inicial.
4. Separa los Esquemas Iniciales (Encabezados Marrón) de los Esquemas Futuros (Encabezados Negros). Comprueba el espacio izquierdo para cartas del Tablero de IA para ver que Carta de Esquema necesita ser eliminada. Devuelve estos a la caja. Baraja los Esquemas Iniciales y colócalos bocabajo en una pila a la izquierda del tablero de IA. Baraja los Esquemas Futuros y colócalos en algún lugar al lado del Tablero de IA, para no confundir el Mazo de Robo de Esquemas Futuros con el principal Mazo de Robo de Esquemas.

5. Durante el paso 8 de la preparación normal, revela 1 par menos de Cartas de Héroes (2 pares para un modo solitario estándar). Tú eliges primero, después coloca el Vizconde de la IA en el Tablero Central, donde diga la Carta de Jugador que tú no has elegido. Tras ello devuelve esa Carta de Jugador y de Héroe a la caja.



6. Dale a la IA todos sus elementos, tal y como se listan en el espacio izquierdo de carta en el Tablero de la IA.

*Por ejemplo, la IA de Clérigo comienza con 1 Tintero, 1 Piedra, 1 Escritura, 1 Deuda y 1 Ayuntamiento en la misma localización que su Vizconde (también gana el efecto inmediato al colocarlo).*

## REGLAS DEL MODO SOLITARIO: REGLAS GENERALES

La mayor parte del modo solitario se juega de manera muy similar a una partida estándar. Tus turnos funcionan de exactamente igual. En el turno de tu oponente, voltearas una de sus Cartas de Esquema de su Mazo de Robo y resolverás una cantidad de efectos. Esto simulará la sensación de verse las caras contra un oponente real.

Hay unas cuantas reglas a seguir cuando se realizan decisiones para la IA oponente. La mayoría de ellas están impresas como recordatorio en la Carta de Referencia de la IA:



**El Vizconde de la IA solo se mueve en sentido horario por los caminos exteriores del Tablero Central.**

Nunca usa los caminos interiores.



Tanto la IA como tú le dais al oponente una habilidad de Reorganizar cuando se cae en el mismo lugar que el Vizconde rival. Como indica la carta de Referencia de la IA, esto le da un recurso de su elección.



Cuando gana un recurso de su elección, la mayoría de las IA oponentes se guiarán del siguiente recuadro de su Tablero (área con el fondo verde). Solo la Carta de IA Concentrada trata todos los recursos como de un único tipo.

*Por ejemplo, la IA de Clérigo prioriza el recoger Tinteros. Si ya tiene 6 o más, entonces recogerá Piedra. Si tiene 4 o más Piedras, entonces recogerá Oro.*

## REGLAS DEL MODO SOLITARIO: REGLAS GENERALES



La Carta de referencia de la IA indica que hará la IA para resolver ciertos efectos:

Columna 1: Cada vez que gane un efecto de Reorganizar o 2 Platas, en su lugar gana un recurso de su elección.

Columna 2: Cada vez que gane un efecto de Destruir, o su Mazo de Robo de Esquemas Futuros esté vacío cuando necesite ganar una carta, entonces gana Voltear Carta.

Columna 3: Cada vez que gane Voltear Carta, pero no tenga cartas que voltear, entonces gana 1 Virtud. También gana 1 Virtud cuando Descarte o gane un Movimiento Gratuito de Castillo.



Cuando se da la opción de que carta voltear (*Deuda o Escritura*), la IA siempre intentará voltear aquella que menos tenga volteada. Si hay empate, volteará una Deuda. Si solo hay 1 tipo disponible, simplemente volteará una de estas.



Todos estos iconos tienen el mismo propósito para la IA: Ellos añaden 1 carta de la parte superior del Mazo de Robo de Esquemas Futuros encima de la pila de descartes bocarriba.

 Este icono indica que la IA descartará una Carta de Ciudadano que esté adyacente a su Vizconde en ese momento. La carta es eliminada de la partida y obtiene los efectos inmediatos de la parte superior derecha. A diferencia de con los jugadores humanos, al descartar Ciudadanos la IA no gana los Iconos de esas cartas para costear sus acciones.

 Este icono es el "Interés Principal" de la IA. Cuando se diga de hacer esta acción, hay que fijarse en la parte superior izquierda del Tablero de la IA para saber que acción es.  
Por ejemplo, el Principal Interés de la IA del clérigo es Transcribir Manuscritos.



Cuando el Mazo de Robo de la IA se acabe, probablemente ya habrá retirado 1 de sus cartas del Tablero de IA, dejando solo 2 cartas en su Tablero cuando baraje. Esto es intencionado.

## REGLAS MODO SOLITARIO: ACCIONES PRINCIPALES



Cuando construye Edificios, la IA siempre elige el Edificio más a la izquierda (que pueda permitirse) de su Tablero de IA y lo coloca en la Zona de Construcción más a la izquierda disponible (en sentido horario) del Tablero Central (*donde su Vizconde se encuentre en ese momento*). La IA gana los efectos de las Zonas de Construcción y de los Enlaces, como los humanos, pero no puede cruzar el Río para colocar Edificios.

*Al resolver un efecto para inmediatamente construir un Edificio gratis (dado por un Manuscrito), la IA primero intentará construirlo en la Zona de Construcción más a la izquierda disponible (en sentido horario) del Tablero Central, donde su Vizconde se encuentre en ese momento. Si esa Zona de Construcción está ocupada, continuará moviéndose en sentido horario por el Tablero (incluso cruzando Ríos) hasta encontrar una Zona de Construcción disponible. Solo si todas las Zonas de construcción están completas, se pierde este efecto.*



Cuando realiza una acción de Nobleza para colocar Trabajadores en el Castillo, la IA puede hacerlo desde un camino exterior. Simplemente coloca sus Trabajadores en el primer nivel junto al Segmento del Tablero Central donde se encuentre su Vizconde. La IA siempre coloca tantos Trabajadores como le sea posible. Observa en el Tablero de la IA que nunca intentará colocar un único Trabajador en su acción. Cuando tenga la oportunidad de asesinar Trabajadores, siempre te elegirá a ti. La IA puede ganar la Carta de Líder del Castillo al final de la partida, pero no gana el beneficio de aumentar su límite de mano. Si la IA tiene varios grupos de 3 o más Trabajadores en el primer nivel, siempre los resuelve en sentido horario desde la sección adyacente a su Vizconde. Al ganar una recompensa del segundo nivel del Castillo, la IA siempre elige la primera opción.

*Al resolver un efecto de colocar Trabajadores gratuitamente (dado por un Manuscrito), la IA siempre coloca sus Trabajadores en el primer nivel del Segmento del tablero Central donde se encuentre su Vizconde.*



Cuando Transcribe Manuscritos, la IA puede hacerlo desde un camino exterior. Se centrará en los Manuscritos del Segmento del Tablero Central donde se encuentre su Vizconde. Si la IA gana un Carta Bonus de Clérigo, la guarda junto a su Tablero tal y como un jugador humano haría.

*Al resolver un efecto de Transcribir un Manuscrito gratuitamente (dado por un Manuscrito), la IA siempre intentará Transcribir Manuscritos del Segmento de Tablero Central donde se encuentre su Vizconde. Si ese Manuscrito no puede ser cogido debido a las restricciones del efecto, continuará moviéndose en sentido horario por el Tablero Central hasta encontrar un Manuscrito que pueda recoger. Solo si no puede coger ningún Manuscrito, se pierde este efecto.*

## REGLAS MODO SOLITARIO: TURNOS DE LA IA

Al comienzo del turno de la IA, se mueven las cartas de su Tablero 1 espacio a la derecha (como en una partida normal). Después se volteá la carta superior de su Mazo de Robo de Cartas de Esquemas y se coloca en el espacio izquierdo de su Tablero. Tras ello, simplemente se llevan a cabo todos los efectos mostrados en la carta, de arriba hacia abajo. Observa que los Iconos superiores de cada carta no indican ningún efecto. Están ahí para ayudar a la IA a costear sus acciones.

Por ejemplo, en su primer turno, la IA empieza descartando la Carta de Ciudadano de su localización actual (digamos que ello le granjea 1 Virtud). Después mueve su Vizconde 2 espacio en sentido horario por el camino exterior del Tablero Central. Por último, intenta colocar Trabajadores. Sin embargo, solo tiene 2 Iconos de Nobleza y nada de Oro, así que en su lugar voltea 1 Deuda y ganaría otra Virtud (la segunda opción de la parte inferior de la Carta de Esquema).

En su segundo turno, juega una Carta de Esquema con un Icono de Criminal. Siguiendo las instrucciones de la carta, gana 1 Corrupción por cada Criminal en su Tablero (1). Después obtiene la carta superior de su Mazo de Robo de Esquemas Futuros, que coloca bocarriba en su mazo de descarte. Tras ello, su Vizconde mueve 1 espacio e intenta conseguir su Interés Principal. Para la IA de Clérigo, este es Transcribir Manuscritos. El Manuscrito del segmento en el que actualmente está, requiere 3 Iconos de Clérigo. La IA tiene 3 de ellos en su Tablero (incluyendo el Criminal y su

Ayuntamiento). Así que consigue el Manuscrito, que coloca junto a su Tablero de IA, y gana otra Carta de Esquema Futuro como efecto inmediato de ese Manuscrito.



## REGLAS MODO SOLITARIO: FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN DE LA IA

La partida acaba del mismo modo que una partida normal, sin olvidar que la IA siempre hace el último turno.

La IA puntuá los Puntos de Victoria igual que los jugadores humanos. Sin embargo, también gana 1 PV por cada recurso sobrante. Hay un recordatorio de ellos en el Tablero de la IA.



Para ganar contra la IA, se necesita hacer más puntos que ella. Si quieres un desafío, puedes ver si eres capaz de vencer a los 4 distintos oponentes de IA.

SI deseas incrementar la dificultad de tu IA oponente, intenta barajar 1, 2 o 3 Cartas de Esquema Futuro dentro del Mazo de Robo de Esquemas durante la preparación de la partida.



# REFERENCIA RÁPIDA PARA EFECTOS

Todos son obligatorios mientras no se especifique



Ganar 1 Tintero



Ganar 1 Oro



Ganar 1 Tintero, Oro o Piedra (no Plata)



Ganar 1 Deuda (sin pagar)



Gana 1 Escritura (*adquirida*)



Voltea 1 Deuda sin pagar (*para pagarla*)



Voltea 1 Escritura adquirida (*para aprobarla*)



Voltea 1 Deuda sin pagar o 1 Escritura adquirida



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



Esto se refiere a cualquier/todos los Edificios.



Contrata gratis 1 carta de Ciudadano visible del Tablero Central



Momento en que los jugadores resuelven colisión.



Ganar 1 Corrupción



Ganar 1 Virtud



Reorganiza cartas del Tablero de Jugador en cualquier orden (*Es siempre opcional*)



Descarta 1 carta de la mano o del Mazo de Robo. Si no se tiene Mazo de Robo, se puede barajar el descarte y descartar una de ahí (*Este efecto es siempre opcional*)



Destruye 1 Carta de la mano o del Mazo de Robo. Si no se tiene mazo de Robo, se puede barajar el descarte y destruir una de ahí (es siempre opcional). Las cartas Destruídas se eliminan de la partida y se gana Plata igual a su valor



Baraja el descarte junto al Mazo de Robo. Se debe tener al menos 1 carta en el mazo de descarte para realizar este efecto



Mueve 1 de tus Trabajadores de una sección del primer nivel del Castillo, a otra sección adyacente (*Este efecto es siempre opcional*)



Coloca 2/4 Trabajadores gratis en cualquier una sección del primer nivel del Castillo



Coloca gratis el Edificio indicado en cualquier Zona de Construcción disponible