

Castle Combo

Modos Solitario



**“¡Atención, atención, ricos y pobres, valientes y cobardes!
Nuestro gran Rey declara abierta la gran... ¡FIESTA DE LOS
COMBOS! Además, si usted no tiene competidores o tiene
prisa o se encuentra en un lugar inhóspito, recogemos
algunos modos solitarios para su divertimento.**

Michel el mensajero, heraldo de su Majestad



Trono Vacante

El modo solitario "**Trono Vacante**" intenta imitar una partida para dos jugadores (pero podría adaptarse fácilmente para jugar con más automas) donde juegas contra el **automa Culkin** y tendrás que superar su puntuación. Además del material de juego, necesitarás **un D6**. Las reglas son las siguientes:

- A** Prepara la partida como de costumbre (es decir, 15 monedas y 2 llaves). Culkin empieza **sin recursos**.
- B** Siempre serás el **jugador inicial** y juega tus turnos normalmente.
- C** Durante el turno del automa, **tira el dado**. Según el número obtenido, el Autómata tomará una carta y obtendrá recursos. Las cartas se enumeran de izquierda a derecha y de arriba abajo: la carta superior izquierda es el 1, la superior central el 2, la superior derecha el 3, la inferior izquierda el 4, la inferior central el 5 y la inferior derecha el 6. El automa toma la carta que coincida con el número obtenido. Además, toma **llaves** si toma una carta de Castillo u **oro** si toma una carta de Villa, según el número obtenido. El peón se mueve si aparece un icono de **Mensajero** en la carta que tomó el automa.
- D** Coloca la carta del automa en la **cuadrícula** de automas, llenando las filas de arriba a abajo y de izquierda a derecha. El automa **no activa** ninguna Habilidad de la carta.
- E** Tras colocar la segunda, quinta y octava carta del automa (es decir, las cartas de la **columna central**), actualiza la fila con el **peón del Mensajero**.

EJEMPLO

El peón está en el Castillo. El automa sacó un 5, por lo que toma la carta central inferior (que es una carta de Villa) y 5 de oro. La carta también muestra un símbolo para mover el peón, que se moverá a la Villa.

Reglas Especiales

- 1** Siempre que tengas una carta que marque la cuadrícula de un vecino, usa la cuadrícula del automa.
- 2** Siempre que tengas una carta que otorgue recursos (llaves u oro) a otros oponentes, el automa siempre obtiene estos recursos.

PUNTUACIÓN FINAL

El automa obtendrá 1 punto por cada valor de oro impreso en sus cartas, 1 punto por cada oro y 2 puntos por cada llave recolectados. En el modo más fácil, el automa obtendrá solo 1 punto por llave. En el modo más difícil, el automa obtendrá 3 puntos por llave. En un modo aún más difícil, el automa tendrá un turno antes de que comience la partida (por lo que tendrá 10 turnos en lugar de 9), apartará la carta robada y puntuará como en la variante más difícil.



RESUMEN



Variante

Se pretende recrear un automa que represente el comportamiento del oponente y, al mismo tiempo, actualizar las cartas a un ritmo similar a como se haría en una **partida normal**. Por lo tanto, el automa imita el descarte de cartas y actualiza las cartas primero, para que se pueda construir el puzle/tablero de forma realista. Además del material del juego necesitarás **un D8**.

A En tu turno juegas **normalmente**. Si tienes una carta que hace referencia a tu vecino, esos efectos se **ignoran**.

B Turno del **automa**:

1 Tira un **D8**.

- ◆ 1-2: Retira la carta más a la **izquierda** de la fila del Mensajero.
- ◆ 3-4: Retira la carta del **medio** de la fila del Mensajero.
- ◆ 5-6: Retira la carta más a la **derecha** de la fila del Mensajero.
- ◆ 7: **Mueve al Mensajero** (como si el automa hubiera gastado una **llave**).
- ◆ 8: Descarta y revela **tres nuevas cartas** en la fila del **Mensajero** (como si el automa hubiera gastado una **llave**).

Además, si sacaste un 7 o un 8, **vuelve a tirar** para seleccionar qué carta retirar. Los 7 y 8 posteriores se **ignoran** y debes volver a tirar hasta saber qué carta retirar.

2 Después de retirar la carta, Aplica la **Habilidad de la Carta** en los pocos casos en que te afecte.





Mueve al Mensajero si la carta retirada lo indica.



Rellena la localización, como siempre, al final de un turno



El oponente **no gana llaves ni monedas ni puntos**.

PUNTUACIÓN FINAL

Para ti, el objetivo es conseguir **la puntuación más alta posible**, superando tu mejor marca personal.

Si quieres, usa un **sistema de estrellas**, se propone:



70-79 puntos



80-89 puntos



90-99 puntos



100-109 puntos



+110 puntos



Solitario Sarcástico

El objetivo es **superar** tu mejor puntuación. El automa conserva las cartas que recoge (para activar efectos durante nuestros turnos), pero no puntúa, solo pone dificultades a nuestra puntuación. La partida se desarrolla de forma normal. Se necesita el material del juego y **un D8**.

A El automa siempre **inicia** la partida.

B Por turnos, **tira el dado**. Según el resultado:

1 Tira un **D8**.

- ◆ 1: Retira y renueva las **3 cartas de Castillo**.
- ◆ 2: Retira y renueva la carta a la **izquierda** de la línea del Castillo Y cambia la ubicación del **Mensajero**.
- ◆ 3: Retira y renueva la carta **central** de la línea del Castillo Y cambia la ubicación del **Mensajero**.
- ◆ 4: Retira y renueva la carta a la **derecha** de la línea del Castillo Y cambia la ubicación del **Mensajero**.
- ◆ 5: Retira y renueva las **3 cartas de Villa**.
- ◆ 6: Retira y renueva la carta a la **izquierda** de la línea de la Villa. Y cambia la ubicación del **Mensajero**.
- ◆ 7: Retira y renueva la carta del **medio** de la línea de la Villa. Y cambia la ubicación del **Mensajero**.
- ◆ 8: Retira y renueva la carta a la **derecha** de la línea de la Villa. Y cambia la ubicación del **Mensajero**.

2 Después de retirar la carta, Aplica la **Habilidad de la Carta** en los pocos casos en que te afecte.



PUNTUACIÓN FINAL

70-80 PUNTOS

Ya tiene que ser bastante difícil vivir con usted mismo cada día como para cuestionarle sobre cómo gestiona un reino. Tal vez debería buscar ayuda.

80-90 PUNTOS

Usted muestra tener grandes habilidades para gobernar un reino. Debería seguir perseverando. Tal vez con algo de tiempo pudiera llegar a algo más.

90-100 PUNTOS

Casi logra tener la unanimidad en su reino. Casi, pero no.

+100 PUNTOS

¡Usted está hecho para gobernar desde que nació!

