

UNA AVENTURA SALVAJE



REGLAMENTO DEL
MODO SOLITARIO



UNA AVENTURA SALVAJE



INTRODUCCIÓN

Nutrio, un estudiante de intercambio de más allá de las fronteras del Bosque misterioso, ¡ha llegado para unirse a la competición! Es inteligente, inquebrantable y hace las cosas de un modo un poco distinto; pero no te confundas, está tan decidido a ganar la Copa de la Comunidad como tú.

Este modo solitario presenta a Nutrio, un oponente que usa reglas sencillas para simular un jugador humano. Al jugar contra Nutrio disfrutarás de *Una aventura salvaje* en partidas para un único jugador. No se requieren componentes adicionales; solo tu ingenio.

CONTENIDO

Preparación	3
Reglas generales	4
Cómo jugar	4
Turno doble	5
Fin de la partida	5
Interacción contigo	5
Puntuación	6
Ejemplo: Puntuación	6
Cartas: Casos especiales	7
Desafíos adicionales	7
Créditos	7
Referencia rápida	8

PREPARACIÓN



Primero, elige un nivel de dificultad para Nutrio: [**Fácil**, **Normal**, **Difícil**]. Cada vez que veas un texto como este: [**F1**, **N2**, **D3**], se refiere al nivel de dificultad que hayas elegido.

Prepara el tablero de Aventuras, el mazo de juego y tus propios componentes de la manera habitual. Después de elegir a tu Aldeano Principiante, realiza los siguientes pasos para preparar a Nutrio:

- 1 Baraja el mazo temático que no elegiste y resérvalo como el mazo Personal de Nutrio.
- 2 Del mazo Personal de Nutrio, revela las 8 cartas superiores. Nutrio jugará [**F1**, **N1**, **D2**] de estas cartas, de una en una, aplicando las siguientes reglas:
 - a Si quedan Aldeanos, Nutrio juega el Aldeano con el coste más alto. No coloques Víveres encima de esta carta.
 - b Si no quedan Aldeanos, Nutrio juega la carta de Equipo con el valor de Víveres más alto. Coloca Víveres encima de esta carta como de costumbre.

En caso de empate, escoge al azar entre las cartas empatadas.
- 3 Elimina las cartas restantes (colócalas en la pila de Basura al azar).
- 4 Elige 1 de los 2 Aldeanos Principiantes restantes para que Nutrio lo juegue y Elimina el otro. No coloques Víveres encima de esta carta.
- 5 Tú juegas el primer turno.

REGLAS GENERALES

Nutrio tiene sus propios hábitos inusuales:

1. Nutrio no tiene cartas Iniciales ni fichas de Encantamiento ni tampoco mano.
2. Nutrio ignora el texto de todas las cartas.

Esto significa que Nutrio no Activa cartas de Equipo de la manera habitual (ver «Paso 1» de «Cómo jugar» para conocer más detalles).

3. Nutrio juega todas las cartas sin pagar su coste.
4. Nutrio no coloca Víveres en las cartas de Aldeano al jugarlas durante la preparación; estas cartas **NO** se Almacenan al final de su turno.

Nutrio sí coloca Víveres en las cartas de Equipo.

5. Nutrio puede obtener Monedas, pero nunca las gasta. En su lugar, utilizará estas Monedas para incrementar sus PV durante la puntuación final.
6. Cada vez que vayas a dar algo a Nutrio (como Monedas o cartas), Nutrio Adquiere 1 en su lugar. Al final de este reglamento, encontrarás una lista completa de las cartas cuyos efectos tendrás que resolver de esta manera.
7. Cada vez que Nutrio Reclute una carta por cualquier motivo, en su lugar la Elimina.

¡Nutrio es quien Elimina la carta, no tú!



CÓMO JUGAR



Cada vez que tú completes tu turno como de costumbre, Nutrio juega su propio turno. Nutrio no realiza ninguna acción, sino que resuelve automáticamente los siguientes 2 pasos en este orden:

Paso 1: Equipo

Nutrio obtiene 1 Moneda de cada carta de Equipo en juego, tanto suya como tuya. Esta es la única forma en que Nutrio toma Monedas de las cartas de Equipo, independientemente de lo que haga.

Si alguna carta de Equipo de Nutrio no tiene Víveres encima, la Almacena. Nutrio no resuelve ningún efecto de Reliquia.

Paso 2: Jugar

Nutrio revela las primeras 2 cartas de su mazo Personal. Si no quedan cartas en su mazo Personal, revela cartas del mazo común. Si Nutrio no puede revelar 2 cartas, entonces revela tantas como sea posible.

Nutrio es un oponente comedido; siempre usará la carta más barata entre las reveladas, sin importar el tipo. Si ambas cartas tienen el mismo coste, usará ambas. Esto se denomina **turno doble** (ver abajo).

- Si Nutrio usa una carta de Aldeano o Edificio, simplemente la Almacena en su pila de puntuación.
- Si Nutrio usa una carta de Equipo, la juega y coloca tantos Víveres encima de ella como su valor de Víveres (como de costumbre).

Después de usar la más barata de las 2 cartas, Nutrio Elimina la otra carta (a menos que fuera un **turno doble**).

TURNO DOBLE

Si Nutrio tiene la suerte de revelar 2 cartas con el mismo coste, resolverá ambas como se indica arriba. Cada vez que ocurra esto, ¡tú recibirás una pequeña bonificación! Al comienzo de tu siguiente turno, Activa 1 carta Inicial. Ya que esto no es una acción Principal, puedes Activarla de nuevo durante el turno en curso, como de costumbre.

*Activar una carta Inicial de esta manera cuenta como «turno en curso» para las cartas relacionadas con ello (por ejemplo, **Hogareño**).*

FIN DE LA PARTIDA

Como es habitual, si el mazo se agota, tú y Nutrio jugáis 1 turno más cada uno. Como durante este último turno de Nutrio no quedarán cartas en el mazo, solo tomará Monedas de las cartas de Equipo que aún estén en juego.

Antes de calcular la puntuación, Nutrio devuelve todos los Víveres que aún queden en sus cartas de Equipo al suministro común y Almacena todas las cartas que tenga en juego. Esto incluye todo su Equipo y los Aldeanos que jugó durante la preparación.

INTERACCIÓN CONTIGO

Puedes Activar las cartas de Equipo de Nutrio y obtener Monedas de ellas.

Nutrio juega algunos Aldeanos durante la preparación, pero nunca los Activa y solo los Almacena antes de la puntuación final. Tampoco juega Aldeanos adicionales después de la preparación. Estos Aldeanos están «en juego» para las cartas que tú Actives.



PUNTUACIÓN

Tú calculas tu puntuación como de costumbre.

Para calcular la puntuación de Nutrio, primero convierte sus Monedas en PV.

- Si juegas en nivel **Fácil**, Nutrio obtiene 1 PV por cada 5 Monedas que tenga.
- En cualquier otro caso, por cada **[N10, D5]** Monedas que tenga, Nutrio añade 1 al número de Aldeanos que tenga Almacenados de las especies menos comunes.

Nutrio puntúa los Aldeanos como de costumbre.

Por cada Edificio Almacenado, Nutrio obtiene tantos PV como su coste; se considera que los ha jugado y ha Invertido en ellos tantas Monedas como su coste.

Nutrio puntúa el Equipo de la forma habitual; se considera que tiene **[F2, N2, D3]** Edificios Encantados. Por tanto, obtendrá **[F2, N2, D3]** PV por cada carta de Equipo Almacenada.



EJEMPLO: PUNTUACIÓN

Nutrio tiene 26 Monedas. Primero, convierte esta cantidad en PV adicionales.

- En nivel **Fácil**, Nutrio obtiene 5 PV.
- En nivel **Normal**, Nutrio «compra» 2 Aldeanos adicionales para añadir a su puntuación.
- En nivel **Difícil**, Nutrio «compra» 5 Aldeanos adicionales.

Nutrio tiene 3 Cuervos, 5 Conejos y 7 Ranas Almacenados.

- En nivel **Fácil**, obtiene 21 PV.
- En nivel **Normal**, Nutrio «compra» 2 Cuervos, por ser su especie menos común, que le otorgan 35 PV.
- En nivel **Difícil**, Nutrio «compra» 3 Cuervos y 1 Conejo. Su 5.º Aldeano adicional no aumenta sus PV, así que puede ignorarlo. Esto le otorga 42 PV.



Ejemplo:
Nivel **Difícil**

Nutrio tiene 3 Edificios Almacenados: **Oficina de turismo**, **Taller** y **Oficina de Inmigración**. Sumando sus costes, esto le otorga 10 PV independientemente del nivel de dificultad.

Nutrio tiene Almacenadas 7 cartas de Equipo.

- En nivel **Fácil** y **Normal**, esto le otorga 14 PV (7x2).
- En nivel **Difícil**, esto le otorga 21 PV (7x3).

La puntuación total de Nutrio es **[F50, N59, D73]**.

CARTAS: CASOS ESPECIALES

Cambiaformas	Elige entre los Aldeanos que Nutrio jugó durante la preparación.
Caracuervo	Si das a Nutrio una carta, la Elimina y, en su lugar, Adquiere 1.
Corazón de la comunidad	Cuenta tus Aldeanos y los Aldeanos que Nutrio jugó durante la preparación.
Donante caritativo	Devuelve las Monedas al suministro común. En su lugar, Nutrio Adquiere 1 (a menos que tú devuelvas 0 Monedas).
Factor pluma	Como Nutrio no puede tomar decisiones, en su lugar coloca las 2 cartas superiores del mazo bocabajo sobre la mesa; luego, revela las siguientes 2 cartas.
Paladín del pueblo	En lugar de Activar su Madriguera (inexistente), Nutrio Adquiere 1.
Sombrero de fiesta	Cuenta tus Aldeanos y los Aldeanos que Nutrio jugó durante la preparación.
Vendedor arrepentido	En lugar de Reclutar la carta revelada, Nutrio la Elimina y Adquiere 1.

DESAFÍOS ADICIONALES

Si Nutrio es un oponente demasiado asequible, prueba a añadir algunos de los siguientes desafíos:

- ♦ **VENTAJA INICIAL:** Nutrio juega 2 cartas adicionales durante la preparación.
- ♦ **SIN TURNO DOBLE:** Si Nutrio usa 2 cartas durante su turno, no Actives una carta Inicial.
- ♦ **APUESTAS ALTAS:** Nutrio usa la carta más cara en cada turno, en lugar de la más barata.
- ♦ **BENEFICIO RÁPIDO:** Si Nutrio juega una carta de Equipo, toma de inmediato 1 Moneda de ella.
- ♦ **NUTRIO AÚN MÁS SALVAJE:** Prepara la partida con la variante *Una aventura aún más salvaje*, (ver reglamento del juego base, página 15). Ya que Nutrio no tiene mazo Personal, empieza usando el mazo común inmediatamente (¡incluso durante la preparación!). Si Nutrio se queda sin cartas de Aldeano y Equipo para jugar durante la preparación, Almacena el Edificio de mayor coste.

CRÉDITOS

Diseño del modo solitario: Iain Everett y Hent van Imhoff
Ilustraciones: Pennie Jo Everett
Maquetación del reglamento del modo solitario: Zinia Redo y Panagiota Tsibalidi

Pruebas de juego: Bryan Yan, Kenny Goodman, Ricardo Gonçalves y Angela Mauromati
Edición en español: Maldito Games
Traducción: Sito Palacios
Revisión: Álvaro Suárez Riobó y Tania Alcudia



REFERENCIA RÁPIDA

Turno de Nutrio

- 1 Toma 1 Moneda de cada carta de Equipo en juego. Almacena sus cartas de Equipo vacías.
- 2 Revela 2 cartas (de su mazo Personal si es posible; de lo contrario, del mazo común).
- 3 Usa la carta de menor coste:
 - a Si es un Aldeano / Edificio: La Almacena.
 - b Si es una carta de Equipo: La juega, colocando Víveres.
- 4 Si ambas cartas tienen el mismo coste, usa ambas. ¡Turno doble! Tú Activas 1 carta Inicial.

Puntuación de Nutrio

- 1 Compra PV:
 - Fácil:** 5 Monedas = 1 PV.
 - Normal:** 10 Monedas = 1 Aldeano.
 - Difícil:** 5 Monedas = 1 Aldeano.
- 2 Aldeanos: Puntúan como de costumbre. Los Aldeanos «comprados» se equilibran entre las especies de Aldeano menos comunes.
- 3 Edificios: Otorgan tantos PV como su coste.
- 4 Equipo: Puntúan como si Nutrio tuviera [F2, N2, D3] Edificios Encantados.

