Obsesión

Variante de IA Dinámica con Personalidad para el modo solitario alternativo « Preparación »

Diseñada por Steve Clark

Algo está a punto de suceder en las colinas... Una familia desconocida se ha trasladado a una de las haciendas y está haciendo todo lo que no debe con un sinfín de recursos. Parece que depende de tu familia tratar con esta amenaza invasora, ¡y para ello necesitarás ayuda adicional!

Originalmente, esta variante se basaba en la antigua variante de IA dinámica cooperativa de hace varios años, pero ahora es únicamente para el modo solitario. El oponente de IA tiene variables de dificultad, varios tipos de personalidad e incorpora todas las expansiones, además de ser compatible con todo el material promocional.

Esta es la sección de preparación, que contiene instrucciones para todas las combinaciones de expansiones posibles.

Componentes

6 cartas de Familia, 6 cartas de Personalidad, 3 cartas de Mercado, 2 cartas de Hito, 1 reglamento.

Además del dado de 20 caras, necesitarás 1 dado de 12 caras y 1 marcador de Reputación adicional.

Preparación de jugador básica

Selecciona 1 Familia y realiza la preparación como de costumbre. Coge la carta de Familia correspondiente y obtén la bonificación inicial de Familia desconocida (FD) de solitario que figura en la carta (en lugar de la bonificación normal).

***Nota**: Si juegas con Asquith, roba primero los 2 Visitantes iniciales adicionales.*

Roba 4 Visitantes iniciales, elige 2 de ellos y deja aparte los otros 2.

Luego, roba 4 cartas de Objetivo, como de costumbre.

Preparación de jugador adicional (juego base)

Roba 1 Sirviente básico adicional (en lugar de 1 Sirviente de *Arriba y Abajo*).

Roba 3 cartas de PV, asegurándote de que todas tengan tipos de bonificación distintos (sin incluir *«Actualizar el Mercado de Constructores»*; si la obtienes descártala y roba otra).

Colócalas en un área aparte, idealmente con la sección de PV cubierta. Solo son relevantes las acciones adicionales de estas cartas, que puedes usar (y, luego, descartar) durante tu turno como de costumbre.

Solo puedes usar 1 carta de PV por Estación de Cortejo y tienes que usar todas durante la partida.

***Nota**: Estas bonificaciones sirven para compensar la mayor dificultad sin los Sirvientes de Arriba y Abajo.*

Preparación de jugador adicional (*Arriba y Abajo*)

Roba 1 Sirviente de *Arriba y Abajo* adicional, como de costumbre.

Preparación de jugador adicional (*Personajes*)

Cada Familia (excepto *Howard*) empieza con el siguiente Miembro de Familia distinguido:

Asquith: Maud, condesa viuda de Asquith (dama adicional).
Cavendish: Vizconde Stephen Cavendish (varón joven).
Ponsonby: Theodore, conde de Ponsonby (varón anciano).
York: Beatrice, vizcondesa York (dama anciana).
Wessex: Honorable Anne Smythe (dama joven).

Preparación de IA básica

Prepara 1 de las otras Familias (que no sea *Asquith*) sin añadir su bonificación única; esta será la *Familia desconocida* (FD). Añade los 2 Visitantes iniciales restantes encima del mazo de FD.

Voltea todas las losetas iniciales de la FD y resuelve los Favores de su anverso: 1 Doncella y 1 Ayuda de cámara (de la caja), 1 Visitante de prestigio (de encima del mazo), 3 de Reputación y £300.

Elige 1 carta de Personalidad y colócala encima del nombre de la Familia en el Organizador de Hacienda: esta será la identidad de la *Familia desconocida* (FD).

Entrega a la FD 1 Lacayo adicional (de la caja), como resultado de la selección de Sirvientes.

Preparación de IA adicional (juego base)

Revela cartas del mazo de Objetivos hasta que tengas 4 que coincidan con el siguiente tipo:

«1 PV por XXX».

Colócalas bocarriba junto al Organizador de la FD y vuelve a barajar el mazo de Objetivos.

***Nota**: Si juegas con la expansión Personajes, realiza en su lugar la preparación indicada más abajo.*

Preparación de IA adicional (*Arriba y Abajo*)

Como en el juego base, pero con la opción de usar la Personalidad de *Yarrow*. Si eliges esta, coloca un conjunto de Sirvientes de *Arriba y Abajo* adicional en el suministro.

Preparación de IA adicional (*Personajes*)

Reemplaza la Doncella y el Ayuda de cámara adicionales por 2 Lacayos (de la caja).

Revela cartas del mazo de Objetivos hasta que tengas 4 que coincidan con alguno de estos tipos:

«1 PV por XXX» o «Bonificación de Mayoría».

Colócalas bocarriba junto al Organizador de la FD y vuelve a barajar el mazo de Objetivos.

***Nota**: Esto se debe al nuevo mazo de Objetivos universal y a las diferencias con el mazo anterior.*
Si juegas con el nuevo mazo, pero sin la expansión Personajes, realiza la preparación descrita aquí.

Preparación del tablero

Elige una variable de dificultad y coloca la carta de Mercado correspondiente junto al Organizador de la FD, con 1 marcador de Reputación adicional cerca.

Determina al azar 3 Monumentos (máximo 1 rojo) y añádelos a la bolsa.

Si juegas con *Arriba y Abajo*, coloca 1 conjunto de Sirvientes de *Arriba y Abajo* en el suministro.

Si juegas con *Personajes*, recuerda añadir 4 Objetivos a la pila del Reverendo Grantly.

Puedes usar los Hitos si lo prefieres (ver abajo).

Todo lo demás se prepara como de costumbre para una partida extendida de 2 jugadores.

***Nota**: No se recomienda jugar partidas de duración estándar con la variante de solitario de FD debido a la dificultad general. El oponente de solitario no mejora a medida que avanza la partida, pero el jugador sí lo hace... y ya resultaba bastante difícil equilibrar todas las diferentes combinaciones de expansiones y material promocional sin tener en cuenta la duración de la partida.*

Si aun así deseas probar una partida estándar, todo es igual excepto el número de Objetivos iniciales robados (5 para el jugador, 3 para el oponente de solitario), y no se pueden usar Hitos (demasiado difícil).

Hitos

Esto es un módulo opcional para la variante de solitario de Familia desconocida.

Divide los Hitos en las siguientes 2 pilas y roba 1 Hito de cada pila:

- Alcanzar el nivel 4 de Reputación (rápido)
- Obtener 8 Visitantes ocasionales (rápido)
- Voltear 7 losetas de Mejora (rápido)*
- Tener 2 losetas de Mejora de cada categoría (rápido)
- Obtener los 4 Sirvientes de *Arriba y Abajo* (rápido) - retíralo si no juegas con AA
- Obtener £1000 (rápido)**

- Voltear 4 losetas de Mejora de 1 categoría (lento)*
- Organizar una Actividad con una loseta con PR 5 (lento)
- Organizar una Actividad con 5+ Aristócratas (lento)
- Obtener 4 Visitantes de prestigio (lento)
- Obtener 11 Sirvientes de cualquier tipo (lento)
- Usar una carta de bonificación de PV (lento)** - retíralo si no juegas con AA

Si no reclamas el Hito rápido antes del final de la Estación 2, la FD lo reclamará en tu lugar.
Si no reclamas el Hito lento antes del final de la Estación 3, la FD lo reclamará en tu lugar.
No hay recompensa para la segunda posición (solo los 8 PV por ganar).
Puedes reclamar ambos Hitos en el mismo turno (a diferencia de en una partida normal).

* *Estas tienes que ser losetas con una rosa en el reverso; las losetas híbridas y otras losetas que se puedan voltear no cuentan.*

** *Estos son 2 Hitos adicionales que creé especialmente para la variante de solitario de FD, para elevar el total a 12 (ya que hay 6 Familias para jugar). El Hito rápido requiere tener £1000 en cualquier momento de tu turno y el Hito lento requiere que descartes 1 carta de PV por sus Favores.*

Obsesión

Variante de IA Dinámica con Personalidad para el modo solitario alternativo
« Cómo jugar »

Diseñada por Steve Clark

Tu turno

Tú eres el jugador inicial como de costumbre. El orden de turno no varía entre Estaciones.

Siempre está permitido Contratar Sirvientes al Pasar, incluso si juegas solo con el juego base.

Turno de la Familia desconocida (FD)

La FD obtiene las bonificaciones de la ronda normales (Monumentos, etc.) y, luego, realiza 1 acción de Mercado de IA de solitario. Lanza ambos dados y consulta la carta de Mercado.

Jerarquía: Elige 1 loseta según la jerarquía que figura en la sección superior de la carta de Personalidad. «Cortejo» indica una loseta que coincida con el último color de Cortejo revelado.

Posición 1-6: Elige la loseta colocada en el espacio correspondiente.

Especial: No elijas una loseta; en su lugar, resuelve la habilidad especial que figura en la sección inferior de la carta de Personalidad. Luego, mueve la ficha de Reputación adicional al espacio de bloqueo de la carta de Mercado; esto evitará que la habilidad especial se vuelva a utilizar hasta que se retire la ficha al final del siguiente turno de la FD (vuelve a lanzar el dado si obtienes un resultado de 17-20 mientras la ficha esté en el espacio).

***Nota**: Si juegas con Personajes, la FD invitará a 1 después de resolver «Especial» (ver abajo).*

Actualizar: Despeja el Mercado y roba nuevas losetas antes de realizar la acción elegida.

Otras reglas: Los empates se resuelven a favor de la loseta más cara seguida de la loseta colocada más a la derecha. Si se elige una loseta duplicada, vuelve a lanzar el dado de 20 caras (no el de 12 caras) hasta que se seleccione una loseta válida.

La FD ignora las Reservas de Mercado, a menos que el color elegido sea «azul». Si esto sucede, coge la loseta azul con el Número de Orden de Loseta (NOL) más alto.

Una vez que se haya elegido una loseta válida, colócala en el Organizador de la FD y consulta la carta de Mercado para comprobar si la loseta se activa.

Personajes

Si la FD resuelve una habilidad especial, también invitará a 1 Personaje usando el dado de 12 caras.

Reverendo Grantly: Baraja su pila y roba cartas hasta revelar 1 Objetivo por el que la FD actualmente obtenga PV (si no hay ninguno, coge 1 al azar de la pila). Colócalo junto a los otros Objetivos de la FD.

Condestable Bucket: Repudia a todos los Visitantes indeseables (si no hay ninguno, no puede invitar al Condestable Bucket).

Viuda excéntrica: Elige 1 Visitante al azar de su pila. Los Visitantes ocasionales se activan inmediatamente; los Visitantes de prestigio se tratan como de costumbre (todos se consideran respetables).

El Personaje permanecerá en el Organizador de la FD hasta el final del siguiente turno de la FD.

Activación de losetas y Visitantes

Esto sucede al inicio de una Estación determinada (ver la carta de Mercado para obtener más detalles). Por ejemplo, la carta de Mercado Normal activa inmediatamente las losetas / Visitantes de Reputación 1-2; en la segunda Estación, las losetas / Visitantes de Reputación 3-4; y las losetas / Visitantes de Reputación 5-6 en la tercera Estación.

***Nota**: Las losetas / Visitantes que se adquieran después de que se haya activado su nivel de Reputación correspondiente se activan inmediatamente. El material promocional de nivel 7 se activa junto con las losetas y los Visitantes de Reputación 6.*

Si se activan las losetas, resuelve los Favores (si los hay) y voltéalas. Si se activan los Visitantes de prestigio, resuelve los Favores y muévelos desde el área bocarriba a la parte superior del mazo de Aristócratas de la FD. Los Favores se enumeran en el Apéndice.

Rondas especiales

El peón blanco se mueve como de costumbre en el indicador de rondas. Las rondas especiales se realizan de la siguiente manera:

Feria Local: La FD obtiene las bonificaciones habituales (2 puntos de Reputación y £300).

Robo de cartas de Objetivo: Sin efecto.

Verbena de Constructores: La FD realiza 1 acción de Mercado de IA en solitario sin lanzar el dado de 12 caras (también vuelve a lanzar si obtiene un resultado de 17-20); luego, coge 1 loseta de cada Reserva de Mercado si es posible (eligiendo cada una con el NOL más alto).

Fiesta Nacional: Sin efecto.

Cortejo

Cortejo Estacional: Si la FD gana el Cortejo, coge 1 carta de PV y obtiene todos los Favores de ambas cartas Fairchild (es decir, 5 de Reputación, 1 Visitante de prestigio y £300 si se usa el nuevo Charles).

Cortejo Final: Si la FD gana el Cortejo, coge 1 carta de PV y 1 carta Fairchild para los PV de final de la partida.

***Nota**: Si juegas con Personajes, recuerda añadir 2 Objetivos más a la pila del Reverendo Grantly al final (excepto en el Cortejo Final).*

Fin de la partida

Se realiza como de costumbre. La FD puntuará todos los Objetivos en su área.

Obsesión

Variante de IA Dinámica con Personalidad para el modo solitario alternativo
« Apéndice »

Diseñada por Steve Clark

Este es el apéndice: contiene las tablas de Favores, las notas para activar losetas y Visitantes con Favores que no están incluidos en las tablas, más algunas notas sobre ciertas personalidades.

Tabla de Favores

Esta tabla incluye una lista de todos los Favores de Visitante (y de la mayoría de losetas) que la FD puede obtener.

	Coge la cantidad de Libras indicada y colócala en la reserva de la FD. Para la penalización, retira la cantidad indicada y devuélvela al suministro.
	Avanza el marcador de Reputación de la FD la cantidad indicada de casilllas. Si supera el máximo, convierte el exceso en Libras (2 puntos de Reputación = £100). Para la penalización, retrocede el marcador la cantidad indicada de casillas.
	Coge la cantidad indicada de Visitantes ocasionales y colócalos directamente en el mazo de la FD (sin activaciones). Los Visitantes indeseables van al fondo del mazo; los demás, en la parte superior del mazo.
	Coge 1 Visitante de prestigio y colócalo bocarriba junto al Organizador de la FD. Luego, consulta la carta de Mercado para comprobar si se activa inmediatamente. Los Visitantes de prestigio van en la parte superior del mazo de la FD después de la activación.
	Coge la cantidad de Visitantes indicada, sin robar ninguno más (por ejemplo, «mira 2, coge 1» significa que solo se roba y se coge 1 Visitante).
	Repudia al Visitante ocasional indeseable con la mayor cantidad de PV negativos, si lo hay (al azar si hay empate). Esto mismo se aplica a las losetas que Repudian Visitantes.
	Coge 1 carta de PV y añádela a la pila de la FD (los Favores de PV no se usan nunca).

	Reactiva 1 Visitante de prestigio al azar del mazo de la FD. Si no hay Visitantes de prestigio en el mazo de la FD, activa en su lugar 1 Visitante ocasional respetable. Para «ocasional solo», activa 1 Visitante ocasional a tu elección.
	Reactiva la loseta volteada de nivel más alto y obtén el Favor de la cara de la rosa (al azar si hay empate), ignorando las losetas híbridas y cualquiera que no tenga Favores. Si la loseta se puede voltear de nuevo, obtén el Favor y voltéala otra vez.
	Realiza 1 acción adicional de IA en el Mercado en solitario. Vuelve a lanzar el dado de 20 caras si el resultado es 17-20 y no lances el dado de 12 caras.
	Repudia el Visitante después de obtener los Favores.
	Coloca el Visitante en tu mano activa. Si usas el Visitante más adelante, devuélvelo al mazo de la FD sin activarlo.
	Roba 1 Visitante ocasional y actívalo; luego, colócalo en el mazo de la FD.
	Reactiva 1 Visitante de prestigio varón al azar del mazo de la FD. Si no hay Visitantes de prestigio en el mazo de la FD, activa en su lugar 1 Visitante ocasional varón respetable (si esto no es posible, entonces un miembro varón de la Familia).
	Activa todos los miembros de la Familia (ver más adelante).
	Activa 3 Visitantes ocasionales en el mazo de la FD.
	Repudia todos los Cotillas, Truhanes y Licenciosos del mazo de la FD.
	Retrocede tu marcador de Reputación la cantidad indicada de casillas.

	La penalización se resuelve 1 única vez, al robar el Visitante. No se resuelve al activar o reactivar el Visitante. Los 2 Visitantes iniciales serán los que se retiren (Repudiados).
	Sin efecto.

Losetas especiales (juego base)

Granero: La FD obtiene 1 de Reputación cada vez que activa una loseta roja.

Despensa del Mayordomo: La FD coge el Criado por los PV al final de la partida.

Biblioteca principal: Revela cartas del mazo de Objetivos hasta que robes una que le permita a la FD obtener PV. Añade esta carta a los Objetivos de la FD y vuelve a barajar el mazo.

Sala de sirvientes: Coloca 1 de los Lacayos iniciales sobre la loseta. Al inicio de cada ronda, si el Lacayo está fuera de la loseta, la FD lo mueve a la loseta y roba 1 de Reputación; o bien, si el Lacayo está sobre la loseta, la FD lo mueve fuera de la loseta.

Suite Patrimonio: La FD activa 1 Visitante ocasional respetable al azar.

Suite de la Reina: La FD reactiva 1 Visitante de prestigio al azar.

Suite Corazón de León: La FD roba 1 Visitante de prestigio y lo activa inmediatamente, sin importar su nivel (los Favores no se duplican en ninguna de las Suites).

Losetas especiales (*Arriba y Abajo*)

Arroyo cantarín, Salón verde: La FD solo activa estas losetas si el cambio de color beneficia al Cortejo actual. Comprueba esto al adquirir la loseta por primera vez y al inicio de cada Estación.

Iglesia parroquial: La FD elige la bonificación de Reputación en cada ronda, a menos que esté a su valor máximo.

Losetas especiales (*Personajes*)

Sala de reuniones: Añade £200 (del banco) por cada ronda restante que no sea de Cortejo (después de esta). En la ronda final, muévelo todo a la reserva de la FD y voltea la loseta.

Terraza oeste (nueva): La FD retira al Visitante ocasional indeseable con mayor cantidad de PV negativos en cada ronda (si tiene alguno).

Poni con calesín / Birlocho: La FD activa la loseta de nivel más alto (volteada o no) en tu Organizador de Hacienda (al azar si hay empate), obteniendo todos los Favores. Luego, tú obtienes 1 o 2 puntos de Reputación, tal como se indica. La FD no puede activar otra copia de esta loseta ni una loseta sin Favores. La FD puede activar la Sala del Mayordomo si tú no tienes losetas por encima del nivel 1; si esto sucede, la FD Contrata a 2 Sirvientes básicos usando el dado de 12 caras.

Losetas especiales (promocionales)

Alderley Hall (Baile de máscaras): La FD paga £200 y roba 1 Visitante de prestigio (si puede).

Galería de arte: La FD siempre considera esto como una loseta de Cortejo (a menos que sea azul). Coloca la loseta en la columna que coincida con el cortejo actual (al azar si es azul). Después de esto, la FD solo activa esta loseta si cambiar el color beneficia al Cortejo actual. Comprueba esto al inicio de cada Estación (si puede permitirse pagar las £200).

Prado sur: Igual que Arroyo cantarín y Salón verde.

Talud del campo este: Igual que Terraza oeste (nueva).

Observatorio de jardín: La FD lanza el dado de 20 caras y coge el Favor apropiado.

Carruaje de caballos: La FD obtiene los Favores de 1 Fairchild (al azar si ambos están disponibles).

Antesala de música (azul): La FD obtiene 1 de Reputación si se activa la joven Dama (Familia).

Tenderete de feria: La FD Contrata 3 Sirvientes básicos usando el dado de 12 caras y, al inicio de cada ronda, paga £100 para obtener 1 de Reputación (si puede), a menos que esté a su valor máximo.

Jardín amurallado: La FD obtiene 2 de Reputación (solo 1 vez).

Visitantes especiales (juego base)

Miembros de la Familia: La FD obtiene ambos Favores del joven varón (que tiene una elección). La FD no obtiene la bonificación de Admirador de la joven Dama.

Duquesa Lilo: La FD obtiene £100, 1 de Reputación y 1 Visitante de prestigio. La gata se coloca junto al Organizador de la FD y se usa solo como desempate (no otorga PV al final de la partida). Si robas la gata, se aplica la variante Duquesa Lilo (Dinero o Reputación, y una elección de 2 Visitantes).

Visitantes especiales (promocionales)

Sir Wallace Carter, baronet: Se coloca en el mazo de la FD sin resolver sus habilidades y tampoco se puede activar mediante ningún efecto especial.

Sherlock Holmes, Sir Alistair Leese, baronet: Sus efectos permanentes no se aplican a la FD (en nombre de la simplicidad).

Thomas Lord Vasel: Si lo usas, colócalo en la parte superior del mazo de la FD sin activarlo (incluso si esto ocurre antes de que se activen las losetas / Visitantes de nivel 5).

Notas sobre las Personalidades

Caléndula: Ignora el dado de 12 caras si se obtiene un resultado Especial (solo se despeja el Mercado 1 vez).

Lengua de buey: Solo se pueden Contratar o robar Sirvientes básicos (Doncella, Ayuda de cámara, Lacayo).

Cresta de gallo: No se aplica ninguna penalización si no puedes afrontar todas las pérdidas; pierde lo que puedas.

Lupino: Se aplican las mismas reglas que con Poni con calesín / Birlocho (menos la obtención de Reputación).

Cinia: Si la FD elige un Visitante con un Favor de activación o Repudio, el Visitante o Visitantes objetivo(s) saldrán de su propio mazo (lo mismo para *Lupino* al elegir una loseta).

Milenrama: Cada Sirviente de *Arriba y Abajo* solo se puede Contratar 1 vez; la FD obtiene 1 de las 4 bonificaciones al azar si se obtienen más resultado de Especial.

£1000
8
1.°
4
2.°
OUTRO

8
1.°
4
2.°
OUTRO

HITO

HITO

Caléndula

Jerarquía de Losetas

- Cortejo
- Monumentos
- Esenciales
- Prestigio
- Servicio
- Finca
- Deporte

Si hay presente un Monumento de Cortejo, tiene la prioridad más alta

Habilidad especial: **CARROÑERO**

Actualiza el Mercado de Constructores y, luego, coge 1 loseta al azar de una de las Reservas de Mercado, prefiriendo PR 1 a Servicio, si ambas tienen losetas.

Si no hay losetas disponibles, obtiene £200 en su lugar.

Lengua de buey

Jerarquía de Losetas

- Cortejo
- Monumentos
- Servicio
- Deporte
- Prestigio
- Esenciales
- Finca

Si hay presente un Monumento de Cortejo, tiene la prioridad más alta

Habilidad especial: **RECLUTAMIENTO**

Contrata 2 Sirvientes básicos del suministro usando el dado de 12 caras. Si solo queda 1 Sirviente, Recluta únicamente ese Sirviente. Si no queda ninguno, Recluta 1 Sirviente del jugador.

Cinia

Jerarquía de Losetas

- Cortejo
- Monumentos
- Deporte
- Finca
- Esenciales
- Servicio
- Prestigio

Si hay presente un Monumento de Cortejo, tiene la prioridad más alta

Habilidad especial: **VENGANZA**

Activa 1 Visitante de prestigio al azar de la mano activa del jugador y obtiene todos los Favores. Este Visitante tiene que ir después a la pila de descarte del jugador, independientemente de los iconos que figuren en la carta.

Si no hay Visitantes de prestigio disponibles, activa en su lugar 1 Visitante ocasional o 1 miembro de la Familia al azar.

Lupino

Jerarquía de Losetas

- Cortejo
- Monumentos
- Prestigio
- Servicio
- Finca
- Deporte
- Esenciales

Si hay presente un Monumento de Cortejo, tiene la prioridad más alta

Habilidad especial: **INTRUSIÓN**

Activa la loseta de nivel más alto (volteada o no) del Organizador del jugador (al azar si hay empate) y obtiene los Favores. Coge el Sirviente requerido de 1 de las áreas del jugador y lo mueve a Agotado. Si ya estaba allí, lo mueve a la loseta y, luego, de nuevo a Agotado al inicio del siguiente turno. La loseta no se voltea después. Ignora los Monumentos y otras losetas sin Favores.

Convierte £ a Reputación si es necesario, a menos que esté a 0.

Cresta de gallo

Jerarquía de Losetas

- Cortejo
- Monumentos
- Finca
- Esenciales
- Deporte
- Prestigio
- Servicio

Si hay presente un Monumento de Cortejo, tiene la prioridad más alta

Habilidad especial: **PROPAGANDA**

Lanza el dado de 12 caras tantas veces como el número de la Estación de Cortejo actual. En cada tirada, el jugador pierde lo siguiente:

1-4 : £100 (máximo 2 veces)
5-8: 1 de Reputación (sin límite)
9-12: 1 Visitante ocasional (máximo 2 veces)

Los Visitantes ocasionales Repudiados tienen que ser respetables. Convierte £ a Rep. si es necesario, a menos que esté a 0.

Milenrama

Jerarquía de Valor de Losetas

- Cortejo
- Monumentos
- Sin preferencia

Si hay presente un Monumento de Cortejo, tiene la prioridad más alta

Habilidad especial: **DIVERSIFICACIÓN**

Contrata 1 Sirviente de AA, usando el dado de 12 caras. Luego, obtiene esta bonificación:

Cocinera : 3 de Reputación
Camarero : £300
Primera Doncella : 1 Visitante de prestigio
Mozo : la loseta en el espacio de £300 del Mercado

Si ya ha contratado los 4, lanza el dado de 12 caras y obtén una bonificación al azar.

Obsesión

Familia desconocida
IA con Personalidad

IA Dinámica
Variante de Personalidad

Obsesión

Familia desconocida
IA con Personalidad

IA Dinámica
Variante de Personalidad

Obsesión

Familia desconocida
IA con Personalidad

IA Dinámica
Variante de Personalidad

Obsesión

Familia desconocida
IA con Personalidad

IA Dinámica
Variante de Personalidad

Obsesión

Familia desconocida
IA con Personalidad

IA Dinámica
Variante de Personalidad

Obsesión

Familia desconocida
IA con Personalidad

IA Dinámica
Variante de Personalidad

York

Bonificación inicial
Normal
► 1 Lacayo adicional
(de la caja)

Bonificación inicial
FD de solitario
► 1 Criado
► 1 loseta de habitación
(Despensa del Mayordomo)

Asquith

Bonificación inicial
Normal
► 1 miembro de Familia adicional
(Maud, condesa viuda)

Bonificación inicial
FD de solitario
► 1 miembro de Familia adicional
► 2 Visitantes iniciales adicionales
(robados al azar)

Cavendish

Bonificación inicial
Normal
► 3 de Reputación
(mueve el marcador
a la posición 1-4)

Bonificación inicial
FD de solitario
► 6 de Reputación
(mueve el marcador
a la posición 2-2)

Howard

Bonificación inicial
Normal
► 1 Cocinera
(de la caja)

Bonificación inicial
FD de solitario
► 1 Cocinera
► 1 loseta de habitación
(Cocina renovada)

Ponsonby

Bonificación inicial
Normal
► £300
(del banco)

Bonificación inicial
FD de solitario
► £600
(del banco)

Wessex

Bonificación inicial
Normal
► 1 loseta de habitación
(Sala de desayunos o Pista de tenis)

Bonificación inicial
FD de solitario
► 2 losetas de habitación
(Sala de desayunos y Pista de tenis)

Obsesión

Generador aleatorio de Familia

IA Dinámica

Variante de Personalidad

Obsesión

Generador aleatorio de Familia

IA Dinámica

Variante de Personalidad

Obsesión

Generador aleatorio de Familia

IA Dinámica

Variante de Personalidad

Obsesión

Generador aleatorio de Familia

IA Dinámica

Variante de Personalidad

Obsesión

Generador aleatorio de Familia

IA Dinámica

Variante de Personalidad

Obsesión

Generador aleatorio de Familia

IA Dinámica

Variante de Personalidad

Obsesión

IA Dinámica con Personalidad

para Mercado de Constructores de solitario

Activar losetas y Visitantes

Rep. 1 ▶ 1.ª Estación
Rep. 2 ▶ 2.ª Estación
Rep. 3 ▶ 3.ª Estación
Rep. 4 ▶ 4.ª Estación
Rep. 5 ▶ 4.ª Estación
Rep. 6 ▶ 4.ª Estación

Activar al inicio de la Estación y en obtenciones posteriores inmediatamente

Fácil

Resultado	Compra
1-4	Jerarquía
5-7	Posición 1
8-10	Posición 2
11-12	Posición 3
13-14	Posición 4
15	Posición 5
16	Posición 6
17-20	Especial
12	Actualizar

Coloca 1 bloqueo con un resultado de 17-20: retíralo al final del siguiente turno

Obsesión

IA Dinámica con Personalidad

para Mercado de Constructores de solitario

Activar losetas y Visitantes

Rep. 1 ▶ 1.ª Estación
Rep. 2 ▶ 1.ª Estación
Rep. 3 ▶ 2.ª Estación
Rep. 4 ▶ 2.ª Estación
Rep. 5 ▶ 3.ª Estación
Rep. 6 ▶ 3.ª Estación

Activar al inicio de la Estación y en obtenciones posteriores inmediatamente

Normal

Resultado	Compra
1-6	Jerarquía
7-9	Posición 1
10-11	Posición 2
12-13	Posición 3
14	Posición 4
15	Posición 5
16	Posición 6
17-20	Especial
12	Actualizar

Coloca 1 bloqueo con un resultado de 17-20: retíralo al final del siguiente turno

Obsesión

IA Dinámica con Personalidad

para Mercado de Constructores de solitario

Activar losetas y Visitantes

Rep. 1 ▶ 1.ª Estación
Rep. 2 ▶ 1.ª Estación
Rep. 3 ▶ 1.ª Estación
Rep. 4 ▶ 2.ª Estación
Rep. 5 ▶ 2.ª Estación
Rep. 6 ▶ 2.ª Estación

Activar al inicio de la Estación y en obtenciones posteriores inmediatamente

Difícil

Resultado	Compra
1-8	Jerarquía
9-10	Posición 1
11-12	Posición 2
13	Posición 3
14	Posición 4
15	Posición 5
16	Posición 6
17-20	Especial
12	Actualizar

Coloca 1 bloqueo con un resultado de 17-20: retíralo al final del siguiente turno