UFOBOT

MODO SOLITARIO DE ORIGINS: LOS PRIMEROS CONSTRUCTORES

En este reglamento, nos referiremos a ti como el jugador humano, mientras que nos referiremos a la IA del modo solitario como Ufobot.

PREPARACIÓN



Tablero de Ufobot

1. Prepara la partida como en una de 2 jugadores, pero con las siguientes modificaciones:
   - Ufobot no usa componentes de jugador ni losetas (de Ágora o de Palacio). Tampoco consigue recursos. Para Ufobot, coloca los discos de un color de jugador sin usar en el medidor Militar, en la casilla inicial de cada medidor de Templo y en el medidor de PV (sin embargo, Ufobot solo consigue PV en la puntuación final).
   - Coge 1 dado de Ciudadano de cada color y colócalos en la zona activa del tablero de Ufobot.
   - Coloca 1 disco de Torre de cada color en la zona de pruebas del tablero de Ufobot en lugar de colocarlas en una loseta de Palacio.
   - Juega con 4 cartas de Distrito como en una partida de 2 jugadores, pero colócalas en fila para así determinar siempre cuál es la que está más a la izquierda.
   - En lugar de realizar los pasos 21-23, lanza 1 dado de Ciudadano de cada color (del suministro); si sale algún 6, vuelve a lanzarlo. Luego, descarta los 2 dados con valor más alto (a tu elección en caso de empate) y escoge 2 de entre los 3 restantes como tus dados iniciales.
2. Coloca la miniatura de Arconte de Ufobot en una casilla al azar del indicador de acción del tablero de Ufobot.
3. Empieza con 15 PV en lugar de 0.
4. Siempre eres el jugador inicial, por lo que el marcador de Baluarte nunca se mueve.

TU TURNO

Realizas tus acciones de forma habitual. Sin embargo, si tienes 0 PV o menos **al final de tu turno**, pierdes la partida inmediatamente.

TURNO DE UFOBOT

Ufobot no consigue recursos e ignora dichos costes, los efectos de Edificios y cartas de Zodíaco, así como las cartas de Distrito. Tampoco coloca los dados físicamente en los Lugares de Encuentro.

1. Lanza los dados de la zona activa de su tablero y elige el resultado más bajo. En caso de empate, elige naranja > rojo > azul > púrpura > amarillo > blanco.

2. Avanza la miniatura de Arconte de su tablero en sentido horario tantas casillas como valor tenga el dado elegido y realiza la **acción de Arconte** (consulta la siguiente lista) que indica su posición.
3. Elige el Lugar de Encuentro del mismo color que el dado elegido. En el caso del dado blanco, elige el Lugar de Encuentro de menor valor; en caso de empate, elige el Lugar de Encuentro empatado más a la izquierda.
4. Añade 1 al valor del Lugar de Encuentro elegido.
5. Si el dado elegido no es blanco, realiza la **acción de bonificación** (consulta la siguiente lista) del Lugar de Encuentro.
6. Coloca el dado elegido en la zona agotada de su tablero.

PASAR PARA UFOBOT

Si ya has Pasado y Ufobot tiene 2 dados o menos en la zona activa de su tablero al inicio de su turno, Pasa. Si Ufobot no tiene dados en la zona activa de su tablero al inicio de su turno, Pasa independientemente de que lo hagas o no.

EDIFICIOS Y DADOS EMPAREJADOS Y SIN EMPAREJAR

Muchas de estas acciones mencionan Edificios y dados **emparejados** o **sin emparejar**. Si Ufobot tiene un dado y un Edificio del mismo color en la zona de pruebas, coloca el dado en la loseta de Edificio y forma así una pareja. En cambio, los dados y Edificios que no puede emparejar de esta forma se consideran sin emparejar, es decir, cuando hay más dados que Edificios del mismo color, y viceversa.

ACCIONES DE ARCONTE



CONSTRUIR: Ufobot coge 1 loseta de Edificio del Mercado de Edificios y la coloca en la zona de pruebas. Para determinar el color que tiene que coger, sigue estos pasos:

- Si es posible, elige un color que tenga al menos 1 dado sin emparejar.
- En caso de empate, elige el color empatado con más discos de Torre.
- Si el empate persiste, elige la loseta de Edificio del color empatado más cercana a la parte superior del Mercado de Edificios.



MILITAR: Ufobot avanza 1 casilla en el medidor Militar. Si su disco de Fuerza Militar está más adelantado que el tuyo, pierdes 3 PV. Ufobot no recibe fichas de Superioridad.





HOMBRE LIBRE: Ufobot coge 1 dado de Ciudadado de la oferta de Ciudadanos y lo coloca en la zona de pruebas (conserva el valor del dado). Para determinar el color que tiene que coger, sigue estos pasos:

- Si es posible, elige un color que tenga al menos 1 Edificio sin emparejar.
- En caso de empate, elige el color empatado con más discos de Torre.
- Si el empate persiste, elige el dado empatado de mayor valor.
- Si a pesar de ello el empate persiste, elige el dado empatado más a la izquierda.

Esta acción aparece 2 veces en el tablero de Ufobot, pero uno de ellos se diferencia por el icono «+». Si resuelve esta acción, Ufobot **aumenta** en 1 el valor del dado al colocarlo en la zona de pruebas.



ZODÍACO: Ufobot avanza 2 casillas en un medidor de Templo:

- Avanza el disco que esté **en la posición más baja** en los medidores de Templo.
- En caso de empate en la posición más baja, avanza el disco de Ufobot del medidor de Templo empatado en el que tengas tu disco más atrasado.
- Si el empate persiste, avanza el disco del medidor de Templo empatado más a la izquierda.

Luego, coloca la carta de Zodíaco correspondiente junto al tablero de Ufobot. Si Ufobot ya tiene la carta de Zodíaco correspondiente, en su lugar pierdes 5 PV.

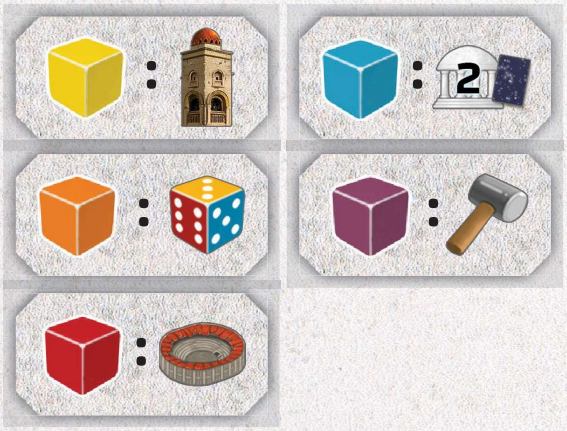


TORRE: Ufobot coge 1 disco de Torre y lo coloca en la zona de pruebas. Para determinar el color que tiene que coger, sigue estos pasos:

- Elige el color que tenga más dados **emparejados** en la zona de pruebas.
- En caso de empate, elige el color empatado con **mayor valor total** entre todos sus dados emparejados de la zona de pruebas.
- Si el empate persiste, elige el color empatado que tenga menos discos de Torre disponibles.
- Si a pesar de ello el empate persiste, elige el disco de Torre del color empatado más cercano a la parte superior del suministro de discos de Torre.



FOCO: Realiza 1 de las 5 acciones descritas anteriormente según el **color** del dado elegido en este turno. En el caso del dado blanco, realiza la acción del Lugar de Encuentro con el valor más bajo; en caso de empate, realiza la acción del Lugar de Encuentro empatado más a la izquierda.



Elige la acción según el color del dado elegido

ACCIONES DE BONIFICACIÓN



AMARILLO: Pierdes 2 PV.



NARANJA: Coge el dado de Orador blanco que tenga el valor más alto (si hay) y lo coloca en la zona activa. Si no hay dados de Orador blancos disponibles, no ocurre nada.



ROJO: Si el disco de Fuerza Militar de Ufobot está más adelantado que el tuyo, pierdes 3 PV. Si no, avanza su disco 1 casilla en el medidor Militar. Ufobot no recibe fichas de Superioridad.



AZUL: Ufobot avanza 1 casilla en un medidor de Templo:

- Avanza el disco de Ufobot que esté **en la posición más alta** y no sea el primero en el medidor (Ufobot gana todos los empates, por lo que, en caso de empate, su disco se considera el primero).
- En caso de empate en la posición más alta, avanza el disco del medidor empatado más a la izquierda.
- Si Ufobot es el primero en los 3 medidores de Templo, avanza el disco en la posición más baja en su lugar (el desempate se resuelve de izquierda a derecha).



PÚRPURA: Ufobot coge la loseta de Edificio que está más arriba en el Mercado de Edificios y la coloca en la zona de pruebas.

FINAL DE LA RONDA

La ronda termina una vez Ufobot y tú hayáis Pasado.

1. Devuelve a la oferta y vuelve a lanzar los dados de Orador que haya en las zonas activa y agotada de Ufobot.
2. Devuelve todos los dados de la zona agotada de su tablero a la zona activa.
3. Si es la 3.ª o 4.ª ronda, retira los 2 de Oro de la carta de Distrito más a la izquierda que aún tenga Oro.
4. Desplaza tu disco de Fuerza Militar hacia atrás en el medidor hasta quedar adyacente al Hito más cercano por detrás de ti, pero NO lo hagas con el disco de Fuerza Militar de Ufobot.
5. Asigna las cartas de Zodíaco como en una partida en modo multijugador, pero en caso de empate, Ufobot siempre gana.
6. Permaneces como el jugador inicial.

La partida acaba al final de la **quinta ronda**; no se aplican las activaciones de final de partida del modo multijugador.

PUNTUACIÓN FINAL

Calcula tus PV como de costumbre. En cambio, calcula los PV de Ufobot de la siguiente forma:

- Cada disco de Torre en la zona de pruebas le otorga tantos PV como el **valor total de los dados emparejados** del mismo color.
- Cada Edificio (emparejado o sin emparejar) le otorga 1 PV por cada dado y disco de Torre del mismo color.
- Obtiene PV según la posición de sus discos de Zodíaco en los **3** medidores de Templo.





Ejemplo: *Ufobot recibe los siguientes PV:*
Amarillo: 4 PV por sus Edificios.
Azul: 24 PV por sus Edificios y 39 PV por sus discos de Torre.
Naranja: 28 PV por sus Edificios y 33 PV por sus discos de Torre.
Rojo: 1 PV por sus Edificios.
Morado: 3 PV por su discos de Torre.
Medidores de Templo: 50 PV.
Por lo tanto, Ufobot consigue una puntuación total de 182 PV, la cual tienes que superar.

Luego, para ajustar la puntuación de Ufobot a las combinaciones de la partida, comprueba estas condiciones:

- La loseta de Acción Bonificada roja está en el 1.er Lugar de Encuentro.
- La loseta de Acción Bonificada púrpura está en el 2.º Lugar de Encuentro.
- La loseta de Acción Bonificada azul está en el 3.er Lugar de Encuentro.
- La loseta de Acción Bonificada naranja está en el 4.º Lugar de Encuentro.

Si se cumplen 3 de estas condiciones, añade **20 PV** a la puntuación de Ufobot. Si se cumplen todas las condiciones, añade **50 PV** a la puntuación de Ufobot.

Si tras realizar este paso tienes más PV que Ufobot, ganas la partida.

AUMENTAR LA DIFICULTAD

- Si Ufobot aumenta el valor de un Lugar de Encuentro, añade 1 más salvo que esto implique que el Lugar de Encuentro de valor 6 se convierta de nuevo en 1.
- Si Ufobot consigue un Hombre Libre, aumenta en 1 su valor incluso si la acción no tiene el icono «+».
- Retira el Oro de las cartas de Distrito más a la izquierda también al final de la 2.ª ronda (además de la 3.ª y 4.ª ronda).
- Si Ufobot aumenta el valor de un Lugar de Encuentro de valor 6 y se convierte de nuevo en 1, pierdes 3 PV.

REDUCIR LA DIFICULTAD

- Desplaza hacia atrás el disco de Fuerza Militar de Ufobot en cada ronda al igual que tú.
- Ufobot solo recibe PV por los 2 discos de Zodíaco en la posición más baja en los medidores de Templo.
- Ganas en los empates de los medidores de Templo.
- Ignora los ajustes de Ufobot tras la puntuación final.

CRÉDITOS

Diseño de *Origins: los primeros constructores*: Adam Kwapiński.

Diseño del modo solitario: Dávid Turczi.

Desarrollo y pruebas adicionales del modo solitario: Konrad Sulżycki, Jonathan Bobal, Gary Perrin, David Digby y Kuba Polkowski.

Edición en español: Maldito Games.

Traducción al español: Zhi Qing Sun.


2
?

ACCIONES DE ARCONTE DE UFOBOT:



TRAS REALIZAR LAS ACCIONES DE ARCONTE:



ACCIONES DE BONIFICACIÓN DE UFOBOT:

