

## El desafío real

### Versión para un jugador por Shadi Torbey

Usted juega contra un jugador neutro, el Rey (pronunciado «Ruve»). El Rey juega sin dinero y sin puntos de influencia. Pero él hará todo por ganar más PV que usted... Las reglas son idénticas a las reglas estándar para dos jugadores, con las excepciones a continuación indicadas:

#### Ubicación inicial

- El Rey utiliza los habitantes de 2 colores.
- Lance 6 dados (2 rojos, 2 amarillos y 2 blancos); los 3 resultados más altos indican en dónde el Rey ubica 3 de sus habitantes\*; después, ubique 2 de sus habitantes. Proceda de igual forma tres veces, luego el Rey ubica 3 habitantes sobre los 3 últimos puestos libres.

\*NOTA: Las igualdades se resuelven como sigue: Rojo > Amarillo > Blanco. El valor del dado no es importante, el Rey se ubica sobre la mejor locación de cada edificio, definida acá (la mejor locación en 1, la peor en 6):

#### (DIBUJO)

- Mezcle las 6 cartas de Personaje, y póngalas unas encima de otras, ligeramente corridas de tal forma que la parte inferior de las cartas sea visible. La carta más alta será resuelta de primeras (cuando el Rey haga/logre un resultado de 8, ver a continuación).

#### Desarrollo del juego

- El Rey y usted serán el primer jugador en alternancia.
- Los eventos negativos no afectan al Rey.
- Un evento que implique al jugador neutro concierne al Rey (sus habitantes y sus cubos).
- El Rey no hace más que eliminar cada vez un dado negro (el más fuerte) del botín que usted le dé, y le devuelve el resto. El Rey utiliza su dado más fuerte para eliminar dicho dado negro.
- El Rey ordena sus dados por valor y por color (Rojo > Amarillo > Blanco) para mayor facilidad:

#### Ejemplo (DIBUJO)

- Usted alterna los turnos con el Rey. En su turno, juegue exactamente como en una partida de 2 jugadores. Usted puede comprar los dados del Rey.
- El turno del Rey se pasa como sigue: lance 2 dados negros, la suma de los 2 dados indica aquella acción que el Rey va a cumplir en su turno (ver la tabla de acción en página II). El precio indica cuántos dados de su barrio el Rey retira. Él retira estos dados por orden descendiente de valor (el más fuerte está arriba a la derecha, el más débil está abajo a la derecha). Importante: si no hay

más o suficientes dados en su barrio, el Rey juega a pesar de todo, y ejecuta la totalidad de su acción. Él no deja de jugar a menos que no haya más dados sobre el tablero.

Resultado	Acción	Precio
2	El Rey gana 3 PVs	3 dados de los cuales 1 es de los suyos <sup>1</sup>
3	El Rey gana 2 PVs	2 dados de los cuales 1 es de los suyos <sup>2</sup>
4	El Rey pone un habitante <sup>3</sup>	1 dado
5	El Rey completa el evento más a la derecha	X dados <sup>4</sup>
6	El Rey pone un trabajador <sup>5</sup>	1 dado
7	El rey pone 2 cubos en la Catedral <sup>6</sup>	2 dados
8	El Rey llama a un personaje <sup>7</sup>	0 dados
9	El Rey completa el evento más a la derecha	X dados <sup>4</sup>
10	El Rey pone un habitante	1 dado
11	El Rey gana 2 PVs	2 dados de los cuales 1 es de los suyos <sup>2</sup>
12	El Rey gana 3 PVs	3 dados de los cuales 1 es de los suyos <sup>1</sup>

#### Notas:

- 1- El Rey le compra su mejor dado por 6 deniers.
- 2- El Rey le compra su mejor dado por 4 deniers.
- 3- Su dado más elevado indica dónde (rojo = Palacio, amarillo = Ayuntamiento, blanco= Obispado). Si no hay más dados: Palacio > Ayuntamiento > Obispado. Si existe la posibilidad, el Rey elige siempre expulsar a uno de sus habitantes.
- 4- Él gasta un dado por puesto libre sobre la carta de Eventos.
- 5- Sobre el sitio que tenga más puntos. En caso de empate, el menos costoso. En caso de empate, Rojo > Amarillo > Blanco.
- 6- Sobre las mejores locaciones, las más bajas. Si no hay puestos libres, el Rey gana 2 PVs.
- 7- El Rey y usted reciben inmediatamente los puntos de la carta de personaje situada en la parte superior de la columna, después ésta se retira del juego. Si no hay más personajes, el Rey gana 1 PV. El Rey no marca ni oro, ni puntos de influencia.

#### Fin de la partida

El Rey y usted reciben los PVs por las cartas de personaje que no han sido descontadas en el transcurso de la partida.

Su puntaje es la diferencia entre sus PVs y aquellos del Rey:

De -100 a 0: su derrota no amerita comentarios. Usted es decapitado.

De 0 a 5: quítese la sonrisa del rostro. No está mal pero el Rey estuvo a la cabeza.

De 6 a 10: esto resulta cuando menos un performance promedio.

De 11 a 15: bien bien, esto comienza a parecerse a algo.

De 16 a 20: el Rey se inquieta. Usted es decapitado.

Más de 20: es tiempo de comenzar el desafío en solitario de Agrícola...

-Cuando el inspector está en juego, gana 2 deniers por habitante que pertenezca al Rey o al Ayuntamiento en lugar de ganar 1 denier.

- el suceso maestro de obra itinerante hace ganar 1 PV al Rey si él permite ubicar un cubo en la Catedral.