

# Kingdomino – « DUEL » : Reglas en Solitario – Con AI oponente : Bruno

By Gaël Viller (@Gagoune) Traducido por Sergi Sanchez

*Esta variante en solitario te permite jugar contra un oponente de la IA, Bruno (gracias a Jim Pardee @Jeopardy, miembro del BGG, por el nombre), en un intento de conseguir la mejor puntuación para tu reino.*

## I. Configuración

El juego está configurado para un juego estándar con la siguiente excepción: Bruno no utiliza una hoja de mapa, necesitará Kingdomino Duel - AI Kingdom Sheet

## II. Juego

En cada ronda, juegas como el jugador A y Bruno como el jugador B.

☞ Lanzando los dados y colocando las fichas de dominó

Lanza los dados y, cuando se hayan detenido, réúnelos como un cuadrado, de la siguiente manera:

Elige los Dados A, o los Dados B (siempre en diagonal). Los otros Dados son para Bruno. ☞ Llenando el mapa

Añade tu "Dominó" en tu mapa de acuerdo con las reglas estándar.

Llena la hoja de Bruno "Duelo de reinos - Hoja de reinos de la IA" de la siguiente manera:

Para cada símbolo obtenido por Bruno, marque una casilla de la línea de este símbolo. No olvides rellenar también las cruces.

☞ Rellenar el libro de ortografía

Llena la hoja del libro de ortografía para ti y para Bruno de acuerdo con las reglas estándar.

Cuando un jugador accede al poder de un mago, su oponente golpea a través de toda su línea para mostrar que ya no puede acceder a ese poder.

Bruno tiene prioridad para rellenar el libro de hechizos al final de un turno, así que si tanto la IA como tú terminan una línea en el mismo turno, se considera que Bruno ha completado la línea antes que tú.

### ☯ Los poderes de Wizzards

Puedes usar los poderes que has llenado según las reglas estándar, excepto el que te permite elegir inmediatamente tus 2 dados. En ese caso, puedes elegir tus 2 dados sin respetar la regla de distribución antes mencionada.

---

|   |   |
|---|---|
| A | B |
| B | A |

---

A Bruno no le importan los poderes y no los usará si están cargados, excepto los 2 "poderes del rayo" (acompañados por el símbolo del "rayo" en el libro de lanzas).

Sin embargo, cada poder cargado por Bruno le dará 10 puntos de prestigio al final del juego. Además, cada potencia restante que no haya llenado le hará ganar 5 puntos más de prestigio al final del juego.

Si Bruno es el primero en llenar el "dominio" del "poder del rayo", este poder le dará 3 puntos de prestigio al final del juego.

Si Bruno es el primero en llenar el "poder del rayo", añadirás una cruz en su dominio con la mayor cantidad de brazos cuando este poder se cargue en el Speelbook.

### ☯ Bono especial para el castillo

Puedes usar este bono de acuerdo con las reglas standart. Y cuando lo uses para tu Reino, juega también para Bruno. Luego elige entre los dominios añadidos por los 2 dados, el que tenga más costas de armas. Bruno no tiene que colorear el techo de ningún castillo (no tiene ninguno).

## III. Fin del juego

El final del juego y la puntuación para ti se hace según las reglas estándar

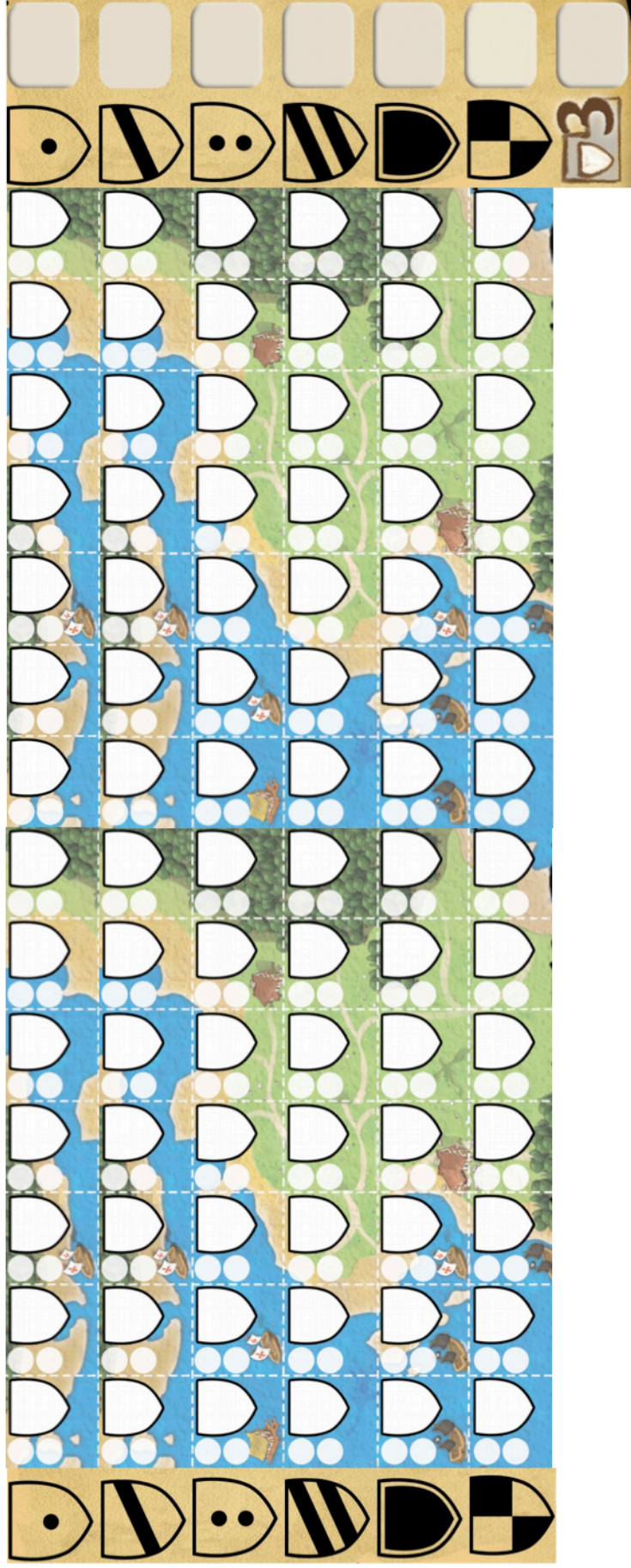
#### **IV. La puntuación de Bruno**

Básicamente, estás asumiendo que todos los cuadrados de un dominio dado están conectados.

No olvides los puntos de prestigio que gana con el Libro de Hechizos: 10 puntos por cada potencia cargada y 5 puntos por cada potencia restante que no hayas cargado.



# Solo - Al « Bruno » Sheet



**+ 10 PUNTOS DE PRESTIGIO POR CADA POTENCIA CARGADA POR BRUNO: ..... X 10 =**

**+5 PUNTOS DE PRESTIGIO POR CADA POTENCIA REAL QUE NO HAYAS CARGADO: ..... X 5 =**



: