

VICEROY



BUILD YOUR PYRAMID OF POWER!

CONSTRUYE TU PIRÁMIDE DE PODER

Traducción NO OFICIAL al castellano por:
Catumarus 2015
<https://boardgamegeek.com/user/Catumarus>

REGLAS

RULEBOOK

IDEA DEL JUEGO

Cientos de años a partir de ahora, cuando los historiadores de Laar tratarán de leer y escribir las crónicas de los acontecimientos de hoy, probablemente no serán capaces de calcular todas las jugadas individuales como parte del gran juego. Sólo las acciones de los Reyes se conservarán fielmente en el tiempo. Ellos son los que se atribuye los papeles principales de emperador divino, líder imparable, soberano incisivo. Todos los trabajos de sus súbditos y subalternos, cuyos nombres se han perdido en la niebla del tiempo, se atribuye a ellos. Estos serán nuestros logros y nuestros nombres, Viceroy (Virrey).

La única memoria esperamos dejar detrás de nosotros es nuestra nación, su longevidad, la prosperidad de sus ciudadanos, la envidia de nuestros vecinos.

Tendrás que emplear todos tus talentos para ganar tu imperio otro año o dos en los anales de Laar. ¿Estas preparado para este desafío, mi amigo? ¿Dominas el juego de la política, o aprenderás sus reglas al jugar?

Estoy dispuesto a apostar que van encontrar amplia razón a maldecir el día que decidió atraer la atención de los poderes fácticos.

Pero ahora es demasiado tarde. Su designación es confirmada, y se ha convertido en una cuestión de honor. Debes demostrar a todos que, no importa cómo reincomprensible sea la situación, contamos contigo. Aprende a equilibrar, planificar y anticipar los movimientos de tus oponentes y desprecia de aprender de la experiencia de sus predecesores. No perdonar nunca la falta de respeto - de ahora en adelante, tú eres el estado. Prepárate, Viceroy (Virrey), todo está empezando. Quién sabe, quizás tu nombre podría hacer su camino en la historia de Laar después de todo...

COMPONENTES

Viceroy es un juego de mesa para 1 - 4 jugadores de edades de 12 años o más. Mientras luchan por el control el mundo fantástico de Laar, los jugadores reclutan una variedad de aliados, de un vagabundo a un príncipe y promulgarán diversas leyes. Mientras el juego progresa, cada jugador construye su propia pirámide de poder mediante el desarrollo de fuerzas militares y mágicas de su estado aumentando su propia autoridad, y ganando las gemas que necesitan para continuar expandiendo su nación. El jugador que tiene más puntos de poder al final del juego se convierte en el gobernante de Laar - y ¡el ganador!

- 60 cartas de personajes + 4 cartas bonus Kickstarter
- 20 cartas de leyes + 5 cartas bonus Kickstarter
- 4 cartas de subasta
- 64 gemas
(16 en cada uno de los siguientes colores: azul, rojo, verde y amarillo)
- 33 fichas a doble cara magia/ciencia
- 17 fichas a doble cara ataque/defensa
- 54 fichas de puntos de poder en diferentes valores
(8 fichas de valor 2, 3, 10, y 12 puntos; 4 fichas de valor 4, 5, 7, 8, y 15 puntos; 2 fichas de valor 6 puntos)
- 24 fichas bonus mágicos
(20 fichas de doble cara con valores +2/+3, 4 fichas de doble cara con valores +5)
- 12 fichas bonus para círculos
(2 con valores+2 y 1 con valor +4, en cada uno de los siguientes colores: azul, rojo, verde y amarillo)
- 4 pantallas de jugador
- 1 libro de puntuaje (50 hojas)
- Estas reglas

Carta Personaje



Carta Ley



PREPARACIÓN

Coloque las cuatro cartas de subasta en el centro de la mesa para formar una línea. No importa el orden de las cartas en esta línea, pero todas las flechas deben orientarse en la misma dirección **1**.

Coloque las fichas magia/ciencia, ataque/defensa, puntos de poder y bonificación en pilas separadas en medio de la mesa **2**.

Crear la reserva de gemas. La reserva debe contener 32 gemas (8 de cada color) en un juego de dos jugadores; 48 gemas (12 de cada color) en un juego de tres jugadores; y todas las 64 gemas en un juego para cuatro jugadores. En otras palabras, usar 4 gemas de cada color por jugador. Dejar la reserva de gemas en medio de la mesa **3** y las gemas no utilizadas déjalas en la caja del juego.

Cada jugador coge una pantalla **4**. Durante el juego, los jugadores mantienen sus gemas detrás de sus pantallas. Ninguno de los jugadores debe saber que gemas están escondidas detrás de las pantallas de sus oponentes. Cada jugador toma 2 gemas de cada color (8 en total), las coloca detrás de su pantalla y devuelve 2 gemas al azar a la reserva. Por lo tanto debe tener 6 gemas **5** detrás de la pantalla de cada jugador cuando el juego comienza.

Baraja las cartas de personaje y reparte a cada jugador 4 cartas. Cada jugador selecciona una de las cartas, la coloca boca arriba delante de él/ella y recibe la recompensa que se muestra en la fila inferior de la carta seleccionada **6**. Esta carta es la primera en la pirámide del jugador. A continuación, el jugador elige otra carta de personaje y la añade a su mano. Las otras 2 cartas se devuelven al mazo.

Al azar divide la baraja de cartas de personaje en dos pilas: el gran mazo de 48 cartas y el pequeño mazo con todas las cartas restantes. Coloque el mazo grande boca abajo junto a las cartas de subasta **7**. Coloque el mazo pequeño boca abajo en el lado contrario de las cartas de subasta **8**.

Revelar cuatro cartas del mazo grande y colocarlas boca arriba junto a las cartas de subasta, en la parte de abajo de las flechas **9**. La primera carta revelada, se coloca al lado, de la carta de subasta de la izquierda, la segunda junto a la siguiente y así sucesivamente.

Barajar el mazo de leyes y repartir a cada jugador tres cartas **10**. Colocar el mazo de leyes boca abajo al lado del mazo pequeño **11**. Los jugadores agregan sus cartas de ley a su mano y las mantienen en secreto a sus adversarios.

EJEMPLO PARA 3 JUGADORES



COMO SE JUEGA

El objetivo en Viceroy es conseguir más puntos al final del juego. Debes intentar sacar el máximo provecho de tus cartas - generalmente, jugando en niveles superiores de la pirámide de poder.

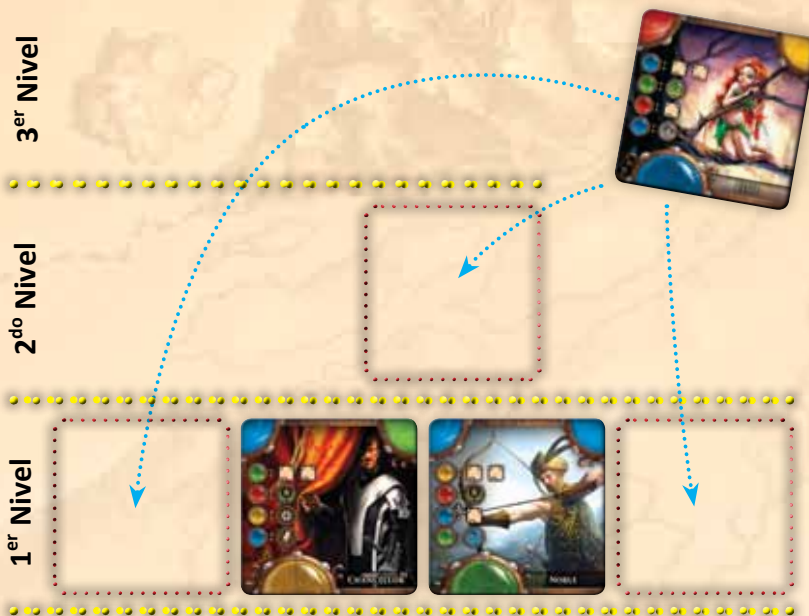
El juego continúa exactamente 12 turnos, hasta que no quedan cartas en el mazo grande. Cada turno está dividido en dos fases. Durante cada fase, todos los jugadores juegan a la vez.

I. Fase Subasta. Cada jugador puede recibir una carta de personaje subastado.

II. Fase de Desarrollo. Cada jugador puede jugar hasta 3 cartas de su mano.

Todas las cartas jugadas por un jugador se colocan boca arriba en la pirámide. Las pirámides de los jugadores no están ocultas detrás de las pantallas: siempre son visibles a todos los jugadores. Todas las cartas en la pirámide deben ser colocadas tocándose entre ellas. La fila inferior de las cartas se llama el primer nivel, el siguiente se llama el segundo nivel, y así sucesivamente hasta el quinto nivel. Cada carta del nivel superior tiene que ser jugada en dos cartas del nivel anterior, de tal manera que las secciones coloreadas de las tres cartas forman un círculo (el círculo no tiene que ser de un solo color).

Al principio del juego, tu pirámide de poder contiene solamente una carta en el primer nivel. Cuando juegues tu primera carta, puedes colocarla a la derecha o a la izquierda de esa carta. La próxima carta que juegues, puede ir en cualquiera, a la derecha a la izquierda de las que ya se han jugado, o puedes formar el segundo nivel de la pirámide "encima" de dos cartas del primer nivel.



Durante el juego, no se puede mover o eliminar cartas que ya forman parte de la pirámide, a menos que el texto de una carta de ley permita hacerlo. Las pirámides no pueden tener más de cinco niveles, aunque la longitud de su base es ilimitada.

- Las cartas se consideran adyacentes incluso si se colocan en diferentes niveles. Una carta puede ser adyacente a un máximo de otras seis cartas.
- Algunas de las cartas de ley pueden darte instrucciones para poner una carta por debajo de otra carta. Esto no se considera como una carta. No tienes que pagar ningún costo por una carta que va debajo de otra carta y no se obtiene una recompensa por esta carta tampoco.
- La carta exterior en una fila se considera una carta libre, si no hay ninguna carta de nivel superior sobre esta y no hay puestas cartas debajo de esta carta.



FICHAS INDEPENDIENTES DEL COLOR



Mayday Games ha hecho cambios leves en los anillos de oro que rodean las gemas para hacer Viceroy mejor para el daltonismo.

I. FASE SUBASTA

Durante esta fase, los jugadores apuestan por las cartas de personaje cara arriba en el centro de la mesa. Cada una de estas cartas está junto a una carta de subasta de un determinado color. Para recibir una carta de personaje, un jugador tiene que pujar una gema del mismo color que la correspondiente a la carta de subasta.

EJEMPLO: la carta del Captain está junto a la carta amarilla de la subasta. Para obtener al Captain, tienes que pujar una gema amarilla.



Cada jugador decide cuales de las cartas de personaje subastados les gustaría recibir, entonces toma una gema del color correspondiente detrás de su pantalla y la guarda en su puño. Todos los jugadores hacen esto por cuenta propia al mismo tiempo. Entonces los jugadores revelan simultáneamente sus ofertas.

Si se ha seleccionado un color determinado por un único jugador, ese jugador recibe la correspondiente carta de personaje y devuelve la gema apostada a la reserva. La fase de subasta termina para este jugador.

Si dos o más jugadores han elegido el mismo color, todos devuelven las gemas a la reserva sin recibir las cartas. Estos jugadores pueden participar en la segunda subasta. Excepción: Si dos jugadores eligen un color que corresponde a dos cartas, pueden acordar entre ellos quién recibirá qué carta (ver mas adelante).

Un jugador puede negarse a participar en la subasta. Si decide pasar en la subasta, el jugador no apuesta una gema, aunque todavía mantienen su mano como si la tuviera. Cuando todas las apuestas se han efectuado, dicho jugador abre su mano vacía y declara que pasa (ver mas adelante). Ellos no reciben ninguna carta y no participan en cualquier otra Subasta durante esta fase.

Una vez completada la primera subasta, todos los jugadores que no recibieron cartas y no pasaron continúan para la segunda subasta. Si, al final de la segunda subasta, todavía hay jugadores que ni han pasado o no han cogido una carta, comienza la subasta de la tercera y final. Cualquier jugador que no ha recibido una carta al final de la tercera subasta se considera que ha pasado.

A TENER EN CUENTA:

- Un jugador no puede pujar por una carta si no tiene gemas del color correspondiente detrás de su pantalla.
- Un jugador no puede recibir una carta durante una subasta sin apostar alguna gema (excepción: fichas ataque, ver más adelante).
- Todas las gemas son devueltas a la reserva aunque sus propietarios no pudieron recibir las cartas por ellas.
- Un jugador sólo puede recibir una carta en la subasta por turno.
- Si un jugador recibe una carta o pasa, no puede participar en cualquier subasta más durante el turno actual.
- No puede haber más de tres subastas por turno.
- Un jugador no puede pujar una gema de un color determinado si no hay ninguna carta de personaje junto a la carta de la subasta de este color.

Las cartas recibidas durante la subasta se agregan a la mano de los jugadores correspondientes y no se consideran que se hayan jugado todavía. Los jugadores pueden jugar estas cartas (añadiéndolas a sus pirámides y recibiendo una recompensa) durante la fase de desarrollo.

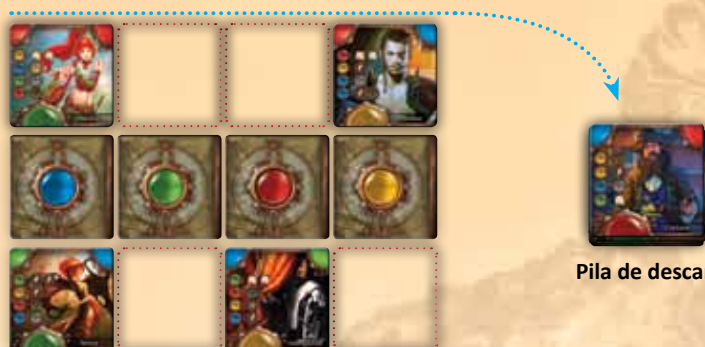
Cuando todos los jugadores estén de acuerdo, pueden decidir quién jugará y que color antes de la subasta. Sin embargo, estos acuerdos no son obligatorios. Los jugadores no pueden comerciar con gemas, fichas y cartas o mostrar a sus oponentes lo que tienen detrás de su pantalla, a menos que el texto de una carta de ley diga que lo hagan.

Desde el segundo turno en adelante, es posible que dos cartas de personaje estén al lado de la misma carta de subasta (una carta en la base de la flecha, la otra en la punta). Si sólo un jugador puja por este color, puede recibir cualquiera de las dos cartas que elija (pero no ambas). Si dos jugadores pujan por este color, pueden decidir entre ellos quién llevará qué carta. Si esto ocurre, reciben sus cartas y no participan en ninguna subasta más en este turno. Sin embargo, si ambos jugadores reclaman la misma carta ninguno de ellos recibe las cartas y continúan a la próxima subasta. Por último, si tres o cuatro jugadores pujan un color con dos cartas de personaje, ninguno de ellos toma una carta y comienza la siguiente subasta.



Cuando cada jugador ha recibido una carta o pasado (después de la tercera subasta, quien no ha recibido una carta automáticamente pasa), la fase de subasta termina. Todas las cartas de personaje situadas en las puntas de las flechas en la subasta de cartas se descartan. Todas las cartas en las bases de las flechas se colocan al otro lado de las cartas de subasta siguiendo las flechas. Cuatro nuevas cartas de personaje se revelan desde el mazo grande y se colocan en las bases de las flechas como se hizo el inicio de la partida.

Si se revelan las últimas cuatro cartas de personaje, esto significa que el **próximo** turno será el último en el juego.



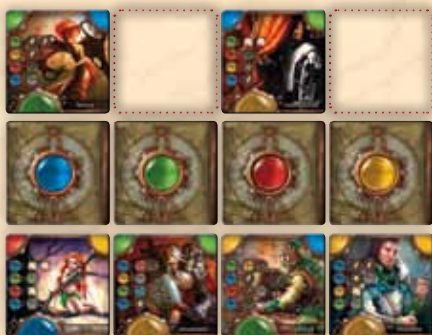
Pila de descartes

Descartar todas las cartas en las puntas de las flechas.



Mover las cartas de las bases de las flechas a las puntas.

Mazo Grande



Colocar cuatro cartas del mazo en las bases de las flechas.

SI UN JUGADOR PASA:

Un jugador se considera que ha pasado en dos casos:

- durante la subasta, se niega a apostar una gema, abriendo su mano para mostrar que está vacía (esto puede suceder durante cualquier subasta);
- en la terminación de las tres subastas, el jugador no ha sido capaz de recibir una carta de personaje.

Inmediatamente después de pasar, el jugador toma tres gemas de su elección de la reserva. También puede coger una gema extra para cada símbolo de ciencia en su pirámide (ver mas adelante). El jugador coloca las gemas cogidas detrás de su pantalla.

Si varios jugadores pasan al mismo tiempo, ellos cogen gemas en orden numérico, comenzando con el jugador que tiene la carta con el número más bajo en la pirámide, luego quien tenga el número más bajo siguiente, y así sucesivamente. Cada jugador en orden coge todas las fichas que deba coger.

A TENER EN CUENTA:

- Si no hay gemas de un cierto color en la reserva, el jugador no puede coger las gemas de ese color.
- Si no hay suficientes gemas en la reserva, el jugador coge tantas como le sea posible.
- Si no hay gemas en la reserva, el jugador coge nada.
- Un jugador no puede pasar dos veces en el mismo turno.



II. FASE DE DESARROLLO

Esta fase consta de tres turnos de cartas.

Al comienzo de un turno, cada jugador elige una carta para jugar y la pone en la mesa boca abajo. Si un jugador no quiere jugar una carta, puede:

1. pasar ó 2. descartar una carta y coger dos gemas a su elección de la reserva.

El jugador que pasa, no puede jugar cartas en los turnos restantes de esta fase. Los jugadores no consiguen gemas por pasar.

Los jugadores que quieran jugar una carta la seleccionan individualmente. Luego al mismo tiempo revelan sus cartas elegidas y juegan en orden numérico, comenzando con el jugador que haya seleccionado la carta con el número más bajo. Cada jugador en orden coloca su carta en su pirámide y resuelve su efecto.

Para jugar una carta de personaje, el jugador elige un espacio disponible en su pirámide y paga el coste de jugar esta carta, que depende del nivel donde quiera colocarla. En la parte izquierda de cada carta de personaje hay cuatro filas horizontales correspondientes a los cuatro niveles de la pirámide (fila inferior es para el primer nivel, la siguiente es para el segundo nivel, la siguiente es para el tercer nivel y la fila superior es para el cuarto nivel).

Anterior a los dos puntos en cada fila hay es un símbolo de gema que indica el coste de colocación de la carta en el nivel. Ten en cuenta que tienes que pagar el coste no sólo para el nivel en el que juegas la carta, sino también para todos los niveles anteriores.

Jugar un carta de ley no cuesta nada y puede colocarse en cualquier espacio disponible en la pirámide del jugador salvo en el quinto nivel. Inmediatamente después de que se juegue una carta de ley, su efecto se resuelve. Dependiendo de la carta de la ley, su efecto puede ser inmediato, continuo o para el final del juego. En cualquier caso, la carta de ley sigue en la pirámide del jugador.

EJEMPLO: Si juegas al Captain en el primer nivel de la pirámide, tienes que pagar una gema verde (mostrada en la fila inferior de la carta). Si juegas la misma carta en el segundo nivel, debes pagar una gema verde (la fila de abajo) y una gema azul (la segunda fila desde la parte inferior). Jugar al Captain en el tercer nivel te costará en gemas una verde, una azul y una amarilla, y el cuarto nivel costará una verde, una azul y dos gemas amarillas.

Todas las cartas se juegan según las reglas siguientes:

- Una carta jugada en el primer nivel se coloca hacia la izquierda o hacia la derecha de otras cartas en ese nivel.
- Una carta jugada en el segundo nivel (o superior) tiene que ser colocada en dos cartas del nivel anterior de tal manera que las secciones coloreadas de las tres cartas forman un círculo (el círculo no tiene que ser de un solo color).
- Si, después de jugar una carta en la pirámide, se forma un círculo de un mismo color, inmediatamente coge una gema del mismo color de la reserva (si los hubiera).
- Para jugar una carta de personaje en el quinto nivel, necesitas pagar el coste necesario para jugar en el cuarto nivel, y una gema extra que se muestra en la fila superior de la carta. Por ejemplo, si juegas al Captain en el quinto nivel, pagas una verde, una azul y tres gemas amarillas.

- Las gemas que se gastaron para las cartas que se cogieron durante la fase de subasta, no tienen ninguna relación a las gemas que hay que gastar para jugar las cartas. Son gastos diferentes y nada tienen que ver uno con el otro.

- Al pagar para jugar una carta, el jugador coge las gemas necesarias detrás de su pantalla y las devuelve a la reserva general.

- Después de jugar una carta, obtendrás inmediatamente una recompensa. La recompensa, así como el coste de jugar la carta, depende del nivel de la pirámide en la que se juegue. Sin embargo, a diferencia de pago, no se obtiene ninguna recompensa por los niveles anteriores, sólo para el nivel donde se ha colocado la carta.

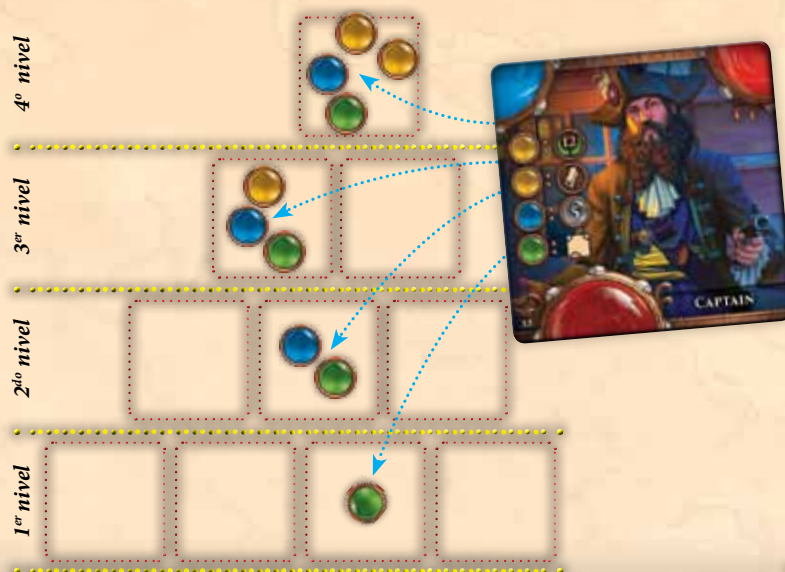
EJEMPLO: Si juegas al Captain en el primer nivel de la pirámide, coges una carta de ley o del mazo pequeño (como se muestra en la fila inferior de la carta). Si juegas la misma carta en el segundo nivel, obtienes cinco gemas (la segunda fila desde la parte inferior). En el tercer nivel, con el Captain obtienes una ficha magia y en el cuarto, 12 puntos de poder.

Si se juega un personaje en el quinto nivel, consigues las recompensas indicadas en las primeras tres filas de la carta o pones un ficha de 15 puntos de poder en la carta.

EJEMPLO: Si juegas al Captain en el quinto nivel, eliges robar una carta, coger 5 gemas y poner una ficha mágica en la carta, o poner una ficha de 15 puntos en la carta.

Una vez que todos los jugadores han recibido sus recompensas para las cartas que jugaron, comienza el siguiente turno de la fase de desarrollo.

Después de tres turnos de la fase de desarrollo o han pasado todos los jugadores, el siguiente turno comienza con la fase de subasta.



RECOMPENSAS



GEMAS

El jugador se lleva el número indicado de gemas (en los colores que elija) de la reserva. Si no hay suficientes gemas en la reserva, el jugador coge tantas como le sea posible. Si la reserva está vacía, el jugador no cogerá gemas. Y coloca las gemas cogidas detrás de su pantalla.



PUNTOS DE PODER

El jugador coloca la ficha puntos de poder del valor indicado en esta carta. Al final del juego, estos puntos se añadirá a la puntuación total del jugador. En el improbable caso de que no exista ninguna ficha del valor necesario en la reserva, puedes sustituirla por varias fichas de menor valor, pero ten en cuenta que esta combinación se cuenta como una ficha de puntos de poder.



CARTAS DEL MAZO PEQUEÑO O CARTAS DEL MAZO DE LEY

El jugador coge el número indicado de cartas del mazo de ley o del mazo pequeño (tu eliges que mazo). Si un jugador tiene que robar dos cartas, puede robar del mismo mazo o una de cada mazo. Jugador te agrega estas cartas en su mano. El jugador puede jugar a las cartas de su mano (si las leyes de caracteres) durante la fase de desarrollo.



CIENCIA

El jugador coloca una ficha de ciencia sobre esta carta (algunas cartas dan 2 fichas de ciencia en el cuarto nivel). Teniendo en cuenta que ciencia y magia son dos caras de la misma ficha, en este caso el símbolo de ciencia se coloca boca arriba. Las fichas de ciencia permiten a su propietario coger gemas adicionales en caso pasar. Por ejemplo, si un jugador pasa y tiene 4 fichas de ciencia en su pirámide, puede tomar $3+4=7$ gemas. Además, estas fichas pueden dar puntos extras en la puntuación final.



MAGIA

El jugador coloca una ficha de magia sobre esta carta (algunas cartas dan 2 fichas de magia en el cuarto nivel). Teniendo en cuenta que ciencia y magia son dos caras de la misma ficha, en este caso el símbolo de magia se coloca boca arriba. Durante el juego las fichas mágicas no tienen uso, pero en la puntuación final pueden dar muchos puntos.



DEFENSA

El jugador coloca una ficha de defensa en esta carta. Teniendo en cuenta que ataque y defensa son dos caras de la misma ficha, en este caso el símbolo de defensa se coloca boca arriba. Durante el juego las fichas de defensa no tienen uso, pero al final de la partida pueden dar puntos y defenderte de ataques enemigos.



ATAQUE

El jugador coge una ficha de ataque y la pone detrás de su pantalla. A pesar que el ataque y defensa son dos caras de la misma ficha, no importa de qué lado esté mientras que la ficha esté detrás de la pantalla, ya que las fichas de defensa sólo pueden ser colocadas en la pirámide. Si tienes fichas de ataque detrás de tu pantalla, puedes utilizar una durante la fase de subasta, en lugar de la oferta habitual, manteniendo una en el puño. En este caso, al principio de la fase de subasta coges inmediatamente cualquier carta, antes que cualquier otro jugador. Una vez utilizada, se devuelve la ficha de ataque a la reserva. Ya no participarás en cualquier otra subasta del turno (puesto que ya has recibido una carta). Si has cogido la última carta correspondiente a un color, todos los demás jugadores que pujen por este color pierden su apuesta y no ganan carta en este turno. Si varios jugadores utilizan fichas de ataque en la subasta, el primer jugador en obtener una carta, es el que tenga en su pirámide la carta con el número más bajo. Al final del juego, cualquier ficha de ataque sobrante en tu poder quitarán puntos a tus oponentes.



FICHAS DE BONUS (MAGIA O CIRCULOS)

El jugador coloca la ficha indicada en esta carta (Ten en cuenta que las fichas bonus tienen varios valores así como símbolos). Durante el juego las fichas de bonus no tienen uso, pero pueden dar puntos en la puntuación final.



GEMAS INFINITAS

El jugador coge una gema del color indicado de la reserva y la coloca en la carta. Si hay no hay gemas del color en la reserva, puede coger una de detrás de su pantalla. Si no tiene las gemas del color apropiado, no pone la gema. Si tiene gemas infinitas de cualquier color, una vez por turno cuando necesite gastar gemas durante la fase de desarrollo puede declarar que la está usando. En este caso, reduce el pago de una gema de ese color. Por ejemplo, si necesita pagar una amarilla y dos gemas azules y tiene gema infinita azul, puede declarar que la está utilizando y paga sólo una azul y una amarilla. Si tiene varias gemas infinitas, en cada coste puede utilizar cualquiera de ellas, aunque cada gema infinita sólo puede utilizarse una vez por turno. La gema se queda en la carta de su pirámide y puede ser utilizada en los futuros turnos según las mismas reglas.

FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN FINAL

Si al final de la fase de subasta desde el mazo grande son colocadas las últimas cuatro cartas de personaje, la siguiente ronda será la última en el juego. Este último turno se juega hasta el final, tras lo cual los jugadores determinan al ganador.

En primer lugar, los jugadores retiran sus pantallas y desechan todas las cartas de ley y personaje no usadas que tengan en las manos. Luego con las gemas restantes pueden usarlas para “pintar” las secciones de los círculos formados donde se tocan tres cartas. Para cambiar el color de una sección, el jugador coloca una gema en dicha sección del color que desee “pintándola”. Teniendo en cuenta que cada círculo tiene cuatro secciones: dos en las esquinas superiores de las cartas de abajo y dos en la parte inferior de la carta de arriba. “Pintando” secciones, un jugador que tenga círculos compuestos por varios colores puede dejar círculos de un solo-color (sin embargo, en este caso no cogen una gema de ese color, ya que no se formó el círculo de un solo-color como resultado de jugar una carta).

Una vez que el jugador ha “pintado” todas las secciones que quiso (y pudo) pintar, cuenta sus puntos de victoria en este orden:

1. puntos por círculos de un solo-color
2. puntos por las gemas infinitas
3. puntos por las cartas de ley
4. puntos por fichas de puntos de poder
5. puntos por magia
6. puntos por colecciones completas
7. puntos por fichas de ataque

1. PUNTOS POR CÍRCULOS DE UN SOLO-COLOR

En su pirámide por cada círculo de un solo-color, el jugador recibe puntos de poder iguales al nivel donde se apoya la carta superior formando este círculo.

Además, ciertas fichas de bonus dan puntos extras por cada círculo de un color específico. Por ejemplo, si entre el primer y segundo nivel tiene un círculo verde (por un valor de 2 puntos) y una ficha de bonus que da 4 puntos por un círculo verde, este círculo otorga $2+4=6$ puntos.



2. PUNTOS POR LAS GEMAS INFINITAS

Por cada gema infinita en su pirámide, el jugador recibe puntos de poder iguales al nivel donde se encuentra esta gema. Además, fichas de bonus por los círculos dan puntos extra por cada gema infinita de su color. Por ejemplo, si tienes una piedra infinita amarilla en el tercer nivel (por un valor de 3 puntos) y una ficha bonus que da 4 puntos de un círculo amarillo, esta gema te da $3+4=7$ puntos.



3. PUNTOS POR LAS CARTAS DE LEY

El texto de cada carta de ley que proporcionan puntos de poder al final del juego indican exactamente cuántos puntos ofrece y para qué. Las cartas de ley solo dan puntos si forman parte de la pirámide.

Place up to 8 gemstones from behind your screen on this card.
End of game: gain 10 for each gemstone on this card.

4. PUNTOS POR FICHAS DE PUNTOS DE PODER

Cada ficha de punto de poder en la pirámide de un jugador da el equivalente de su valor en puntos.



5. PUNTOS POR MAGIA

Cada símbolo mágico en la pirámide de un jugador da el número de puntos iguales a la suma total de todos los fichas de bonus de magia en su pirámide. Por ejemplo, si la pirámide contiene 3 símbolos mágicos, una ficha bonus de magia que da +5 puntos por magia y una ficha bonus de magia que da +2 puntos por magia, ganarías $5+2=7$ puntos para cada símbolo mágico, para un total de 21 puntos. Para ganar puntos de magia, un jugador debe tener símbolos de magia y fichas de bonus de magia en su pirámide. Si sólo tiene fichas de una sola clase, entonces no ganaría puntos de magia.



6. PUNTOS POR COLECCIONES COMPLETAS

Un jugador gana 12 puntos de energía por cada conjunto de tres fichas (defensa, magia y ciencia) en su pirámide. Cada conjunto debe incluir un símbolo de defensa, un símbolo mágico y una ficha de ciencia. El mismo símbolo (ficha) no puede incluirse en varios conjuntos. Por ejemplo, si la pirámide contiene 2 símbolos de defensa, 5 símbolos mágicos y 3 fichas de Ciencias, consigue 24 puntos por 2 colecciones completas.



7. PUNTOS POR FICHAS DE ATAQUE

El jugador cuenta cuántas fichas de ataque sin usar tienen sus rivales todavía al final del juego. El jugador pierde 4 puntos de poder por cada ficha. Sin embargo, cada ficha de defensa que tenga el jugador neutraliza una ficha de ataque enemigo. Por ejemplo, si uno de tus oponentes le quedan 2 fichas de ataque y otro tiene 3 fichas de ataque, perderías $4 \times (2+3)=20$ puntos. Si, en la misma situación, tienes 2 fichas de la defensa, perderás $4 \times (2+3-2)=12$ puntos.



El jugador con más puntos después de la puntuación final es el ganador del juego.

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES

- ¡No vayas a por los puntos de poder en las primeras partidas! Es importante crearse una buena base de recursos primero. Debe pasar un par de turnos para intentar conseguir: gemas infinitas, fichas de Ciencias, gemas normales - en ese orden de prioridad.
- Fluya con el juego. La forma más fácil de conseguir puntos es por los puntos de poder y símbolos mágicos. Opciones más complejas (cartas de ley, bonus de un solo-color, 5^º nivel de la pirámide) sólo si vienen por sí mismos.
- No deberías usar fichas de ataque durante el juego, a menos que realmente necesites una carta en concreto. Las fichas de ataque son generalmente mucho más beneficiosas al final de la puntuación del juego, si tu oponente no tiene suficientes fichas de defensa.
- Trata de mantener un control de fichas de ataque de tus oponentes. Esto te ayudará a evitar gastos excesivos para la defensa.
- Deberías concentrarte en conseguir tantos puntos como sea posible durante la segunda parte del juego. Es importante hacer notar el momento cuando se han reunido recursos suficientes y están dispuestos a sumar puntos. Es fácil calcular cuántos puntos ganarás con tu movimiento. ¡Si puedes conseguir 10 puntos o más, es un buen movimiento!
- Puedes verte tentado a jugar tantas cartas de ley como te sea posible al principio del juego. Algunas cartas de ley son de hecho muy buenas al inicio del juego. Sin embargo, ten en cuenta que la mayoría de las cartas de ley son mejores para los niveles superiores de la pirámide o para el final del juego.

LIMITACIÓN DE COMPONENTES

Las cartas nunca vuelven a los mazos. Si una carta es descartada por alguna razón, nunca vuelve a la partida actual. Si un mazo se agota, ninguno de los jugadores puede coger ya cartas.

El número de gemas también está estrictamente limitado y depende del número de jugadores. Si no quedan gemas de cierto color en la reserva, los jugadores no pueden coger gemas de ese color hasta que alguien las gaste y devuelva a la reserva. No puedes agregar gemas durante el juego o utilizar cualquier otro tipo de marcador para ellas.

Las demás fichas se incluyen en el juego en cantidades suficientes, pero en circunstancias muy excepcionales pueden agotarse y que no haya suficientes. En este caso, los jugadores pueden utilizar monedas u otros marcadores.

Un jugador puede tener cualquier número de cartas en su mano y cualquier número de gemas detrás de su pantalla. Una pirámide puede contener cualquier número de cartas, pero sólo puede tener cinco niveles.

RESOLVIENDO CONFLICTOS

En *Viceroy* la mayoría de las acciones se hacen simultáneamente. Sin embargo, a veces sucederá que el orden en que las acciones se realizan deben tener un orden (por ejemplo, cuando en la reserva sólo quedan unas pocas gemas, y varios jugadores las reclaman). En este caso, los jugadores tienen que jugar en el orden de los números de sus cartas, de la más baja hasta la más alta.

El primer jugador en jugar será el que tenga la carta con el número más bajo en su pirámide (entre todos los jugadores involucrados). Completará la acción entera en cuestión, seguido del siguiente jugador que tenga la carta más baja en la pirámide, etc. En concreto, este método se hace necesario si varios jugadores utilizan fichas de ataque durante la fase de subasta. En este caso, el jugador que tenga la carta con el número más bajo se convierte en el primero para escoger una carta de la subasta.

La única disputa que no puede resolverse con arreglo a los números de orden en las cartas es cuando varios jugadores juegan el mismo color durante una subasta. Cuando esto sucede, estos jugadores realizarán otra subasta adicional como se describe en las reglas.



REGLAS EN SOLITARIO

Si deseas jugar a *Viceroy* por ti mismo, puedes jugar contra un oponente virtual que actúa sólo durante la fase de subasta. Prepara el juego según las reglas habituales (pon 4 de las gemas de cada color en la reserva y coge tus gemas y cartas iniciales). Cada ronda consta de las fases de subasta y desarrollo como de costumbre. Después de realizar tu puja durante la subasta, saca sin mirar una de las gemas sin usar de la caja. Se trata de la apuesta de tu oponente virtual. Si es la misma que la tuya, pon tu oferta en la reserva y la de tu oponente devuelta a la caja y pasa a una nueva subasta siguiendo las mismas reglas. Si tu oponente virtual eligió una carta diferente, recibirás la carta que coincida con tu oferta

como de costumbre y se descarta la carta que recibiría tu oponente (si tu oponente pudiera elegir entre dos cartas, siempre descartará la carta que esté en la base de la flecha).

Si tu oponente virtual elige un color que no coincidiera con cualquiera de las cartas de personaje, después de recibir tu carta, desecha una carta a tu elección de las que queden. Siempre devuelve las apuestas de tu oponente virtual a la caja y asegúrate que estas gemas no termina en la reserva.

Si juegas por ti mismo, no puedes perder. Calcula tus puntos después de cada juego y tratar de batir tu propias puntuaciones.

REGLAS VARIANTE

Cuando se juega con dos o tres jugadores, también se puede agregar oponentes virtuales al juego según las reglas descritas en la sección anterior. Si quieres, puedes incluso jugar con dos o tres “oponentes virtuales”, siempre y cuando el número total de jugadores no exceda a cuatro. En este caso, solo saca dos o tres gemas de la caja.

TEN ENCUESTA:

- Si dos “oponentes virtuales” apuestan el mismo color y ese color coincide solamente con una carta de personaje, esta carta no se descarta, pero los “oponentes virtuales” participan en la próxima subasta (si la hubiera).
- Si dos “oponentes virtuales” apuestan el mismo color y el color coincide con dos cartas, ambas cartas se descartan y los “oponentes virtuales” dejan de

participar en la subasta este turno. Sin embargo, si el mismo color es escogido por uno de los jugadores, no se descartan las cartas y comienza la próxima subasta.

- Si un jugador y un oponente virtual apuestan con el mismo color y ese color coincide con dos cartas, el jugador tiene que elegir: puede seguir a la próxima subasta (por lo que no se descartan las cartas) o coge la carta en la punta de la flecha correspondiente (se descartará la carta en la base de la flecha).
- Al menos un jugador tiene que participar en cada subasta. Si todos los jugadores cogieron cartas o pasaron durante las subastas anteriores, la siguiente subasta no se llevará a cabo.

CRÉDITOS

Publisher: Hobby World LLC

Game Designer: Yuri Zhuravlev

Cover Art: Ilya Komarov

Card Art: Yulia Alekseeva, alexius, Aleksey Balandin, Dmitry Burmak, Nikolay Dihtyarenko, Stepan Gilev, Pavel Guzenko, Roman Gunyavy, Dmitry Hrapovitskiy, Anna Ignatieva, Elena Kazey, Ilya Komarov, Roman Kuzmin, Anton Kvasovarov, Leopard Snow, Andrey Maksimov, Ekaterina Maksimovich, Ksenia Mamaeva, Georgy Markov, Mireha, Andrey Mironishin, Perchikk, Dmitry Prosvirnin, Pavel Romanov, Igor Savchenko, Pavel Spitsyn, Ruslan Svobodin, TopotoonPun, uildrim, Anton Zemskov, Alexey Zhizhitsa

Graphic Design: Sergey Dulin and Allison Litchfield

Producers: Mikhail Akulov and Ivan Popov

Manager: Vladimir Sergeev

Editor: Petr Tyulenev

Layout: Ivan Sukhovey, Daria Smirnova

Email us at support@maydaygames.com for any questions about this publication, or to international@hobbyworld.ru with the subject “Game publication” to ask any questions about the publication of our games.

Special thanks to Ilya Karpinskiy.

Playtesters: Andrey Kolupaev, Aleksey Paltsev, Svyatoslav Rogov, Konstantin Maza-nyuk, Aleksey Osipov, Alexander Peshkov, Mikhail Kazakov, Ekaterina Pluzhnikova, Elena Karpova, Anastasia Karpova, Yuri Tapilin, Vadim Larkin, Vladislav Choporov, Vladislav Popkov, Natalya Telezhkina, Vadim Kruglov, Daniel Peterson and others.

Del autor: Quiero agradecer a todos los que apoyaron y me inspiraron. Agradecimiento especial a Tom Lehmann por *Race for the Galaxy* ha inspirado la primera versión del *Viceroy*, a mi madre por su paciencia e indicaciones y a la fuerza mayor para el regalo de la vida, creatividad y alegría.

“¡Gracias a todos nuestros patrocinadores de Kickstarter en diciembre de 2014 para hacer posible edición en inglés!” -**Mayday Games**



Any copying or publication of the game's rules, components or illustration without prior permission of the copyright proprietor is prohibited.



© 2015 Mayday Games, Inc.
All rights reserved.
Published under exclusive English
Edition license from Hobby World.
www.maydaygames.com

© 2014 Hobby World LLC.
All right reserved.
international.hobbyworld.ru

RESUMEN PUNTUACIÓN



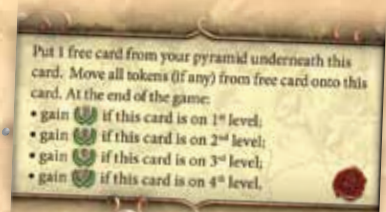
CIRCULOS DE UN SOLO-COLOR
Por cada círculo de un solo-color en tu pirámide ganarás puntos de poder iguales al nivel de la carta de arriba formando el círculo más puntos extra por fichas de bonificación del mismo color.



GEMAS INFINITAS
Por cada gema infinita en tu pirámide ganarás puntos de poder iguales al nivel donde se encuentre la gema más puntos extra por fichas de bonificación del mismo color.

CARTAS DE LEY

Ganarás puntos según el texto de cartas de ley en tu pirámide.



PUNTOS DE PODER

Cada ficha de puntos de poder en tu pirámide da puntos igual a su valor.



MAGIA

Cada ficha mágica en tu pirámide da el número de puntos iguales a la bonificación total de todas las fichas de bonus de magia en tu pirámide.



COLECCIONES COMPLETAS

Ganar 12 puntos de poder por cada conjunto de tres fichas (defensa, magia y ciencia, uno de cada) en tu pirámide.



FICHAS DE ATAQUE

Pierdes 4 puntos de poder por cada ficha de ataque de tus rivales. Cada símbolo de defensa en tu pirámide neutraliza una ficha de ataque del enemigo.

