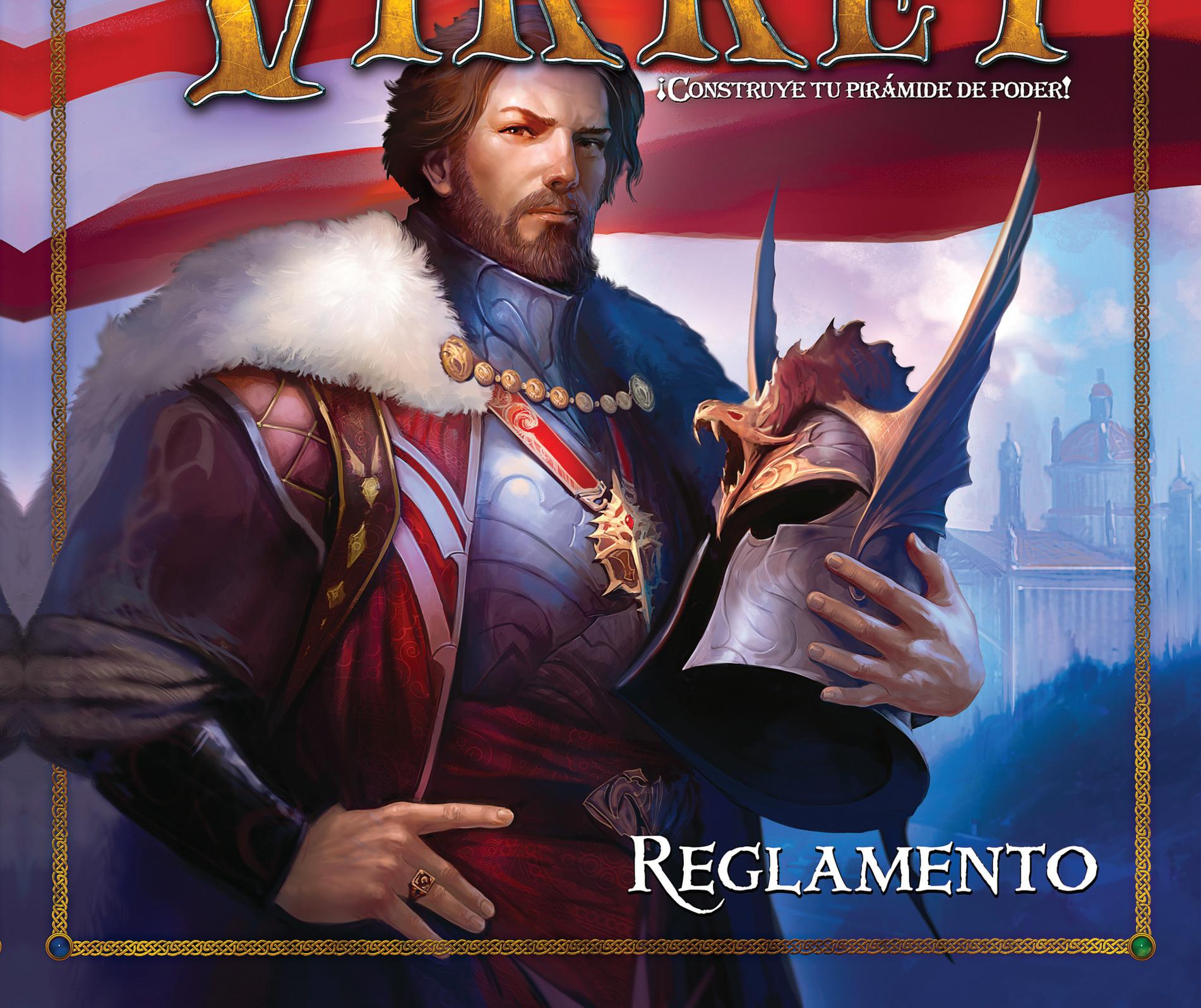


VIRREY

¡CONSTRUYE TU PIRÁMIDE DE PODER!



REGLAMENTO

RESUMEN DEL JUEGO

Dentro de muchos años, cuando los historiadores de Laar lean y reescriban las crónicas de los eventos del presente, probablemente no serán capaces de desentrañar los movimientos individuales que han formado parte del Gran Juego. Sólo las acciones de los reyes serán fielmente preservadas. Serán ellos quienes reciban los títulos de emperador divino, líder invencible o sabio soberano. Todo el trabajo de sus súbditos, cuyos nombres se perderán en la niebla del tiempo, les será atribuido. Y esos serán nuestros logros y nuestros nombres, Virrey.

El único recuerdo que podemos aspirar a dejar a nuestro paso es nuestra nación: su longevidad, la prosperidad de sus ciudadanos, la envidia de nuestros vecinos. Tendrás que usar todos tus talentos para ganarle a tu imperio un año más, quizás dos, en los anales de Laar. ¿Estás preparado para este reto, amigo mío? ¿Conoces las reglas de la política o las aprenderás mientras juegas?

Estoy dispuesto a apostar contigo que te arrepentirás del día en que decidiste llamar la atención de los poderes establecidos.

Ahora es demasiado tarde. Tu cita está confirmada y se ha convertido en una cuestión de honor. Debes probar a todo el mundo que, sin importar lo extremo de la situación, podemos contar contigo. Aprende a mantener el equilibrio, planifica y anticipa a los movimientos de tus oponentes. No desdeñes las lecciones de tus predecesores. Nunca olvides una ofensa pues desde ahora tú eres el Estado. Prepárate, Virrey, esto es sólo el principio. Quién sabe, quizás después de todo tu nombre encuentre su lugar en la historia de Laar.

Virrey es un juego de mesa para 1 a 4 jugadores, a partir de 12 años. Para conseguir el control del mundo de Laar, los jugadores tendrán que reclutar aliados, desde vagabundos hasta príncipes, sin descuidar la promulgación de leyes. Durante el juego, cada jugador tendrá que construir su propia pirámide de poder, desarrollando su ejército y su poder mágico, incrementando así su propia autoridad, y consiguiendo las gemas necesarias para continuar la expansión de sus correspondientes naciones. El jugador con más puntos de poder al final de la partida se convertirá en el gobernante de todo el mundo de Laar... ¡y el ganador de la partida!

COMPONENTES

- 64 cartas de personaje.
- 24 cartas de leyes.
- 4 cartas de subasta.
- 64 gemas.
- (16 de cada uno de los siguientes colores: azul, rojo, verde y amarillo)
- 33 fichas reversibles magia/ciencia.
- 17 fichas reversibles defensa/ataque.
- 54 fichas de puntos de poder de 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 6 puntos)
- 24 fichas de bonus de magia.
- (20 fichas reversibles con los valores +2/+3; 4 fichas con el valor +5)
- 12 fichas de bonus para círculos.
- (2 con el valor +2 y 1 con valor +4, en cada uno de los siguientes colores: azul, rojo, verde y amarillo)
- 4 pantallas de jugador.
- Este reglamento.

Carta de Personaje



Carta de Ley



DISPOSICIÓN DEL TABLERO

Coloca las cuatro cartas de subasta formando una línea en el centro del tablero de juego. El orden de las cartas no importa, pero todas las flechas en las cartas deben mirar en la misma dirección **1**.

Coloca las fichas de magia/ciencia, las fichas de ataque/defensa, las fichas de puntos de poder y las fichas de bonus en pilas separadas en el centro del tablero de juego **2**.

La reserva de gemas debería contener 32 gemas (ocho de cada color) para una partida de dos jugadores; 48 gemas (12 de cada color) para una partida de tres jugadores, y las 64 gemas para una partida de cuatro jugadores. En otras palabras, cada jugador ha de tener 4 gemas de cada color. Coloca la reserva de gemas en el medio del tablero de juego **3** y devuelve las gemas sin usar a la caja del juego.

Cada jugador ha de tener una pantalla **4**. Durante la partida, los jugadores deben mantener sus gemas detrás de las pantallas. El número de gemas en posesión de cada jugador será secreto para el resto de jugadores.

Cada jugador cogerá dos gemas de cada color (8 en total), las colocará detrás de su pantalla y devolverá 2 gemas cualesquiera a la reserva.

Cada jugador deberá tener por lo tanto 6 gemas **5** detrás de su pantalla.

Se barajarán las cartas de personaje y se repartirán cuatro cartas por jugador. Cada jugador seleccionará una de las cartas, la colocará boca arriba delante suyo y recibirá la recompensa mostrada en la fila inferior de la misma **6**. Esta carta será la primera carta en la pirámide del jugador. El jugador podrá quedarse otra de las cartas repartidas y añadirla a su mano. Las dos cartas restantes se devolverán al mazo de cartas de personajes.

La baraja de cartas de personaje se dividirá de forma aleatoria en dos mazos: un mazo grande de 48 cartas y uno más pequeño con las cartas restantes.

Coloca el mazo grande boca abajo a un lado de las cartas de subasta **7**. Coloca el mazo pequeño boca abajo al otro lado de las cartas de subasta **8**.

Descubre las primeras cuatro cartas del mazo grande. Estas cartas de personaje se colocan boca arriba de izquierda a derecha debajo de las cartas de subasta. **9** Baraja el mazo de cartas de leyes y reparte a cada jugador tres cartas **10**. Coloca el mazo restante boca abajo junto al mazo pequeño **11**. Las cartas repartidas se añaden a la mano de cada jugador y no deben ser mostradas a los oponentes.

EJEMPLO DE DISPOSICIÓN



EMPEZANDO A JUGAR

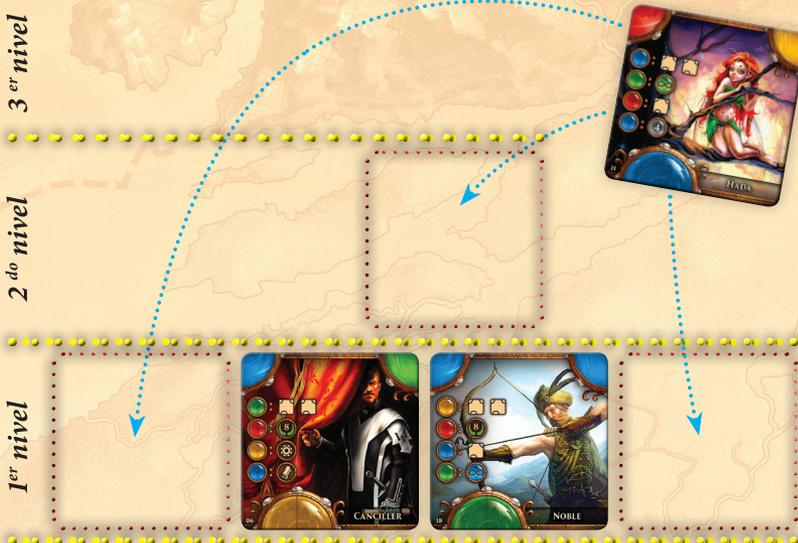
El objetivo de *Virrey* es conseguir el mayor número de puntos de poder al final de la partida. Debes sacar el máximo rendimiento a tus cartas. Esto se consigue normalmente utilizándolas en los niveles más altos de tu pirámide de poder.

La partida de *Virrey* se desarrolla durante 12 turnos, hasta que no queden cartas en el mazo grande. Cada turno está dividido en dos fases y durante cada fase todos los jugadores actuarán del mismo modo.

- I. **Fase de subasta.** Cada jugador puede conseguir una de las cartas de personaje subastadas.
- II. **Fase de desarrollo.** Cada jugador puede utilizar hasta un máximo de 3 cartas de su mano.

Durante la partida, todas las cartas jugadas se colocan boca arriba en la pirámide de cada jugador. Estas pirámides de los jugadores deben ser visibles para el resto de tus oponentes. Todas las cartas de la pirámide deben colocarse una al lado de la otra. La fila de cartas situada más abajo se denomina el primer nivel de la pirámide del jugador, el siguiente nivel será el segundo y así sucesivamente hasta llegar al quinto nivel, o nivel superior. Cada carta colocada en un nivel debe apoyarse en dos cartas del nivel inferior, de manera que la sección de color de las tres cartas forme un círculo (no es necesario que este círculo esté formado por tres secciones del mismo color).

Al principio de la partida, tu pirámide de poder estará formada únicamente por una única carta en el primer nivel. Cuando juegues tu primera carta, podrás colocarla a la derecha o a la izquierda de la carta que ya forma parte de tu pirámide. La siguiente carta que juegues podrá ir tanto a la derecha o a la izquierda de las dos cartas ya colocadas previamente, o podrá ser la primera carta del segundo nivel de tu pirámide, apoyada sobre las dos cartas anteriores.



Durante la partida, el jugador no podrá mover o retirar cartas que ya formen parte de la pirámide, a menos que el texto de una carta de ley lo permita. La pirámide no podrá tener más que cinco niveles, aunque el número de cartas que pueden formar parte de la base de la pirámide es ilimitado.

- Se considera cartas adyacentes a las cartas que están situadas unas junto a otras en las pirámides de los jugadores, aunque estén situadas en diferentes niveles de la dicha pirámide. El máximo de cartas adyacentes es seis.
- Algunas cartas de ley pueden indicar a los jugadores que pongan una carta debajo de otra carta. Esta acción no se considera jugar una carta. Colocar una carta debajo de otra no tiene ningún coste, pero tampoco se podrá conseguir la recompensa indicada en la carta.
- Las cartas situadas en los extremos de una fila serán consideradas cartas libres si no tienen ninguna carta situada encima o debajo.



I. FASE DE SUBASTA

Durante esta fase, los jugadores pujan para conseguir las cartas de personaje que se encuentran boca arriba en mitad del tablero. Cada una de las cartas estará situada junto a una carta de subasta de un color determinado. Para conseguir una carta de personaje, el jugador ha de pujar con una gema del mismo color que la carta de subasta correspondiente.

EJEMPLO: La carta de personaje del Capitán está junto a la carta amarilla de subasta. Para obtener la carta de personaje del Capitán, será necesario pujar con una gema de color amarillo



Cada uno de los jugadores decide cuál de las cartas de personaje subastadas le gustaría conseguir, después cogerá una gema del color correspondiente de su reserva personal y, sin enseñarla al resto de jugadores, la guardará en su mano. Todos los jugadores revelarán su apuesta simultáneamente.

Si un color específico ha sido seleccionado por un único jugador, éste recibirá la carta de personaje correspondiente y devolverá la gema de su puja a la reserva. La Fase de subasta se habrá acabado para este jugador.

Si dos o más jugadores han elegido el mismo color, todos devolverán las gemas apostadas a la reserva sin recibir ninguna carta a cambio. Estos jugadores podrán participar en la segunda subasta. Excepción: Si dos jugadores han elegido un color al que corresponden dos cartas, pueden ponerse de acuerdo para repartirse las cartas correspondientes (ver más adelante).

Un jugador puede negarse a participar en la subasta. Para ello, el jugador no pujará con ninguna de sus gemas, aunque sí tendrá que poner su puño cerrado con el de sus contrincantes. En el momento de abrir las manos, simplemente mostrará su mano vacía y declarará su intención de pasar. (ver más adelante). El jugador que pase, no recibirá ninguna carta ni participará en ninguna de las siguientes acciones de esta fase.

Una vez que la primera subasta esté completa, todos los jugadores que no hayan conseguido ninguna carta ni hayan pasado continúan a la segunda subasta. Si, al final de ésta, todavía hay jugadores que no hayan pasado ni conseguido ninguna carta, la partida pasará a una tercera y última fase de subasta. Se considera que cualquier jugador ha pasado si no ha conseguido ninguna carta al final de la tercera subasta.

• ¡ATENCIÓN!:

- Un jugador no puede pujar por una carta si no tiene gemas del color correspondiente en su reserva personal.
- Un jugador no puede conseguir una carta durante la subasta sin aportar ninguna gema (las únicas excepciones son las fichas de ataque, ver más adelante).
- Todas las gemas apostadas se devolverán a la reserva general, aunque sus dueños no hayan conseguido ninguna carta con ellas.
- Un jugador solo puede conseguir una carta por subasta y por turno.
- Si un jugador consigue una carta o pasa, no podrá participar en ninguna subasta más durante el turno.
- No puede haber más de tres subastas por turno.
- Un jugador no puede pujar con una gema de un color determinado si no hay cartas de personaje situadas junto a la carta de subasta del color correspondiente.

Las cartas conseguidas durante la subasta se añaden a la mano de los jugadores y se considera que no han sido jugadas todavía. Los jugadores podrán usar estas cartas (añadiéndolas a sus pirámides) durante la fase de desarrollo.

Si los jugadores se ponen de acuerdo, pueden decidir cuál de ellos apostará a según qué color antes de la subasta. Aún así, estos acuerdos no son obligatorios y quedan abiertos a la decisión de los jugadores. Los jugadores no podrán comerciar ni intercambiar gemas, fichas o cartas, ni tampoco mostrar a sus oponentes el contenido de su mano o de lo que se encuentra detrás de su pantalla, a menos que una carta de ley les obligue a ello.

Desde el segundo turno en adelante, es posible que dos cartas de personaje estén asociadas a la misma carta de subasta (una de ellas en la base de la flecha y la otra carta en la punta). Si solo uno de los jugadores puja por este color, podrá recibir la carta que elija entre las dos (aunque no ambas). Si dos jugadores pujan por un color determinado, pueden ponerse de acuerdo sobre qué carta prefiere cada uno de ellos. En este caso, cada uno recibe la carta elegida y se abstienen de participar durante el resto de subastas de este turno. Pero si los dos jugadores quieren la misma carta, ninguno de los dos recibirá ninguna, aunque podrán participar en la siguiente subasta. Finalmente, si tres o cuatro jugadores pujan por el mismo color con dos cartas asociadas, ninguno de ellos conseguirá ninguna y comenzará la siguiente subasta.



Cuando cada jugador ha conseguido una carta o ha pasado (tras la tercera subasta, se considera que ha pasado todo aquel que no haya conseguido ninguna carta), la fase de subasta termina. Todas las cartas de personaje situadas encima de las cartas de subasta se descartan mientras que todas las cartas situadas en la base de las cartas de subasta, se trasladan a la parte de arriba de las cartas de subasta. El hueco en la base de las cartas de subasta se cubre con cuatro nuevas cartas de personaje que se cogerán del mazo grande. La partida terminará cuando se acaben las cartas del mazo grande.



Mazo de descartes

Descarta todas las cartas situadas en la parte superior de las cartas de subasta.



Mueve las cartas situadas en la base de las cartas de subasta hacia la parte superior.

Mazo grande



Coloca cuatro cartas del mazo grande en la base de las cartas de subasta.

SI UN JUGADOR PASA

Se considera que un jugador ha pasado durante su turno en estos dos casos:

- Si el jugador no quiere pujar por ninguna carta y no introduce ninguna gema en su mano durante una subasta.
- Si al finalizar la fase de subastas, el jugador no ha sido capaz de conseguir ninguna carta de personaje.

Inmediatamente después de pasar su turno, el jugador cogerá tres gemas de su elección de la reserva. También puede coger una gema extra por cada ficha de ciencia que haya en su pirámide (ver más adelante). El jugador colocará las gemas detrás de su pantalla.

En el caso de que varios jugadores pasen durante el mismo turno, el primero en coger gemas de la reserva general será aquel que tenga la carta con el número más bajo en su pirámide. El resto de jugadores podrá coger las gemas que le corresponda siguiendo este mismo orden, empezando por el que tenga la carta con el número más bajo en su pirámide hasta el que tenga la carta con el valor más alto.

¡ATENCIÓN!:

- Si no hay gemas de un color determinado en la reserva, el jugador no podrá coger gemas de ese color.
- Si no hay suficientes gemas en la reserva, el jugador cogerá tantas como sea posible.
- Si no queda ninguna gema en la reserva, el jugador se quedará sin nada.
- Un jugador no puede pasar dos veces en el mismo turno.



II. FASE DE DESARROLLO

Esta fase tiene una duración de tres rondas completas.

Al principio de cada ronda, cada jugador escoge una carta para jugar y la coloca en la mesa boca abajo. Si un jugador no quiere jugar una carta puede:

1. Pasar.

2. Descartarse de una carta y coger dos gemas de su elección de la reserva de gemas. El jugador que haya elegido pasar en este momento, no podrá jugar en las siguientes rondas del juego, ni tampoco recibirá ninguna gema durante este turno.

Los jugadores que quieran jugar una carta, la seleccionarán de manera independiente y, simultáneamente con el resto de jugadores, revelarán la carta en su mano. El orden de juego se establece en el mismo orden antes referido, empezando por el que tenga la carta con el valor numérico más bajo. Durante su turno, cada jugador coloca su carta en su pirámide y resuelve el efecto de la carta determinada.

Para utilizar una carta de personaje, el jugador debe elegir un espacio disponible en su pirámide y ha de pagar el coste de juego de la carta, que dependerá del nivel de la pirámide en el que el jugador desee situar la carta. En la parte izquierda de cada carta de personaje hay cuatro filas horizontales que corresponden con los cuatro niveles de la pirámide. Delante de los dos puntos situados en cada fila, hay un símbolo de una gema, que indica el coste de jugar esta carta. Es importante reseñar que el jugador ha de pagar no solo el coste referido al nivel en donde quiere jugar la carta, sino también el coste de los niveles inferiores.

Jugar una carta de ley no tiene ningún coste y puede ser colocada en cualquier espacio disponible en la pirámide del jugador, excepto los espacios pertenecientes al quinto nivel. El efecto de cualquier carta de ley se resuelve inmediatamente después de que ésta haya sido jugada. Dependiendo del tipo de carta, el efecto de la carta de ley puede ser permanente, instantáneo o ser contabilizado al final de la partida. En cualquiera de los casos anteriores, la carta seguirá formando parte de la pirámide del jugador que la haya utilizado.

EJEMPLO: Si un jugador desea jugar la carta de personaje del Capitán en el primer nivel de su pirámide, tendrá que pagar una gema verde (representada en la última fila de la carta). Si desea colocar la carta en el segundo nivel, deberá pagar una gema verde (del primer nivel) y una gema azul (representada por la segunda fila desde abajo). Jugar esta misma carta en el tercer nivel, supondrá un gasto de una gema verde, una gema azul y una gema amarilla. Y si el jugador quisiera situar la carta en el cuarto nivel, le costaría una gema verde, una azul y dos amarillas.



- Se deberán jugar todas las cartas de acuerdo con las siguientes reglas:
- Una carta que se quiera jugar en el primer nivel de la pirámide ha de ser colocada o bien a la derecha o a la izquierda del resto de cartas en ese nivel.
 - Una carta que se quiera jugar en el segundo nivel (o cualquier nivel superior) debe tener su base apoyada sobre dos cartas del nivel anterior de tal manera que la sección de color de las tres cartas forme un círculo (este círculo no ha de ser de un único color).
 - Si después de situar una carta en tu pirámide, el jugador consigue formar un círculo de un mismo color, podrá coger una gema del mismo color de la reserva (en el caso de que haya alguna disponible).
 - Para colocar una carta de personaje en el quinto nivel, se debe pagar el coste requerido para situar la carta en el cuarto nivel, así como una gema extra, equivalente a la gema correspondiente al cuarto nivel. Por ejemplo, si queremos situar la carta de personaje del Capitán en el quinto nivel, tendremos que pagar una gema verde, una azul y tres amarillas.
 - Las gemas usadas para conseguir cartas durante la fase de subasta no tienen relación con las gemas que hay que gastar para usar las cartas. Se consideran gastos diferentes.
 - Cuando los jugadores pagan para jugar una carta, el jugador correspondiente ha de coger el número necesario de gemas de detrás de su pantalla y devolverlas a la reserva general.

Después de jugar una carta, la recompensa es inmediata. Esta recompensa, así como el coste de jugar la carta, depende del nivel de nuestra pirámide en el que queramos situar la carta. Sin embargo, al contrario que con el pago, no se consigue ninguna recompensa por los niveles anteriores, solamente por el nivel en el que hemos situado la carta.

EJEMPLO: Si un jugador desea situar la carta de personaje del Capitán en el primer nivel de su pirámide, podrá coger una carta del mazo de la ley o del mazo pequeño (como se muestra en la parte inferior de la carta). Si quisiera jugar la misma carta en el segundo nivel, conseguirá cinco gemas (la segunda fila desde el final de la carta). En el tercer nivel, con la carta de personaje del capitán, el jugador conseguirá una ficha mágica, y en el cuarto nivel, el jugador conseguirá 12 puntos de poder.

Si el jugador consigue situar una carta de personaje en el quinto nivel de su pirámide, podrá conseguir la totalidad de las recompensas indicadas en las tres primeras líneas de la carta o una ficha mágica equivalente a 15 puntos de poder.

EJEMPLO: Si un jugador sitúa una carta de personaje del Capitán en el quinto nivel de su pirámide, podrá elegir entre sacar una carta, conseguir cinco gemas y colocar una ficha mágica sobre una carta, o bien conseguir una ficha de 15 puntos.

La siguiente ronda de la fase de desarrollo empezará una vez que todos los jugadores hayan recibido sus recompensas por las cartas jugadas.

Esta fase de desarrollo tendrá una duración de tres rondas, tras las cuales comenzará una nueva fase de subasta.

RECOMPENSAS



GEMAS

El jugador ha de coger el número indicado de gemas (del color de su elección) de la reserva general. Si no hay suficientes gemas en la reserva, el jugador cogerá tantas como sea posible. Si la reserva se encuentra completamente vacía, el jugador no podrá coger ninguna gema. Las gemas retiradas por el jugador se situarán detrás de la pantalla.



PUNTOS DE PODER

El jugador colocará la ficha de punto de poder del valor determinado sobre la carta indicada. Al final de la partida, estos puntos se sumarán a la puntuación total del jugador. En el caso improbable de que no se encuentre una ficha de puntos de poder del valor indicado, se podrá reemplazar con diferentes fichas de menor valor, pero hay que tener en cuenta que esta combinación será contabilizada como una única ficha de punto de poder.



CARTAS DEL MAZO PEQUEÑO O DEL MAZO DE LA LEY.

El jugador tendrá que coger el número indicado de cartas del mazo de la ley o del mazo pequeño (a su elección). Si el jugador debe coger dos cartas, puede elegir si coger del mismo mazo o de mazos diferentes. Una vez en su poder, el jugador añade estas cartas a su mano. Estas cartas podrán ser jugadas (tanto si son leyes como cartas de personaje) durante la fase de desarrollo.



CIENCIA

El jugador colocará la ficha de ciencia sobre la carta indicada (algunas cartas ofrecen 2 fichas de ciencia cuando se consiguen en el cuarto nivel). Hay que tener en cuenta que las fichas de ciencia y magia son dos caras de la misma ficha y, en este caso, la ficha se colocará con el lado de ciencia boca arriba. Las fichas de ciencia permiten a su poseedor conseguir gemas adicionales si pasan un turno. Por ejemplo, si un jugador tiene cuatro fichas de ciencia en su pirámide, podrá coger $3 + 4 = 7$ gemas en el momento en el que pasan. Además estas fichas, ofrecen puntos adicionales al final de la partida (véase 'Fase de subasta', pág. 6).



MAGIA

El jugador colocará la ficha de magia sobre la carta indicada (algunas cartas ofrecen dos fichas de magia cuando se juegan en el cuarto nivel). Hay que tener en cuenta que las fichas de ciencia y magia son dos caras de la misma ficha, y en este caso la ficha se colocará con el lado de magia boca arriba. Las fichas de magia no tienen ningún uso a lo largo del juego, pero pueden dar muchos puntos al final de la partida.



DEFENSA

El jugador puede colocar una ficha de defensa sobre la carta indicada. Hay que tener en cuenta que las fichas de ataque y defensa son las dos caras de la misma ficha. Las fichas de defensa no tienen uso durante la partida, pero pueden dar puntos y, durante el recuento final, defender al jugador contra los ataques enemigos.



ATAQUE

El jugador debe colocar las fichas de ataque detrás de su pantalla personal. Las fichas de ataque, situadas detrás de la pantalla del jugador, pueden utilizarse durante la fase de subasta en vez de una apuesta normal, sosteniendo la ficha de ataque en la mano. En este caso, el jugador robará una carta al principio de la fase de subasta, antes que ningún otro jugador. La ficha de ataque se devolverá a la reserva una vez usada y el jugador que la haya utilizado no podrá realizar más acciones durante este turno. En el caso de que el jugador que ataque se lleve la última carta correspondiente a un color determinado, los jugadores que habían pujado por ese color perderán sus apuestas. Si varios jugadores usan sus fichas de ataque durante la subasta, el primer jugador en robar una carta será el que tenga la carta con menor puntuación en su pirámide. Al final de la partida, todas las fichas de ataque restantes que estén en posesión de un jugador restan puntos a los demás oponentes.



FICHAS BONUS (PARA MAGIA O CÍRCULOS)

El jugador debe colocar la ficha en la carta indicada (hay que tener en cuenta que las fichas bonus tienen diferentes valores y símbolos). Las fichas bonus no tienen ningún uso durante la partida, pero pueden dar puntos al final de la partida.



GEMAS INFINITAS

El jugador deberá coger una gema del color indicado de la reserva y colocarla sobre la carta. Si no hay gemas del color indicado disponibles en la reserva, podrá coger una de su reserva personal. Si tampoco tiene gemas en su reserva personal, no podrá colocar ninguna gema. En el caso de que el jugador tenga una gema infinita de cualquier color, puede utilizarla una vez por turno, durante la fase de desarrollo. En este caso, el pago indicado se reducirá en una gema del color de la gema infinita. Por ejemplo, si el jugador necesita gastar una gema amarilla y dos azules y tiene en su posesión una gema infinita de color azul, puede gastar únicamente una gema azul y una amarilla. Si el jugador tiene más de una gema infinita, podrá usarlas durante cualquier pago, aunque sólo se podrá usar una gema infinita por turno. Estas gemas infinitas permanecen durante toda la partida en la pirámide y, acorde a las mismas reglas ya descritas, podrán ser usadas en los turnos siguientes.

FINAL DE PARTIDA Y PUNTUACIONES

En primer lugar, los jugadores retiran sus pantallas y se descartan de todas las cartas de personaje y de leyes que no hayan utilizado. Después, los jugadores podrán usar las gemas restantes en su reserva personal para “pintar” las secciones de color de estas cartas para formar círculos del mismo color con diferentes cartas. Para cambiar el color de una de estas secciones, los jugadores colocarán una gema del color deseado sobre la carta. Hay que tener en cuenta que cada círculo está formado por cuatro secciones, dos en las esquinas superiores y dos en las inferiores. “Pintando” las secciones de diferentes cartas, pueden convertir círculos de colores diferentes en círculos de un mismo color (aunque en este caso, no se llevarán ninguna gema de recompensa, ya que estos círculos no han sido creados de una manera natural).

Una vez que el jugador ha “pintado” todas las secciones deseadas (y posibles, dependiendo del número de cartas y de gemas en su poder), puede calcular sus puntos de victoria en este orden:

1. Puntos por círculos de un mismo color
2. Puntos por gemas infinitas
3. Puntos por cartas de leyes
4. Puntos por fichas de puntos de poder
5. Puntos por fichas de magia
6. Puntos por sets completos
7. Puntos de penalización por fichas de ataque

1. PUNTOS POR CÍRCULOS DE UN MISMO COLOR

Por cada círculo de un mismo color en la pirámide, el jugador recibe un número de puntos de poder equivalente a la carta con el nivel más alto de las que forman el círculo. Además, algunas fichas bonus dan puntos extra por cada círculo de un color específico. Por ejemplo, un jugador tiene un círculo verde formado con cartas del primer y segundo nivel de su pirámide (con un valor base de 2 puntos) y una ficha bonus que le da 4 puntos extra por cada círculo verde, con lo que la puntuación final del círculo será $2 + 4 = 6$ puntos.



2. PUNTOS POR GEMAS INFINITAS

Por cada gema infinita en la pirámide, cada jugador recibe un número de puntos de poder equivalente al nivel en el que la gema está situada. Además, algunas fichas bonus dan puntos extra por cada gema infinita de un color determinado. Por ejemplo, un jugador tiene una gema infinita de color amarillo, situada en el tercer nivel (con un valor base de 3 puntos), y una ficha bonus que le ofrece 4 puntos por cada círculo amarillo. Por lo tanto, la gema se contabilizará como $3 + 4 = 7$.



3. PUNTOS POR CARTAS DE LEY

Las cartas de ley, que aportan puntos de poder al final de la partida, indican exactamente cuantos puntos ofrecen a los jugadores y las condiciones. Los puntos procedentes de las cartas de ley sólo se contabilizan si las cartas forman parte de la pirámide del jugador.

Coloca hasta 8 gemas de detrás de tu pantalla sobre esta carta.
Al final de la partida, ganas por cada gema que esté sobre esta carta.

4. PUNTOS DE FICHAS DE PUNTO DE PODER

Cada ficha de punto de poder ofrece el equivalente de su valor en puntos de victoria.



5. PUNTOS POR MAGIA

Cada ficha mágica en la pirámide de un jugador ofrece al jugador un número de puntos equivalente al bonus total de la suma de los bonus de las fichas de magia. Por ejemplo, la pirámide de un jugador contiene tres fichas de magia, una ficha bonus con un bonificador de +5 puntos por cada ficha de magia y una segunda ficha bonus con un bonificador de +2 puntos por cada ficha mágica. Así que la suma final de puntos sería de $5 + 2 = 7$ puntos por ficha de magia, y un total de 21 puntos. Para obtener puntos por magia, el jugador tendrá que tener en su poder fichas de magia, así como fichas bonus con bonificadores mágicos en su pirámide. Si el jugador sólo tiene fichas de un tipo en la pirámide, no podrá conseguir ningún punto de magia.



6. PUNTOS POR SETS COMPLETOS.

Cada jugador que tenga tres fichas de defensa, magia y ciencia (un set) en su pirámide ganará 12 puntos. La misma ficha no podrá ser incluida en diferentes sets. Por ejemplo, si la pirámide de un jugador contiene 2 fichas de defensa, 5 fichas de magia y tres fichas de ciencia, solo podrá conseguir 24 puntos por dos sets.



7. PUNTOS DE PENALIZACIÓN POR FICHAS DE ATAQUE.

Al final de la partida, cada jugador tendrá que contabilizar el número de fichas de ataque sin usar de sus oponentes. Cada jugador se restará cuatro puntos de poder por cada una de estas fichas. Sin embargo, estas fichas de ataque podrán ser neutralizadas con fichas de defensa. Por ejemplo, un jugador se ve amenazado por dos fichas de ataque de uno de sus oponentes y por tres fichas procedentes de otro, así que el jugador perderá $4 \times (2 + 3) = 20$ puntos. Si en la misma situación, el jugador atacado tiene en su poder dos fichas de defensa solamente perderá $4 \times (2 + 3 - 2) = 12$ puntos.



El jugador con mayor puntos de poder tras el conteo final será el ganador de la partida.

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES

- Al principio de la partida es más importante crear una base de recursos sólida que conseguir puntos de poder. Los jugadores deberían emplear los primeros turnos en conseguir: gemas infinitas, fichas de ciencia y gemas, en este orden de prioridad.
- La manera más sencilla de aumentar la cantidad de puntos de poder es conseguir fichas de puntos de poder y fichas de magia. Hay opciones más complejas para conseguir puntos (cartas de ley complicadas, círculos de un único color, pirámides con cinco niveles), pero en un principio deberíamos atenernos a este modo sencillo.
- Las fichas de ataque son más útiles al final de la partida, sobretodo si tus oponentes no tienen demasiadas fichas de defensa. Por lo que, a menos que realmente necesites una carta en la fase de subasta, es mejor reservar estas fichas.
- Es importante saber con exactitud el número de fichas de ataque que nuestros oponentes consiguen. Esto será de gran ayuda para preparar tus defensas al final de la partida.
- Durante la segunda fase del juego, los jugadores deberán concentrar sus esfuerzos en conseguir el máximo número de puntos posibles. Esta es una de las claves del juego. Ser capaz de reconocer el momento en el que el jugador ha acumulado suficientes recursos y está listo para empezar a ganar puntos de poder. Calcular el número de puntos que se podrán conseguir con cada movimiento es bastante sencillo y si tu cálculo da un resultado de 10 puntos o más, ¡ten por seguro que será un buen movimiento!
- Aunque al principio del juego existe la tentación de jugar tantas cartas de ley como se pueda, es importante recordar que la mayoría de las cartas de ley son mucho más efectivas en la recta final de la partida o en los niveles más altos de la pirámide.

LIMITACIONES DE LOS COMPONENTES

Las cartas jugadas nunca se devuelven a los mazos. Si una carta es descartada, no se volverá a usar en la partida. Si uno de los mazos se acaba, no se repondrá ni ninguno de los jugadores podrá conseguir cartas de ese mazo en concreto.

El número de gemas también es estrictamente limitado y depende del número de jugadores. Si a lo largo de la partida, se acaban las gemas de un determinado color en la reserva general, los jugadores no podrán conseguir gemas de ese color hasta que algún oponente gaste una y la devuelva a la reserva.

Aunque cada set de *Virrey* tiene suficientes fichas del resto de tipos para cubrir una partida, en alguna ocasión excepcional puede ocurrir que se acaben. En este caso, los jugadores podrán usar monedas o cualquier otro avatar necesario para continuar la partida.

Cada jugador podrá acumular cartas y gemas de manera ilimitada (dentro de las limitaciones prácticas de cada partida). Una pirámide puede contener un número ilimitado de cartas, pero sólo puede elevarse cinco niveles.

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

La mayoría de las acciones que los jugadores llevarán a cabo a lo largo de una partida de *Virrey* tendrán lugar de manera simultánea. Sin embargo es posible que el orden de estas acciones deba ser determinado de alguna manera (por ejemplo, en el caso de que solo queden unas pocas gemas en la reserva y haya varios jugadores a la espera de conseguirlas). En este caso, el orden de acción se determinará por el número de sus cartas, desde el más bajo hasta el más alto.

El primer jugador en actuar será el que tenga la carta en juego (es decir, en su pirámide) con el número más bajo entre los jugadores en liza y así sucesivamente. Este método será particularmente necesario cuando varios jugadores hagan uso de sus fichas de ataque durante la fase de subasta. En este caso, el jugador con la carta con el número más bajo, será el primero en elegir una carta entre las ofrecidas en la subasta.

El único conflicto que no puede ser resuelto mediante esta regla es cuando varios jugadores pujan por un mismo color durante la fase de subasta. Como ya se ha descrito anteriormente, cuando esto ocurra los jugadores implicados disfrutarán de una subasta adicional para dirimir el conflicto.



REGLAS EN SOLITARIO

Es posible jugar a *Virrey* en solitario, solo que los oponentes virtuales actuarán exclusivamente durante la fase de subasta. La preparación de la partida en solitario es la misma: hay que colocar cuatro gemas de cada color en la reserva general y repartir las cartas iniciales y gemas. Cada turno consistirá de una fase de subasta y una fase de desarrollo, al igual que en las partidas para 2 o más jugadores. Después de efectuar su propia puja, el jugador tendrá que coger una de las gemas de la reserva general y, sin mirarla, la usará como la puja del oponente virtual. Si el color de las gemas coinciden, colocará su puja en la reserva y la del oponente virtual de vuelta en la caja. Tras esto, tendrá que haber una nueva subasta con las reglas ya

mencionadas. Si las apuestas no coinciden, el jugador recoge su carta y la carta correspondiente a su contrario es descartada automáticamente (si se da el caso de que el oponente virtual pueda elegir entre dos cartas, la carta descartada será la de la base de la flecha). Si el oponente virtual elige un color que no concuerda con ninguno de los correspondientes a las cartas de personaje, habrá que eliminar una carta cualquiera entre aquellas que quedan en la subasta, después de que el jugador consiga su carta deseada. Es importante devolver todas las apuestas del oponente virtual y asegurarse que estas gemas no terminan en la reserva. En la partida en solitario no se puede perder, pero se podrá mejorar la puntuación personal.

VARIANTE DE LAS REGLAS

Cuando la partida sea de dos o tres jugadores, es posible añadir un oponente virtual al juego, de acuerdo con las reglas mencionadas anteriormente. Es posible jugar con dos e incluso tres oponentes virtuales, mientras que el número total de jugadores no supere el número de cuatro. En este caso, simplemente coge dos o tres gemas de la caja.

¡ATENCIÓN!:

- Si dos oponentes virtuales pujan por el mismo color y este color corresponde a una única carta de personaje, esta carta no será descartada, pero los oponentes virtuales participarán en la siguiente subasta (en el caso de que haya).
- Si dos oponentes virtuales pujan por el mismo color, y este color

corresponde a dos cartas, ambas cartas son descartadas y los oponentes virtuales no participarán en las futuras subastas de este turno. Sin embargo, si uno de los jugadores reales también ha elegido este color, las cartas no se descartan y se pasa a la siguiente fase de subasta.

- Si un jugador real y un oponente virtual pujan por el mismo color y ese color corresponde a dos cartas, el jugador tendrá la opción de pasar a la siguiente subasta (aunque las cartas correspondiente no se descartan) o coger la carta que se sitúa en la parte superior del tablero de subastas (la carta situada en la base será descartada).
- Un jugador real ha de participar en todas las subastas. Si todos los jugadores han conseguido cartas durante las fases previas, se dará por finalizada esta fase del juego.

CRÉDITOS

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ORIGINAL

Editorial: Hobby World LLC

Diseñador del Juego: Yuri Zhuravlev

Portada: Ilya Komarov

Cartas: 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

Diseño Gráfico: Sergey Dulin

Productores: Mikhail Akulov, Ivan Popov y Nikolay Pegasov

Manager: Vladimir Sergeev

Edición: Petr Tyulenev

Maquetación: Ivan Sukhovey, Daria Smirnova

Testers: Andrey Kolupaev, Aleksey Paltsev, Svyatoslav Rogov, Konstantin Mazanyuk, Aleksey Osipov, Alexander Peshkov, Mikhail Kazakov, Ekaterina Pluzhnikova, Elena Karpova, Anastasia Karpova, Yuri Tapilin, Vadim Larkin, Vladislav Choporov, Vladislav Popkov, Natalya Telezhkina, Vadim Kruglov y otros.

DEL AUTOR: Me gustaría felicitar a todo aquel que me ha inspirado y apoyado en esta tarea. Muchas gracias en especial a Tom Lehmann, cuyo 'Race for the Galaxy' me inspiró para crear la primera versión del Virrey. A mi madre por todos sus consejos y paciencia y a la Gran Fuerza creadora, por el regalo de la vida, la creatividad y la alegría.

Agradecimientos especiales
a Ilya Karpinsky.



**HOBBY
WORLD**

© 2016 Hobby World LLC.
All right reserved.
international.hobbyworld.ru

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Editorial: Zacatrus.

Traducción: Jorge Falcones y
Javier Yohn Planells.

Maquetación y adaptación del diseño:
Darío Muel.

zacatrus!
vivir es el otro juego

© Zacatrus, s.l. 2016
<http://zacatrus.es/>

RESUMEN DE PUNTUACIONES



CÍRCULOS DE COLOR ÚNICO

Por cada círculo de un color único en su pirámide, el jugador recibe un número de puntos de poder equivalente al nivel de la carta situada en el nivel superior de las tres que forman el círculo. También recibe puntos extra por cada ficha bonus del mismo color en su poder.



GEMAS INFINITAS

Por cada gema infinita en la pirámide, el jugador recibe un número de puntos de poder equivalente al nivel de la pirámide donde se encuentra la gema. Además recibirá puntos extra por cada ficha bonus del mismo color en su poder.

Coloca 1 carta libre de tu pirámide bajo esta carta. Mueve todas las fichas de la carta libre sobre esta carta. Al final del juego se contabilizará:

- Gana si esta carta está en el 1º nivel;
- Gana si esta carta está en el 2º nivel;
- Gana si esta carta está en el 3º nivel;
- Gana si esta carta está en el 4º nivel.

CARTAS DE LEY

El jugador recibe el número de puntos de poder acorde con el texto de las cartas de ley incluidas en la pirámide.



FICHAS DE PUNTOS DE PODER

El jugador recibe un número de puntos de poder equivalente al valor individual de cada ficha de poder.



FICHAS DE MAGIA

Cada jugador recibe un número de puntos de poder por cada ficha de magia equivalente a la suma de todos los bonus de las fichas de magia de la pirámide.



SETS COMPLETOS

Cada jugador recibe 12 puntos de poder por cada set completo situado en la pirámide (se considera un set completo un set compuesto por una ficha de defensa, una de magia y una de ciencia).



FICHAS DE ATAQUE

Cada jugador pierde cuatro puntos de poder por cada ficha de ataque que conserven sus oponentes. Estos ataques pueden ser neutralizados por fichas de defensa situadas en sus pirámides. Cada ficha de defensa puede neutralizar una ficha de ataque enemiga.

