

# MODO SOLO DEL BARÓN

## INTRODUCCIÓN

En este modo Barón en solitario, el jugador controla a los Harkonnen como en una partida para dos jugadores, pero también ejecuta las acciones de los Atreides, según las reglas aquí presentadas. Estas reglas en solitario también pueden usarse con dos jugadores, uno jugando con la Casa Harkonnen y el otro con el Aliado Corrino, aplicando así las reglas de 3-4 jugadores para una facción compartida (sin usar fichas de Conos de Silencio).

## CONTENIDO

Baronorte El modo Solo requiere:



20 cartas de decisión (de este modo)



8 cartas de seguimiento de objetivos (de este modo)

1 libro de reglas (este)



2 marcadores Sietch (opcional)

## PRINCIPIO

El Autómata no juega cartas de Planificación ni tira dados. En cada turno, roba la siguiente carta de Decisión y realiza las acciones indicadas en ella.



El Automa gana si, al final de una Ronda, la suma de los valores de sus marcadores de Precisión es mayor o igual al umbral de victoria de 20. El Automa gana automáticamente si invade Arrakeen.

## NIVELES DE DIFÍCULTAD

Ajuste este valor de umbral para ajustar la dificultad.

≥15: Muy difícil

≥17: Difícil

≥20: Normal

≥22: Fácil

## CONFIGURACIÓN

Prepara la partida normalmente para ti y tu oponente (el Autómata). Sin embargo, no le des al Autómata un tablero de jugador, dados ni carta de Planificación.



En lugar de eso, baraja las cartas de Decisión (20 cartas) boca abajo, deja las dos cartas superiores a un lado (sin mirarlas) y coloca el resto boca abajo para crear el mazo de Decisión.



Mezcla las 8 cartas tácticas (las del modo Mahdi Solo incluidas en el juego base) para formar un mazo de tácticas boca abajo.



Retira las cartas de Prescindencia de la Fase de Fin de Ronda y baraja las cartas de la Fase de Resolución de Acciones.



Comportamiento Cartas de prescindencia para formar una baraja boca abajo.



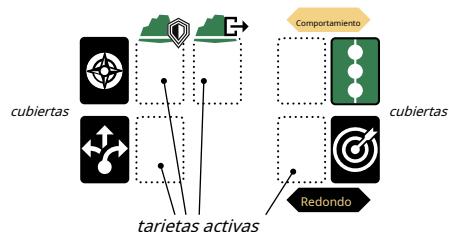
Mezcla las 8 cartas de seguimiento de objetivos para formar un mazo boca abajo.



El Automa comienza con una ficha Bene Gesserit.

### Nota:

*Aquí está el diseño sugerido de las tarjetas.*



### ◆ EL TURNO DE AUTOMA

Tú y Automa alternan turnos, comenzando con Automa (Atreides).

Cuando el mazo de Decisiones esté vacío, baraja TODAS las cartas de Decisión (incluidas las dos cartas que dejaste apartadas durante la preparación) para crear un nuevo mazo de Decisiones. Roba las dos primeras cartas y déjalas a un lado sin mirarlas. Roba la primera carta del mazo de Decisiones y úsala para determinar qué hace el Automa en este turno.

## RONDA DE JUEGO

Aplique la misma secuencia que de costumbre con los siguientes ajustes;

### ◆ INICIO DE LA RONDA



No robes ninguna carta de Planificación para el Autómata.



No robes ninguna carta de Previsión para el Autómata.



Descarta la carta de Rastreador de Objetivos de la ronda anterior (excepto la primera). Descartas la carta de Rastreador de Objetivos incluso si no se ha alcanzado el objetivo. Roba y revela una carta de Rastreador de Objetivos (boca arriba). Hay 8 cartas de Rastreador de Objetivos. Corresponden a cada carta de Prescencia de la Fase de Fin de Ronda.



Reshu le las cartas tácticas de la ronda anterior para formar un nuevo mazo táctico (excepto en la primera ronda).



Roba una carta táctica y colócala boca arriba. Esta es la **Sietch defensivo**.



Roba una segunda carta táctica y colócala boca arriba. Esta es la **Oh ensivo Sietch**.



Si alguno de estos Sietch es destruido, roba la siguiente carta táctica. Puedes colocar las dos fichas de Sietch en el tablero junto a las fichas de Sietch correspondientes como referencia visual.



### ◆ FIN DE LA RONDA

**!** Si es posible, aplicar el efecto indicado en la parte inferior de la tarjeta de seguimiento de objetivos.



**!** Verificar si el Automa cumple con las condiciones de su tarjeta de seguimiento de objetivos.



**!** Si se cumplen las condiciones, aumente la Pres- marcadores de ciencia según los valores indicados en la tarjeta de seguimiento de objetivos.



### ◆ LEGIONES EN MOVIMIENTO

Las acciones a realizar nunca violan ninguna regla del juego base.

Si el destino de una legión de Automa es un área libre que no excede el límite de apilamiento, el destino se conserva. De lo contrario, se elige el siguiente destino prioritario.

**El autómata siempre mueve una legión entera.**(

incluyendo a todos sus líderes asociados, si corresponde). Se aplica una excepción: si un movimiento dejara un Sietch sin legión, deja una unidad de combate en el Sietch (revela una ficha de despliegue si es necesario).

### ◆ DESPLIEGUE

Cuando las cartas de Decisión indican desplegar tropas (con o sin un Líder), **Despliega tantas unidades y fichas de despliegue como sea posible** La acción se considera completada, independientemente del número de unidades desplegadas.

## ANATOMÍA DE UNA TARJETA DE DECISIÓN

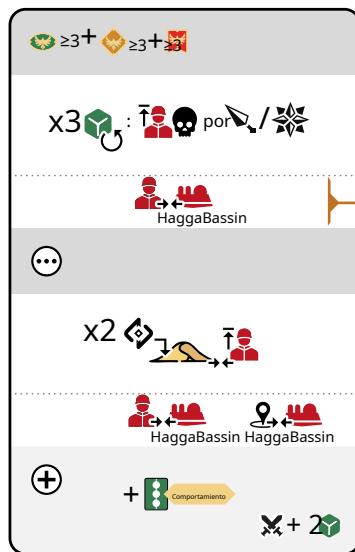
Las 20 tarjetas de decisión están divididas en 3 secciones.

### Ejemplo:

*Si los 3 marcadores de Presciencia están en el nivel 3 o superior, se ejecutan las acciones de la 1.<sup>a</sup> sección.*

*De lo contrario, la acción del 2<sup>o</sup> tramo se ejecutan.*

*Si se ejecuta la acción de la 1<sup>a</sup> sección (aquí, un ataque especial de 3 dados contra el legión con el valor más alto), los elegidos La legión, en caso de empate, es la que está más cerca de la cuenca de Haggga.*



La primera sección contiene la acción a realizar si se cumplen las condiciones del banner.

Los iconos debajo de una línea de puntos en una sección específica el desempate para que se realice la acción.

La segunda sección contiene la acción a realizar si la primera sección no se pudo completar en su totalidad.

La tercera sección contiene las acciones adicionales que se deben realizar después de que se haya completado por completo una de las dos primeras secciones.

## ACCIONES DE AUTOMA

Si se cumplen las condiciones y la acción es posible, realice la acción de la primera sección.

De lo contrario, realiza la acción de la segunda sección. Si la acción de la segunda sección no es completamente posible, roba la siguiente carta de Decisión. Una vez completada la acción de la primera o segunda sección, realiza la acción de la tercera sección.

### Nota:

*Una acción de implementación siempre se considera totalmente completada (ver página II).*

El Automa siempre realizará una acción.

Si por cualquier motivo la acción de la primera sección no es posible, se realiza la acción de la segunda sección.

Si, por cualquier motivo, la acción de la segunda sección no es totalmente posible, se roba la siguiente carta de Decisión.

Si, a pesar de la situación actual **desempate**, hay múltiples opciones disponibles, seleccione según el orden de lectura.

## ◆ SI PUEDES, ELIGES

Cuando se presentan múltiples opciones para cumplir con los criterios de las acciones de los Atreides, eres libre de elegir la opción que te brinde la mayor ventaja para derrotar a esos malditos rebeldes en Arrakis.

## MARCADORES



Los marcadores de presciencia no activan ningún efecto. Decidirás las cartas de misión y las cartas de seguimiento de objetivos activarán efectos similares.

Paul Muad'Dib reemplaza a Paul Atreides dondequiera que esté. La Reverenda Madre Jessica reemplaza a Lady Jessica dondequiera que esté.



El marcador de supremacía activa los efectos habituales. (como darle al Automa una ficha Bene Gesserit).

## BATALLAS

El Automa rara vez entra en combate.

### AUTOMA SE ENFRENTA A LA LUCHA

El Autómata solo entra en combate si tiene al menos 5 dados para su ataque. De lo contrario, pasa a la siguiente acción.

**Solo continúa el combate si el valor de su legión (en dados) es al menos igual al tuyo (en dados).** Su valor de combate siempre se evalúa después de que se hayan eliminado todas las pérdidas (incluido el daño recibido para continuar un ataque contra una base).

### Valor de combate

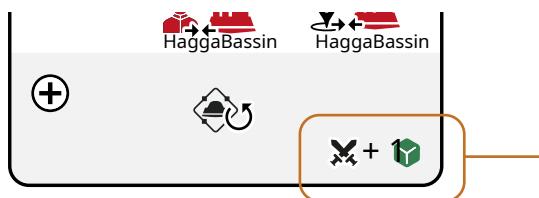
◆ A diferencia del modo Mahdi Solo, el modo Baron Solo No diferencia entre unidades de élite o de élite especial. **El valor del combate se mide únicamente por la cantidad de dados que genera la legión..**

◆ Cuando la legión Automa está en un Sietch y defensivo, el valor del combate está influenciado por el valor del Sietch ya que este último influye en el número de dados generados.

#### Ejemplo:



### SECUENCIA DE RONDAS DE BATALLA



Antes de tirar los dados de combate, elige la cantidad de cartas de Planificación que deseas descartar para cambiar tu conteo de dados.

**Entonces** Roba la siguiente carta de Decisión y localiza el símbolo que indica si el Autómata añade uno o más dados para esta ronda. Si ya tiene 6 dados, el símbolo no tiene efecto.

**Repita este procedimiento antes de tirar los dados para cada ronda de combate.**

### ELIMINAR BAJAS

Al infilir daño a una legión de Atreides, sigue estos órdenes de prioridad:

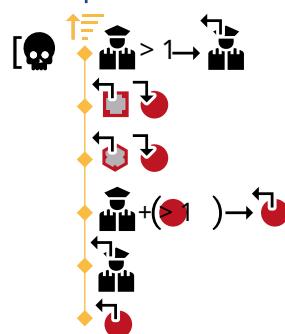
Si legión como;

- ◆ Más de un líder, eliminar un líder (genérico primero)
- ◆ Una unidad de élite, reemplazar por una unidad regular
- ◆ Una unidad de élite especial, reemplázala con una unidad regular
- ◆ Un líder y al menos dos unidades regulares, eliminar una unidad regular
- ◆ Un líder y una unidad regular, eliminar al líder

Demás;

- ◆ Retire la unidad regular

### Priorización de bajas



### TANQUE DE REGENERACIÓN

Los líderes nombrados eliminados se colocan en el tanque de regeneración del Automa. **No es necesario contar las acciones antes de que regresen. Las acciones específicas en las Cartas de Decisión los traerán de vuelta.**

# TARJETAS DE DECISIÓN

La iconografía busca ser lo más intuitiva posible. Aquí hay algunos ejemplos:

## ◆ CONDICIÓN DE LA BANDERA



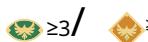
*Hay al menos 2 gusanos de arena en juego (uno de los cuales puede ser el Creador Salvaje).*



*El Creador Salvaje está en el tablero.*



*Los marcadores rojo y amarillo están al menos a Camilla nivel 3 Y Gurney está en juego.*



*El marcador verde O el marcador amarillo está en al menos nivel 3.*

## ◆ 3<sup>a</sup> SECCIÓN (INFERIOR)



*Roba y revela una carta de Prescencia de la Fase de Resolución de Acción. Sube el nivel de los marcadores indicados según los valores indicados.*



*Ejecutar la primera acción posible en la tarjeta de seguimiento de objetivo actual.*



*Elimina una estación de prueba ecológica (cuálquiera) y sube de nivel el marcador correspondiente.*



*Dale al Automa una ficha Bene Gesserit (incluso si ya tiene una).*

**Si el Automa tiene al menos una ficha Bene Gesserit,** quita uno y coloca dos Wormsign fichas en una zona desértica vacía lo más cerca posible del Sietch Defensivo. Desempate: más cercano al Polo Norte.

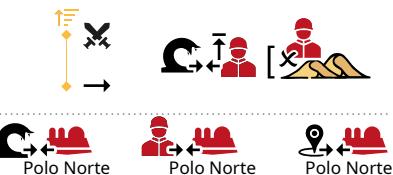


**Si el Automa tiene al menos una ficha Bene Gesserit,** quita uno y coloca dos Wormsign fichas en una zona desértica vacía lo más cerca posible del Sietch Defensivo. Desempate: más cercano al Polo Norte.



**Si el Automa tiene al menos un líder nombrado en su Tanque de Regeneración , coloca uno en la defensiva Sietch así como una unidad regular (Líder solo si se excede el límite de apilamiento). Elija al líder de la lista de prioridades.**

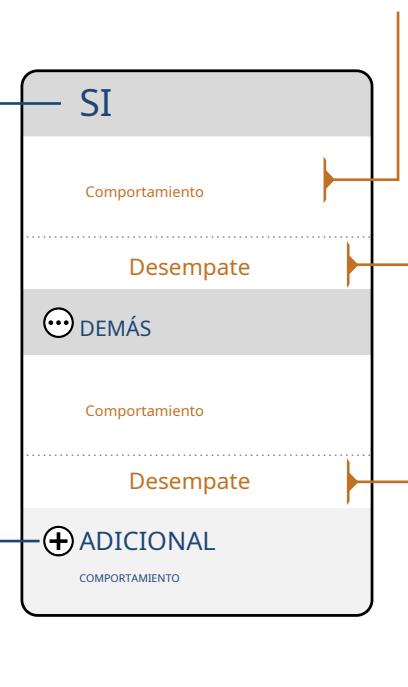
## Ejemplo :



*Realizar la primera acción posible (la más alta)*

- ◆ *El Automa ataca;*
- ◆ *El Automa se mueve;*

*Tomar el gusano de arena más cercano para atacar. Apuntar a la legión con el valor más alto. La legión objetivo no debe estar en una región desértica profunda. Desempate: gusano más cercano al Polo Norte. Desempate: la legión más cercana al Polo Norte. Desempate: la zona más cercana al Polo Norte.*



*Los desempates sólo se utilizan si hay más de una opción disponible.*



*El desempate de la legión Automa.*



*El desempate de la legión Harkonnen.*



*El desempate de área.*



# ICONOGRAFÍA

	morir				en tu siguiente turno, debes jugar tu dado más a la derecha. (no jugar a la carta de la planificación)		x2	ejecutar dos veces (máxima prioridad)
	escudo, golpe, especial		próximo		jugar primera acción posible en tarjeta de objetivo			desempate en el orden de lectura
	imperio marcadores				Tarjeta de presciencia completada (mover marcador-s)		!	controlar
	presciencia marcadores				revelar ecológico estaciones de prueba (mover marcador)		⇒	izquierda:condición, implica:derecha
	Bene Gesserit simbólico				líder/líder nombrado		x2	lugar, lugar 2
	señal de gusano simbólico				legión			eliminar
	gusanos de arena				vehículos; cosechadoras, ornitópteros, bolsas de transporte			más cercano (en la misma zona es válido)
	creador salvaje				unidades; regular, élite, élite especial			movimiento
	Coriolis tormentas				despliegue fichas			movimiento
	desierto				damnificados			movimiento
	profundo desierto				asentamiento			jugando
	ergio				sietch		/	o
	meseta				defensivo sietch		[	en vista de
	montaña				o ensivo sietch		≠	no igual, diferente
	camino considerar más corto camino detectado				familia atómica		×	sin no
	área							combatir