

POWER PLANTS

MODO SOLITARIO

AUTOR DE POWER PLANTS
ADAM E. DAULTON

DESARROLLO DEL MODO SOLITARIO
KTBG Y JOSH CAPPEL

DISEÑO GRÁFICO Y REGLAMENTO
JOSH CAPPEL



Publicado por KTBG
y Gen X Games
www.kidstablebg.com
www.genxgames.es
©2022 Todos los
derechos reservados

En el modo solitario de *Power Plants* jugarás contra un oponente automatizado llamado el **topo**. Elige el nivel de dificultad: **fácil**, **medio**, **difícil** o **muy difícil** (consulta la sección de *Puntuación final* al final del reglamento para entender la diferencia entre los niveles). Prepara la partida como si fuera una partida de 2 jugadores, pero roba 4 cultivos para el vivero y **no** robes una mano inicial de cultivos para el topo.

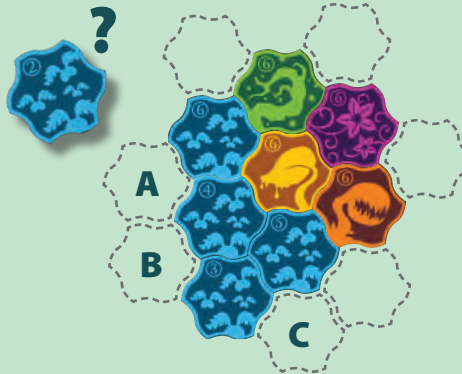
Tú serás el jugador inicial; juega tus turnos de la manera habitual. El topo también juega por turnos, pero tú jugarás por él según las reglas del topo.

El turno del topo

El topo **no** tiene cultivos en la mano. Al comienzo de su turno, el topo roba 1 cultivo de la bolsa. **Coloca** el cultivo en la parcela de la finca que esté adyacente **al mayor número posible de cultivos** Si hay varias opciones, aplica el siguiente orden de preferencia:

- La parcela donde esté adyacente al **mayor número** de cultivos del mismo tipo que el cultivo nuevo*.
- Entre **esas**, la parcela que esté adyacente al cultivo **con el número más bajo** del mismo tipo.
- Entre **esas**, la parcela adyacente al cultivo con el número más bajo que esté más alejada **en el sentido de las agujas del reloj**.

*Si **no** hay parcelas adyacentes a un cultivo del mismo tipo, aplica estas reglas a la siguiente planta **hacia abajo** de la columna de cartas como si fuera «del mismo tipo». Pasa a la siguiente carta de la columna las veces que sea necesario, volviendo a empezar desde arriba si llegas al final.



En este ejemplo, el topo va a colocar una *Elitroalubia*. Hay varias parcelas (delineadas) adyacentes al mayor número posible de cultivos (2); es necesario aplicar el orden de preferencia.

Las parcelas B y C están adyacentes al mayor número de cultivos de *Elitroalubia* (2).

Las parcelas B y C están adyacentes al cultivo de *Elitroalubia* con el número más bajo (*Elitroalubia* 3).

La parcela B es la más alejada en el sentido de las agujas del reloj que está adyacente a la *Elitroalubia* 3; ahí se debe colocar!

Coloca al hechicero en el nuevo cultivo con 1 hada extra, **aunque el tipo de cultivo no lo indique**.



Hada extra en **todos** los cultivos.

A continuación, el topo **activa** el cultivo que acaba de colocar. El topo **no** utiliza los poderes de *germinación* y de *crecimiento* normales. Solo utiliza los poderes especiales denominados *poderes del topo*, en función del cultivo que ocupe el hechicero. Consulta la sección de *Poderes del topo* al otro lado de esta hoja para saber cómo funcionan y cómo el topo toma las decisiones.

Las hadas del topo **nunca se agotan**. Si es necesario, añade a su reserva las hadas de un color que no se esté usando.



Poderes del topo



VERDEMIEL O DULCEHOJA

Añade 2 hadas a **cada** cultivo adyacente al **hechicero** que tenga 0 o 1 hadas del **topo** (incluidos los cultivos con cualquier cantidad de tus hadas).



ZARZAESPINO O AHORCAESPINO

Añade 3 hadas al cultivo adyacente al **hechicero** que tenga el mayor número de **tus** hadas. Si no tienes **ningún** hada en **ninguno** de esos cultivos, el topo elige el cultivo con el **menor** número de hadas del **topo**.



FLOR DE ESTRELLA O FLOR TÍMIDA

El **topo** obtiene 1 gema por **cada** cultivo adyacente al **hechicero** y 1 gema por **cada** hada en esos cultivos.



ATERRADONA O DESDICHA DE HADAS

Busca el cultivo de los **campos** adyacentes al **hechicero** que tenga el mayor número de **tus** hadas (debe tener al menos 1 hada). Mueve el hada **solitaria** tuya que esté más próxima a ese cultivo a ese cultivo (usa las «preferencias de cultivo» para elegir el hada si hay varias opciones). El **topo** obtiene una cantidad de gemas igual al número actual de hadas en ese cultivo.



HONDORRAÍZ O ANCHARRAÍZ

Añade 3 hadas a 1 cultivo que esté en línea recta desde el **hechicero** y **no** tenga hadas del **topo**.



LEÑOASCUA O LEÑOZENIZA

Añade 1 hada y 5 gemas al cultivo **que no tenga gemas** y que tenga el **mayor número** de hadas del **topo** (pero que sea menos de 3). Si hay más de una opción, el topo elige la que esté más próxima al **hechicero**.



TARASCADORA O ATRAPADORA

El **topo** **captura** las 2 hadas **solitarias** tuyas que estén más próximas al **hechicero** (usa las «preferencias de cultivo» si hay más de 2 opciones) y luego añade 1 hada a 1 de esos cultivos (usa las «preferencias de cultivo» para elegir).



ELITROALUBIA O AFERRALUBIA

Busca el cultivo **desbloqueado** con el mayor número de hadas **tuyas**. Mueve ese cultivo alrededor de la finca en el sentido de las agujas del reloj a la primera parcela disponible adyacente al **hechicero**. Retira tus hadas del cultivo que acabas de mover y añade **el mismo número de hadas del topo** al cultivo del **hechicero**.

Ante todo, el topo **nunca** elegirá añadir hadas a un cultivo que ya tenga **3 o más** hadas tuyas. Ignora por completo esos cultivos a la hora de elegir dónde añade hadas. Cuando haya varios **cultivos que cumplan los criterios del poder del topo activado**, el topo aplica estas **preferencias de cultivo** en orden, hasta que el resultado sea 1 sola opción de cultivo.

1. El cultivo que forme parte de un campo **más grande**.
2. De entre **esos**, el cultivo con mayor número de gemas **si** tiene 0 hadas del **topo**.
3. De entre **esos**, el cultivo con el mayor número de hadas **tuyas**.
4. De entre **esos**, el cultivo con **0** hadas.
5. De entre **esos**, el cultivo con el **número más bajo**.
6. De entre **esos**, el cultivo cuya carta de plana esté **más arriba** en la **columna de cartas**.



Ejemplo: El topo (rosa) activa la Hondorraíz. Busca un cultivo en línea recta desde el hechicero que no tenga hadas tuyas: hay 4 (delineados en rojo). Hay que aplicar las preferencias:

Primero busca el cultivo de entre esos que forme parte de un campo más grande. Tiene 2 opciones en el campo grande de Leñoascua.

De entre esos dos, busca el cultivo con más gemas (sin hadas del topo). La Leñoascua 5 tiene 5 gemas; esa es su elección!

Si el topo no puede elegir un cultivo o no puede aplicar **por completo** el efecto de su poder por **cualquier** motivo, **en su lugar** añade 1 hada al **cultivo del hechicero** (además del hada extra que obtuvo con el cultivo) y obtiene **3 gemas**.

Final de la partida

Cuando el **topo** intente robar un cultivo de la bolsa y no queden, significa que se acerca el final de la partida.

Mezcla bien los 4 cultivos del vivero en la bolsa para que el topo pueda robar 1 y jugar su **penúltimo** turno. A continuación, jugarás **tu** último turno (**no robes cultivo al final de este último turno**). Por último, el topo jugará **su** último turno.

- A diferencia de las partidas con varios jugadores, **no** obtienes gemas por las hadas tuyas expulsadas **después** de tu último turno.

Después, la partida habrá terminado. Procede a calcular la **puntuación final**.

Puntuación final

Calcula los puntos de la manera habitual, aplicando el nivel de dificultad que te resulte más cómodo:

- **Fácil:** Calcula los puntos de la manera normal.
- **Medio:** En un campo en el que estéis empatados, el empate se decide en favor del que tenga el **mayor número total de hadas en el campo**, en vez del que controle el cultivo con el número más bajo. Si **persiste** el empate, el topo queda primero en ese campo.
- **Difícil:** Solo quedas primero en un campo si controlas **más** cultivos que el topo. En caso de empate, el topo queda primero.
- **Muy difícil:** Solo quedas primero en un campo si controlas **más** cultivos y tienes **más hadas** que el topo en todo el campo.

Si tu puntuación final es más alta que la del topo, ganas. Se empatáis o el topo tiene más puntos, gana el topo.