

# NETRUNNER

CORPORATION IA

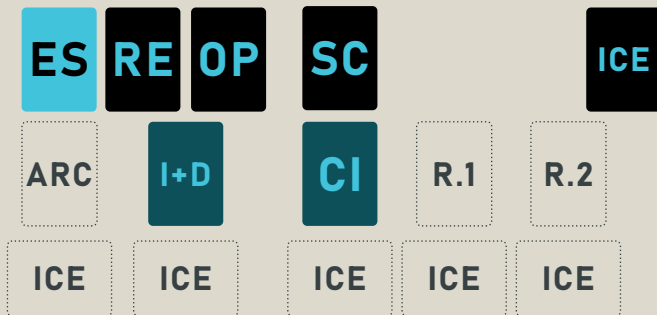


REGLAMENTO

# REGLAMENTO DE MAZOS IA DE CORPORACIÓN

## PREPARA LA ZONA DE LA CORPORACIÓN

En este modo de juego en solitario la corporación contará con unos mazos predefinidos donde podrá acceder de forma directa a diferentes tipos de cartas. La disposición de la mesa con estos mazos quedará de la siguiente forma:



 SÓLO CON VEEKAY, ALVA Y EXA.

 MAZOS HABITUALES DE NETRUNNER.

## PREPARACIÓN DE LOS MAZOS

**IMPORTANTE:** Si vas a jugar con uno de los packs de IA Veekay, Alva o Exa, avanza en primer lugar hasta el paso de preparación **MAZO DE ESTRATEGIA**.

Separa en distintos mazos los planes, las ventajas, las mejoras, las operaciones y los hielos. Mézclalos por separado y cuenta el total de cartas de cada mazo antes de proseguir.

## MAZO DE HIELOS (ICE)

**ICE**

Toma el mazo de Hielos y reparte la mitad de las cartas para formar el mazo ICE redondeando hacia arriba y mézclalo. Con el resto de los Hielos crea el mazo de I+D y no lo mezcles todavía.

## MAZO DE OPERACIONES (OP)

**OP**

Toma el mazo de Operaciones separado previamente y reparte la mitad de las cartas para formar el mazo OP redondeando hacia arriba y mézclalo. Añade el resto de las cartas al mazo de I+D.

## MAZO DE RECURSOS (RE)

**RE**

En primer lugar toma el mazo de **PLANES**, revisa y anota con antelación el coste de plan que requiere la mayor cantidad de tokens de avance. Ahora comienza a crear el mazo de **RECURSOS** con la mitad del total de planes redondeando hacia arriba. Máximo 5. Si el mazo de corporación tiene **MEJORAS**, toma la mitad del total redondeando hacia abajo. Máximo 5. Por último, si el mazo de corporación tiene **VENTAJAS** añade al mazo de recursos la mitad del total redondeando hacia abajo. Máximo 4.

**NOTA:** Si en el mazo de corporación no hubiera mejoras o ventajas, simplemente separa un máximo de 8 mejoras / 8 ventajas en el mazo de RECURSOS y el resto a I+D.

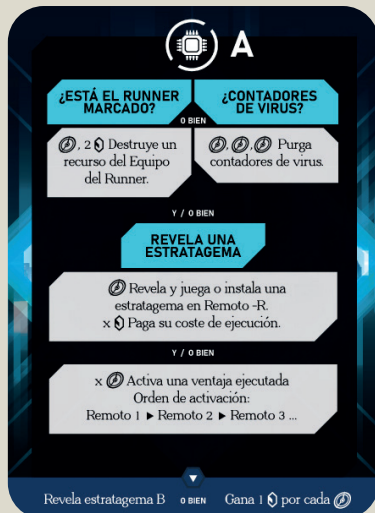
## MAZO DE ESTRATEGEMAS (ES)

**ES**

El mazo de estrategias sólo se utiliza con las IA: Veekay, Alva y Exa. Ignora este apartado cuando juegues con las IA de Dash o Wedge.

El mazo de estrategias pretende proporcionar a la IA un comportamiento más realista. En primer lugar separa aquellas cartas que pueden ser jugadas desde la mano (casi siempre operaciones), que no se instalan en un servidor, y mejoras. Quedarán excluidas todas aquellas cartas que generan economía a la Corporación. Finalmente, el mazo de estrategias estará formado por la mitad + 3 de las cartas elegidas y el resto pasarán directamente a sus respectivos mazos antes de la preparación de **MAZO DE HIELOS (ICE)**.

Por último, selecciona una carta de comportamiento entre las 4 disponibles que más se ajuste al estilo de juego de la corporación y comienza la partida por la cara A.



Las cartas de comportamiento se leen de izquierda a derecha y de arriba abajo. Teniendo en cuenta los clics que han quedado disponi-

bles en la carta de IA actual. La corporación intentará resolver los clics disponibles si pudiera. Si tras leer todas las acciones disponibles en el lado A de la carta de comportamiento ninguna fuera aplicable, se revela el lado B de la carta de comportamiento y de igual forma se intentarán resolver los clics disponibles. Si finalmente ninguno de los lados de la carta de comportamiento tuviera acciones aplicables, la corporación gana 1 por cada clic disponible.

La carta de comportamiento se voltea inmediatamente tras resolver cualquier acción de la cara actual. Si estuviera en A se voltea a B y se deja. Si estuviera en B se voltea a A y se deja. Si todavía hubiera clics disponibles resuélvelos siguiendo la secuencia.

## MAZO DE I+D

**I+D**

Con las cartas restantes forma el mazo de I+D y mézclalo. Finalmente vuelve a mezclar cada mazo y prepara SC con 5 cartas de I+D (dificultad estándar).

## NIVEL DE DIFICULTAD

**ESTÁNDAR:** La SC comienza con 5 cartas. La corporación puntúa los planes al revelarlos desde la SC y al descartarlos tras instalar la 3a carta (no mejora) en un remoto. La corporación PAGA por las OPERACIONES.

**FÁCIL:** La SC comienza con 3 cartas. La corporación PAGA los planes al revelarlos desde la SC y al descartarlos tras instalar la 3a carta (no mejora) en un remoto. La corporación NO PAGA por las OPERACIONES.

## NIVEL DE DIFICULTAD

**DIFÍCIL:** La SC comienza con 5 cartas. La corporación puntúa los planes al revelarlos desde la SC y al descartarlos tras instalar la 3a carta (no mejora) en un remoto. La corporación **NO PAGA** por las OPERACIONES.

## DESCARTAR CARTAS A ARCHIVOS

En nivel de dificultad **ESTÁNDAR** y **DIFÍCIL** la corporación puntúa automáticamente los planes revelados desde la SC en el paso de **REPONER SC**. Lee el apartado NIVEL DE DIFICULTAD para más información. Si en **FÁCIL** se revela un Plan y la corporación no puede pagarlo, el plan regresa a I+D, se mezcla I+D y por último se realiza el paso **REPONER SC** de nuevo.

Los HIELOS descartados a Archivos van al mazo **ICE** en su lugar y las Operaciones al mazo **OP**. Mezcla cada mazo tras añadir una nueva carta.

## RESOLVER CLICS DE LA CARTA IA

**REPONER SC:** Roba una carta del mazo de I+D y pásala a SC (déjala en la parte superior del mazo), si el mazo SC tiene más de 5 cartas en ese momento, retira la carta inferior de SC y pásala a ARCHIVOS boca arriba y repite la secuencia hasta que SC tenga 5 cartas. Lee **DESCARTAR CARTAS A ARCHIVOS** para más información.

**AVANZAR:** Avanza la carta instalada en el remoto indicado. Por defecto la carta con más tokens de avance o la que se instaló en primer lugar.

Si la cantidad de tokens de avance es igual al mayor número de avances requeridos por un Plan (debe anotarse con antelación), la carta se revela inmediatamente. **Leer el apartado NIVEL DE DIFICULTAD para decidir qué hacer si se revela un plan.** Si la carta revelada es un Plan la corporación descarta los Tokens de Avance que realmente necesita la carta y recupera el resto de créditos. Si la carta revelada es una mejora o ventaja, la corporación intenta pagar su coste para instalarla. Si la carta revelada no requería Tokens de Avance la corporación recupera los créditos, a no ser que en el mismo Servidor Remoto hubiera Hielos que sí podían ser avanzados. En este caso, los tokens de avance se reparten entre los Hielos o Hielo que podían ser avanzados uno a uno hasta que se agoten todos los Tokens de Avance disponibles.

**INSTALAR RECURSO:** Toma una carta del mazo de RECURSOS (RE) e instálala en el remoto indicado. Si el remoto ya cuenta con 2 cartas instaladas/ejecutadas (Las mejoras ya ejecutadas no cuentan), la primera que se instaló se descarta boca arriba en ARCHIVOS. **Leer el apartado NIVEL DE DIFICULTAD para decidir qué hacer si se revela un plan.** Si la carta descartada tenía tokens de Avance y no es un plan, éstos pasan a la siguiente carta del remoto no revelada. Si no hay más cartas no reveladas en el servidor remoto, la corporación recupera los créditos (excepto si en I+D o Archivos hay Hielos revelados que pudieran ser avanzados. Prioritariamente los tokens de avance van a esos Hielos), a no ser que en dicho Remoto hubiera Hielos que sí podían ser avanzados, en este caso, los tokens de avance se reparten entre los Hielos o Hielo que podían ser avanzados uno a uno hasta que se agoten todos los Tokens de Avance disponibles.

## INSTALAR RECURSOS

**IMPORTANTE:** Un servidor remoto puede tener ejecutadas Mejoras ilimitadas, pero como máximo puede tener una combinación de 2 cartas instaladas / ejecutadas que no sean mejoras.

**INSTALAR HIELO:** Toma una carta de HIELO (ICE) e instálala en el remoto indicado. Si no hubieran Hielos disponibles en el mazo ICE el clic de la carta no se puede resolver y por lo tanto queda disponible.

## EJECUTAR HIELOS

Si durante una incursión se ejecuta un Hielo que podría ser más efectivo en una posición distinta, cuando termine la incursión **intercambiamos la posición del Hielo con otro del mismo servidor**. Si fuera necesario, intercambia el Hielo por uno instalado en un Servidor Remoto distinto.

Si la corporación revela un Hielo y no puede pagar su coste de ejecución, **se puede intercambiar ese Hielo por otro del mazo ICE** boca abajo para mantener el misterio.

**JUGAR OPERACIÓN:** Toma una carta del mazo de OPERACIONES (OP) y juégala. **Leer el apartado NIVEL DE DIFICULTAD para decidir si se paga su coste o no.** Si en algún momento un clic no se puede realizar, se intentará usar el clic secundario a su derecha. Si el clic no tiene clic secundario, se aplica la acción inferior de la carta. Las corporaciones o ganarán 1 crédito por clic disponible o usarán su carta de comportamiento. Siempre que la corporación juega una Operación

y por eventualidad de la condición de la carta no obtiene ningún beneficio, la Corporación siempre gana 1 crédito.

## ÓRDENES ESPECIALES

En ocasiones, una acción de Instalar Hielo, Recurso o Avanzar 1 carta puede indicar una condición específica para hacerlo. El jugador tendrá que determinar estas condiciones para aplicar correctamente dicha acción. Los términos especiales en las cartas son los siguientes:

**-R:** Se refiere al servidor remoto con menos cartas de recursos instaladas.

**+R:** Se refiere al servidor remoto con más cartas de recursos instaladas, o + REMOTO para crear un nuevo servidor remoto.

**-H:** Se refiere al servidor con menos Hielos instalados.

**+H:** Se refiere al servidor con más Hielos instalados.

**-A:** Se refiere al recurso con menos Tokens de Avance con independencia del servidor.

**+A:** Se refiere al recurso con más Tokens de Avance con independencia del servidor.

Si en alguna ocasión una Orden Especial hace referencia a una condición ambigua, podremos aplicar la orden siguiendo el espacio de juego de la corporación de Izquierda a Derecha: Archivos, I+D, SC, Remoto 1, Remoto 2, Remoto 3, etc.

**Si en algún momento consideras que se puede realizar una acción más beneficiosa para la Corporación y no está incluida en esta IA, no dudes en aplicarla.**

# NETRUNNER

## CORPORATION IA

### CRÉDITOS

**Desarrollo de IA y diseño gráfico:** Ferran Leal @F.Leal.

**Equipo:** @dansansan, @Fescofet, @Dalkilthur, @XavierSB69, @Coltaine87, @Jorge Martínez, @jesusotero1245, @Maharval, @cyberchín, @Quitos, @PapaPayaso, @Don Gato, @Acererak, @Debion, @Manusson, @SirPio, @Kuaky, @Superesupreme82, @Rewind Masters, @eskamiya, @Solrac, @Raven, @Sisvel, @dalamos, @enriquefam, @VanBasten974, @Frankidinapoli, @Kwoiveth, @José Miguel y también una mención especial y agradecimiento a todos los que forman parte del Discord de @espiraldejuegos y a los futuros mecenas de este proyecto.

**Ilustraciones:** Dezpo'sito Studios (AntonKurbatov).