

# BULLFROGS

## JUEGO EN SOLITARIO

*Todas las ranas guerrero participan en juegos tácticos de guerra como parte de su entrenamiento básico, y cada año, los jóvenes guerreros obtienen un rango según su destreza en el campo de batalla – un Gran Maestro puede suponer la diferencia entre comandar un ejército y ser carne de cañón en las primeras líneas.*

*Hoy, finalmente te enfrentas a Isaac, una leyenda viva, el mejor y más astuto Gran Maestro de la historia. ¿Estarás a la altura? ¿Podrás vencer en batalla a este brillante comandante?.*

## PREPARATIVOS

1. Elige un color y coge las 10 Cartas Nenúfar, 14 Ranas y 2 Ranas Toro de ese color.
2. Baraja las 10 Cartas Nenúfar y colócalas, boca abajo, para crear un mazo de robo.
3. Coloca las 5 cartas iniciales como se indica en el juego normal: coloca la Carta Tronco en el centro de la mesa y cada una de las cuatro Cartas Nenúfar iniciales alrededor de la Carta Tronco, formando una cruz.
4. Elige otro color para usarlo como tu oponente, Isaac. Coge las 14 Ranas y las 2 Ranas Toro de Isaac, así como los 2 Dados (1 Dado de Movimiento y 1 Dado de Acción), y colócalos en un montón separado de tus propias piezas.
5. Coloca la Rana Toro de Isaac en la Carta Tronco, como su posición inicial. En el juego en solitario, esta Rana Toro es solo un marcador para indicar la posición de Isaac. Nunca ocupa un espacio vacío en las Carta Nenúfar y se ignora para determinar quién gana una batalla.



Resultados del  
Dado de Acción



Resultados del  
Dado de Movimiento



# SECUENCIA DE JUEGO

El juego para el jugador es idéntico que en el juego normal, menos por una excepción: el jugador no mantiene una mano de 3 Cartas Nenúfar.

Al inicio del turno del jugador, roba una Carta Nenúfar del mazo de robo del jugador y juégala en vez de elegir 1 Carta Nenúfar de tu mano de 3 cartas, como en el juego normal.

Isaac y el jugador se alternan por turnos, teniendo Isaac el primer turno. Durante los turnos de Isaac, realiza estos 4 siguientes pasos:

- 1. Tira** los 2 Dados de juego en Solitario.
- 2. Mueve** la Rana Toro de Isaac a una carta adyacente, según el resultado del Dado de Movimiento (Carta Nenúfar o Carta Tronco). La Rana Toro de Isaac no ocupa espacios vacíos en la carta.
  - Si en el Dado de Movimiento sale una flecha arriba, abajo, izquierda o derecha, mueve la Rana Toro de Isaac a la carta adyacente en esa dirección.
  - Si no hay carta adyacente en esa dirección, la Rana Toro de Isaac no se mueve.
  - Si el Dado de Movimiento muestra 4 direcciones, la Rana Toro de Isaac debe moverse, pero el jugador puede elegir la dirección del movimiento.
  - Si el Dado de Movimiento muestra la cara en blanco, la Rana Toro de Isaac no se mueve.
- 3. Realizar Acciones** para Isaac, basadas en el resultado del Dado de Acción. Todas las acciones se realizan **EN** la carta en la que está la Rana Toro de Isaac, incluso si es la Carta Tronco. El número de acciones que Isaac lleva a cabo es el número de Iconos Nenúfar mostrados en el Dado de Acción: uno, dos o tres. Isaac tiene dos posibles acciones: **GOLPEAR** y **DESPLEGAR**. Si es posible, Isaac debe usar su primera acción para golpear una de las Ranas del jugador en la carta, devolviéndola al suministro del jugador. Las Ranas Toro no pueden ser golpeadas. Isaac debe usar las acciones restantes para desplegar sus Ranas en la carta en la que está.
  - Isaac **PUEDE** desplegar sus Ranas en la Carta Tronco, no así el jugador.
  - Isaac **NO PUEDE** desplegar más de 2 Ranas en la carta en la que está en un mismo turno, incluso aunque le queden acciones. En vez de eso, pierde sus acciones restantes.
  - Si Isaac está en una Carta Nenúfar y no le quedan Ranas en su suministro, coge sus Ranas de la Carta Tronco y las despliega. Si no tiene Ranas en la Carta Tronco, pierde sus acciones restantes.

**4. PUNTÚA** las Cartas Nenúfar completas como en el juego normal, con dos excepciones: ignora la Rana Toro de Isaac cuando sumes la Fuerza, y el jugador elige en qué dirección saltan las Ranas y Ranas Toro, siguiendo las prioridades del juego normal.

Si la Rana Toro está en una Carta Nenúfar que está siendo puntuada, muévela a una carta adyacente, incluyendo la Carta Tronco. Si no hay cartas adyacentes, colócala en la Carta Nenúfar que tenga más espacios vacíos. Si hay varias cartas con el máximo número de espacios vacíos, elige cualquiera de ellas para colocar a la Rana Toro de Isaac.

Si Isaac gana una batalla, coloca la Carta Nenúfar en su pila de victorias. Como en el juego normal, si el jugador e Isaac empatan a puntos en la carta que se hunde, las Ranas y Ranas Toro saltan normalmente, pero la Carta Nenúfar se retira del juego y ni Isaac ni el jugador reciben puntos por esa carta.

**5. DESLIZA** cualquier Carta Nenúfar que haya quedado separada del grupo principal que incluye la Carta Tronco, siguiendo las mismas reglas usadas en el juego normal.

## FIN DEL JUEGO

El juego termina después de que el jugador haya jugado su última Carta Nenúfar y complete su turno.

## PUNTUACIÓN FINAL

La puntuación es idéntica a la del juego normal, con dos excepciones:

- Los puntos ganados por Isaac se restan a la puntuación del jugador.
- El jugador no consigue puntos adicionales por puntuar Cartas Nenúfar de su propio color.

Mira la tabla inferior para ver qué tal lo has hecho.

¡Intenta llegar a ser una Rana Gran Maestro!

Menos de 25	Rana Lacayo
25-29	Rana Escudero
30-34	Rana Caballero
35-39	Rana Duque
40-44	Rana Comandante
45+	Rana Gran Maestro



