

Competirás contra **Frodbot**, un oponente automatizado que ha llegado a Rocabarraigh para pescar los peces más valiosos. No se requieren componentes adicionales más allá de los del juego base.

PREPARACIÓN

- Prepara el Jugador, el Puerto y el Mar según las reglas estándar
- Frodbot comienza la partida con un barco, el tablero azul de Frod y los tres dados de jugador de su color. Coloca su marcador de Fishbuck en la casilla 0 de su tablero. No utiliza el marcador de Locura ni las cartas iniciales (Lata de Gusanos y Bote Salvavidas)
- Durante la partida, Frodbot obtendrá Cartas de Arrepentimiento (Regret) y Cartas de Desecho (Dink). Estas cartas siempre se roban boca abajo y nunca se revelan. No usa Cartas de Desecho durante la partida, pero le otorgan puntos de victoria adicionales al final. Usa Cartas de Arrepentimiento durante la puntuación final
- El marcador de Primer Jugador y el Salvavidas se usan según las reglas estándar
- Frodbot siempre empieza como primer jugador. Pasa todos los días en el Mar y nunca visita el Puerto. Por lo tanto, no usa Cartas de Caña, Carrete ni Suministros. Nunca compra Dados de Aparejos

MECÁNICA DEL JUEGO

Las cuatro fases de cada día siguen las reglas estándar, con las siguientes modificaciones:

FASE 1

Frodbot recibe Dados de Aparejo gratis:

- Martes, un dado azul
- Jueves, un dado verde
- Sábado, un dado naranja (igual que tú)

Estos dados adicionales permanecen con él hasta el final de la partida. Una vez usados, van a la Reserva de Dados Gastados en lugar de volver a la bolsa de dados.

El martes, Frodbot añade su pez capturado más valioso como Trofeo izquierdo. El jueves, añade el siguiente pez más valioso como Trofeo derecho. El sábado, añade el último pez más valioso como gran captura (prize catch).

FASE II

Frodbot lanza todos sus dados disponibles y los coloca en la reserva de dados frescos.

FASE III

Frodbot siempre pasa el día en el mar.

FASE IV

Al comienzo de esta fase, en su primer turno, Frodbot comprueba el pez más valioso que potencialmente puede capturar con los dados de que dispone, teniendo en cuenta los dados necesarios para descender a la profundidad requerida. Si tiene un chaleco salvavidas suma +2 al valor final al comprobar qué puede capturar. Siempre da prioridad al pez que se encuentre 1º) a **la mayor profundidad** que pueda alcanzar y 2º) **del mayor tamaño** disponible a esa profundidad.

Frodbot ha de tener dados cuyo valor total sea igual o mayor al umbral de Dificultad superior indicado en la ayuda del jugador (para un Pez grande a Profundidad III, se asume el valor "6"). El Pez puede estar boca abajo o ya revelado. Si hay varios Peces de la misma Profundidad y tamaño, elige el que se encuentra más a la izquierda.

Una vez seleccionado el Pez prioritario, Frodbot gasta el número de dados necesario para descender a la Profundidad objetivo, usando el dado de menor valor disponible (sólo si no se encuentra ya en dicha Profundidad). Únicamente desciende si es necesario en su primer turno del día y permanece allí el resto del día.

A continuación, intenta capturar el Pez seleccionado siguiendo las reglas estándar. Si, al revelar el Pez, el valor de sus dados es demasiado bajo, gasta el dado de menor valor y roba una Carta de Desecho. Al pescar, usa primero el Salvavidas si está disponible.

Frodbot activa todas las habilidades de los Peces (persistente, revelar, capturar), pero nunca usa las habilidades de comer. No echa un vistazo (peek) a los Peces. Sólo revela un Pez por una habilidad cuando es obligatorio. Si el efecto de un Pez le obligara a robar una Carta de Suministro (Supply), en su lugar roba una Carta de Desecho. Si debe descartar un Pez, elige el de menor valor.

▪**Ejemplo de Selección de Peces:** *Frodbot está en la Profundidad I con dados de 1, 2 y 3. Comprueba si puede pescar algo en la Profundidad III. Para descender, debe gastar los dados de 1 y 2, quedándole sólo un dado de 3. No hay ningún Pez en la Profundidad III con una Dificultad máxima de 3, así que descarta la opción. A continuación, comprueba la Profundidad II. Para llegar a ella gasta el dado de 1, quedándole los dados de 2 y 3. Hay un Pez grande en esa Profundidad con una Dificultad máxima de 5, igual que la suma de sus dados restantes. Selecciona este Pez. Lo revelaría y pescaría.*

En los turnos siguientes de ese día, si tiene dados disponibles, busca de nuevo el Pez más valioso que pueda pescar en su Profundidad actual o en una superior, siguiendo las mismas prioridades. Sin embargo, ya no mueve su bote; permanece en la misma profundidad a la que descendió ese mismo día.

Si, durante su turno, los dados restantes de Frodbot son demasiado débiles para garantizar la captura de algún pez, elige el pez accesible de mayor valor (con la misma prioridad de antes) que tenga la mayor probabilidad de éxito.

Cuando se queda sin dados disponibles, pasa siguiendo las reglas estándar. Si pasa primero, y cada vez que le saltan el turno (si es que juegas con varios jugadores), descarta una carta de Arrepentimiento al azar. Si no tiene cartas de Arrepentimiento, roba una carta de Desecho. Si juegas en solitario tendrás entonces 2 últimas acciones y después se acabará el día.

FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

Al final de la partida, tanto Frodbot como tú sumais el valor de vuestras cartas de Arrepentimiento. Si Frodbot tiene un total mayor, debe descartar el pez montado de menor valor. Si hay empate o tu total es mayor, debes descartar el pez montado de menor valor.

Tú puntúas normalmente. Frodbot obtiene puntos por el valor de los peces capturados (sin la modificación del medidor de Locura, que no utiliza). Cada 2 Fishbucks valen 1 punto. Cada carta Desecho vale 1 punto.

Se comprueban las condiciones según las reglas estándar.

NIVELES DE DIFICULTAD

Puedes usar cualquier combinación de los siguientes modificadores para hacer el juego más fácil o más difícil:

MÁS FÁCIL

1. Frodbot recibe sus dados de aparejo gratuitos más tarde (miércoles, viernes y sábado)
2. Al puntuar, Frodbot obtiene 1 punto por cada 2 cartas Desecho
3. Frodbot no monta ningún pez. Al final del juego, sólo puntúa por los peces capturados. Si el valor de su cartas de Arrepentimiento es mayor, descarta cualquier combinación de peces capturados cuyo valor total sea igual o superior a su total de Arrepentimiento.

MÁS DIFÍCIL

1. Frodbot comienza con la carta Amuleto de Agatha, que le otorga un dado de Presagio adicional desde el principio
2. Al puntuar, Frodbot obtiene 2 puntos por cada carta Desecho
3. Frodbot comienza con una carta de Lata de Gusanos. La usa antes de intentar pescar un pez grande a Profundidad III para asegurarse de tener suficiente valor en sus dados. Si después de

revelar el pez resulta que no puede pescarlo, entonces selecciona un pez diferente según su prioridad estándar. La Lata de Gusanos se actualiza los miércoles y viernes