

 DESAFÍO INDIVIDUAL 

TERRA CONCORDIA

Manual del Modo Solo y Guía de la Automa

Versión 1.0.46 · Actualizado 2/6/2026

"Solo ante un continente nuevo, forjas tu destino solo con estrategia y los recursos que conquistes. La naturaleza no perdona — pero puede ser tu mayor aliada."

1. Visión General

El Modo Solo te permite jugar Terra Concordia solo, completando desafíos predefinidos. No hay otros jugadores en la mesa — juegas contra los límites del tablero, los eventos aleatorios y las metas del escenario elegido.

- Solo 1 jugador humano controla 1 civilización.
- No hay rivales — no compites por hexes ni objetivos públicos.
- La victoria/derrota la determina la META DEL ESCENARIO, no el PV total.
- Eventos y mercado siguen funcionando con normalidad.
- El temporizador de fin de partida (rondas) depende del escenario (6, 8, 9, 10 o 12 rondas).

2. Los 6 Escenarios

Cada escenario tiene una meta específica. Cumplirla = VICTORIA 🏆. No cumplirla = DERROTA ⚠️.

- Maestro Constructor — construye 12 construcciones en 8 rondas (civ recomendada: Solaris).
- Bosque Eterno — mantén Sostenibilidad ≥ 7 durante 6 rondas seguidas (recomendada: Verdantis).
- Imperio Marítimo — controla 6 hexes de océano/isla en 9 rondas (recomendada: Mariteia).
- Maravillas del Mundo — construye 2 Maravillas en 10 rondas (recomendada: Aurífera).
- Polímata — investiga las 6 categorías tecnológicas a nivel 2+ en 9 rondas (recomendada: Solaris).
- Superviviente — sobrevive 12 rondas sin que la Sostenibilidad baje de 3 (recomendada: Verdantis).

3. Reglas del Modo Solo

Todas las acciones, costos y PV del multijugador siguen aplicándose. Las diferencias son:

- No hay acción de Diplomacia (no hay otros jugadores).
- Los objetivos públicos se eliminan — solo cuenta la meta del escenario.
- El mercado se actualiza cada fase de Producción.
- La Automa (descrita debajo) actúa como un oponente pasivo en el tablero.

4. La Automa (IA)

La Automa es un oponente determinista que controla 1 civilización en el tablero. NO compite por la meta del escenario, pero reclama hexes, dispara eventos y presiona el mapa.

Las acciones de la Automa siguen un script determinista por ronda: Ronda 1: Recolectar. Ronda 2: Construir (más barato disponible). Ronda 3: Explorar (dirección aleatoria). Ronda 4: Investigar (próxima tecnología disponible). Ronda 5+: cicla Recolectar → Construir → Explorar.

- La Automa nunca comercia, nunca restaura, nunca juega Diplomacia.
- La Automa siempre pasa inmediatamente tras su única acción del script.
- Puedes leer todas las acciones de la Automa en el registro del juego — es totalmente transparente.

5. Consejos Estratégicos

Elige la civilización recomendada para tu escenario — sus bonos iniciales están afinados para esa meta.

Lee la meta del escenario ANTES de la primera ronda y planifica tu colocación de trabajadores en consecuencia.

No inviertas de más en Sostenibilidad para escenarios que no la recompensan (Maestro Constructor, Maravillas).

Guarda 2-3 cartas en mano para las rondas finales — una construcción o investigación de último momento suele cerrar la meta.