

Korinthosz szóló mód

Setup/előkészületek

Tegyél ikszet az első két dobókocka szimbólumra a pontozólapodon (ahogy a négyfős játéknál kellene).

Minden kör elején a következőképpen jelöld a köröket a fordulójelzőn:

Az adott forduló első körében karikázd be az első elérhető dobókocka szimbólumot (a legelső körödben ez a 3. kocka lesz, mivel az első kettőt kihúztad).

A forduló második körében az előző körben bekarikázott kockában tegyél ikszet a 3-as kockaoldalra.

A forduló harmadik körében az előző körben használt kockában tegyél ikszet a 2-es kockaoldalra.

A forduló negyedik körében az előző körben használt kockában tegyél ikszet az 1-es kockaoldalra.

Ezek az adott körben iksszel jelölt számok mutatják, hogy az Automa/MI mennyi kockacsoportot vesz el előtted. (Emlékeztetőnek: a forduló első körében nem ikszelsz kockaoldalt, csak bekarikázod a kocka szimbólumot.)

Most dobhatsz a kockákkal és a szokásos szabályoknak megfelelően helyezd fel a kikötőtáblára.

Az adott forduló első körében az Automa nem vesz el előled semmit (mintha te kezdenél), ezért szabadon választhatsz egy kockacsoportot. A következő körökben az Automa 3, 2 majd 1 kockacsoportot vesz el előtted, és a megmaradtakból választhatsz egyet. (Saját megjegyzés: Az Automának nem kell külön pontozólap, nem gyűjt semmit, nincs intézője és épületei sem.)

A játékos a sárga színű kockáját bármelyik körében használhatja, de csak akkor kaphat az intézőtől bónusz kockát, amikor az első kör van az adott fordulóban (csak a kocka szimbólum van bekarikázva, nincs x a kockaoldalakon).

Automa

Az Automa a kockaválasztásnál így működik:

1. Nem veszi figyelembe az arany körzetet (magyarul sosem választja az itt található kockacsoportot).
2. A **legtöbb kockából** álló kockacsoportot veszi el.
3. Ha egyenlő a kockák darabszáma, akkor a **nagyobb értékű** kockacsoportot veszi el.

Forduló vége

Az első forduló végén (4 kör után) dobj egy kockával, hogy meghatározd, melyik körzetet töltötte meg az Automa:

1-2: Kék

3-4: Lila

5-6: Zöld

A második forduló végén (8 kör után) ismét dobj egy kockával, hogy meghatározd, melyik további körzetet töltötte meg az Automa:

1-3: A felső megmaradt (kék vagy lila)

4-6: Az alsó megmaradt (lila vagy zöld)

A harmadik forduló végén (12 kör után) az Automa az utolsó megmaradt körzetet is megtölti, így a játékos már nem juthat ahhoz a bónusz ponthoz, ami azért jár, ha először tölti meg az adott körzetet.

Ha a játékos hamarabb megtöltötte a körzetet, mint az Automa, attól még a fordulók végén az Automa megtölti a sajátját, csak a játékos gyorsabb volt, így megszerzi a bónuszt. (Saját megjegyzés: a legegyszerűbb az egészet úgy jelölni, hogy ha az Automa szerzi meg először az adott körzet bónuszát, akkor azt húzd ki, satírozd át, mintha egy másik játékos szerezte volna meg hamarabb.)

Játék vége

A negyedik forduló végén (16 kör) add össze a pontjaidat a normál szabályoknak megfelelően és vedd össze a következő pontozással:

65 vagy több - Legügyesebb kereskedő

51 - 64 - Beszerzési specialista

40 - 50 - Piaci kofa

39 vagy kevesebb - Alkusz utánpótlás

Remélem, érthető. Alapvetően egy négyfős játékot játszol és az Automa a legjobb opciókat veszi el előled, mintha más játékosok is lennének.

Hödl Patrícia fordítása a <https://boardgamegeek.com/thread/2222896/solo-variant> alapján
2021.05.12.