

Great Western Trail Automa 1.3

Wil Gerken

Morten Monrad Pedersen Viticulture Automa által inspirálva, úgy gondoltam, létrehozok egy Automa paklit a Great Western Trailhez.

A pakli elkészítésével az volt a célom, hogy megpróbáljam utánozni, amit egy másik játékos csinál egy többfős játékban, mint pl. épületek elhelyezése, marhakártyák vásárlása, célkártyák elvétele és állomásbónuszok megszerzése. Emellett szerettem volna elkerülni, hogy könyvelni kelljen az automata ellenfél részére (nincs pénze, nincs kártya a kezében, nincs min gondolkodni a körében stb.). A végső cél, hogy amennyire lehet, gyors és egyszerű legyen és így a saját játékomra összpontosíthassak, mégis legyen egy kihívásokkal teli ellenfél.

Nagyra értékelném, ha segítenél néhány tesztjátékkal, hogy finomíthassak rajta.

Előkészítés

Válassz egy szintet a dummy játékosnak és adj neki nevet! Én az enyémet Brisconak hívom.

Válassz nehézséget a "könnyű", "normál" és "nehéz" közül! Az első játékhoz a "normál"-t javaslom. A különböző módok részletes leírását lejjebb találod, de itt egy gyors összefoglaló a különböző módok előkészítéséhez.

Normál mód

- Távolíts el egy **"1 lépés előre"** kártyát!
- Brisco összes épületét használd a zsákja előkészítéséhez!
- Brisco először Colorado Springs-be szállítson!

Könnyű mód

- Az összes kártyát használd!
- Brisco 1-5 számú épületeit használd a zsákja előkészítéséhez!
- Brisco először Wichita-ba szállítson!

Nehéz mód

- Távolíts el két **"1 lépés előre"** kártyát!
- Brisco 6-10 számú épületeit használd a zsákja előkészítéséhez!
- Brisco először Santa Fe-be szállítson!

Készítsd elő a játékot 2 fős játékra az alábbi módosításokkal:

- Saját épületek - Válaszd azokat az épületeket, amiket szeretnél használni a játék során.
- Brisco épületei - Készíts elő egy zsákot Brisco épületeivel a választott nehézség szintnek megfelelően. Megj: Brisco mindig az épületek A oldalát használja.
- Az automa pakli 14, 15 vagy 16 kártyát tartalmaz, amit Brisco használ a játékospaklija helyett. A normál módban távolíts el egy **"1 lépés előre"** kártyát a pakliból, meg hagyva 15 kártyát. A nehéz módban távolíts el két **"1 lépés előre"** kártyát a pakliból, meg hagyva 14 kártyát. A könnyű módban használd az összes kártyát az automa pakliban.
- Készíts egy játékkerületet Brisconak, és tedd oda Brisco kezdő célkártyáját, a megvásárolt marhákat és a játék során megszerzett célkártyákat!
- Ne adj Brisconak pénzt! Brisco sosem kap és sosem költ pénzt. Így a legegyszerűbb kihagyni a könyvelést.
- Mindig Brisco a kezdőjátékos, ami azt jelenti Te 7 pénzzel kezdesz.
- Brisco az ösvény elején kezd. Te ott kezded az első lépést, ahol szeretnéd, a normál szabályok szerint.

Játékmenet

Brisco körében csapd fel a következő kártyát az automa pakliból, és hajtsd végre, amit ír.

Ha Brisco elér Kansas City-be, tedd a következőket:

- 1-3. lépés - A szokásos módon hajtsd végre. Te választasz, mit teszel le, úgyhogy megfontoltan dönts!
- Hagyd ki a 4-5. lépést, mivel Brisconak nincs kártya a kezében és nincs pénze sem.
- Rakj le egy korongot Brisco játékosablájáról. Az első korongot arra a városra tedd, ami a választott módhoz tartozik. Santa Fe, ha nehéz módban játszol, Colorado Springs a normál módnál, és Wichita a könnyű módnál. A további korongokat mindig a legutóbb lerakott korongtól jobbra lévő szomszédos városra tedd le! Például, ha az első korong Wichitába került, a következő Colorado Springs-be, a harmadik Santa Fe-be stb. Ha Brisco elért San Francisco-ba, ott halmozd fel a további korongokat.

Fontos: Ha lehetőség van fekete szélű mezőről korongot lerakni, (pl. Albuquerque-be), azt tedd le, ami növeli a mozgás sebességét. Ez befolyásolja, hogy Brisco mennyit mozog néhány Automa kártya esetén.

Ha olyan korongot teszel le, ami miatt célkártyát kell húzni, a legmagasabb pontértékű kártyát vedd el, és tedd Brisco játékterületére. Emiatt nőnek Brisco pontjai, és megfelelően cserélődnek a célkártyák is.

További megjegyzések / GYIK

- Brisco áthág minden szabályt. Nincs szüksége pénzre a vásárláshoz, mesteremberre az építéshez vagy mérnökre a mozdonya mozgatásához. Ezek csak simán megtörténnek. Emellett az összes célkártya pontját megkapja, függetlenül attól, hogy sikerült-e teljesíteni a feltételeket vagy sem.
- Brisco mindig a leggyorsabb úton halad Kansas City felé, amikor mozog. Ha két egyforma hosszú útvonal van, akkor Te válassz tetszésed szerint!
- Ha Brisco áthalad egy épületeden, megkapod a pénzedet a szokásos módon, csak a pénzt a bankból kapod meg, mivel Brisconak nincs pénze.
- Ha választanod kell, hogy Brisco mozdonymozgatásnál üres mezőre vagy állomásra lépjen, vizsgáld meg, hogy Brisco mozdony a tied előtt van-e. Ha igen, akkor válaszd az állomást, és ott álljon meg! Tedd le Brisco korongját az állomás-ra! Ha lehetséges, tégy le egy munkást, hogy elvegye az állomásfőnöklapkát! Ennek az az értelme, hogy 1) elveszi előled a állomáslapkát, ha lehetséges, 2) Brisco mozdonya nem megy túlságosan előre, így a mozdonyok közel maradnak egymáshoz.
- Ha az automa pakli kifogy, keverd össze, és továbbra is húzz egyet Brisco minden körében!
- A normál szabályok szerint pontozz, kivéve, hogy Brisco összes célkártyája után megkapja a pontokat, függetlenül attól, hogy teljesítette-e vagy sem.
- Brisco megkapja a pontokat az állomáslapka bónuszokat a vigvamokért, veszélylapkákért, tanúsítványokért és minden másért, amit begyűjtött.
- Ha Brisconak épületet kell építenie, húzz Brisco zsákjából egy épületet, és tedd le az A oldalával felfelé arra a mezőre, ami közvetlenül **ELŐTTED** van az ösvényen.
- Mindig hajtsd végre az összes utasítást az automa kártyán! Például, ha a mozgás részeként elérsz Kansas City-be, függeszd fel a szállítást, és fejezz be mindent, ami a kártyán van, pl. veszélylapka elvétele, marha vásárlása stb. Ezután fejezd be a szállítást, és tedd vissza Briscot az ösvény elejére!

1 lépés előre A mozdony előrelép max. 3 mezővel. Ha Brisco mozdonya előtted van amikor állomásra ér, álljon meg, tedd egy korongját az állomásra és megkapja a lapkát.	1 lépés előre A mozdony előrelép max. 3 mezővel. Ha Brisco mozdonya előtted van amikor állomásra ér, álljon meg, tedd egy korongját az állomásra és megkapja a lapkát.	1 lépés előre Megkapja a legolcsóbb munkást. Ha több választási lehetőség van, a legfelső és baloldali legolcsóbbat kapja.
1 lépés előre Megkapja a legtöbb győzelmi pontot adó marhát.	1 lépés előre Megkapja a legkevesebb győzelmi pontot adó marhát.	1 lépés előre Megkapja a legolcsóbb munkást. Ha több választási lehetőség van, a bal felső legolcsóbbat kapja meg.
1 lépés előre Megkapja a legmagasabb dollár értékű vigvamlapkát.	1 lépés előre Megkapja a legtöbb győzelmi pontot adó veszélylapkát.	1 lépés előre Húzz egy épületlapkát Brisco zsákjából, és tedd le az A oldallal felfelé a közvetlenül előtted lévő mezőre az ösvényen!

Előrelép az aktuális sebes-ségnek meg-felelően 3, 4 vagy 5 mezőt.	Előrelép az aktuális sebes-ségnek meg-felelően 3, 4 vagy 5 mezőt.	1 lépés előre Megkapja a legtöbbb győzelmi pontot adó célkártyát.
1 lépés előre	1 lépés előre	1 lépés előre
1 lépés előre		