

RYAN COURTNEY

KALANDTÚRA

EGYSZEMÉLYES
JÁTEKVÁLTOZAT



1 JÁTEKOS



30 PERC



8 ÉVES KORTÓL



BITEWING GAMES

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Ez a füzet az egyszemélyes játékváltozat szabályait tartalmazza. Mielőtt kipróbálnád a játékot egyedül, mindenképp olvasd el a többszemélyes játék szabályait. Az egyszemélyes játékváltozat 3 nehézségi szinten játszható:

Zöldfülű

- Szerezz legalább 30/40/50 **útvonalpontot**

Túravezető (ha már győztél zöldfülű szinten):

- Szerezz legalább 50 **útvonalpontot**
- Teljesítsd a kiválasztott célt a megadott időpontban

Felfedező (ha már győztél túravezető szinten):

- Szerezz legalább 50 **útvonalpontot**
- Teljesítsd a játék közbeni célt a 4. forduló kezdetéig
- Teljesítsd a játék végi célt a játék végére

Megjegyzes: A kihíváskártyán vezetheted, hogy milyen célkártyákat és azok milyen kombinációit teljesítetted. A listán szereplő feladatok egyre nehezednek. A fokozatosság érdekében javasoljuk, hogy sorrendben haladj a kihívásokkal.

KALANOTÚRA

NORMÁLIS EROSIÓKÖZÖSSÉGEK JÁRTÉKALLOZATÁNAK
ÉRTÉKELÉSE

ZÖLDOFÖL

Terület X átlagosan 100 ± 10 m²

1) Növényi töltés	2) Talaj
2) Lehetővé teszi	6) Vízvesztés mértéke
3) Vízvesztés mértéke	9) Fűszálak száma
4) Károsodás mértéke	10) Élő fűszálak száma
5) Vízvesztés mértéke	11) Fűszálak száma
6) Élő fűszálak száma	12) Vízvesztés mértéke

FELFÖRÖZÉS

1) NIK + SET
2) NIK + VS
3) NIK + VP

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverd meg az útszakaszkártyákat, és tedd a paklit a játéktérre.
2. Tegyél 3 táborkártyát (minden típusból 1-et) a pakli mellé.
3. Válassz egy kihívást a kihíváskártyáról. Ha túravezető vagy felfedező szinten játszol, vedd magadhoz a megfelelő célkártyá(ka)t. A játék közbeni célkártyát tedd a táborkártyák, a játék végi célkártyát pedig az útszakaszkártyáid mellé.

JÁTÉKMENET

A többszemélyes játékhoz hasonlóan az egyszemélyes játék is 4 fordulón keresztül tart. Az egyes fordulókban tábor- és útszakaszkártyákat választasz ki, és rendezed el magad előtt.

Minden forduló kezdetén húzz 8 útszakaszkártyát a pakliból. Miután átnézted a kártyáidat, válassz ki és helyezz le egyet a készletedben lévő táborkártyák közül. A 4. fordulóban nem helyezel le táborkártyát, ehelyett értékeld ki a játék közbeni célkártyát (ha választottál ilyen kártyát az előkészületek során).

Egy forduló 3 körből áll. Minden körben válassz ki és helyezz le 2-t a kezervedben lévő útszakaszkártyák közül. A kezervedben maradt többi kártyát dobd el, majd húzz ugyanannyi kártyát a húzópakliból, mint amennyit eldobtál. A 3. kör után a forduló véget ér, dobd el a kezervedben maradt 2 kártyát.

Azt javasoljuk, hogy az egyes körökben eldobott kártyákat egymás mellé rendezd el, és kezdj minden fordulónál új sort az eldobott kártyákból. Így könnyebben nyomon követheted, hogy hol tartasz a játékban.

A többszemélyes játék kártyalehelyezési szabályai itt is érvényesek.

JÁTÉK KÖZBENI CÉLKÁRTYÁK

Ha játék közbeni célkártyával játszol, a 4. forduló kezdetén ki kell értékelned a kártyát. Általában a fordulót egy táborkártya lehelyezésével kezded, de a 4. forduló kezdetéig már minden táborkártyádat lehelyezted, így ehelyett értékelj ki a játék közbeni célkártyát. Ha a cél ekkor nem teljesül, automatikusan elveszíted a játékot. Ha a cél teljesült, fordítsd képpel lefelé a kártyát, és kezd el a 4. fordulót. Nem kapsz büntetést, ha a forduló későbbi részében megszakítod a játék közbeni cél teljesítéséhez szükséges útvonalakat.

JÁTÉK VÉGE ÉS JÁTÉK VÉGI CÉLKÁRTYÁK

A játék a 4. forduló után véget ér.

Ha játék végi célkártyával játszol, azt a játék végén kell kiértékelned. A cél teljesítéséhez el kell érned vagy meg kell haladnod a kártyán jelzett célszámot (a jobb alsó sarokban látható).



Kivétel: A Városi park célkártya esetében a játékos-területed legfeljebb 8 mező méretű lehet ahhoz, hogy teljesítsd a célt.

Ha a cél nem teljesül, automatikusan elveszíted a játékot.
Ha a cél teljesült, a játék végi pontozás következik.

PONTOZÁS

Számold össze az elkészült **útvonalaidért** járó pontokat. A többjátékos változattal ellentétben itt nem kapsz pontokat a célok teljesítéséért.

Ha a pontszámod eléri vagy meghaladja az 50 pontot, győztél! *Ha zöldfülű szinten játszol, először 30, majd 40, végül 50 pontot kell elérned.*

Ha győztél, ünnepeld meg a teljesítményedet, és pipáld ki a megfelelő kihívást a kihíváskártyán. Gratulálunk!

KÉSZÍTŐK

JÁTEKTERVEZŐ: RYAN COURTNEY

ILLUSZTRÁCIÓK: SETH LUCAS

JÁTEKFEJLESZTŐ: TIM KIZER

SZERKESZTŐ: JON HEALEY

KIADÓ: NICK MURRAY ÉS KYLE SPACKMAN

KÖSZÖNET A JÁTEKTESZTELŐKNEK ÉS A KICKSTARTER TÁMOGATÓINKNAK!

Hiányzó vagy sérült tartozék esetén, illetve ha kérdésed merült fel,
írj az ügyfélszolgálatunknak: info@gemklub.hu

©2022 Bitewing
Games LLC. Minden
jog fenntartva!



BITEWING GAMES

Megbízott képviselő: Asmodee Group 18, rue
Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119,
78041 Guyancourt Cedex – Franciaország



©2022 Ryan
Courtney. Minden
jog fenntartva!

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu | info@gemker.hu

