

**SZÓLÓ VARIÁNS**

1

Szabályok

Tuur Frencken

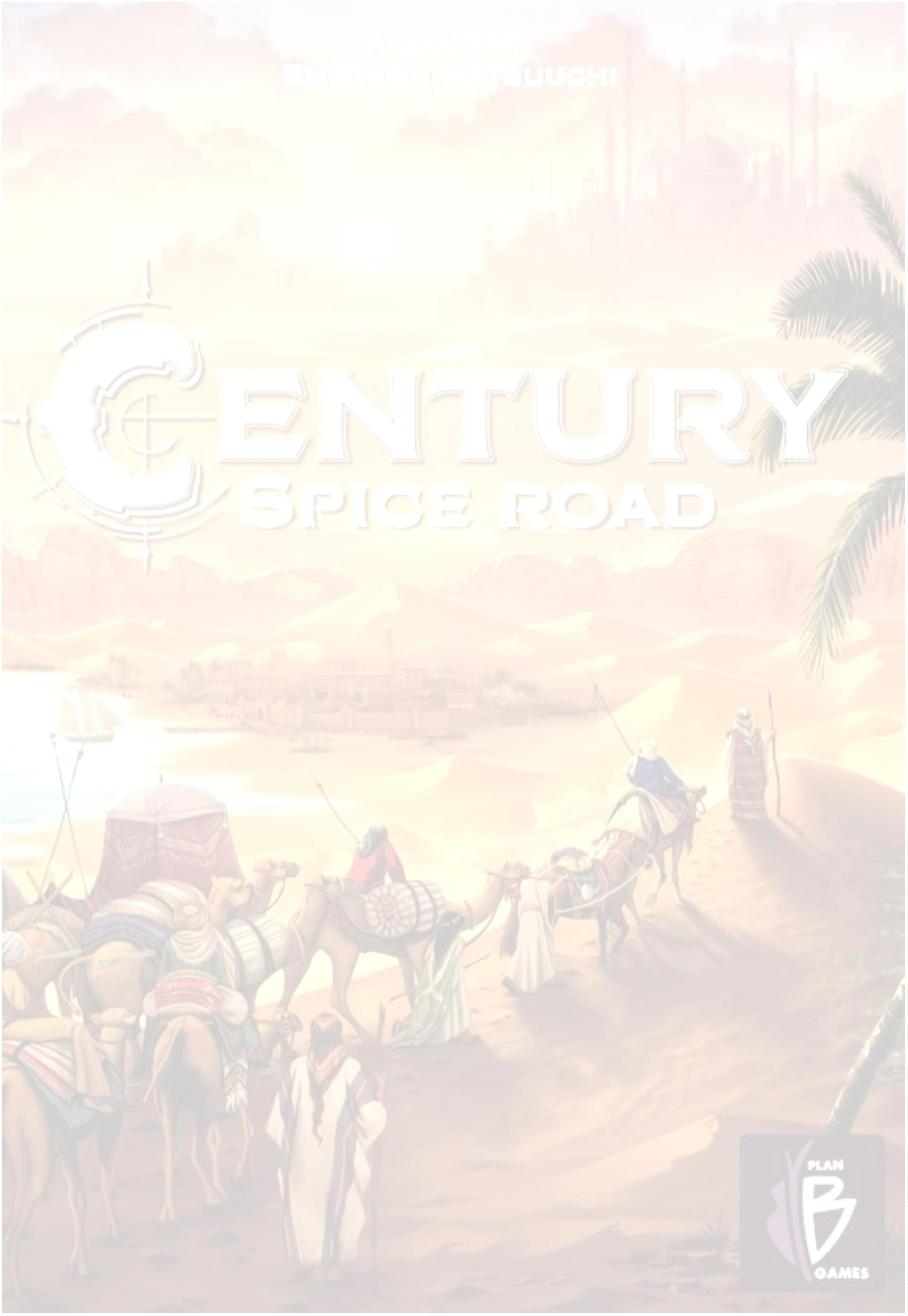
Szóló variáns Igor Larchenko

Ihlette

Version 1.2 – July 3, 2018

Áttekintés

Az AI ellen játszol. A körei során az AI kockadobással kiválaszt egy-egy keresőkártyát, amellyet használni fog. A pontozókártyák egy fordított piramisban vannak elrendezve, és csak a képpel felfelé fordítható lapokat lehet megszerezni. Amikor az összes pontozókártya elfogyott, és több pontot szereztél, mint az AI, megnyerted a játékot.



2

A játék előkészítése

•

•

•

Keverd össze a pontozókártyákat, és helyezz 10 véletlenszerűen választott kártyát fordított piramis alakban, és csak az alsó kártya legyen képpel felfelé. A maradék pontozókártyák visszakerülnek a dobozba.

Keverd meg a kereskedőkártyákat, és rakj ezekből hatot képpel felfelé a kereskedési sorba. Tedd a megmaradt kereskedőkártyákat képpel lefelé a kereskedési sor jobb oldalára, ez lesz a húzópakli.

Helyezd a kereskedőkártyák mellé a négy fűszertálat

sorrendben, alulról felfelé : sárga - piros - zöld - barna

•

•

Helyezd az ezüstérméket egy halomba a fűszertálak mellé.

Ossz magadnak két kezdőkártyát. Egy termelés (2 sárga kurkuma) és egy fejlesztéskártyát.

•

Kapsz te is és az AI is egy karavánkártyát, három sárga fűszerkockával.

•

•

Az AI kap egy dobókockát.

Te vagy a kezdőjátékos.



3

A te köröd

Játszd a fordulóid a szokásos módon. Ha pontozókártyát szerzel meg, fordíts képpel felfelé minden felszabadult kártyát alatta.

AI köre

Az AI a következő két lehetőség közül az **első lehetséges** műveletet hajtja végre:

1

Pontozókártya szerzése:

Az AI befizeti a szükséges fűszerkockáit, és a legmagasabb értékű pontozókártyát választja. A szükséges fűszerkockáit eltávolítja a karavánjából, és visszahelyezi a készletbe.

Fordíts meg minden felszabadult pontozókártyát a piramisban. Az AI köre véget ér.

2

. Kereskedőkártya kiválasztása a kereskedési sorban:

Dobj a kockával. A dobott érték határozza meg, hogy melyik kereskedőkártyát fogja használni az AI. A bal szélső kártya az 1-es, a jobb szélső a 6-os értéknek felel meg.

A kiválasztott kereskedőkártyán található fűszerkockák számától függően a

Az AI a következő lépéseket teszi:

**a**. Fűszerkockák nélküli kártya kiválasztása esetén:

1.az AI végrehajtja, a cserét, ha lehetséges. A

csereműveletet csak egyszer hajtja végre, még akkor is, ha az AI

többször is elvégezhetné a műveletet; **vagy**

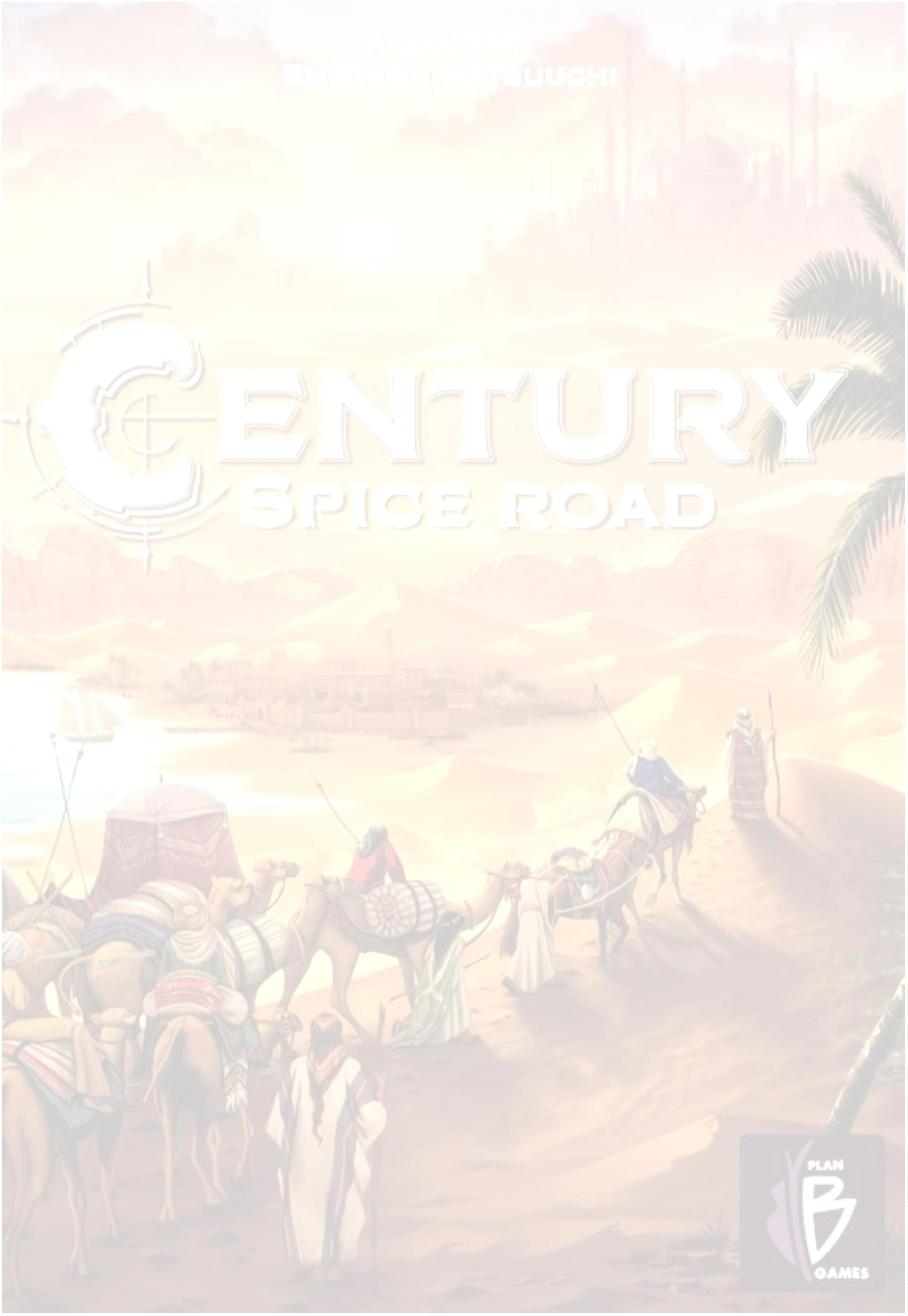
2. az AI megkapja a cserekártyán szereplő felső fűszerkockákat. Ez

csak akkor történik meg, ha a csereakciót nem tudja

teljesíteni. A nyíl alatt látható fűszerkockákat

ebben az esetben figyelmen kívül hagyja.

Végül, miután az AI befejezte a körét, az AI elhelyezi a legalacsonyabb értékű a fűszerkockáját az aktivált kereskedőkártyán.



4

**b**. Ha egy fűszerkockával ellátott kártya van kiválasztva:

1. az AI, végrehajtja a cserét, ha lehetséges. A

csereműveletet csak egyszer hajtja végre, még akkor is, ha az AI többször is elvégezhetné a műveletet; **vagy**

2. az AI nem hajt végre műveletet, ha a csereakciót

nem tudja végrehajtani, vagy ha a kereskedőkártya nem

cserekártya.

Végül, miután az AI befejezte a körét, az AI elhelyezi a legalacsonyabb értékű fűszerkockáját az aktivált kereskedőkártyán,

még akkor is, ha az AI nem hajtott végre műveletet.

**c**. Ha két vagy több fűszerkockát tartalmazó kártyát választ:

1. az AI leveszi a fűszerkockákat a kártyáról, ráhelyezi őket

karavánjára, és az aktivált kereskedőkártya eldobásra kerül. A

kereskedőkártyák a kereskedési sorban balra csúsznak, majd felfordítunk egy újabb lapot; **és**

2. az AI egy ezüst érmét kap (1 győzelmi pont).

**Kivételek:**

•

Ha az AI 1-est dob, akkor a kiválasztott műveletet a szokásos módon hajtja végre a fent leírt módon. Ezt követően, ha a kereskedőkártyát nem dobta el az akcióval, újra kell tölteni a kereskedői sort. A kártyán lévő fűszerkockák visszakerülnek a készletbe

Az AI ebben az esetben nem kap ezüstpénzt.

•

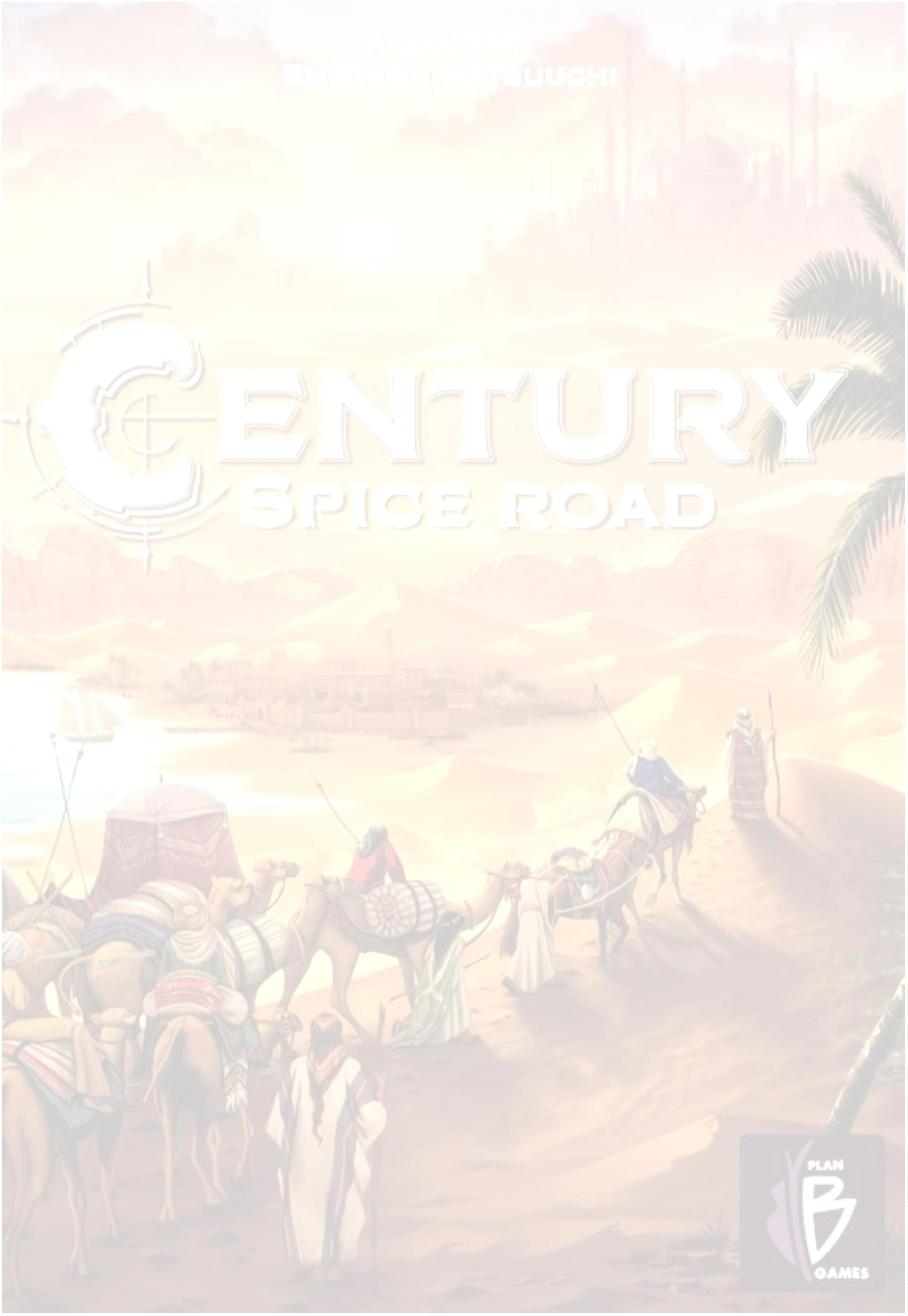
A fejlesztéskártyáknak nincs hatása, ha azokat az AI aktiválja. Az AI

nem hajt végre akciót, de mégis tesz egy fűszerkockát a karavánjáról

az aktivált kereskedőkártyára és / vagy szükség esetén eldobja azt.

Fontos:

Az AI-nak korlátlan számú fűszerkockája lehet.



5

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor mind a tíz pontozókártya elfogyott.

Pontjaidat a szokásos módon számoljuk a pontozókártyákból, és 1 pont jár minden megmaradt fűszerkockádért, a sárga kivételével.

Az AI pontokat kap a pontozókártyáiból, és a megszerzett ezüstérmékből (1 pont / érme). Az AI karavánján maradt fűszerkockákat az alábbiak szerint pontozzuk:

•

•

•

•

sárga = 0 pont/kocka

piros = 1 pont/kocka

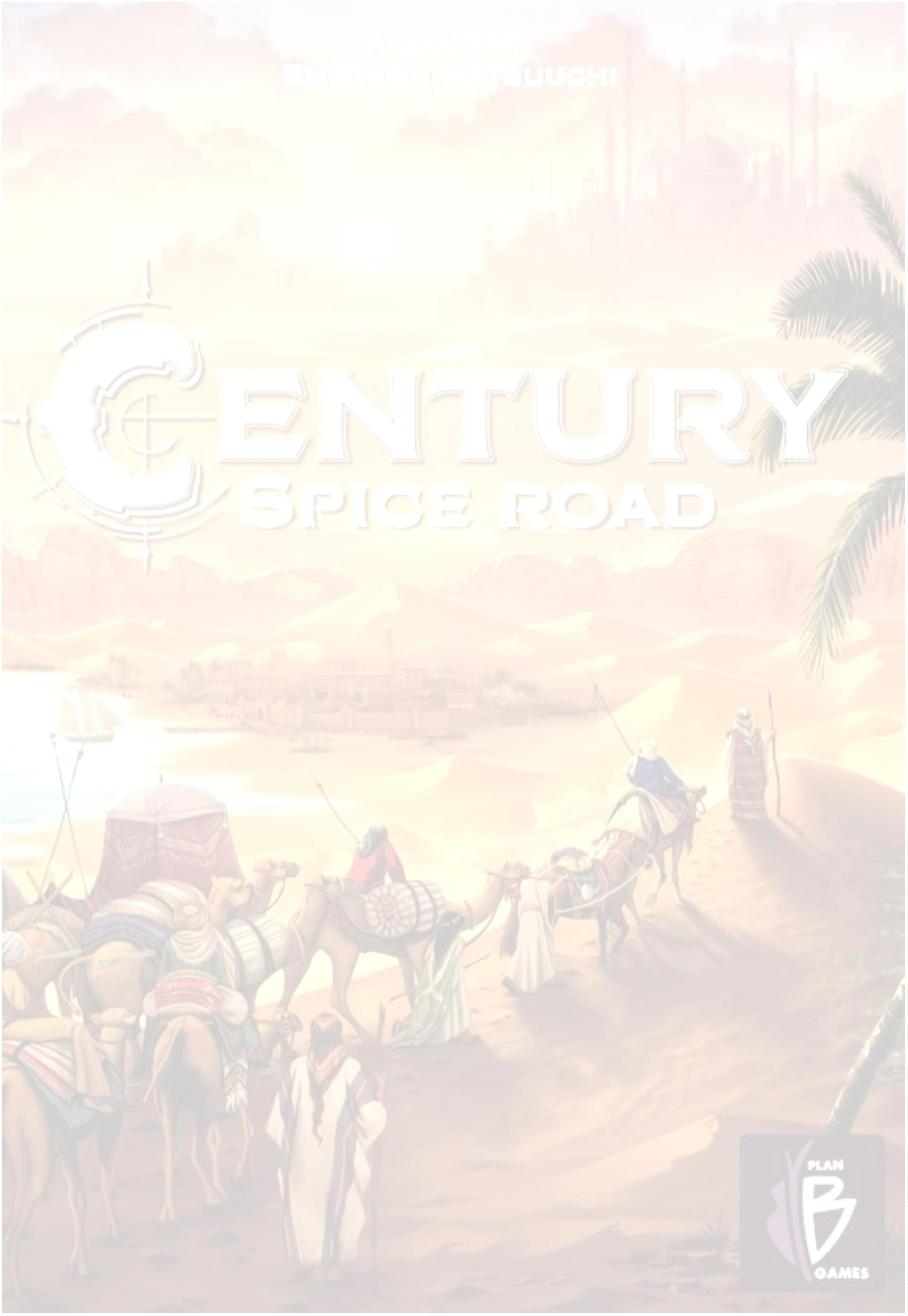
zöld= 2 pont/kocka

barna = 3 pont/kocka

Ha több pontot szereztél, mint az AI, megnyerted a játékot!

Haladó változat

Használd az aranyat az ezüst érmék helyett. Az AI 3 pontot kap 1 pont helyett.



6

**Pontozólap**

**Játékos**

AI

1

2

3

4

5

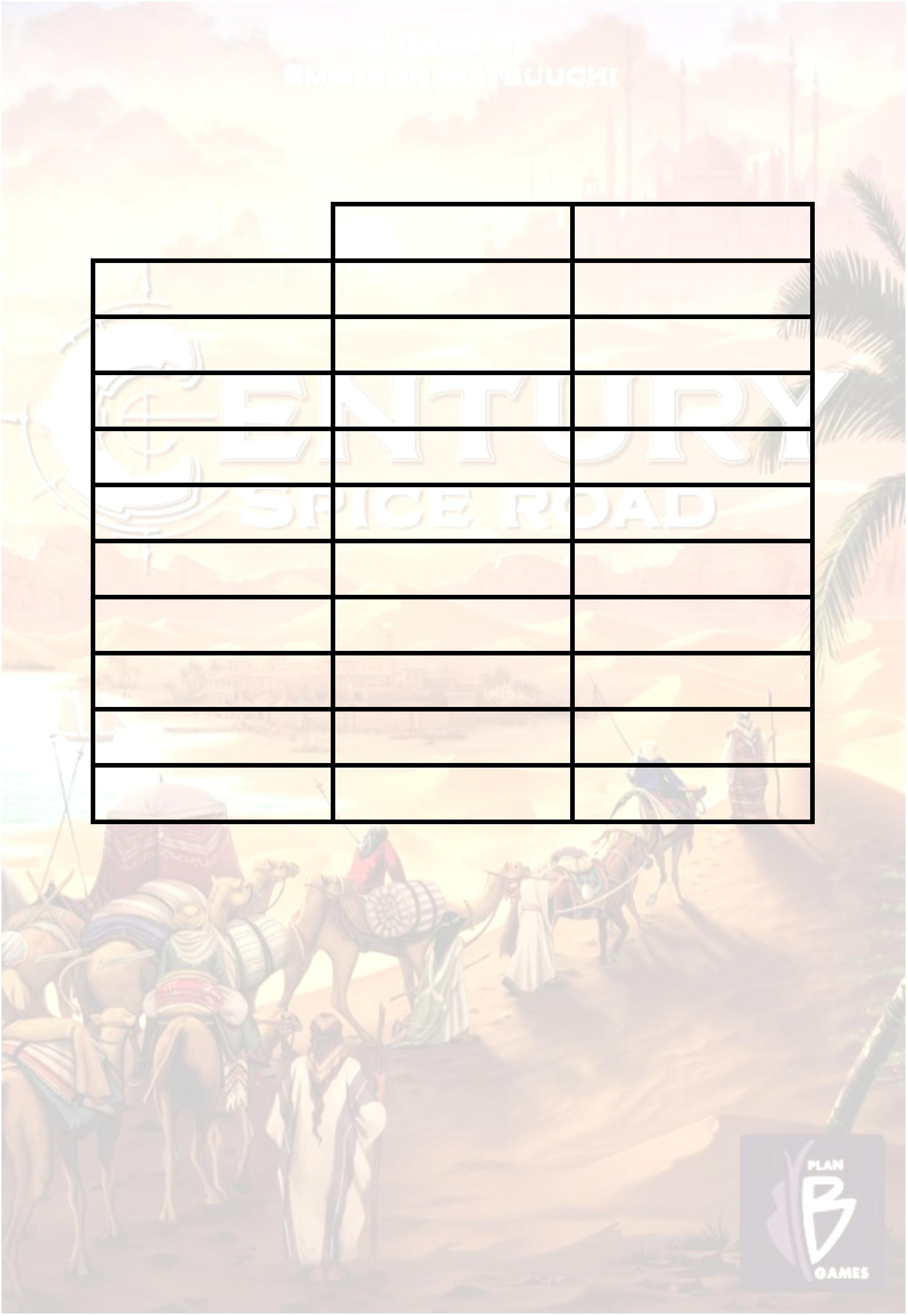
6

7

8

9

*Nyugodtan oszd meg tapasztalataidat a boardgamegeek.com oldalon, hogy összehasonlítsd magad másokkal, és segíts ennek a változatnak az elterjesztésében*.



SOLO VARIANT

