

ARCHIPELAGO

Egyszemélyes játékszabályok

Válassz egy forgatókönyvkártyát vagy húzz egyet véletlenszerűen. Minden forgatókönyvben másik személyt alakítunk más-más célokkal (*lásd a forgatókönyvkártya ábráját*).

Az alapjáték szabályait alkalmazzuk a következő módosításokkal:

→ Nincs 0. forduló. A forgatókönyvkártyán látható kezdő beállításokat alkalmazzuk. A felesleges munkások jelzőjét a kezdő régióon látható kunyhók száma alapján mozgadjuk előre.

→ Használjuk a 4-játékos akciókereket.

→ Ugorjuk át a 2-es Játékos sorrend fázist.

→ Ha a felfedezés során az új régió érintkezik a forgatókönyv szerinti kezdő

1/4

régióval, nem kell szomszédosnak lennie egy második régióval.

→ A 6-os fázis során *kötelező* vásárolnod egy kártyát és elforgatni *kettőt*. Ha nem tudsz kártyát vásárolni, elvesztetted a játékot.

→ Ha a 6-os fázis során eléred a játék végi feltételt, a fázist akkor is be kell fejezned.

→ Ha elfogynak a saját színű egységeid, más színeket is használhatsz. Egységeidet minden szabály tekintetében mindig egyszínűekként kell kezelned. Továbbra is legfeljebb 5 akciókorongod lehet és egy régióban pedig három polgárod.

Figyelem! Néhány forgatókönyvet polgár nélkül kezdünk. Ebben az esetben egyetlen lázadó is függetlenségi háborút válthat ki, melynek következtében elveszted a játékot.

2/4

A forgatókönyv neve (a karakter neve)

Forgatókönyv #

Leírás A játék hossza

Kezdő
beállítások

Játék végi
feltételek

Győzelmi
feltételek

The logbook is open to a page with a parchment-like texture. At the top, it reads "EDMOND TANIAR" in a stylized font, with "The Apinuit" and "L'Apinuit" written below it. To the left is a red wax seal with the number "07". To the right is a clock face. Below the name are several icons: a metal chest, a hexagonal map, a portrait of a man, and a coin with the number "2". In the middle section, there is a large number "5", a hammer, a plus sign, and two small rectangular cards. The bottom section features a large trophy, a compass rose, and three rows of score ranges: ">15", "10-15", and "<10". Each range is accompanied by a small icon (a gold mask, a blue mask, and a gold mask) and a set of three empty square boxes for recording. At the bottom right, there is a small portrait of a man's face.

A mezők jelölésével nyomon követheted kalandjaidat

Értékelési
feltétel

Elért
pontszám

Elért
helyezés

Lázadás!
(játék vége)

3/4

A forgatókönyvkártya leírása



Kezdő beállítások: meghatározzák, hogy mivel kezded a játékot. Ezek minden forgatókönyvnel mások és helyettesítik a **O.** fordulót.

Edmond Taniar egy polgárral és 2 florimmal kezdi a játékot egy sívatagi régióban.



Fáték végi feltétel: meghatározza, hogy mikor ér véget a játék.

Edmond Taniar akkor fejezi be a játékot, amikor megvásárolja ötödik evolúciókártyáját.



Győzelmi feltétel: meghatározza az adott forgatókönyv esetében elért győzelem szintjét.

A játék végén az értékelési feltételek alapján ellenőrizzük elért pontszámunkat. Helyezésed a pontszám mellett látható.

Edmond Taniar szeretné felderíteni a hegycéket. Minden olyan felfedezett régió, amelyen hegység látható,

1GyP-t hoz, 15GyP felett első helyezést érsz el.

10 és 15GyP között második helyezést kapsz,

10GyP alatt harmadik helyezést. Ha kitér a lázadás, elveszted a játékot!

4/4

Fordította: X-ta

Lektorálta: Artax