ODE. \ LUKAS SIEGMON

SUNA VALO

SZÓLÓMÓD

The GAME BUILDERS

2

14+

75perc

DELTA VISION

Suna Valo szólómód

A szólómódban Botbot ellen játszol. A célod, hogy több győzelmi pontot gyűjts, mint Botbot. Botbotnak négy különböző nehézségi szintje lehet. A játék előtt válaszd ki Botbot nehézségi szintjét:

normál közepes nehéz nagyon nehéz

Akkor győzöl, ha a játék végén több győzelmi pontod van, mint Botbotnak.

Játékelemek

10 kártya

7 szólókártya

1 játékossegédlet

Továbbá:

1 kártya,
a hátoldalán a nehézségi szintekkel

1 kártya a jogi információkkal,
a hátoldalán QR-kód
a szabályok letöltéséhez

A játék elokészületei

1

Készítsd elő a játékot **az alap-játékhoz hasonlóan**, azonban hagyd ki a második játékos személyes „farm” tábláját.

2

Vedd el a nem használt szín 6 hordóját és 6 hajóját, és helyezd azokat a játéktábla mellé, Botbot területére. Ezek Botbot hordói és hajói. Botbot színének megmaradt játékelemeit tedd vissza a dobozba.

3

Keverd meg a 7 szólókártyát, és képpel lefelé helyezd az asztalra. Ez lesz „Botbot paklija”.

4

Helyezd a játékossegédletet a pakli bal oldalára.

5

Az **alapjáték előkészületeinek** 9a pontjában 3 kártyát kellene lehelyezni a másik játékos táblájára, de helyette tedd vissza azt a 3 kártyát a dobozba.

6

A kezdőjátékosfát add oda Botbotnak. Botbot nem kap karakterkártyát.

7

A te előkészületi körödben helyezz rá pontosan 1-1 általad választott farmárut (amelyeket már lehelyeztél **az alapjáték előkészületeinek** 7 **pontjában**) a személyes kártyakínálatod 3 kártyájára. Hagyd ki ezt a lépést Botbotnál.

Nehézségi szint

Határozd meg a játszani kívánt nehézségi szintet. Botbot a választott nehézségi szintnek megfelelő győzelmi pontot kapja. A végső pontozásnál Botbot kap még pontokat az általa lehelyezett hordókért és hajókért. *A „nagyon nehéz” szint különleges szabályait lásd a szóló szabálykönyv végén.*

A nehézségi szintek alap győzelmi pontjai

Normál: 25 alap győzelmi pont.
Közepes: 30 alap győzelmi pont.
Nehéz: 35 alap győzelmi pont.

A játékmenet

Fordulókat hajtotok végre. Botbot kezd, majd te következel. A korszak vége ugyanúgy következik be, mint az alapjátékban, és ugyanúgy is kell végrehajtani.

A fordulód

A fordulódban az alapjátékban ismertetett módon játszol, a következő két kivétellel:

Kártyák vásárlása: Mivel Botbotnak nincs személyes kártyakínálata, a fordulódban csak 6 kártya közül vásárolhatsz: a személyes kártyakínálatodból, és a falu kártyakészletéből.

Lépések a robotsávokon (fogaskerekek): A szóló változatban az oszlopok aktiválásával **nem aktiválod a fogaskerekeket**, és **nem** lépsz előre a robotsávokon. Amikor új kártyát helyezel le egy oszlopba, akkor az új kártyát teljes mértékben aktiválod (beleértve a fogaskereket is), valamint az összes hatást a korábban lehelyezett kártyákról (és az oszlopfejről) – **kivéve a korábban lehelyezett kártyákon található összes fogaskereket**. Ha egy bónusszal aktiválsz egy oszlopot, akkor szintén nem aktiválsz egyetlen fogaskereket sem abban az oszlopban.

A játékmenet (folytatás)

Példa: Ha az 5. hajós rendelést használod, hogy aktiválj egy tetszőleges oszlopot, akkor a választott oszlopban a fogaskerekeket nem aktiválhatod, és az általuk biztosított lépéseket sem kapod meg robotsávokon.

Fontos: Ha sorbónusszal egy sort aktiválsz, akkor a szokásos módon aktiválod a kártyákon lévő fogaskerekeket, és az általuk biztosított lépéseket megkapod a robotsávokon. Ugyanez érvényes azokra a hatásokra is, amelyek lehetővé teszik, hogy bizonyos farmkártyákat aktiválj. Megkapod az 1 lépést is a robotsávokon. Fordítsd át a hátoldalukra a kártyákat, ha megnyitottad a hozzájuk tartozó fejlesztést.

Példa: A 7. karakter használatával aktiválsz egy farmkártyát, amelyen van egy fogaskerék. Ezért a szokásos módon kapsz 1 lépést a robotsávokon.

A játékmenet (folytatás)

Botbot fordulója

Botbot fordulójában húzd fel „Botbot paklijának” a legfelső kártyáját, és hajtsd végre a következőkben ismertetett módon. Ezután a végrehajtott kártyát képpel felfelé tedd „Botbot paklija” mellé.

„Botbot kártyát vásárol a kínálatodból” szólókártyák (So 01–03)

Botbot vásárol 1 kártyát a személyes kártyakínálatodból, a szólókártyán jelzett kártyamezőről. *A megvásárolt kártyát tedd a dobozba; ne a dobópakliba.* Mielőtt ezt megteszed, vedd el a kártyán lévő farmárukat, valamint egy pontosan ezzel a készlettel megegyező farmáru-készletet az általános készletből.

Botbot fordulója után helyezz 1 kártyát a falu kártyakészletéből a személyes kártyakínálatod megüresedett mezőjére.

Hiányjelölő: Ha vannak hiányjelölők azokon a kártyákon, amelyeket Botbot megvásárol tőled, akkor mindig kapsz 1 energiakövet az általános készletből. Helyezd a hiányjelölőket a területedre a mínuszos oldalukkal felfelé.

Példa (ábra nélkül): Botbot vásárol 1 farmkártyát a kínálatodból, amelyikre korábban ráhelyeztél 1 tavirózsát és 1 energiakövet. Megkapod a tavirózsát és az energiakövet, továbbá kapsz még 1 tavirózsát és 1 energiakövet az általános készletből is. A kapott erőforrásokat tárolókra kell helyezned, máskülönben kapsz 1 energiakövet minden olyan erőforrásért, amelyet nem tudsz eltárolni. Tedd a kártyát a dobozba (de vedd figyelembe a „Különleges szabályok, amikor Botbot kártyákat vásárol” részt), majd adj hozzá egy másik kártyát a szokásos szabályoknak megfelelően.

„Botbot kártyát vásárol a falu kártyakészletéből” szólókártya (So 04)

Botbot eltávolítja a falu kártyakészletének középső kártyáját. *Tedd vissza a kártyát a dobozba; nem kerül a dobópakliba. A szokásos módon töltsd vissza a falu kártyakészletét. Mindig ugyanez érvényes, amikor Botbot kártyákat távolít el a falu kártyakészletéből.*

Különleges szabályok, amikor Botbot kártyákat vásárol

- Ha Botbot a III. korszakban olyan farmkártyákat vásárol, amelyik győzelmi pontot tartalmaz, akkor azokat a kártyákat ne a dobozba tedd, hanem helyezd Botbot területére. Botbot megkapja ezeket a pontokat a végső pontozásnál.
- Ha Botbot egy falufesztivál-kártyát vásárol, miközben az So 01–04 kártyák valamelyikét játszotta ki, akkor az So 07 („Botbot falufesztivál-kártyát vásárol”) kártyánál ismertetett módon járj el. Ebben az esetben természetesen nincs értelme megvizsgálni, hogy vásárol-e falufesztivál-kártyát, és hogy melyiket.

„Botbot hordót helyez le” szólókártya (So 05)

Botbot lehelyezi az egyik hordóját egy nyilvános szállítmányrendelésre. Botbot a legtöbb szabad győzelmi pontot biztosító szállítmányrendelést választja (ha több ilyen is van, akkor balról jobbra halad). Hozzád hasonlóan, Botbot is szállítmányrendelésenként csak egy hordót helyezhet le.

Ha nincs megfelelő nyilvános szállítmányrendelés-kártya, akkor helyette Botbot megpróbál 1 hajót lehelyezni (*lásd So 06 szólókártya*).

Emellett Botbot eltávolítja a falu kártyakészletének jobb oldali kártyáját is. *A kártyát tedd vissza a dobozba; ne a dobópakliba.*

Ezután ellenőrizd: Ha mind a „Botbot hordót helyez le”, mind a „Botbot hajót helyez le” kártya képpel felfelé van, akkor vedd el az összes szólókártyát, a már felfedetteket, és a még a pakliban lévőket is, keverd meg azokat, és helyezd vissza a paklit a helyére.

A játékmenet (folytatás)

„Botbot hajót helyez le” szólókártya (So 06)

Botbot lehelyezi az egyik hajóját egy hajós rendelésre. Botbot a legtöbb szabad győzelmi pontot biztosító hajós rendelést választja (ha több ilyen is van, akkor balról jobbra halad). Hozzád hasonlóan, Botbot is hajós rendelésenként csak egy hajót helyezhet le.

Ha nincs megfelelő hajósrendelés-kártya, akkor helyette Botbot megpróbál 1 hordót lehelyezni (*lásd So 05 szólókártya*).

Emellett Botbot eltávolítja a falu kártyakészletének jobb oldali kártyáját is. *A kártyát tedd vissza a dobozba; ne a dobópakliba.*

Ezután ellenőrizd: Ha mind a „Botbot hordót helyez le”, mind a „Botbot hajót helyez le” kártya képpel felfelé van, akkor vedd el az összes szólókártyát, a felfedetteket és a pakliban lévőket is, majd a megkeverésük után tedd a paklit a helyére.

Megjegyzés a „Botbot hordót helyez le” és a „Botbot hajót helyez le” kártyákhoz: Ha Botbot sem hordót, sem hajót nem tud lehelyezni, mert nincs megfelelő kártya, attól még eltávolítja a kártyát a falu kártyakészletéből.

„Botbot falufesztivál-kártyát vásárol” szólókártya (So 07)

Botbot megvásárolja az egyik falufesztivál-kártyát a falu kártyakészletéből, és ezzel elindítja a falufesztivált. Határozd meg, hogy Botbot melyik falufesztivál-kártyát vásárolja meg:

- Ha 1 falufesztivál-kártya van, Botbot megvásárolja.
- Ha 2 falufesztivál-kártya van, akkor Botbot a falu kártyakészletét részesíti előnyben, és onnan a legjobboldalibb falufesztivál-kártyát vásárolja meg.

Ha Botbot a személyes kártyakínálatodból vásárol meg 1 falufesztivál-kártyát, akkor farmárukat kap a „Botbot kártyát vásárol a kínálatodból” részben leírtak szerint, majd hozzá kell adnod 1 kártyát.

- Ha nincs elérhető falufesztivál-kártya, akkor Botbot helyette a falu kártyakészletéből a jobb oldali kártyát vásárolja meg. *Ezt a kártyát tedd vissza a*

dobozba (de vedd figyelembe a „Különleges szabályok, amikor Botbot kártyákat vásárol” részt).

Botbot nem használja a falufesztivál-hatásokat, amikor az általa megvásárolt falufesztivált hajtja végre.

Kivétel: A „hajós rendelés teljesítése” hatást tartalmazó falufesztiválok (E04, E05, E09). Ezeknél Botbot használja a hatást, és lehelyez 1 hajót a „Botbot hajót helyez le” szólókártya (So 06) részben leírtak szerint.

Botbot nem használja a falufesztivál-bónuszokat.
Kivétel: A „2 győzelmi pont” bónuszt tartalmazó falufesztiválok (E11, E12). Ezeket a kártyákat helyezd Botbot területére, miután végrehajtottad a falufesztivált. Botbot megkapja ezeket a pontokat a végső pontozásnál.

Botbot után te is végrehajthatod a megvásárolt falufesztivált: A hatást használhatod, de a bónuszt nem kapod meg.

Bevételfázis

A segédletkártya emlékeztet rá, hogy ennek a fázisnak a kezdetén le kell ellenőrizned:

- Helyezett-e Botbot legalább 1 hordót a most véget érő korszak mindkét nyilvános szállítmányrendelés-kártyájára? Ha nem: Helyezd rá 1 hordóját a legtöbb szabad győzelmi pontot biztosító mezőre (ha több ilyen is van, akkor a legbaloldalibbat válaszd).
- Helyezett-e Botbot legalább 1 hajót a most véget érő korszak mindkét hajósrendelés-kártyájára? Ha nem: Helyezd rá 1 hajóját a legtöbb szabad győzelmi pontot biztosító mezőre (ha több ilyen is van, akkor a legbaloldalibbat válaszd).

Példa: A véget érő II. korszak bevételfázisában ellenőrzöd és látod, hogy Botbot (fekete színnel) nem helyezett hordót a korszak egyik nyilvános szállítmányrendelés-kártyájára sem. Botbot ráhelyez egy hordót a két rendeléskártya közül a több szabad győzelmi pontot adó kártyára.

-Felkészülés egy új korszakra-

Az alapjátékban ismertetett szabályok szerint járj el, az alábbi kivételekkel:

- A kezdőjátékosfa a játék végéig Botbotnál marad!
- Botbot nem kap farmkártyákat. Ehelyett dobj el 3 farmkártyát az új korszak húzópaklijából. Hagyd figyelmen kívül a „Húzz falufesztivált” kártyákat (ne cseréld le azokat kártyákra a falufesztivál-pakliból).

Megjegyzés: Ez fontos, ha a 8. karakterrel játszol, vagy a 10. hajós rendelés játékban van.

A játék vége és a végső pontozás

Emlékeztető: a III. korszak végén, hozzád hasonlóan Botbot is lejátszik még egy fordulót (kártyahúzás nélkül).

A végső pontozásnál Botbot az alábbiakért kap győzelmi pontokat:

- A nehézségi szinttől függő alap győzelmi pont.
- Az általa lehelyezett hajókért járó győzelmi pontok.
- Az általa lehelyezett hordókért járó győzelmi pontok.
- A területén lévő falufesztivál- és farmkártyákon található győzelmi pontok.

Megnyered a játékot, ha **több** győzelmi pontot gyűjtöttél, mint Botbot!

„Nagyon nehéz” nehézségi szint

A „nehéz” nehézségi szint szerint játszol, de a végső pontozásnál vedd figyelembe az alábbi szabályokat:

- Ha Botbot lehelyezett legalább 1 hajót a III. korszak egy hajósrendelés-kártyájára, akkor Botbot a végső pontozásnál további 1 győzelmi pontot kap minden egyes lehelyezett hordójáért.
- Ha Botbot a III. korszak mindkét hajósrendelés-kártyájára helyezett hajót, akkor Botbot a végső pontozásnál további 1 győzelmi pontot kap minden egyes lehelyezett hajójáért és hordójáért.

Köszönetnyilvánítás

Szeretnék külön köszönetet mondani Christian Seidelnek a teszteléssel töltött rengeteg óráért, és a remek visszajelzésekért!

Kihívások

Ha kihívásra vágysz, akkor teljesítheted az itt láthatóakat. Egy kihívás akkor tekinthető teljesítettnek, ha megnyered a játékot a megfelelő nehézségi szinten.

Nyomtasd ki ezt az utolsó oldalt, és jelöld be rajta a teljesített kihívásokat:

- ☐ Győzz az 1. karakterrel.
- ☐ Győzz a 2. karakterrel.
- ☐ Győzz a 3. karakterrel.
- ☐ Győzz a 4. karakterrel.
- ☐ Győzz az 5. karakterrel.
- ☐ Győzz a 6. karakterrel.
- ☐ Győzz a 7. karakterrel.
- ☐ Győzz a 8. karakterrel.
- ☐ Csökkentsd le a játék kezdetén lehelyezett robotlapkák számát. Csak 3 „előrehaladás” és 2 „játék vége” robotlapkát helyezz le.
- ☐ Szerezz 3 sorbónuszjelölőt.
- ☐ Helyezz le több hordót, mint Botbot.
- ☐ Helyezz le ugyanannyi hajót, mint Botbot.
- ☐ Helyezd le mind a 6 hajót.
- ☐ Helyezd le mind a 6 hordót.
- ☐ Helyezd le mind a 6 ládát.
- ☐ Egy figurát se helyezz le a farmpiacra.
- ☐ Szerezd meg a robotsávokból megszerezhető maximális győzelmi pontot (15 GYP).
- ☐ Akkor se aktiváld a fogaskerekeket, amikor sorok vagy különálló kártyák aktiválnák ezeket.

Játéktipp: Aktiváld azt a fejlesztést, amelyik lépéseket biztosít a robotsávokon, amikor képpel lefelé helyezel farmkártyákat az oszlopokba. Továbbá keresd azokat a nyilvános szállítmányrendeléseket, amelyek bónuszként fogaskerekeket adnak.