

# TREKKING PRZEZ HISTORIĘ

## Zasady trybu solo



Podczas rozgrywki w grę „Trekking przez historię” w trybie solo zmierzysz się ze zautomatyzowanym przeciwnikiem znanym jako **Historyk**.

### Zmiany w przygotowaniu do gry

Przygotuj grę zgodnie ze standardowymi zasadami z następującymi zmianami:

- Historyk ma 4 plany podróży, które różnią się poziomem trudności (łatwy, średni, trudny i ekstremalny). Wybierz 1 z nich i umieść odkryty w pobliżu planszy. Historyk będzie używać tylko 1 planu podróży przez całą grę. Nie będzie odrzucać żetonów doświadczeń między rundami.
- Talia przodków składa się z tylko 3 kart przodków.
- Wybierz kolor dla Historyka i umieść jego znacznik punktacji na polu „0” na torze punktacji, a jego zegarek kieszonkowy na godzinie 12 na planszy zegara. Umieść swój zegarek kieszonkowy na zegarku Historyka. Ty zaczynasz rozgrywkę. Daj Historykowi zbiornik na kryształ i kryształ czasu.

### Przebieg gry




Dla Ciebie rozgrywka przebiega tak samo jak w trybie wieloosobowym. Jednak podczas tury Historyka będziesz wykonywać w jego imieniu akcje zgodnie z zasadami trybu solo.

### Tura Historyka


W swojej turze Historyk zagrywa kartę historii, otrzymuje bonusy z karty i bonus znajdujący się pod nią na planszy głównej oraz dodaje żetony doświadczeń do swojego planu podróży. Jeśli dzięki tym akcjom Historyk zdobędzie punkty, przesuń jego znacznik punktacji.

Historyk zawsze wybiera kartę z najwcześniejszą datą, która będzie kontynuowała jego wędrówkę. Jeśli żadna z dostępnych kart historii nie może kontynuować wędrówki Historyka, zakończ jego dotychczasową wędrówkę i rozpocznij nową, wybierając kartę z najwcześniejszą datą. Historyk wybiera kartę przodka tylko wtedy, gdy tak nakazuje jego plan podróży.

### Umieszczanie wyjątkowych żetonów

Historyk umieszcza żetony  po umieszczeniu wszystkich pozostałych żetonów. Umieść żeton  w pierwszym od góry rzędzie na planie podróży, w którym jest puste pole. Jeśli w tym rzędzie kilka pól jest wolnych, umieść żeton  na pierwszym od prawej pustym polu.



Przykład. Historyk otrzymał 4 żetony , więc umieszcza je w takiej kolejności.


## Symbole specjalne

Plany podróży Historyka mają kilka symboli specjalnych, których nie znajdziesz na planach podróży graczy. Gdy żeton doświadczenia zakryje symbol lub rząd z danym symbolem na końcu zostanie wypełniony, rozpatrz odpowiedni efekt.




Odrzucasz 1 kryształ czasu. Jeśli nie masz kryształów czasu, nic się nie dzieje.



Historyk otrzymuje żeton  i dodaje go do swojego planu podróży.



Historyk otrzymuje kartę przodka. Dodaje ją do swojej wędrówki, a żeton  umieszcza na swoim planie podróży.



Historyk natychmiast wygrywa grę.

## Zasady specjalne

Na planach podróży Historyka (średnim, trudnym i ekstremalnym) opisano dodatkowe zasady. Przeczytaj je dokładnie przed rozpoczęciem gry.

### Koniec dnia

Gdy dzień dobiega końca, Historyk zatrzymuje wszystkie żetony doświadczeń i zaczyna kolejny dzień z tym samym planem podróży.

### Punktacja końcowa

Punktacja końcowa przebiega w taki sam sposób jak w trybie wieloosobowym. Podlicz punkty za wędrówki Historyka i dodaj do wyniku po 1 punkcie za każdy jego niewykorzystany kryształ czasu.

### Tryb solo z Zakrzywieniem czasoprzestrzeni

Możesz dołączyć *Zakrzywienie czasoprzestrzeni* do trybu solo. Historyk nie używa aktywowanych kart zakrzywienia czasoprzestrzeni, ale musi przestrzegać zasad kart  $\infty$ . Używanie kart zakrzywienia czasoprzestrzeni zazwyczaj zapewnia graczowi niewielką przewagę nad Historykiem. Możesz wyrównać szanse poprzez dodanie Historykowi 5 punktów na torze punktacji na początku gry.

Projekt trybu solo: John Brieger

Rozwój: Kristi B.