

TREKKING PRZEZ ŚWIAT

Tryb solo Zasady rozgrywki 1-osobowej

Chwyć plecak i wyrusz w podróż, która odmieni Twoje życie. Działaj szybko, żeby zwiedzić wymarzone miejsca, zanim odkryją je tłumy turystów!

Rozgrywka toczy się w turach wykonywanych na zmianę przez Ciebie i automatycznego przeciwnika, który kieruje czterema turystami. Twoim zadaniem jest zrealizowanie wszystkich celów z karty poziomu trudności i osiągnięcie jak najlepszego wyniku, zanim turyści Cię ubiegną.

- 1 Wybierz poziom trudności (na pierwszą rozgrywkę zalecamy poziom łatwy) i weź odpowiednią kartę poziomu trudności. Odlóż pozostałe z powrotem do pudełka.



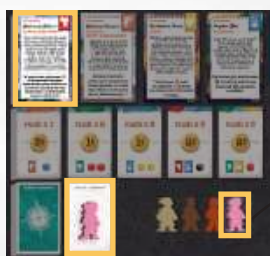
- 2 W trybie solo będziesz układać karty wycieczek, wydarzeń i planów podróży skierowane w Twoją stronę obok planszy, zgodnie z ilustracją.
- 3 Potasuj karty wycieczek. Odkrywaj karty wycieczek ze stosu jedna po drugiej, aż znajdziesz takie, których koszt odpowiada wartościom z wybranej karty poziomu trudności. Umieść je w rzędzie. Liczba kart w rzędzie zależy od poziomu trudności (przedstawiony na ilustracji poziom łatwy wymaga 4 kart o kosztach: 5\$, 5\$, 6\$ i 7\$).
- 4 Potasuj pozostałe karty wycieczek i odwróć je na stronę z wydarzeniami. Umieść je w rzędzie kart wydarzeń zgodnie ze standardowymi zasadami. Widoczne powinny być 4.
- 5 Potasuj karty planów podróży i umieść je w rzędzie zgodnie ze standardowymi zasadami.
- 6 Potasuj talię kart przeciwnika i umieść je w stosie stroną z symbolem wędrownika do dołu pod rzędem kart planów podróży. Odkryj wierzchnią kartę i umieść ją po prawej stronie stosu, tworząc stos kart odrzuconych.



- 7 Umieść różowego, pomarańczowego, brązowego i beżowego wędrownika w strefie przeciwnika. Ci wędrownicy to turyści.



- 8 Weź turkusowego wędrownika i odpowiednią walizkę, monetę do śledzenia wydatków, żeton częstego pasażera oraz karty pomocy dla trybu solo i gry podstawowej.

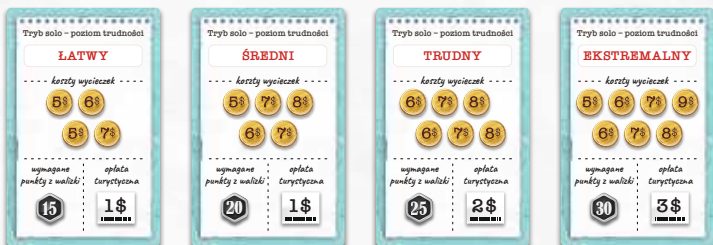


- 9 Umieść turystę w kolorze odkrytej karty przeciwnika na polu mapy wskazanym na pierwszej karcie wydarzenia w rzędzie kart wydarzeń.

Możesz zacząć rozgrywkę!

ROZGRYWKA

Ty i automatyczny przeciwnik będziecie rozgrywać tury na zmianę. Rozpoczynasz rozgrywkę jako pierwszy gracz. Możesz wykonywać takie same akcje jak w standardowej rozgrywce, jednak żeby wygrać, musisz zrealizować cele wskazane na wybranej **karcie poziomu trudności**.



Karty poziomu trudności określają, ile kart wycieczek i pamiątek musisz zdobyć, aby wygrać. Opisują także, ile będzie Cię kosztować karta wydarzenia, jeśli turysta znajdzie się w danym miejscu przed Tobą. **Jeśli zrealizujesz wszystkie cele z karty poziomu trudności, wygrasz.**

Istnieje kilka sytuacji, które mogą doprowadzić do przegranej. Jeśli stos kart przeciwnika się wyczerpie albo przeciwnikowi uda się zdobyć 7 kart wydarzeń, przegrywasz.

Twoja tura

Przebieg tury wygląda tak samo jak w standardowej rozgrywce, z kilkoma zmianami.

Turyści są traktowani tak samo jak wędrownicy innych graczy w standardowej rozgrywce. Twój wędrownik może przesunąć się przez lub na zajmowane przez nich pole i wchodzić z nimi w interakcje za pomocą kart wydarzeń, tak samo jak w standardowej rozgrywce.



Jedną z najcenniejszych akcji w trybie solo jest możliwość zdobycia karty wydarzenia powiązanej z polem zajmowanym przez turystę. Zrobienie tego uniemożliwia turyście zdobycie tej karty, co oddala przeciwnika od zwycięstwa.

Żeby wziąć kartę wydarzenia z miejsca zajmowanego przez turystę, musisz mieć na tym polu swojego wędrownika i uiścić tzw. „opłatę turystyczną”. Wysokość tej opłaty widnieje na wybranej przez Ciebie karcie poziomu trudności. Jeśli nie stać Cię na uiszczeniu opłaty turystycznej, nie możesz zdobyć tej karty wydarzenia (nawet jeśli masz zdolność, która w innym wypadku by na to pozwalała).



Przykład. Jeśli chcesz zdobyć kartę wydarzenia w Angkor Wat, ale znajduje się tam turysta, musisz dodatkowo zapłacić 1\$ (na łatwym poziomie trudności).

Po uiszczeniu opłaty zdejmij turystę z mapy i odłóż go do zasobów przeciwnika. Przeciwnik prawdopodobnie umieści go z powrotem na mapie w kolejnych turach.



Możesz zdobyć kartę wydarzenia po uiszczeniu opłaty turystycznej.

Tura turystów

Twój przeciwnik kontroluje 4 turystów, którzy utrudniają Ci zwiedzanie świata – przez nich podróż do niektórych miejsc staje się kosztowniejsza.



Twój przeciwnik kontroluje pomarańczowego, brązowego, różowego i beżowego turystę.

O akcjach turystów decydują odkrywane karty ze stosu przeciwnika, dlatego nie musisz podejmować za nich decyzji. Nie możesz przeglądać stosu odrzuconych kart turystów.

W swojej turze przeciwnik wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Bierze wierzchnią kartę ze swojego stosu i odkłada ją odkrytą na swój stos kart odrzuconych. W tej turze przeciwnik kontroluje turystę w kolorze wskazanym na wierzchniej karcie stosu kart odrzuconych.



2. Przesuń turystę (zgodnie z krokiem A albo B).

A. Jeśli turysta w kolorze wskazanym na odkrytej karcie już znajduje się na mapie, przeciwnik zdobywa kartę wydarzenia powiązaną z miejscem, w którym przebywa turysta, a następnie odkłada go do swoich zasobów. Natychmiast uzupełnij rząd kart wydarzeń.



B. Jeśli turysta w kolorze wskazanym na odkrytej karcie jeszcze NIE znajduje się na mapie, przeciwnik umieszcza go na miejscu powiązanym z najbardziej wysuniętą na lewo kartą wydarzenia, które nie jest zajęte przez innego turystę.



Turyści biorą tylko karty wydarzeń, nigdy wycieczek.

Każda zdobyta przez przeciwnika karta wydarzenia liczy się zarówno jako karta wydarzenia, jak i wycieczki na potrzeby rozpatrywania efektów Twoich kart wydarzeń.

KONIEC GRY

Gra zakończy się po turze (Twojej albo przeciwnika), w której zajdzie któraś z opisanych poniżej sytuacji:

1. Zdobędziesz wymaganą liczbę kart wycieczek i punktów z walizki wskazaną na wybranej karcie poziomu trudności. **Wygrywasz!**



2. Stos kart przeciwnika się wyczerpie. **Przegrywasz!**



3. Przeciwnik zdobędzie 7 kart wydarzeń. **Przegrywasz!**



Niezależnie od zwycięstwa czy porażki podlicz punkty.

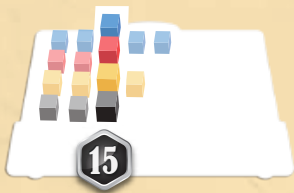
PUNKTACJA

Zdobywasz punkty za:

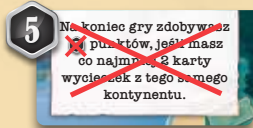
1. Punkty z kart wycieczek.



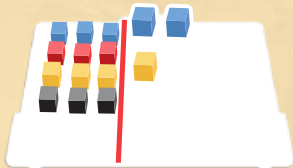
2. Punkty z walizki.



3. 5 punktów za każdą kartę wydarzenia punktującą na koniec gry (zignoruj tekst na karcie).



4. Po 1 punkcie za każdą pamiątkę wykraczającą poza cel wskazany na karcie poziomu trudności.



5. Po 1 punkcie za każdy \$ na monecie do śledzenia wydatków i każdy niewykorzystany żeton planu podróży.



Zapisz wynik w tabeli wyników. Spróbuj go pobić lub zmierz się z wyższym poziomem trudności!

Twórcy

Projekt trybu solo

Marceline Leiman

Rozwój gry

Marceline Leiman, Nick Bentley

Testerzy

Emerson Matsuuchi, Dominic Crapuchettes, Sceadeau D'Tela, Monica Williams, Efrain Rivera, Florence Ng, Marie Devine, Valerie Barber, Tyler Oberle, Chris Willis, Danielle Reynolds, Hasan Hasmani, Dave Cisek, Tracy Garner, Chelsea Campbell, Al Banks, Emily Calhoon, Moira Dalibor, Nate McEvoy, Kristen Lavelle, Jacob DeHaven, Margaret Hayes Doss, Irene Childs, wszyscy testerzy pierwszej angielskiej edycji gry Trekking przez świat i Underdog Advisors Group

© Underdog Games LLC.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Data	Imię	Poziom trudności	Punkty	Wygrana czy przegrana?