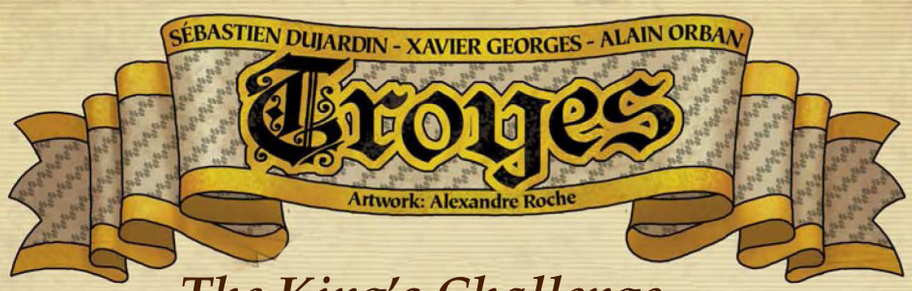


The King's Challenge

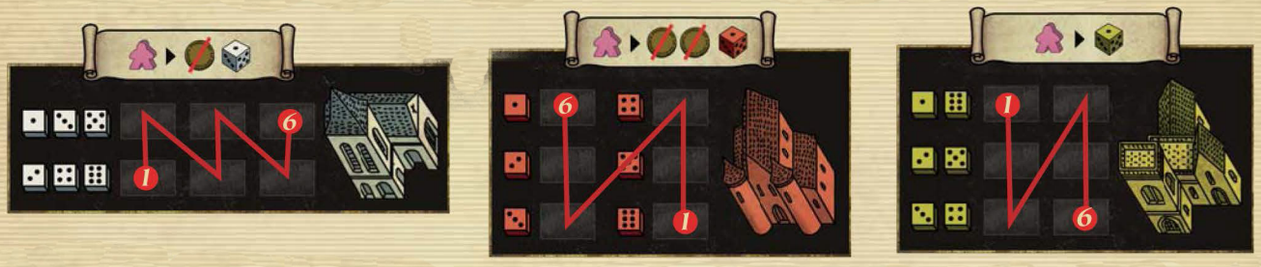
Wariant jednoosobowy, opracowany przez

Rozgrywka solo przeciwko neutralnemu graczowi le Roy. Le Roy gra bez pieniędzy i wpływów ale zrobi wszystko by wygrać. Rozgywka solo sprzebiega zgodnie z zasadami normalnej gry, poza wyjątkami opisanymi poniżej.

Przygotowanie

- **Le Roy używa, dwóch kolorów Obywateli**
- Rzuć 6 kośćmi (2 czerwone, 2 żółte, 2 białe), 3 najlepsze rzuty pokazują gdzie le Roy wystawia swich Obywateli. Nastęnie Ty wystaw swoich 2. Zapłełniaj w ten sposób kolejne wolne miejsca aż wszystkie budynki będą zajętę (w sumie powinno znajdować się 12 Obywateli le Roya i 6 Twoich).

  UWAGA: jednakowe rzuty rozpatruj wg. kolejności Czerwone > Żółte > Białe. Wynik rzutu jest niesistotny, przy określaniu miejsca w budynku, le Roy zawsze zajmuje najlepsze pola wg. schematu poniżej (gdzie miejsce z numerem 1 jest najlepsze a z 6 najgorsze).



- Potasuj 6 kart Postaci, następnie ułóż karty jedna na drugiej tak aby dolne części każdej z nich pozostały widoczne. Karta na wierzchu będzie pierwszą do rozpatrzenia (zobacz zasadę rozpatrywania kart Postaci poniżej).

Rozgrywka

- Le Roy i gracz rozpoczynają pierwszą turę. Znacznik Pierwszego Gracza, wędruje między nimi co rundę.
- Kary z Wydarzeń nie mają wpływu na le Roya
- Każde Wydarzenie, które wporwadza działanie neutralnego gracza odnosi się do le Roya (jego kostki i pionki)
- Kiedy zwalcza czarną kość, le Roy wykorzystuje swoją najmocniejszą dostępną kość do zlikwidowania tylko 1 czarnej kości z najwyższą wartością. Pozostałe czarne kości przypadają do rozpatrzenia graczowi.
- Le Roy wykorzystuje napierw kości wg. wartości, następnie kolorów (czerwony > żółty > biały), zobacz poniżej:

Na przykład

- Dla gracza runda przebiega normalnie ale gdy wykupuje kości od le Roya, wpłaca monety do banku. Podczas tury le Roya rzuć dwoma czarnymi kośćmi i ustal jego działanie (zobacz Tabelę na stronie II). Kolumna Koszt pokazuje liczbę kości którą le Roy wykorzystuje do danej akcji. WAŻNE: le Roy zawsze używa najlepszej kości i przez kolejne Runady aż skończą mu się kości. Jeżeli Koszty są większe niż liczba posiadanych kości Le Roy i tak dokańcza akcję używając tych kości które mu zostały.

Wynik	Akcja	Koszt
2	le Roy otrzymuje 3 PZ	3 kości (jedną kupuje od gracza)[1]
3	le Roy otrzymuje 2 PZ	2 kości (jedną kupuje od gracza)[2]
4	le Roy umieszcza jednego Obywatela w budynku[3]	1 kostka
5	le Roy rozpatruje kartę Wydarzenia pierwszego po prawej	x kostek/kość[4]
6	le Roy kładzie pionka Nadzorcy[5]	1 kość
7	le Roy układa 2 kostki w Katedrze[6]	2 kości
8	le roy rozpatruje kartę Postaci[7]	–
9	le Roy rozpatruje kartę Wydarzenia pierwszego po prawej	x kostek/kość[4]
10	le Roy umieszcza jednego Obywatela w budynku[3]	1 kostka
11	le Roy otrzymuje 2 PZ	2 kości (jedną kupuje od gracza)[2]
12	le Roy otrzymuje 3 PZ	3 kości (jedną kupuje od gracza)[1]

Uwaga:

[1] Le Roy odkupuje od gracza jego najlepszą kość za 6 Denarów

[2] Le Roy odkupuje od gracza jego najlepszą kość za 4 Denary

[3] Najwyższa kość Le Roya określa miejsca ustawienia Obywatela (czerwona = Pałac, żółta = Ratusz, biała = Klasztor). Jeśli jest taka możliwość le Roy zawsze wybiera miejsce, które spowoduje Wypchnięcie gracza.

[4] Le Roy płaci 1 kość za każdą wolną flagę którą zajmuje na karcie Wydarzeń

[5] Le Roy wybiera miejsce które pozwoli mu zyskać jak najwięcej PZ. W przypadku remisu, wybiera Wydarzenie które będzie go kosztowało najmniej. Jeśli to nadal nie rozstrzyga remisu wybiera kości pod względem koloru: czerwona > żółta > biała.

[6] Le Roy układa swoje kostki na najlepszych dostępnych miejscach na najniższych rzędach. Jeśli nie zostały już wolne miejsca, le Roy otrzymuje 2 PZ

[1] Le Roy i gracz natychmiast otrzymują punkty z Postaci, która jest na wierzchu stosu. Ta Postać jest usuwana z gry. Jeśli nie pozostały już żadne postaci, le Roy otrzymuje 1 PZ. Le Roy nie dostaje punktów za Denary i Wpływy.

Koniec Gry

Le Roy i Gracz otrzymują odpowiednią ilość punktów, za Postaci których nie odrzucono podczas gry, a ich warunki zostały spełnione.
Gracz.
Koncową liczba punktów gracz oblicza odejmując punkty zwycięstwa le Roya od swoich.

-100 – 0: Twoja przegrana nie wymaga komentarza. Zostałeś skrócony o głowę
0 – 5: Zetrzyj ten szelmowski uśmiech. Nie jest najgorzej...ale le Roy wciąż ma Twoją makówkę.
6 – 10: Średnio, średnio...
11 – 15: Nieźle, zaczynasz chwytać
16 – 20: Sprawiasz że le Roy zaczyna się martwić. Zostałeś ścięty!
20+: Może powinieneś zagrać partię solo w Agricole