

GREAT WESTERN TRAIL

Automa-változat

Szerző: Mauro Gibertoni (maurogibertoni@gmail.com)

Rev 1.0

2018.05.17

Fordította: Hipszki László (2020.07.31)

Ez a szabálykönyv a GREAT WESTERN TRAIL játék egyjátékos módját tartalmazza, ahol egy hamis ellenfél – az Automa – ellen fogsz játszani.

Az Automa akcióit egy külön pakli (az automapakli) fogja vezérelni. Ez a játékmód arra lett tervezve, hogy egy játékos számára is lehetővé tegye egy kétszemélyes játék lejátszását anélkül, hogy túl nagy energiát kellene az ellenfél mozgatásába fektetni, így teljesen a saját stratégiádra tudsz fókuszálni.

Alkatrészek

- Alapjáték.
- 1 mozgáskártya.



- 1 automapakli (14 kártya). A kártyák kétoldalasak: akcióoldal és választási lehetőség oldal.



Akcióoldal

Választási lehetőség oldal

Előkészítés

Készítsd elő a játékot két játékos számára az Automa területére vonatkozó következő kivételekkel:

- Az Automa sosem kap: játékosablát, marhakártyákat, érméket, tanúsítványjelzőt.
- Rakj 7 Automa-korongot a mozgáskártyájára, a többi korongot pedig a tartalékába.
- Távolítsd el az Automa épületeit az alkalmazni kívánt nehézségi szint alapján (lásd: utolsó fejezet).
- Keverd össze az épületlapkákat és rakd egy halomba.
- Keverd össze az automapaklit a választási lehetőség oldallal felfelé.
- Rakd a figurát és a vonatot a megfelelő sáv elejére.

Válaszd ki véletlenszerűen, hogy ki lesz az első játékos.

Megjegyzés: azt ajánlom, hogy a 7 marhakártyát állítsd sorba a legrosszabbtól a legjobbig (a GYP-ok alapján). Valamint a 4 célkártyát is állítsd egymás után véletlenszerűen sorba.

Automaszabályok

Az Automa sosem foglalkozik a marhakártyákkal vagy a pénzzel.

Az Automa fordulója során, húzz egy kártyát az automapakliból és hajtsd végre az azon feltüntetett akciókat: egy mozgás- és (ha van) egy különleges akciót. Gyakran meg kell majd vizsgálnod a pakli tetején maradt legfelső kártya választási lehetőség oldalát. Ezek a lehetőségek az épp felhúzott kártya akcióoldalára vonatkoznak.

Itt következik az összes akció végrehajtásának leírása.

MOZGÁS: Kezdetben az Automa az ösvény elején indul. Annyi helyet mozog, amennyit a kártya mutat. A kártya fix számú mozgást jelent vagy egy számot, plusz a mozgáskártyán látható utolsó számot. Kezdetben ez a szám 0, majd 2-ig növekszik, miután a korongok lekerülnek a mozgáskártyáról.

Amikor az Automának kereszteződéseken kell keresztülmennie, a legrövidebb útvonalat választja, döntetlen esetén azt, amelyen nem kell útdíjat fizetnie neked. Ha az Automának útdíjat kell fizetnie, a két érmét a bankból vedd el.

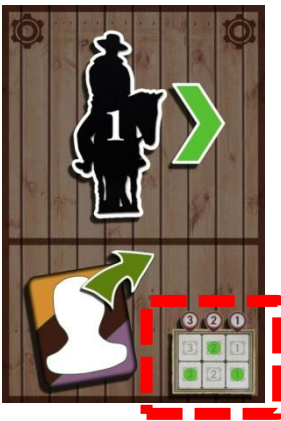
Példa: Ebben az esetben az Automa (PIROS) a bal oldali ösvényt választja, mivel mindkettő ugyanolyan hosszú, de a jobb oldalin útdíjat kellene fizetnie neked.



Ebben az esetben az Automa a rövidebb ösvényt választja, amiért 2 érmét kell elvenned a bankból.



Ha az Automa eléri Kansas City-t a mozgás után, nem hajtja végre a kártyaakciót, hanem Kansas City akcióit hajtja végre. Az Automa kiválaszt három lapkát, ahogy azt a kártya jelzi.



Végül az Automa leveszi az első korongot a mozgáskártyáról és felrakja Colorado Springs-re. Mindig, amikor az Automa eléri Kansas City-t, felrak egy korongot a mozgáskártyáról levéve a sorban következő városokra és megkapja a vonatkozó bónuszokat (célkártyák vagy GYP-ok).

ÉPÜLETEK: Vedd el a halom alján lévő épületlapkát és rakd a táblára, követve a kártyára írt prioritási sorrendet. A célhely a figurád aktuális pozíciójától függ:

- • Nézd meg a következő kereszteződést, amit a figurád el fog érni. Az Automa az épületét az abból a kereszteződésből kiinduló egyik ösvényre fogja rakni. Az ösvény kiválasztása ezen prioritások alapján történik:
 - o Az ösvény, amin legalább egy erdős hely van;

- Az ösvény, amin a több épületed van;
 - A legrövidebb ösvény;
 - Az ösvény, ahol a legkevesebb útdíjat fizeti neked;
 - Ha ezek közül mind döntetlen, nézd meg a következő kereszteződést.
- Miután kiválasztottad az ösvényt, az épületet (ha van) egy erdős helyre tedd.

Példa: Ebben az esetben a sárgával kiemelt hely a következő kereszteződés, amit a figurád (FEHÉR) el fog érni. Három ösvény indul ebből a kereszteződésből. Az Automa a felsőt fogja választani, mivel azon van még egy szabad erdős hely.



Példa: Ebben az esetben a sárgával kiemelt hely a következő kereszteződés, amit a figurád (FEHÉR) el fog érni. Két ösvény indul ebből a kereszteződésből. Mindkét ösvényen vannak erdei helyek, mindkettőn ugyanannyi épületed van (nulla) és azonos a hosszuk is, így az Automa az épületét arra az ösvényre fogja rakni, amelyiken kevesebb útdíjat kell fizetnie neked (PIROS négyzet).



MARHAPIAC: Az Automa elveszi a választási lehetőség oldalon lévő számnak megfelelő marhakártyát (a "választási lehetőség oldal" említése mindig a pakli tetején lévő kártyára vonatkozik). Ha a kártyára írt szám nagyobb a táblán maradt kártyamennyiségnél, az Automa a jobbszélső kártyát veszi el.

Példa: Ha csak öt kártya elérhető már, de a választási lehetőség kártya a 6-os számot mutatja, az Automa elveszi a 7 GYP-os lila kártyát.



MUNKAERŐPIAC: Az Automa elveszi a választási lehetőség kártyán feltüntetett típusnak megfelelő legolcsóbb munkást.

WIGWAM: Az Automa elveszi a választási lehetőség kártyán feltüntetett típusnak megfelelő legjövendmezőbb sátrat.

VONAT: Az Automa vonata a választási lehetőség kártyán feltüntetett számú hellyel előre mozog. A kártya fix számú mozgást jelent vagy egy számot, plusz a mozgáskártyán látható utolsó számot. Kezdetben ez a szám 0, majd 2-ig növekszik, miután a korongok lekerülnek a mozgáskártyáról.

Ha az Automa vonata hátrébb áll a sávon, arra fogja használni az összes mozgását, hogy a vonatod elé kerüljön, még ha ez azt is jelenti, hogy emiatt kihagyja az esélyét annak, hogy megálljon egy állomáson. Ellenben, ha az Automa vonata áll előrébb a sávon, arra fogja használni mozgását, hogy elérje az első állomást. Miután az Automa vonata elér egy állomást, felrak egy korongot rá a tartalékából (nem a mozgáskártyáról), majd, ha van munkáslapkája és az állomásfőnök-lapka elérhető, munkását az állomásra rakja és elveszi a lapkát.

EGY VESZÉLYLAPKA ELVÉTELE: Az Automa elveszi a legtöbb GYP-ot biztosító veszélylapkát. Ha egynél több veszélylapka is ugyanannyi GYP-ot biztosít, nézd meg a választási lehetőségen lévő veszély szimbólumot. Ha a döntetlenben részt vevő egyik lapka megegyezik a választási lehetőség kártyán lévő veszély szimbólumával, az Automa elveszi azt a veszélylapkát. Egyéb esetekben, az Automa elveszi az első veszélylapkát (a döntetlenben részt vevők közül), amivel találkozik, ahogy a választási lehetőség kártyán lévő veszélyes területről induló ösvényt megvizsgálja.

Példa: Ebben az esetben mind a sivatag mind a sziklalapka 3 GYP-ot biztosít. Ez döntetlen. A választási lehetőség kártya a vízi veszélyt mutatja, ami nem vesz részt a döntetlenben, így az Automa elveszi a sivatagi veszélyt, mivel az az első veszélyes terület, a vízi területet (ZÖLD) követően.



EGY CÉLKÁRTYA ELVÉTELE: Nézd meg a választási lehetőség kártyán látható számot; az Automa elveszi az ennek a számnak megfelelő célkártyát.

VÉGSŐ PONTOZÁS

A pontod kiszámítás a normál szabályok szerint történik, míg az Automa csak a következők után szerez győzelmi pontokat:

- Városokon lévő korongok;
- Állomásokon lévő korongok;
- Épületek;
- Marhakártyák;
- Célkártyák (tekintsd az összes célkártyát teljesültnek);
- Veszélylapkák;
- Munkaerőpiac-jelző (ha az Automa szerzi meg)

A játék összes többi eleme nem biztosít pontokat az Automa számára.

NEHÉZSÉGI SZINT

- Könnyű: az előkészítés során távolítsd el a 7-8-9-10-es számú Automa-épületeket.
- Közepes: az előkészítés során távolítsd el az 1-2-9-10-es számú Automa-épületeket.
- Nehéz: az előkészítés során távolítsd el az 1-2-3-4-es számú Automa-épületeket.

Vagy, ha nem akarsz szintet választani, használd az összes épületet az előkészítés során.