

UTAZÁS A MÚLTBA

Egyszemélyes játékváltozat

Az egyszemélyes játékváltozat során a játék által irányított
Történész lesz az ellenfeled.

Változások az előkészületekben:

Készítsd elő a játékot az alapszabályban leírtak szerint, figyelembe véve az alábbi különbségeket:

- A Történésznek 4 útiterve van, ami megszabja az egyszemélyes játék nehézségét (könnyű, közepes, nehéz, extrém). Válassz egy nehézségi szintet, és tedd az annak megfelelő útitervet a játéktérre. A Történész ezt az egy útitervet fogja használni az egész játék során (ugyanazt az útitervet bővíti három napon keresztül). Napváltáskor ne dobd el a Történész útitervén található tapasztalatjelzőket.
- Az előkészületek során csak 3 óskártyát tegyél a játéktáblára.
- Válassz egy játékoszint a Történésznek, tedd a pontjelölőjét a pontozósáv 0-s, és a zsebóráját az óratábla 12-es mezőjére. Tegyél 1 időkristályt a Történész tárolójára. Végül tedd a zsebórát a történész órájára. Te kezded a játékot.

A játék menete

A játékmenet számodra megegyezik a többjátékos változattal. Amikor viszont a Történész kerül sorra, az alábbi szabályokat betartva hajtsd végre a lépéseit.

A Történész köre

A Történész körében mindig egy eseménykártyát fog elvenni, ami után megkapja a jutalmakat. Az így megszerzett tapasztalatjelzőket az útitervére teszi. Lépd le a Történész így megszerzett győzelmi pontjait a pontozósávon.

A Történész mindig a legkorábbi évszámmal rendelkező eseménykártyát veszi el, amivel folytatni tudja az időfolyamát. Ha az eseménysorban nincs olyan eseménykártya, amivel folytatni tudná az időfolyamát, akkor lezárja azt, és megszerzi az elérhető kártyák közül a legkorábbi évszámmal rendelkezőt, amivel új időfolyamot kezd. A Történész soha nem vesz el óskártyát, kivéve ha az útiterve arra utasítja.

Dzsókerek felhasználása

A Történész csak azután teszi le az útitervre a **W** tapasztalatjelzőit, miután már minden mást letett. Tedd mindegyik **W** tapasztalatjelzőt a legfelső üres mezőre. Ha egy sorban több üres mező is van, akkor jobbról töltsd fel a mezőket.



Példa: Ha a Történész 4 **W** tapasztalatjelzőt szerzett, akkor az ábrán látható sorrendben töltsd fel a mezőket.


Különleges szimbólumok

A Történész útitervén található néhány olyan szimbólum, ami nem szerepel a játékos útitervén. Amikor a Történész egy tapasztalatjelzővel letakar egy olyan mezőt, amin egy különleges szimbólum látható, vagy feltölt egy teljes sort, amivel megszerzi a sor végi jutalmat, akkor az alábbi hatások érvényesülnek:




Elveszítesz 1 időkristályt (ha van nálad).



A Történész egy  tapasztalatjelzőt tesz az útitervére.



A Történész egy őskártyát kap, amivel bővíti az időfolyamát, és a kártya által megszerzett  tapasztalatjelzőt leteszi az útitervére.



A Történész azonnal győz.

Különleges szabályok

A Történész közepes, nehéz és extrém útitervein további, az adott nehézségi szintre vonatkozó szabályok olvashatók. Olvasd el figyelmesen ezeket, mielőtt elkezded a játékot.


Egy nap vége

A nap végeztével a Történész megtartja az útitervét és a rajta található összes tapasztalatjelzőt.

Játék végi pontozás

A játék végi pontozás lépései változatlanok, kövesd az alapszabályban leírtakat. A Történész ugyanazért kap pontot, amiért te (pontozósávon elért eredmény, időkristályok, időfolyam).

Az időcsavar használata az egyszemélyes játék során

Az egyszemélyes játék során is használhatod az Időcsavar játékváltozatot. A Történész csak a  szimbólummal ellátott időcsavarkártyák képességét használja, az aktiválhatókat nem.

Az időcsavarok használatával egy kis előnyből fogsz indulni, így ha kompenzálni szeretnéd ezt, a játék elején adj 5 pontos előnyt a Történésznek.

Egyszemélyes játékváltozat tervezője: John Brieger

Fejlesztő: Kristi B.

Ha kérdésed van, írd nekünk az info@gemklub.hu címre.