

# UTAZÁS - A FÖLD KÖRÜL -

## Játékszabály Egyszemélyes játékváltozat

**Pakold be a hátizsákosodat, és indulj el egyedül egy Föld körüli utazásra!**

Minden bizonnyal ez lesz életed legnagyobb kalandja – érd el időben a népszerű helyszíneket, mielőtt megérkeznek a turisták!

Az egyszemélyes játékban egy automatizált ellenfél ellen játszol, aki összesen négy turistát irányít. A feladatod az lesz, hogy a nehézségkártyádon lévő összes célt teljesítsd, és minél több pontot gyűjts, mielőtt mindent előzönlének a turisták.

- 1** Vedd magad elé az ahhoz a nehézségi szinthez tartozó kártyát, amit játszani szeretnél (az első játékhoz válaszd a könnyű szintet), a többi nehézségkártyát pedig tedd vissza a dobozba.



- 2** Az egyszemélyes játékban fordítsd magad felé a túra-, a találkozás- és az útiterv-kártyákat a játéktábla mellett.

- 3** Keverd meg a túrapaklit, majd egyesével fedj fel túrakártyákat, amíg olyan túrákat nem találsz, amelyek költségei megegyeznek az 1. lépésben kiválasztott nehézségkártyán látható költségekkel. Rendezd ezeket a kártyákat egy sorba, hogy kialakítsd a kínálatot. A kínálatban lévő kártyák száma a nehézségi szinttől függően változik (a képen látható könnyű szinten 4 elérhető kártya van, 5, 5, 6 és 7 \$ költséggel).

- 4** Keverd meg újra a fel nem használt túrakártyákat, majd fordítsd át a paklit a találkozás oldalára. Helyezd a paklit a következő sorba, és készítsd elő a 4 kártyából álló kínálatot a szokásos módon.

- 5** Keverd meg az útitervkártyákat, és alakítsd ki a kínálatot a szokásos módon.

- 6** Keverd meg az ellenfélkártyákat, és a paklit tedd képpel lefelé az útitervkínálat alá. Fedd fel a legfelső kártyát, és tedd a pakli jobb oldalára. Ez lesz a dobópakli.



- 7** Helyezd a rózsaszín, a narancssárga, a barna és a sárga túrázókat az ellenfél területére.

- 8** Vedd magadhoz a zöld túrázót és bőröndöt, egy pénzszámláló érmét, egy törzsutasjelzőt, valamint az egyszemélyes és normál játékhoz tartozó játékossegédleteket.



- 9** Helyezd az aktuális felfedett ellenfélkártyának megfelelő utazót a játéktáblára, a kínálat bal szélső találkozáskártyájához tartozó helyszínre.

**Készen állsz a játékra!**



# JÁTÉKMENET

Te kezded a játékot, majd ezt követően az automata ellenféllel felváltva kerülsz sorra. Az akcióid megegyeznek az alapjáték akcióival, azonban a győzelemhez teljesítened kell a választott **nehézségkártyán** jelzett célokat.



A nehézségkártyákon látod, hogy hány túrát kell teljesítened, és mennyi ajándéktárgyat kell gyűjtened a győzelemhez. A nehézségkártya azt is meghatározza, hogy a találkozások mennyivel lesznek drágábbak, ha egy turista előbb ér az adott helyszínre. **Ha sikerül teljesítened a nehézségkártyádon szereplő célokat, győzöl.**

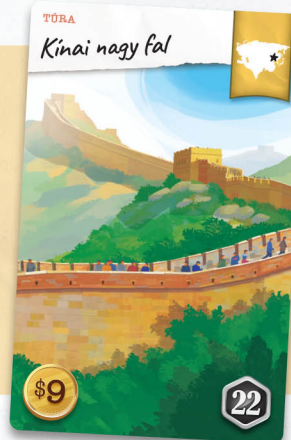
A játékot azonban többféleképpen is elveszítheted. Ha elfogynak a kártyák az ellenfél húzópaklijából vagy a turisták megszereznek 7 találkozókártyát, veszítesz.

## A te köröd

A köröd ugyanúgy zajlik, mint a normál játékban, az alábbi kivételekkel:

A turistákat úgy kell kezelned, mint más játékosok utazóit a normál játékban. A szokásos módon áthaladhatsz vagy érkezhetsz olyan helyszínre, ahol egy turista tartózkodik, és a találkozókártyák segítségével kapcsolatba léphetsz velük.

*A világ egyes részein bizonyos időszakokban fellendül a turizmus, ezért néha a drága egyéni utazás az egyetlen lehetőség.*



Az egyszemélyes játékban általában érdemes begyűjtened azoknak a helyszíneknek a találkozókártyáját, ahol egy turista tartózkodik. Így megakadályozod, hogy a turista megszerezze a kártyát, és ezzel közelebb kerüljön a győzelemhez.

Hogy elvegyél egy olyan találkozókártyát, amelynek a helyszínén egy turista tartózkodik, nem elég, ha az utazód a helyszínen tartózkodik, „idegenforgalmi adót” is kell fizetned. A fizetendő összeg a választott nehézségkártyán látható. Ha nem tudod kifizetni az idegenforgalmi adót, nem veheted el a találkozókártyát (még akkor sem, ha rendelkezel olyan képességgel, amely ezt lehetővé tenné).



*Példa: Angkorvatban szeretnéd elvenni a találkozókártyát, de egy turista is van a helyszínen, ezért 1 \$-t kell fizetned (könnyű szinten).*

Miután befizetted az adót, vedd le a turistát a játéktábláról, és tedd vissza az ellenfél készletébe. Az ellenfeled majd egy későbbi körben valószínűleg újból visszahelyezi a turistát a játéktáblára.

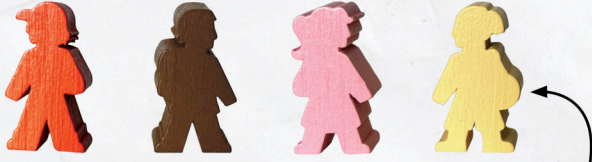


*Az idegenforgalmi adó megfizetését követően elveheted a találkozókártyát.*



## A turisták köre

Az ellenfeled 4 turistát irányít, akik utazgatnak a Föld körül, ezzel megnövelve az utazás költségét egyes helyszínekre.

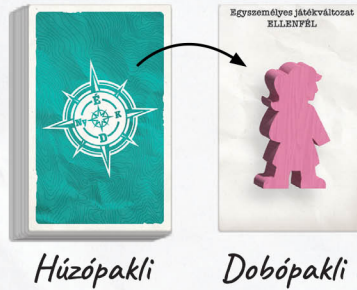


Az ellenfeledhez tartozik a narancssárga, a barna, a rózsaszín és a sárga utazófigura.

Az ellenfeled körét mindig a paklijából felfedett kártya határozza meg, vagyis egyszer sem kell helyette döntened. Sohasem nézheted át az ellenfél dobópakliját.

Az ellenfeled körét az alábbiak szerint kell végrehajtandó:

1. Fedd fel az ellenfél húzópaklijának legfelső lapját, és tedd a dobópaklira. Az ellenfeled azt a turistát fogja mozgatni ebben a körben, amelyik a felfedett kártyán látható.



2. Mozgass egy turistát (vagy az A vagy a B pont szerint).

A. Ha a felfedett turista már a játéktáblán van, az ellenfeled elveszi a turista helyszínéhez tartozó találkozáskártyát, majd a turistával együtt a saját készletébe helyezi. Az elvesztett találkozáskártya helyére azonnal fedj fel egy új kártyát a pakliból.



B. Ha a felfedett turista még NINCS a játéktáblán, helyezd a megfelelő figurát a balról az első olyan találkozáskártyához tartozó helyszínére, ahol még nincs turista.



A turisták csak találkozáskártyákat vesznek el, túrakártyákat nem. Az ellenfeled által megszerzett találkozáskártyákat a saját találkozáskártyáid képességének használatakor találkozásként és túraként egyaránt figyelembe veheted.

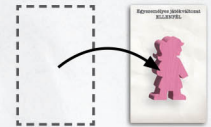
## A JÁTÉK VÉGE

Ha az alábbiak valamelyike bekövetkezik, a játék az aktuális kört követően azonnal véget ér (ez lehet a te köröd vagy az ellenfél köre is):

1. Megerzed a nehézségi szintednek megfelelő számú túrát és börtönpontot: **győztél!**



2. Az ellenfeled nem tud új kártyát felfedni a paklijából: **vesztettél!**



3. Az ellenfeled megszerezte a 7. találkozáskártyáját: **vesztettél!**



Akár győztél, akár vesztettél, folytatd a pontozással. →



## PONTOZÁS

Add össze a pontjaidat:

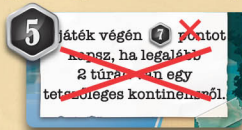
1. A túráidért járó pontok.



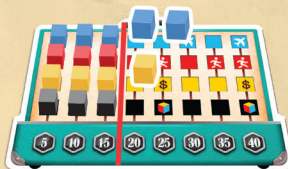
2. A bőröndödért járó pontok.



3. 5 pontot kapsz minden játék végi találkozáskártyáért (a szövegét hagyd figyelmen kívül).



4. 1 pontot kapsz a nehézségkártya követelményei felett szerzett minden további emléktárgyadért.



5. 1 pont kapsz minden megmaradt dollárodért és útitervjelződért.



Jegyzezd fel a pontszámodat a táblázatba. Próbáld megdönteni a korábbi pontszámodat, vagy válts magasabb nehézségi szintre!

## Készítők

### Az egyszemélyes játékváltozat tervezője

Marceline Leiman

### Fejlesztők

Marceline Leiman, Nick Bentley

### Tesztelők

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, all the playtesters of Trekking the World 1st Edition, and the Underdog Advisors Group

© Underdog Games LLC.  
Minden jog fenntartva!

Dátum	Név	Nehézség	Pontszám	Győzelem/vereség?