

WARIANT JEDNOOSOBOWY – NOWY JORK

WARIANT FANOWSKI, AUTOR: DÁVID TURCZI

Poniżej opisane są zasady gry na planszy Nowego Jorku, a w dalszej części instrukcji na planszy Los Angeles.

W wariantcie tym rywalizujesz z wirtualnym graczem. Nazwijmy go **Paolo**, tak jak ma na imię autor gry. W trakcie rozgrywki kierujesz gangiem **niebieskim**, a Paolo gangiem **pomarańczowym**.

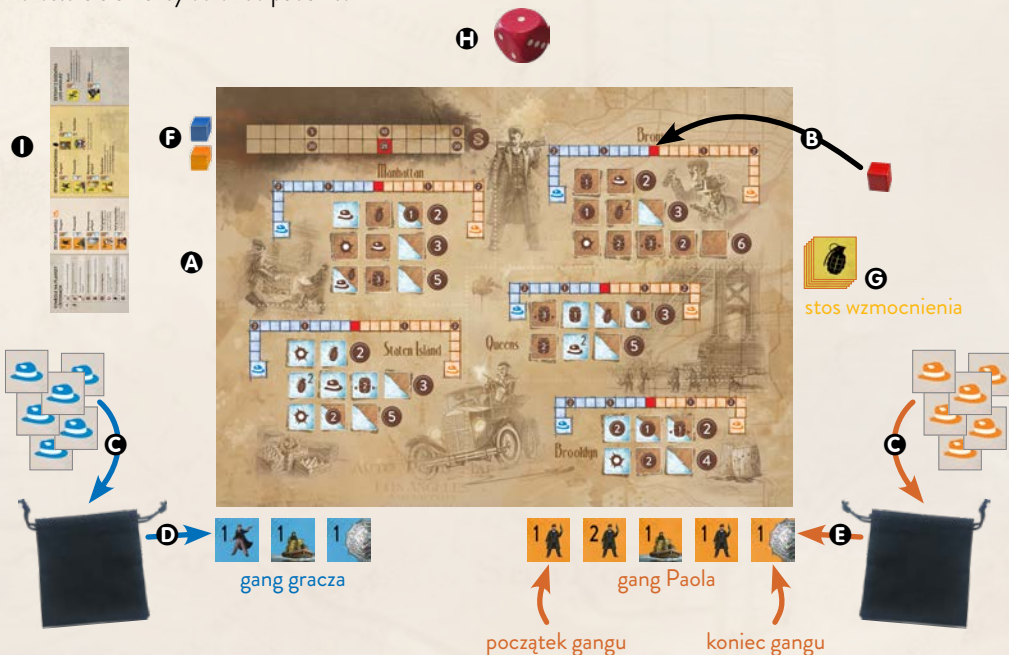
PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Rozłóż przed sobą **planszę Nowego Jorku**.
- B** Na **czzerwonym polu** każdego **toru przemytu** połóż **po 1 znaczniku przemytu**.
- C** Weź **2 woreczki**. Do swojego włóż wszystkie **żetony gangu niebieskiego**, a do drugiego gangu **pomarańczowego**.
- D** Ze swojego woreczka wylosuj **3 żetony gangu** i połóż je odkryte z lewej strony – jest to **twój gang**.
- E** Z woreczka Paola wylosuj **5 żetonów gangu** i połóż je odkryte z prawej strony. **Położ je w rzędzie** – jego początek jest z lewej strony, a koniec z prawej (będzie to istotne podczas gry). Jest to **gang Paola**.
- F** **Znaczniki bogactwa** połóż obok **toru bogactwa**.
- G** **Żetony wzmocnienia** zakryj, dokładnie wymieszaj i połóż w stosie obok planszy. Stos ten będziemy nazywać **stosem wzmocnienia**.
- H** Obok planszy połóż **kostkę**.
- I** **Zaslonki** nie są konieczne. Jedną z nich możesz położyć z boku, aby korzystać ze **ściągakwi**.

Kilka pierwszych rozgrywek polecamy przeprowadzić bez **żetonów „solo”**. Po opanowaniu zasad gry możesz dołożyć je do rozgrywki:

- J** Wszystkie **żetony „solo”** wrzuć do nieprzezroczystego pojemnika (np. do kubka).

Pozostałe elementy odłóż do pudełka.



WYBÓR POZIOMU TRUDNOŚCI

Wariant jednoosobowy możesz rozgrywać na 1 z 3 poziomów trudności: **łatwym**, **średnim** lub **trudnym**. Przed rozpoczęciem gry wykonaj poniższe działania:

- Wybierz poziom trudności.
- Wykonaj odpowiednią liczbę rzutów kostką, zależną od poziomu gry, który wybrałeś:
 - łatwy** – 3 rzuty,
 - średni** – 3 rzuty,
 - trudny** – 4 rzuty.
- Każdy wynik rzutu kostką wskazuje jedną z dzielnic:
 - 1** – Manhattan **2** – Staten Island **3** – Bronx
 - 4** – Queens **5** – Brooklyn **6** – dowolna dzielnica wybrana przez ciebie
- Po każdym rzucie w dzielnicy wskazanej przez kostkę przesuń znacznik przemytu o określoną liczbę pól w stronę pomarańczowego kapelusza:
 - łatwy** – znaczniki przemytu przesuń o **1 pole**,
 - średni** – znaczniki przemytu przesuń o **2 pola**,
 - trudny** – znaczniki przemytu przesuń o **2 pola**.

Może się zdarzyć, że kostka kilka razy wskaże tę samą dzielnicę. Za każdym razem należy przesunąć znacznik przemytu w tej dzielnicy o odpowiednią liczbę pól.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę zaczyna Paolo, czyli gang **pomarańczowy**, następnie swoje tury wykonujecie naprzemiennie. Podczas tury Paola wykonujesz działania opisane poniżej. **Tvoja tura** przebiega zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry.

Jeśli będziesz grać **bez żetonów „solo”**, w poniższych zasadach pomiń punkty dotyczące tych żetonów.

TURA PAOLA

A. Na początku pierwszej tury Paola wylosuj żeton „solo” z pojemnika.

Uwaga! Jeśli wylosujesz żeton *Powtórka*, wylosuj inny, a *Powtórka* wrzuć do pojemnika.

Na początku kolejnych tur Paola wylosuj nowy żeton „solo” z pojemnika. Wylosowany w poprzedniej turze wraca do pojemnika.

B. Ustal, jakie działanie wykona Paolo w swojej turze (patrz: *PRIORYTETY PAOLA*).

C. Po wykonaniu działania Paola wylosuj 1 żeton z jego woreczka i połów na końcu jego gangu.

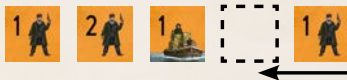
PRIORYTETY PAOLA

Generalna zasada podczas wykonywania tury Paola brzmi: **podejmuj takie decyzje, jakie są jak najbardziej korzystne dla Paola**. Skorzystaj z poniższej listy priorytetów:

- Paolo powiększa kontrolę nad dzielnicą, w której ma przewagę.
- Paolo przejmuje kontrolę nad dzielnicą, którą do tej pory kontrolowałeś.
- Paolo przejmuje kontrolę nad dzielnicą, w której do tej pory był remis.
- Paolo doprowadza do remisu w dzielnicy, którą do tej pory kontrolowałeś.
- Paolo zmniejsza swoją największą kontrolę nad dzielnicą.

Jeśli nadal masz wątpliwości, jakie działanie wybrać, wykorzystaj *SZCZEGÓŁOWE PRIORYTETY PAOLA* na następnej stronie.

Uwaga! Żetony w gangu Paola leżą w **rzędzie**. Podczas rozgrywki w tym rzędzie będą tworzyć się puste miejsca po żetonach położonych na plan-szę. Za każdym razem likwiduj puste miejsca, **dosuwając do siebie żetony**.



DZIAŁANIE PÓL POTYCZEK I ŻETONÓW

Symbole na polach potyczek i żetonach oznaczają takie same działania jak w podstawowej wersji gry, z wyjątkiem poniższych zmian:



Szpicel

Paolo traktuje ten żeton jako skorumpowanego policjanta o sile 3.



Nabór do gangu

Z woreczka Paola losujesz 1 / 2 żetony i dodajesz na końcu gangu Paola.



Wzmocnienie gangu

Z góry stosu wzmocnienia bierzesz 1 żeton wzmocnienia i dodajesz na koniec gangu Paola.



Szybkie wsparcie

Jeśli Paolo ma 1 lub więcej żetonów w gangu, kładziesz 1 z nich na wybranym polu w tej samej dzielnicy.



Postrzał (gdy strzelasz do Paola)

Wybierasz **1 żeton gangu** Paola (ale nie żeton wzmocnienia) i wkładasz go do jego woreczka. Jeśli w gangu Paola są wyłącznie żetony wzmocnienia, wybierasz 1 z nich i wkładasz do jego woreczka.

WARIANT JEDNOOSOBOWY – LOS ANGELES

Jeśli grasz na planszy Los Angeles, rozgrywka toczy się zgodnie z zasadami Nowego Jorku, z poniższymi zmianami.

Kierujesz gangiem **pomarańczowym**, a Paolo gangiem **szarym**. Grę rozpoczyna Paolo.

Podczas przygotowania gry wylosuj 2 spośród 4 **dzielnik startowych** i przesunij na nich znacznik przemytu o 2 pola na korzyść Paola.

ZAKOŃCZONA POTYCZKA

- Gdy doprowadzisz do zamknięcia dzielnicy, wybierasz nową.
- Gdy Paolo doprowadzi do zamknięcia dzielnicy, również wybierasz nową oraz przesuwasz w niej znacznik przemytu o 1 dodatkowe pole na korzyść Paola (poza ewentualnym przesunięciem o 1, 2 lub 3 pola za zdobycie beczek w poprzedniej dzielnicy).

ZWIĘKSZANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Możesz podnieść poziom trudności rozgrywki:

- Paolo rozpoczyna grę z przewagą na torze bogactwa. Przesunij jego znacznik bogactwa o odpowiednią liczbę pól według uznania.
- Paolo rozpoczyna grę z przewagą na torze przemytu w każdej dzielnicy. Przesunij znaczniki przemytu o odpowiednią liczbę pól według uznania.

SZCZEGÓŁOWE PRIORYTETY PAOLA

1. WYBÓR DZIELNICY

- a. Czy jest dzielnica, którą Paolo może zamknąć i wygrać poprzez umieszczenie w niej żetonu? Jeśli tak, wybierz ją.
- b. Czy jest potyczka, którą Paolo może zakończyć i wygrać poprzez umieszczenie w niej żetonu? Jeśli tak, wybierz ją.
- c. Czy żeton „solo” ma wybór dzielnicy? Jeśli tak, zastosuj go teraz.
- d. Wybierz dzielnicę z największą liczbą wolnych pól w aktywnej potyczce.
- e. Wybierz dzielnicę z największą liczbą punktów bogactwa za aktywną potyczkę.
- f. Wybierz dzielnicę leżącą najwyżej na planszy (nie może być zamknięta).

2. WYBÓR POLA POTYCZKI

- Czy jest dzielnica / potyczka, którą Paolo może zamknąć i wygrać poprzez umieszczenie w niej żetonu? Jeśli tak, wybierz ją.
- Czy żeton „solo” ma wybór pola potyczki? Jeśli tak, zastosuj go teraz.
- Wybierz pole z symbolem *pieniądze* (jeśli Paolo ma 20 lub więcej punktów bogactwa).
- Wybierz pole z symbolem *przemyt w innej dzielnicy*.
- Wybierz pole z symbolem *pieniądze* (jeśli Paolo ma 3 lub więcej punktów bogactwa więcej niż ty).
- Wybierz pole z symbolem *nabór do gangu* (jeśli Paolo ma w gangu 4 lub mniej żetonów).
- Wybierz pole z symbolem *wezwanie wzmocnienia*.
- Wybierz pole z symbolem *postrzał*.
- Wybierz pole z symbolem *przemyt w tej dzielnicy*.
- Wybierz pole z symbolem *nabór do gangu*.
- Wybierz pole z symbolem *pieniądze*.
- Wybierz pole potyczki, które znajduje się bliżej lewej krawędzi planszy.

3. WYBÓR ŻETONU

- Czy jest dzielnica / potyczka, którą Paolo może zamknąć i wygrać poprzez umieszczenie w niej żetonu? Jeśli tak, wybierz ją.
- Czy żeton „solo” ma wybór żetonu? Jeśli tak, zastosuj go teraz.
- Jeśli wybrane pole potyczki nie ma działania, wybierz żeton o sile większej niż 0.
- Jeśli wybrane pole potyczki jest ostatnim w danej potyczce, wybierz żeton bez *szybkiego wsparcia*.
- Jeśli Paolo ma 20 lub więcej punktów bogactwa, wybierz żeton o największej sile.
- Rzuć kostką. Wynik „1” oznacza pierwszy żeton od lewej (rząd się zapętla, jeśli zajdzie taka potrzeba).

ŻETONY „SOLO”



Duży kaliber

Wybór żetonu: wybierz żetony wzmocnienia.



Kontratak

Wybór dzielnicy: wybierz dzielnice, w których masz przewagę na torze przemytu.



Bez litości

Wybór dzielnicy: wybierz dzielnice z polami *nabór do gangu* i / lub *postrzał*.

Wybór pola potyczki:

- jeśli Paolo ma 4 żetony lub mniej, wybierz pole *nabór do gangu*, a jeśli go nie ma, wybierz *postrzał*,
- jeśli Paolo ma więcej niż 4 żetony, wybierz pole *postrzał*, a jeśli go nie ma, wybierz *nabór do gangu*.



Dla chwały

Wybór dzielnicy: wybierz potyczki dające więcej punktów bogactwa, w drugiej kolejności dzielnice z polami dającymi punkty bogactwa.

Wybór pola potyczki: wybierz pola potyczek dające punkty bogactwa.



Szybki transport

Wybór żetonu: wybierz pierwszy żeton możliwy do położenia.



Więcej broni

Wybór dzielnicy: wybierz dzielnice z polami *wezwanie wzmocnienia*.

Wybór pola potyczki: wybierz pola *wezwanie wzmocnienia*.

Wybór żetonu: jeśli wybrane pole potyczki nie ma symbolu *wezwanie wzmocnienia*, wybierz żeton wzmocnienia.



Utrzymanie pozycji

Wybór dzielnicy: wybierz dzielnice, w których Paolo ma przewagę.



Powtórka

W bieżącej turze obowiązuje żeton „solo” z poprzedniej tury.