

KRISTÁLYVÖLGY

ÜVEGMŰVESEL



SOLO
RIVALS

Egyedül is bizonyíthatod, hogy te vagy Kristályvölgy legtehetségesebb üvegművese.
Csak győzd le a kiválasztott ellenfeledet!

ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsd elő 2 játékos számára a játékot az alábbi változtatásokkal:

- 1 A folyó összeállításánál ügyelj arra, hogy a tő jobb oldalon legyen.
- 2 Válaszd ki az ellenfeled az egyik műhelytábla hátoldaláról, és tedd a tábla mellé az ikonnal jelzett zsáklapkát. Az ellenfeled nem használ készletjelölőt, és a játék kezdetén üvegvadicsa sincs. A **további előkészületeket** nézd meg ellenfeled játékosabláján. Az első egyszemélyes játékodhoz Folyami Vidort válaszd ellenfélnek.
- 3 Készítsd elő a műhelytáblát a szokásos módon. Vedd magadhoz a **kezdőjátékos-jelölőt**.



A JÁTÉK MENETE

Az automatizált ellenfeleddel felváltva következtek, derítsd ki, hogy le tudod-e győzni! Minden ellenfélnek egyedi személyisége van és a nehézségi szintjük 1-től 4 csillagig terjed.

- A Nehézségi szint**
- B Egyedi szabályok:** Az ellenfél játékának részletes leírása, beleértve azt is, hogyan szerezhet üvegvadicsokat és GYP-t.
- C Műhely szimbólum:** Amikor az ellenfeled lefed egyet, egyedi akciót hajt végre.
- D Bónusz és hulladék:** Az ellenfeled többlet kettéoszlik bónusz (GyP-t ad) és hulladék (GyP-t vesz el).
- E Az ellenfeled zsáklapkája:** Ha az ellenfeled zsáklapkájára felkerül a 3. üvegvadics, az kiváltja a játék végét.

Cecilia (3 stars)

Bónusz: +3 GyP/kavics
Hulladék: -2 GyP/kavics

ELSŐ 4 OSZLOP
UTOLSÓ 2 OSZLOP
7. ÉS 8. SZÍNEK

BEGYŰJTÉS
Cecilia a legtöbb különböző színű üvegvadicsot tartalmazó folyó lapkáról gyűjti be a kavicsokat. Egyenlőség esetén a tőhöz közelebbit választ.

MŰHELYRE HELYEZÉS
Ha 2+ új szint helyezel fel, Cecilia ezt a sorrendet követi:
[Color icons]

Amikor Cecilia szimbólumát fed le, helyezz 1 üvegvadicsot az ugyanolyan formával jelölt folyólapkára.
Amikor Cecilia egy homokórát fed le, a következő körből kimarad.

PONTOZÁS
Sorok: minden sor hossza az első üres helyig
Oszlopok: a 2 jelzett oszlop magassága
Többlet: +3 bónuszonként, -2 hulladékonként

JÁTÉK VÉGE

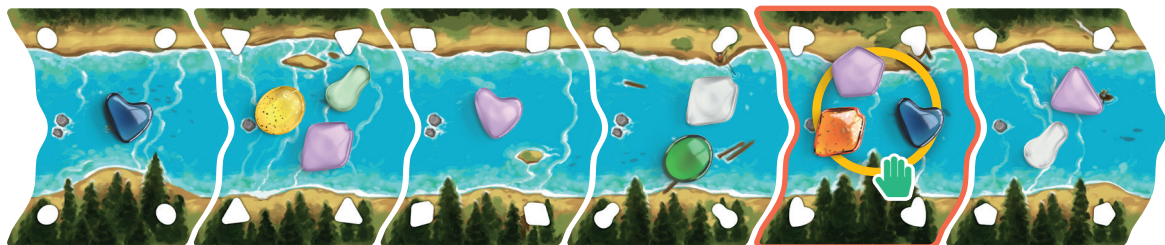
VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKSZABÁLYBAN

Minden alkalommal, amikor 4 üvegvavicstól **húzol** a többől, az **5.** kavicsot tedd az **ellenfeled** zsáklapjára (mielőtt feltöltöd a tavat üvegvavicssal). Ha az ellenfeled zsáklapjára felkerül a **3.** üvegvavics, az kiváltja a játék végét (lásd lejjebb). Az **ellenfeled soha nem húz üvegvavicstot magától.** Csak akkor szerez üvegvavicstot a zsáklapjára, amikor te húzol.

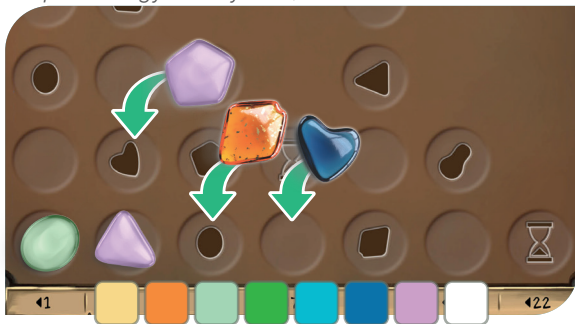
AZ ELLENFELED KÖRE

Amikor az ellenfeled köre következik, hajtsd végre az alábbi lépéseket:

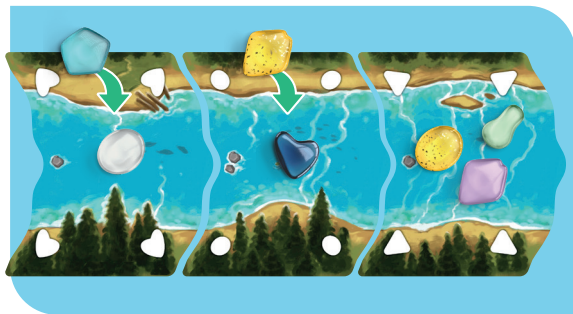
- 1 Gyűjtés:** Az ellenfeled a saját „gyűjtés” szabályát használja, hogy válasszon egy folyó lapkát, amiről az összes üvegvavicsot begyűjti. Ha nem egyértelmű, hogy melyik folyólapkáról gyűjt be üvegvavicsokat, a **tótbláwhoz közelebbit** válaszd.
- 2 A folyó áramlása:** Helyezd az üres folyólapkát a folyó elejére, és töltsd fel üvegvavicsokkal (a normál szabályok szerint).
- 3 Műhely feltöltése:** Minden üvegvavicsot, amit az ellenfeled gyűjtött, helyezz a műhelytáblájára (a normál szabályok szerint). Ha több **új színt** is gyűjtött, akkor a tábláján lévő sorrend szerint helyezd a műhelyre. Ha üvegvavics szimbólumra helyezel kavicsot, hajtsd végre a műhelytáblán látható utasításokat. *Ha üvegvavicsot kell lapkákra helyezni, azt a zsákból húzd.*



Vidor a legtöbb üvegvavicssal rendelkező folyólapkáról szeretné begyűjteni a kavicsokat. Mivel két lapkán is ugyanannyi van, a tóhoz közelebbit választja.



Vidor műhelytábláján a narancs a sötétkék előtt szerepel a sorrendben, így először a narancs üvegvavicsnak kezd új oszlopot.



Amikor Vidor üvegvavics szimbólumot fed le a műhelytábláján, 1 üvegvavicsot tesz a zsákból a megegyező formával rendelkező folyólapkára.

AZ ELLENFÉL TÖBBLETE

Az ellenfeled csak a kijelölt körökre és négyzetekre tud üvegvavicsot lehelyezni a műhely tábláján. Ha egy elhelyezendő üvegvavics nem fér el egy **körös** oszlopban, tedd a **bónusz területre**. Ha a **négyzetes** oszlopra nem fér el, vagy az egy extra szín, tedd a **hulladék területre**.

JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

Ha eléred a készletsávon a 17-es számot **vagy** az ellenfeled zsáklapjára felkerül a 3. üvegvavics, kiváltod a játék végét. Kövesd a játék végére vonatkozó normál szabályokat.

A saját pontjaidat a szokásos módon számold ki, de az ellenfeled **csak** a műhelytábláján szereplő kategóriák alapján kap pontot. Amikor az ellenfeled sorait pontozod, akkor is csak az első üres helyig számít a sor, függetlenül attól, hogy helyezhető-e oda üvegvavics.

