

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Az *X Bolygó nyomában* egyedül is játszható egy robot ellen. Az alkalmazás elvégzi a robot akcióit és benyújtja az elméleteit.

Előkészületek

Végezd el a játékszabály előkészület részének 1-10. lépését az egyszemélyes játékváltozatnak megfelelően!

Bot előkészítése

11. Válassz egy színt a robot számára! Helyezd a megfelelő színű bábut a saját bábud mögé az idősáv 1-es szektorába! (Te kezded a játékot.)
12. Helyezd a robot színének megfelelő 12 elméletjelölőt képpel felfelé a tábla mellé! (Ezeket kell majd használni mindig, amikor a robot egyik elmélete fejjel felfelé kerül a táblára.)
13. Válassz egy színt a robot bíráló előtt álló elméleteinek is! Helyezd a színnek megfelelő 12 elméletjelölőt képpel lefelé egy kupacba

a tábla mellé! (Ezeket kell majd használni mindig, amikor a robot egyik elmélete fejjel lefelé kerül a táblára.)

Alkalmazás előkészítése

14. Végezd el a játékszabály 11. lépését az alkalmazás telepítéséhez! Nyomd meg az „Egyszemélyes játék indítása” gombot az alkalmazás kezdőképernyőjén!
15. Kövesd az alkalmazás instrukcióit (ez a játékszabály 12. és 15-16. lépésnek felel meg) és nyomd meg a „Játék indítása” gombot!

A játék menete

Amikor te vagy az aktív játékos (vagyis amikor a te bábud áll leghátrébb az idősávon) hajtsd végre a körödet a megszokott módon: Hajts végre egy akciót, lépj előre az idősávon, majd forgasd el a Föld-táblát!

Mikor a robot az aktív játékos, használd az alkalmazást, hogy megtudd a robot lépéseit! A játék menüjében nyomd meg a „Robot: Kör

végrehajtása” gombot! Erősítsd meg, hogy a robot bábuja az idősáv megfelelő szektorában áll és nyomd meg a „Felfedés” gombot! Ezután lépj előre a robot bábujaival és forgasd el a Föld-táblát a megszokott módon! (Ajánlott figyelemmel követni a robot lépéseit. Ezeket fel is jegyezheted a jegyzetlapod jobb szélső oszlopában.)

Elméletfázis

1. ELMÉLET BENYÚJTÁSA

Az elméletfázisban először te választod ki és nyújtod be az elméletedet vagy elméleteidet a játékváltozatnak megfelelő szabályokat követve. Ezután a robot választja ki és helyezi le az elméletet vagy elméleteit. A játék menüjében nyomd meg a „Robot: Elmélet benyújtása” gombot!

Mikor a robot elméletet nyújt be, fogj egy elméletjelölőt a robot másodlagos színének

kupacából, és helyezd képpel lefelé a megfelelő szektorba! (Nem számít, milyen égitest található az elméletjelölőn.)



Megjegyzés: A robot csak olyan elméleteket nyújt be, amikről tudja, hogy helyesek.

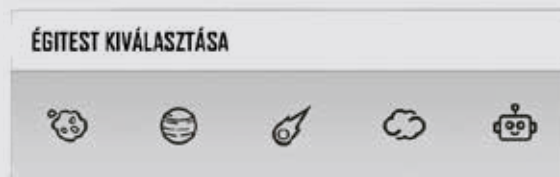
2. SZAKMAI BÍRÁLAT

A saját elméleteid szakmai bírálatát a megszokott módon hajtsd végre, az alkalmazás segítségével! (Akkor is használnod kell az alkalmazást, ha biztos vagy az elméletedben, hogy a robot is tudja, hogy a szektor meg lett erősítve!)

A robot benyújtott elméleteit ne fordítsd képpel felfele! (Hiszen véletlenszerűen választottad ki a jelölőt, anélkül, hogy tudtad volna, milyen égitest van rajta.) A játék menüjében nyomd meg a „Szakmai bírálat” gombot! Válaszd ki a szektort a megszokott módon, de válaszd a robot ikont (🤖) az égitestek listájából!

Az alkalmazás felfedi az égitestet a robot megerősített elméletének megfelelően. (Ne feledd, a robot csak olyan elméleteket nyújt be, amikről tudja, hogy helyesek!) Keress egy képpel felfelé lévő elméletjelölőt a robot színéből, ami megfelel az adott égitestnek, majd helyezd képpel felfelé az éppen elbíralt lefelé néző jelölő tetejére!

Szektor: 12



A játék vége

A játék vége a megszokott módon zajlik. Ha te találod meg először az X bolygót, lépj előre a bábuddal a megszokott módon! Ilyenkor az alkalmazás megkérdezi, melyik szektorban áll a bábud az idősávon. Add meg a szektort! A játék menüjében nyomd meg a „Robot: Utolsó akció végrehajtása” gombot, hogy megtudd, milyen

lépést hajtsd végre a robot az utolsó pontszerzési lehetőségeként!

Ha a robot találja meg először az X bolygót (és a bábud legalább egy szektorral hátrébb áll a robot bábujánál), te kapsz egy utolsó lehetőséget a pontszerzésre a megszokott módon.

Égitestek felfedése

A te elméleteid esetében hajtsd végre az „Égitestek felfedése” lépést a megszokott módon! A robot elméleteinek esetében ne fordítsd őket képpel felfelé! Ehelyett keress egy képpel felfelé lévő elméletjelölőt a robot színéből, ami megfelel a

szektorban található égitestnek, majd helyezd képpel felfelé a lefelé néző jelölő tetejére! (Ne feledd, a robot csak olyan elméleteket nyújt be, amikről tudja, hogy helyesek!)

Végső pontszámítás / A játék győztese

Add össze a saját pontjaid, valamint a robot pontjait a megszokott módon!

Ha neked lett több pontod, győztél!