

## W pogoni za chwałą Wariant solo dla gry "Tortuga 2199"

W tym scenariuszu dla 1 gracza należy użyć podstawowych zasad gry z kilkoma wyjątkami i dodatkowymi regułami.

- Przygotowanie gry przebiega tak jak dla 4 graczy z tym wyjątkiem, że używa się 1 figurki statku i jednej startowej talii gracza.
- W rozgrywce solo twoim przeciwnikiem jest "Szelma".
- Za każdym razem gdy przetasowujesz swoją talię usuń z planszy po jednym wybranym przez Ciebie żetonie polowania i kontroli. Te żetony umieść w pobliżu planszy, na końcu rozgrywki zostaną policzone jako punkty wpływów "Szelmy" (jeśli żeton polowania nie został przez ciebie wcześniej rozpoznany to podczas usuwania z planszy nie odkrywaj go).
- Gdy polujesz i schwytasz potwora nie dodawaj sobie punktu wpływu.
- Jeżeli w sektorze nie ma żetonu kontroli to takiego sektora nie można już podbić ani skorzystać z jego zdolności.
- "Szelma" nie może podbić sektora pod twoją kontrolą.
- Jeśli nie ma już w grze któregoś rodzaju żetonu (polowania lub kontroli) usuń jeden żeton z tych, które pozostały.
- Jeżeli na planszy nie ma już żadnego żetonu polowania i żadnego żetonu kontroli gra się kończy a gracz może dokończyć swoją trwającą turę.
- Po zakończeniu gry policz punkty wpływów według podstawowych zasad z tym wyjątkiem, że każda karta potwora znajdująca się w twojej talii, dodaje Tobie punkty wpływów (nie musisz wykonywać akcji uzyskania nagrody za polowanie).
- Następnie policz punkty wpływów "Szelmy" z odrzuconych w trakcie rozgrywki żetonów polowania oraz kontroli sektorów.
- Jeżeli posiadasz więcej punktów niż "Szelma" oznacza to wygraną. Jeśli jest remis bądź masz mniej punktów "Szelma" wygrywa, a ty możesz rozpocząć rozgrywkę jeszcze raz dodając do swojej startowej talii po 1 karcie Haker i Żeglarz.