



# SAMOTNOŚĆ LOSEM ODWAŻNYCH

JEDNOOSOBOWA PRZYGODA NA DZIKIM ZACHODZIE

Bez względu na to, czy tylko sprawdzasz możliwości gry, czy też testujesz różne strategie przed kolejnymi rozgrywkami z grupą przyjaciół, samotne podróżowanie szlakami dzikiego zachodu stanowi poważne wyzwanie. Podczas swojej podróży spotkasz Sama, najlepszego ranczera na dzikim zachodzie. Jego sława przeradza się w legendę, z którą zetkniesz się w różnych okolicznościach. Czy jesteś gotów stawić mu czoła?

*Opisane tu zasady gry jednoosobowej bazują na Garth, wariacie gry stworzonym przez Steve'a Schlepphorst, wspieranego przez Wila Gerken i Davida Lavoie.*

## PRZYGOTOWANIE GRY

W wariacie jednoosobowym będziesz korzystać z planszy Sama, kart Sama oraz żetonu specjalizacji.



1 plansza Sama



15 kart Sama



1 żeton specjalizacji

Wybierz stopień trudności: łatwy, średni albo trudny.

- **Łatwy:** odłóż do pudełka karty Sama o numerach: 13, 14 i 15.
- **Średni:** nie musisz nic zmieniać.
- **Trudny:** wyciągnij z woreczka oznaczonego **2** po jednym żetonie: kowboja, rzemieślnika i inżyniera, a następnie połóż je obok planszy głównej.

Stopień trudności	Przygotowanie	Pierwsza dostawa
Łatwy	Usuń karty 13, 14 i 15	Bloomington
Średni	—	Bloomington
Trudny	Dodaj 1 pomocnika każdego rodzaju	Peoria

**Wskazówka:** możliwe jest dalsze dostosowywanie poziomu trudności, zmieniając miasto pierwszej dostawy dla Sama na miasto leżące bliżej Kansas City (aby ułatwić grę) albo Nowego Jorku (aby utrudnić grę).

Przygotuj wszystkie elementy gry jakbyś miał rozgrywać zwykłą grę w dwie osoby, poza drobnymi wyjątkami, opisanymi poniżej:

- **Krok 5:** po włożeniu żetonów do woreczków, wylosuj jeden żeton **2** i połóż go obok planszy głównej.
- **Kroki 12, 13 i 14:** wybierz dla Sama kolor i weź dla niego **planszę Sama** zamiast planszy gracza. Połóż wszystkie **14 dysków** oraz **12 budynków prywatnych** w kolorze Sama obok jego planszy: stanowią one jego zasoby. Sam korzysta ze **strony b** każdego budynku bez względu na to, z której strony budynków ty korzystasz. Odkryj żeton **2**, który położyłeś obok planszy głównej i połóż go na planszy Sama, na skrajnym lewym pustym polu strefy pomocników, w odpowiednim rzędzie (jeśli wybrałeś trudny poziom, dodaj tam również trzy pozostałe żetony pomocników). Zaznacz specjalizację Sama, kładąc żeton specjalizacji na lewej krawędzi planszy Sama, w rzędzie o największej liczbie pomocników. **Lokomotywę** Sama postaw na **polu startowym**, a jego **ranczera** na **pole jeźdźca**, na początku szlaku.



- **Krok 15:** Sam nie używa **kart krów gracza**, więc karty w jego kolorze odłóż do pudełka. Potasuj **karty Sama** i odłóż je jako stos zakrytych kart obok planszy Sama.
- **Krok 16:** Sam otrzymuje **początkową kartę celu**. Połóż ją zakrytą obok planszy Sama.
- **Krok 17:** Ty jesteś graczem rozpoczynającym. Weź odpowiednie dobra startowe. Sam nie otrzymuje pieniędzy ani żetonu wymiany i nie dociąga żadnych kart, ponieważ nie ma talii stada.

## PRZEBIEG GRY

Twoje tury przebiegają podobnie, jak w zwykłej rozgrywce, za wyjątkiem sytuacji:

- jeśli twój ranczer przemieszcza się na albo przechodzi przez zieloną albo czarną dłoń na **budynku Sama**, przekazaj opłatę do **banku** (a nie Samowi),
- po zrealizowaniu dostawy do Kansas City, zawsze przesuwaj pozostałe żetony rozwoju **w dół** (jeśli to możliwe), zanim uzupełnisz **trzy górne miejsca na żetony rozwoju**,



- **pulę dostępnych kart celów** zarządzasz w szczególny sposób. Po zabraniu karty celu, zawsze najpierw **odsuń** pozostałe karty od stosu, a dopiero potem uzupełnij puste miejsce obok stosu zakrytych kart nową kartą celu:



Zawsze traktuj Sama **jak innego gracza**. W jego turze pociągnij kartę z wierzchu stosu Sama. Na dociągniętej karcie znajdziesz informację, o ile pól w przód musisz przesunąć ranczera Sama oraz o akcji do wykonania. Pole, na którym zatrzymał się ranczer Sama **nie określa** jego akcji. Na koniec tury Sama połóż kartę, którą dla niego dociągnąłeś, odkrytą na jego stosie kart odrzuconych.

**Ważne:** kiedy ranczer Sama zatrzymuje się w Kansas City, wykonaj akcję z karty Sama. To znaczy, że Sam może wykonać akcję **oraz** zrealizować dostawę do miasta w tej samej turze.

Jeśli na początku tury Sama jego stos kart do dociągnięcia jest pusty, potasuj jego stos kart odrzuconych i stwórz z niego nowy stos zakrytych kart do dociągnięcia.

Podczas gry, Sam nie otrzymuje pieniędzy ani żetonów wymiany. Nie ma też talii stada. Kiedykolwiek Sam zabiera karty krów albo karty celów, odłóż je (*zakryte*) na jego stosie kart celów. Zdobyte przez Sama żetony bandytów i niebezpieczeństwa układaj obok jego planszy.

**Kansas City:** w etapach ①, ② i ③ Sam zawsze wybiera żetony z **dolnego rzędu rozwoju**. Pamiętaj o przesuwaniu pozostałych żetonów w dół, zanim uzupełnisz obszar rozwoju.



Sam pomija etap ④. Podczas etapu ⑤, Sam najpierw realizuje dostawę do Bloomington (albo do Peorii, jeśli wybrałeś trudny poziom), a kolejne dostawy przeważnie będzie realizował do kolejnych miast o wyższej wartości (w razie potrzeby wielokrotnie do Nowego Jorku). Jeśli premią za dostawę Sama miałyby być karta celu, otrzymuje tę kartę z puli, która leży **najdalej** od stosu kart celów do dociągnięcia. Następnie odsuń pozostałe karty celów od stosu i uzupełnij puste miejsce.

Sam używa dysków z zasobów znajdujących się obok jego planszy. W rzadkim przypadku, gdy jego zasoby miałyby się wyczerpać w momencie realizacji dostawy, weź jeden z jego dysków ze **stacji kolejowej**, która przynosi mu **najmniej punktów** i połóż go na polu miasta.



**Specjalizacja:** Sam zaczyna grę posiadając jednego dodatkowego pomocnika (albo czterech, jeśli wybrałeś trudny poziom). Rodzaj pomocników, którego ma najwięcej na początku gry określa jego specjalizację, oznaczoną żetonem na planszy Sama. Podczas gry, Sam będzie **przedkładał zatrudnianie pomocników tego rodzaju** nad inne oraz przeprowadzał **więcej akcji** wspierających tę strategię. Niektóre karty Sama oferują różne akcje, w zależności od jego specjalizacji.

Jeśli po zatrudnieniu pomocnika przez Sama liczba pomocników innego rodzaju przewyższy liczbę pomocników z jego aktualnej specjalizacji, przesunij znacznik specjalizacji do tego rzędu. Od teraz jest to nowa specjalizacja Sama, więc będzie wykonywał akcje zależne od specjalizacji uwzględniając nową sytuację. W przypadku takiej samej, największej liczby pomocników danego rodzaju, specjalizacja Sama pozostaje bez zmian.

**Punktacja końcowa:** punkty zwycięstwa Sama liczy się tak samo, jak dla innych graczy, z tym że Sam **nie** otrzymuje punktów w kategoriach: **1** (punkty za dolary), **8** (żetony zawiadowcy) oraz **10** (usunięcie dysku z punktowanego pola na planszy gracza).

Sam otrzymuje dodatnie punkty ze wszystkich swoich kart celów tak, jakby je **zrealizował**.

## RUCHY SAMA

Ruchy i akcje Sama są dość proste. W tym rozdziale opisane są wszystkie zasady z nimi związane. W przypadku ewentualnej niejednoznaczności, decyzja należy do ciebie, gracza. W takich sytuacjach twoja decyzja nie będzie mieć dużego wpływu na grę.

**Porusz ranczerem Sama (wszystkie karty):** ranczer Sama porusza się w przód szlaku, zgodnie ze zwykłymi zasadami poruszania ranczerem. Jeśli jest kilka dróg, którymi może pójść, zawsze wybiera najkrótszą możliwą drogę. W przypadku dróg tej samej długości, wybierze tę o najniższym koszcie. Jeśli również w tym przypadku jest remis, wybierze tę drogę, na której musi zapłacić najmniejszą łączną kwotę opłat. Kiedy ranczer Sama zatrzyma się albo przejdzie przez twój budynek z symbolem czarnej oraz/albo zielonej dłoni, pobierz odpowiednią kwotę z banku.

Karty Sama o numerach od 10 do 15 uzależniają liczbę kroków od różnych warunków. Ranczer Sama zawsze musi poruszyć się o co najmniej 1 krok, ale nie więcej niż 5 kroków.



Przesuń ranczera Sama o maksymalnie tyle kroków w przód, ilu ma pomocników w swojej specjalizacji, jednak nie więcej niż o 5 kroków.



Przesuń ranczera Sama o maksymalnie tyle kroków w przód, ile budynków na planszy ma gracz z największą liczbą budynków na planszy, jednak nie więcej niż o 5 kroków. Jeśli żaden gracz nie ma jeszcze budynków na planszy, przesunij ranczera Sama o 1 krok.

## Zatrudnij jednego pomocnika (*karty 1 i 2*):

Sam zatrudnia pomocnika z rynku pracy bez opłacania kosztu jego zatrudnienia. Tak jak ty, nie może zatrudniać pomocników z rzędu, w którym aktualnie znajduje się żeton rynku pracy. Sam dysponuje dwoma akcjami zatrudnienia pomocnika, różniące się priorytetami.



Sam wybiera najtańszego pomocnika na rynku pracy. W przypadku remisu wybiera tego, który odpowiada jego specjalizacji. Jeśli więcej niż 1 żeton spełnia te kryteria, Sam wybiera ten żeton pomocnika **spośród remisujących**, który leży w najwyższym położonym rzędzie i jest w nim skrajnym lewym remisującym żetonem.



Sam wybiera tego pomocnika, który odpowiada jego specjalizacji. Jeśli to niemożliwe, wybiera drugiego pod względem liczebności już zatrudnionych pomocników. W przypadku dalszego remisu, wybiera najtańszego pomocnika. Jeśli więcej niż 1 żeton spełnia te kryteria, Sam wybiera ten żeton pomocnika **spośród remisujących**, który leży w najwyższym położonym rzędzie i jest w nim skrajnym lewym remisującym żetonem.

Po wyborze pomocnika, umieść go w strefie pomocników Sama na jego planszy, na skrajnym lewym pustym polu odpowiedniego rzędu. Zwróć uwagę, że Sam zaczyna grę, posiadając po jednym pomocniku każdego rodzaju (*kowboj, rzemieślnik i inżynier*), więc pierwsze pole każdego rzędu jest zajęte.

## Kup krowę (*karty: 3, 10 i 13*):



Kiedy Sam ma wykonać akcję na targu bydła, korzysta ze swoich kowbojów i wydaje nie więcej niż **8 dolarów**, aby kupić jak najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu, wybierze ten zestaw kart, w którym znajduje się karta krowy o najwyższej wartości punktów zwycięstwa. Jeśli Sam nie może kupić żadnej krowy, ponieważ nie ma wystarczającej liczby kowbojów albo na targu nie ma kart krów, użyje swoich kowbojów, **pojedynczo**, aby dociągać na targ po 2 nowe karty ze stosu zakrytych kart krów do czasu, kiedy będzie mógł kupić kartę krowy albo kiedy użyje wszystkich swoich kowbojów. Jeśli Sam nie użył wszystkich kowbojów do zakupu krowy, wykorzysta pozostałych, aby dodać karty krów do targu bydła (*patrz: przykład na kolejnej stronie*).



**(karta 13):** jeśli Sam specjalizuje się w kowbojach, zanim kupi krowę, dodaje dwie karty krów do targu bydła za darmo (*bez korzystania z kowbojów*).



**(karta 13):** jeśli Sam nie specjalizuje się w kowbojach, zabiera z targu jedną kartę krowy o wartości hodowlanej równej 3 i najwyższej wartości punktów zwycięstwa. Jeśli nie ma takiej karty, nie bierze żadnej.

**Karty krów simentalskich:** jeśli korzystasz z tego wariantu, Sam nie może kupić żadnej karty krowy simentalskiej. Jeśli na targu nie ma żadnej krowy, którą Sam może kupić, musi użyć swoich kowbojów, aby dodać nowe karty na targ (*patrz opis w ramce, powyżej*).

## Przesuń lokomotywę Sama w przód (*karty 5, 6, 12 i 15*):

Kiedy lokomotywa Sama porusza się w przód, przeskakuje twoją lokomotywę zgodnie ze zwykłymi zasadami. Musi się jednak zatrzymać na każdej stacji po drodze, chyba że obecny ruch umożliwia jej dojechanie do kolejnej stacji. W takim przypadku lokomotywa Sama pominie jedną stację i zatrzyma się dopiero na kolejnej. Kiedy się zatrzyma, Sam rozbudowuje ją, kładąc na jej polu dysk ze swoich zasobów (*ignorując koszt rozbudowy*). Następnie, jeśli jest dostępny, usuwa z gry żeton zawiadowcy tej stacji (*odłóż go do pudełka*). Sam nie otrzymuje punktów za tę czynność, ani **nie wstawia** swojego pomocnika, jako zawiadowcę (*pole zawiadowcy tej stacji pozostanie puste do końca gry*).

Kiedy lokomotywa Sama dotrze do końca torów kolejowych, rozbuduj w imieniu Sama ostatnią stację, po czym zabierz jego lokomotywę z planszy i odłóż obok niej. Od tej pory Sam ignoruje wszystkie akcje, które miałyby przesuwać jego lokomotywę.

W rzadkim przypadku, kiedy w zasobach Sama nie ma dysków podczas rozbudowy stacji, weź jego dysk ze **stacji kolejowej o najniższej wartości** i połóż go na polu bieżącej stacji.



**(karta 15):** jeśli Sam specjalizuje się w inżynierach, przesunij jego lokomotywę w przód do najbliższej stacji, która nie jest blokowana przez twoją lokomotywę.



Przesuń lokomotywę Sama o maksymalnie tyle pól w przód, ilu inżynierów zatrudnia.

## Zbuduj jeden budynek Sama (karty: 4, 11 i 14):



Sam buduje i zastępuje budynki odpowiednio do liczby rzemieślników, których zatrudnia. Kiedy Sam buduje nowy budynek, połóż go na najbliższym pustym **polu na budynek, niebędącym polem niebezpieczeństwa**, znajdującym się przed **twoim** ranczerem. Jeśli nie ma pustego miejsca pomiędzy twoim ranczerem a Kansas City, połóż budynek na pierwszym pustym miejscu na początku szlaku. Sam postępuje zgodnie z następującą logiką:

- Buduje nowy budynek wymagający największej liczby rzemieślników.
  - Jeśli jest kilka możliwości, wybierze ten, na którym znajdują się ikony czarnej oraz/albo zielonej dłoni, a który da mu najwięcej korzyści.
- Jeśli nie ma możliwości zbudowania nowego budynku, będzie zastępował istniejący budynek. Wybiera ze swoich zasobów ten, który wymaga użycia największej liczby rzemieślników.
  - Jeśli jest kilka możliwości, wybierze ten, który ma najwyższy koszt (określony liczbą rzemieślników).
  - Jeśli wciąż jest kilka możliwości, Sam wybierze ten budynek, który umożliwi mu podwyższenie opłat (za czarne/zielone dłonie) albo ewentualnie utrzymanie ich na tym samym poziomie, jeśli podwyższenie nie jest możliwe.

**Uwaga:** Sam zawsze korzysta ze strony b budynków bez względu na to, z której strony budynków ty korzystasz.



**(karta 14):** jeśli Sam nie specjalizuje się w rzemieślnikach, buduje nowy budynek, wymagający tylko **1 rzemieślnika**. Jeśli Sam już zbudował te wszystkie budynki, zastępuje jeden z nich, korzystając z 1 rzemieślnika i postępując zgodnie z logiką opisaną powyżej.

## Weź jedną kartę celu (karta 7):



Sam otrzymuje z puli kart celów tę kartę, która znajduje się **najdalej** od stosu kart celów do dociągania. Następnie przesun pozostałe odkryte karty celów w puli tak, aby zrobić miejsce na jedną kartę. Uzupełnij to miejsce kartą odkrytą z wierzchu stosu. Kartę otrzymaną przez Sama odłóż zakrytą obok planszy Sama. Na koniec podlicz za nie punkty Sama tak, jakby zrealizował wszystkie zadania z zebranych kart celów.

## Zdobądź nagrodę za schwytanie bandyty (karta 8):



Sam otrzymuje żeton bandytów z numerowanego pola o **najwyższym numerze**, na którym wciąż leży żeton. Odłóż ten żeton obok planszy Sama.

## Usuń żeton niebezpieczeństwa (karta 9):



Sam wybiera obszar niebezpieczeństwa, na którym jest **najwięcej żetonów**. W przypadku remisu, wybiera obszar, na którym jest żeton o **największej** wartości punktów zwycięstwa. Następnie, Sam otrzymuje żeton niebezpieczeństwa wart **najwięcej** punktów zwycięstwa. Odłóż ten żeton obok planszy Sama. Na koniec gry Sam otrzyma za niego punkty.

## PRZYKŁAD

1

Sam ma 4 kowbojów, 2 rzemieślników i 3 inżynierów, więc jego początkową specjalizacją są kowboje.



2

W turze Sama dociągasz kartę 13 z jego talii zakrytych kart.



3

Przesuwasz ranczera Sama o 4 kroki w przód (ponieważ Sam ma 4 kowbojów). Sam podąża drogą o najniższym koszcie. Bierzesz z banku 2 dolary, ponieważ Sam przeszedł przez swój budynek z czarną dłonią.



4

Sam musi wykonać akcję zilustrowaną z lewej strony karty, ponieważ specjalizuje się w kowbojach: najpierw dociąga 2 karty z talii kart krów na targu bydła i dodaje je odkryte do krów znajdujących się na targu.



Następnie kupuje tyle punktów zwycięstwa, ile może za 8 dolarów. W tym przypadku wybrał 2 niebieskie karty krów „Corriente”.



Do zakupu użył tylko 3 kowbojów, więc korzysta z pozostałych kowbojów, aby dociągnąć 2 karty z talii kart krów na targu bydła i dodaje je odkryte do krów znajdujących się na targu.

