

STEVEN ARAMINI DANNY DEVINE PAUL KLUKA

# PIONIERZY

## SAMOTNY KOWBOJ

**Autor:** Mike Mullins  
**Ilustracje:** Beth Sobel

Lucky Duck Games  
Plac Nowy 3/44  
31-056 Kraków

© 2019 Button Shy Games  
© 2020 Lucky Duck Games  
[www.luckyduckgames.com](http://www.luckyduckgames.com)



LKY CTW-R02-PL



7 87790 62679 4

# GRA DLA 1 GRACZA W WIEKU 8+

## ELEMENTY GRY

- 6 kart scenariuszy

*Do gry potrzebnych będzie jeszcze 18 kart z podstawowej gry „Pionierzy”.*

## PRZYGOTOWANIE

Wybierz kartę scenariusza. Znajdź 2 karty zadań wyszczególnione w wybranym scenariuszu i umieść je na stole. Potasuj pozostałe karty i podziel talię na pół. Połowę talii umieść na środku stołu terytoriami do góry – będzie to talia preferencji. Z pozostałych 8 kart stwórz krąg dookoła talii preferencji (terytoriami do góry).

## CEL GRY

Grasz solo przeciwko „sztucznej inteligencji”, która w grze będzie nazywana „przeciwnikiem”. Aby wygrać, musisz zdobyć więcej punktów niż przeciwnik.

## PRZEBIEG GRY

Gra trwa 2 rundy. Każda runda składa się z kilku tur. Pierwsza runda trwa do momentu, aż wszystkie 8 kart z kręgu będą zabrane. Następnie utwórz nowy krąg z pozostałych kart talii preferencji i rozpocznij nową rundę.

Rozpoczyna **gracz** od karty, którą jako pierwszą umieścił w kręgu. Może wybrać tę kartę albo pominąć kilka kart, by wziąć tę wybraną i umieścić przed sobą, jak w podstawowej grze. Wszystkie pominięte karty gracz musi umieścić w stosie nazywanym dalej stosem przeciwnika.

**Uwaga:** *Karty zdobyte przez przeciwnika należy trzymać w stosie terytoriami do góry. W dowolnym momencie gracz może je przejrzeć, a nawet rozsunąć (tak by było wiadomo, która karta jest na wierzchu stosu – będzie to miało znaczenie w 2. rundzie).*

Teraz przeciwnik dobiera kartę według specjalnej zasady zależnej od rundy.

## **RUNDA 1**

Przeciwnik pomija maksymalnie **2 karty**, by dobrać tę z terytorium pasującym (zarówno symbolem, jak i rodzajem) do terytorium na wierzchu **stosu preferencji** (np. na obu kartach jest krowa na śniegu). Jeśli przeciwnikowi uda się dopasowanie, dobiera do swojej talii obie karty – dobraną i tę z wierzchu stosu. W przeciwnym wypadku przeciwnik dobiera po prostu następną kartę w kolejności.

## **RUNDA 2**

Przeciwnik pomija maksymalnie 1 kartę, by dobrać tę z terytorium pasującym (zarówno symbolem, jak i rodzajem) do terytorium na wierzchu stosu przeciwnika. Karta scenariusza może to modyfikować lub całkowicie zmienić.

### **POZOSTAŁE ZASADY**

- Pomiedzy 1. i 2. rundą zachowana jest kolejność tur (pierwszeństwo nie wraca do gracza).
- W 2. rundzie może być w kręgu mniej niż 8 kart.
- Gracz dobiera karty pominięte przez przeciwnika.

## **PUNKTACJA**

Gracz punktuje tak samo jak w podstawowej grze.

Punktacja przeciwnika jest opisana na karcie scenariusza. Dodatkowo przeciwnik punktuje za 3 najczęściej występujące rodzaje terytoriów w jego stosie – 1 punkt za każde terytorium. Na przykład: 5 równin, 5 terytoriów śnieżnych i 4 lasy dają 14 punktów.