

mini-expansion

Last Will

of Vladimír Suchý

Játékelemek

- 1 kétoldalú tervezési sorrend tábla:



- 5 sorrendjelző a játékosok színeiben:

Ez a mini-kiegészítő egy variánst biztosít a Last Will játékához, mellyel befolyásolható a tervezők kiválasztásának sorrendje. Ez a variáns a sorrendet csak a tervezés fázisában változtatja meg. A kör további részére az alapjátékhoz hasonlóan a kiválasztott tervezők határozzák meg a játékosok sorrendjét.

3-5 játékos részére

Ebben a variánsban a játékosok a tervezési sorrend táblát arra használják, hogy meghatározzák a játékosok sorrendjét a tervezési fázisra. A rendes sorrend helyett a játékosok a tervezési sorrend táblán látható jelzőik sorrendjének megfelelően választják ki a tervezőket. A játék első körének kivételével (lásd lentebb) az a játékos tervez először, akinek jelzője az 1-es mezőn áll, őt a 2-es mezőn álló jelző játékos követi, és így tovább.

A játék előkészületei

A tervezési sorrend táblát úgy helyezük el a megfelelő oldalával felfelé, hogy mindenki láthassa. (A 2 óramezőt ábrázoló oldal 4-5 játékos részére készült. 2-3 fő esetén használjuk a másik oldalt.) A játékosok sorrendjelzőit véletlenszerű sorrendben helyezük le a tervezési sorrend tábla számozott mezőire.

Tervezés az első körben

Kizárólag az első körben a játékosok fordított sorrendben fognak tervezőket választani, kezdve azzal a játékosal, akinek jelzője a legmagasabb számú mezőn áll, és azzal a játékosal befejezve, akinek a jelzője az 1-es mezőn áll.

Tervezés a későbbi körökben

Az első kör után az a játékos választ először tervezőt a tervezés fázisában, akinek jelzője az 1-es mezőn áll. A második tervezőt a 2-es mezőn álló játékos választja ki, és így tovább.

A tervezési sorrend megváltoztatása

A küldöncök fázisában megelőzheted a többi játékost. A tervezési sorrend táblán van 1 vagy 2 óramező. Ebben a fázisban ezekre a mezőkre 1-1 játékos lehelyezheti egyik küldöncét.

Az a játékos, aki egy adott körben elsőként küldi egyik figuráját egy óramezőre, átmozgathatja sorrendjelzőjét az 1. mezőre (és mindenki más jelzőjét jobbra tolhatja, amíg minden megüresedett mező meg nem telik).

Az a játékos, aki a második óramezőt elfoglalja, sorrendjelzőjét a 2. mezőre mozgathatja (és az 1. mezőn álló játékos kivételével minden játékos jelzőjét jobbra tolhatja).

2 játékos részére

A kétfős játékokban a tervezési sorrend táblának csak a küldönc mezőit használjuk (melyeken az órák láthatók). A számozott mezőket nem használjuk.

A kezdőjátékos jelzőjét minden kör végén át fogjuk cserélni. A játékosok a tervezőket az alapszabályoknak megfelelően választják ki.

Ha azonban valaki a küldöncök fázisában az óramezőt választja, a következő körben minden tervét elsőként hajthatja végre. Kiválaszt egy játékos szint, amely épp nincs játékban, és azzal blokkol egy tervezőt, majd kiválaszt magának is egy tervezőt, mielőtt ellenfele választhatna egyet. Ellenfele nem blokkolhat egy tervezőt sem.

A küldönc csak a kiválasztását követő kör tervezését blokkolja. Ha a küldöncök fázisa alatt egyetlen figura sem kerül az óramezőre, a következő körben a tervezés az alapjáték kétfős szabályai szerint fog zajlani. A kezdőjátékos jelzőt minden körben váltogatni kell, függetlenül attól, hogy élt-e valaki az óramező lehetőségével.