

Alternatywna rozgrywka w „Boso przez świat”

Wyścig agentów dookoła świata!

O co chodzi?

(uwaga: pisząc to zakładam, że znacie podstawowe zasady rozgrywki w grę Boso Przez Świat, gdyż tutaj z nich korzystamy. Jeżeli nie znacie, na stronie głównej bosoprzezswiat.com znajdziecie instrukcję zarówno w formie pisanej jak też instrukcję video opracowaną przez Kamila z RecenzjePlanszowek.pl.)

Rozgrywką jest wyścig dookoła świata z jednego punktu na mapie z powrotem do tego samego punktu, zahaczając o jeszcze jedno wybrane przez Was miejsce.

Czyli na starcie wybieracie punkt startu oraz punkt – nazwijmy go – kontrolny, przez który trzeba przejść. (chodzi o to, by urozmaicić nieco trasę). Wybierzcie punkty, które mają dużo połączeń z sąsiednimi punktami. Np. wystartujmy z Zambii, a punktem kontrolnym będzie Uzbekistan.



Następnie każdy z Agentów losuje (z wcześniej przygotowanych stosów Kart Skojarzeń) 10 kart – będzie to Wasza tajna siatka agentów w terenie. Nie pokazujcie tych kart innym Agentom!

(jeżeli w tych kartach macie „Niespodzianki w podróży”, odrzućcie je i dobierzcie inne karty, siatka agentów składa się tylko z kategorii podstawowych, bez „niespodzianek”. Wymieńcie też karty skojarzone z punktami na wodzie oraz kartę „jokera”, czyli Wojciecha Cejrowskiego.)

Teraz najważniejsze zadanie:

Przeanalizujcie posiadane karty. Czy miejsca z nimi związane mogą leżeć na trasie wyścigu? Odłóżcie te, które na pewno nie są „po drodze”. Odłożone karty możecie jeden raz wymienić na nowe.

(pojedyncza wymiana nie dotyczy kart niespodzianek itd. One po prostu nie biorą udziału w kompletowaniu siatki agentów. Tajny agent nie może być zlokalizowany w punkcie startu – start jest punktem neutralnym.)

Macie teraz siatkę swoich tajnych agentów porozrzucanych po świecie.
Ale by z nich skorzystać, **musicie znać hasło**
– a hasłem jest dowolne skojarzenie z danej karty.

Czyli np. macie kartę obok z kategorii „Ludzie i ludy”. Oznacza ona, że macie jednego agenta w Danii, a hasłem go aktywującym jest np. „Hans Christian Andersen”, a drugiego agenta w Rosji (Rosja jest podzielona na części, tutaj część kraju nie jest określona, więc agent może być zlokalizowany w jednej, wybranej przez Was części – raz zlokalizowany nie przemieszcza się!).
Hasłem uaktywniającym agenta w Rosji może być np. „Fiodor Dostojewski”.
(w naszym przykładzie Dania nam się raczej nie przyda, więc nie ma sensu zajmować głowy zapamiętywaniem „hasła”, natomiast z uwagi na bliskość do Uzbekistanu może nam się przydać Rosja)



Musicie więc ZAPAMIĘTAĆ

a/ gdzie są zlokalizowani Wasi agenci

b/ jakie jest hasło uaktywniające danego agenta

Tylko wtedy możecie skorzystać z ich pomocy w wyścigu!

Dajecie więc sobie chwilę na zapamiętanie kart, a następnie ODKŁADACIE je na bok i nie możecie do nich zaglądać.

Dalsza część gry przebiega analogicznie jak gra podstawowa:

bierzemy po 6 kart skojarzeń do ręki, 5 goldenów i ruszamy.

Jeżeli chcecie wyrównać szansę wybrania dobrej trasy na starcie, przez pierwsze rundy zamieniacie się w kolejności rozgrywki.

Czyli przy dwóch graczach A i B.

Zaczyna gracz A. Po nim swoją rundę rozgrywa gracz B.

Następnie znowu ma rundę gracz B i dopiero potem gracz A.

Potem już normalnie na przemian.

Przy 3 graczach A, B, C.

Zaczyna gracz A. Potem kolejno gracz B i gracz C.

Następnie zaczyna gracz B, potem C i A.

Kolejną rundkę zaczyna gracz C, potem gracz A i na końcu B. itd.

No chyba, że Wam start z dalszej pozycji nie przeszkadza, wtedy nie trzeba kombinować

Zasady przemieszczania się i zarabiania goldenów są takie same jak w podstawowych regułach. Jedyne czym rozgrywka się różni to działalność agentów.

Nasi tajni agenci mogą zostać aktywowani zarówno przez nas, jak i przez innych graczy.

My możemy aktywować tajnego agenta wchodząc do miejsca jego pobytu, czyli np. mając kartę „stolica Chin”, wchodząc do dowolnego punktu Chin możemy uaktywnić agenta mówiąc:

„mam tutaj agenta i on się aktywuje na hasło Pekin – stolica Chin”

wtedy szybko przeszukujemy nasze karty tajnych agentów aby odszukać tę kartę, a inni gracze pilnują, byśmy nie korzystali za bardzo z okazji przypomnienia sobie haseł: przeszukanie ma być szybkie i musimy pokazać innym graczom, że podaliśmy właściwe hasło.

(jeżeli ta karta zawiera jeszcze informację o drugim tajnym agencie, zasłaniamy tę część, by nie zdradzić miejsca jego pobytu)

Aktywacja agenta sprawia, że do tego miejsca wchodzimy gratis oraz, analogicznie jak przy zwiedzaniu okolic swoich miejsc docelowych w podstawowej rozgrywce, agent działa na przylegających obszarach – zaznaczamy krzyżykami zakres jego działania.

Te punkty „działają” tak samo jak miejsca odwiedzone – inny gracz wchodząc na nie płaci za ruch nie do banku, tylko nam i dodatkowo o 1 golden więcej niż regularna opłata za ten ruch.



Agent może być też aktywowany, gdy któryś z naszych przeciwników wchodzi na pole **BEZPOŚREDNIO SASIADUJĄCE** z lokalizacją naszego agenta.



Krótko mówiąc: jest to wyścig w którym nasza siatka agentów ma za zadanie nam pomagać, a rzucać kłody pod nogi przeciwnikom – ale ich skuteczność zależy od naszej pamięci i uwagi.

Czy agent może działać w punkcie kontrolnym?

Co jeżeli obszar działania agenta gracza A pokrywa się z obszarem działania agenta gracza B?

Żas gdy gracz swoim ruchem uaktywnia dwóch agentów swoich przeciwników, muszą się oni podzielić sporym obszarem wpływów połowie, ale za ten konkretny krok gracz płaci połowę kwoty każdemu z przeciwników. Np. ja (gracz A) wchodzę do Polski, czym aktywuję agenta gracza B w Niemczech i agenta gracza C w Czechach. Obaj gracze dzielą ze sobą sporne punkty. Agent z Niemiec przejmuje Niemcy. Agent z Czech przejmuje Czechy. Pozostają dwa punkty sporne: Polska i Austria, którymi gracze dzielą się. Jeżeli nie da się sprawiedliwie podzielić punktów (np. są 3 miejsca do podziału na dwóch graczy), zyskuje gracz, który jako pierwszy poinformował, że uaktywnia agenta.

Czy można poruszać się po śladzie przeciwnika?

Co jeżeli gracz wchodząc na dane pole wydaje wszystkie goldeny i uruchamia tym krokiem agenta, przez co ten ruch kosztuje go o 1 golden więcej?

Co jeżeli pomylę się przy trudnym haśle? Np. stolica Tuvalu to Vaiaku, a powiem „Vaiatu”?

To zależy od dobrej woli współpracowników. Oni oceniają, czy hasło było na tyle poprawne, że agent zostaje uaktywniony, czy nie. Szczególnie gdy gramy z dziećmi, warto dopuszczać pewien margines błędu. Pamiętajmy też, że współpracownicy mogą się nam odwdziżyć (lub zrewanżować)