

## The Second Boer War 1899 - 1902 - gra solo.

Poniższe zasady dodatkowe powstały dla graczy, którzy chcą samotnie (bez żywego przeciwnika) rozegrać grę „The Second Boer War 1899 - 1902”. Potrzebne karty, żetony i plansza znajdują się w grze „Farmers vs. Empire”. Moduł zawiera dodatkowe żetony pomocnicze i tabele, aby gracz mógł zaznaczać liczbę wylosowanych akcji.

**Tor wykonanych rund** - tutaj należy zaznaczać skończone rundy przy pomocy żetonu “Round finished”. Po tym torze przesuwa się żeton “Action complete” (na polach 0,1,2 lub 3).

**Tor wykonanych akcji** - tutaj należy położyć żetony “Action”, tak aby były widoczne cyfry. W trakcie gry żetony są odwracane na rewers.

### Tor rund - Burowie.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----

### Tor akcji - Burowie.

1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

### Tor rund - Imperium.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----

### Tor akcji - Imperium.

1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

### Algorytm.

#### Przygotowanie:

1. Żetony “Action” z cyframi 1,2,3 połącz na odpowiednich polach torów akcji.
2. Żeton “Round finished” połącz na polu 0 na torze rund.
3. Przygotuj kubek lub inne naczynie - Pula Losowa.
4. Miej w zasięgu ręki żeton “Action complete”.

#### Rozgrywka.

W momencie, gdy Burowie lub Imperium rozpoczynają swoją rundę postępuj według poniższych instrukcji.

**Krok 1.** Wykonaj pierwszą akcję i żeton “Action complete” połącz na polu 1 toru rund.

**Krok 2.** Umieść żetony “Next Action?” w Puli Losowej, tak aby odzwierciedlały prawdopodobieństwo wykonania kolejnej akcji.

**Krok 3.** Wylosuj jeden żeton “Next Action?”.

A) jeśli wylosowałeś “STOP” - nie masz więcej akcji w tej rundzie. Żeton “Action” z odpowiednią cyfrą, znajdujący się na torze akcji, należy odwrócić, a żeton “Round finished” przesunąć o jedno pole w prawo. Kolejną rundę zaczyna przeciwna strona konfliktu.

B) jeśli wylosowałeś “GO!” - masz kolejną akcję - wykonaj ją i żeton “Action complete” przesun o jedno pole w prawo.

Jeśli żeton jest na polu “3” - koniec rundy - zdejmij żeton “Action complete” z toru, a żeton “Round finished” przesun o jedno pole w prawo. Żeton “Action” z odpowiednią cyfrą należy odwrócić na rewers.

W przeciwnym wypadku - wróć do Krok 2.

### Przykład - pierwsza runda Burów.

Pierwsza akcja - żeton “Action complete” jest na polu 1 toru rund. (Zrealizowano Krok 1).

W Puli Losowej znajdują się 4 x “STOP” i 4 x “GO!”. (Zrealizowano Krok 2).

Wylosowano “GO!”. Gracz wykonuje drugą akcję. Po jej zakończeniu żeton “Action complete” jest na polu 2 toru rund.

(Zrealizowano Krok 3 B) - powrót do Kroku 2).

W Puli Losowej są teraz 4 x “STOP” i 3 x “GO!” - takie jest prawdopodobieństwo, że będzie trzecia akcja. Zrealizowano Krok 2.

Wylosowano “GO!”. Gracz wykonuje trzecią akcję. Po jej zakończeniu żeton “Action complete” jest na polu 3 - koniec rundy. Żeton jest zdejmowany z toru, żeton “Action” z cyfrą 3 jest odwracany, a żeton “Round finished” jest przesuwany o jedno pole w prawo. Zrealizowano Krok 3 B).

Zaczyna się runda Imperium - Krok 1.

## Żetony dodatkowe do wariantu rozgrywki solo w grę „The Second Boer War 1899 - 1902”.

Awers/Front

<b>GO!</b>	<b>GO!</b>	<b>GO!</b>	<b>GO!</b>
<b>STOP</b>	<b>STOP</b>	<b>STOP</b>	<b>STOP</b>
			<b>Round finished</b>

Rewers/Back

<b>Next Action?</b>	<b>Next Action?</b>	<b>Next Action?</b>	<b>Next Action?</b>
<b>Next Action?</b>	<b>Next Action?</b>	<b>Next Action?</b>	<b>Next Action?</b>
			<b>Round finished</b>

### Komentarz.

Być może największe trudności sprawi określenie prawdopodobieństwa wylosowania kolejnej akcji - Krok 2. W rzeczywistości wystarczy policzyć, ile akcji było już wykonanych (pierwsza runda) lub ile było rund, w których wykonywano daną ilość akcji. Załóżmy, że rozpoczyna się 6 runda Burów w etapie I. Do tej pory były rundy:

- dwie z jedną akcją;
- dwie z trzema akcjami;
- jedna z dwoma akcjami.

5 żetonów z odpowiednimi cyframi powinno być zakryte na torze rund.

Po wykonaniu pierwszej akcji, należy utworzyć Pulę Losową. Aby to zrobić trzeba odpowiedzieć na dwa pytania:

1. Jaka jest szansa na drugą akcję?
2. Jaka jest szansa, że drugiej akcji nie będzie?

Odpowiedź na pytanie 1: 3, bo tyle jest odkrytych żetonów "Action" z cyfrą 2 na torze akcji.

Odpowiedź na pytanie 2: 2, bo tyle jest odkrytych żetonów z cyfrą 1.

W naszym przykładzie, do Puli Losowej wkładamy dwa żetony "STOP" i trzy żetony "GO!".

Jeśli wylosujemy "GO!", to można wykonać drugą akcję i patrzymy, jaka jest szansa na trzecią. Na torze akcji pozostał tylko jeden żeton z cyfrą 3, więc do Puli Losowej wkładamy jeden żeton "GO!". Ponieważ pozostały dwa żetony z cyfrą 2, to do Puli Losowej wkładamy dwa żetony "STOP".

Jeśli wylosowano "STOP", oznacza to, że w tej rundzie Burowie mieli dwie akcje.