

Arnak: Mini rozšíření pro sólo hru

Tento dodatek obsahuje dvě print&play mini rozšíření pro sólovou hru *Ztraceného ostrova Arnak*. *Soupeřovy úkoly* přináší větší kompetitivnost a lehce hru ztěžují. *Fialové akce* pak změni soupeře v opravdovou hrozbu. Obě rozšíření lze hrát jak zvlášť, tak dohromady.

Destičky rozšíření vytiskni buď na karton, nebo na obyčejný papír, který zasuneš do obalů (41 × 63 mm, Mini American).

Naše nadšení z objevu petroglýfů byla zkaleno poté, co jsme narazili na stopy jiné expedice. Již příliš mnohokrát jsme dorazili jako druzí. To se nesmí opakovat! Plánují-li vyrazit z tábora za úsvitu, pak my musíme odejít ještě za tmy.

Soupeřovy úkoly

Destičky z tohoto rozšíření představují cíle soupeřící expedice. Pokaždé, když se jim povede splnit úkol, získají dodatečné body. Můžeš jim zkřížit plány tím, že úkoly splníš jako první.

Nové komponenty



Toto rozšíření obsahuje 5 destiček, tzv. **soupeřovy úkoly**.

Příprava hry

Hru připrav jako pro 2 hráče – stejně jako u běžné sólové hry. Zbude ti 6 2bodových žetonů legend. Nech si je po ruce – budou představovat odměny, které může soupeř získat za splnění úkolů. Možná budeš potřebovat i některé ze zbylých 6bodových žetonů.

5 destiček soupeřových úkolů zamíchej a vyrovnej je zakrytě do sloupečku.

Průběh hry – jedno kolo

Soupeř bude v každém kole začínajícím hráčem, stejně jako v běžné sólové hře.

Před svým prvním tahem v každém kole zakrytě zamíchej soupeřovy úkoly. 3 z nich náhodně vyber a rozlož je lícem vzhůru. Toto jsou úkoly, které chce soupeř v tomto kole splnit. Ty se mu v tom budeš snažit zabránit tak, že úkoly splníš dříve.

Protože soupeř už v tomto kole jeden tah odehrál, je možné, že už nějaký úkol splnil. V takovém případě za něj nezískává body. Místo dotyčného úkolu vylosuj jiný.

Pokud jako první splníš některý z úkolů, otoč jej lícem dolů – soupeř už nebude mít příležitost jej v tomto kole splnit a nezíská za něj body.

Jestliže jako první splní úkol soupeř, otoč destičku lícem dolů a dej soupeři 2bodový žeton. Tyto body se mu přičítají k celkovému skóre.

Soupeř může v každém kole získat za úkoly 0, 2, 4 nebo 6 bodů. Ty žádné body nezískáváš – tvým cílem je pouze snížit množství bodů, které získá soupeř.

Nedostatek žetonů: Pokud ti dojdou 2bodové žetony, rozměň je za 6bodové.

Úpravy

3 úkoly na kolo zvýší variabilitu, ale i náročnost hry. Se 2 úkoly bude hra o něco snazší. 4 úkoly na kolo jsou pak opravdová výzva, ale nejlepší variabilitu dosáhneš se 2–3 úkoly.

Další možnou úpravou je zvýšení odměny za první vylosování úkol ze 2 na 4 body. Označ jej dvěma 2bodovými žetony, aby bylo vidět, že má vyšší prioritu.

Úkoly



První hráč, který v tomto kole koupí předmět.



První hráč, který v tomto kole koupí artefakt.



První hráč, který v tomto kole objeví novou lokalitu.



První hráč, který v tomto kole postoupí s žetonem lupy.



První hráč, který umístí v tomto kole určitý počet svých archeologů na herní plán. Soupeř potřebuje 3, ty 2.

Tip: Abys na tento úkol nezapomněl, polož na jeho destičku 3 soupeřovy archeology (popř. jen 2, pokud už soupeř stihl jednoho vyslat).

Poznámky

Splnit úkol (a tím zabránit v jeho splnění soupeři) můžeš, i když to nebylo v rámci tvé hlavní akce. Například efekt, který ti umožňuje získat předmět zdarma, se také počítá jako „nákup“ předmětu.

Během jednoho tahu je možné splnit i více úkolů. A protože úkol *Objevení nové lokace* se překrývá s úkolem *Archeologové na herním plánu*, může za určitých podmínek splnit dva úkoly najednou i soupeř.

Arnak: Mini rozšíření pro sólo hru

Nabádám kolegy, aby se soustředili na nám svěřený úkol a druhé expedici nevěnovali pozornost. Sám se ale řídit vlastní radou příliš nedokáži. Ždá se, že ať postupujeme seberyckleji, druhé expedici se daří dostat se vždy o kousek dále.

Fialové akce

Gratulujeme k vítězství v sólové hře Arnaku! K mnoha vítězstvím. Na nejtěžší obtížnost.

Mnoho fanoušků, kteří vyhráli už i na nejtěžší obtížnost, si přálo ještě těžší výzvu. Zde je:

Komponenty

Nahrad' destičky soupeřových akcí ze základní hry vytištěnými destičkami z tohoto rozšíření.



Příprava hry

Jako obvykle budeš potřebovat 5 destiček s akcí archeologa:



Pak přidej 5 fialových nebo červených destiček, z každého páru jednu (obdobně, jako jsi v základní hře vybíral mezi červenými a zelenými):



Úroveň obtížnosti se zvyšuje o 1 za každou červenou destičku a o 2 za každou fialovou. Výsledná obtížnost tedy bude v rozmezí 5–10.

Součástí rozšíření jsou i zelené destičky, pokud bys chtěl některé z nich použít.



Poslední změnou je, že soupeřova expedice bude mít kromě žetonu lupy i žeton zápisníku.

Akce

Fialové akce fungují obdobně jako zelené a červené. Jen jsou zákeřnější.

BÁDÁNÍ



V 5. kole postoupí soupeř s lupou dvakrát. Může tedy během jednoho tahu získat 2 žetony legend.

PORAŽENÍ STRÁŽCE



Po poražení strážce (nebo bádání s lupou, pokud žádný strážce není k dispozici), postoupí soupeř se zápisníkem. Pozor – zápisník se nikdy nesmí ocitnout výše než lupa.

Soupeř může zápisníkem získávat žetony objevů a na konci hry si přičte body za umístění zápisníku.

Poznámka: Jestliže hraješ i s rozšířením *Soupeřovy úkoly*, nelze zápisník použít ke splnění úkolu *Postup s lupou*.

NÁKUP KARTY

Soupeř si jednou akcí koupí 2 karty, od každého typu jednu. Jedna z karet je ta, která je v daném typu za nejvíce bodů. Druhá je ta, která je v daném typu za nejméně bodů. (Např. tedy artefakt s nejvíce body a předmět s nejméně body.)

OBJEVENÍ NOVÉ LOKALITY



Akce funguje jako obvykle. Na konci hry ale získá soupeř za každou sošku o 1 bod více. (Tzn. 4 body za každou unikátní sošku lícem vzhůru a 3 body za každou na poli -1.)

Poznámka: Toto pravidlo platí pouze tehdy, když hraješ s fialovou variantou této akce.