

Mini-expansiones en solitario para Arnak

Aquí hemos incluido dos mini-expansiones de *Las ruinas perdidas de Arnak* para que puedas imprimirlas y jugarlas en solitario. La expansión *Objetivos rivales* hará que las partidas en solitario sean más intensas (y también algo más difíciles), mientras que la expansión de *Las acciones moradas* aporta un rival más formidable contra el que competir. Estas expansiones pueden usarse juntas o por separado.

Los componentes se han diseñado para que los imprimas como cartas que deberás añadir a la versión en solitario de *Las ruinas perdidas de Arnak*. Puedes imprimirlas en cartulina o bien en papel y luego enfundarlas (41 x 63 mm).

La alegría que tuvimos al descubrir los petroglifos se vio empañada al descubrir también las huellas de la otra expedición. Llevamos demasiado tiempo como segundones. ¡Pues se acabó! ¡Si tienen previsto levantar su campamento al alba, nosotros partiremos antes de que salga el sol!

Objetivos rivales

Esta mini-expansión aporta unas motivaciones adicionales para la expedición rival. Cada vez que cumplan un objetivo, sumarán más puntos. Pero tú puedes frustrarles sus planes si cumples sus objetivos antes que ellos.

Nuevos componentes



Esta mini-expansión utiliza 5 cartas nuevas llamadas **objetivos rivales**.

Preparativos

Prepara la partida igual que en una partida con dos jugadores (de la forma habitual en cualquier partida en solitario). Seis de las losetas de templo de 2 puntos quedarán fuera una vez hayas preparado el templo. Deja estas losetas a mano: te servirán para representar las recompensas que los rivales pueden conseguir al cumplir sus objetivos. Puede que necesites también algunas de las losetas de 6 puntos sobrantes.

Deja las 5 cartas de objetivo boca abajo en una pila cerca de ti.

Transcurso de una ronda

Tu rival será el jugador inicial en cada ronda, como es habitual en las partidas en solitario.

Antes de tu primer turno en cada ronda mezcla los objetivos boca abajo. Después, roba 3 al azar y déjalos boca arriba en la mesa. Estas serán las acciones que el rival querrá hacer antes que tú.

Como la expedición rival ya ha realizado una acción en esta ronda, es posible que ya haya cumplido alguno de estos objetivos. De ser así, no recibiría puntos por ello. En este caso, roba al azar uno de los dos objetivos que queden en la pila y sustitúyelo.

Si eres el primer jugador en cumplir un objetivo determinado, ponlo boca abajo (el rival ya no conseguirá puntos por él en esta ronda).

Si el rival es el primero en cumplir un objetivo determinado, ponlo boca abajo y dale una loseta de 2 puntos al rival (se sumarán a su puntuación final).

Así pues, en cada ronda el rival puede conseguir 0, 2, 4 o 6 puntos gracias a los objetivos. Tú no puedes conseguir puntos con ellos, pero puedes reducir la cantidad de puntos que obtenga el rival.

Si faltan losetas: si te empeñas en cumplir los objetivos, la expedición rival solamente los conseguirá con un poco de suerte, con lo que dispondrás de suficientes losetas de 2 puntos para toda la partida. Sin embargo, si no te centras tanto en los objetivos, puede que tengas que darle alguna vez una loseta de 6 puntos para poder devolver tres losetas de 2 puntos a la reserva.

Ajustes

Creemos que los 3 objetivos por ronda aportan suficiente variedad a las partidas y aumentan la dificultad habitual en las partidas en solitario. Pero también puedes probar esta expansión con solamente 2 objetivos en cada ronda. O puedes aumentar la dificultad usando 4 objetivos (aunque hay más variedad con 2 o 3).

Otra forma de modificar la expansión es hacer que la primera carta que descubras valga 4 puntos. Señálalo colocándole 2 losetas de templo de 2 puntos encima para indicar que es un objetivo prioritario.

Explicación de las cartas



Ser el primer jugador en comprar un objeto en esta ronda.



Ser el primer jugador en comprar un artefacto en esta ronda.



Ser el primer jugador en descubrir un nuevo yacimiento en esta ronda.



Ser el primer jugador en avanzar la lupa en esta ronda.



Ser el primer jugador en tener muchos arqueólogos en el tablero (tu rival necesita 3 y tú necesitas 2).

Un consejo: para acordarte de este objetivo, pon 3 arqueólogos rivales sobre la carta (o 2, si el rival ya ha mandado uno al tablero central).

Aclaraciones

Puedes cumplir un objetivo (y así evitar que el rival lo puntúe) aunque no sea con tu acción principal. Por ejemplo, un efecto que te permitiera conseguir un objeto de forma gratuita se consideraría "comprar" un objeto, con lo que cumplirías el objetivo de Comprar un objeto.

Es posible cumplir varios objetivos en una misma ronda. Como el objetivo Descubrir un nuevo yacimiento se solapa con el de los arqueólogos, incluso el rival podría llegar a cumplir dos en un mismo turno.

Mini-expansiones en solitario para Arnak

Les he dicho a mis compañeros que se centraran, que se olvidaran de la otra expedición y miraran qué podíamos hacer nosotros. ¡Ojalá yo mismo siguiera mis propios consejos! ¡Por mucho que nos esforcemos cada día, parece que la otra expedición siempre logra hacer un poco más!

Acciones moradas

Enhorabuena por haber conseguido ganar en la versión en solitario de *Las ruinas perdidas de Arnak*. Varias veces. Y con la dificultad máxima.

Muchos fans del juego nos han dicho que ya habían superado la versión en solitario más difícil y que querían enfrentarse a un reto mayor. Pues aquí lo tenéis.

Componentes

Las tarjetas de acción que había en el juego original ahora se sustituyen por estas cartas que deberás imprimir.



Preparativos

En vez de crear una pila de tarjetas de acción, tendrás que hacer un mazo de cartas de acción. Utiliza las 5 cartas de arqueólogo, como siempre:



Luego añade 5 cartas de acción rojas o moradas, una de cada tipo:



El nivel de dificultad aumentará en 1 por cada tarjeta roja y 2 por cada tarjeta morada, con lo que el grado de dificultad irá de 5 a 10.

También hemos incluido unas versiones para imprimir de las tarjetas verdes, por si quisieras usarlas.



La otra diferencia al preparar la partida es que la expedición rival ahora también tendrá una pieza de cuaderno junto con la pieza de lupa.

Acciones

Las acciones moradas son básicamente como las acciones rojas y verdes... pero más endemoniadas.

INVESTIGAR



En la ronda V, la expedición rival avanzará su ficha de lupa dos veces. Así pues, sería posible que consiguiera 2 losetas de templo en el mismo turno.

DERROTAR A UN GUARDIÁN



Después de derrotar a un guardián (o de investigar con la lupa si no hubiera ningún guardián disponible) la expedición rival investigará con su cuaderno (a menos que esto hiciera que su cuaderno se situara por encima de su lupa).

Su cuaderno puede retirar losetas de recompensa a la investigación, y al final de la partida le aportará puntos.

Atención: si vas a usar la mini-expansión *Objetivos rivales*, el cuaderno no afectará al objetivo referente a la lupa.

COMPRAR UNA CARTA

El rival compra dos cartas con una acción, una de cada tipo. Una carta será la que tenga el valor más alto dentro del tipo señalado. La otra será la carta con menos valor.

DESCUBRIR UN NUEVO YACIMIENTO



valdrán 3 puntos).

Esta acción sigue las mismas reglas descritas. Sin embargo, al final de la partida, cada uno de los ídolos de la expedición rival valdrá 1 punto extra (así pues, cada ídolo único boca arriba valdrá 4 puntos y los que estén en la pila "-1"

Atención: esta regla solo se aplicará si esta carta morada forma parte de las cartas en juego.