

# Mini-espansioni per il Solitario di Arnak

Questo regolamento include due mini-espansioni **print-and-play** per la variante in solitario di **Le Rovine Perdute di Arnak**. L'espansione **Obiettivi del Rivale** introduce una maggiore pressione alle tue partite in solitario (e rende anche il gioco leggermente più difficile). L'espansione **Le Azioni Viola** ti permette di confrontarti con un rivale più tosto. Queste espansioni possono essere implementate insieme o separatamente.

I componenti sono stati pensati per essere stampati come carte e aggiunti alle partite in solitario di **Le Rovine Perdute di Arnak**. Potete stamparle su cartoncino o su carta e inserirle nelle apposite bustine (41 x 63 mm, il cosiddetto formato **Mini American**).

*La nostra gioia nello scoprire le iscrizioni rupestri fu grandemente smorzata dalla scoperta delle impronte lasciate dall'altra spedizione. Troppe volte siamo arrivati secondi. Beh, non sarà più così! Se progettano di lasciare il loro campo alle prime luci dell'alba, noi lo lasceremo ancora prima.*

## Obiettivi del Rivale

Questa mini-espansione fornisce alla spedizione rivale traguardi aggiuntivi. Ogni volta che il rivale raggiunge uno dei suoi obiettivi, riceve punti aggiuntivi. Tuttavia, potete mandare all'aria i suoi piani raggiungendo per primo i suoi obiettivi.

## Nuovi Componenti



Questa mini-espansione fa uso di 5 nuove carte dette **obiettivi del rivale**.

## Preparazione

Usate la preparazione per 2 giocatori, come di norma nelle partite in solitario a **Le Rovine Perdute di Arnak**. Sei delle tessere tempio da 2 punti avanzeranno dopo la preparazione del tempio. Tenete queste tessere a portata di mano: rappresenteranno le ricompense ottenute dal rivale quando raggiunge uno dei suoi obiettivi. A questo scopo, potreste anche aver bisogno di qualcuna delle tessere da 6 punti avanzate.

Tenete le 5 carte obiettivo impilate coperte e a portata di mano.

## Flusso di Gioco – Un Round

Come di consueto nella variante in solitario, il rivale è il primo giocatore in ogni round.

**Prima del vostro primo turno di ogni round**, mescolate gli obiettivi coperti. Poi pescatene 3 a caso e rivelateli. Queste sono le azioni che il rivale vuol compiere prima di voi.

Dal momento che il rivale ha già eseguito un'azione in questo round, è possibile che abbia già raggiunto uno dei propri obiettivi, ma non riceverà punti in questo caso. Rimpiazzate quell'obiettivo con uno dei due rimasti, determinato casualmente.

**Quando raggiungete un obiettivo per primi**, semplicemente copritelo: il rivale non riceve punti da esso in questo round.

**Quando il rivale raggiunge un obiettivo per primo**, copritelo e consegnate al rivale una tessera da 2 punti, che saranno aggiunti al suo punteggio finale.

Pertanto, in ogni round, il rivale può guadagnare 0, 2, 4 oppure 6 punti dai suoi obiettivi. Voi non ottenete punti, ma potete ridurre i punti ottenuti dal rivale.

**Penuria di Tessere:** se precedete puntualmente il rivale nei suoi obiettivi, costui riuscirà a realizzarli solo quando è fortunato e le tessere da 2 punti vi basteranno per tutta la partita. Invece, se seguite una strategia meno interattiva, potrebbe rendersi necessario dare di tanto in tanto al rivale una tessera da 6 punti per riavere indietro 3 tessere da 2 punti così da evitare che si esauriscano.

## Aggiustamenti

Riteniamo che 3 obiettivi per round forniscano una buona varietà al gioco e aumentino la sfida rispetto ad una partita in solitario usuale. Tuttavia, è possibile dare un assaggio a questa espansione estraendo solo 2 obiettivi per round. Potete anche aumentare la sfida usando 4 obiettivi, ma il grado di variabilità si apprezza meglio con 2 o 3.

Un altro modo di personalizzare l'espansione è far sì che la prima carta obiettivo rivelata valga 4 punti. Piazzate 2 tessere tempio da 2 punti per denotare che questo obiettivo è prioritario per il rivale.

## Legenda



Sii il primo giocatore a comprare un oggetto in questo round.



Sii il primo giocatore a comprare un artefatto in questo round.



Sii il primo giocatore a scoprire un nuovo sito in questo round.



Sii il primo giocatore ad avanzare la propria lente d'ingrandimento in questo round.



Sii il primo giocatore ad avere il numero richiesto di archeologi sul Tabellone. Il rivale deve averne 3, mentre a voi ne bastano 2.

**Suggerimento: per tenere facilmente sotto controllo questo obiettivo, collocate 3 archeologi del rivale sulla carta (o 2, se il rivale ne ha già inviato uno nella prima mossa).**

## Note

Potete realizzare un obiettivo (ed evitare così che il rivale ottenga punti da esso) anche con un'azione che non sia la vostra azione principale. Ad esempio, un effetto che vi consente di ricevere un oggetto gratuitamente conta come "comprare" un oggetto, permettendovi così di realizzare l'obiettivo che richiede di comprare un oggetto.

È anche possibile realizzare più obiettivi nello stesso turno. Dato che l'obiettivo Scoprire un Nuovo Sito può essere realizzato insieme all'obiettivo degli Archeologi, anche il rivale potrebbe realizzare due obiettivi nel suo turno.

# Mini-espansioni per il Solitario di Arnak

*Sto esortando ripetutamente i miei compagni a concentrarsi soltanto sul nostro lavoro, senza curarsi dell'altra spedizione. Come vorrei riuscire a seguire il mio stesso consiglio! Sembra che indipendentemente da quello che compiamo ogni giorno, l'altra spedizione sia sempre un passo avanti a noi.*

## Azioni Viola

Vorremmo farvi i nostri complimenti per aver vinto nella variante in solitario de *Le Perdute Rovine di Arnak* molte volte e al livello di difficoltà più alto.

Molti appassionati di Arnak ci hanno scritto riferendoci di come abbiano battuto il rivale nella variante in solitario al livello di difficoltà più alto e di come siano in cerca di una sfida maggiore. Eccovi accontentati:

## Componenti

Rimpiazzate le tessere azione del rivale con queste carte azione *print-and-play*.



## Preparazione

Al posto di una pila di tessere azione, avrete un mazzo di carte azione. Usate le 5 carte azione archeologo come al solito:



Inoltre, aggiungete 5 carte azione rossa o viola, una per tipo:



Il vostro livello di difficoltà aumenterà di 1 per ogni carta rossa e di 2 per ogni carta viola, variando da 5 a 10.

Abbiamo incluso anche una versione *print-and-play* delle tessere verdi, nel caso vogliate usarle.



L'altra differenza nella preparazione è che ora la spedizione del rivale ha un segnalino quaderno che si accompagna al segnalino lente d'ingrandimento.

## Azioni

Le azioni viola sono simili alle azioni rosse e verdi ... ma sono più cattive.

### RICERCARE



Nel round V, la spedizione rivale avanza la propria lente d'ingrandimento due volte. In questo modo potrebbe ricevere 2 tessere tempio per turno.

### SCONFIGGERE UN GUARDIANO



Dopo aver sconfitto un guardiano (o aver ricercato con la lente d'ingrandimento nel caso in cui nessun guardiano fosse disponibile) la spedizione rivale ricerca con il quaderno, a meno che ciò non porti il suo quaderno più avanzato rispetto alla lente d'ingrandimento.

Il quaderno del rivale rimuove le tessere bonus ricerca e fa guadagnare al rivale i punti del quaderno alla fine della partita.

**Nota:** se state usando la mini-espansione Obiettivi del Rivale, il quaderno non ha alcun effetto sull'obiettivo della lente d'ingrandimento.

### COMPRARE UNA CARTA

Il rivale compra due carte con la propria azione, una per ciascun tipo (oggetto e artefatto): come indicato, una dovrà essere quella che vale il maggior numero di punti, mentre l'altra dovrà invece essere quella che vale il minor numero di punti.

### SCOPRIRE UN NUOVO SITO



L'azione segue le stesse regole di prima. Tuttavia, alla fine della partita, ciascuno degli idoli del rivale vale 1 punto extra (ovvero 4 punti per ogni idolo differente scoperto e 3 punti per ogni idolo nella pila -1).

**Nota:** questa regola si applica solo se la carta viola fa parte della partita.