

# Arnak solovariant mini-uitbreidingen

Dit zijn de spelregels voor twee print-and-play mini-uitbreidingen voor de solovariant van De Verdwenen Ruïnes van Arnak. De uitbreiding Rivaaldoelen voegt een wedstrijdelement toe aan het solospel, voor een iets moeilijker spel. Met de uitbreiding Paarse actiekaarten speel je tegen een sterkere rivaal. Deze uitbreidingen kunnen apart en gecombineerd met elkaar gespeeld worden.

Het spelmateriaal bestaat uit zelf af te drukken kaarten (rivaaldoelkaarten en actiekaarten) die aan de solovariant van De Verdwenen Ruïnes van Arnak kunnen worden toegevoegd. Je kunt ze op (dik) papier afdrukken en daarna op karton plakken of je kunt de kaarten sleeven (41x63 mm).

*Onze vreugde bij het ontdekken van de rotstekeningen was verdwenen toen we de voetafdrukken van de andere expeditie zagen. We zijn al te vaak tweede geweest. Dat is nu voorbij! Als zij van plan zijn bij zonsopgang te vertrekken, moeten wij ons kamp verlaten voordat het licht wordt.*

## Rivaaldoelen

Deze mini-uitbreiding voorziet je rivaal van extra mogelijkheden. Je rivaal verzamelt extra punten door doelen te behalen. Je kunt zijn plannen dwarsbomen door de doelen eerder te behalen.

## Nieuw spelmateriaal



Deze mini-uitbreiding bestaat uit 5 nieuwe **doelkaarten**.

## Vorbereiding

De voorbereiding is hetzelfde als een spel voor 2 spelers met de volgende aanvullingen. Houd de 6 overgebleven tempeltegels met 2 punten in een voorraad binnen handbereik. Dit zijn de beloningen die de rivaal ontvangt voor het behalen van doelen. Je hebt misschien ook de overgebleven tempeltegels met 6 punten nodig.

Leg de 5 doelkaarten in een gedekte stapel binnen handbereik op tafel.

## Spelverloop – Elke ronde

Je rivaal is zoals gebruikelijk elke ronde de startspeler.

**Voor je eerste beurt in een ronde** schud je de doelkaarten gedekt en draai je 3 doelkaarten open. Dit zijn de acties die je rivaal eerder dan jij wil behalen.

Omdat de rivaal deze ronde al één actie heeft gespeeld, is het mogelijk dat je rivaal een doel al behaald heeft. Je rivaal ontvangt hier geen punten voor. Vervang het al behaalde doel door een nieuwe doelkaart van de trekstapel open te draaien.

**Wanneer je als eerste een doel behaalt**, dan draai je de doelkaart om. Je rivaal kan in de huidige ronde het doel niet meer behalen en geen extra punten krijgen.

**Wanneer je rivaal als eerste een doel behaalt**, dan draai je de doelkaart om en geef je 1 van de overgebleven tempeltegels met 2 punten aan je rivaal. De tempeltegels worden bij de puntentelling meegeteld.

Je rivaal kan in elke ronde 0, 2, 4 of 6 punten verzamelen door doelen te behalen. Jij kunt hier geen punten mee verdienen, maar je kunt wel voorkomen dat je rivaal punten ontvangt.

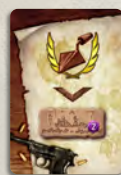
**Tegeltekort:** Wanneer je speelt om alle doelen weg te werken voordat je rivaal ze kan behalen (waarvoor hij dan het nodige geluk moet hebben), heb je genoeg tempeltegels met 2 punten voor het hele spel. Wanneer je echter een andere strategie volgt, kan het zijn dat de tempeltegels met 2 punten opraken. Geef je rivaal dan een tempeltegels met 6 punten en leg drie tempeltegels met 2 punten weer in de voorraad.

## Aanpassingen

3 doelkaarten per ronde zal voldoende afwisseling bieden en zal de uitdaging van de basis solovariant vergroten. Om de mini-uitbreiding iets makkelijker te maken, kun je elke ronde 2 rivaaldoelkaarten open draaien. Of vergroot de uitdaging juist door elke ronde 4 doelkaarten open te draaien. De variatie in deze mini-uitbreiding is het beste door 2 of 3 doelkaarten per ronde open te draaien.

Je kunt ook per ronde de eerste open doelkaart 4 punten maken. Leg er twee tempeltegels met 2 punten op om aan te geven dat je rivaal met dit doel 4 punten krijgt.

## Doelen



Als eerste speler in deze ronde een voorwerp kopen.



Als eerste speler in deze ronde een artefact kopen.



Als eerste speler in deze ronde een nieuwe locatie ontdekken.



Als eerste speler in deze ronde onderzoeken met het vergrootglas.



Als eerste speler in deze ronde met een aantal archeologen op het speelbord. De rivaal moet 3 archeologen op het speelbord hebben, jij hebt 2 archeologen nodig.

**Tip: Plaats 3 archeologen van de rivaal op de kaart (of 2 als de rivaal er al een op het speelbord heeft staan).**

## Opmerkingen

Je kunt een doel behalen (en zo punten voor de rivaal voorkomen) zelfs als dat doel niet je hoofdactie is. Een effect waarbij je bijvoorbeeld een voorwerp gratis ontvangt, telt ook als het **kopen van een voorwerp**.

Het is mogelijk om in één beurt meerdere doelen te behalen. Omdat het doel **een nieuwe locatie ontdekken** ook meetelt voor het doel **een aantal archeologen**, kan je rivaal ook twee doelen in één beurt behalen.

# Arnak solovariant mini-uitbreidingen

*Ik zeg tegen mijn mensen dat ze bij de les moeten blijven, de andere expeditie moeten negeren en in plaats daarvan moeten focussen op wat wij kunnen doen. Ik wou dat ik mijn eigen advies kon opvolgen!  
Het lijkt erop, dat hoeveel we elke dag ook bereiken, de andere expeditie altijd net iets meer heeft bereikt.*

## Paarse acties

Gefeliciteerd met de overwinning in de solovariant van De Verdwenen Ruïnes van Arnak. En dat meerdere keren met de hoogste moeilijkheidsgraad.

Veel spelers van Arnak hebben de moeilijkste solovariant al gewonnen en zijn op zoek naar nog meer uitdaging. Hieronder wordt de nieuwe moeilijkere uitdaging beschreven:

## Spelmateriaal

De rivaaltegels die bij het spel zitten, worden vervangen door deze print-and-play actiekaarten.



## Vorbereiding

In plaats van een stapel actietegels, vorm je nu een stapel actiekaarten. Neem zoals gebruikelijk de 5 actiekaarten met een archeoloog:



Neem 5 paarse of rode actiekaarten. Van elk paar één kaart:



De moeilijkheidsgraad neemt toe met 1 voor elke rode kaart en met 2 voor elke paarse kaart, dus totaal van 5 tot 10.

De print-and-play versie bevat ook alle groene rivaaltegels voor nog meer variatie.



Het tweede verschil in de voorbereiding is dat de rivaal nu naast het vergrootglas ook het logboek voor **onderzoek** gebruikt.

## Acties

Paarse acties komen overeen met de rode en groene acties, maar zijn nog agressiever.

### ONDERZOEK



In ronde V verplaatst je rivaal zijn vergrootglas twee keer vooruit. Je rivaal kan hierdoor in één beurt 2 tempeltegels ontvangen.

### OVERWIN EEN BEWAKER



Na het overwinnen van een bewaker (of onderzoek met het vergrootglas als er geen bewaker beschikbaar is) doet je rivaal onderzoek met zijn logboek, tenzij het logboek voorbij zijn vergrootglas zou gaan.

Je rivaal kan met zijn logboek onderzoek-bonustegels verwijderen. Ook ontvangt je rivaal aan het einde van het spel punten voor de positie van het logboek.

**Opmerking:** Als je met de mini-uitbreiding rivaaldoelen speelt, dan heeft het logboek geen effect op het doel van het vergrootglas.

### KOOP EEN KAART

Je rivaal koopt 2 kaarten met 1 actie: één van elk soort. Eén kaart is de kaart met de meeste punten van de aangegeven soort. De andere kaart is de kaart van de andere soort met de minste punten.

### ONTDEK EEN NIEUWE LOCATIE



Voor deze actie gelden de basisregels met de volgende uitzondering. Aan het einde van het spel is elk afgodsbeeld van de rivaal 1 extra punt waard (dus 4 punten voor elk uniek openliggend afgodsbeeld en 3 punten voor de tegels op de -1 stapel).

**Opmerking:** Deze extra regel geldt alleen als deze paarse actiekaart in het spel wordt gebruikt.