

Arnak – rozszerzenia do rozgrywki 1-osobowej

Ten arkusz zawiera zasady do 2 minirozszerzeń w wersji *print-and-play* do rozgrywki 1-osobowej w „Zaginioną wyspę Arnak”. Rozszerzenie „Cele przeciwnika” wprowadza dodatkowy aspekt wyścigu (a także czyni rozgrywkę nieco trudniejszą). Rozszerzenie „Fioletowe akcje” powoduje, że Twój przeciwnik staje się dużo bardziej wymagającym rywalem. Rozszerzenia można wprowadzać do gry osobno albo razem. Elementy do samodzielnego wydrukowania zostały przygotowane w formie kart, które należy dołączyć do gry. Możesz wydrukować je na grubszym kartonie albo na zwykłym papierze i zabezpieczyć koszulkami (41 × 63 mm, Mini American).

Nasza radość z odkrycia petroglifów znacznie zmalała, gdy przy okazji odkryliśmy ślady innej ekspedycji. Zbyt wiele razy docieraliśmy na miejsce jako drudzy. To się musi zmienić! Jeśli oni planują opuścić obóz o brzasku, my musimy wyruszyć przed świtem.

Cele przeciwnika

To rozszerzenie wprowadza dodatkowe cele dla ekspedycji przeciwnika. Za każdym razem, gdy przeciwnik zrealizuje cel, zdobędzie dodatkowe punkty. Możesz pokrzyżować jego plany, realizując jego cele jako pierwszy.

Nowe elementy



To rozszerzenie wprowadza 5 nowych kart zwanych **celami przeciwnika**.

Przygotowanie do gry

Przygotuj rozgrywkę jak w podstawowym wariancie 1-osobowym. Po umieszczeniu kafelków świątyni na planszy weź dodatkowych 6 kafelków o wartości 2 punktów. Połóż je obok planszy. Tworzą pulę kafelków i reprezentują nagrody, jakie Twój przeciwnik może zdobyć za zrealizowanie celów. Możliwe, że będziesz również potrzebował kilku dodatkowych kafelków świątyni o wartości 6 punktów.

Połóż 5 kart celów przeciwnika w zakrytym stosie obok planszy.

Przebieg gry – runda

W każdej rundzie Twój przeciwnik jest pierwszym graczem – jak w podstawowym wariancie 1-osobowym.

Przed Twoją 1. turą w każdej rundzie potasuj karty celów przeciwnika i stwórz z nich zakrytą talię. Pociągnij 3 karty z talii celów i połóż odkryte obok planszy. Wskazują akcje, które przeciwnik chce wykonać przed Tobą.

Ponieważ przeciwnik rozegrał już swoją 1. turę w rundzie, możliwe jest, że wykonał akcję z 1 z odkrytych kart celów. Nie otrzymuje za nią punktów. Zamień kartę z tą akcją na kolejną z talii celów.

Jeśli jesteś pierwszym graczem, który zrealizował cel z 1 z odkrytych kart, odwróć ją rewersem ku górze – Twój przeciwnik nie otrzyma za nią punktów.

Jeśli to Twój przeciwnik zrealizował jako pierwszy cel z 1 z odkrytych kart, odwróć ją rewersem ku górze i daj przeciwnikowi kafelek świątyni o wartości „2” – doda te punkty do swojego końcowego wyniku. Oznacza to, że w każdej rundzie przeciwnik może zdobyć 0, 2, 4 albo 6 punktów z kart celów. Nie otrzymujesz punktów za realizację celów, ale zmniejszasz liczbę punktów zdobywanych przez przeciwnika.

Brak kafelków. Jeśli będziesz mocno walczył o realizację celów przed przeciwnikiem, przeciwnik zrealizuje swoje cele tylko przy sporej

dawce szczęścia, a Tobie wystarczy przygotowanych kafelków świątyni na całą rozgrywkę. Jednak jeśli zastosujesz mniej agresywną strategię, może się zdarzyć, że będziesz potrzebował kafelek o wartości 6 punktów, który dasz przeciwnikowi, aby odłożył 3 kafelki z 2 punktami z powrotem do puli.

Poziom trudności

Trzy cele w każdej rundzie zapewniają dużą różnorodność podczas rozgrywki i zwiększają wyzwanie stawiane przed graczem. Możesz spróbować dobierać tylko po 2 karty celów w każdej rundzie. Możesz zwiększyć poziom trudności, dobierając 4 karty celów w każdej rundzie, ale rozgrywka jest najlepsza przy 2 albo 3 kartach.

Inną metodą zwiększenia poziomu trudności jest nagradzanie przeciwnika 4 punktami za zrealizowanie celu z 1. odkrytej karty. Połóż przy niej 2 kafelki świątyni o wartości 2 punktów, żeby zaznaczyć jej większą wartość.

Cele



Bądź 1. graczem, który kupił przedmiot w tej rundzie.



Bądź 1. graczem, który kupił artefakt w tej rundzie.



Bądź 1. graczem, który odkrył nowe stanowisko archeologiczne w tej rundzie.



Bądź 1. graczem, który przesunął znacznik lupy na torze badań w tej rundzie.



Bądź 1. graczem, który ma odpowiednią liczbę archeologów na planszy głównej w tej rundzie. Twój przeciwnik potrzebuje 3, Ty potrzebujesz 2.

Wskazówka. Aby zapamiętać ten cel, umieść na tej karcie 3 archeologów przeciwnika albo 2 – jeśli przeciwnik w tej rundzie umieścił już archeologa na planszy głównej.

Uwagi

Możesz zrealizować cel (i tym samym pozbawić tej możliwości Twojego przeciwnika), nawet jeśli wykonana akcja nie była Twoją akcją główną w tej turze. Na przykład efekt pozwalający Ci na zdobycie przedmiotu za darmo liczy się jako akcja kupna przedmiotu i pozwala Ci zrealizować odpowiedni cel.

Możliwe jest zrealizowanie kilku celów w 1 turze. Ponieważ cel „Odkryj nowe stanowisko archeologiczne” pokrywa się częściowo z celem „Posiadaj określoną liczbę archeologów na planszy”, Twój przeciwnik może również zrealizować 2 cele w 1 turze.

Arnak – rozszerzenia do rozgrywki 1-osobowej

*Powinniśmy skupić się na własnych zadaniach, a nie oglądać się na innych.
Łatwo powiedzieć, trudniej zrobić! Wydaje się, że czego byśmy nie osiągnęli
każdego dnia, druga wyprawa zawsze robi to lepiej. I szybciej.*

Fioletowe akcje

Gratulujemy wielokrotnego zwycięstwa w 1-osobowej rozgrywce w „Zaginionej wyspie Arnak”. Na najwyższym poziomie trudności.

Wielu fanów gry pisało do nas o swoich chwalebnych zwycięstwach i poszukiwaniu nowych trudniejszych wyzwania. Oto one.

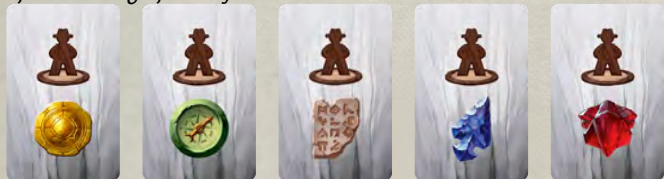
Elementy

Kafelki akcji przeciwnika z gry podstawowej zastąp kartami akcji z tego rozszerzenia.



Przygotowanie do gry

Zamiast stosu kafelków akcji przygotuj talię kart akcji. Użyj 5 kart akcji archeologa jak zwykle:



Dodatkowo wybierz 5 kart spośród 5 fioletowych i 5 czerwonych kart akcji – po 1 z każdej pary:



Poziom trudności wzrasta o 1 za każdą czerwoną kartę i o 2 za każdą fioletową kartę, oscylując w granicach 5–10.

Przygotowaliśmy też zestaw zielonych kart akcji, jeśli zechcesz ich użyć.



Jedyną dodatkową zmianą w przygotowaniu przeciwnika jest dołożenie jego znacznika brulionu na tor badań razem ze znacznikiem lupy.

Akcje przeciwnika

Akcje fioletowych kafelków są w większości przypadków takie same jak ich odpowiedniki na czerwonych i zielonych kafelkach, ale... znacznie mocniejsze.

BADANIA



W 5. rundzie przesuń lupę przeciwnika dwukrotnie. Może to spowodować, że przeciwnik dostanie 2 kafelki świątyni w 1 turze.

UJARZMIENIE STRAŻNIKA



Po ujarzmieniu strażnika (albo po przesunięciu lupy, jeśli żaden strażnik nie był dostępny) przeciwnik przesuwa brulion do następnego rzędu, chyba że spowoduje to wyprzedzenie jego lupy.

Jego brulion może usuwać kafelki nagród naukowych, a na koniec przyniesie mu punkty zgodne z jego pozycją na torze badań.

Uwaga! Jeśli grasz z rozszerzeniem „Cele przeciwnika”, przesunięcie brulionu przeciwnika nie wpływa na zdobycie celu „Przesuń znacznik lupy na torze badań”.

KUPNO KARTY

Twój przeciwnik kupuje 2 karty w 1 akcji – po 1 z każdego rodzaju. Jedną o najwyższej wartości punktowej wskazanego rodzaju. Drugą – o najniższej.

ODKRYCIE NOWEGO STANOWISKA ARCHEOLOGICZNEGO



Akcja przebiega tak, jak w wersji podstawowej. Na koniec gry przeciwnik otrzymuje 1 dodatkowy punkt za każdy posiadany kafelek bożka (tzn. 4 punkty za każdy unikatowy odkryty kafelek bożka i 3 punkty za każdy kafelek bożka znajdujący się na polu „-1”).

Uwaga! Ta reguła ma zastosowanie jedynie w rozgrywkach, w których ten kafelek został wybrany.