

Мінідоповнення до соло-гри

У цій брошурі ви знайдете два мінідоповнення для соло-режиму гри «Загублені руїни Арнаку». Доповнення «Завдання конкурента» додає напруги до гри, а також трохи ускладнює її. Доповнення «Пурпурові дії» робить дії вашого конкурента агресивнішими. Ці доповнення можна використовувати з базовою грою по одному або разом.

Додаткові ігрові компоненти – це карти, які ви можете виготовити самостійно. Можете надрукувати їх на картоні чи папері та вставити у проектори (41 × 63 мм).

Наша радість від відкриття петрогліфів значно зменшилась, коли ми виявили сліди іншої експедиції. Зараз частіше ми б'ємося один з одним. Якщо вони планують покинути свій табір на світанку, то ми повинні покинути свій до світанку!

«Завдання конкурента»

Це мінідоповнення дає конкурентові додаткову мотивацію. Щоразу виконуючи завдання, він набирає додаткові очки. Ви можете зірвати його плани, виконавши його завдання першими.

Нові компоненти



Це мінідоповнення використовує 5 нових карт, які називаються **завданнями конкурента**.

Приготування

Виконайте приготування до соло-гри за звичайними правилами. Після приготування храму у вас залишаться шість з 2-очкових плиток храмів. Покладіть ці плитки неподалік – це нагороди, які ваш конкурент може здобути за виконання завдань. Вам також можуть знадобитися деякі з решти 6-очкових плиток.

У межах досяжності покладіть 5 карт завдань стосом долілиць.

Перебіг одного раунду

Як і у звичайній соло-грі, ваш конкурент завжди буде першим гравцем у кожному раунді.

Перед вашим першим ходом у кожному раунді перетасуйте долілиць карти завдань. Візьміть з них 3 випадкові карти й покладіть їх горілиць на стіл. Це дії, які конкурент хоче виконати раніше за вас.

Експедиція конкурента вже виконала одну дію в цьому раунді, тому цілком можливо, що вони встигли виконати одне з цих завдань. Однак за це вони не набирають очок. Замініть це завдання, узявши навмання одне з двох завдань, що залишилися в колоді.

Якщо ви першим виконали певне завдання, просто переверніть його долілиць – ваш конкурент не набере за нього очок у цьому раунді.

Якщо певне завдання першим виконав конкурент, то переверніть завдання долілиць і дайте конкурентові 2-очкову плитку. Ці очки ви додасте до його підсумкового рахунку.

Отже, у кожному раунді ваш конкурент може набрати за виконані завдання 0, 2, 4 або 6 очок. Ви не набираєте очок за завдання, але можете зменшити кількість очок, які набере конкурент.

Брак плиток. Якщо ви ретельно поставилися до виконання завдань, експедиція конкурента зможе виконувати завдання тільки тоді, коли їм щаститиме, а вам вистачатиме 2-очкових плиток на всю гру. Однак, якщо ви виберете менш агресивну стратегію, вам може іноді знадобитися дати вашому конкурентові 6-очкову плитку, щоб ви могли повернути в запас три 2-очкові плитки.

Варіанти

Ми вважаємо, що 3 завдання за раунд добре урізноманітнять гру та збільшать складність звичайної соло-гри. Для ознайомлення з цим доповненням можете використовувати в кожному раунді по 2 завдання. Ви також можете підвищити складність, використовуючи 4 завдання, але найліпше грати з 2 чи 3.

Ще можна зробити так, щоб перше відкрите завдання давало 4 очки. Для цього треба покласти на це завдання дві 2-очкові плитки храму, щоб позначити його пріоритет.

Тлумачення



Будьте першим гравцем, який купить предмет у цьому раунді.



Будьте першим гравцем, який купить артефакт у цьому раунді.



Будьте першим гравцем, який відкриє нову локацію в цьому раунді.



Будьте першим гравцем, який просуне вперед свою фішку лупи в цьому раунді.



Станьте першим гравцем, у якого на полі буде багато археологів. Вашому конкуренту потрібно мати на полі 3 археологів, вам – 2.

Порада. Щоб не забувати про це завдання, кладіть на цю карту 3 археологів конкурента – або 2, якщо він уже відправив одного на поле.

Примітки

Ви можете виконати завдання (і тим самим перешкодити конкуренту набрати за нього очки), навіть якщо ця дія – не ваша основна дія. Наприклад, такий ефект, який дозволяє вам безплатно отримати предмет, вважають «купівлею» товару. Тобто це дозволить вам виконати завдання «Купити предмет».

За один хід можна виконати кілька завдань. Через те що завдання «Відкрити нову локацію» частково збігається з завданням «Археологи», навіть ваш конкурент може виконати два завдання за один хід.

Мінідоповнення до соло-гри

У разі з своїм товаришем зосередитися на нашій місії, не звертати уваги на експедицію конкурентів і робити те, що ми можемо зробити. Як би мені хотілося допринуватися власної поради!

Здається, байдуже скільки ми встигали зробити за день, та інша експедиція завжди робить трохи більше.

«Пурпурові дії»

Вітаємо з перемогою в соло-режимі гри «Загублені руїни Арнаку». Точніше, з неодноразовими перемогами. На найскладнішому рівні.

Багато шанувальників «Арнаку» написали нам, що не раз перемагали в соло-грі на найскладнішому рівні та шукають серйознішого виклику. Ми приготували його для вас:

Компоненти

Замініть плитку дій з базової гри картами дій з цього доповнення.



Приготування

Замість стосу плиток дій сформуєте колоду карт дій. Як завжди, візьміть 5 карт дій археолога:



І додайте 5 пурпурових або червоних карт дій, по одній кожного типу:



Ваш рівень складності збільшується на 1 за кожну червону карту та 2 за кожну пурпурову карту. Отже, складність гри може бути від 5 до 10.

У разі якщо ви теж захочете грати з зеленими плитками, ми додали їхні версії до цього доповнення.



Інша відмінність у приготуванні до гри полягає в тому, що експедиція конкурента тепер матиме крім фішки лупи ще й фішку записника.

Дії

Пурпурові дії переважно збігаються з червоними й зеленими... але вони ще агресивніші.

Дослідити



У 5-му раунді експедиція конкурента двічі просуває вперед свою лупу. Отже, конкурент може за один хід отримати 2 плитку храму.

Подолати охоронця



Подолавши охоронця (або дослідивши за допомогою лупи, коли на локації немає охоронця), експедиція конкурента досліджуватиме за допомогою свого записника – якщо тільки це не перемістить його записник вище за його лупу.

За допомогою записника конкурент може прибирати плитку дослідницьких бонусів, і це дозволить йому наприкінці гри набрати очки за записник.

Примітка. Якщо ви використовуєте мінідоповнення «Завдання конкурента», записником не можна виконати завдання, для якого потрібна лупа.

Купити карту

За одну дію ваш конкурент купує дві карти, по одній кожного типу. Одна з тих карт повинна давати найбільше очок серед карт свого типу, а інша – найменше.

Відкрити нову локацію



Цю дію виконують за тими ж правилами, що й раніше. Однак наприкінці гри кожен з ідолів у експедиції конкурента дає одне додаткове очко. Тобто 4 очки за кожного інакшого ідола, що лежить горілиць, та 3 очки за кожного ідола на місці з позначкою «-1».

Примітка. Це правило застосовується лише тоді, коли ви вибираєте для гри цю пурпурову карту.