

«Руины острова Арнак»

мини-дополнения для одиночной игры

В этом буклете вы найдёте два мини-дополнения для одиночного режима игры «Руины острова Арнак». «Задания конкурента» заставят вас каждый раунд состязаться с виртуальным противником в скорости исследования острова (и сделают игру чуть сложнее), а «Фиолетовые действия конкурента» превратят его в грозного соперника даже для опытных игроков. Вы можете использовать мини-дополнения вместе или по отдельности.

Воодушевление от находки быстро утихло, едва мы заметили рядом с петроглифами следы наших соперников. Уже который раз мы плетёмся в хвосте у их экспедиции... С меня довольно! Если они снимаются с лагеря на заре, значит, завтра мы отправимся в путь до рассвета!

Задания конкурента

С этим мини-дополнением у вашего конкурента появляется дополнительная мотивация исследовать остров Арнак. Каждый раунд он будет получать очки за особые задания — но вы можете помешать ему, если выполните эти же задания первыми.

Новые компоненты



Для этого мини-дополнения вам понадобится 5 новых карт **заданий конкурента**.

Подготовка к игре

Подготовьте игровое поле и компоненты для игры вдвоём, как при обычной одиночной партии. У вас должно остаться 6 неиспользованных жетонов храма достоинством 2 очка. Не убирайте их в коробку, а отложите пока в сторону. Этими жетонами вы будете награждать конкурента за задания, которые он выполнит первым.

Также отложите в сторону один-два неиспользованных жетона храма достоинством 6 очков (на случай, если конкурент окажется слишком расторопным).

Ход одиночной игры

Как и в обычной одиночной игре, ваш конкурент всегда на чеку и ходит первым каждый раунд.

Каждый раунд перед ВАШИМ первым ходом перемешайте все 5 карт заданий конкурента не глядя на них, затем откройте 3 карты и выложите их рядом с игровым полем. Это означает, что конкурент только что оценил обстановку на острове и поставил себе новые задачи, чтобы превзойти вас.

Не забывайте — конкурент уже сделал ход в этом раунде. Если на одной из карт заданий изображено действие, которое только что выполнил конкурент, верните эту карту в стопку заданий (конкурент не получает за него очков) и замените его новым случайным заданием.

Каждый раз, когда вы выполняете одно из заданий раньше конкурента, переверните эту карту задания лицом вниз. Вы не получаете за него очков, но и конкуренту они не достанутся.

Каждый раз, когда конкурент выполняет одно из заданий раньше вас, переверните эту карту задания лицом вниз и поместите на планшет конкурента один из неиспользованных жетонов храма достоинством 2 очка. При подсчёте очков в конце игры конкурент получит очки за них как за обычные жетоны храма!

Каждый раунд ваш конкурент может заработать 0, 2, 4 или 6 очков за задания. Вы не получаете очки за задания конкурента: ваша задача — выполнять их первым, чтобы конкуренту досталось как можно меньше очков.

Что делать, если не хватает жетонов: если играть достаточно агрессивно, конкурент будет получать очки за задания только от случая к случаю и у вас хватит неиспользованных жетонов храма до конца партии. Однако если не мешать ему, жетоны достоинством 2 очка могут закончиться: в этом случае обменяйте 3 жетона храма достоинством 2 очка на планшете конкурента на 1 неиспользованный жетон достоинством 6 очков.

Подстройте дополнение под себя

По нашему мнению, открывая по 3 задания конкурента каждый раунд, вы сделаете одиночную партию ощутимо интереснее, а конкурента — заметно опаснее. Если вы собираетесь опробовать это мини-дополнение впервые, то можете открывать каждый раунд всего по 2 задания. Также вы можете заметно усилить конкурента, если будете открывать по 4 задания каждый раунд, но так игра станет более предсказуемой.

Кроме того, можно сделать одно из заданий важнее для конкурента. Каждый раунд кладите 2 жетона храма достоинством по 2 очка на первую открытую карту задания: если конкурент выполнит его раньше вас, он получит целых 4 очка!

Обозначения на картах заданий



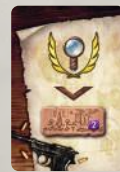
Купите или заберите предмет с торгового ряда первым в этом раунде.



Купите или заберите артефакт с торгового ряда первым в этом раунде.



Откройте новое место раскопок первым в этом раунде.



Продвиньте увеличительное стекло по шкале исследований первым в этом раунде.



Выставьте как можно больше археологов на игровое поле первым в этом раунде (2 археолога для вас, 3 археолога для вашего конкурента).

Совет: чтобы было легче следить за тем, кто первым выполнит это задание, переместите всех 3 археологов с планшета конкурента на эту карту (или 2 археологов, если конкурент уже выставил одного на игровое поле).

Примечания

Вы можете помешать конкуренту и выполнить задание, даже если вы выполнили его условие не с помощью основного действия. Например, если вы купили (получили) предмет, не уплачивая его стоимость, это всё равно засчитывается как выполнение задания «Купите предмет первым в этом раунде».

Вы можете выполнить сразу несколько заданий за один ход. Более того, ваш конкурент также может выполнить два задания за один ход (ведь чтобы открыть новое место раскопок, нужно выставить археолога на игровое поле).

«Руины острова Арнак»

мини-дополнения для одиночной игры

Я постоянно говорю моим коллегам: неважно, что вытворяет другая экспедиция, наш собственный труд и наши возможности — вот о чём надо думать. Если бы только я сам мог следовать этому совету! Каждый наш день полон открытий — и всё же они шаг за шагом опережают нас.

Фиолетовые действия конкурента

Поздравляем всех, кто прошёл одиночный режим «Руин острова Арнак»! Несколько раз! На самом высоком уровне сложности!

Именно для вас — поклонников игры, которые поделились с нами своими успехами в прохождении и просили сделать соло-режим ещё сложнее — и предназначено это мини-дополнение.

Новые компоненты

Для этого мини-дополнения вам понадобятся новые карты действий конкурента. Они заменяют жетоны действий из базовой игры.



Подготовка к одиночной игре

Вместо стопки жетонов действий конкурента подготовьте колоду карт действий. Как и при обычной игре, возьмите все 5 карт археологов.



Также вам понадобится 5 карт действий разного типа (красные или фиолетовые). Они делятся по типам следующим образом:



Каждая красная карта конкурента повышает уровень сложности на 1, а фиолетовая карта — на 2. С этим мини-дополнением уровень сложности может подняться от 5 до 10!

Также в мини-дополнение включены зелёные карты действий конкурента — на случай, если вам захочется сочетать их с красными или фиолетовыми картами.



Кроме того, при подготовке к игре возьмите для конкурента второй маркер исследований (не только увеличительное стекло, но и журнал).

Действия конкурента

Выполнять новые действия конкурента несложно! Но фиолетовые действия сделают его гораздо опаснее...

ИССЛЕДОВАНИЯ КОНКУРЕНТА

Если эта фиолетовая карта действия конкурента была открыта в V раунде, конкурент продвигает увеличительное стекло по шкале исследований дважды (и может получить до 2 жетонов храма за один ход).

КОНКУРЕНТ И СТРАЖИ



Если после того, как конкурент победил стража (или продвинул своё увеличительное стекло по шкале исследований), была открыта эта фиолетовая карта, также продвиньте журнал конкурента вверх по шкале исследований. Но помните, что журнал конкурента никогда не может подниматься выше его увеличительного стекла.

Если в ячейке, куда продвинулся журнал конкурента, есть жетон бонуса исследований, уберите его из игры. В конце игры конкурент

получает очки за оба маркера исследования по обычным правилам (как за увеличительное стекло, так и за журнал).

Важно: если вы используете это мини-дополнение вместе с «Заданиями конкурента», журнал конкурента не учитывается для задания «Продвиньте увеличительное стекло по шкале исследований первым в этом раунде».

КОНКУРЕНТ И ПРЕДМЕТЫ/АРТЕФАКТЫ

Две фиолетовые карты действий позволяют конкуренту забрать с торгового ряда две карты за один ход: один предмет и один артефакт. Одна из карт заставляет конкурента забрать карту предмета с наибольшим количеством победных очков и карту артефакта с наименьшим количеством победных очков, а другая — наоборот (согласно иллюстрациям на картах).

КОНКУРЕНТ И НОВОЕ МЕСТО РАСКОПОК

В ходе игры эта фиолетовая карта действия ничем не отличается от красной карты. Однако в конце игры каждый идол на планшете конкурента принесёт ему 1 дополнительное очко (т.е. 4 победных очка за каждого уникального идола, лежащего лицом вверх на его планшете,

и по 3 очка за каждого идола в стопке «-1»).

Важно: это правило действует ТОЛЬКО в том случае, если вы добавили эту фиолетовую карту в колоду действий конкурента при подготовке к игре!