Arnak Solospiel Mini-Erweiterungen

Diese Regel besteht aus 2 „Print-and-Play"-Mini-Erweiterungen für das Solospiel von *Die verlorenen Ruinen von Arnak*. Die Erweiterung *Ziele des Gegners* baut mehr Druck im Solospiel auf (und macht es etwas schwieriger). Die Erweiterung *Violette Aktionen* bietet einen anspruchsvolleren Gegner, gegen den der Spieler antritt. Die beiden Mini-Erweiterungen können einzeln oder in Kombination im Solospiel genutzt werden.

Das Spielmaterial ist so angelegt, dass es selbst ausgedruckt und zurechtgeschnitten werden kann, entweder auf Fotokarton oder auf normalem Papier, das dann in Kartenhüllen gesteckt wird (41 × 63 mm, Mini American).

Unsere Freude über die Entdeckung der gemeißelten Schriftzeichen wurde stark gedämpft, als wir auch hier die Fußspuren der anderen Expedition entdeckten. Wieder einmal waren wir nur Zweite. Damit muss Schluss sein! Wenn sie beim nächsten Sonnenaufgang von ihrem Lager aus aufbrechen, müssen wir bereits unterwegs sein.

Ziele des Gegners

Diese Erweiterung verschafft der gegnerischen Expedition zusätzliche Motivation. Jedes Mal, wenn sie ein Ziel erreicht, erhält sie zusätzliche Punkte. Aber der Spieler kann ihre Pläne durchkreuzen, indem er die Ziele zuerst erreicht.

Neues Spielmaterial

Diese Mini-Erweiterung bringt 5 neue Karten ins Spiel, **Ziele des Gegners** genannt.

Spielaufbau

Wie im normalen Solospiel erfolgt der Spielaufbau wie für ein 2-Personen-Spiel. Sechs der 2-Punkte-Tempelplättchen bleiben übrig, nachdem der Tempel bestückt ist. Diese Plättchen werden bereitgehalten – sie sind Belohnungen, die der Gegner erhalten kann, wenn er seine Ziele erreicht. Auch der Spieler könnte einige dieser 6 übriggebliebenen Punkteplättchen noch benötigen.

Die 5 Zielkarten werden als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Spielablauf – Eine Runde

Der Gegner ist wie üblich in jeder Runde Startspieler.

Vor seinem ersten Spielzug in jeder Runde mischt der Spieler die Zielkarten verdeckt. Dann zieht er 3 zufällige davon und legt sie offen auf die Spielfläche. Dies sind die Ziele, die der Gegner vor dem Spieler erreichen will.

Weil die gegnerische Expedition in dieser Runde bereits eine Aktion ausgeführt hat, ist es möglich, dass sie bereits eins dieser Ziele erreicht hat. Dafür erhält sie keine Punkte. Stattdessen wird dieses Ziel durch eins der beiden noch übrigen des Stapels ersetzt, das zufällig gezogen wird.

Falls der Spieler zuerst ein bestimmtes Ziel erreicht, wird es einfach verdeckt – der Gegner kann dafür in dieser Runde keine Punkte erhalten.

Falls der Gegner zuerst ein bestimmtes Ziel erreicht, wird es verdeckt und der Gegner erhält ein 2-Punkte-Plättchen – diese Punkte werden bei der Schlusswertung berücksichtigt.

Der Gegner kann in jeder Runde also 0, 2, 4 oder 6 Punkte durch Ziele erhalten. Der Spieler erhält keine Punkte, kann aber die Punkte des Gegners reduzieren.

Plättchen-Mangel: Falls der Spieler die Ziele aggressiv verfolgt, kann der Gegner sie nur mit Glück erreichen und es gibt genug 2-Punkte-Plättchen für das gesamte Spiel. Wenn der Spieler aber eine weniger feindliche Strategie verfolgt, kann es gelegentlich nötig sein, dem Gegner ein 6-Punkte-Plättchen im Austausch gegen drei 2-Punkteplättchen zu geben, die dann wieder in den Vorrat gelegt werden.

Anpassungen

Wir meinen, dass 3 Ziele je Runde eine gute Variabilität bieten und die Herausforderung des Solospiels steigern. Um sich zunächst mit dieser Erweiterung etwas vertraut zu machen, kann der Spieler aber auch nur 2 Ziele je Runde auslegen. Die Herausforderung kann noch gesteigert werden, indem je Runde 4 Ziele ausgelegt werden, aber die Variabilität ist mit 2 oder 3 Zielen am besten.

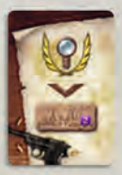
Eine andere Möglichkeit, diese Erweiterung noch etwas anzupassen, besteht darin, dass die erste aufgedeckte Zielkarte 4 Punkte wert ist. Um das anzuzeigen, werden zwei 2-Punkte-Plättchen daraufgelegt.

Ziele

Als Erster in dieser Runde einen Gegenstand kaufen.

Als Erster in dieser Runde ein Artefakt kaufen.

Als Erster in dieser Runde einen neuen Ort entdecken.



Als Erster in dieser Runde seine Lupe vorsetzen.

Als Erster in dieser Runde viele Archäologen auf dem Spielbrett haben. Der Gegner muss 3 haben, der Spieler 2.

Tipp: Um sich dieses Ziel gut zu merken, werden 3 gegnerische Archäologen auf die Karte gestellt - oder 2, falls der Gegner schon einen auf dem Spielbrett hat.

Anmerkungen

Der Spieler kann ein Ziel auch dann erreichen (und damit verhindern, dass der Gegner Punkte dafür erhält), wenn die Aktion nicht seine Hauptaktion ist. Wenn er z. B. durch einen Effekt einen Gegenstand kostenlos erhält, gilt das als Gegenstand „kaufen", wodurch er das Ziel erreicht hat, als Erster einen Gegenstand zu kaufen.

Es ist möglich, mehrere Ziele in einem Spielzug zu erreichen. Weil die Entdeckung eines neuen Ortes mit Archäologen auf dem Spielbrett einher geht, kann auch der Gegner zwei Ziele in demselben Spielzug erreichen.

Arnak Solospiel Mini-Erweiterungen

Ich sage meinen Kameraden: Bleibt bei der Sache, ignoriert die andere Expedition und konzentriert euch darauf, was wir selbst tun können. Ach, könnte ich doch nur meinem eigenen Rat folgen! So viel wir auch an einem Tag erreichen, immer scheint es, dass die andere Expedition noch etwas mehr geschafft hat.

Violette Aktionen

Herzlichen Glückwunsch zum Sieg im Solospiel von ***Die verlorenen Ruinen von Arnak***! Mehrere Siege! Bei höchster Schwierigkeitsstufe.

Viele Fans von Arnak haben uns geschrieben und erzählt, wie sie unser Solospiel schon oft auf höchster Schwierigkeitsstufe gewonnen haben und dass sie sich eine größere Herausforderung wünschen. Hier ist sie:

Spielmaterial

Die Gegner-Aktionsplättchen aus dem Grundspiel werden durch diese Print-and-Play-Karten ersetzt.

Spielaufbau

Statt die Aktionsplättchen zu benutzen, wird nun ein Stapel aus Aktionskarten gebildet. Die 5 Archäologen-Aktionskarten werden wie üblich benutzt:

Dann werden 5 violette oder rote Aktionskarten hinzugefügt, genau eine jedes Typs:

Die Schwierigkeitsstufe erhöht sich um 1 je rote Karte und um 2 je violette Karte, sodass sich eine Bandbreite von 5 bis 10 ergibt.

Außerdem gibt es Print-and-Play-Versionen der grünen Aktionsplättchen, falls der Spieler diese auch benutzen möchte.

Die weitere Änderung im Spielaufbau besteht darin, dass die gegnerische Expedition jetzt auch einen Notizbuchmarker hat, zusammen mit ihrer Lupe.

Die Aktionen

Die violetten Aktionen sind weitgehend wie rote und grüne Aktionen ... aber fieser.

Forschen

In Runde V setzt der Gegner seine Lupe zwei Mal vor. Das bedeutet, dass er 2 Tempelplättchen in einem Spielzug erhalten kann.

Einen Wächter bezwingen

Nachdem er einen Wächter bezwungen hat (oder mit der Lupe geforscht hat, wenn es gerade keinen Wächter gibt), forscht der Gegner mit seinem Notizbuch – außer es würde dabei höher gesetzt als seine Lupe.

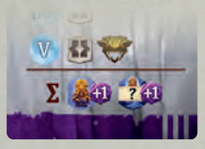
Sein Notizbuch kann Forschungsbonusplättchen entfernen und es bringt ihm Notizbuchpunkte am Spielende.

Hinweis: Falls auch mit der Mini-Erweiterung *Ziele des Gegners* gespielt wird, hat das Notizbuch keinen Einfluss auf das Lupen-Ziel.

Eine Karte kaufen

Der Gegner kauft 2 Karten mit einer Aktion, eine jedes Typs. Eine Karte davon ist die mit dem höchsten Punktwert des angezeigten Typs, die andere die mit dem niedrigsten Punktwert.

Einen neuen Ort entdecken



Für diese Aktion gelten dieselben Regeln wie bisher. Am Spielende ist aber jedes Totem des Gegners 1 zusätzlichen Punkt wert. (Also 4 Punkte für jedes einzigartige, offen liegende Totem und 3 Punkte für jedes im „-1"-Stapel.)

Hinweis: Diese Regel gilt nur, wenn die entsprechende violette Karte für dieses Spiel gewählt wurde.