

Mini-extensions Solo de Narak

Ce livret contient deux mini-extensions à imprimer pour le mode solo des Ruines Perdues de Narak. L'extension Objectifs Adverses ajoute une notion d'urgence à votre partie solo (et la rend également un peu plus difficile). L'extension Actions Mauves vous propose un adversaire plus redoutable avec qui rivaliser. Ces extensions peuvent être utilisées séparément ou combinées.

Le matériel est conçu pour être imprimé sous forme de cartes ajoutées au mode solo des Ruines Perdues de Narak. Vous pouvez les imprimer sur du papier cartonné ou vous pouvez les imprimer sur papier et les insérer dans des pochettes (41 × 63 mm, Mini-américain).

Notre joie de découvrir les pétroglyphes a été grandement diminuée lorsque nous avons également découvert les empreintes d'autres expéditions. Trop souvent, nous avons été seconds. Eh bien plus maintenant ! S'ils prévoient de quitter leur camp au lever du soleil alors nous devons quitter le nôtre avant les premières lueurs.

Objectifs Rivaux

Cette mini-extension fournit des motivations à l'expédition rivale. Chaque fois qu'elle atteint un objectif, elle marque des points supplémentaires. Vous pouvez contrecarrer ses plans en accomplissant ses objectifs en premier.

Nouveau Matériel



Cette mini-extension utilise 5 nouvelles cartes appelées **objectifs rivaux**.

Mise en place

Utilisez la mise en place à deux joueurs, comme pour une partie solo de Narak. Six des tuiles Temple à 2 points seront laissées de côté après l'installation du temple. Gardez-les à portée de main — elles représentent des récompenses que votre rival peut gagner en réalisant des objectifs. Vous aurez peut-être également besoin de certaines des tuiles à 6 points restantes.

Conservez les 5 cartes Objectif à portée de main en une pile face cachée.

Principe de jeu — Une manche

Votre rival est le premier joueur à chaque manche, comme d'habitude en mode solo.

Avant votre premier tour de chaque manche, mélangez les objectifs face cachée. Piochez-en 3 au hasard et placez-les face visible sur la table. Ce sont les actions que votre rival souhaite effectuer avant vous.

Étant donné que l'expédition rivale a déjà effectué une action pour cette manche, il est possible qu'elle ait déjà accompli l'un de ces objectifs. Elle ne gagne pas de points pour ça. Remplacez cet objectif avec l'un des deux restants dans la pioche, pris au hasard.

Si vous êtes le premier à atteindre un objectif en particulier, retournez-le simplement face cachée - votre rival n'obtiendra pas de points pour cette manche.

Si votre rival est le premier à accomplir un objectif, retournez-le face cachée et donnez à votre rival une tuile à 2 points - ces points seront ajoutés à son score final.

Ainsi, à chaque manche, votre rival peut gagner 0, 2, 4 ou 6 points d'objectifs. Vous ne gagnez pas de points, mais vous pouvez réduire le nombre de points que votre rival gagne.

Pénurie de tuiles : si vous poursuivez agressivement les objectifs, l'expédition rivale n'accomplira ses objectifs que lorsqu'elle aura de la chance et vous aurez suffisamment de tuiles à 2 points pour durer toute la partie.

Cependant, si vous poursuivez une stratégie moins antagoniste, vous pourrez parfois avoir besoin de donner à votre rival une tuile à 6 points pour remettre trois tuiles à 2 points dans la réserve.

Ajustements

Nous pensons que 3 objectifs par manche donnent au jeu une bonne diversité et augmentent le défi du mode solo classique. Il est possible d'obtenir un avant-goût de cette extension en ne gérant que 2 objectifs à chaque manche. Vous pouvez également augmenter le défi en utilisant 4 objectifs, mais la diversité restera meilleure avec 2 ou 3.

Une autre manière d'ajuster l'extension est d'attribuer 4 points à la première carte retournée. Placez-y deux tuiles Temple à 2 points pour indiquer que c'est un objectif prioritaire.

Référence



Être le premier à acheter un objet à cette manche.



Être le premier à acheter un artéfact à cette manche.



Être le premier à découvrir un nouveau site à cette manche.



Être le premier à faire avancer son jeton loupe à cette manche.



Être le premier à avoir beaucoup d'archéologues sur le plateau principal. Votre rival en a besoin de 3, vous en aurez besoin de 2.

Astuce : pour vous aider à vous souvenir de cet objectif, placez 3 archéologues rivaux sur la carte — ou 2 si votre rival en a déjà envoyé un sur le plateau principal.

Notes

Vous pouvez réaliser un objectif (et ainsi empêcher votre rival de le remporter) même si l'action n'est pas votre action principale. Par exemple, un effet qui vous permet de gagner un objet gratuitement compte comme « Acheter » l'objet, ce qui permet d'atteindre l'objectif Acheter un objet.

Il est possible de réaliser plusieurs objectifs dans un même tour. Étant donné que l'objectif Découvrir un nouveau site recoupe l'objectif Archéologues, même votre rival pourrait en réaliser deux en un tour.

Mini-extensions Solo de Narak

Je dis à mes compagnons de garder le cap, d'ignorer l'autre expédition et de se concentrer plutôt sur ce que nous pouvons faire. Comme j'aimerais pouvoir suivre mes propres conseils ! Il semble que peu importe ce que nous accomplissons chaque jour, l'autre expédition est toujours en mesure d'en faire un peu plus.

Actions Mauves

Félicitations pour avoir remporté la variante solo des Ruines perdues de Narak. Plusieurs fois. Au niveau de difficulté le plus élevé.

De nombreux fans de Narak nous ont écrit pour nous dire comment ils ont déjà battu notre variante solo la plus difficile et recherchent un défi plus corsé. Le voici :

Matériel

Les tuiles Action fournies dans votre jeu sont remplacées par ces cartes Action à imprimer.



Mise en place

Plutôt qu'une pile de tuiles Action, formez une pioche de cartes Action. Utilisez les 5 cartes Action Archéologue, comme d'habitude :



Et ajoutez 5 cartes Action mauves ou rouges, une de chaque type :



Votre niveau de difficulté augmente de 1 pour chaque carte rouge et de 2 pour chaque carte mauve, vous offrant une plage de niveaux allant de 5 à 10.

Nous avons également inclus des versions imprimables des tuiles vertes, au cas où vous voudriez également les utiliser.



L'autre différence de mise en place est que l'expédition rivale aura désormais un jeton calepin pour accompagner sa loupe.

Actions

Les actions mauves sont pour la plupart les mêmes que les actions rouges et vertes... mais plus méchantes.

Rechercher



Lors de la manche V, l'expédition rivale avance deux fois sa loupe. Il lui est ainsi possible d'obtenir 2 tuiles Temple en un tour.

Maîtriser un gardien



Après avoir maîtrisé un gardien (ou recherché avec la loupe lorsqu'aucun gardien n'est disponible), l'expédition rivale recherche avec son calepin — à moins que cela ne déplace son calepin au-dessus de sa loupe.

Son calepin peut retirer des tuiles Bonus de recherche et elle marquera les points de la position du calepin en fin de partie.

Note : si vous utilisez la mini-extension Objectifs Rivaux, le calepin n'a aucun effet sur l'objectif de la loupe.

Acheter une carte

Votre rival achète deux cartes avec une action, une de chaque type. Une carte est celle du type indiqué rapportant le plus de points, l'autre est la carte rapportant le moins de points.

Découvrir un nouveau site



L'action suit les règles de base. Cependant, en fin de partie chacune des idoles de l'expédition rivale rapporte un point supplémentaire (4 points pour chaque idole unique face visible et 3 points pour celles de la pile -1).

Note : cette règle s'applique uniquement si cette carte mauve fait partie de celles choisies pour la partie.



Traduction
française par
boardandgamer.com