Narak — Mini-extensions solo

Ce livret contient deux mini-extensions à imprimer pour vos parties en solo des *Ruines perdues de Narak*. L'extension *Objectifs Rivaux* insuffle un sentiment d'urgence à la variante solo (et la rend aussi un peu plus difficile). L'extension *Actions Violettes* permet de vous mesurer à un rival encore plus redoutable que dans la variante originale. Ces deux extensions peuvent être combinées ou utilisées séparément.

Le matériel a été conçu pour être imprimé sous forme de cartes à ajouter à la variante solo des *Ruines perdues de Narak*. Vous pouvez les imprimer sur du papier cartonné ou sur du papier ordinaire et les insérer dans des protège-cartes (41 × 63 mm, format Mini US).

Notre joie de découvrir les pétroglyphes s'est presque évanouie lorsque nous avons également découvert les empreintes de l'autre expédition. Trop souvent nous sommes arrivés en second. Eh bien, c'est terminé ! S'ils prévoient de partir de leur campement au lever du soleil, nous devrons quitter le nôtre avant les premières lueurs du jour.

Objectifs Rivaux

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

Nouveau matériel

Cette mini-extension utilise 5 nouvelles cartes appelées **Objectif rival**.

Mise en place

Effectuez la mise en place pour deux joueurs, comme vous le faites habituellement pour une partie solo de *Narak*. Gardez à portée de main les 6 tuiles Temple à 2 points qui ne sont pas placées sur le plateau lors de la mise en place du Temple. Elles représentent les récompenses que votre rival peut gagner en accomplissant les objectifs. Vous pourrez également avoir besoin de certaines des tuiles restantes à 6 points.

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

Déroulement d'une manche

Votre rival est le premier joueur à chaque manche, comme dans le jeu solo classique.

À chaque manche, avant votre premier tour, mélangez les cartes Objectif rival face cachée. Piochez-en 3 au hasard et placez-les sur la table, face visible. Ce sont les actions que votre rival cherchera à effectuer avant vous.

Comme l'expédition rivale aura déjà effectué une action avant vous lors de cette manche, il est possible qu'elle ait déjà accompli l'un des objectifs. Elle ne reçoit pas de points pour cela. Remplacez l'objectif accompli par l'un des deux restants dans la pile, tiré au hasard.

Si vous êtes le premier joueur à accomplir un objectif particulier, retournez-le simplement face cachée. Votre rival n'obtiendra aucun point pour cet objectif lors de cette manche.

Si votre rival est le premier joueur à accomplir un objectif particulier, retournez-le face cachée et donnez-lui 1 tuile Temple 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 grâce aux objectifs. À l'inverse, vous ne gagnez jamais de points, mais vous pouvez réduire le nombre de points gagnés par votre rival.

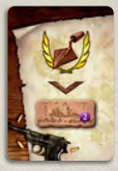
Pénurie de tuiles : Si vous vous focalisez agressivement sur les objectifs, l'expédition rivale n'en accomplira que lorsqu'elle aura de la chance, et vous aurez suffisamment de tuiles à 2 points pour tenir toute la partie. Cependant, si vous adoptez une stratégie moins frontale, vous devrez parfois donner à votre rival 1 tuile à 6 points pour pouvoir réapprovisionner la réserve avec 3 tuiles à 2 points.

Ajustements

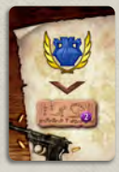
3 objectifs par manche offrent au jeu une grande variété tout en augmentant la difficulté du défi proposé par une partie solo. Il est possible d'avoir un bon aperçu de cette extension en n'utilisant que 2 objectifs par manche.

Vous pouvez également augmenter la difficulté en utilisant 4 objectifs, même si 2 ou 3 permettent de mieux explorer la diversité du jeu. Vous pouvez ajuster cette extension en décidant que la première carte retournée vaut 4 points. Placez 2 tuiles Temple à 2 points dessus pour indiquer qu'il s'agit d'un objectif prioritaire.

Description des objectifs

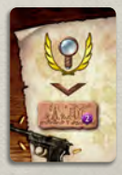


Être le premier joueur à acheter un objet lors de cette manche.

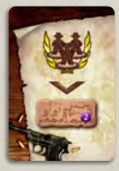


Être le premier joueur à découvrir un nouveau site lors de cette manche.

Être le premier joueur à acheter un artéfact lors de cette manche.



Être le premier joueur à déplacer son jeton Loupe lors de cette manche.



Être le premier joueur à avoir un certain nombre d'archéologues sur le plateau principal. Votre rival a besoin de 3 archéologues, vous de 2.

Conseil : Pour vous souvenir de cet objectif, mettez 3 archéologues rivaux sur la carte, ou 2 si votre rival en a déjà envoyé 1 sur le plateau principal.

Remarques

Vous pouvez accomplir un objectif (et ainsi empêcher votre rival de marquer des points) même si cette action n'est pas votre action principale. Par exemple, un effet vous permettant de gagner un objet gratuitement compte comme un «achat», ce qui vous permet d'accomplir l'objectif Acheter un objet.

Il est possible d'accomplir plusieurs objectifs lors d'un même tour. Comme l'objectif Découvrir un nouveau site peut coïncider avec l'objectif Archéologues, votre rival aussi peut en accomplir deux lors d'un même tour.

Narak – Mini-extensions solo

Je ne cesse de répéter à mes camarades de rester concentrés sur leur tâche, d'ignorer l'autre expédition et de se focaliser plutôt sur ce que nous pouvons faire. Comme j'aimerais pouvoir suivre mes propres conseils ! J'ai l'impression que, peu importe ce que nous accomplissons chaque jour, l'autre expédition parvient toujours à en faire un peu plus.

Actions Violettes

Félicitations ! Vous avez 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 qu'ils avaient réussi à vaincre notre variante solo à son niveau le plus élevé et qu'ils étaient désormais en quête d'un plus grand défi. Le voici :

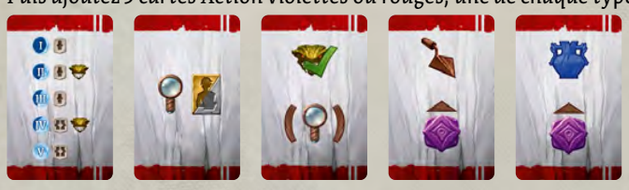
Matériel

Les tuiles Action de votre jeu de base sont remplacées par ces cartes Action à imprimer.

Mise en place

Au lieu d'une pile de tuiles Action, vous allez créer un paquet de cartes Action. Prenez les 5 cartes Action archéologue, comme d'habitude :

Puis ajoutez 5 cartes Action violettes ou rouges, une de chaque type :



Votre niveau de difficulté augmente de 1 pour chaque carte rouge et de 2 pour chaque carte violette, totalisant une difficulté allant de 5 à 10.

Vous trouverez également ci-joint une version à imprimer des tuiles vertes, au cas où vous voudriez les utiliser.

L'autre différence est que l'expédition rivale aura désormais un jeton Calepin pour accompagner sa loupe.

Actions

Les actions violettes sont généralement les mêmes que les actions rouges et vertes… en plus retors.

Rechercher

Lors de la manche V, l'expédition rivale avance deux fois sa loupe. Ainsi, il lui est possible d'obtenir 2 tuiles Temple lors d'un même tour.

Maîtriser un gardien

Après avoir maîtrisé un gardien (ou avoir effectué des recherches avec la loupe si aucun gardien n'est disponible), l'expédition rivale effectue des recherches avec son calepin, à moins que cela ne la conduise à déplacer son calepin au-dessus de sa loupe.

Son calepin peut retirer des tuiles Bonus de recherche et lui faire gagner des points lors du décompte final.

Remarque : 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 2 cartes, une de chaque type, en une seule action. Pour le type représenté à gauche, il achète celle rapportant le plus de points. Pour l'autre, il achète celle rapportant le moins de points.

Découvrir un nouveau site

Cette action suit les règles habituelles mais, à la fin de la partie, chacune des idoles de l'expédition rivale lui apporte 1 point supplémentaire. (Concrètement, votre rival gagne 4 points pour chaque idole unique face visible, et 3 points pour celles de la pile -1.)

Remarque : Cette règle ne s'applique que si cette carte violette fait partie des cartes choisies pour la partie.