

아르낙 1인 게임 미니 확장

이 문서는 직접 인쇄해서 즐기는 아르낙의 1인용 두 가지 미니 확장을 소개합니다. 상대방 목표 확장을 포함하면 1인 게임이 더욱 절박하고 어려워집니다. 자주색 행동 확장을 포함하면 더 이기기 어려운 상대방을 만나게 될 것입니다. 두 가지 확장은 개별적으로 사용하거나, 혼합해서 사용할 수 있습니다.

확장에 필요한 카드는 출력하기 쉽게 디자인했습니다. 종이에 인쇄해서 41x63mm용 카드 슬리브에 넣어서 사용하시면 됩니다.

바위에 새겨진 조각을 발견했을 때의 기쁨은 이루 말할 수 없었지만, 다른 탐험대의 발자국을 본 순간 빠르게 식어버렸다. 그동안 몇 번이나 2등을 했던가. 더는 안 된다! 상대가 해프기 전에 캠프를 떠날 계획이라면, 나는 첫 새벽빛이 비치기 전에 출발해야 한다.

상대방 목표 확장

이 미니 확장은 상대방 탐험대에 동기를 부여합니다. 상대는 목표를 달성할 때마다 추가 점수를 얻습니다. 플레이어가 먼저 그 목표를 달성해서, 상대방을 좌절하게 만들 수 있습니다.

새 구성품



이 미니 확장은 새로운 구성품인 **상대방 목표 카드 5장**을 사용합니다.

게임 준비

기본 1인 게임과 마찬가지로, 2인 게임처럼 게임을 준비합니다. 게임을 준비하고 나면, 2점짜리 신전 타일 6개가 남을 것입니다. 이것은 상대방이 목표를 달성하면 받게 되는 보상을 나타냅니다. 남은 6점짜리 타일 중 일부도 필요할 수 있습니다.

상대방 목표 카드 5장을 섞어서, 앞면이 보이지 않게 더미를 만들어 놓습니다.

게임 방법 - 한 라운드

기본 1인 게임과 마찬가지로, 매 라운드 시작 플레이어는 상대방입니다.

라운드마다 플레이어가 첫 턴을 하기 전에, 목표 카드 더미를 섞습니다. 3장을 무작위로 펼쳐서 테이블에 놓습니다. 이것은 상대방이 플레이어보다 먼저 하고 싶어 하는 행동들입니다.

이렇게 하기 전에 상대 탐험대는 이미 행동을 한 번 하기 때문에, 공개된 목표 중 한 가지를 이미 달성했을 수도 있습니다. 그러나, 이것으로는 상대방이 점수를 얻지 않습니다. 목표 카드 더미에 남은 두 장 중에서 한 장을 무작위로 펼쳐서 해당 목표 카드를 대체합니다.

어떤 목표를 **플레이어가 상대방보다 먼저 달성**하면, 해당 카드를 앞면이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다. 상대방은 이번 라운드에 이 카드로 점수를 얻지 못합니다.

어떤 목표를 **상대방이 플레이어보다 먼저 달성**하면, 상대방은 2점짜리 신전 타일 하나를 얻습니다. 이 점수는 최종 점수를 계산할 때 더합니다. 해당 카드를 앞면이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다.

따라서, 라운드마다 상대방은 목표 카드로 0 또는 2, 4, 6점을 얻을 수 있습니다. 플레이어는 이 점수를 얻지 못하지만, 상대방이 얻는 점수를 줄일 수 있습니다.

타일이 부족한 경우: 플레이어가 강력하게 목표를 달성하면, 상대방은 운이 좋을 때만 목표를 달성할 수 있기 때문에, 게임 동안 2점짜리 타일이 부족하지 않을 것입니다.

그러나, 플레이어가 덜 적대적인 전략으로 플레이한다면, 2점짜리 타일이 부족할 수도 있습니다. 그럴 때는 2점짜리 타일 3개를 6점짜리 타일로 교체합니다.

변형 규칙

저희는 라운드당 3개의 목표가 게임에 좋은 다양성을 주고, 일반적인 1인 게임의 도전을 증가시킨다고 생각합니다. 이 확장의 맛만 보려면 라운드당 2개의 목표만 사용하세요.

여러분이 원하시면 4개의 목표를 사용해서 도전하실 수 있지만, 2개나 3개만 넣는 것이 가장 좋습니다.

이 확장을 이용하는 또 다른 변형 규칙은 첫 번째 카드의 점수를 4점으로 만드는 것입니다. 해당 카드 위에 2점짜리 타일 2개를 놓아서, 점수가 더 높은 목표임을 표시합니다.

목표 카드 설명

1인 규칙에서는 게임을 진행하는 사람을 "플레이어"라고 했지만, 아래 카드 설명의 "플레이어"는 본인이 될 수도 있고, 상대방이 될 수도 있습니다.



이번 라운드에 아이템을 구입하는 첫 번째 플레이어가 되세요.



이번 라운드에 유물을 구입하는 첫 번째 플레이어가 되세요.



이번 라운드에 새로운 현장을 발견하는 첫 번째 플레이어가 되세요.



이번 라운드에 돋보기 토큰을 전진시키는 첫 번째 플레이어가 되세요.



게임 보드에 놓인 고고학자를 많이 놓은 첫 번째 플레이어가 되세요. 상대방은 3개, 게임을 진행하는 사람은 2개가 필요합니다.

도움말: 이 목표가 나오면 기억하기 쉽도록 카드 위에 상대방의 고고학자 3개(상대가 이미 게임 보드에 1개를 놓았으면 2개)를 올려놓는 것이 좋습니다.

추가 설명

플레이어는 자신의 주요 행동을 하지 않더라도 목표를 달성해서 상대방이 점수를 얻는 것을 막을 수 있습니다. 예를 들어, 어떤 효과로 아이템 하나를 공짜로 얻더라도, 아이템을 "구입"한 것으로 봅니다. 따라서, 아이템 구입하기 목표를 달성하게 됩니다.

한 턴에 여러 개의 목표를 달성할 수 있습니다. 새로운 현장 발견 목표는 고고학자 배치 목표와 겹칠 수 있기 때문에, 상대방도 한 턴에 두 개의 목표를 달성할 수 있습니다.

아르낙 1인 게임 미니 확장

나는 우리 탐험대원들이 임무에 집중할 수 있도록, 다른 탐험대는 무시하고 우리가 할 수 있는 일을 하자고 독려한다. 나부터가 그 말대로 할 수만 있으면 얼마나 좋을까! 우리가 아무리 많은 일을 해내더라도, 상대는 항상 조금 더 많은 일을 할 수 있을 것 같다.

자주색 행동

아르낙 1인 기본 게임에 승리하신 여러분, 축하합니다. 그것도 가장 어려운 레벨로, 심지어 여러 번 승리하셨군요.

아르낙의 많은 팬들이 저희가 준비한 최고 수준의 난이도를 벌써 다 깬다고 알려면서, 더 도전할 것이 없는지 물어보셨습니다. 그래서 준비했습니다!

게임 구성품

이 문서와 함께 제공된 행동 카드 파일을 인쇄하여 기본 게임의 행동 타일을 대체하세요.



게임 준비

기본 게임의 행동 타일 더미 대신에, 행동 카드 더미를 만들어서 사용합니다. 5장의 고고학자 행동 카드는 원래 규칙대로 반드시 사용합니다.



그리고, 5장의 자주색 또는 빨간색 행동 카드를 추가합니다. 종류당 한 장씩 넣습니다.



난이도를 숫자로 표시한다면, 빨간색 카드당 1, 자주색 카드당 2가 올라갑니다. 따라서 난이도는 5에서 10까지 있습니다.

인쇄물에는 녹색 행동 카드도 포함되어 있습니다. 원하시면 섞어서 사용해도 됩니다.



게임을 준비할 때 달라지는 점은, 상대방이 돈 보기 토큰과 수첩 토큰을 함께 사용한다는 것입니다.

행동

보라색 행동은 빨간색과 녹색 행동과 대부분 비슷하지만, 훨씬 성가십니다.

조사



V 라운드에 상대는 돈보기 토큰을 두 번 전진시킵니다. 따라서, 상대는 한 턴에 신전 타일 2개를 얻는 것이 가능합니다.

수호자 물리치기



수호자를 물리친 후(또는 수호자가 없어서 돈보기로 조사 행동을 한 후), 상대방은 수첩으로 조사 행동을 합니다. 단, 수첩 토큰이 돈보기 토큰을 앞서서는 안 됩니다. 수첩 토큰은 조사 보너스 타일을 제거할 수 있고, 게임이 끝났을 때 수첩 토큰의 위치로 점수를 얻습니다.

기억하세요: 상대방 목표 확장을 사용한다면, 수첩 토큰은 돈보기 토큰 목표에 아무 효과를 발휘하지 않습니다.

카드 구입

상대는 한 번의 행동으로 아이템과 유물을 한 장씩, 총 두 장의 카드를 구입합니다. 카드에 표시된 대로 한 장은 점수가 가장 높은 것을 구입하고, 다른 한 장은 점수가 가장 낮은 것을 구입합니다.

새로운 현장 발견



이 행동은 기존 규칙과 같습니다. 그러나, 게임이 끝났을 때, 상대의 이상 점수가 1점씩 늘어납니다. 즉, 앞면이 보이는 이상당 4점, -1칸에 놓인 이상당 3점입니다.

기억하세요: 이 점수 계산 규칙은 해당 자주색 카드가 사용됐을 때만 적용합니다.