

# アルナック 1人ゲームミニ拡張

この印刷版拡張 (ie.自分で印刷して製作する拡張) には、『アルナックの失われし遺跡』の1人ゲーム用のミニ拡張が2つ含まれています。『ライバルの目的』ミニ拡張は、1人ゲームをより緊迫した (そして若干難しくした) ものにします。『紫アクション』ミニ拡張は、対抗するライバルがより手強い相手と化します。これらの拡張は別々にでも両方同時にでも採用できます。

ゲーム用具はカードの形で印刷し、『アルナックの失われし遺跡』の1人用ゲームに追加します。白地カードに印刷してもいいですし、普通紙に印刷してスリーブ (41×63mm、ミニアメリカンサイズ) に入れてもいいでしょう。

ペトログリフを発見したときの喜びは、同時に発見した他の探検隊の足跡で大いにへこまされてしまった。

二番手を引くのはこれで何度目か。もうこりごりだ!

奴らが日の出にキャンプを立つつもりなら、我々は未明から出発しなければ。

## ライバルの目的

このミニ拡張では、ライバルの探検隊にはさらなる動機があります。その目的を達成するたび、ライバルが追加のポイントを得ることになります。あなたがその目的を先に達成すれば、ライバルを阻止することができるでしょう。

## 新たなゲーム用具



このミニ拡張では、**ライバルの目的**と呼ばれる5枚の新たなカードを使用します。

## 準備

通常の1人用ゲームのルールに従い、2人用ゲームの準備を行います。寺院の準備が終わったら、2点の寺院タイルが6枚残ります。これらは手近な場所に置いてください——これは相手が目的を達成した場合の報酬に使います。余った6点タイルを使う可能性もあります。5枚の目的カードは裏向きの山札にして、手近な場所に置きます。

## ゲーム進行 - ラウンド

通常の1人ゲームと同様に、各ラウンドでライバルが開始プレイヤーになります。

各ラウンドの**あなたの最初のターンの前**に、目的カードを裏向きにシャッフルします。そこからカードを3枚引き、テーブル上に表向きに並べます。これはあなたのライバルがあなたよりも先に行いたい行動です。

ライバルの探検隊はこのラウンドですでに最初のアクションを終えているため、この目的の1つがすでに達成されている可能性もあります。その場合、ライバルはそれによるポイントを得ません。その目的を、残り2枚からランダムに引いたカードと入れ替えてください。

**ある目的を先に達成したのがあなたである場合**、それをデッキに戻します——ライバルはこのラウンドはそのポイントを得ません。

**ある目的を先に達成したのがライバルである場合**、その目的を脇に置き、2ポイントのタイルを1枚ライバルに渡します——このポイントは最終得点で加算します。

これにより、ライバルは各ラウンドで0点か2点か4点か6点を獲得することになります。あなたがポイントを得ることはありませんが、ライバルが得るポイントを減らすことはできません。

**タイルの不足**: あなたが積極的に目的を潰しに行った場合、ライバルは幸運な状況でしか目的を達成できないでしょうから、2ポイントタイルは最後まで十分残るでしょう。しかし、あなたが悪役的戦略をあまり見せないようなら、2ポイントタイルが不足する可能性があります。その場合、6ポイントタイルをライバルに渡して2ポイント3枚と交換してください。

## 調整

私たちは、各ラウンドに目的3枚が、1人用ゲームのバラエティや難易度の増加に良いバランスだと考えています。この拡張の雰囲気を楽しみたい場合、各ラウンド2枚というのも悪くはありません。難易度を上げるために目的を4枚使うこともできますが、バラエティの観点からは2か3がベストです。

他の調整の仕方としては、1枚目に公開したカードを4ポイントで扱うこともできます。その上に2ポイント寺院タイルを2枚置き、それが優先目的であることを示してください。

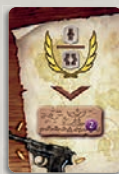
## カード内容



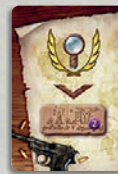
このラウンドで、先にアイテムを購入する。



このラウンドで、先に遺物を購入する。



このラウンドで、先に新たな場所を発見する。



このラウンドで、先に拡大鏡トークンを進める。



このラウンドで、先に大人数の考古学者をメインボードに置く。ライバルは3人、あなたは2人が条件。

**ヒント**: この目的の記憶の助けとするため、ライバルの考古学者3人 (すでに1人メインボード上に置かれているなら2人) をこのカード上に置くといいでしょう。

## 注:

目的の達成 (とライバルの得点の妨害) は、それがメインアクション以外のアクションであっても達成が可能です。例えば、ある効果によりアイテムをコスト無しで獲得し、それがアイテムの「購入」に数えられるのであれば、それはアイテムの購入の目的の達成になります。

1ターン中に複数の目的を達成することも可能です。新たな場所の発見の目的は考古学者の目的とかぶるため、ライバルが1ターンに2つの目的を達成する可能性もあります。

日本語版作成: 株式会社ホビージャパン

〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8

お問合せ: cardgame@hobbyjapan.co.jp

翻訳: 進藤欣也



# アルナック 1人ゲームミニ拡張

自分の仕事に集中しよう、他の探検隊のことは気にせず、やるべきことをやろう、  
私はそう言ってきた。自分こそがそのアドバイスが必要だというのに！ 我々が毎日どれだけの  
ことをやってきたとしても、むこうの探検隊はいつだってさらにその少し先を行くようだ。

## 紫アクション

1人ゲームに勝利しましたか？ それはおめでとうございます。しかも何度も。そして最高難易度まで。

『アルナック』の多くのファンが、1人ゲームの最高難易度まで倒してしまっただけで、もっと厳しい相手が欲しい、そう我々に言ってきました。それでは、こちらをどうぞ。

## ゲーム用具

ゲームのアクションタイルを、印刷版のアクションカードと入れ替えてください。



## 準備

アクションタイルのスタックを作る代わりに、アクションカードの山札を作ります。この5枚の考古学者カードは通常と同様に使用します。



赤か紫のアクションカードは、各タイプどちらか1枚、計5枚追加します。



あなたの難易度は赤カード1枚につき+1、紫カード1枚につき+2で計算し、5から10になります。

お望みであれば、印刷版の緑タイルのカードを使ってもいいでしょう。



また、この拡張を使用する場合、ライバルの探検隊は拡大鏡に加えて手帳トークンを使用します。

## アクション

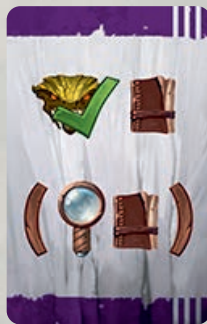
紫アクションは赤や緑のアクションとほぼ同じです……ただし、より陰険になっています。

## 研究



ラウンドVでは、ライバルの探検隊は拡大鏡を2回進めます。したがって、1ターンに寺院タイルを2つ取ることもありえます。

## 守護者を撃退する



ライバルの探検隊が守護者を撃退した（あるいは守護者が倒せず拡大鏡で研究を行った）後、ライバルは手帳で研究を行います——ただし、手帳が拡大鏡を追い越す場合を除きます。

手帳により研究のボーナスは取り除かれ、ゲーム終了時に手帳によるポイントが入ることになります。

注：「ライバルの目的」ミニ拡張を使っている場合、拡大鏡の目的には手帳は何の効果もありません。

## カードを購入する

ライバルは1アクションで、各種のカードを1枚ずつ、合計2枚購入します。そのうち1枚は、大きい表示の種類の最も高いカードです。もう1枚は、もう一方の最も低いカードです。

## 新たな場所を発見する



このアクションはこれまでのルールに従います。ただし、ゲーム終了時、ライバルの探検隊の偶像是それぞれ追加1ポイントを得ます。（表向きの偶像是各4ポイント、-1のスペースの偶像是各3ポイントになります。）

注：このルールは、この紫のカードがこのゲームで選ばれた場合のみ適用します。

