

LAS RUINAS PERDIDAS DE
ARNAK

LÍDERES DE LA EXPEDICIÓN

*Por fin descubriremos sus secretos.
Por fin se nos abrirán las puertas.
Porque hemos llegado a Arnak, y nuestros
métodos no se parecen en nada a los de
las expediciones que nos precedieron...*

MÍN & ELWEN

Cómo usar esta expansión

¡Bienvenido de nuevo a Arnak! En esta expansión te encontrarás con nuevas estrategias y nuevos hallazgos que aportarán aún más variedad a tus partidas de *Las ruinas perdidas de Arnak*.

Para añadir al juego básico

Los componentes que te indicamos a continuación deben **añadirse inmediatamente al juego básico**. Aparte de ampliarlo, también se necesitan para otros apartados de esta expansión. Solo tienes que mezclarlos con los componentes que ya tenías.



18 objetos



5 yacimientos de nivel 1



3 yacimientos de nivel 2



12 artefactos



3 ayudantes



4 ídolos



5 guardianes

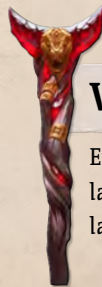
SUSTITUCIONES

Sustituye el artefacto Llave de piedra y el ayudante "minero" por estas dos nuevas versiones, que se han re-equilibrado para la expansión. Retira las versiones originales del juego.



NUEVOS MARCADORES DE INVESTIGACIÓN

El nuevo tablero de investigación tiene dos nuevos marcadores de investigación. Estos marcadores se pueden usar con o sin los líderes de la expedición.



VARA LUNAR

En la página 22 se explica la variante con la Vara de la Luna Roja.



SOBRE LOS PREPARATIVOS

En esencia, la preparación de la partida sigue siendo la misma.

Sin embargo, ahora te sobrarán **4 ídolos**. Los necesitarás si vas a jugar con el Templo del Lagarto. Si no, devuélvelos a la caja.

Ahora tendrás **5 ayudantes en cada pila** de la reserva (excepto con el Templo de la Serpiente, que debería tener dos pilas de 4 ayudantes y otra de 3, 4 o 5).

Líderes de la expedición

Los líderes de la expedición aportan unas habilidades únicas a los jugadores. Se pueden usar con o sin los nuevos marcadores de investigación (pero léete el apartado "Sobre el diseño de esta expansión" en la página 22).



CAPITÁN

1 arqueólogo



CETRERA

1 ficha de águila



BARONESA

PROFESOR

1 ficha de maletín



EXPLORADORA

3 fichas de tentempié

MÍSTICO



6 fichas de asignación de líder



4 fichas de tienda

Todos los componentes de esta expansión llevan este símbolo:

Líderes de la expedición



Al jugar con esta parte de la expansión, cada jugador asumirá el papel del jefe o jefa de una expedición y dispondrá de una serie de habilidades y estrategias únicas a la hora de explorar Arnak.

Podéis elegir los líderes siguiendo el método que preferáis. Si queréis asignar los líderes al azar, mezclad boca abajo las fichas de asignación y que cada jugador robe una.



Algunos líderes son sencillos y otros requieren un poco más de experiencia para aprovechar al máximo su potencial. En esta lista a mano derecha se enumeran los personajes por orden ascendente de complejidad. Así pues, si alguien va a probar el juego por primera vez, te recomendamos que empiece con algún líder de la parte superior de la lista.

CAPITÁN – Un antiguo soldado cuya valentía sirve de inspiración a su nutrido equipo. Cuenta con 3 arqueólogos.



CETRERA – Una mujer que conoce muy bien los secretos del reino animal. Tiene un águila que puede enviar para conseguir valiosos objetos.



BARONESA – Una amante del arte, pero también una astuta inversora. Dispone de varias formas para conseguir los objetos necesarios para la expedición.



PROFESOR – Un investigador que estudia la lengua y la cultura de las civilizaciones extintas. Sus contactos con el mundo académico le permiten acceder a una gran cantidad de artefactos.



EXPLORADORA – Una mujer solitaria que prefiere explorar la isla por su cuenta. Solo es una arqueóloga, pero puede visitar varios yacimientos.



MÍSTICO – El líder más enigmático de todos. Tiene varias formas de conseguir y desterrar el miedo, que puede usar para nutrir sus rituales arcanos.



PREPARATIVOS DE LOS JUGADORES

Cada líder cuenta con su tablilla y sus cartas, que sustituyen las tablillas y cartas básicas del juego original. Quédate con la tablilla y las cartas iniciales que correspondan a tu líder. También necesitarás 2 cartas de Miedo, como siempre.



Utiliza las figuras de arqueólogo y las piezas de investigación del juego básico.



Tu tablilla de juego se puede usar con cualquiera de los cuatro colores del juego básico. Elige un color y la ficha de tienda de ese color para señalar tu tablilla. Puedes colocar tus arqueólogos en sus tiendas, como se hacía en el juego básico. Estas fichas también se pueden usar para señalar quién ha pasado en esta ronda; basta con voltearlas al pasar para que muestren el lado de noche.



PASAR

Algunos líderes tienen unas normas especiales durante la preparación y necesitarán uno o más de los siguientes componentes de esta expansión:

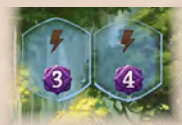


Cuando todas las tablillas estén preparadas, determina el orden de juego y los recursos iniciales de la forma habitual. Cada líder se explica con más detalle en el apartado correspondiente de este reglamento.

EFFECTOS AZULES DE LAS CASILLAS PARA ÍDOLOS



Aparte de los cinco efectos que ya estaban disponibles en el juego básico, cada líder dispone además de un efecto único entre sus casillas para ídolos.



Este efecto único solo se puede usar al colocar un ídolo en una casilla azul.

Al jugar con líderes, **no es necesario que uses las casillas en un determinado orden**. Así pues, podrías usar la casilla azul antes de ocupar las casillas normales.



Los cinco efectos habituales de los ídolos se pueden usar en cualquier casilla, incluida una casilla azul.



El capitán

Dicen que sé sacar lo mejor de mi equipo, pero lo cierto es que no tiene ningún secreto; si te labras una reputación de tratar bien a la gente, los mejores querrán venir a trabajar contigo.



PREPARATIVOS



Tienes 3 arqueólogos. Quédate el arqueólogo gris y úsalo como si fuera otro arqueólogo de tu color.






CARTAS INICIALES



TRANSMISIÓN

El efecto de esta carta es una de las 3 acciones gratuitas que aparecen en la tabla:

- Si no has colocado ningún arqueólogo, no podrás jugar el efecto de la carta.
- Si has colocado 1 arqueólogo, tu única opción es .
- Si has colocado 2 arqueólogos, podrás elegir entre  o .
- Si has colocado los 3 arqueólogos, podrás elegir cualquiera de las 3 opciones.



LLAMAR A UN ESPECIALISTA



Como acción principal del turno, podrás mover aquí a uno de tus arqueólogos disponibles para usar el efecto plateado de uno de los ayudantes disponibles en la reserva.

Esta acción solo se puede usar una vez por ronda. El arqueólogo se quedará en este espacio durante el resto de la ronda. No se considerará que el arqueólogo esté colocado (ni siquiera para la carta Transmisión) ni tampoco podrá desplazarse mediante otra acción o efecto. Al terminar la ronda, volverá a reunirse con los demás arqueólogos, como siempre.

MIEDO SOTERRADO

Al igual que una carta de Miedo, Miedo soterrado no tiene ningún efecto asociado. Sin embargo, tiene una característica especial: si logras desterrarlo, obtendrás  (que irá a tu zona de juego) y .



La cetrera

¡Ven aquí, Vuelapluma! ¡Vaya!
¡Qué me has traído esta vez?



PREPARATIVOS






Toma la ficha del águila y colócala en su casilla inicial (aunque al empezar la primera ronda avanzará a la siguiente casilla).

CARTAS INICIALES




VÍNCULO ANIMAL

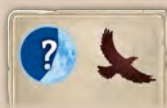
Vínculo animal tiene uno de los tres efectos que aparecen en la tabla. Tus opciones vendrán determinadas por la cantidad de guardianes que hayas derrotado:

- Si no tienes ningún guardián, tendrás que elegir .
- Si tienes 1 o 2 guardianes, podrás elegir entre  y .
- Si tienes 3 o más guardianes, podrás elegir cualquiera de las 3 opciones.

El águila

VUELO

Tu águila empezará en la casilla inicial de su marcador. El símbolo  señala que debes avanzar el águila en el marcador. Este avance puede producirse de distintas maneras:



Al principio de cada ronda, incluida la primera, avanza 1 casilla automáticamente.



Dos de tus cartas iniciales tienen un efecto que hace avanzar el águila.



Tu efecto único con los ídolos avanza el águila.



Puedes usar el favor de un guardián para avanzar el águila en vez de aplicar el efecto señalado en la loseta del guardián.

Si el águila ya estuviera en la última casilla del marcador, avanzarla no tendría ningún efecto.



RASTREO

Cuando robes 2 guardianes, el guardián que no elijas se dejará en el fondo de la pila.

REGRESO

Durante tu turno, podrás usar el efecto de la casilla actual del águila o de cualquier casilla anterior. Si lo haces, **devuelve el águila a la casilla inicial y luego resuelve el efecto elegido.**

Los dos primeros efectos son acciones gratuitas, con lo que sería posible avanzar de nuevo el águila y usarla otra vez en un mismo turno.

Los efectos  y  solo se pueden realizar como **acción principal del turno.** Te permiten activar cualquier yacimiento descubierto (tanto si está ocupado como si no) del nivel indicado.

Ten en cuenta que el águila no regresa al final de cada ronda; se quedará volando hasta que uses uno de sus efectos.



Si el águila regresara de esta casilla, podrías elegir cualquiera de los tres primeros efectos.



La baronesa

No he venido aquí de vacaciones; he venido a descubrir los secretos de Anak.
Y siempre consigo lo que me propongo.



PREPARATIVOS

Coloca las monedas tal como se indica encima de los espacios II, III, IV y V de la fila de cartas.






Empieza la partida con la carta Entrega especial en la mano. Mezcla luego las cartas restantes y roba 4 cartas del mazo (para empezar con 5 cartas en la mano).

CARTAS INICIALES




EMPREDEDORA

Emprendedora permite realizar uno de los tres efectos que aparecen en la tabla. Las opciones dependerán de la cantidad de cartas de objeto que tengas en tu zona de juego:

- Si no tienes ningún objeto, obtendrás .
- Si tienes 1 o 2, podrás elegir entre  o .
- Si tienes 3 o más, podrás elegir cualquiera de las tres opciones.

INGRESOS




Gracias a sus inversiones la baronesa dispone de ingresos regulares. Al principio de las rondas II, III, IV y V, cuando robes cartas para reponer la mano, también te quedarás la  que colocaste encima de la fila de cartas durante la preparación de la partida.



ENTREGA ESPECIAL

Esta carta tiene un dorso distinto para que tengas presente que nunca deberá estar en tu mazo. Antes de barajar las cartas de tu zona de juego al final de cada ronda, devuelve esta carta a tu mano (¡incluso aunque estuviera desterrada!). Siempre formará parte de tu mano de 5 cartas al principio de la ronda.

Durante tu turno, puedes jugar la Entrega especial al comprar (o conseguir) un objeto. En vez de poner el objeto debajo de tu mazo (o donde fuera que el objeto tuviera que ir), pon el objeto en tu mano.

Un consejo: ten presente que dos de tus cartas iniciales tienen un  como valor de desplazamiento.



El profesor

El glifo de esta vara se había traducido como “atravesando”. Sin embargo, el hecho de que también aparezca en el gorro parece contradecir esta interpretación. Aunque tal vez...

PREPARATIVOS

Deja la ficha de **maletín** cerca de tu tablilla. Durante la partida, podrás usarlo para guardar fichas de inscripción y de brújula que solo podrás usar con los artefactos.



Roba los **tres primeros artefactos** del mazo y déjalos boca arriba junto a tu tablilla. Estos artefactos conforman tu **archivo**.






Coloca las fichas tal como se indica aquí encima de los espacios II, III, IV y V de la fila de cartas.




CARTAS INICIALES



EL MALETÍN



Los efectos del maletín   indican que la ficha que se muestra debe ponerse en el maletín (para diferenciarla de las fichas que se pueden usar sin restricciones).

Las fichas de  que tengas en el maletín solo se pueden usar para comprar artefactos.

Las fichas de  que tengas en el maletín solo se pueden usar para pagar el coste que supone jugar un artefacto de la mano  (y no se pueden usar en un efecto de ).




RECURSOS ADICIONALES



Al principio de las rondas II, III, IV y V, al reponer las cartas de tu mano deberás tomar la ficha de  o de  correspondiente para esa ronda del tablero y dejarla en tu maletín. Estas fichas solo se pueden usar para los artefactos, como se ha indicado anteriormente.

LINGÜÍSTICA

Lingüística tiene uno de los tres efectos que aparecen en la tabla. Las opciones dependerán de cuántas cartas de artefacto tengas en tu zona de juego:

- Si no tienes ninguna, obtienes .
- Si tienes 1, podrás elegir entre  o .
- Si tienes 2 o más, podrás elegir entre cualquiera de las tres opciones.


Cualquier carta de artefacto que tengas en tu zona de juego cuenta, incluida cualquiera que hayas comprado esta ronda o que hayas usado desde la mano por su valor de desplazamiento (sin embargo, los artefactos del archivo no forman parte de tu zona de juego).

ARCHIVO

Al realizar la acción Comprar un artefacto (ya sea como acción principal o como parte de un efecto), podrás comprar el artefacto o bien de la fila de cartas (como siempre) o bien de tu archivo.



Cuando vacíes el archivo por primera vez, obtendrás

 para tu maletín y repondrás el archivo con las

tres primeras cartas del mazo de artefactos. Es la única manera de rellenar nuevamente el archivo y solo puede suceder una vez por partida.



La exploradora

*¡Sola? No considero que esté sola explorando Arnak.
Simplente voy... por delante. Muy por delante.*



PREPARATIVOS



Utiliza solamente una figura de arqueólogo.
Deja la otra en la caja.

Toma las 3 fichas de tentempié. Pon 2 en tu tablilla y pon la ficha con la brújula en el espacio III de la fila de cartas.

I

II

III


IV

V

CARTAS INICIALES



EXCURSIÓN Y CARTOGRAFÍA

Hay dos efectos en las cartas que se pagan con una **ficha de tentempié**. Por ejemplo, si juegas Excursión y decides activar un yacimiento , tendrás que poner una ficha de tentempié disponible sobre la carta (pagando el coste de la ficha, si lo tuviera). Así pues, esta ficha no se podrá usar para reutilizar a tu arqueólogo durante esta ronda. La ficha se quedará en tu zona de juego incluso aunque desterrases la carta. Al final de la ronda, devuelve la ficha a tu tablilla.

REUTILIZAR LA ARQUEÓLOGA



Solo tienes una arqueóloga, pero podrás usarla varias veces en una misma ronda. Si la tienes en la tablilla, podrás enviarla a un yacimiento siguiendo las reglas habituales. Si la arqueóloga ya estuviera en un yacimiento, podrás Excavar o Descubrir con ella siempre y cuando te quede al menos una ficha de tentempié sin usar.

Para reutilizar a tu arqueóloga, toma una ficha de tentempié de tu tablilla, voltéala y déjala en el yacimiento donde estaba la arqueóloga. Paga el coste del tentempié, si lo tuviera:



La arqueóloga se trasladará al nuevo yacimiento siguiendo las normas habituales y con los costes habituales de desplazamiento.

No está permitido trasladar tu arqueóloga a un yacimiento que tenga una ficha de tentempié. Esta restricción se aplica incluso para los yacimientos que tengan casillas para dos arqueólogos y para los efectos de "traslado". El resto de jugadores no se ven afectados por tus fichas de tentempié; estas fichas no "ocupan" yacimientos ni espacios.

Importante: si usas un tentempié para dejar un yacimiento con un guardián, no obtendrás Miedo.

EXPLORAR

Al robar 2 yacimientos, la loseta de yacimiento que no elijas se devuelve al fondo de su pila.



Empezarás la partida con solo 2 tentempiés. El tercero estará disponible más adelante, a partir de la ronda III.

Puedes usar los tentempiés en el orden que prefieras. Cuando los hayas usado todos, ya no podrás volver a reutilizar a tu arqueóloga durante esta ronda. Las fichas de tentempié se devuelven a la tablilla al finalizar la ronda.

Atención: Podrás usar un tentempié para cualquier acción de Excavar o Descubrir, tanto si es tu acción principal como si forma parte de otro efecto. No se usa un tentempié para cualquier efecto que "devuelva" o "traslade" a una figura de arqueólogo colocada.





El místico

Si, claro; mis métodos no son nada científicos. La cultura de Arnak era una cultura de religión, magia y misticismo. Cuando se busca desentrañar los misterios de una civilización perdida, ¿acaso no tiene sentido plantearlo desde su misma perspectiva?




APROVECHAR TU MIEDO


Como tienes efectos  entre tus cartas iniciales, tendrás más oportunidades de las habituales de desterrar tus cartas de Miedo. Cada vez que destierres una carta de Miedo (de la manera que sea), ponla en la pila ritual especial que tienes en tu tablilla. Estas cartas no te supondrán puntos negativos al terminar la partida y se pueden usar para rituales.



 **Atención:** Si la pila de cartas de Miedo se agota, los jugadores recibirán fichas de Miedo en vez de cartas. Si destierres una ficha de Miedo, a efectos de los rituales se considerará una carta de Miedo; ponla en tu pila ritual.


RITUALES

 Cada una de tus cartas iniciales únicas se puede desterrar para realizar un ritual. El efecto único con tus ídolos también incluye la opción de realizar un ritual. A diferencia de los demás efectos de los ídolos, **realizar un ritual se considera la acción principal del turno.**



Elige uno de los rituales que aparece debajo de tu pila ritual. Para pagar el coste, retira 2, 3 o 4 cartas de Miedo de tu pila ritual y devuélvelas al mazo de Miedo.

 Devuelve 2 Miedos para obtener  y .

 Devuelve 3 Miedos para comprar un artefacto con un descuento de 3 .

 Devuelve 4 Miedos para derrotar a un guardián en un yacimiento que estés ocupando sin pagar el coste.




CASILLAS PARA ÍDOLOS

Dispones de 5 casillas para ídolos en vez de 4. Si usas una casilla señalada con , conseguirás una carta de Miedo que deberás poner en tu zona de juego. Si eliges el efecto de un ídolo que te permita , podrías desterrar inmediatamente esta carta de Miedo. Recuerda que las casillas para ídolos no se tienen que usar en ningún orden concreto.



SUSURROS DEL MÁS ALLÁ

Después de reponer tu mano (incluyendo al principio de la partida), toma una carta de Miedo del mazo y añádela a tu mano (así pues, empezarás cada ronda con 6 cartas). Si no quedaran cartas de Miedo en el mazo, ignora esta habilidad.

Cada una de las 4 cartas iniciales del místico incluye el efecto **"Destierra esta carta para "**. No se trata de una acción gratuita. Ten en cuenta que el  solo se aplica si juegas la carta para ese efecto, y no si la destierras de alguna otra manera. No podrás usar el efecto  si no tienes suficientes cartas de Miedo en tu pila ritual para pagarlo.

CARTAS INICIALES



Nuevos marcadores de investigación

Para jugar con uno de los nuevos marcadores de investigación, solo tendrás que colocarlo encima del marcador de investigación en cualquiera de las caras del tablero original. Te recomendamos que utilices la cara del Templo de la Serpiente porque sus yacimientos tienen unos costes de desplazamiento más interesantes.

Al investigar en el Templo del Mono o el Templo del Lagarto, podrás encontrar algunos objetos interesantes pertenecientes a la antigua cultura de Arnak antes incluso de llegar al final del recorrido; es posible obtener una loseta del templo en vez de avanzar por el marcador si tienes la lupa lo bastante cerca.

Si tienes la lupa una fila por debajo del templo, podrás realizar la acción Investigar para adquirir una loseta de plata de 6 puntos o una de bronce de 2 puntos, en vez de avanzar en el marcador. El coste es el mismo que pagarías en la fila del templo.



Si estás dos filas por debajo del templo también podrás adquirir una loseta, tal como se ha descrito anteriormente, pero solo podrá ser una loseta de 2 puntos.



Ten presente que las losetas de oro de 11 puntos solo se pueden adquirir en la fila del templo.



Algunos avances en el marcador de investigación tienen un coste de desplazamiento adicional aparte de los costes habituales. Estos costes de desplazamiento se pagan de la forma habitual.







El Templo del Mono

Junto al sendero encontramos un misterioso artefacto que alguien había desenterrado recientemente. Unas menudas huellas en el fango nos desvelaron qué había sucedido; ¡al parecer los monos se creen unos arqueólogos!

LOSETAS DE RECOMPENSA

- Todas las losetas de recompensa a la investigación son secretas y se colocan en pilas boca abajo, como las que normalmente se colocan en la fila del templo. Si llegas a esa casilla podrás mirar las losetas, elegir una y luego devolver el resto boca abajo. Cada pila tiene una loseta por jugador, pero sería posible conseguir una segunda loseta de la misma pila si todavía quedaran cuando tu cuaderno llegue a esa casilla.

EL ARTEFACTO

- Para esta casilla se necesita una carta de artefacto elegida al azar que cueste exactamente . Baraja el mazo de artefactos y roba cartas hasta encontrar una que tenga este coste. Luego coloca el artefacto en esta casilla y vuelve a barajar las otras cartas que robaste con el resto del mazo.
-   En la fila del artefacto tu lupa tendrá que pasar por la casilla de la izquierda, que contiene el artefacto, y tu cuaderno deberá pasar por la derecha. Podría pasar por estas casillas aun cuando tu lupa todavía estuviera con el artefacto.
- Si tu lupa llega a la casilla del artefacto, podrás activarlo (sin pagar el coste ).
- Este artefacto es como si estuviera impreso en el tablero; no se puede comprar, desplazar ni sustituir.

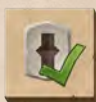
OTRAS MONERÍAS




Como recompensa para la lupa en esta fila, podrás usar la cara plateada de un ayudante disponible en la reserva. Si lo haces, pon ese ayudante en el fondo de su pila (a menos que sea el único ayudante que quedara en esa pila).



Con esta recompensa o bien adquieres un nuevo ayudante plateado o bien mejoras uno de tus ayudantes a su lado dorado y lo recuperas. Como estás limitado a 2 ayudantes, si ya tuvieras 2, solo podrías optar por mejorar a uno.



Esta recompensa para el cuaderno te permite activar cualquier yacimiento descubierto de nivel  (tanto si está ocupado como si no).




Esta recompensa para el cuaderno te permite recuperar a dos ayudantes. No podrías usarla para recuperar el mismo ayudante dos veces.

El Templo del Lagarto

Mientras subimos a duras penas por la montaña, ja medio camino nos encontramos con un guardián que nos impedía el paso! Y justo cuando creimos haber encontrado una manera de sortearlo, el suelo empezó a temblar...

PREPARATIVOS

- Después de preparar los ídolos, mezcla los 4 ídolos restantes, forma una pila boca abajo con ellos y déjala junto a la fila .
- Después de mezclar las losetas de guardián, coloca un guardián al azar boca abajo en esta casilla.

EL GUARDIÁN

El guardián se desvelará en cuanto la lupa de cualquier jugador llegue a esa fila. Mientras no sea derrotado, ninguna pieza podrá avanzar más allá del guardián.

El guardián se puede derrotar como si las piezas de investigación de los jugadores fueran las figuras de arqueólogos en el yacimiento del guardián. Por ejemplo, como acción principal podrías pagar el coste de derrotar al guardián si tu lupa hubiera llegado a esa fila. Pero también sirven las formas alternativas de derrotar a un guardián: Revólver o Maza de guerra funcionarían si tuvieras una pieza de investigación allí. Trampa para osos funcionaría siempre y cuando ningún otro jugador hubiera llegado a esa fila (pero no funcionaría antes de desvelar el guardián). Sin embargo, no se pueden usar efectos que desplacen un guardián del marcador de investigación.

Al terminar la ronda, si nadie ha derrotado al guardián, **recibirás 1 Miedo por cada pieza de investigación** que tengas en la casilla del guardián.



¡ERUPCIÓN VOLCÁNICA!



Esta recompensa para el cuaderno te permite activar cualquier yacimiento de nivel que **no esté ocupado**. ¡Después, el volcán entra en erupción y lo destruye!

Devuelve a la caja la loseta del yacimiento (junto con cualquier guardián que hubiera). Descubre la loseta superior de la pila de ídolos restantes y ponla boca arriba donde estaba el yacimiento. Ahora será posible volver a descubrir un nuevo yacimiento en esa localización.

Si no hubiera ningún yacimiento sin ocupar, la erupción no tendría ningún efecto.

OTRAS AVENTURAS



Cuando tu lupa llegue a esta fila, toma de inmediato 2 cartas de Miedo y añádelas a tu zona de juego.



En esta recompensa para la lupa, tendrás que elegir entre una moneda o una brújula.



Paga el coste del ídolo con un ídolo que **no esté en una casilla**. Devuelve el ídolo a la caja.

Observaciones sobre algunas cartas

LENTE DE AUMENTO



Por ejemplo, si tu lupa hubiera avanzado 5 filas, podrás elegir dos de las tres opciones (pero sin poder elegir la misma opción dos veces). Si decides robar una carta, podrás mirarla antes de elegir tu segunda opción. En el Templo del Mono, la casilla del artefacto se considera como una sola fila.

BOTIQUÍN



“Mira” significa lo mismo que “Roba hasta”, tal como aparecía en el juego original. Hemos cambiado el texto para que quede más claro que esto no es como . No podrás realizar ninguna acción gratuita (especialmente, del tipo o) hasta que hayas terminado de mirar las cartas.

CÁMARA



Los yacimientos de nivel están en 2 filas de 4. Si ya tuvieras un arqueólogo en un yacimiento de nivel , la Cámara te dará acceso a un yacimiento descubierto en cualquiera de las 4 casillas de esa fila horizontal. Incluso podrías elegir el yacimiento que tuviera un arqueólogo tuyo.

SALABRE



El Salabre se aplica a todos los objetos que compres o consigas durante el resto de la ronda. El efecto seguiría aplicándose aun cuándo desterraras la carta (y el efecto no se aplicaría si no hubieras jugado el Salabre para este efecto).

CINTURÓN MULTIUSOS

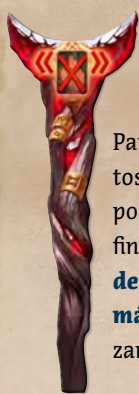


Puedes elegir y resolver las opciones en el orden que prefieras. Por ejemplo, si decidieras robar una carta, podrías mirarla antes de decidir tu segunda opción.

VARA DE LA DIVISIÓN



Si pagas el coste de , la carta que descartes podría desterrarse con el efecto .



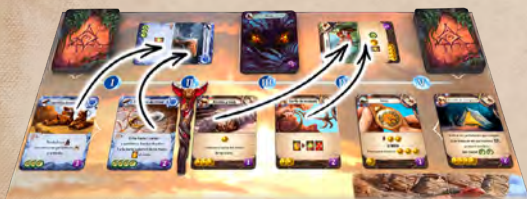
Variante con la Vara de la Luna Roja

Para que aparezcan más objetos y artefactos durante el transcurso de la partida, podéis optar por jugar con esta variante. Al final de la ronda, **la Vara de la Luna Roja destierra los 2 objetos y los 2 artefactos más cercanos** que tuviera antes de avanzar a la siguiente casilla de ronda.

Al final de la ronda I:





Al final de la ronda II, destierra 4 cartas:



Partida en solitario

NUEVOS ÍDOLOS

El primer ídolo   de tu rival vale 3 puntos, igual que el resto de ídolos (aunque no aparezca en la tablilla del rival).

TEMPLO DEL LAGARTO

Cuando la lupa del rival se encuentre en la casilla con el guardián del templo, se aplicarán las siguientes reglas:

- No se muestra el guardián (el rival sabe de qué se trata, pero no te lo quiere decir). El guardián solo se desvelará cuando tú llegues a la casilla.
- Si el rival realiza la acción Derrotar a un guardián, se ignorarán los guardianes de los yacimientos y derrotará al guardián del templo (tanto si has llegado a descubrirlo como si no).
- Si el rival realiza la acción Investigar, simplemente avanza como si el guardián no estuviera allí.

Sobre el diseño de esta expansión

Una de las cosas más interesantes con los nuevos líderes es explorar sus poderes. Obviamente, también les hemos impuesto algunas limitaciones, pero, aun así, si tienes un líder en tu expedición verás como podrás hacer más cosas durante la partida. Es por ello que los nuevos marcadores de investigación son algo más difíciles.

Así pues, si tus líderes investigan el Templo del Pájaro o el Templo de la Serpiente, el juego te resultará algo más sencillo de lo habitual, ya que te será más fácil ascender por el marcador de investigación. Y, del mismo modo, si usas el Templo del Mono o el Templo del Lagarto sin los nuevos líderes, te va a costar más llegar hasta la última fila.

La mayoría de pruebas se hicieron con los nuevos templos, ¡pero esperamos que los explores todos!

Un juego de Mín & Elwen

Equipo de desarrollo: **Michal Štach**
Michaela Štachová
Tomáš Uhlíř
Adam Španěl

Diseño gráfico: **Radek Boxan**

Diseño artístico: **Ondřej Hrdina**
Milan Vavroň
Jiří Kůs
Jakub Politzer
František Sedláček
Štěpán Drašťák

Asesoramiento artístico: **Dávid Jablonovský**

Producción: **Vít Vodička**

Redacción del reglamento: **Jason Holt**

Coordinación del proyecto: **Jan Zvoníček**

Supervisión del proyecto: **Petr Murmak**

De la edición en español

Responsable editorial: **Xavier Garriga**

Traducción y adaptación: **Oriol Garcia**

¡NO DEJES DE EXPLORAR!

El mundo de Arnak es inmenso
y todavía hay muchas cosas
por descubrir.



www.cge.as/explore-arnak



www.devir.com

DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona

UN AGRADECIMIENTO MUY ESPECIAL A:

Nuestro equipo principal:

- **Radek "RBX" Boxan** por hacer todo lo posible para convertir nuestras ideas en unos magníficos prototipos a pesar de los incontables cambios y actualizaciones, y por encargarse de prácticamente todo el apartado gráfico final. ¡Eres todo un héroe para nosotros!
- **Tomáš "Uhlík" Uhlíř, Pavel "pajada" Češka, y Vít Vodička** por las grandes ideas y fantásticas aportaciones que hicieron.
- **Adam Španěl** por los comentarios tan útiles que aportó y por crear nuevas versiones en BGA que permitieran probar el juego por Internet a la velocidad del rayo.
- **Jason Holt** por escribir este fantástico reglamento.
- **Regina Urazajeva** por ser una maga del marketing.
- **Míša Zaoralová y Hana Slaninová** por su trabajo en el apartado gráfico.
- **Radim "Finder" Pech** por crear un tráiler tan estupendo.
- **Jakub Uhlíř** por coordinar y encargarse de las pruebas de juego y por organizar el trabajo con las traducciones.
- **Kreten, Lenka, Lukáš y Terezka** por probar el juego en familia y por sus excelentes contribuciones.
- **Tom Helmich, Anežka "Angie" Seberová, Miroslav Felix Podlesný** y el resto del equipo de CGE. ¡Gracias por probar tantas veces las primeras versiones que no estaban bien equilibradas y por todas vuestras aportaciones tan útiles!

Nuestros probadores en línea: Leonardo Ciaroni por dedicarle tanto tiempo; Michael Murphy por sus comentarios tan útiles, perspicaces y detallados; Peter Harding (Pelorn) y Vienna Chichi Lam (Vichi) por ser el alma de la comunidad de pruebas en línea; Doge Coin, Mateusz "Zozul" Zozuliński, Christine Cloostermans, Higawind, zlorfik, SimonFPM, Victor Kikudome, Larry Tan, Nicholas Henning, Bruno Pacheco, KuonGK, Bennzilla, tsuzumik, yosuke000, Mather, William Wong, Siddharth Manickasundaram y más de 80 fantásticos jugadores de Arnak que probaron la versión por Internet. Todos le habéis dedicado mucho tiempo y esfuerzos y habéis superado nuestras expectativas de lejos. ¡Muchísimas gracias!





















Board Game Arena: Jurica Hladek, Emmanuel Colin y todo el equipo de Board Game Arena por su apoyo y por dejarnos usar su plataforma en un entorno digital de pruebas como ningún otro.

Probadores de la versión física: Stanislav Kubeš por presentarse a todas las pruebas que organizamos; Tomáš Tyc por ayudarnos a conseguir que las fichas de tentempié fueran lo bastante intuitivas; Tereza Střílková, Rumun, Monča, Leontynka, Kryštof, Ivan "eklp" Dostal, Laďa Pospěch, Michal Ringer, Ruda Maly, Kuba Kutil, Kristian "Christheco" Buryš, Petr Ovesny, Tomik, Youda, Pitrs, Ozzy, Ella, Elnie, Terezka y otros participantes de Warcon 2021. ¡Muchas gracias por habernos ayudado a que esta experiencia fuera mejor todavía!

© Czech Games Edition
Octubre de 2021
www.CzechGames.com







NUEVOS ICONOS PARA ESTA EXPANSIÓN

-  Puedes elegir cualquier guardián que hayas derrotado y cuyo favor ya hayas usado. Voltéalo para poder volver a usar su favor.
-  Elige uno de los guardianes sin usar que hayas derrotado y gíralo boca abajo sin obtener su favor.
-  Activa cualquier yacimiento .
-  Activa cualquier yacimiento descubierto de nivel .
-  Activa cualquier yacimiento descubierto de nivel .
-  Utiliza el efecto de cualquier ídolo del tablero que esté boca arriba.
-  Usa el efecto de la cara plateada de un ayudante disponible en la reserva.
-  Usa el efecto de la cara dorada de un ayudante disponible en la reserva.
-  Usa el efecto de la cara plateada de un ayudante disponible en la reserva. Después, colócalo debajo de su pila.
-  Elige: o bien obtienes  o bien .
-  El efecto de este ídolo no es una acción gratuita.
-  Activa cualquier yacimiento de nivel  que **no esté ocupado**. Retíralo de la partida. Descubre la loseta superior de la pila de ídolos y colócala donde estaba el yacimiento. A partir de ahora se podrá descubrir un nuevo yacimiento aquí.
-  Quédate con un ayudante plateado o mejora un ayudante que tuvieras a dorado. (No puedes tener más de dos ayudantes.)
-  Recupera dos ayudantes. No puedes recuperar el mismo ayudante dos veces.


OBSERVACIONES GENERALES

Normalmente se pueden realizar acciones gratuitas entre las distintas partes de un mismo efecto.

  Si la carta que robas tiene una acción gratuita, podrás jugarla antes de desterrarla.

  Está permitido realizar acciones gratuitas después de robar, **siempre y cuando puedas pagar el coste**.

¡RECUERDA!

- Si la pila de cartas de Miedo se agota, obtendréis fichas de Miedo  en vez de cartas.
- Si un efecto genera un valor de desplazamiento que no puedes usar de inmediato, podrás usarlo en cualquier otro momento antes de que termine tu turno.
- Si el mazo de objetos o de artefactos se termina, se quedará vacío; las cartas no se vuelven a barajar.
- Si juegas el efecto de una carta que dura toda la ronda, seguirá durando toda la ronda aunque la carta esté en el marcador de investigación del Templo del Mono o se haya desterrado.