

DE VERDWENEN RUÏNES VAN ARNIAK

MYSTERIEUZE PADEN



MÏN & ELWEN

Drie dagen in de jungle, op zoek naar de ruïnes die we vanuit het vliegtuig zagen. Elk pad mysterieuzer dan het vorige. Mijn vrienden vrezen dat we in rondjes lopen. Maar we zijn omhooggegaan en ik heb vertrouwen in mijn kompas. We zullen vast en zeker de eerste tempel vinden voordat deze dag voorbij is.



Deze uitbreiding gebruiken

Met *Mysterieuze Paden* kun je onontdekte gebieden van Arnak verkennen op een nieuw, dubbelzijdig speelbord. Als je dit speelbord gebruikt, laat je het originele speelbord in de doos. Leg het *Mysterieuze Paden*-speelbord met de kant die je wilt verkennen naar boven en volg de onderstaande instructies.

Beide kanten van het speelbord in deze uitbreiding bevatten uitdagende onderzoeksporen die ontworpen zijn om samen met leiders uit de uitbreidingen *Expeditleiders* en *De Verdwenen Expeditie* te gebruiken. Je kunt zonder de leiders van die uitbreidingen spelen, maar verwacht dan een heel uitdagend spel!

Beide kanten van het speelbord zijn niet ontworpen om met de extra onderzoeksporen uit de uitbreidingen *Expeditleiders* of *De Verdwenen Expeditie* te spelen. Je mag natuurlijk wel experimenteren – op eigen risico!

De scoremogelijkheden van de nieuwe tempels kunnen afwijken van de gebruikelijke scores van andere tempels. Zo levert de Spinnentempel over het algemeen lagere eindscores op dan de Vogeltempel, terwijl met de Uilentempel over het algemeen meer manieren punten gescoord kunnen worden.

Spelmateriaal



1 dubbelzijdig speelbord (Spinnentempel of Uilentempel)



4 lantaarn-onderzoekstenen



28 duistere kleitabletten



24 Uilentempeltegels



2 niveau locatietegels



2 niveau locatietegels



4 bewakertegels



8 assistenttegels



6 onderzoekbonustegels



10 afgodsbeelden



7 rivaaltegels (solovariant)



5 rivaaldoelen




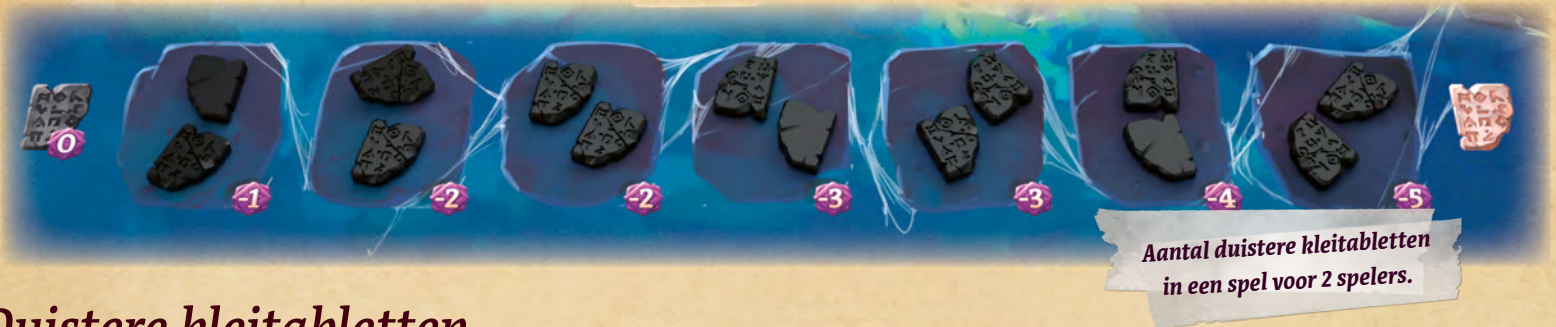
4 kaartverdelers

Spinnentempel


Deze plek is anders dan alle andere op dit eiland! Er zijn zoveel meer geheimen om te ontdekken, maar er is hier iets dat steeds huiveringwekkender wordt naarmate we verder komen. 's Nachts heb ik het gevoel dat we worden gadeslagen door de gloeiende ogen van een spin...

Vorbereiding


Deze tempel gebruikt **duistere kleitabletten**. Leg tijdens de voorbereiding 1 duister kleitablet **per speler** in elk van de duistere kleitabletvelden op het spelbord, onder de  locaties. Dit is de **voorraad duistere kleitabletten**. Leg alle resterende duistere kleitabletten terug in de doos.



Duistere kleitabletten

 Duistere kleitabletten worden gebruikt om **altaren aan te roepen** op het onderzoekspoor van de Spinnentempel, waardoor je een nieuwe manier krijgt om artefacten te gebruiken.


Er is een **beperkte voorraad** duistere kleitabletten in het spel. Wanneer je een  ontvangt, neem je deze van het meest linkse veld waar nog een  ligt. Als de voorraad duistere kleitabletten op is, neem je in plaats daarvan een gewoon kleitablet.

Duistere kleitabletten kunnen op dezelfde manier worden gebruikt als gewone kleitabletten. Telkens wanneer je een duister kleitablet gebruikt in plaats van een gewone (of het nu is om kosten te betalen of voor een ), wordt deze in de voorraad duistere kleitabletten teruggelegd. Vul die voorraad altijd van rechts naar links aan. Elk veld kan tot het oorspronkelijke aantal kleitabletten (dat gelijk is aan het aantal spelers) worden aangevuld.


Een altaar aanroepen

Er zijn 5 plaatsen op het onderzoekspoor gereserveerd voor artefacten. Dit zijn **altaren**. Als hoofdactie mag je een altaar aanroepen.

Hiervoor moet je een duister kleitablet in je bezit en een onderzoeksteen op een rij boven het altaar van je keuze hebben. De onderzoeksteen hoeft niet direct boven het altaar te liggen, elke rij erboven volstaat.

Altaren zijn aan het begin van het spel leeg. Als je een altaar aanroept, moet je 1 van je  onder het altaar leggen, op het veld overeenkomend met je spelerskleur.

- Als je een leeg altaar aanroept, neem je een artefact naar keuze uit de kaartrij en leg je deze op het altaar. Je mag het artefact direct gebruiken. Het artefact blijft daar voor de rest van het spel liggen, waardoor andere spelers het ook kunnen gebruiken.
- Als je een altaar aanroept waar al een artefact op ligt, mag je het artefact gebruiken als je dat wilt.

 **Opmerking:** bij het aanroepen van een leeg altaar kan de Professor 1 van de artefacten uit zijn archief kiezen in plaats van uit de kaartrij.


Elke speler kan maximaal **3 duistere kleitabletten** onder elk altaar leggen.

Voorbeeld: Geel wil het Slangengoud aanroepen; een artefact dat momenteel beschikbaar is in de kaartrij. Hij mag het op het 2e of 3e altaar leggen. Hij kiest het 3e altaar en legt er een duister kleitablet onder. Vervolgens verplaatst hij het Slangengoud naar het altaar en voert het effect van het artefact uit.

Blauw kan momenteel alleen het onderste altaar aanroepen, omdat zijn vergrootglas niet boven de andere altaren ligt. Blauw kan dit echter nog maar 1 keer doen; daarna heeft hij de limiet van 3 duistere kleitabletten op dit altaar bereikt.

Spelers ontvangen duistere kleitabletten op 2 manieren:

Van het speelbord: 4 locaties op het speelbord geven spelers duistere kleitabletten in de vorm van een extra, duister effect: nadat je 1 van deze locaties **met een archeoloog** hebt ontdekt, er een opgraving doet of erheen verhuist, mag je het duistere effect uitvoeren. Bij het ontdekken van een nieuwe locatie ontwaakt de bewaker pas nadat het duistere effect is uitgevoerd.


Belangrijk! Effecten waarmee je een locatie kunt activeren, zoals *Verreijkijker* of  geven je niet het duistere effect van deze locaties. Kaarten waarmee je een archeoloog kunt plaatsen of verhuizen, zoals *Ontregeld kompas* of *Verkennerstaf*, geven je echter wel de mogelijkheid om duistere effecten uit te voeren.





Van het onderzoekspoor: als beloning voor het bereiken van bepaalde velden.


Duistere kleitabletten scoren – De kosten van ambitie

De bezwingen hebben gewerkt! Denk eens aan alle kennis waar we nu over beschikken!


Toch spreken de onderschriften over een bedreiging en ze waarschuwen ons de altaren niet aan te raken. Waarom zou dat verboden zijn?

De  die je gebruikt om altaren aan te roepen, blijven de rest van het spel op het onderzoekspoor liggen. Het aanroepen van altaren kan ertoe leiden dat je aan het einde van het spel punten verliest:

- Lever ongebruikte kleitabletten in.** Alle ongebruikte  die je aan het einde van het spel overhoudt, gaan terug naar de voorraad duistere kleitabletten. Onthoud dat elk veld evenveel kleitabletten bevat als het aantal spelers.
- Scor negatieve punten.** Het meest rechtse **lege** veld van de voorraad duistere kleitabletten bepaalt hoeveel negatieve punten elk gebruikt  waard is. Als bij dat veld bijvoorbeeld  staat, verlies je 3 punten voor elk duister kleitablet dat je onder altaren hebt gelegd.
- Scor altaren.** Bekijk ten slotte alle altaren met een artefact: bepaal welke speler de meeste  onder een altaar heeft gelegd. Die speler ontvangt de punten die boven het altaar staan aangegeven. Bij een gelijke stand ontvangen alle gelijkspelende spelers deze punten.

Tip: Hoewel het aanroepen van altaren je punten kan kosten, levert het je aanzienlijke voordelen op tijdens het spel. Om het puntenverlies te compenseren, moet je goed opletten wie de meeste  onder elk altaar heeft.

Voorbeeld van een puntentelling:

Eerst worden alle overgebleven  in de voorraad teruggelegd. Geel heeft er 3 en door ze terug te leggen, veranderen de minpunten voor elk duister kleitablet van -4 naar -3 (voor iedereen).

Vervolgens krijgen spelers de minpunten voor kleitabletten die onder de altaren zijn gelegd: Blauw krijgt -15 voor 5 kleitabletten en Geel krijgt -12 voor 4 kleitabletten.

Ten slotte worden de meerderheden op altaren gescoord. Blauw scoort 2 punten voor het 1e altaar en Geel scoort 3 punten voor het 4e altaar. Beide spelers scoren 3 punten voor het 3e altaar omdat er een gelijke stand is. Niemand scoort punten voor het 2e en 5e altaar omdat deze niet gebruikt zijn.

Uilentempel

De gravures in de rotsen langs het pad lijken een verhaal te vertellen.
Het verhaal over een profeet, de man die het uilenmasker droeg en de bewakers temde.

Vorbereiding



Elke speler heeft een **lantaarn**-onderzoeksteen nodig. Laat deze voorlopig op je spelersbord liggen.

Deze tempel gebruikt een **unieke set tempeltegels**. Laat de gewone tempeltegels in de doos.

- **In de tempel:** leg zoveel Uilentempeltegels en gedekte afgodsbeelden in de tempel als aangegeven. (Voorbeeld: met 3 spelers leg je 2 tegels van 1 punt in elke stapel.)
- **Onderzoekspoor:** leg een Uilentempeltegels of een onderzoekbonustegel op elk van de daarvoor bestemde velden op het onderzoekspoor. Op sommige velden leg je alleen een tegel in een spel met 3 of 4 spelers.
- **Geheime doorgangen:** zorg ervoor dat je ook Uilentempeltegels en afgodsbeelden bij de geheime doorgangen op het onderzoekspoor legt.



Als je met afgodsbeelden uit de uitbreiding *De Verdwenen Expeditie* speelt, verwijder dan afgodsbeelden met en -effecten. Deze worden niet gebruikt in een spel met de Uilentempel.

Opmerking: op deze kant van het speelbord leg je bij de voorbereiding op alle niveau locaties in de 2e rij 1 open en 1 gedekt afgodsbeeld. Deze locaties kosten ook 2 extra om te verkennen (naast de gebruikelijke 3 kompassen).



Geheime doorgangen

Het onderzoekspoor van de Uilentempel heeft 6 geheime doorgangen die je kunt onderzoeken met je vergrootglas.

- 1 Je kunt een ongebruikte geheime doorgang die verbonden is met het veld met je vergrootglas binnengaan door de actie *Onderzoek* uit te voeren en de kosten te betalen.
- 2 Leg je vergrootglas op het voorbestemde veld en ontvang de tempeltegels of het afgodsbeeld onder die geheime doorgang. De doorgang is nu **geblokkeerd** voor alle andere spelers: elke doorgang kan slechts 1 keer worden onderzocht.
- 3 Leg ten slotte je lantaarn op het startveld van het onderzoekspoor.

Als je een geheime doorgang onderzoekt, kun je je vergrootglas de rest van het spel niet meer verplaatsen:

- Bij latere *Onderzoek*-acties mag je je lantaarn of je logboek verplaatsen.
 Houd er rekening mee dat onderzoek met de lantaarn andere rij-beloningen geeft.
- Je logboek kan worden verplaatst **tot maximaal de rij** waar je vergrootglas of lantaarn ligt, afhankelijk van welke van de 2 het hoogste ligt.



Opmerking: de Journalist kan zijn logboek nog steeds een rij voorbij zijn vergrootglas verplaatsen, zelfs als hij een geheime doorgang heeft onderzocht. Bovendien mag de Journalist zijn logboek een rij voorbij zijn lantaarn verplaatsen.

- Omdat het op de geheime doorgang blijft liggen, kan elke speler slechts 1 geheime doorgang per spel onderzoeken. Met je - en -stenen kun je nooit een geheime doorgang onderzoeken.





I

II

III

IV

V



Tempeltegels kopen

Tempeltegels liggen verspreid over het onderzoekspoor van de Uilentempel. Als 1 van je onderzoekstenen op **hetzelfde veld** als een tempeltegels ligt, kun je de actie *Onderzoek* gebruiken en de aangegeven kosten betalen om deze te kopen.

Bovendien kun je, zodra je een rij met 1 van de piramidesymbolen bereikt, de actie *Onderzoek* gebruiken om tempeltegels **uit de tempel** te kopen:



Als je de 5e rij hebt bereikt, kun je een tempeltegels van 1 punt of een afgodsbeeld tegen de gebruikelijke kosten kopen.



Als je de 7e rij hebt bereikt, kun je een afgodsbeeld, een tempeltegels van 1 punt of een tempeltegels van 5 punten tegen de gebruikelijke kosten kopen.



Als je de 9e rij hebt bereikt, kun je een afgodsbeeld of tempeltegels naar keuze tegen de gebruikelijke kosten kopen.



Het voorwerp *Logboek* kan alleen worden gebruikt om je logboek te verplaatsen; je kunt er geen tempeltegels mee kopen.



Nieuw effect voor tempeltegels



Tempeltegels van de Uilentempel hebben een speciaal effect. Als je 2 willekeurige Uilentempeltegels in je bezit hebt, mag je deze combineren om er een extra afgodsbeeldveld mee te maken.

Als vrije actie mag je een afgodsbeeld op de gecombineerde tempeltegels leggen om 1 van de 5 standaard afgodsbeeldeffecten te gebruiken. Je **mag geen** unieke blauwe afgodsbeeldeffecten van je expeditieleider gebruiken. Je verliest geen punten wanneer je een afgodsbeeld op dit veld legt.

Puntentelling

Aan het einde van het spel ontvang je punten voor je vergrootglas (ook als dat op een geheime doorgang ligt), logboek en lantaarn afhankelijk van de bereikte rij op het onderzoekspoor.

In het geval van een gelijke stand wint de gelijkspelende speler die de meeste punten voor het onderzoekspoor en de tempeltegels heeft. Als er dan nog sprake is van een gelijke stand, delen de gelijkspelende spelers de overwinning.



Solovarianten

Spinnentempel

Vorbereitung

Nadat je de actiestapel van 10 tegels van de rivaal hebt samengesteld, schud je de actietegel voor de Spinnentempel door de stapel, zodat je een stapel van 11 tegels hebt. Voer de rest van de solovorbereitung zoals gebruikelijk uit, waarbij je het speelbord en de voorraad duistere kleitabletten voorbereidt zoals in een spel met 2 spelers.

Spinnentempel actietegel



Als de rivaal de Spinnentempel actietegel opendraait, is zijn actie afhankelijk van de ronde. De rivaal kan 1 of beide van de volgende acties uitvoeren:

- **Een altaar aanroepen:** de rivaal legt een uit de voorraad duistere kleitabletten onder het bovenste altaar waarop een artefact ligt, ongeacht de positie van zijn vergrootglas.
- **Een artefact leggen en het altaar aanroepen:** de rivaal neemt een artefact uit de kaartrij, legt dat op het onderste lege altaar en legt er een uit de voorraad duistere kleitabletten onder. Gebruik de beslispijl om te bepalen of de rivaal het meest linkse of meest rechtse artefact uit de kaartrij neemt. Als het vergrootglas van de rivaal niet boven het onderste lege altaar ligt, gebeurt er niets.

In het zeldzame geval dat de voorraad duistere kleitabletten op is, slaat de rivaal deze acties over.

Puntentelling

De rivaal verliest geen punten voor duistere kleitabletten die hij heeft gelegd, maar hij ontvangt wel punten voor de meerderheid aan duistere kleitabletten op een altaar, net zoals een speler dat zou doen. De rest van de puntentelling voor de rivaal wordt zoals gebruikelijk uitgevoerd.

Uilentempel

Vorbereitung

Nadat je de actiestapel van 10 tegels van de rivaal hebt samengesteld, schud je de actietegel voor de Uilentempel door de stapel, zodat je een stapel van 11 tegels hebt. Voer de rest van de solovorbereitung uit zoals gebruikelijk in een spel van 2 spelers.

Geheime doorgangen

- Als de rivaal zijn vergrootglas vooruit moet verplaatsen, controleer je of het op een veld ligt dat verbonden is met een ongebruikte geheime doorgang. Als dat het geval is en de beslispijl naar de geheime doorgang wijst, mag de rivaal deze onderzoeken. De rivaal ontvangt ook het afgodsbeeld of de tempeltegelt van de geheime doorgang als hij deze onderzoekt.
- Als de rivaal een geheime doorgang onderzoekt, leg je de lantaarn in zijn kleur onderaan het onderzoekspoor. Als hij vanaf nu zijn vergrootglas zou moeten verplaatsen, verplaatst hij in plaats daarvan zijn lantaarn.

Uilentempel actietegel



Als de rivaal de Uilentempel actietegel opendraait, neemt de rivaal de onderste tempeltegelt van het onderzoekspoor. Gebruik de beslispijl als er meer dan 1 tempeltegelt onderaan ligt.

- Als het een tempeltegelt van 1 punt is, neemt de rivaal de tegelt en verplaatst zijn vergrootglas 1 rij vooruit.
- Als het een tempeltegelt van 5 punten is, neemt de rivaal de tegelt.
- Als het een tempeltegelt van 10 punten is zonder kompas, legt de rivaal er een kompas uit de voorraad op en verplaatst zijn vergrootglas 2 rijen. Als er al een kompas op ligt, neemt de rivaal de tempeltegelt. Als de speler eerder dan de rivaal een tempeltegelt van 10 punten met kompas koopt, gaat het kompas terug naar de voorraad.

De rivaal kan altijd de onderste tempeltegelt nemen, ongeacht waar zijn onderzoekstenen liggen.

Solovariant mini-uitbreidingen

Onze vreugde bij het ontdekken van de rotstekeningen was verdwenen toen we de voetafdrukken van de andere expeditie zagen. We zijn al te vaak tweede geweest. Dat is nu voorbij! Als zij van plan zijn bij zonsopgang te vertrekken, moeten wij ons kamp verlaten voordat het licht wordt.

Rivaaldoelen

Deze mini-uitbreiding voorziet je rivaal van extra mogelijkheden om punten te verzamelen door doelen te behalen. Je kunt zijn plannen dwarsbomen door de doelen als 1e te behalen.

Nieuw spelmateriaal



Deze mini-uitbreiding bestaat uit 5 nieuwe tegels: **de rivaaldoelen.**

Aanpassingen

3 doeltegels per ronde biedt voldoende afwisseling en zal de uitdaging van de gebruikelijke solovariant vergroten. Je kunt deze uitbreiding ook eerst uitproberen door elke ronde maar 2 doeltegels te gebruiken. Je kunt de uitdaging ook verder vergroten met 4 doeltegels, maar de variatie is het beste met 2 of 3 doelen.

Een andere manier om de uitbreiding aan te passen, is door het 1e doel 4 punten waard te maken. Leg er 2 tempeltegels van 2 punten op om aan te geven dat het een belangrijker doel is.

Doelen



Koop als 1e speler deze ronde een voorwerp.



Koop als 1e speler deze ronde een artefact.



Ontdek als 1e speler deze ronde een nieuwe locatie.



Voer als 1e speler deze ronde met het vergrootglas of lantaarn de actie *Onderzoek* uit.





Heb als 1e speler deze ronde veel archeologen op het speelbord. Je rivaal heeft er 3 nodig; jij hebt er 2 nodig.

Tip: leg 3 archeologen van je rivaal op de tegel (of 2 als de rivaal er al 1 op het speelbord heeft gezet) en gebruik die eerst voor de rivaalacties.



Opmerking: voor het behalen van dit rivaaldoel geldt een snackfiche van de Verkenner als een archeoloog.

Vorbereiding

Bereid het spel voor zoals in een spel voor 2 spelers. Houd overgebleven  en  bij de hand; dit zijn de beloningen die de rivaal ontvangt voor het behalen van doelen. (Als je met de Uilentempel speelt, heb je hiervoor nog steeds de tempeltegels uit het basisspel nodig.)

Leg de 5 doeltegels in een gedekte stapel binnen handbereik.

Spelverloop – Elke ronde

De rivaal is de startspeler in elke ronde, zoals gebruikelijk in een solospel.


Voor je 1e beurt in elke ronde schud je de doeltegels gedekt en draai je er 3 open. Dit zijn de acties die je rivaal eerder dan jij wil uitvoeren.

Omdat je rivaal deze ronde al een actie heeft uitgevoerd, is het mogelijk dat hij al 1 van deze doelen heeft behaald, maar daar ontvangt hij geen punten voor. Vervang dat doel door een willekeurige andere van de 2 overgebleven doeltegels.

Als je de 1e bent die een bepaald doel behaalt, leg je de tegel gedekt; je rivaal kan hier in deze ronde geen punten meer voor scoren.

Als je rivaal de 1e is die een bepaald doel behaalt, leg je de tegel gedekt en geef je je rivaal 1 van de tempeltegels met 2 punten. Tel deze bij zijn eindscore op.

Je rivaal kan in elke ronde 0, 2, 4 of 6 punten verzamelen met de doelen. Jij kunt er geen punten mee scoren, maar je kunt wel voorkomen dat je rivaal de punten ontvangt.

Tegeltekort: als de overgebleven  op zijn, ruilt de rivaal 3 van die ontvangen tegels om voor 1 overgebleven .

OPMERKINGEN

Je kunt een doel behalen (en zo voorkomen dat je rivaal deze punten ontvangt) zelfs als dat doel niet je hoofdactie is. Een effect waarbij je bijvoorbeeld een voorwerp gratis ontvangt, telt ook als het 'kopen' van een voorwerp, waarmee het doel *Koop een voorwerpen* behaald wordt.

Het is mogelijk om in 1 beurt meerdere doelen te behalen. Omdat het doel *Ontdek een nieuwe locatie* ook meetelt voor het doel *Veel archeologen*, kan ook je rivaal 2 doelen in 1 beurt behalen.

Solovariant mini-uitbreidingen

*Ik zeg tegen mijn vrienden dat ze bij de les moeten blijven, de andere expeditie moeten vergeten en in plaats daarvan moeten focussen op wat wij kunnen doen. Ik zou willen dat ik mijn eigen advies kon opvolgen!
Het lijkt erop dat de andere expeditie altijd net iets meer kan, hoeveel we elke dag ook iets bereiken.*

Paarse acties

Gefeliciteerd met de overwinning in de solovariant van De Verdwenen Ruïnes van Arnak. En dat meerdere keren! Met de hoogste moeilijkheidsgraad.

Veel fans van Arnak hebben ons geschreven dat ze de moeilijkste solovariant al hebben gewonnen en op zoek zijn naar een nog grotere uitdaging. En hier is hij dan:

Spelmateriaal

Deze uitbreiding bevat een set van 5 paarse rivaaltegels voor de solovariant.



Vorbereiding

Neem zoals gebruikelijk de 5 rivaaltegels met een archeoloog:



Voeg ook 5 paarse of rode actietegels toe, 1 van elke soort:



De moeilijkheidsgraad neemt met 1 toe voor elke rode tegel en met 2 voor elke paarse tegel, waardoor je een moeilijkheidsgraad hebt van 0 als je alleen groene tegels gebruikt, tot 10 als je alleen paarse tegels gebruikt.



Het 2e verschil in de voorbereiding is dat de rivaal nu naast het vergrootglas ook het logboek voor Onderzoek gebruikt.

Acties

Paarse acties werken meestal hetzelfde als rode en groene acties, maar zijn nog agressiever.



ONDERZOEK



In ronde V verplaatst de rivaal zijn vergrootglas 2 keer vooruit. Hierdoor is het mogelijk dat hij in 1 beurt 2 tempeltegels ontvangt.

OVERWIN EEN BEWAKER



Na het overwinnen van een bewaker (of onderzoek met het vergrootglas als er geen bewaker beschikbaar is) zal de rivaal onderzoek doen met zijn logboek. Net als een speler kan hij het alleen naar de rij verplaatsen met zijn  of , afhankelijk van welke het hoogste ligt.

De rivaal kan met zijn logboek onderzoekbonustegels verwijderen en hij ontvangt aan het einde van het spel ook punten voor de positie van zijn logboek.

Opmerking: als je met de mini-uitbreiding

Rivaaldoelen speelt, heeft zijn logboek geen effect voor het vergrootglasdoel.

KOOP EEN KAART

De rivaal koopt 2 kaarten met 1 actie, 1 van elke soort. De ene kaart is die met de meeste punten van de aangegeven soort, de andere is de kaart met de minste punten.

ONTDEK EEN NIEUWE LOCATIE



Voor deze actie gelden de gebruikelijke regels. Aan het einde van het spel is elk afgodsbeeld van de rivaal echter 1 extra punt waard (dus 4 punten voor elk uniek openliggend afgodsbeeld en 3 punten voor de tegels op de -1 stapel).

Opmerking: deze regel geldt alleen als deze paarse tegel in het spel wordt gebruikt.

VEEL DANK AAN:

ONS KERNTTEAM:

Adam Španěl, voor je werk aan de online implementatie en je inzichtelijke opmerkingen, zowel tijdens de ontwikkeling als tijdens het schrijven van de spelregels!

Radek "RBX" Boxan, voor je assistentie wanneer we maar ergens hulp bij nodig hadden. Het is altijd een genoegen om jou in het team te hebben!

Michael Murphy, je was een grote hulp bij het opnieuw beheren van de online community en je gaf daarnaast zelf ook uitstekende feedback en waardevolle inzichten. Dank je wel!

Gus Cook, voor het opzetten van de spelregelschrijverspet, hij staat je goed! :-)

Jakub Uhlíř en **David Nedvídek**, voor het verzorgen van de fysieke prototypes en het testen!

Kew, voor het helpen analyseren van gegevens uit de feedback!

Říman, voor al het harde werk dat is geleverd om de insert voor Adventure Chest goed te krijgen, ondanks de vele obstakels die we tegenkwamen! het was een lange rit. Je bent onze held!

Tomáš Zadražil, om bereid te zijn om het onbekende in te stappen en de productie van de insert voor Adventure Chest op je te nemen.

Eleni Papadopoulou, voor het maken van zulke geweldige video's!

Regina Urazajeva, **Ollie**, **Iva Nedvídková**, en vele anderen, voor het afhandelen van de pre-ordermarketing en de klantenservice. Het was veel werk, maar jullie hebben het met verve gedaan!

ILLUSTRATORS:

Ondra Hrdina, **Jiří Kús**, en **Kuba Politzer**: Het is al vaker gezegd, maar jullie illustraties brengen het spel tot leven. Dank je wel voor dit uitstekende werk!

Ook veel dank aan **Antoine Najjarin** voor het helpen verfijnen van de Spinnentempelregels.

Speciale dank aan de ontwerpers van *Lords of Waterdeep*, een van onze favoriete worker placement spellen. Het corruptiemechanisme uit *Scoundrels of Skullport* was een inspiratiebron bij het ontwerpen van de Spinnentempel.

Tabletop testers: Diduška, Stanislav Kubeš, Lenka "slunicko.miki" Zitová, David "Shrap" Zita, Peťule Pěkná, Kája "Runemaker" Pěkný, Daniel "Cukřík" Knápek, Filip X, Pavel Češka, Martin "Intoš" Sedmera, Markéta. Jullie waren fantastische testers! En hartelijk dank aan iedereen die erbij was op de WSBG, Czechgaming-evenementen, CGE Deskotestování en vele andere testevenementen. Jullie feedback, energie en steun hebben het spel op veel belangrijke manieren vormgegeven.

Onze online testers: kuro, nyahan, Cristhian Gudiño (Crisgud), UtterMarcus, RabbitRain, Ivan Filatov, Lachlan Ward-Smith, Dung Hoang, James (pandax42) Liao, Patryk Gałka, autopp, Kagura L "HK", Zoomie86, AaronMIG, 3106kun, irllys, Tish, Arien Malec, sasimirobot, Albert Mena, tsuzumik, trotv, Michael Molen, Kadamashi, Marcel Dragomir, Andi Muhammad Fadlillah Firstiogusran (Xiot), Sreekar, Laskas, Dionprv, Luke, Barry Smith, Buddydave, Vily, nushura, Mark Fenrick en Mascha Artz.

Opnieuw waren we overweldigd door het aantal mensen dat bereid was mee te helpen met deze test! Dankjewel!

Een spel van Mín & Elwen

Ontwikkelteam: **Michal Štach**
Michaela Štachová
Adam Španěl
Jakub Uhlíř

Grafisch ontwerp: **Radek "RBX" Boxan**

Illustraties: **Ondřej Hrdina**
Jiří Kús
Jakub Politzer
Štěpán Drašťák

Trailer & 3D-illustraties: **Roman Bednář**

Illustratieadvies: **Dávid Jablonovský**

Communicatiemanager: **Michael Murphy**

Productie: **Vít Vodička**
Tomáš Zadražil

Spelregels: **Gus Cook**
Jason Holt

Projectmanagement: **Jan Zvoníček**

Project supervisie: **Petr Murmak**

Nederlandse vertaling: **René Raps**

Realisatie Nederlandse editie: **Projectteam White Goblin Games**

BLIJF ONTDEKKEN

Er valt nog veel meer te ontdekken!

Volg de onderstaande link voor uitlegvideo's, ontwerpdragboeken, artistieke voortgang en meer.



cge.as/explore-arnak



Kijk op ons YouTube kanaal voor uitleg van onze spellen en nog veel meer leuke content!



© White Goblin Games
www.whitegoblingames.com



© Czech Games Edition
www.CzechGames.com



MÍN & ELWEN
Ontwerpers van Arnak



cge.as/arnak-app

“ Jullie vragen al een tijdje om een digitale versie van De Verdwenen Ruïnes van Arnak en we zijn blij te kunnen melden dat die er komt!

We wilden het niet overhaasten. In plaats daarvan hebben we nauw samengewerkt met het digitale team van CGE om een spelervaring te creëren die dicht bij het origineel blijft, maar tegelijkertijd nieuwe manieren toevoegt om van het avontuur te genieten.

Of je nu solo speelt of online vrienden uitdaagt, je kunt Arnak binnenkort op een geheel nieuwe manier verkennen. We kunnen niet wachten om je welkom te heten in dit volgende hoofdstuk van de reis! ”



OVERZICHT SYMBOLEN

Dit symbool geeft aan dat het effect niet als hoofdactie in je beurt telt. Je kunt zoveel vrije acties spelen als je wilt: voor, na en zelfs tijdens je hoofdactie.

De Mysticus heeft een afgodsbeeldeffect dat geen vrije actie is.

Ontvang de aangegeven middelen.

Neem een angstkaart en ontvang de aangegeven middelen. Je moet een angstkaart van de stapel nemen en open in je speelgebied leggen (negeer het reissymbool). Als er geen angstkaarten meer beschikbaar zijn, neem je een angststegel.

Kies er 1: ontvang of .

Je kunt de kosten aan de linkerkant betalen om het effect aan de rechterkant te ontvangen. Kun of wil je de kosten niet betalen, dan ontvang je ook het effect niet.

Betaal de kosten om 1 van deze 2 middelen te ontvangen.

Voer 1 van deze 2 ruilacties uit: OF .

Dit symbool op een artefactkaart geeft aan dat het effect 1 kost. Deze kosten betaal je alleen als je de kaart uit je hand speelt, niet als je de kaart koopt.

Je betaalt deze kosten door 1 van je handkaarten open in je speelgebied te leggen, zonder het reissymbool of het effect van de kaart te gebruiken. Als je geen kaarten meer op hand hebt, kun je deze kosten niet betalen en kun je dus ook het effect niet gebruiken.

Neem een kaart. Als je trekstapel leeg is, heeft dit symbool geen effect.

Neem de kaart en leg deze boven op je trekstapel (je voert het effect van de kaart niet uit).

Je mag de onderste kaart van je trekstapel nemen. Als je stapel leeg is, heeft dit symbool geen effect.

Je mag een handkaart of een kaart uit je speelgebied kiezen en deze vernietigen.

Neem een kaart. Daarna mag je een handkaart of een kaart uit je speelgebied kiezen en deze vernietigen. Opmerking: je kunt kiezen of je geen, 1 of beide effecten uitvoert.

Neem een kaart. Daarna moet je 1 van je handkaarten open in je speelgebied leggen, zonder het reissymbool of het effect van de kaart te gebruiken.

Je mag direct 1 van de acties Een opgraving doen of Ontdek een nieuwe locatie uitvoeren als je een archeoloog op je spelersbord hebt. Het effect kan bijzondere voordelen of beperkingen opleveren.

Je mag direct een artefact of voorwerp uit de kaartrij kopen. De kosten worden met het aangegeven aantal verlaagd.

Voer de actie Koop een artefact uit zonder te betalen. Je voert het effect van het artefact wel uit.

Voer de actie Koop een voorwerp uit zonder te betalen.

Om deze kosten op de Boomtempel te betalen, moet je een artefact uit je hand of je speelgebied vernietigen.

Je mag direct een bewaker overwinnen zonder de kosten te betalen die op de bewakertegel staan. Dit effect kan alleen gebruikt worden voor een bewaker op een locatie waar je een archeoloog hebt staan.

Je mag een bewaker kiezen die je hebt overwonnen en waarvan je de gunst al hebt gebruikt. Draai de bewaker om zodat je zijn gunst opnieuw kunt gebruiken.

Kies 1 van je ongebruikte bewakers die je hebt overwonnen en leg hem gedekt neer zonder zijn gunst te gebruiken.

Activeer een locatie naar keuze.

Activeer een ontdekte niveau locatie naar keuze.

Activeer een ontdekte niveau locatie naar keuze.

Activeer een **onbezette** niveau locatie. Leg de locatietegel (met eventuele bewaker) terug in de doos. Leg de bovenste tegel van de stapel met overgebleven afgodsbeelden open op de plaats waar de locatietegel lag. Je kunt hier nu een nieuwe locatie ontdekken.

Op de Watervaltempel: dit geeft aan dat je 1 van de verborgen locaties mag kiezen en activeren en daarna onderop de stapel op het voorraadbord moet terugleggen.

Neem een beschikbare zilveren assistent.

Waardeer 1 van je zilveren assistenten op naar een gouden assistent. De assistent is meteen opgefrist.

Neem een nieuwe zilveren assistent OF waardeer 1 van je zilveren assistenten op naar een gouden assistent. Je kunt niet meer dan 2 assistenten hebben.

Je kunt 1 van je assistenten oprispen.

Fris 2 assistenten op. Je kunt dezelfde assistent niet 2 keer oprispen.

Gebruik het effect van de zilveren kant van een beschikbare assistent op het voorraadbord.

Gebruik het effect van de gouden kant van een beschikbare assistent op het voorraadbord.

Gebruik het effect van de zilveren kant van een beschikbare assistent op het voorraadbord. Leg de assistent daarna onderop de stapel.

Gebruik 1 van je assistenten, maar in plaats van het effect ervan uit te voeren, ontvang je de afgebeelde middelen. Als het effect van de assistent kosten met zich meebrengt (zoals), negeer je die kosten.

Gebruik het effect van een openliggend afgodsbeeld op het speelbord. Als er geen openliggende afgodsbeelden zijn, heeft dit symbool geen effect.

Betaal (op het onderzoekspoor) of ontvang (op ontmoetingskaarten) een gedekt afgodsbeeld. Ontvang een afgodsbeeld dat overgebleven is bij de voorbereiding.

Om dit afgodsbeeldeffect uit te voeren neem je een tempeltegeltel van 2 punten van 1 van de 3 stapels.

Op de Boomtempel: dit geeft aan dat je een ongebruikt afgodsbeeld op een leeg veld mag leggen om het afgebeelde effect uit te voeren.

Neem en evalueer een ontmoetingskaart van het aangegeven hoofdstuk.

Effecten op ontmoetingskaarten met dit symbool mag je bewaren voor later.

Op de Spinnentempel: neem het meest linkse van de voorraad duistere kleitabletten. Als die op is, neem je in plaats ervan.

STARTMIDDELEN

startspeler

speler 2

speler 3

speler 4

STARTKAARTEN

