

LAS RUINAS PERDIDAS DE ARNAK

EN BUSCA DEL PROFESOR KUTIL



¡Cuando un rico mecenas vino a nosotros para financiar una expedición, apenas me lo podía creer! Su único objetivo era localizar la expedición del famoso profesor Kutil, que había desaparecido un año atrás. El profesor era muy conocido por sus teorías aparentemente delirantes según las cuales, en algún lugar ignoto del océano Pacífico, se escondía una isla secreta.

Ni falta hace decir que aceptamos de inmediato. Yo ya conocía algunos de sus estudios, pero, a decir verdad, toda esta empresa resultaba mucho más compleja de lo que había previsto. Debo confesar que estuve a punto de abandonar varias veces y que, posiblemente, habría desistido hace mucho tiempo de no ser por mi apreciada asistente, Antoinette Dupré. Podría decirse prácticamente que fue ella quien encontró esta isla fantástica. Su perseverancia y su buen juicio no han dejado de sorprenderme.

Por desgracia, la vida no se compone únicamente de sorpresas agradables. Hace poco descubrí que Antoinette había decidido poner en cuestión que yo encabezara la expedición. Ha creado una escisión dentro del grupo y ha conseguido que muchos se unan a su causa. Qué ciego he sido al no verlo antes... Es una gran académica, meticulosa y apasionada por el conocimiento. Y también una gran amiga. Pero tal vez sea demasiado joven... Excesivamente codiciosa y con ansias de fama y reconocimiento. Con todo, sigue siendo alguien que sabe motivar a la gente, y muchos se dejan llevar por su entusiasmo.

Se suponía que nuestra expedición podría enfrentarse a cualquier cosa. Pero ahora que nuestras filas están divididas y hay tanta gente siguiéndola, temo que no logremos cumplir nuestro objetivo...

En busca del profesor Kutil

Introducción a las reglas de campaña






Para jugar esta campaña necesitarás el juego de mesa **Las ruinas perdidas de Arnak** y deberás estar familiarizado con las reglas que se utilizan para la variante en solitario. Puedes encontrar el reglamento en www.devir.es.

Después de preparar la partida con las particularidades de cada capítulo, sigue los preparativos habituales de una partida en solitario. Cada capítulo indica la cara del tablero que deberás usar, así como algunos cambios para aplicar que harán que cada capítulo sea distinto. Asegúrate de leer bien las reglas especiales antes de preparar cada partida.

También podrás jugar esta campaña con las acciones moradas de la mini-expansión en solitario disponible en www.devir.es.

Nuevos conceptos clave

En esta campaña aparecen varios conceptos nuevos. Son los siguientes:

- **REGLAS ESPECIALES**
Según avances en la historia aparecerán nuevas reglas en cada capítulo.
- **OBJETIVOS**
Cuando cumplas los objetivos indicados habrás superado el capítulo. Aun así, sigue jugando hasta el final de la ronda V para anotar tu puntuación final.
- **LOGROS**
No es necesario que los completes para ganar, pero hacerlo puede mejorar tu puntuación y puede que te aporte alguna recompensa de cara a los siguientes capítulos.
- **FICHAS DE HISTORIA** 
Necesitarás unas cuantas monedas o fichas de algún juego para señalar determinados puntos de la historia (si quieres puedes usar las fichas de multiplicación  para ello). El indicador de jugador inicial  se utilizará como ficha especial de historia. Tu rival no podrá conseguir ni retirar fichas de historia.
- **CARTAS DE HISTORIA** 
Cada capítulo tiene un mazo de cartas de historia. Puedes imprimirlas o bien usar la aplicación web para manejar las cartas. A menos que se indique lo contrario en la preparación de la partida, baraja el mazo correspondiente antes de cada partida y déjalo junto al tablero. Cada vez que consigas un  robarás una carta del mazo, que deberás resolver de inmediato.
- **RECOMPENSA**
Al final del capítulo normalmente recibirás una recompensa en función de los logros que hayas conseguido.

Puntuación y victoria

La dificultad debería establecerse para toda la campaña antes de empezar la primera partida. De este modo será más fácil comparar tu puntuación con los resultados que consigas más adelante o con los de los demás jugadores.

Habrás superado el capítulo si logras cumplir todos los objetivos. Compara tu puntuación con la de tu rival: la diferencia entre ambas será tu **preeminencia**. No es necesario superar la puntuación de tu rival para ganar: puedes seguir jugando la campaña aunque tengas una preeminencia negativa.

Habrás perdido si la partida termina sin que hayas podido cumplir el objetivo del capítulo. No anotes la puntuación y vuelve a probar con el mismo capítulo.












El resultado final de la campaña se contabilizará cuando hayas superado el último capítulo. La puntuación obtenida en la campaña con la dificultad que has elegido será igual a la suma de la **preeminencia** de todos los capítulos.

Tu rival

Antes de empezar a jugar tendrás que elegir la dificultad del mazo rival que vas a usar durante toda la campaña. Elige bien: deberías mantener la misma dificultad durante toda la campaña si quieres poder comparar tu puntuación con la de los demás jugadores.

Para determinar la dificultad, suma el valor de todas las cartas de tu rival que vayas a usar. Las cartas verdes tienen un valor de 0, las rojas de 1 y las moradas de 2.

En la tabla que aparece a continuación verás el nombre que hemos asignado a cada nivel de dificultad, así como los recursos iniciales (que pueden ser distintos a los de una partida normal en solitario).

0. MARINERO DE AGUA DULCE:	
1. EXPLORADOR DE JARDÍN:	
2. RASTREADORA:	
3. AVENTURERA:	
4. EXPLORADOR CURTIDO:	
5. JEFE DE EXPEDICIÓN:	
6. ARQUEÓLOGA REPUTADA:	
7. INVESTIGADORA INFATIGABLE:	
8. ARNAKÓLOGO DE FAMA MUNDIAL:	
9. EL ELEGIDO DE ARA-ANU:	
10. LA REENCARNACIÓN DE ARA-ANU:	

Capítulo I – La expedición perdida

Cuando llegamos todo parecía terreno virgen. Pero pronto encontramos señales de que alguien había pasado por allí; junto a la costa podían verse los restos de un avión estrellado. Sin embargo, por sorprendente que parezca, da la impresión de que podríamos repararlo si dispusiéramos del equipo adecuado. ¡Menudo hallazgo!

Cuando nos acercamos a los restos del avión perturbamos a una extraña bestia: un búho gigante, con aspecto de estatua, como si lo hubieran esculpido en piedra. No obstante, en cuanto nos acercamos alzó el vuelo y se fue. Nuestro cocinero todavía sigue en estado de shock... Afirma que vio cómo se llevaba alguna cosa, tal vez un libro. Haríamos bien en encontrarlo: podría tratarse de algún tipo de diario que el profesor Kutil hubiera dejado.

De momento hemos decidido buscar indicios de la expedición en la jungla que queda junto a la costa, confiando en localizar a algún posible superviviente. A la vez intentaremos seguir el rastro del búho para recuperar el libro que se llevó y que podría contener información inestimable.

Con todo, en la selva nos hemos topado con unas criaturas como nunca habíamos visto. Gigantescas, majestuosas y aterradoras. Algunas se vuelven más pacíficas cuando les entregamos obsequios, mientras que otras, curiosamente, solo responden si las derrotamos en combate. Entonces prácticamente se muestran dóciles, quedándose junto a nosotros y ayudándonos durante un tiempo. Nunca había visto nada semejante. Espero disponer de tiempo suficiente para estudiar este fenómeno...

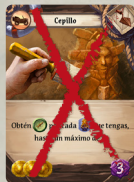
Para bien o para mal, Antoinette y sus seguidores han optado por una vía distinta y se han centrado en estudiar las ruinas antes que nada. Desconozco cuál será su objetivo final, pero si de algo estoy seguro es que no han mostrado ningún interés en encontrar al profesor Kutil. ¿Será posible que quiera atribuirse todo el mérito de haber descubierto la isla?

Preparativos

Para preparar el primer capítulo sigue los pasos detallados a continuación y prepara el resto de la partida siguiendo la preparación habitual para las partidas en solitario.

PASO 1

- Utiliza la cara del **TEMPLO DEL PÁJARO**.



- Para este capítulo, retira del juego el artefacto **Llave de Piedra** y el objeto **Cepillo**.



- Deja a un lado los objetos **Avión** y **Diario** (los usarás en los pasos 2 y 3).

PASO 2



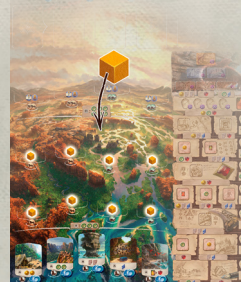
- Coloca el yacimiento de nivel **3** del avión estrellado sobre el yacimiento **3** con las dos brújulas. Después, pon la carta de **Avión** debajo.

PASO 3



- En la casilla de investigación que tiene la ilustración de un búho, en vez de colocar una loseta de recompensa, coloca la ficha **Búho**.
- Deja el guardián **Búho** junto al tablero y pon la carta **Diario** debajo de él.

PASO 4



- No pongas ningún ídolo en el tablero.
- En vez de colocar ídolos, pon un **Ídolo** en cada yacimiento de la región **3**.

PASO 5



- Retira la tarjeta de acción del arqueólogo con brújula de la pila de acciones de tu rival (solo en este capítulo).



PASO 6

- Toma los recursos iniciales correspondientes al nivel de dificultad que hayas elegido.








Reglas especiales

Para superar este capítulo tendrás que encontrar y derrotar al guardián Búho.




DESCUBRIR NUEVOS YACIMIENTOS

- No puedes descubrir nuevos yacimientos en la región .
- Cada vez que descubras un yacimiento de la región :
 - Roba 2 losetas de yacimiento, elige una y resuelve su efecto. Deja la otra loseta en el fondo de la pila.
 - Después de despertar al guardián, toma la ficha de historia.
 - Revela una carta de historia y elige una de las dos opciones que se te presenten.
 - Después, deja la ficha de historia junto a una fila del marcador de investigación. Tus piezas solo podrán avanzar a las casillas de una fila que tenga una ficha de historia al lado.




INVESTIGAR

-  se considera una ficha de historia. No es necesario poner un  en su fila.
- Tus piezas de  y  solo podrán avanzar a una fila que ya tenga un  o el .
- No podrás investigar más allá del Búho hasta que lo derrotes.
- Para poder acceder a las filas por encima del Búho (incluido el templo) también deberá haber un  junto a ellas.




HISTORIA

-  es una ficha de historia. Cuando consigas uno, revela una carta de historia.
- Cuando investigues una casilla con la ficha de historia , déjalo allí y lee el texto de la historia señalado con el  en este reglamento.
- Cuando hayas llegado a la casilla del Búho, podrás derrotar al guardián usando tu acción principal en cualquiera de tus turnos posteriores.

EL LUGAR DEL AVIÓN ESTRELLADO



- En este capítulo este lugar se considera un yacimiento .
- Como acción principal puedes pagar 5 monedas para añadir la carta Avión a tu mano. Si lo haces, retira del juego la loseta de yacimiento (no hace falta que estés en el yacimiento para hacerlo). El yacimiento que hay debajo a partir de ahora será el yacimiento habitual  .

RIVAL



- En este escenario tu rival no tiene la acción de la brújula, así que en su pila solo hay 9 tarjetas de acción.
- Tu rival no está limitada por las fichas de historia al investigar.
- Tu rival no descubre nuevos yacimientos ni revela guardianes. En vez de ello, cuando debiera Descubrir un nuevo yacimiento, robará al azar un  (o dos, si se tratara de Descubrir un yacimiento de nivel ) y lo colocará boca arriba en su tablilla siguiendo las reglas habituales: al final de la partida los  únicos valdrán 3 puntos y los duplicados 2 puntos.


Objetivos

Para superar el capítulo tendrás que cumplir estos 2 objetivos:

-  - Avanzar tu lupa hasta alcanzar la casilla señalada por la ficha de historia .
- Derrotar al guardián Búho.

Logros

- Suma 4 puntos si llegas hasta la fila del  con tu cuaderno.
- Suma 3 puntos más si cumples el logro anterior sin desterrar la carta Diario.
- Suma 5 puntos si llegas al templo con la .

Lee este texto cuando llegues al  con la lupa.



Finalmente hemos localizado al búho en un antiguo templo. Las paredes están cubiertas de inscripciones y el búho parece proteger el lugar fuertemente, pasado encima de un montón de lapidas. Parece que le atraen todo tipo de escrituras. ¿Tal vez podamos encontrar algo de ello?

El guardián Búho solo se puede derrotar gastando tres inscripciones. Una vez derrotado, puedes conservarlo como siempre (para usar su favor) y luego añadir el Diario a tu mano.

Lee este texto si derrotas al guardián Búho:



Una probando de distintas maneras, vimos que el búho se tranquilizaba al ofrecerle varas escrituras para su templo, y nos permitió incluso que nos leyéramos el diario de entre sus posesiones. Esperemos que contenga información sobre dónde tenía pensado ir el profesor Kutil...

Recompensas

Si has logrado superar este capítulo podrás elegir una recompensa que conservarás para el siguiente capítulo: un objeto extra que empezará en el fondo de tu mazo:

- Si has cumplido los objetivos del capítulo, empieza con el Diario.
- Si también has cumplido uno de los logros, en vez de empezar con el Diario puedes empezar con cualquier otro objeto que tuvieras en tu mazo siempre y cuando no costara más de 3 monedas.
- Si has cumplido varios logros, en vez de empezar con el Diario puedes empezar con cualquier otro objeto que estuviera en tu mazo o en el de tu rival, siempre y cuando no costara más de 3 monedas.

Anota la recompensa con la que te has quedado para recordar que empezarás con ella en el siguiente capítulo.

Capítulo II – El superviviente

Estudiar el diario ha dado sus frutos: aunque no lo hemos descifrado por completo, sabemos adónde se dirigían, así que partimos hacia allí de inmediato.

Hemos descubierto que las bestias que logramos apaciguar a menudo se quedan un tiempo con nosotros y nos ayudan a movernos por la jungla más fácilmente, lo cual resulta muy útil para encontrar el rastro de la expedición de Kutil en este territorio tan inmenso.

Tras unos días hemos empezado a encontrar indicios de que alguien ya había pasado por allí. Curiosamente, algunas de las cosas que hemos encontrado no parecen dañadas. Me pregunto que le sucedería a la expedición para que se vieran obligados a dejar un equipo tan valioso en medio de la jungla... Lo cierto es que resulta preocupante, pero esperemos que no haya sucedido nada malo.

Preparativos

Para preparar este capítulo sigue los pasos detallados a continuación y luego prepara el resto de la forma habitual para las partidas en solitario.

PASO 1

Del Capítulo I:

- Pon la carta de *Diario* en el fondo de tu mazo (o la otra carta que consiguieras como recompensa en el capítulo anterior).

Rival

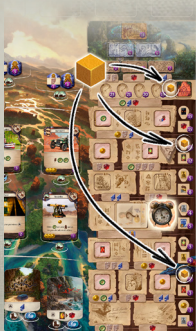
- Al preparar las losetas de templo pon una de las losetas de 11 puntos en la tablilla de tu rival. En el templo solo debe quedar una.



PASO 2

- Utiliza la cara del **TEMPLO DE LA SERPIENTE**.
- En vez de colocar un ídolo en cada yacimiento de la región **1**, pon un objeto boca arriba elegido al azar de coste **3**.
- Pon los ídolos de la región **1** de la forma habitual.

PASO 3



- Pon un **3** al final de las filas 2, 6 y 8 del marcador de investigación.
- Pon el **1** al final de la fila 4 como ficha especial de historia.
- Separa el mazo de historia en tres partes siguiendo el dorso de las cartas y dispón una carta al azar junto a las filas 2, 6 y 8 del marcador de investigación.

PASO 4

Toma los recursos iniciales correspondientes al nivel de dificultad que hayas elegido.

Reglas especiales

Para superar este capítulo tendrás que llegar al templo antes que tu rival y llevarte la loseta de 11 puntos que hay. También tendrás que conseguir 2 ídolos.

DESCUBRIR NUEVOS YACIMIENTOS

- No podrás descubrir ningún yacimiento de la región **1** hasta que no llegues a la casilla de rescate del ayudante que hay en el marcador de investigación.
- En la región **1**, en vez de conseguir un ídolo conseguirás el objeto que haya en ese yacimiento y lo dejarás en el fondo de tu mazo. Aparte de esto, Descubrir un nuevo yacimiento sigue las reglas habituales.

INVESTIGAR

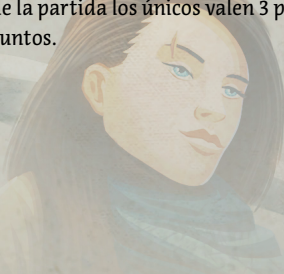
- Como acción principal puedes retirar uno de los guardianes que hayas derrotado para investigar gratis con tu **1** o con el **1**, incluso aunque ya hayas usado el favor del guardián. Esto puede ser especialmente útil para pagar el coste de investigación del **1**. Sin embargo, no puedes usar esta acción para conseguir una loseta del templo.

HISTORIA

- Cada vez que tu **1** llegue a una fila con un **3**, muestra la carta de historia que has preparado al lado.
- El **1** señala uno de los objetivos. Cuando llegues hasta él con la **1**, lee el texto señalado en este reglamento.
- La carta de historia que consigas al llegar a la fila del templo te aportará una recompensa que podrás decidir quedarte en sustitución de una de las losetas de recompensa que hay boca abajo. Puedes mirar las losetas antes de decidir si te quedas con una de ellas o si usas la recompensa opcional.



RIVAL

- Cuando la expedición rival descubra un yacimiento en la región **1**, conseguirá la carta de objeto y uno de los ídolos restantes visibles elegido al azar. Estos ídolos de tu rival siguen las reglas habituales: al final de la partida los únicos valen 3 puntos y los duplicados valen 2 puntos.



Objetivos

Para superar el capítulo tendrás que completar estos objetivos:

-  – Llegar hasta la casilla de rescate del ayudante con la .
- Llegar al Templo de la Serpiente antes de que lo haga tu rival.
- Conseguir la loseta de 11 puntos.
- Conseguir dos ídolos.

Logros

- Suma 4 puntos si al final de la partida tienes dos ídolos sin usar.
- Suma 3 puntos si al final de la partida no tienes ninguna carta de Miedo.

Cuando llegues a la casilla de rescate del ayudante lee este texto:




El superviviente

! Hemos encontrado un superviviente! Al principio apenas nos lo podíamos creer. Mientras seguíamos a una de esas criaturas Natasha oyó unos extraños ruidos. Creyendo que se trataba de otro guardián, se acercó con cuidado. Pero lo que encontró estaba muy lejos de ser una bestia terrorífica: era un miembro de la expedición de Skutil.

Después de separarse del grupo en medio de un ataque, el superviviente no logró encontrar a Skutil, así que estuvo encantado de unirse a nosotros. Ahora sabemos por fin que el profesor pasó por aquí, y tenemos una ligera idea de adónde se dirigió. Quería adentrarse hacia el interior de la isla para estudiar un templo dedicado al dios serpiente. Kar-Kal, una divinidad bastante desagradable que encarnaba el poder, la lucha y la guerra.

No será un viaje fácil, pero por fin tenemos un objetivo claro: ¡Esperemos llegar allí antes que Antoinette! Si el profesor sigue vivo, prefiero encontrarle primero; no me fio de las intenciones de Antoinette...

- El ayudante rescatado se unirá a la expedición agotado, como siempre. Anota de qué ayudante se trata: lo necesitarás para después.
- A partir de ahora ya puedes descubrir los yacimientos .

Desenlace

...el subsuelo.

Será mejor que nos preparemos bien antes de adentrarnos en inquietantes, con advertencias de que "los indios son percerur".

profesor estaba buscando esto? Pero los textos son bastante entrada a una red secreta de túneles subterráneos. ¿Tal vez el en las paredes, creemos que este templo es el punto de

tras abrir el portal y descubrir algunas de las inscripciones cerca? Tal vez le encontremos muy pronto!

expedición del profesor Skutil. ¿Podría ser que estemos muy vieja amiga, sino más bien - eso esperaba - el ratro de la unos que posiblemente no fuera así. Esto no era obra de mi

Por suerte, tras examinar con más detenimiento el lugar esfueros, Antoinette se nos había adelantado.

me quede de piedra: parecía que, a pesar de todos nuestros alguien había intentado abrirlo no hacia mucho. Al principio los primeros. Aunque el portal estaba cerrado, parecía que

Cuando llegamos al templo vimos claramente que no éramos

Recompensas

Si has superado con éxito este capítulo podrás elegir una recompensa que conservarás para el siguiente capítulo. Crea una pila de cartas con el siguiente equipo que te servirá para explorar el subsuelo:

- Garfio de escalada
- Cuerda
- Látigo
- Antorcha
- Hacha
- Cantimplora

De esta pila roba 2, 3 o 4 cartas al azar en función de los logros que hayas cumplido en el capítulo II (0, 1 o 2) y luego quédate con uno de los objetos. Empezarás el siguiente capítulo con este objeto en el fondo de tu mazo.

También empezarás el siguiente capítulo con el ayudante que rescataste en este capítulo.

Anota las recompensas para poder recordarlas en el siguiente capítulo.

Capítulo III – El túnel del terror

Suponemos que el profesor Kutil prosiguió su viaje usando los túneles subterráneos que se extienden en todas direcciones desde el templo. Lo cierto es que no presagian nada bueno y preferiríamos no adentrarnos en ellos, pero habrá que explorarlos si queremos averiguar algo más. Tengo la sensación de que sería muy fácil perderse, pero puede que las inscripciones de las paredes nos den alguna pista sobre cómo encontrar el camino dentro de este laberinto.

Sin embargo, nuestra rastreadora parecía inquieta y quiso hablar a solas conmigo para contarme sus sospechas. Cree que los túneles están habitados por algunas de las aterradoras criaturas a quienes hemos dado por llamar “guardianes”. Y no unas cuantas, sino muchas. De ser así, sería una lástima no disponer de tiempo suficiente para estudiar su extraño comportamiento, pero ahora nuestra prioridad debe ser encontrar al profesor: estoy muy preocupado por su seguridad.

Si vamos a aventurarnos por aquí, más vale que estemos preparados.

Preparativos

Para preparar este capítulo sigue los pasos detallados a continuación y prepara el resto de la partida siguiendo la preparación habitual para las partidas en solitario.

PASO 1

Del Capítulo II:

- Empezarás la partida con un ayudante extra. Si jugaste el capítulo anterior, quédate con el ayudante que rescataste. Si no, quédate uno al azar. El ayudante empezará por el lado gris y enderezado.
- Pon el objeto que conseguiste como recompensa en el Capítulo II en el fondo de tu mazo. Si no jugaste el capítulo anterior, crea una pila con las siguientes cartas: *Garfio de escalada*, *Cuerda*, *Látigo*, *Antorcha*, *Hacha* y *Cantimplora*. Roba 2 cartas al azar de esta pila y quédate con una de las dos, poniéndola debajo de tu mazo. Luego devuelve las demás cartas al mazo de objetos.

PASO 2



Cambios a los preparativos habituales en las partidas en solitario:

Utiliza la cara del **TEMPLO DEL PÁJARO**.

En este capítulo retira el artefacto *Corona del guardián* de la partida.

Coloca el junto a las losetas de templo.



PASO 3

Prepara el Túnel del Terror:

- Coloca estos tres yacimientos en el tablero tal como aparecen aquí.



PASO 4

Prepara el Túnel del Terror:

- Coloca 1 loseta de guardián en el yacimiento inferior, 2 en el central y 3 en el superior (todas ellas boca abajo).
- Coloca un en cada uno de los tres yacimientos.



PASO 5

Toma los recursos iniciales correspondientes al nivel de dificultad que hayas elegido.

Reglas especiales

Para superar este capítulo tendrás que derrotar a todos los guardianes del túnel y llegar al templo para conseguir una loseta de 11 puntos.

LOS YACIMIENTOS DEL TÚNEL

- Estos yacimientos ya están descubiertos.
- Al principio de la partida puedes excavar en el yacimiento inferior del túnel, pero no en los demás yacimientos del túnel.
- La primera vez que excaves en un yacimiento del túnel se revelarán todos los guardianes que hubiera en él.
- Cuando no quede ningún guardián en un yacimiento del túnel ya podrás excavar en el yacimiento que tenga encima.

GUARDIANES

- Si al final de la ronda un arqueólogo regresa a tu tablilla desde un yacimiento que tenga varios guardianes, recibirás una carta de *Miedo* por cada uno de ellos.
- No se puede derrotar a un guardián que todavía no se haya revelado.
- Si en un yacimiento hay varios guardianes, puedes derrotarlos en el orden que prefieras. Para cada uno se necesita una acción distinta.
- **Los 6 guardianes del túnel no te van a reportar ningún punto, pero podrás usar sus favores** (no hace falta acordarse de qué guardianes había en el túnel; basta con recordar que 6 no cuentan).

EL SUPERVIVIENTE

- Empezarás con un ayudante y podrás obtener dos más. Imagínate que tu tablero tiene espacio para tres. El superviviente se puede mejorar, al igual que los demás ayudantes.

HISTORIA

- Consigue el y lee una carta de historia cada vez que retires el último guardián de un yacimiento del túnel.
- Cuando consigas la loseta de 11 puntos, lee el texto señalado con el en este reglamento.

RIVAL

- Tu rival no excavará en los yacimientos del túnel que todavía tengan algún guardián.
- Si tu rival intenta descubrir un yacimiento y no queda ninguno, en vez de ello descubrirá un yacimiento .

Objetivos

Para superar este capítulo tendrás que completar estos 2 objetivos:

- No puede quedar ningún guardián en el Túnel del Terror.
- – Consigue una loseta de 11 puntos.

Cuando consigas la loseta de 11 puntos lee este texto.



!Por fin le hemos encontrado!

Vos ha llevado un buen tiempo descifrar los complejos enigmas que había escritos en las paredes de los túneles, ¡pero ha valido la pena! Entre ellos se ocultaban las instrucciones que señalaban donde se encontraba nuestro objetivo.

Finalmente hemos salido de los túneles y las cuevas, ¡y espero no poner un pie en ellos nunca más en mi vida! No estábamos preparados para algo así. Pero tampoco esperábamos la recompensa que obtuvimos al final. ¡Lo que hemos encontrado supera con creces nuestras expectativas! Se trata nada más y nada menos que del Templo de la Sabiduría, dedicado a Iru-Fnu, Padre de los Hombres y Guardián de los Secretos. ¡Y pensar que los dos templos están conectados por túneles subterráneos! Sin duda ha sido un hallazgo de lo más extraordinario.

¡Y cuando entramos en el templo nuestra alegría fue aún mayor. Finalmente tenemos delante nuestro aquello que nos había llevado a organizar la expedición: el profesor Kuttil

Logros

- Suma 2 puntos extra si consigues tu primera loseta de 6 puntos.
- Suma 5 puntos más si consigues una segunda loseta de 6 puntos.
- Suma 4 puntos si al final de la partida tienes una o ninguna carta de Miedo en tu mazo.

Recuerda que 6 de los guardianes derrotados no te darán ningún punto.

Desenlace

Si superas el capítulo, lee este texto:

Cuando encontramos al profesor Kuttil estaba en un estado deplorable. Estaba demacrado y un enfrentamiento con un guardián le había dejado herido. Nos ocupamos de sus heridas lo mejor que pudimos.

En cuanto pudo volver a hablar nos contó que le había sucedido a su expedición. Al principio todo iba según lo previsto y pudieron explorar el terreno a buen ritmo. Sin embargo, en cuanto se adentraron en la isla una vez más aterrorada atacó su campamento. El avión que los había traído el ataque y la criatura se fue. Levantados e con sigos a uno de los miembros de la expedición. Después de un tiempo intentando localizar a los profesores, el profesor tuvo el poder de dicho haberla muerto! Que alegría tuvo al ver de nuevo a su amigo sano y salvo entre nosotros!

Fero al cabo de nada su mirada volvió a ensombrecerse y admitió con voz temblorosa que necesitaba que le ayudáramos con algunas otras misiones dentro de una expedición, un amigo, que puede atrapado dentro de una lugar tan fascinante como peligroso, llamado el Templo de las Maras. Como el paso que le permitiera liberarlo estaba bloqueado, el profesor se puso a buscar una entrada secreta al templo, y es por ello que decidió venir hasta aquí acompañado por esos vuestros túneles. ¡Y así en un momento de hoy por fin había localizado la entrada secreta, sus heridas no le permitían intentar rescatarlo por su cuenta.

Recompensas

Si has superado este capítulo empezarás el siguiente capítulo con un ídolo boca abajo en tu tablilla. También empezarás con un artefacto en el fondo de tu mazo:

- Si cumpliste los objetivos de este capítulo, empezarás con la carta **Llave de piedra**.
- Si también cumpliste **uno** de los logros, **en vez de ello** puedes empezar con uno de los artefactos que tuvieras en el mazo, siempre y cuando no cueste más de 3 brújulas.
- Si cumpliste **varios** logros, **en vez de ello** puedes empezar con uno de los artefactos que hubiera en tu mazo o en el de tu rival, siempre y cuando no cueste más de 3 brújulas. Además, elige a un ayudante con los que terminaste la partida para que te acompañe en el siguiente capítulo.

Anota las recompensas para poder recordarlas en el siguiente capítulo.

Capítulo IV – El Templo de las Mareas

Para salvar al compañero de Kutil, tendremos que acceder por un pasaje secreto cuando haya marea baja. Por desgracia, el pasaje fue diseñado como si se tratara de una prueba: hay que llegar al templo antes de que la crecida de las aguas nos engulla y mientras intentamos descifrar la manera de abrir una serie de enigmáticas puertas.

Según el profesor, la mayor parte del templo se encuentra debajo del nivel del mar, y tiene un complejo sistema de compuertas y diques que hace que se llene de agua con la marea alta y se vacíe con la marea baja.

Por temerario que parezca, nuestro deber es ayudarlo, dado que el profesor Kutil no está en condiciones de aguantar una prueba semejante. Le hemos dejado en un lugar seguro mientras otros miembros de la expedición le atienden.

Para ayudarnos el profesor nos ha confiado sus anotaciones sobre la entrada secreta, junto con un ídolo y un misterioso artefacto que al parecer podría ayudarnos con algunas puertas. ¡Esperemos ser lo bastante rápidos y lo bastante lúcidos!

Preparativos

Para preparar este capítulo sigue los pasos detallados a continuación y prepara el resto de la partida siguiendo la preparación habitual para las partidas en solitario.

PASO 1

Del Capítulo III:

- Empezarás la partida con un ayudante extra. Si jugaste el capítulo anterior, quédate con uno de los ayudantes del Capítulo III. Si no, quédate uno al azar. El ayudante empezará por el lado gris y enderezado.
- Empieza con una loseta de ídolo boca abajo.
- Pon el artefacto *Llave de piedra* en el fondo de tu mazo (o la otra carta que consiguieras como recompensa en el capítulo anterior).

PASO 2



- Utiliza la cara del **TEMPLO DE LA SERPIENTE**.
- Para este capítulo retira del juego el artefacto *Mapas celestes*.
- Deja a un lado los artefactos *Corona del guardián*, *Pendiente de cristal* y *Pendiente de obsidiana*; los usarás en el paso 4.



- Coloca la loseta del avión estrellado boca abajo en el yacimiento de nivel I
- No cubras ninguna casilla con las losetas al principio de la partida; en la primera ronda todas las casillas estarán disponibles.

PASO 3



- La pieza de tu cuaderno empieza en la tercera fila del marcador de investigación (deja la loseta de recompensa allí).
- Pon un al final de las filas 2, 6 y 8 del marcador de investigación.
- Pon el al final de la fila 4 como ficha especial de historia.

PASO 4



- No prepares las losetas de templo habituales.
- En vez de ello, coloca el *Pendiente de cristal*, la *Corona del guardián* y el *Pendiente de obsidiana* en el templo.
- Coloca losetas de 2 puntos sobre los artefactos tal como aparece aquí: dos pilas de dos losetas y una pila de tres en medio.

PASO 5



- Pon una loseta elegida al azar junto a la primera fila del marcador de investigación. Esta loseta señala que la fila se inundará al final de la ronda.

PASO 6

Toma los recursos iniciales correspondientes al nivel de dificultad que hayas elegido. Al preparar el templo, coloca losetas de 6 puntos en la tablilla rival según la dificultad. Para determinar la dificultad se suma el valor de todas las cartas rivales que vayas a usar. Las verdes tienen un valor de 0, las rojas de 1 y las moradas de 2.

Dificultad de tu rival	Número de losetas de 6 puntos
0	0
1, 2	1
3, 4	2
5, 6	3
7, 8	4
9, 10	5

Reglas especiales

Para superar este capítulo tendrás que llegar a tiempo al templo y conseguir los tres artefactos que allí se esconden.

INUNDACIÓN

- En el transcurso de la partida el nivel del agua irá creciendo. Al final de cada ronda lee el apartado de Reglas para la inundación para determinar cómo crece la marea.
- Si en cualquier momento tu lupa se encuentra en una casilla inundada, perderás la partida.
- Después de subir el nivel del agua en cada ronda, recibirás una carta de Miedo por cada casilla que tu cuaderno debiera avanzar para situarse por encima del nivel del agua (incluso al final de la quinta ronda).
- Cuando un lugar quede inundado ya no se podrá usar con los efectos de las cartas.

TABLERO CENTRAL

- Al final de la ronda I revela el yacimiento del avión estrellado. En este capítulo se considerará a un yacimiento a efectos de varias cartas. No está permitido descubrirlo antes.
- Cuando descubras un nuevo yacimiento roba dos losetas y elige una de ellas. Deja la loseta sin usar en el fondo de la pila.

HISTORIA

- Cada vez que tu lupa llegue a una fila con un , roba una carta de historia y aplica su efecto.
- El señala uno de tus objetivos. Cuando llegues a él con tu lupa, habrás cumplido el objetivo y deberás leer el texto correspondiente.
- La carta de historia que consigas al llegar a la fila del templo te aportará una recompensa que podrás decidir quedarte en sustitución de una de las losetas de recompensa que hay boca abajo. Puedes mirar las losetas antes de decidir si te quedas con una de ellas o si usas la recompensa opcional.

RIVAL

- Cada vez que tu rival no pueda poner un arqueólogo ganará una moneda. Al final de la partida sumará 1 punto por cada moneda que tenga.
- Si tu rival tuviera que quedarse una loseta de templo, la tomaría de la caja.

INVESTIGAR

- Gracias a las anotaciones del profesor Kutil empezarás con la pieza del cuaderno en la fila 3 (te habrás saltado las filas anteriores y por lo tanto no conseguirás ninguna recompensa por ellas). Seguirás sin poder avanzar tu cuaderno hasta que no tenga la lupa por delante.
- En este escenario es posible llegar al templo con la pieza del cuaderno. Si lo haces, pon la pieza en la casilla libre situada más a la izquierda y quédate una loseta de recompensa (si la hubiera).
- Al explorar el Templo de las Mareas puedes pagar para quedarte 1 loseta de templo, como siempre. Sin embargo, al principio solo podrás acceder a las losetas de 2 puntos.
- Cuando retires la última loseta de un artefacto deberás ponerlo inmediatamente en tu zona de juego y resolver su efecto. Así pues, necesitarás:
 - Conseguir las dos losetas de 2 puntos (cada una de las cuales cuesta) para hacerte con el Pendiente de cristal.

- Conseguir las tres losetas de 2 puntos (cada una de las cuales cuesta) para hacerte con la Corona del guardián.
- Conseguir las dos losetas de 2 puntos (cada una de las cuales cuesta) para hacerte con el Pendiente de cristal.
- Cuando tengas los 3 artefactos podrás seguir comprando losetas de templo según las reglas habituales. En este escenario se consideran ilimitadas: toma tantas de la caja como necesites.
- En cualquier momento puedes retirar del juego una de tus losetas de 2 puntos como acción gratuita para conseguir una .

REGLAS PARA LA INUNDACIÓN

Al final de la ronda I:



Descubre 3 losetas al azar. Úsalas para anular el yacimiento correspondiente colocando la loseta sobre su efecto. A partir de ahora el yacimiento se considera inundado y ya no se podrá usar durante el resto de la partida.


- Inunda la primera fila del marcador de investigación colocando la sobre el efecto de la lupa, tal como aparece aquí.
- Coloca la loseta de restante junto a la fila 2. Esta loseta señala el espacio que se inundará en la segunda ronda.
- Revela el avión estrellado en el yacimiento de nivel I. En este capítulo se considera un yacimiento a efectos de varias cartas.

Al final de la ronda II:




- Usa el tablero de la reserva para inundar por completo todos los yacimientos y las dos primeras rondas del marcador de investigación (recupera las 3 losetas que hubiera). Si alguna

de las piezas de investigación del rival estuviera en las dos primeras filas, ponla en la casilla inicial del tablero de reserva.

- Pon 3 losetas  junto a las filas 3, 4 y 5. Estas filas se inundarán al final de la tercera ronda.


Al final de la ronda III:



- Inunda la tercera, cuarta y quinta fila del marcador de investigación colocando sobre tablero las losetas que había al lado.
- Pon losetas  junto a las filas 6 y 7. Estas filas se inundarán al final de la cuarta ronda.

Al final de la ronda IV:







- Inunda la sexta y séptima filas del marcador de investigación colocando las  sobre el tablero.
- Ahora el marcador de investigación está completamente inundado excepto por la zona del templo, que permanecerá segura durante el resto de la partida.

- Después de que tus arqueólogos regresen al campamento, reparte 4 guardianes boca arriba en los yacimientos descubiertos. Empieza por la fila superior y repártelos de izquierda a derecha, saltándote cualquier yacimiento que ya tuviera un guardián (si no hubiera espacio para los 4, reparte tantos como puedas).

Objetivos

Para superar este capítulo necesitarás cumplir estos 3 objetivos:


-  - Llegar hasta la casilla de rescate del ayudante con la .
-  - Mantener la  por encima de la inundación y llegar con ella hasta el Templo Perdido.
- Conseguir los tres artefactos sagrados del Templo Perdido.

Cuando llegues a la casilla de rescate del ayudante lee este texto:



*!Hemos encontrado al compañero de Skulli-Ahunque
físicamente parece estar bien, se le ve muy agitado. Debe
haber sido todo un calorito estar solo aquí durante tanto
tiempo. Espero que podamos salir pronto: seguro que nada le
ayudará más para recuperarse que la ansiada libertad.*

!Otro superviviente!

Toma la ficha  y ponla en el Templo Perdido.

Cuando llegues al Templo Perdido lee este texto:



*Cuando salimos del templo el paisaje era arrebata-
dor. Un enorme árbol blanco señalaba el centro del valle, rodeado
por unos escarpados riscos que solo permitían salir por un sitio.
Lo que no esperábamos fue oír el ruido de una batalla que
resonaba por todas partes. Se trataba de Ahtoinette y su
expedición defendiéndose como podían contra la arremetida
de varios guardianes. Fuimos corriendo a ayudarles pero,
a pesar de todos nuestros esfuerzos, tuvimos que repliegarnos
y resguardarnos dentro del templo. Viendo como Ahtoinette
parecía casi desahucarse, supuse que habría algún motivo que
explicara el ataque de los guardianes y que ella lo sabía.
Fuera como fuera, ya habría tiempo para las explicaciones:
ahora tenemos que centrarnos en sobrevivir.
No podemos retroceder ni tampoco podemos derrotar esas
bestias enfiestadas. Para escapar de este lugar tendremos que
buscar un modo de calmarlos, ni que sea temporalmente. Val-
dramos el templo tenga la clave para solucionarlos: a jugar por lo
que hemos descubierto, oculto en algún sitio debería haber unos
ropajes de sacerdote que supuestamente permitirían controlar
a los guardianes. No nos queda más remedio: no podremos
defender el portal mucho más tiempo...*

Ahtoinette

Logros

- Suma 3 puntos más si llegas al templo con tu cuaderno (aparte de los puntos que haya en la casilla).
- Suma 4 puntos si has derrotado a 4 o más guardianes.
- Suma 3 puntos si al final de la partida tienes 3 cartas o menos de Miedo.

Desenlace

Lee este texto si has superado el capítulo:

Finalmente logramos encontrar la corona y los pendientes del alto sacerdote, que sin duda sirvieron para apaciguar a las bestias un rato. Aprovechando el momento, logramos salir del valle y llegar a la costa, pero esta isla que antes parecía tan pacífica ahora parecía haberse transformado irremisiblemente; en cada rincón acechaba un peligro. Ni aun teniendo los artefactos nos atrevemos a quedarnos por más tiempo aquí.

Antoinette confesó que tal vez ella fuera la culpable de ese cambio. El donante anónimo que financió su trabajo en Amak le pidió que estudiara e investigara la relación entre la fauna autóctona y esa antigua civilización. Al parecer encontró varias menciones sobre un antiguo ritual que ejercía un influjo sobre las bestias de la isla. Pero algo debió salir muy mal cuando lo llevó a cabo, pues acto seguido una rabia ciega se apoderó de ellas y desde entonces no se habían vuelto a calmar.

Ahora tenemos que volver a casa para escapar de la ira de los guardianes y para dejar al profesor en un lugar seguro, donde pueda recuperarse. Está por ver si algún día podremos regresar. Esperemos que estas bestias se calmen con el paso del tiempo, o que entre lo que hemos descubierto podamos encontrar algo que nos sirva para remediar esta situación.

Pero quedan muchas preguntas en el aire. ¿Quién era el misterioso donante de Antoinette? ¿Y por qué prefería permanecer en el anonimato? ¿Qué despertó su interés en la fauna de Amak, teniendo en cuenta que nadie sabía de su existencia y mucho menos de la de los guardianes? Hay algo aquí que no encaja...



**¡Enhorabuena!
¡Has terminado la campaña!**

En la columna siguiente se indica el desenlace correspondiente según la preeminencia total que hayas conseguido durante la campaña.

PREEMINENCIA INFERIOR A 0:

ECLIPSADO

Esta expedición ha resultado ser mucho más complicada de lo previsto. Francamente, debo estar agradecido de que todos hayamos salido con vida. Pero parece que Antoinette ha conseguido mucho material mientras estubo en la isla. Al poco de regresar publicó un artículo que le granjeó muchos elogios. Nuestros logros palidecen en comparación con los suyos...

PREEMINENCIA 0-20:

SATISFACTORIO

Esta expedición ha logrado cumplir todos los objetivos que nos planteamos... e incluso alguno más. En la universidad nos han acogido efusivamente y me han ofrecido un puesto. Nuestra investigación ha tenido un gran reconocimiento entre la comunidad científica. Con un poco de suerte, tendremos más posibilidades de conseguir financiación para la próxima expedición.

PREEMINENCIA 21-40:

EXCEPCIONAL

Desde que volvimos hemos estado muy ocupados. Nuestra investigación sobre la relación entre esa antigua civilización y las míticas criaturas de la isla ha generado un intenso debate entre los círculos científicos. Hay quien habla de la expedición del siglo. Ya hemos recibido numerosas ofertas para colaborar con universidades de prestigio y hay varios mecenas que han mostrado su interés en financiar nuestra siguiente expedición.

PREEMINENCIA SUPERIOR A 40:

TRASCENDENTAL

Desde que regresamos hemos sido el centro de atención. Nuestro descubrimiento ha sido extraordinario y se ha convertido en toda una sensación. Creemos haber descubierto varios secretos sobre ese antiguo pueblo que podrían cambiar no solo nuestro modo de ver el desarrollo de las civilizaciones sino incluso lo que sabíamos hasta ahora del origen de ciertas culturas. Varios prestigiosos científicos han mostrado su interés por unirse a nuestro equipo y los patrocinadores se disputan el honor de ser quienes financien nuestra siguiente expedición.

CRÉDITOS:

Diseño del juego: Mìn & Elwen

Redacción: Mìn

Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan

Programación de la aplicación: pajada & Faire

Ilustraciones: Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan

Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček

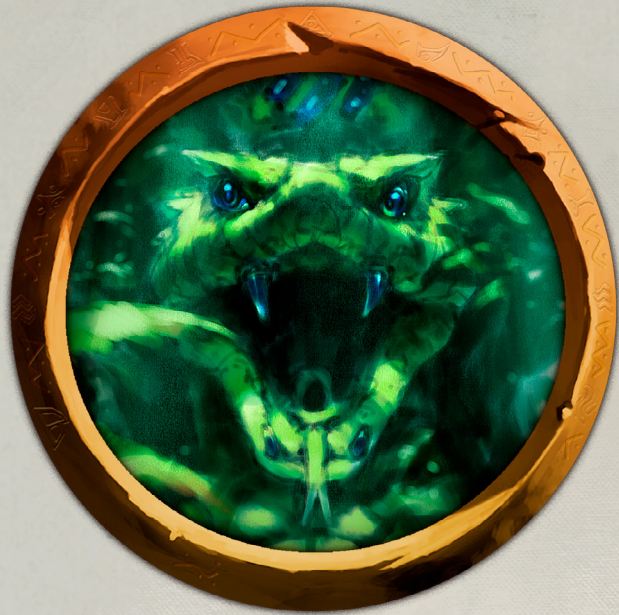
Traducción: Oriol García

¡Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!

**¡Gracias
por jugar!
¡Esperamos
que hayas
disfrutado de
esta aventura!**

LAS RUINAS PERDIDAS DE **ARNAK**

En busca del profesor Kutil



Variante para la campaña en solitario – Fondos para la expedición

Esta variante se juega con el nivel máximo de dificultad, pero con la ayuda de un rico mecenas que te aportará unos fondos especiales para la expedición.

Antes del primer capítulo tendrás que decidir cuántas monedas forman parte de estos fondos. Te recomendamos que empieces con 15 monedas. Al principio de cada capítulo podrás elegir cuántas monedas añades a tus recursos iniciales.

Empezarás cada capítulo con los recursos habituales: una moneda y una ficha de brújula. Después de preparar la partida y robar tu mano inicial de cartas, tendrás que decidir cuántas monedas quieres retirar, añadiéndolas a tus recursos iniciales y restándolas de los fondos disponibles. Los fondos especiales ya no se incrementarán durante el resto de la partida: deberán servirte para toda la campaña.

**¿Cuál será la cifra menor disponible en los fondos con la que logres superar a tu rival en la máxima dificultad?
¡Comparte tus resultados en! www.cge.as/ar-solo-bgg**

CRÉDITOS:

Diseño del juego: Mín & Elwen | Redacción: Mín | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire

Ilustraciones: Ondřej Hrdina, Jíří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček

De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga | Traducción y adaptación: Oriol Garcia

¡Un agradecimiento muy especial a todas las personas de BGG que participaron en las pruebas del juego!

