

ÁRNAK

ELVESZETT ROMJAI

KUTIL PROFESSZOR NYOMÁBAN



Amikor egy gazdag mecénás felkereste kis csapatunkat, hogy finanszírozni szeretné egy expedíciónkat, én alig hittem a filemnek! A felfedezőút célja megtalálni a híres Kutil professzort, aki nagyjából egy éve tűnt el. Széles körben ismert volt az az állítólagos téveszméje, miszerint a Csendes-Óceán egy feltérképezetlen részén egy elveszett sziget található.

Mondanom se kell, rögtön elfogadtuk az ajánlatot. Bár tisztában voltam Kutil kutatásai egy részével, azért azt be kell ismemem, hogy ez a vállalkozás sokkal nagyobb kihívásnak bizonyult, mint gondoltam. Bevallom, többször is a feladás szélén álltam, és valószínűleg vissza is fordultam volna, ha nincs a tanítványom, Antoinette Dupré. Ki lehet jelenteni, hogy tulajdonképpen ő fedezte fel ezt a csodálatos szigetet. A kitartása és az ítélőképessége újra és újra lenyűgöz.

Sajnos az élet azonban nem csak a kellemes meglepetésekről szól. Nemrégiben felfedeztem, hogy Antoinette úgy döntött, fellázad, és megpróbálja átvenni az expedíció irányítását. Egy szakadár frakciót alapított a hozzá társulókkel. Túl elfoglalt voltam, hogy ezt időben észrevegyem. Antoinette nagyszerű tudós, kielégíthetetlen tudásszomjjal és végtelen precizitással és egykor igazi barát is volt. De valószínűleg túl fiatal és túl kapzsi, csak az elismerés és a hírnév érdekli. Ezzel együtt is, inspiráló személyiség és a szenvedélye sokakat maga mellé állít.

Úgy tűnt, hogy az expedíciónk mindenre felkészült. De így, hogy egymás ellen fordultunk, és ilyen sokan követik őt, attól félek, hogy nem fogjuk tudni teljesíteni a célunkat.

Kutil professzor nyomában

Bevezető a kampányhoz

A kampány lejátszásához szükséged lesz az **ARNAK ELVESZETT ROMJAI** társasjátékra, és ismerned kell az egyszemélyes változat szabályait. A szabályokat itt megtalálod: [arnak.game](#).

Miután végrehajtottad az egyedi előkészítést az adott fejezethez, kövesd a normál egyszemélyes változat szabályait az előkészítés befejezéséhez. Minden fejezetnél látni fogod, hogy a tábla melyik oldalát kell használni, és néhány módosítást is, amitől a fejezet egyedi lesz. Ne felejtse el megnézni az egyedi előkészítési szabályokat játék előtt!

A kampányt játszhatod az egyszemélyes mini kiegészítő lila akcióival is, amit megtalálhatsz az [arnak.game](#) oldalon.

Új kulcsszavak

A kampányban több új játékelem is megjelenik. Ezek a következők:

• EGYEDI SZABÁLYOK

A különböző fejezeteknél fognak megjelenni, ahogy haladsz előre a történetben.



• CÉLOK

Különböző célok elérésével tudod teljesíteni az adott fejezetet. Játssz tovább az V. forduló végéig, hogy fel tudd jegyezni a végső pontszámodat.


• EREDMÉNYEK

A győzelemhez nem szükségesek, de az elérésükkel növelheted a pontszámod és extra jutalmakat is kaphatsz, amiket a további fejezetekben használhatsz.

• TÖRTÉNETJELÖLŐK

Szükséged lesz néhány érmére vagy társasjátékos jelölőre, hogy megjelölj bizonyos pontokat a történetben. A tartaléklapkák  például jók lehetnek erre a célra. A kezdőjátékos-jelölőt  egyedi történetjelölőként fogod használni. A rivális nem kap és nem is vesz el történetjelölőket.

• TÖRTÉNETKÁRTYÁK

Minden fejezethez tartozik egy pakli történetkártya. Ezeket kinyomtathatod, vagy használhatod a webes alkalmazást a kártyákhoz. Hacsak az adott fejezet előkészítése mást nem mond, keverd meg a megfelelő paklit játék előtt, és tedd a tábla mellé. Mindig, amikor kapsz egy -t, húzz ebből a pakliból, és azonnal hajtsd végre a történetkártyát.

• JUTALOM

A fejezet végén általában kapsz valami jutalmat, attól függően, hogy mennyi eredményt értél el.

Pontozás és győzelem

A teljes kampány **nehézségét** még az első játékod előtt érdemes megadnod. Így könnyebben össze fogod tudni hasonlítani az elért pontszámaidat a későbbiekkel vagy más játékosokéival.

Ha a fejezet minden célját teljesítetted, **győztél**. Hasonlítsd össze a pontszámodat a riválisodéval – a kettő közti különbség lesz a **főlényed**. A győzelemhez nem kell több pontot elérned a riválisodnál, a kampányt negatív főlényel is folytathatod.

Ha a játék véget ér, mielőtt teljesítetted volna a fejezet céljait, **vesztettél**. Ne jegyezd fel a pontszámod, csak próbáld meg újra a fejezetet.

A kampányeredmények az utolsó fejezet teljesítése után láthatók. A kampányban a választott nehézségen elért pontszámod a különböző fejezetekben megszerzett **főlények** összege.

A riválisod megismerése

Mielőtt elkezdenél játszani, válaszd ki, hogy milyen nehézségű legyen a riválispakli az egész kampányban. Jól gondold át, ugyanis, ha össze szeretnéd hasonlítani az elért pontszámaidat más játékosokkal, nem változtathatsz menet közben a nehézségen.

Hogy kiszámold a nehézséget, add össze a választott riváliskártyák összegét. A zöld kártyák 0-t, a pirosak 1-et, a lilák 2-t érnek.

Az alábbi táblázatban láthatod a nehézség nevét és a kezdő erőforrásaidat, ami különbözhet a normál egyszemélyes változattól.

0. HOBBIKALANDOR:



1. FELDERÍTŐ:



2. KALANDOR:



3. TAPASZTALT FELFEDEZŐ:



4. TÉRKÉPÉSZ:



5. EXPEDÍCIÓVEZETŐ:



6. ELISMERT ARCHEOLÓGUS:



7. NYUGHATATLAN EREKLYEVADÁSZ:



8. VILÁGHÍRŰ ARNAKOLÓGUS:



9. ARA-ANU KIVÁLASZTOTTJA:



10. ARA-ANU MEGTESTESÜLÉSE:



I. fejezet – Az elveszett expedíció

Amikor megérkeztünk, úgy tűnt, hogy a sziget érintetlen. De hamar rátaláltunk egy repülőroncsra a part közelében – mások is jártak már itt előttünk. Elsőre nem gondoltuk volna, de a megfelelő felszereléssel javíthatónak tűnik. Ez aztán a felfedezés!

Ahogy a roncs felé közeledeztünk, megzavartunk egy furcsa fenevadat. Először csak egy óriási, bagoly formájú kőszobornak tűnt, de amikor közelebb értünk hozzá, elrepült. Szegény szakácsunk azóta sem heverte ki a madár okozta sokkot. Azt állítja, hogy a bagoly elvitt magával valamit – talán egy könyvet. Ha Kutil naplója volt az, mindenképp a nyomába kell erednünk!

Egyelőre úgy döntöttünk, hogy a part közelében keressük az expedíció nyomait, hátha túlélőkre lelünk, miközben megpróbáljuk a baglyot is utolérni, hogy visszaszerezzük a könyvet, amit elvitt magával. Felbecsülhetetlen értékű információ lehet egy ilyen naplóban!

A dzsungelben azonban olyan fenevedekkel találkoztunk, amilyenekkel eddig még soha. Óriási, lenyűgöző és félelmetes fenevadak. Néhányuk barátságosabbá vált, amikor áldozatot mutattunk be nekik, néhányuk viszont az után szelídült meg, hogy harcba győztük le őket. Nemcsak a közelünkben maradtak, de még segítettek is nekünk. Soha nem láttam még ehhez hasonlót. Őszintén remélem, hogy lesz időnk tanulmányozni ezt a jelenséget.

Antoinette és a követői más utat választottak, ők a romok tanulmányozásába vetették bele magukat. Nem tudom, hogy mi lehet a pontos céljuk, de azt ki merem jelenteni, hogy őket egyáltalán nem érdekli Kutil professzor sorsa. Talán azt tervezi, hogy kisajátítja magának a sziget felfedezéséért járó elismerést?

Előkészítés

Az első fejezet előkészítéséhez kövesd az alábbi lépéseket és az egyszemélyes változat előkészítésre vonatkozó szabályait.

1. LÉPÉS

- A főtábla **MADÁR-TEMPLOM** oldalát használd.



- Ehhez a fejezethez vedd ki a **Köklucs** ereklyét és az **Ecset** eszközt a pakliból.



- Tedd félre **Repülőgép** és a **Napló** eszközkártyákat, amikre a 2. és a 3. lépésben lesz szükséged.

2. LÉPÉS



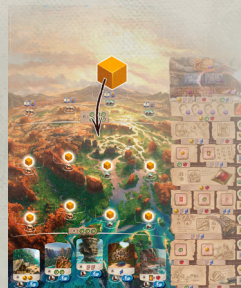
- Helyezd az **1** szintű lezuhant repülő helyszínlapkát a két iránytűs **2** helyszínre, és tedd alá a **Repülőgép** kártyát.

3. LÉPÉS



- A kutatássáv azon helyére, ahol a bagoly látható, a **2**-t tedd kutatás-bónuszlapka helyett.
- Helyezd a **Bagoly őrzőt** a tábla mellé, és tedd alá a **Napló** kártyát.

4. LÉPÉS



- Ne helyezz fel bálványlapkákat a táblára.
- Bálvány helyett tegyél egy **3**-t az **1** régióban lévő helyszínekre.

5. LÉPÉS



- Vedd ki az iránytűs régészakció-lapkát a rivális akcióhalmából (csak ebben a fejezetben).

6. LÉPÉS

- Vedd el a nehézségi szintednek megfelelő kezdő erőforrásokat.

Egyedi szabályok

Ahhoz, hogy sikeresen teljesítsd ezt a fejezetet, meg kell találnod és le kell győznöd a Bagoly őrzőt.

ÚJ HELYSZÍN FELFEDEZÉSE

- Nem fedezhetsz fel új helyszínt a régióban.
- Mindig, amikor felfedezel egy új helyszínt az régióban:
 - Húzz 2 helyszínlapkát, válaszd ki az egyiket, és hajtsd végre a hatását. A másik helyszínlapkát tedd a halom aljára.
 - Az őrző felébresztése után vedd el a történetjelölőt.
 - Fedd fel a történetkártyát, és válassz egyet a két felkínált lehetőség közül.
 - Ezután tedd a történetjelölőt a kutatássáv egyik sorába. A jelzőidet csak olyan sorba helyezheted, ami mellett van történetjelölő.

KUTATÁS

- A történetjelölőnek számít. Nem kell -t tenned a sorába.
- A és jelződ csak olyan sorba mozgatható, ami mellett már van vagy .
- Nem mozgatható a kutatásjelzőidet a Bagoly fölé, amíg le nem győzted.
- Ahhoz, hogy elérhetővé váljanak, a Bagoly fölötti sorokba is -t kell tenned, beleértve a templomot is.

TÖRTÉNET

- A történetjelölő. Amikor megszerzed, fedd fel a történetkártyát.
- Amikor kutatásjelzőt teszel a sorába, ne vedd el a jelölőt, csak olvasd el a jelölésű szöveget ebben a szabálykönyvben.
- Ha elérted a Bagoly helyét, onnantól kezdve bármelyik további köröd fő akciójaként legyőzheted a Bagoly őrzőt.

A LEZUHANT REPÜLŐ HELYSZÍN

- Ez a helyszín helyszíneknek számít ebben a fejezetben.
- Fő akciódként fizethetsz 5 érmét, hogy a kezdedbe vedd a Repülőgép kártyát. Ha így teszel, vedd le a helyszínlapkát a tábláról. (Nem kell a helyszínen tartózkodnod, hogy ezt megtegyed.) A lapka alatti helyszín így a szokásos helyszínné válik.

RIVÁLIS

- A riválisodnak nincs iránytű akciója ebben a fejezetben, így 9 akciólapkája lesz az akcióhalomban.
- A riválist nem korlátozzák a történetjelölők a kutatás során.
- A riválisod nem fedez fel új helyszíneket és nem ébreszt fel őrzőket. Ehelyett, amikor új helyszínt fedezne fel, véletlenszerűen húz egy jelzőt a dobozból (vagy kettőt, ha szintű helyszínt fedezne fel), és képpel felfelé a táblájára helyezi őket. A játék végén minden egyedi 3 pontot, egy adott típus további példányai pedig 2 pontot érnek.

Célok

A győzelemhez a következő 2 célt kell teljesítened:

- Mozdasd a nagytóda a kezdőjátékos-jelölő sorába.
- Győzd le a Bagoly őrzőt.

Eredmények

- Kapsz 4 pontot, ha a sorába mozgatod a jegyzetfüzeted.
- További 3 pontot kapsz, ha a Napló kártya száműzése nélkül éred el az előző eredményt.
- Kapsz 5 pontot, ha eléred a templomot a jelződdel.

Ha a nagytóda elérte a -t, olvasd el a következő bejegyzést:



Egy óri templomnál végre utolértük a hatalmas baglyot. A templom falait különböző feljegyzések borítják. Nagy tűnik, a bagoly itt őriz az óvatosság iránt. Láthatóan nem válogatós, ha különbség iránt. Van az, ami meg talán az előnyünkre is válhat...

A Bagoly őrzőt csak a három tábla kifizetésével lehet legyőzni. Amikor legyőzöd, tartsd meg a megszokott szabályok szerint (használható az áldását), és vedd a kezdedbe a Napló kártyát.

Ha legyőzted a Bagoly őrzőt, olvasd el a következő bejegyzést:



Néhány próbálkozás után felfedeztük, hogy a bagoly egészen lélekbe vált, amikor kártyáikat ajánlottunk fel neki, és meg azt is hagyta, hogy magunkkal vigyünk azt a bizonyos naplót. Remélhetőleg a naplóban több információt találunk arról, hogy merre is tartott. Kült professzor.

Jutalmak

Ha sikeresen fejezted be ezt a fejezetet, választhatsz egy jutalmat, amit magaddal vihetsz a következő fejezetre – egy extra eszközzel kezdesz a paklid alján:

- Ha teljesítetted a fejezet céljait, vedd magadhoz a Napló kártyát.
- Ha az **egyik** eredményt is teljesítetted, a Napló helyett megtarthatasz egy másik eszközt a pakliból, ami 3 vagy kevesebb érmebe kerül.
- Ha **több** eredményt is elértél, a Napló helyett megtarthatasz egy másik eszközt a pakliból vagy a riválisod paklijából, ami 3 vagy kevesebb érmebe kerül.

Jegyzd fel, melyik jutalmat választottad, hogy ne felejtss el magadhoz venni a következő fejezet elején.

II. fejezet – A túlélő

A napló tanulmányozása meghozta a gyümölcsöt – bár még nem sikerült mindent megfejtenünk, tudjuk, hogy merre tartottak. Így hát mi is útnak indultunk.

Észrevettük, hogy a megszelídített fenevadak gyakran mellettünk maradnak, és segítenek nekünk átvágni a sűrű dzsungelen. Ez hatalmas segítség, miközben Kutul expedíciójának nyomait keressük ezen az idegen vidéken.

Néhány nap után itt-ott emberi nyomokra bukkantunk. Aggodalomra ad okot, hogy a talált eszközöket, mintha alig használták volna. Mégis mi történhetett az expedícióval, hogy csak úgy hátrahagytak ilyen értékes felszereléseket? Aggasztó gondolat, de reméljük a legjobbakat!

Előkészítés

A fejezet előkészítéséhez kövesd az alábbi lépéseket és az egyszemélyes változat előkészítésre vonatkozó szabályait.

1. LÉPÉS

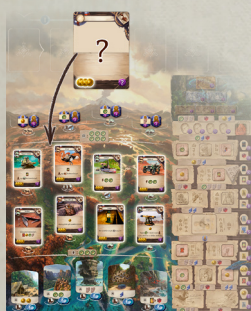
Az I. fejezet jutalma:

- Tedd a Napló kártyát a paklid aljára (vagy a másik kártyát, amit jutalmul kaptál az előző fejezetben.)

Rivális

- Amikor előkészíted a templomlapkákat, tegyél egy 11 pontos lapkát a riválisod táblájára. Így csak egy marad a templomban.

2. LÉPÉS



- A főtábla **KÍGYÓ-TEPLOS** oldalát használd.
- Bálványlapka helyett tegyél egy-egy véletlenszerű költségű eszközt minden helyszínrre az régióban.
- A régióba a megszokott módon tegyél bálványokat.

3. LÉPÉS



- Tegyél egy-egy -t a kutatássáv 2., 6. és 8. sorára.
- Tedd a -t a 4. sorra mint egyedi történetjelölő.
- Oszd három felé a fejezethez tartozó történetkártyák pakliját a hátoldaluk szerint, és véletlenszerűen tegyél egy-egy lapot képpel lefelé a kutatássáv 2., 6. és 8. sorához.

4. LÉPÉS

- Vedd el a nehézségi szintednek megfelelő kezdő erőforrásokat.

Egyedi szabályok

Ahhoz, hogy sikeresen teljesítsd ezt a fejezetet, a riválisod előtt kell a templomhoz érned, hogy megszerezd a 11 pontos lapkát. Valamint szerezned kell két bálványt.

ÚJ HELYSZÍN FELFEDEZÉSE

- Nem fedezhetsz fel új helyszínt a régióban, amíg el nem éred a kutatássávon a segédmentés helyét.
- Az régióban egy bálvány megszerzése helyett, vedd el a helyszín eszközkártyáját, és tedd a paklid aljára. Ezen kívül a felfedezés a megszokott szabályok szerint zajlik.

KUTATÁS

- A fő akcióként eltávolíthatod a játékból az egyik legyőzött őrzőt, hogy ingyen Kutatás akciót hajthass végre a vagy jelződdel, még akkor is, ha már felhasználtad az őrző áldását. Ez különösen akkor jön jól, ha -t kellene fizetned a kutatáshoz. Ezt az akciót nem használhatod templomlapka szerzéséhez.

TÖRTÉNET



- Amikor a jelződ elér egy sort, amin van, fedd fel a hozzá tartozó történetkártyát.
- A jelzi az egyik célotat. Amikor eléred a jelződdel, olvasd el a hozzá tartozó bekezdést.
- A történetkártya, amit az Elveszett Templom elérésével szerzel meg, egy bónuszt fog felajánlani, amit az egyik képpel lefelé lévő bónuszlapka helyett választhatsz. Megnézheted a lapkákat, mielőtt eldöntöd, hogy az egyik lapkát vagy a kártya bónuszát választod.

RIVÁLIS

- Amikor a rivális expedíció új helyszínt fedez fel az régióban, megkapja az eszközkártyát és egy véletlenszerű bálványt képpel felfelé. A játék végén minden egyedi bálvány 3 pontot, egy adott típus további példányai pedig 2 pontot érnek.

Célok

A győzelemhez a következő célokat kell teljesítened:

-  – Érd el a segédmentés helyét a  jelződdel.
- Érd el a Kígyó-templomot a riválisod előtt.
- Szerezd meg a 11 pontos templomlapkát.
- Legyen két bálványod.

Eredmények


- Kapsz 4 pontot, ha van két fel nem használt bálványod a játék végén.
- Kapsz 3 pontot, ha nincs Félelem kártyád a játék végén.

Ha elérted a segédmentés helyét, olvasd el a következő bejegyzést:



A titélő egy nyitott szobát látott a templomban. A falon egy nagy képet látott, amelyen egy férfi állt. A férfi kezében volt egy fegyver, és a szemében lángolt. A titélő megdöbbent, és elkezdte keresni a képet. A templom vezetője megmondta neki, hogy ez a templom ősi, és a képen látható férfi az ősi uralkodó. A titélő megdöbbent, és elkezdte keresni a képet. A templom vezetője megmondta neki, hogy ez a templom ősi, és a képen látható férfi az ősi uralkodó.

A titélő

- A választott segéd kimerült. Jegyezd fel, hogy melyik segédet mentetted meg; később szükséged lesz rá.
- Mostantól felfedezhetsz  helyszíneket.

Befejezés

*A legjobbnak, ha alaposan felfedeztél a föld alatti utakra. "a méltatlanok elvénnek".
 bálványaitok. Figyelmeztetéseket arról, hogy
 professzor is ezt kereste? Az urak a falakon azonosban elég
 föld alatti alagutrendszer rejtezik. Talán Kutil
 a falakon, arra juttattunk, hogy a templom alatt egy titkos,
 Mitan kinyitottuk a kaput és megfigyeltük pár vézet
 és utolérjük őket!
 Ujon már közel vagyunk hozzájuk? Talán csak pár nap,
 hanem - szinte el se hiszem - Kutil professzor expedícióját
 nem így van. Nem egykoron barátnak nyomatit találtak meg,
 Szerecsere mitán jobban körülnézünk, kiderült, hogy
 megelégőt munket
 voltam, úgy tűnt, minden igyekezetünk ellenére Antoinette
 hogy nemeg használta valaki. Először nagyon csalódott
 vagyunk az első. Bar a kapu zárva volt, látogott rajta,
 ahogy a templomhoz értünk, világozva vált, hogy nem mi*

Jutalmak

Ha sikeresen fejezted be ezt a fejezetet, választhatsz egy jutalmat, amit magaddal vihetsz a következő fejezetre – alkoss egy paklit az alagútrendszer felfedezésére alkalmas eszközökből:

- Mászókampó
- Kötél
- Ostor
- Fáklya
- Fejsze
- Kulacs

Húzz ebből a pakliból 2, 3 vagy 4 kártyát, attól függően, hogy hány eredményt értél el a II. fejezetben (0, 1 vagy 2), és válassz egyet. A következő fejezetet ezzel az eszközzel a paklid alján kezded.

A következő fejezetet az itt megmentett segéddel kezded.

Jegyezd fel a jutalmakat, hogy ne felejtss el magaddal vinni őket a következő fejezet elején.

III. fejezet – A rémület alagútja

Feltételezéseink szerint Kutil professzor a templom alatti, szerteágazó alagútrendszerben folytatta útját. Az alagutak félelmetesnek tűnnek, és a legszívesebben elkerülnénk őket, de ha a professzor nyomában szeretnénk maradni, muszáj lesz felderíteniük őket. Félek, hogy eltévedünk a mélyben, de talán a falakon található vészetek majd segítenek kiigazodni ezen az útvesztőn.

A nyomkövetőnk nagyon nyugtalannak tűnt, és félrehívott, hogy megossza feltételezéseit. Úgy gondolja, hogy az alagútrendszert őrzők – a félelmetes lények, amikkel eddigi utazásaink során is találkoztunk már – lakják, még hozzá sokan. Ha tényleg így van, sajnálatos, hogy nincs több időnk a tanulmányozásukra. A professzor élete jelenleg a legfontosabb, és figyelembe véve, amit eddig láttunk – aggódom érte.

Jobb, ha alaposan felkészülünk, mielőtt a mélybe ereszkedünk.

Előkészítés

A fejezet előkészítéséhez kövesd az alábbi lépéseket és az egyszemélyes változat előkészítésre vonatkozó szabályait.

1. LÉPÉS

A II. fejezet jutalma:

- A játékot egy segéddel kezded. Ha lejátszottad az előző fejezetet, használd az ott megmentett segédet; ha nem, véletlenszerűen vedd el egyet. Az ezüst oldalával felfelé és felfrissülten kezdi a játékot.
- Tedd a paklid aljára az eszközöket, amit a II. fejezet végén jutalmul kaptál. Ha nem játszottál az előző fejezettel, alkoss egy paklid a következő kártyákból: *Mászókampó*, *Kötél*, *Ostor*, *Fáklya*, *Fejsze*, *Kulacs*. Húzz két kártyát ebből a pakliból, és válassz egyet, amit a paklid aljára teszel. A többi kártyát tedd vissza az eszközpakliba.




2. LÉPÉS

Különbségek az általános egyszemélyes előkészítéshez képest:

A főtábla **MADÁR-TEMPLOM** oldalát használd.

Erre a fejezetre vedd ki a játékból az *Őrzi koronája* ereklyét.

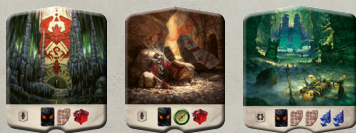
Tedd a -t a templomlapkák mellé.



3. LÉPÉS


A rémület alagútjának előkészítése:

- Tedd a táblára ezt a három helyszínt a képen látható módon.



4. LÉPÉS

A rémület alagútjának előkészítése:

- Tegyél egy véletlenszerű őrzt, képpel lefelé, a legalsó helyszínre, kettőt a középsőre és hármat a legfelsőre.
- Tegyél egy -t mindhárom helyszínre.



5. LÉPÉS

Vedd el a nehézségi szintednek megfelelő kezdő erőforrásokat.

Egyedi szabályok

Ahhoz, hogy sikeresen teljesítsd ezt a fejezetet, le kell győznöd az összes őrzt az alagútrendszer helyszínein, valamint el kell jutnod a templomhoz, hogy megszerezz egy 11 pontos templomlapkát.

ALAGÚTHELYSZÍNEK

- Ezek a helyszínek felfedezett helyszínek.
- A játék elején Ásás akciót csak a legalsó helyszínen hajthatsz végre.
- Amikor először hajtasz végre Ásás akciót egy alagúthelyszínen, fedj fel minden őrzt az adott helyszínen.
- Csak akkor hajthatsz végre Ásás akciót új alagúthelyszínen, ha az alatta lévő helyszínen már nincs őrz.



ŐRZŐK

- Amikor a forduló végén olyan helyszínről veszed vissza a régészedet, ahol több őrz van, minden őrz után kapsz egy *Félelem* kártyát.
- Nem győzhetsz le olyan őrzt, amit még nem fedtél fel.
- Amikor több őrz van egy helyszínen, bármilyen sorrendben legyőzheted őket – minden őrzt egy-egy fő akcióként.
- Nem fogsz pontot kapni a 6 őrzőért, ami az alagútban volt, de használhatod az áldásukat. (Nem kell megjegyezned, hogy melyik őrz volt az alagútban, csak ne felejtse el, hogy 6 nem ér pontot.)



A TÚLÉLŐ

- Egy segéddel kezdesz, és szerezhetsz még kettőt. Vedd úgy, hogy a tábládon három segédnek van helye. A túlélőt is ugyanúgy fejlesztheted és felfrissítheted, mint a többi segédet.

TÖRTÉNET


- Vedd el a -t, és olvasd el egy történetkártyát, amikor az utolsó őrzőt is legyőzöd egy alagúthelyszínen.
- Amikor megszerzed a 11 pontos templomlapkát, olvasd el a -vel megjelölt bejegyzést.

RIVÁLIS

- A rivális nem hajt végre Ásás akciót olyan alagúthelyszíneken, ahol van őrző.
- Ha a rivális egy új  helyszínt próbál felfedezni, de már nincs több, a rivális egy  helyszínt fedez fel helyette.

Célok

A győzelemhez a következő 2 célt kell teljesítened:

- Ne legyen őrző az alagúthelyszíneken.
-  – Szerezz meg egy 11 pontos templomlapkát.

Ha megszerezted a 11 pontos lapkát, olvasd el a következő bejegyzést:



Vége megtaláltuk!

Ödöbe tettem, hogy megfigyéljem az alagút falán talált feladványokat, de megértel. A segítségükkel megtaláltuk a célunkhoz vezető utat.

Vége kijuttattunk az alagutakból, és el kell mennünk a városba – őrzőn nem kell, hogy soha többet nem kell betennem a lábam idele. A vezérlők minden azantávként felállították – de úgy gondoltam, hogy a jutalom is. Amit itt találtunk, minden várakozásunkon túlmutat! Megtaláltuk a Bócsavasság templomát, Ára-ant, az emberiség atyjának és többek között az őrzőket. Belegondoltam, hogy egy ilyen alagútrendszer köthet össze a két templomot... Almagban van bejegyzés a falon!

Amikor belepuntunk, örömlene csak fókuszodott. Vége ott volt előttem. Kétféle professzor, aki miatt elindult az egész expedíció!

Eredmények

- Kapsz 2 extra pontot az első 6 pontos templomlapkád megszerzéséért.
- További 5 pontot kapsz a második 6 pontos templomlapkádért.
- Kapsz 4 pontot, ha legfeljebb egy Félelem kártya van a paklidban a játék végén.

Ne felejtse el, hogy 6 őrzőért nem kapsz pontot.

Befejezés

Ha sikeresen teljesítetted a fejezetet, olvasd el a következő bejegyzést:

Amikor megtaláltuk, Kétféle professzor nem volt tilos állapotban. Nagyon elgyötörtnek tűnt, és egy őrző is megsebeszte. Elálltunk a sávon, ahogy tudtuk.

Amint összehoztuk magát, elment, hogy mi is történt pontosan az expedíciójával. Az elején még minden rendben ment, és jól haladtunk az új felhirdetésekkel. Ahogy azonban a sziget felé igyekeztünk, egy szörnyű fenevad támadta meg a táborunkat. A repülőgépek megsebesültek, és a területünk magával ragadta a professzor egyike társát. A nyomába eredtek, de mivel nem találtuk rá, halottan gondoltuk elvezette barátját. Elképzeltük az örömet az arcán, amikor meglátta közöttünk épen és egészségesen!

A tekintete azonban hamar elkomorult, és remegő hangon közölte, hogy a szigetünkön van szörnyűség. Még kell találniunk valakit – egy másik társát, aki csapdába esett egy lenyúlógó, de veszélyes helyen, a Hullámok templomában. Mivel nem tudta kiszabadítani társát, utána indult, hogy megtalálja a szörnyű bűntudatát. Egy kényes ide, ebbe a veszélyes alagútrendszerbe. És most, hogy megtaláltuk a rejtett bejáratot, a sárnyaló miatt képtelen egyedül visszamenni, megmennteni a bűntudatát.

Jutalmak

Ha sikeresen fejezted be ezt a fejezetet, a következő fejezetet egy képpel lefelé fordított bálvánnyal a tábládon kezded. Ezen kívül, a játék elején tegyél a paklid aljára egy ereklyét:

- Ha teljesítetted a fejezet céljait, vedd magadhoz a **Kölcslap** kártyát.
- Ha az **egyik** eredményt is teljesítetted, megtarthatasz **helyette** egy ereklyét a pakliból, ami 3 vagy kevesebb iránytűbe kerül.
- Ha **több** eredményt is teljesítettél, megtarthatasz **helyette** egy ereklyét a pakliból vagy riválisod paklijából, ami 3 vagy kevesebb iránytűbe kerül.

Továbbá, válaszd ki az egyik segédet, akivel befejezted a fejezetet. Őt magaddal viheted a következő fejezetre.

Jegyzd fel a jutalmakat, hogy ne felejtse el magadhoz venni őket a következő fejezet elején.

IV. fejezet – A Hullámok temploma

Hogy megmentsük Kutil társát, valakinek apálykor be kell jutnia a titkos bejáraton. Sajnos az átjáró már önmagában egy próbatétel. A teljesítéséhez nemcsak az emelkedő vízszintet kell megelőzni, de a különböző módokon lezárt ajtókon is át kell jutni.

A professzor szerint a templom nagy része a vízszint alatt van. Gátak és zsilipek rendszere bíjja meg a víz alatt, ami dagály idején megtelődik vízzel, apálykor pedig kiürül.

Vakmerőség nekivágni, de kötelességünknek érezzük, hogy segítsünk. Kutil professzor nincs olyan állapotban, hogy teljesítsen egy ilyen kihívást. Őt biztonságos helyen hagytuk néhány kísérőm társaságában.

Segítségképp a professzor nekünk adta a titkos bejáratról készített jegyzeteit, egy bálványt és egy rejtélyes ereklyét, amivel talán kinyithatunk néhány ajtót. Reméljük, elég gyorsak és okosak leszünk!

Előkészítés

A fejezet előkészítéséhez kövesd az alábbi lépéseket és az egyszemélyes változat előkészítésre vonatkozó szabályait.

1. LÉPÉS

A III. fejezet jutalmai:

- A játékot egy segéddel kezded. Ha lejátszottad az előző fejezetet, használd az ott megmentett segédet; ha nem, véletlenszerűen vegyél el egyet. Az ezüst oldalával felfelé el felfrissülten kezdi a játékot.
- Egy képpel lefelé fordított bálvánnyal kezdesz.
- Tedd a Kőkulcs ereklyét a paklid aljára (vagy azt a kártyát, amit jutalmul kaptál az előző fejezetben).

2. LÉPÉS

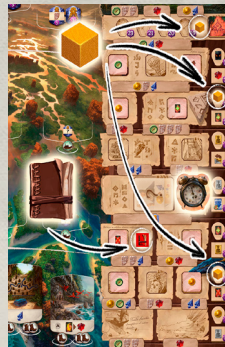


- A főtábla **KÍGYÓ-TEMPLOMOS** oldalát használd.
- Erre a fejezetre vedd ki a játékból a Csillagterkép ereklyét.
- Tedd félre az Őrző koronája, a Kristály fülbevaló és az Obszidián fülbevaló ereklyéket, amik a 4. lépéshez kellenek majd.



- Helyezd a lezuhant repülő helyszínlapkát a **I1** szintű helyszínre.
- Ne takarj le semmit a **1** lapkával a játék elején – mindegyik hely elérhető az első fordulóban.

3. LÉPÉS



- A jegyzetfüzeted a kutatásáv 3. sorában kezd. (Hagyd ott a bűnuszlapkát.)
- Tegyél egy **1**-t a kutatásáv 2., 6. és 8 sorába.
- Tedd a **1**-t a 4. sor mellé mint egyedüli történetjelölő.

4. LÉPÉS



- Ne helyezd fel a templomlapkákat.
- Helyezd az Őrző koronája, a Kristály fülbevaló és az Obszidián fülbevaló ereklyéket a templomra.
- Tegyél 2 pontos lapkákat az ereklyékre a képen látható módon – 2-2 a szélsőkre, és 3 a középsőre.

5. LÉPÉS



- Tegyél egy véletlenszerű **1** lapkát a kutatásáv első sora mellé. Ez jelzi, hogy a forduló végén előnti a víz ezt a sort.

6. LÉPÉS

Rivális nehézsége	6 pontos lapkák mennyisége
0	0
1, 2	1
3, 4	2
5, 6	3
7, 8	4
9, 10	5

Vedd el a nehézségi szintednek megfelelő kezdő erőforrásokat. A templomlapkák előkészítésekor, helyezz 6 pontos lapkákat a riválisod táblájára a nehézségi szintednek megfelelően. Hogy ezt kiszámold, add össze a használt rivális akciólapkákat. A zöldek értéke 0, a pirosaké 1, a liláké 2.


Egyedi szabályok

Ahhoz, hogy sikeresen teljesítsd ezt a fejezetet, el kell jutnod a templomhoz, és meg kell szerezned mindhárom ereklyét.



ÁRADÁS

- A játék alatt emelkedni fog a vízszint. Minden forduló végén nézd meg az Áradás szabályai részt, hogy megtudd, hogyan folytatódik az áradás.
- Ha a nagyítód bármikor elárasztott helyre kerül, elveszíted a játékot.
- Minden forduló végén, miután emelkedett a vízszint, kapsz egy *Félelem* kártyát minden sor után, amin át kell mozgatnod a jegyzetfüzeted, hogy ne legyen víz alatt, beleértve az ötödik forduló végét is.
- Ha egy helyszínt elárasztotta a víz, nem használható többé.

FŐTÁBLA

- Az I. forduló végén fedd fel a lezuhant repülő helyszínt. Ebben a fejezetben több hatás szempontjából is  helyszínek számít. Nem lehet korábban felfedezni.
- Amikor új helyszínt fedezel fel, húzz két lapkát, és válaszd ki az egyiket. A nem használt lapkát tedd a halom alá.




TÖRTÉNET




- Amikor a nagyítód elér egy sort, amin  van, húzz, és hajts végre egy történetkártyát.
- A  jelzi az egyik célotdat. Amikor eléred a nagyítóddal, pipáld ki az adott célt, és olvasd el a hozzá tartozó szöveget.
- A történetkártya, amit az Elveszett Templom elérésével szerzel meg, egy bónuszt fog felajánlani, amit az egyik képpel lefelé lévő bónuszlapka helyett választhatsz. Megnézheted a lapkákat, mielőtt eldöntöd, hogy az egyik lapkát vagy a kártya bónuszát választod.

RIVÁLIS

- Ha a riválisod nem tud letenni egy régészt, kap egy érmét. Minden érme egy pontot ér neki a játék végén.
- Ha a rivális templomlapkát szerez, a dobozból vegyél el neki.

KUTATÁS



- Hála Kutil professzor jegyzeteinek, a jegyzetfüzeted a kutatássáv 3. során kezd – a korábbi sorokat átugrod, nem kapod meg az értük járó jutalmakat. A szokásos szabály itt is él, a jegyzetfüzeted nem mozgatható a nagyító feletti sorba.
- Ebben a kalandban akár a jegyzetfüzetteddel is elérheted a templomot. Ha eléred, helyezd a legtöbb pontot érő üres helyre, és vegyél el egy bónuszlapkát (ha még van).
- Amikor felderíted a Hullámok templomát, 1 templomlapkáért ugyanúgy fizethetsz, mint máskor. Kezdetben azonban csak 2 pontos lapkák elérhetőek.
- Amikor az utolsó lapkát is eltávolítod egy ereklyéről, azonnal tedd a kártyát a játékerületre, és hajtsd végre a hatását.
 - Szerezd meg a két 2 pontos templomlapkát, amihez   kell, hogy megkapd a *Kristály fülbevalót*.
 - Szerezd meg a három 2 pontos templomlapkát, amihez  kell, hogy megkapd az *Őrző koronáját*.





- Szerezd meg a két 2 pontos templomlapkát, amihez   kell, hogy megkapd az *Obszián fülbevalót*.
- Miután mindhárom ereklyét megszerezted, a megszokott módon vásárolhatsz további templomlapkákat.
- **Bármikor, ingyenes akcióként, eltávolíthatod egy 2 pontos lapkádat a játékból, hogy kapj egy  -t.**

ÁRADÁS SZABÁLYAI

Az I. forduló végén:






Fordíts meg véletlenszerűen 3  lapkát. Használd a 3 lapkát, hogy blokkold a hozzájuk tartozó  helyszíneket, letakarva a helyszín hatását. Ezek a helyszínek víz alá kerültek, így nem használhatók a játék további részében.

- Áraszd el a kutatássáv első sorát a  lapkát a nagyító hatás helyére helyezve.
- Tedd a megmaradt  lapkát a 2. sor mellé. Ez jelzi, hogy a 2. forduló végén ezt a sort kell elárasztani.
- Fedd fel a lezuhant repülő  I. szintű helyszínt. Ebben a fejezetben több kártyahatás szempontjából is  helyszínek számít.


A II. forduló végén:



- Használd a készletablát, hogy teljesen eláraszd a  helyszíneket és a kutatássáv első két sorát. (Előtte vedd le a 3  lapkát.) Ha a rivális bármelyik kutatásjelzője az első két soron volt, tedd őket a készletábla kezdő helyére.
- Tegyél egy-egy  lapkát a 3., 4. és 5. sor mellé. A harmadik forduló végén ezek a helyek kerülnek víz alá.


A III. forduló végén:



- Áraszd el a kutatássáv 3., 4. és 5. sorát, a mellettük lévő lapkákat a főtáblára helyezve.
- Tegyelj egy-egy  lapkát a 6. és a 7. sor mellé. A negyedik forduló végén ezek a helyek kerülnek víz alá.





A IV. forduló végén:



- Áraszd el a kutatássáv 6. és 7. sorát, a  lapkákat a főtáblára helyezve.
- A kutatássáv így, a templomot kivéve, teljesen el van árasztva. A templom biztonságos marad a játék további részében is.
- Miután visszahelyezted a régészeit a játékos táblára, ossz ki 4 őrzőt képpel felfelé a felfedezett helyszínekre. A felső sorban kezd, balról jobbra, és hagy ki minden olyan helyszínt, amin már van őrző. (Ha nincs hely mind a négynek, annyit ossz ki, amennyit tudsz.)

Célok

Ahhoz, hogy sikeresen teljesítsd ezt a fejezetet a következő 3 célt kell teljesítened:


-  – A  jelződ érje el a segédmentés helyét.
-  – Tartsd a  jelződ vízszint felett, és juttasd el az Elveszett Templomig.
- Szerezd meg a három szent ereklyét az Elveszett Templomból.

Ha elérted a segédmentés helyét, olvasd el a következő bejegyzést:



Megtaláltele Kutil társát! Fújtele avrútele ugyan nem látztele rgttele, láthrttele megvrtztele a törtérttele. Zgyedül ennyitát itt törtéten nem lehetéttél kelleme. Renelens, hamar el tudjtele hagyni ezt a helytet. venni vem vegett úgy a gyögyülát, mint a szabad levegő.

Meg egy túléli!

Vedd le a  jelölőt, és tedd az Elveszett Templomra.

Ha elérted az Elveszett Templomot, olvasd el a következő bejegyzést:



Lennyűgőző látvány tárult a szeműntele elé, ahogy kiertűntele a templomból. A völgy közepén egy hatalmas fehér fa állt, körülötte meredek sziklaszirték. Csak egy útnyúba tudtűntele haladni.
Amire egyáltalán nem számítottűntele, az a csatazaj volt. Amintette expedíciója kétségbeesetten küzdött az életűntele törtésgmáltalan őrgűntele. A vegettűntele vettűntele, de minden igyekeztűntele ellenére is visszazagortűntele a templomba. Amintette enlitzgott, hogy tudja, mi áll az őrgűntele dűntele támadása mögött.
A pontos magyarázatoktele azonban vartűntele kell – egyelőre csak a túlélés lebeg a szeműntele előtt. Nem mehetűntele vissza, és a tomboltűntele fenevadakon vem tudjtele avdogni magűntele. Ha el akartűntele menekűntele, kéll találnűntele vartűntele, amivel lenyűnttelehatjtele őket, legaltűntele egy kis időre. Úgy velen, a templomban van vartűntele, ami vegettűntele – az eddigtele alapján, kell, hogy legyen vartűntele papi őrtűntele, amivel vrtűntele lehet az őrgűntele. Ez az utolsó esélyűntele: mar nem sokatűntele tudjtele tartani az ajtót.

Csatorn alatt

Eredmények

- Ha elérted a templomot a jegyzetfüzeteddel, kapsz további 3 pontot.
- Kapsz 4 pontot, ha legalább 4 őrzőt legyőztél.
- Kapsz 3 pontot, ha legfeljebb 3 Félelem van a paklidban a játék végén.

Befejezés

Ha sikeresen teljesítetted a fejezetet, olvasd el a következő bejegyzést:

Sikerült megtalálnunk a főpap koronáját és fülbevalóját, ami tényleg lenyugtatta a fenevadakat egy kis időre. Sikerült kijutnunk a völgyből, és elértük a partot, de a korábban viszonylag békés sziget teljesen megváltozott, minden sarkon veszély leselkedett ránk. Még az ereklyékkel a birtokunkban sem merünk a szigeten maradni.

Antoinette elismerte, hogy valószínűleg ő tehet erről a változásról. A névtelen támogató, aki a kutatásait finanszírozta, arra kérte, hogy vizsgálja meg a kapcsolatot Amak élővilága és egy ősi civilizáció között.

Egy szertartásról talált bizonyítékokat, amivel irányítani lehet a sziget fenevadjait. De valami nagyon félresikerült, ugyanis, ahelyett, hogy megnyugodtak volna, tomboló fenevadakká váltak.

A professzor gyógyulása érdekében – és az őrzők haragja elől menekülve – hazaindulunk. Nem tudni, hogy visszajövünk-e még a jövőben. Csak remélni tudjuk, hogy a fenevadak idővel lenyugszanak, vagy találunk valami más megoldást az összegyűjtött ereklyék segítségével.

Sok a megválaszolatlan kérdés – ki az a titokzatos támogató, aki Antoinette-et megbízta? És miért akart névtelen maradni? Mi keltette fel az érdeklődését pont Amakkal kapcsolatban, amikor senki sem hallott korábban a sziget létezéséről, nemhogy az őrzőkről? Ez az egész nekem nagyon furcsa.



**Gratulálunk!
Befejezted a kampányt!**

Olvasd el a kampány alatt elért fölényednek megfelelő befejezést.

KEVESEBB, MINT O FÖLÉNY:

LEGALÁBB HAZAÉRTÜNK...

Expedíciónk a vártnál sokkal nagyobb kihívást okozott. Őszintén megvallva, örülök, hogy egyáltalán túléltek. Úgy tűnik, Antoinette viszont igencsak szép kollekción gyűjtött össze a szigeten töltött idő alatt. Nem sokkal a hazatérés után, lenyűgöző cikket tett közzé, amire nagyon sok visszajelzést kapott. A mi teljesítményünk sajnos a közelébe sem érhet.

0–20 FÖLÉNY:

ELŐLÉPTETÉS PROFESSZORRÁ

Az expedíciónk minden kitűzött célját elérte, talán még többet is. Az egyetem tárt karokkal várt minket, és egy állandó pozíciót kínált fel nekünk. A kutatásunk komoly sikereket ért el tudományos körökben. Egy kis szerencsével talán még a következő expedíciónkat is finanszírozni tudjuk majd.

21–40 FÖLÉNY:

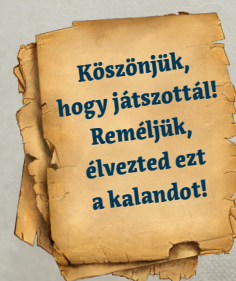
AZ ÉVSZÁZAD EXPEDÍCIÓJA

Amióta visszatértünk, rendkívül elfoglaltak vagyunk. Tudományos körökben elképesztő sikere volt mindannak, amit a szigeten található ősi fenevadak és egy letűnt civilizáció közti kapcsolatról találtunk. Sokan az évszázad expedíciójának tartják. Számtalan ajánlatot kaptunk nagynevű egyetemektől, hogy együtt dolgozzunk velük, és sok támogató is megkeresett minket további expedíciók finanszírozásával.

TÖBB, MINT 40 FÖLÉNY:

A KULTURÁLIS EVOLÚCIÓ ÚJ ELMÉLETE

Mióta visszatértünk, expedíciónk a figyelem középpontjába került. Elképesztő felfedezéseket tettünk, igazi szenzációvá váltunk. Úgy véljük, hogy amit találtunk az elveszett szigeten, nemcsak a különböző civilizációk fejlődését segít megérteni, de akár bizonyos kultúrák származását is. Számtalan nagy tiszteletnek örvendő tudós szeretne csatlakozni a csapatunkhoz. A támogatókpedígszintje összevesznek azon, hogy kit érjen az a megtiszteltetés, hogy a következő vállalkozásunkat finanszírozhatja.



**Köszönjük,
hogy játszottál!
Reméljük,
élvezted ezt
a kalandot!**

KÉSZÍTŐK:

Tervezők: MIn & Elwen

Történet: MIn

Grafikai tervezés: Radek "rbx" Boxan

Programozás: pajada & Faire

Illusztráció:

Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček

Külön köszönet a BGG közösség minden tesztelőjének!

ÁRNAK

ELVESZETT ROMJAI

Kutil professzor nyomában



Szólókampány szabályváltozat – Expedíciós alap

Ebben a változatban a kampányt a legmagasabb nehézségi fokozaton játszod, de segítségedre van egy gazdag mecénás, aki különleges expedíciós alapot biztosít számodra.

Az első fejezet előtt állítsd be az expedíciós alapodban lévő érmék számát. Azt javasoljuk, hogy először 15 érmevel kezdj. Az expedíciós alapodból néhány érmét minden fejezet elején hozzáadhatsz az erőforrásaidhoz.

Minden fejezetet a szokásos nyersanyagokkal - egy érmevel és egy iránytűvel - kezdesz. A játék előkészítése és a kezded felhúzása után eldöntöd, hány érmét veszel ki az alapból. Ezeket az érméket add a kezdő nyersanyagaidhoz, és vond le az alapból. (Az alapba nem kerülnek érmék - a kezdeti összegnek az egész kampányra ki kell tartania.)

Mennyi a legalacsonyabb expedíciós alap, amivel a legmagasabb nehézségen le tudod győzni a riválist?

Oszd meg velünk az eredményeidet a BGG-n! www.cge.as/ar-solo-bgg

KÉSZÍTŐK:

Tervezők: Mín & Elwen | Történet: Mín | Grafikai tervezés: Radek "rbx" Boxan | Programozás: pajada & Faire

Illusztráció: Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček

Külön köszönet a BGG közösség minden tesztelőjének!

