

LE ROVINE PERDUTE DI ARNAK

ALLA RICERCA DEL PROFESSOR KUTIL



Quando un ricco finanziatore ha contattato il nostro piccolo gruppo offrendosi di finanziare una spedizione, non riuscivo a crederci! Il suo unico obiettivo era quello di ritrovare la spedizione scomparsa del famoso Professor Kutil, sparita circa un anno fa. L'uomo era ampiamente noto per le sue presunte affermazioni deliranti a proposito di una terra perduta nascosta da qualche parte nelle acque inesplorate dell'Oceano Pacifico.

Inutile dire che abbiamo accettato subito. Conoscevo già alcune delle sue ricerche ma, lasciate che ve lo dica, l'intera impresa si è rivelata molto più impegnativa di quanto mi aspettassi. Devo confessare che sono stato sul punto di arrendermi più volte e probabilmente lo avrei fatto se non fosse stato per la mia cara allieva, Antoinette Dupré. Si potrebbe benissimo dire che sia stata lei a trovare quest'isola meravigliosa. La sua tenacia e il suo giudizio non smettono mai di stupirmi.

Purtroppo, la vita non sempre riserva piacevoli sorprese. Di recente Antoinette ha deciso di ribellarsi alla mia autorità. Ha formato una spedizione separata e molti si sono uniti alla sua causa. Devo essere stato davvero cieco per non rendermene conto prima. È una grande studiosa con una passione per la conoscenza e le nozioni esatte ed è stata anche una grande amica. Ma forse è troppo giovane e desiderosa di riconoscimenti e fama. Tuttavia, è una figura carismatica e molti sono influenzati dalla sua passione.

La nostra spedizione sarebbe stata in grado di affrontare qualsiasi ostacolo. Ma con il gruppo ormai diviso e così tanti al suo seguito, temo che potremmo non raggiungere il nostro scopo.

Alla Ricerca del Professor Kutil

Introduzione alle Regole della Campagna

Per giocare la campagna, avete bisogno del gioco **LE ROVINE PERDUTE DI ARNAK** e dovete avere familiarità con le regole per la variante in solitario. Potete trovare le regole su [arnak.game](#).

A parte le regole di preparazione specifiche del rispettivo capitolo, per il resto preparate il gioco secondo la procedura ordinaria del gioco in solitario. Ogni capitolo specificherà quale lato del tabellone utilizzare, così come alcune modifiche che renderanno il capitolo unico. Controllate bene le regole speciali prima di preparare il gioco.

Potete giocare la campagna con le azioni viola della mini-espansione in solitario reperibili anch'esse su [arnak.game](#).

Nuove parole chiave

In questa campagna vengono introdotti diversi nuovi elementi:

• REGOLE SPECIALI

Verranno rivelate in ogni capitolo man mano che avvanzerete nella storia.



• OBIETTIVI

Quando raggiungete la totalità degli obiettivi richiesti, vincete il capitolo. Continuate comunque a giocare fino alla fine del round V per registrare il vostro punteggio finale.


• TRAGUARDI

Non è necessario raggiungerli per vincere la partita, ma farlo può migliorare il vostro punteggio e fornirvi eventuali ricompense extra che potrete portare con voi nei capitoli successivi.

• SEGNALINO STORIA

Avrete bisogno di una manciata di monete o gettoni per contrassegnare determinati punti della storia: potete utilizzare le tessere riserva . Il segnalino primo giocatore  sarà utilizzato come segnalino storia speciale. La rivale non ottiene né rimuove alcun segnalino storia.

• CARTE STORIA

C'è un mazzo di carte storia per ogni capitolo. Potete stamparle o utilizzare l'app per gestire le carte. A meno che la preparazione non specifichi diversamente, mescolate il mazzo corrispondente prima della partita e posizionatele vicino al tabellone. Pescherete una carta ogni volta che otterrete un . Risolvete immediatamente la carta storia pescata.

• RICOMPENSA

Alla fine di un capitolo, di solito riceverete una ricompensa in base a quanti traguardi avrete raggiunto.

Punteggio e Vittoria

La **difficoltà** dell'intera campagna dovrebbe essere impostata prima di iniziare la prima partita. In questo modo, sarà più facile

confrontare il vostro punteggio con i vostri risultati futuri o con quello di altri giocatori.

Vincete un capitolo se completate tutti gli obiettivi. Confrontate il vostro punteggio con quello della rivale: la differenza tra essi rappresenta la vostra influenza. Non è necessario battere il punteggio della vostra rivale per vincere, potete continuare la campagna con una influenza negativa.

Perdete il capitolo se la partita finisce prima che voi abbiate raggiunto l'obiettivo del capitolo. Non registrate alcun punteggio e rigiocate il capitolo.


Potrete calcolare **l'esito della campagna** solo dopo aver vinto il capitolo finale. Il vostro punteggio per la campagna nella difficoltà scelta sarà dato dalla somma dei vostri valori di **influenza** di tutti i capitoli.

Incontrate la vostra Rivale

Prima di iniziare a giocare, dovrete scegliere la difficoltà del mazzo rivale da utilizzare durante l'intera campagna. Scegliete attentamente: dovrete mantenere la stessa difficoltà per tutta la campagna se volete confrontare il vostro punteggio con quello di altri giocatori.

Per calcolare la vostra difficoltà, sommate il valore di tutte le tessere (o carte) azione rivale che scegliete di utilizzare. Il verde ha valore 0, il rosso 1 e il viola 2.

Nella tabella sottostante è indicato il nome del vostro livello di difficoltà, così come le vostre risorse iniziali, che potrebbero differire dal normale gioco in solitario.

- | | |
|--|---|
| 0. ESPLORATORE DELLA DOMENICA: |  |
| 1. PERLUSTRATORE: |  |
| 2. AVVENTURIERO: |  |
| 3. ESPLORATORE TEMPRATO: |  |
| 4. APRIPISTA: |  |
| 5. CAPO SPEDIZIONE: |  |
| 6. RINOMATO ARCHEOLOGO: |  |
| 7. IMPLACABILE CACCIATORE DI LEGGENDE: |  |
| 8. ARNAKOLOGO DI FAMA MONDIALE: |  |
| 9. L'ELETTO DI ARA-ANU: |  |
| 10. REINCARNAZIONE DI ARA-ANU: |  |

Capitolo I – La Spedizione scomparsa

Quando siamo arrivati, la terra sembrava inesplorata. Ma presto, abbiamo trovato tracce del passaggio umano: rottami di un aeroplano vicino alla riva. Sorprendentemente, sembra che, con l'attrezzatura giusta, potremmo essere in grado di ripararlo. Che scoperta!

Approssimandoci al relitto, abbiamo disturbato una strana bestia: all'apparenza la statua di un gufo gigante scolpita nella roccia. Tuttavia, mentre ci avvicinavamo, è volata via. Il nostro povero cuoco è ancora sotto shock. Afferma di averlo visto portare via qualcosa, forse un libro. Se fosse una sorta di diario lasciato da Kutil, dovremmo assolutamente provare a recuperarlo!

Per ora, abbiamo deciso di cercare eventuali segni della spedizione nella giungla vicino alla riva, nella speranza di individuare eventuali sopravvissuti; speriamo inoltre di rintracciare il Gufo e recuperare il libro che ha sottratto, dal momento che potrebbe contenere informazioni preziose.

Tuttavia, abbiamo incontrato delle bestie nella giungla mai viste prima. Enormi, maestose e temibili. Alcune diventano più amichevoli offrendo loro dei regali; altre stranamente rispondono solo se sconfitte in combattimento: diventano quasi docili, ci girano intorno e addirittura ci aiutano per un po'. Non ho mai visto una cosa del genere. Spero sinceramente che avremo il tempo per studiare questo fenomeno.

Nel bene e nel male, Antoinette e i suoi seguaci hanno deciso di seguire un diverso corso d'azione, concentrandosi molto sullo studio delle rovine. Non so quale sia il loro reale obiettivo, ma possiamo dire con certezza che finora non hanno mostrato alcun interesse nel cercare il professor Kutil. Che abbiano intenzione di rivendicare per sé tutto il merito d'aver scoperto l'isola?

Preparazione

Per preparare il primo capitolo, seguite i seguenti passi e per il resto preparate il gioco secondo la procedura ordinaria del gioco in solitario.

PASSO 1

- Usate il lato del **TEMPIO DELL'UCCELLO**.



- Per questo capitolo, rimuovete dal gioco l'artefatto **Chiave d'Osso** e l'oggetto **Pennello**.



- Mettete da parte gli oggetti **Aeroplano** e **Diario** da utilizzare nei passi 2 e 3.

PASSO 2



- Piazzate la tessera sito aeroplano precipitato di livello 3 sopra al sito 2 da 2 bussole e posizionate sotto la carta **Aeroplano**.

PASSO 3



- Nello spazio del tracciato ricerca con l'immagine del gufo, piazzate il segnalino al posto di una tessera bonus ricerca.
- Piazzate il guardiano Gufo vicino al tabellone e posizionate sotto la carta **Diario**.

PASSO 4



- Non piazzate nessun idolo sul tabellone.
- Al posto di un idolo, piazzate un su ciascun sito nella regione .

PASSO 5



- Rimuovete la tessera (o carta) azione rivale archeologo bussola dal mazzo della rivale (solo per questo capitolo).


PASSO 6


- Prendete le risorse iniziali in base al vostro livello di difficoltà.

Regole Speciali








Per vincere questo capitolo, dovrete trovare e sconfiggere il guardiano Gufo.

SCOPRIRE UN NUOVO SITO




Non è possibile Scoprire un Nuovo sito in una regione .

- Ogni volta che Scoprite un Nuovo sito in una regione :
 - Pescate 2 tessere sito, sceglietene una e risolvete l'effetto. Mettete la tessera inutilizzata sotto alla pila.
 - Dopo aver risvegliato il guardiano, prendete il segnalino storia.
 - Rivelate una carta storia e scegliete una delle due opzioni che offre.
 - Quindi piazzate il segnalino storia del sito accanto a una riga del tracciato ricerca. I vostri gettoni possono accedere solo agli spazi delle righe accanto alle quali è presente un segnalino storia.




RICERCA

-  conta come un segnalino storia. Non è necessario piazzare un  sulla riga.
- Entrambi i vostri segnalini  e  possono eseguire una ricerca solo nelle righe già contrassegnate da un  o dal .
- Per poter eseguire una ricerca su uno degli spazi sulla riga del Gufo dovete prima sconfiggerlo (pagandone il costo).
- Le righe sopra il Gufo devono essere contrassegnate con un  per essere accessibili, incluso il tempio.




STORIA

-  è un segnalino storia. Quando lo ricevete, rivelate una carta storia.
- Quando eseguite una ricerca nello spazio con il segnalino storia , lasciatelo lì e leggete il testo della storia contrassegnato con  in questo regolamento.
- Una volta raggiunto lo spazio Gufo, potete sconfiggere il guardiano Gufo come azione principale in un qualsiasi turno successivo.

IL SITO DELL'AEROPLANO PRECIPITATO



- In questo capitolo, trattate tale sito come un sito .
- Come azione principale, potete pagare 5 monete per prendere la carta *Aeroplano* in mano. Se lo fate, rimuovete la tessera sito dal gioco (non è necessario essere sul sito per farlo). Il sito sottostante ora diventa il consueto sito  .

RIVALE



- La vostra rivale non ha l'azione bussola in questo capitolo (gioca solo con 9 tessere azione).
- La rivale non è limitata da alcun segnalino storia durante la ricerca.
- La vostra rivale non scopre nuovi siti né rivela guardiani. Al contrario, ogni volta che dovrebbe Scoprire un Nuovo sito, pesca a caso un segnalino  dalla scatola (o due ogni volta che dovrebbe Scoprire un sito di livello ) e lo mette a faccia in su sulla sua plancia seguendo le regole usuali: alla fine della partita, ogni  differente varrà 3 punti, mentre quelli duplicati 2 punti.


Obiettivi

Per vincere il capitolo, dovrete realizzare questi 2 obiettivi:

-  – Far avanzare la vostra lente d'ingrandimento fino allo spazio contrassegnato dal segnalino primo giocatore .
- Sconfiggere il guardiano Gufo.

Traguardi

- Guadagnate 4 punti se il vostro segnalino quaderno raggiunge la riga dove si trova .
- Guadagnate 3 punti aggiuntivi se raggiungete il traguardo precedente senza esiliare la carta *Diario*.
- Guadagnate 5 punti se raggiungete il tempio con il Vostro segnalino .

Leggete questo testo appena raggiungete il  con la vostra lente di ingrandimento.



Alla fine, abbiamo intracciato il Gufo in un antico tempio. Le pareti sono ricoperte di iscrizioni. Seduto su una moltitudine di antiche tavolette, il Gufo protegge strenuamente questo luogo. Sembra essere particolarmente affezionato a qualche cosa scritta. Potrebbe essere questo a darci il vantaggio di cui abbiamo bisogno per domani?

Il guardiano Gufo non può essere sconfitto se non pagando le tre tavolette. Una volta sconfitto il guardiano Gufo, conservatelo come di consueto (potrete usare il suo favore) e aggiungete il *Diario* alla vostra mano.

Leggete questo testo appena sconfiggete il guardiano Gufo:



Dopo alcuni tentativi falliti, siamo riusciti a rendere il Gufo del tutto pacifico offrendogli delle tavolette in cambio del suo tesoro, tanto che ci ha addirittura permesso di prendere il prezioso diario dalla sua collezione. Speriamo che il diario contenga maggiori informazioni sulla destinazione che il professor Skutt aveva in mente.

Ricompense

Se avete concluso con successo questo capitolo, potete scegliere una ricompensa da conservare per il prossimo capitolo (inizierete con un oggetto in più in fondo al mazzo):

- Se avete raggiunto gli obiettivi di questo capitolo, conservate il *Diario*.
- Se avete anche raggiunto **uno** dei traguardi, **invece** del *Diario*, potete conservare una delle altre carte oggetto presenti nel vostro mazzo, purché di costo non superiore alle 3 monete.
- Se avete raggiunto **più** traguardi, **invece** del *Diario*, potete conservare un oggetto presente nel vostro mazzo o in quello rivale, purché di costo non superiore alle 3 monete.

Per favore, prendete nota della ricompensa che avete scelto così da ricordarvi di iniziare con questa nel capitolo successivo.

Capitolo II – Il Sopravvissuto

Lo studio del diario ha dato i suoi frutti: anche se non abbiamo decifrato tutto, ora sappiamo dove erano diretti. Partiremo immediatamente.

Abbiamo scoperto che le bestie con cui facciamo amicizia spesso rimangono con noi e ci guidano attraverso queste giungle su percorsi migliori, il che è particolarmente utile dovendo cercare le tracce della spedizione di Kutil in questa vasta terra.

Dopo alcuni giorni, abbiamo iniziato a imbatterci in tracce di passaggio umano. Alcune delle cose che troviamo sembrano essere relativamente integre e questo è piuttosto inquietante. Mi chiedo cosa sia accaduto da costringere la spedizione ad abbandonare un equipaggiamento così prezioso nella giungla? È un po' preoccupante, ma speriamo per il meglio.

Preparazione

Per preparare questo capitolo, seguite i seguenti passi e per il resto preparate il gioco secondo la procedura ordinaria del gioco in solitario.

PASSO 1

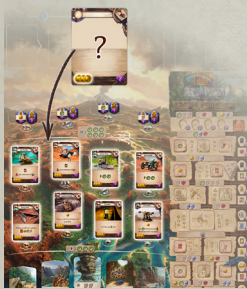
Dal Capitolo I:

- Mettete la carta *Diario* (o la carta ottenuta come ricompensa nel capitolo precedente) sotto al vostro mazzo.

Rivale

- Quando preparate le tessere tempio, piazzate una delle tessere da 11 punti sulla plancia della vostra rivale. Solo una sarà lasciata nel tempio.

PASSO 2



- Usate il lato del **TEMPIO DEL SERPENTE**.
- In ogni sito della regione piazzate un oggetto casuale che costi esattamente al posto delle tessere idolo.
- Nella regione piazzate le tessere idolo come di consueto.

PASSO 3



- Piazzate un alla fine delle righe 2, 6 e 8 del tracciato ricerca.
- Piazzate il alla fine della riga 4 come segnalino storia speciale.
- Per questo capitolo, dividete il mazzo delle carte storia in tre gruppi in base al loro retro e posizionate una carta a caso a faccia in giù accanto alle righe 2, 6 e 8 del tracciato ricerca.

PASSO 4

Prendete le risorse iniziali in base al vostro livello di difficoltà.

Regole Speciali

Per vincere questo capitolo, dovrete raggiungere il tempio prima della vostra rivale e ottenere la tessera da 11 punti rimanente. Dovrete anche ottenere due idoli.

SCOPRIRE UN NUOVO SITO

- Non è possibile Scoprire un Nuovo Sito in una regione finché non raggiungete lo spazio che consente di liberare l'assistente sul tracciato ricerca.
- Nella regione invece di ricevere un idolo, collocate in fondo al vostro mazzo l'oggetto presente sul sito. In ogni altro caso applicate le regole ordinarie.

RICERCA

- Come azione principale, potete rimuovere dal gioco uno dei vostri guardiani sconfitti per Ricercare con la vostra o il vostro gratuitamente, anche se avete già usato il favore del guardiano. Questo potrebbe essere particolarmente utile per pagare il costo di ricerca di . Tuttavia, non potete usare questa azione per prendere una tessera tempio.

STORIA



- Ogni volta che la vostra raggiunge una riga con un , rivelate la carta storia posizionata.
- Il segnalino indica uno dei vostri obiettivi. Quando lo raggiungete con la vostra leggete in questo regolamento il testo della storia ad esso collegato.
- La carta storia che ricevete quando raggiungete la riga del Tempio Perduto vi darà un bonus opzionale alternativo al prendere una delle tessere bonus a faccia in giù. Potete guardare le tessere prima di decidere se prenderne una o utilizzare il bonus opzionale.

RIVALE

- Quando la spedizione rivale scopre un sito nella regione , riceve la carta oggetto e un idolo a caso rimasto che colloca a faccia in su. Secondo le regole usuali, a fine partita ogni idolo differente varrà 3 punti, mentre quelli duplicati 2 punti.

Obiettivi

Per vincere il capitolo, dovrete realizzare questi obiettivi:

-  – raggiungere con la vostra  lo spazio che consente di liberare l'assistente.
- Raggiungere il Tempio del Serpente prima della vostra rivale.
- Ottenere la tessera da 11 punti rimanente.
- Avere due idoli.

Traguardi


- Guadagnate 4 punti se avete due idoli inutilizzati alla fine della partita.
- Guadagnate 3 punti se non avete carte Paura alla fine della partita.

Leggete questo testo appena raggiungete lo spazio che consente di liberare l'assistente:



Il Sopravvissuto

Trovato un sopravvissuto! All'inizio tentavamo a crederci. Mentre seguiva una bestia, Natasha ha sentito uno strano suono come di graffi. Credendo che fosse un altro guardiano, si è avvicinata con cautela, ma ciò che ha trovato era molto diverso da una bestia spaventosa. Era un membro della spedizione di Kutli. Dopo essersi separato da Kutli durante un'imboscata, il sopravvissuto non è più riuscito a ritrovare e sembra molto felice di unirvi a noi. Ora sappiamo che il professore è passato di qui e sappiamo più o meno dove intendeva recarsi. Era diretto più nell'entroterra per studiare un tempio dedicato al dio serpente, Kar-Kal, una divinità piuttosto sgradevole di potere, discordia e guerra. Non sarà un viaggio facile, ma finalmente abbiamo un obiettivo chiaro! Speriamo solo di arrivarci prima di Antoinette. Qualora il professore sia ancora vivo, preferirei che lo trovassimo prima noi, perché non posso essere sicuro delle intenzioni di Antoinette.

- L'assistente scelto si unisce alla vostra spedizione esausto, secondo le regole usuali. Prendete nota di quale assistente era; questa informazione vi servirà in seguito.
- Da questo momento in poi, potete scoprire i siti .

Conclusioni

Una volta raggiunto il tempio, è stato subito chiaro che non eravamo stati i primi ad arrivare. Sebbene il cancello fosse chiuso, sembrava essere stato manomesso di recente. All'inizio ero sconcertato. Sembrava che, nonostante i nostri sforzi, Antoinette ci avesse preceduti. Dopo aver studiato meglio la scena, ho capito che per fortuna i miei timori erano infondati. Non era opera della mia ex amica, ma erano piuttosto, almeno spero, le tracce del passaggio del professor Kutli. Che sia molto vicino? Potremmo essere in grado di raggiungerlo presto! Dopo aver aperto il cancello e decifrato alcune iscrizioni sui muri, siamo giunti alla conclusione che questo tempio protegga un ingresso a una rete segreta di cunicoli sotterranei. Forse era questo che cercava il professor Kutli? Ma gli scritti sono piuttosto inquietanti. Solo alcuni avvertimenti sulla falda naga di "gli indegni dovranno pentirsi". Sarebbe meglio essere ben preparati per i sotterranei.

Ricompense

Se avete completato con successo questo capitolo, potete scegliere una ricompensa da portare nel capitolo successivo. Create un mazzo con il seguente equipaggiamento adatto per esplorare i sotterranei:

- Rampino
- Corda
- Frusta
- Torcia
- Ascia
- Borraccia

Da questo mazzo, pescate a caso 2, 3 o 4 carte in base al numero di traguardi raggiunti nel Capitolo II (0, 1 o 2) e selezionate un oggetto. Inizierete il prossimo capitolo con questo oggetto in fondo al vostro mazzo.

Inoltre, inizierete il capitolo successivo con l'assistente che avete salvato in questo capitolo.

Per favore, prendete nota della ricompensa che avete scelto così da ricordarvi di iniziare con questa nel capitolo successivo.

Capitolo III – I Cunicoli del Terrore

L'ipotesi più probabile è che il professor Kutil abbia continuato il suo viaggio usando i cunicoli sotterranei che si estendono in tutte le direzioni sotto il tempio. Instillano solo cattivi pensieri e sarebbe stato meglio restarne fuori, ma è necessario esplorarli se vogliamo avere qualche speranza di saperne di più. Sento che perdersi lì dentro sarebbe facile; ad ogni modo, le iscrizioni sulle pareti dei cunicoli potrebbero contenere indizi utili per orientarci in questo labirinto.

Tuttavia, la nostra apripista sembrava irrequieta e mi ha preso da parte per confidarmi i suoi sospetti. Pensa che i cunicoli siano abitati da quelle spaventose creature che chiamiamo Guardiani, e non da poche, ma da molte. Se così fosse, sarebbe un vero peccato perché non avremo il tempo di studiare il loro strano comportamento, dal momento che la nostra priorità sarà trovare il professore: sono preoccupato per la sua sicurezza.

Se vogliamo avventurarci lì, dovremo essere preparati.

Preparazione

Per preparare il primo capitolo, seguite i seguenti passi e per il resto preparate il gioco secondo la procedura ordinaria del gioco in solitario.

PASSO 1

Dal Capitolo II:


- Iniziate la partita con un assistente extra. Se avete giocato il capitolo precedente, prendete quello che avete salvato; in caso contrario, prendetene uno a caso. Iniziate la partita con l'assistente ripristinato e con il lato argento rivolto verso l'alto.
- Collocate il vostro oggetto, ricompensa del Capitolo II, in fondo al vostro mazzo. Se non avete giocato il capitolo precedente, create un mazzo con le seguenti carte: *Rampino*, *Corda*, *Frusta*, *Torcia*, *Ascia* e *Borraccia*. Da questo mazzo, pescate 2 carte a caso e sceglietene una da mettere in fondo al vostro mazzo. Rimettete le carte rimanenti nel mazzo degli oggetti.

PASSO 2

Modifiche alla normale preparazione del gioco in solitario:

Usate il lato del **TEMPIO DELL'UCCELLO**.

Per questo capitolo, rimuovete dal gioco l'artefatto *Corona del Guardiano*.

Piazzate il  vicino alle tessere tempio.

PASSO 3


Preparazione dei Cunicoli del Terrore:

- Piazzate questi tre siti sul tabellone come mostrato in figura.



PASSO 4

Preparazione dei Cunicoli del Terrore:

- Piazzate a faccia in giù una tessera Guardiano a caso nel sito più basso, due nel sito centrale e tre nel sito in alto.
- Piazzate un  su ciascuno dei tre siti.

PASSO 5

Prendete le risorse iniziali in base al vostro livello di difficoltà.

Regole Speciali

Per vincere questo capitolo, dovrete sconfiggere tutti i guardiani nei siti dei cunicoli, oltre a raggiungere il tempio e prendere una tessera da 11 punti.

SITI DEI CUNICOLI

- Questi siti sono già stati scoperti.
- All'inizio della partita, potete Scavare presso il sito più basso dei cunicoli, ma non nel resto dei cunicoli.
- La prima volta che Scavate in un sito dei cunicoli, tutti i guardiani di quel sito vengono rivelati.
- Potete Scavare presso un nuovo sito dei cunicoli solo se nel sito sottostante non ci sono più guardiani.



GUARDIANI

- Alla fine del round, quando recuperate un archeologo da un sito sorvegliato da più guardiani, aggiungete una carta *Paura* per ciascuno di essi.
- Non è possibile sconfiggere un guardiano che non è stato ancora rivelato.
- Quando ci sono più guardiani su un sito, potete sconfiggerli in qualsiasi ordine: un singolo guardiano per singola azione principale.
- **Non riceverete punti per i 6 guardiani provenienti dai cunicoli, ma potete comunque usarne i favori** (non dovrete ricordare quali guardiani provenivano dai cunicoli: basta tenere presente che 6 non dovranno essere conteggiati).



IL SOPRAVVISSUTO

- Iniziate con un assistente e potete ottenerne altri due. Fate finta che sulla vostra plancia ci siano tre riquadri assistente. Il sopravvissuto può essere migliorato o ripristinato, proprio come gli altri assistenti.

STORIA


- Ricevete il  e leggete una carta storia ogni volta che rimuovete l'ultimo guardiano da un sito dei cunicoli.
- Quando prendete la tessera da 11 punti, leggete il testo della storia contrassegnato con  in questo regolamento.

RIVALE

- La vostra rivale non Scava nei siti dei Cunicoli del Terrore dove sono presenti dei guardiani.
- Se la vostra rivale cerca di Scoprire un sito  ma non ce ne sono più, scoprirà al suo posto un sito .

Obiettivi

Per vincere il capitolo, dovrete realizzare questi 2 obiettivi:

- Liberare i Cunicoli del Terrore dai guardiani.
-  – Prendere la tessera da 11 punti.

Leggete questo testo appena prendete la tessera da 11 punti.



Provato finalmente!

Ci è voluto del tempo per decifrare gli elaborati enigmi scritti sulle pareti dei cunicoli, ma ne è valsa la pena! Vasciudevano una serie di istruzioni per raggiungere il nostro obiettivo.

Siamo finalmente usciti dai cunicoli e dalle caverne, lasciate che vi dica una cosa, spero di non metterci mai più piede! Era davvero più di quanto potessimo immaginare, ma lo è anche la ricompensa. Quello che abbiamo trovato qui ha superato di gran lunga le nostre aspettative! Vientedimeno che il Tempio della Saggezza, dedicato ad Ahr-Ahu, il Padre degli Nomini e Guardiani dei Segreti. Non riesco a credere che questi due templi fossero collegati da cunicoli sotterranei! È stata una scoperta singolare.

Quando siamo entrati nel tempio, abbiamo girato ancora di più. Alla fine, abbiamo raggiunto l'obiettivo di questa spedizione: il professor Kutili.

Traguardi

- Ottenete 2 punti aggiuntivi per la prima tessera da 6 punti presa.
- Ottenete 5 punti aggiuntivi per la seconda tessera da 6 punti presa.
- Ottenete 4 punti se, alla fine della partita, nel vostro mazzo ci sono una o zero carte Paura.

Ricordate che non riceverete punti per 6 guardiani.

Conclusioni

Leggete questo testo se vincete il capitolo:

Quando abbiamo trovato il professor Kutili, era in pessime condizioni. Sembrava sofferente ed era ferito a seguito di uno scontro con un guardiano. Lo abbiamo curato come meglio potevamo.

Non appena è stato in grado di parlare, ci ha finalmente raccontato cosa era successo alla sua spedizione. All'inizio stava andando tutto bene e l'espansione dell'isola procedeva per il meglio. Tuttavia, mentre si avventuravano nell'entroterra, una terribile creatura ha attaccato l'accampamento. L'aeroplano è rimasto danneggiato nel corso dall'attacco e la bevita è fuggita portando con sé uno dei compagni del professor. Dopo averlo cercato inutilmente, il professor ha creduto che fosse morto, quindi non potete immaginare la gioia che ha provato nel vederlo vivo e vegeto assieme noi!

Ma, subito dopo, il suo sguardo si è fatto cupo e ha ammesso con voce tremante di aver bisogno del nostro aiuto per trovare un'altra persona: c'era infatti un altro compagno, un amico, che era rimasto intrappolato in un luogo tanto suggestivo quanto pericoloso chiamato "Stadio delle Maree". Incapace di forzare l'ingresso principale per liberarlo, il professor lo ha lasciato per cercare un ingresso segreto per il tempio, ed è questo il motivo che lo ha condotto fin qui e per cui ha affittato questi terribili cunicoli. È ora che ha finalmente scoperto la posizione dell'ingresso segreto, le sue ferite gli impediscono di tentare il salvataggio da solo.

Ricompense

Se avete concluso con successo questo capitolo, inizierete il prossimo capitolo con un idolo a faccia in giù sulla vostra plancia. Inizierete anche con un artefatto in più in fondo al vostro mazzo:

- Se avete raggiunto gli obiettivi di questo capitolo, inizierete il prossimo capitolo con la carta Chiave d'Osso.
- Se avete anche raggiunto **uno** dei traguardi, potete **invece** conservare una delle altre carte artefatto presenti nel vostro mazzo, purché non costi più di 3 bussole.
- Se avete raggiunto **più** traguardi, potete **invece** conservare un artefatto presente nel vostro mazzo o in quello rivale, purché non costi più di 3 bussole.

Inoltre, scegliete uno degli assistenti con cui avete completato questo capitolo che vi accompagni nel prossimo capitolo.

Per favore, prendete nota della ricompensa che avete scelto così da ricordarvi di iniziare con questa nel prossimo capitolo.

Capitolo IV – Il Tempio delle Maree

Per salvare il compagno di Kutil qualcuno deve entrare dall'ingresso segreto durante la bassa marea. Sfortunatamente, il percorso è stato progettato come una prova. Dopo essere entrati nel tempio in questo modo, è necessario infatti superare l'acqua che sale mentre si cerca di capire come aprire una serie intricata di porte.

Secondo il professore, la maggior parte del tempio è in realtà costruita sotto il livello dell'acqua. Ha un complesso sistema di dighe e chiuse che lo fanno riempire d'acqua durante l'alta marea e svuotare durante la bassa marea.

Indipendentemente da quanto avventato sembri tutto ciò, abbiamo ritenuto nostro dovere aiutare il professor Kutil, dal momento che non è in condizioni di affrontare personalmente questa sfida. Lo abbiamo lasciato in un luogo sicuro alle cure di alcuni nostri compagni.

Per aiutarci, il professore ci ha affidato gli appunti delle sue ricerche sull'entrata segreta, un idolo e un misterioso artefatto che crede possano aiutarci con alcune delle porte. Speriamo di essere abbastanza veloci e intelligenti!

Preparazione

Per preparare il primo capitolo seguite i seguenti passi e per il resto preparate il gioco secondo la procedura ordinaria del gioco in solitario.

PASSO 1

Dal Capitolo III:

- Iniziate il gioco con un assistente extra. Se avete giocato il capitolo precedente, scegliete uno dei vostri assistenti del capitolo III; in caso contrario, prendetene uno a caso. L'assistente sarà ripristinato e con il lato argento rivolto verso l'alto.
- Iniziate con un idolo a faccia in giù.
- Piazzate l'artefatto *Chiave d'Osso* in fondo al vostro mazzo (o l'altra carta se l'avete ottenuta come ricompensa nel capitolo precedente).

PASSO 2



- Usate il lato del **TEMPIO DEL SERPENTE**.
- Per questo capitolo, rimuovete dal gioco l'artefatto *Mappa Stellare*.
- Mettete da parte gli artefatti *Corona del Guardiano*, *Orecchino di Cristallo* e *Orecchino d'Ossidiana* da utilizzare nel passo 4.



- Piazzate la tessera sito aeroplano precipitato a faccia in giù sul sito di livello I.
- Non coprite nessuno spazio con le tessere all'inizio della partita: durante il vostro primo round tutti gli spazi sono accessibili.

PASSO 3



- Il vostro segnalino quaderno inizia dalla riga 3 del tracciato ricerca (lasciate lì la tessera bonus).
- Piazzate un alla fine delle righe 2, 6 e 8 del tracciato ricerca.
- Posizionate il alla fine della riga 4 come segnalino storia speciale.

PASSO 4



- Non piazzate le solite tessere tempio.
- Posizionate invece la *Corona del Guardiano*, l'*Orecchino di Cristallo* e l'*Orecchino d'Ossidiana* sul tempio.
- Posizionate le tessere da 2 punti sugli artefatti come mostrato: due pile da due ai lati e una pila da tre al centro.

PASSO 5



- Piazzate una tessera a caso accanto alla prima riga del tracciato ricerca. Questo indica che la riga sarà inondata alla fine del round.

PASSO 6

Prendete le risorse iniziali in base al vostro livello di difficoltà. Quando preparate le tessere tempio, piazzate le tessere da 6 punti sulla plancia della vostra rivale in base alla difficoltà scelta. Per calcolare la difficoltà, sommate il valore di tutte le tessere (o carte) azione rivale che decidete di usare. Il verde ha valore 0, il rosso 1 e il viola 2.

Difficoltà della Rivale	Numero di tessere da 6 punti
0	0
1, 2	1
3, 4	2
5, 6	3
7, 8	4
9, 10	5


Regole Speciali

Per vincere questo capitolo, dovrete raggiungere in sicurezza il tempio e ottenere tutti e tre gli artefatti che vi sono nascosti.



INONDAZIONE

- Il livello dell'acqua aumenterà nel corso della partita. Alla fine di ogni round, controllate la sezione Regole di Inondazione per vedere come procede l'inondazione.
- **Se, in qualsiasi momento del gioco, la vostra lente d'ingrandimento si trova su uno spazio inondato, perdete la partita.**
- Dopo aver fatto innalzare il livello dell'acqua alla fine di ogni round (incluso il quinto), ricevete una carta Paura per ogni passo che il vostro quaderno dovrebbe fare per superare il livello dell'acqua.
- Una volta che un sito è inondato, non può più essere utilizzato per gli effetti delle carte.

TABELLONE

- Alla fine del round I, rivelate il sito aeroplano precipitato. In questo capitolo, conta come un sito  per i vari effetti delle carte. Non potete scoprirlo prima.
- **Ogni volta che scoprite un nuovo sito, pescate due tessere e sceglietene una. Mettete la tessera inutilizzata sotto al mazzo.**

STORIA

- Ogni volta che la vostra lente di ingrandimento raggiunge una riga con un , pescate e risolvete una carta storia.
- Il  indica uno dei vostri obiettivi. Quando la vostra lente di ingrandimento lo raggiunge, segnate che l'obiettivo è completato e leggete il testo.
- La carta storia che ricevete quando raggiungete la riga del Tempio Perduto vi darà un bonus opzionale alternativo al prendere una delle tessere bonus a faccia in giù. Potete guardare le tessere prima di decidere se prenderne una o utilizzare il bonus opzionale.





RIVALE

- Ogni volta che la vostra rivale non può piazzare un archeologo, guadagnerà una moneta. Per ogni moneta otterrà 1 punto alla fine della partita.
- Se la vostra rivale deve prendere una tessera tempio, la prenderà dalla scatola.

RICERCA

- Grazie agli appunti delle ricerche del professor Kutil, iniziate con il vostro segnalino quaderno sulla riga 3: le righe precedenti vengono saltate e non ottenete ricompense da esse. Per tutto il resto, applicate le regole ordinarie: il vostro quaderno non può mai avanzare su una riga più alta di quella occupata dalla vostra lente di ingrandimento.
- In questo capitolo è possibile raggiungere il tempio anche con il vostro segnalino quaderno. Se lo raggiungete, posizionate il segnalino sullo spazio libero più a sinistra e prendete una tessera bonus (se c'è).
- Quando esplorate il Tempio delle Maree, potete pagare per prendere 1 tessera tempio come di consueto. Inizialmente, tuttavia, sono disponibili solo tessere da 2 punti.
- Quando rimuovete l'ultima tessera da un artefatto, mettetela



immediatamente sulla vostra plancia e risolvete l'effetto. Quindi dovete:





- Acquisire le due tessere da 2 punti con costo  ciascuna per ottenere l'Orecchino di Cristallo.
- Acquisire le tre tessere da 2 punti con costo  ciascuna per ottenere la Corona del Guardiano.
- Acquisire le due tessere da 2 punti con costo  ciascuna per ottenere l'Orecchino d'Ossidiana.
- Dopo aver ottenuto tutti e 3 gli artefatti, potete continuare a comprare tessere tempio secondo le regole usuali. Sono illimitate in questo capitolo: prendete dalla scatola tutte quelle che vi servono.
- **In qualsiasi momento, come azione gratuita, potete rimuovere dal gioco una delle vostre tessere da 2 punti per ricevere una .**

REGOLE DI INONDAZIONE

Alla fine del round I:





Scoprite 3 tessere  a caso. Usatele per bloccare completamente i corrispondenti siti  piazzando le tessere sopra i loro effetti. I siti sono ora inondati e non potranno più essere utilizzati per il resto della partita.


- Inondate la prima riga del tracciato ricerca piazzando il  sull'effetto della lente d'ingrandimento come mostrato.
- Piazzate la rimanente tessera  accanto alla riga 2. Questo indica che lo spazio sarà inondato alla fine del secondo round.
- Rivelate l'aeroplano precipitato nello spazio del sito  di livello I. In questo capitolo conta come un sito  per vari effetti delle carte.

Alla fine del round II:




- Usate la plancia rifornimento per inondare completamente tutti i siti  e le prime due righe del tracciato ricerca (recuperate le 3

tessere  durante l'operazione). Se nelle prime due righe c'era un qualsiasi segnalino ricerca della vostra rivale, piazzatelo sullo spazio iniziale della plancia rifornimento.

- Posizionate 3 tessere  accanto alle righe 3, 4 e 5. Questi spazi saranno inondati alla fine del terzo round.


Alla fine del round III:



- Inondate le righe 3, 4 e 5 del tracciato ricerca spostando le tessere accanto ad esso sul tabellone.
- Posizionate le tessere  accanto alle righe 6 e 7. L'acqua inonderà queste righe alla fine del quarto round.





Alla fine del round IV:



- Inondate le righe 6 e 7 del tracciato ricerca spostando le tessere  sul tabellone.
- Il tracciato ricerca è ora completamente inondato ad eccezione dell'area del tempio, che rimarrà al sicuro per il resto della partita.
- Dopo che i vostri archeologi sono tornati a casa, distribuite sui siti scoperti 4 guardiani a faccia in su. Iniziate dalla riga in alto e procedete da sinistra verso destra, saltando i siti che hanno già un guardiano (se non c'è spazio per tutti e 4, distribuitene più che potete).

Obiettivi


Per vincere il capitolo, dovrete realizzare questi 3 obiettivi:

-  – raggiungere con la vostra  lo spazio che consente di liberare l'assistente.
-  – mantenere la vostra  sopra l'inondazione e farla avanzare nello spazio del Tempio Perduto. Ottenere i tre artefatti sacri nel Tempio Perduto.

Leggete questo testo appena raggiungete lo spazio che consente di liberare l'assistente:



Un altro Sopravvissuto!
 Abbiamo trovato il compagno di Kurill Sebene
 felicemente sia bene, sembra piuttosto scosso. Deve
 essere stato un vero calvario aspettare qui da solo per così
 tanto tempo. Mi auguro di poter uscire presto da qui,
 immagino che nulla accelererà il suo recupero più di quanto
 la tanto agognata libertà.

Prendete il segnalino  e spostatelo nel Tempio Perduto.

Leggete questo testo appena raggiungete il Tempio Perduto:



Sotto assedio
 fuori dal tempio, la vista è mozzafiato. Un grande albero
 bianco si innalza al centro di questa valle, mentre ripide
 scogliere la avvolgono, lasciando una sola via di uscita.
 Quello che non ci aspettavamo erano i suoni della battaglia
 che riempivano l'aria. Abbiamo trovato Antoinette e la sua
 spedizione che si difendevano disperatamente dall'assalto
 di numerosi Guardiani. Ci siamo precipitati ad aiutarli
 ma, nonostante i nostri sforzi, abbiamo dovuto ritirarci
 insieme nel tempio. Dal comportamento in qualche modo
 pentito di Antoinette, ho capito che c'è un motivo se i
 Guardiani sono così armati e lei lo conosce.
 Indipendentemente da ciò, qualsiasi spiegazione dovrà
 aspettare: in questo momento dobbiamo pensare prima di
 tutto alla nostra salvezza.
 Non possiamo tornare indietro e non possiamo superare
 le bestie infuriate. Se vogliamo fuggire da qui, dovremo
 trovare un modo per calmarle almeno per un po'. Credo
 che il tempio alle nostre spalle potrebbe rappresentare
 la soluzione: a giudicare da ciò che abbiamo scoperto,
 dovrebbe celare dei parimenti sacerdotali che,
 presumibilmente, permettono di controllare i Guardiani.
 È la nostra unica possibilità, non possiamo tenere la porta
 ancora per molto.

Traguardi

- Se raggiungete il tempio con il vostro segnalino quaderno, ottenete 3 punti in aggiunta ai punti indicati accanto al suo spazio.
- Ottenete 4 punti se sconfiggete 4 o più guardiani.
- Ottenete 3 punti se, alla fine della partita, nel vostro mazzo ci sono 3 o meno carte Paura.

Conclusione

Leggete questo testo se vincete il capitolo:

Alla fine, siamo riusciti a trovare la corona e gli orecchini del sommo sacerdote. Questi si sono davvero rivelati in grado di placare le Bestie per un breve momento, il tempo di sgattaiolare fuori dalla valle e raggiungere la riva. L'isola, un tempo relativamente tranquilla, si è però trasformata radicalmente e ora ci sono pericoli in agguato ovunque. Anche con gli artefatti non possiamo restare sull'isola.

A proposito del motivo del cambiamento, Antoinette ha confessato che potrebbe essere lei la responsabile. Il donatore anonimo che finanzia i suoi sforzi qui ad Amak le ha chiesto di ricercare e studiare il legame tra la fauna indigena e la cultura antica. Ha trovato menzione di un rituale che presumibilmente esercitava un'influenza sulle bestie locali; dopo averlo eseguito, però, si è accorta che qualcosa era andato storto, poiché le bestie si sono infuriate e da allora non si sono più placate.

Per il momento torneremo a casa per sfuggire all'ira dei Guardiani e portare il professore Kutil in un luogo sicuro dove possa riprendersi. Resta da vedere se un giorno saremo in grado di ritornare. Possiamo solo sperare che nel frattempo le bestie si calmino o che dai materiali che abbiamo raccolto emerga un modo per risolvere questa situazione.

Rimangono però molti interrogativi: chi era il misterioso donatore di Antoinette e perché desiderava restare anonimo? Cosa ha acceso il suo particolare interesse per la fauna di Amak, quando nessuno prima aveva mai sentito parlare di quest'isola, per non parlare dei Guardiani? C'è qualcosa di alquanto misterioso in tutto ciò.



Congratulazioni!
Avete completato la campagna!

Nella colonna successiva, potete leggere la conclusione corrispondente all'influenza complessiva che avete totalizzato nella campagna.

Grazie per aver giocato!
Ci auguriamo che questa avventura vi sia piaciuta!

INFLUENZA MINORE DI 0:

OSCURATO

Questa spedizione è stata molto più impegnativa di quanto ci aspettassimo. Francamente, sono grato di essere sopravvissuto. Ma sembra che Antoinette sia riuscita a raccogliere molto materiale durante la sua permanenza sull'isola. Poco dopo essere tornata a casa, ha pubblicato un articolo straordinario ottenendo grande consenso dalla comunità scientifica. I nostri successi impallidiscono al confronto.

INFLUENZA 0-20:

SODDISFACENTE

Questa spedizione ha raggiunto tutti gli obiettivi che ci eravamo prefissati e forse di più. Siamo stati accolti calorosamente dalla nostra università e ci è stato offerto un posto fisso. La nostra ricerca è stata ampiamente elogiata dalla comunità scientifica. Con un po' di fortuna, questo dovrebbe offrirci alcune possibilità per il finanziamento della prossima spedizione.

INFLUENZA 21-40:

ECCEZIONALE

Da quando siamo tornati, non abbiamo avuto un attimo libero. Le nostre scoperte che descrivono la connessione unica tra l'antica civiltà e le antiche bestie dell'isola hanno suscitato molti dibattiti nell'ambiente scientifico. Alcuni l'hanno definita la spedizione del secolo. Abbiamo ricevuto numerose offerte di collaborazione da prestigiose università e molti donatori hanno manifestato interesse per la nostra prossima spedizione.

INFLUENZA MAGGIORE DI 40:

RIVOLUZIONARIO

Da quando siamo tornati, la nostra spedizione è stata al centro dell'attenzione. Le nostre scoperte sono davvero straordinarie e hanno creato da subito grande scalpore. Crediamo di aver scoperto segreti sugli antichi popoli che potrebbero cambiare non solo i nostri paradigmi di studio dello sviluppo delle civiltà, ma anche la nostra comprensione dell'origine di alcune culture. Numerosi scienziati affermati hanno espresso il loro interesse a unirsi al nostro gruppo di ricerca. I donatori litigano per avere l'onore di finanziare la nostra prossima impresa.

CREDITI:

Un gioco di: Min & Elwen

Storia di: Min

Grafica: Radek "rbx" Boxan

Programmazione App: pajada & Faire

Illustrazioni di: Ondřej Hrdina, Jiří Kús,

Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček

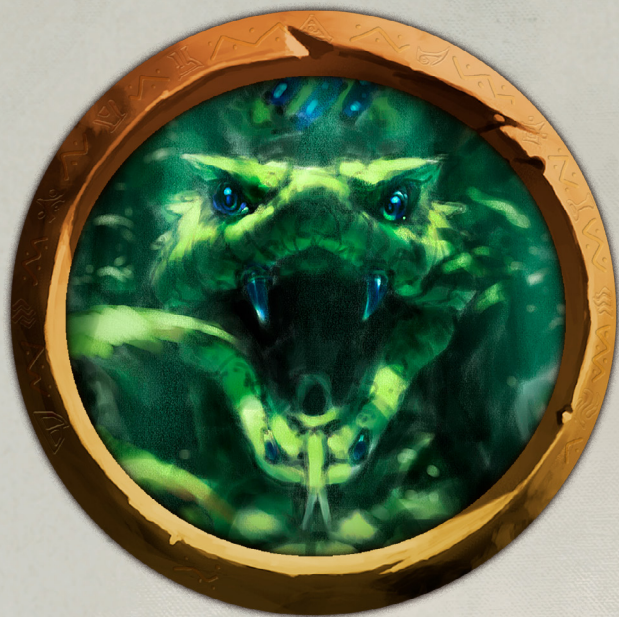
Edizione italiana a cura di: Davide Malvestuto

Traduzione Italiana: Stefania Niccolini

Un ringraziamento speciale a tutti i giocatori della comunità di BGG che hanno partecipato ai test!

LE ROVINE PERDUTE DI **ARNAK**

Alla Ricerca del Professor Kutil



Variante per la Campagna in Solitario – Fondi per la Spedizione

In questa variante dovrete giocare la campagna al massimo livello di difficoltà, ma avrete l'aiuto di un ricco mecenate dalla madrepatria, che vi offre fondi speciali per la spedizione.

Prima di giocare il primo capitolo, determinate il numero di monete nei vostri fondi. Vi consigliamo di provare con 15 monete. All'inizio di ogni capitolo, potete aggiungere alle vostre risorse il quantitativo di monete che volete, prelevandole dai vostri fondi per la spedizione.

Iniziate ogni capitolo con le consuete risorse: una moneta e una bussola. Dopo aver preparato la partita e pescato la vostra mano iniziale, decidete quante monete prelevare. Aggiungete queste monete alle vostre risorse iniziali e sottraetele dai vostri fondi (non riceverete nuovi versamenti: dovrete farvi bastare la somma iniziale per l'intera durata della campagna).

Qual è il minore fondo iniziale sufficiente per farvi battere la rivale al livello di difficoltà più elevato?

Condividete i vostri risultati con noi su BGG! www.cge.as/ar-solo-bgg

CREDITI:

Un Gioco di: MIn & Elwen | **Testi:** MIn | **Grafica:** Radek "rbx" Boxan | **Programmazione WebApp:** pajada & Faire

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

Edizione Italiana: Davide Malvestuto (capo progetto) e Stefania Niccolini (traduttrice).

Un ringraziamento speciale a tutti i giocatori della comunità di BGG che hanno partecipato ai test!

