

DE VERDWENEN RUÏNES VAN ARNAK

DE ZOEKTOCHT NAAR PROFESSOR KUTIL



Toen een rijke geldschijter ons kleine team benaderde om een expeditie te financieren, kon ik dat nauwelijks geloven! Het enige doel zou zijn om de beroemde professor Kutil en zijn team te vinden, nadat zij ongeveer een jaar geleden verdwenen. De man stond algemeen bekend om zijn vermoedelijke waanvoorstelling dat ergens in de onontdekte uithoeken van de Stille Oceaan een vergeten eiland moest liggen.

Onnodig te zeggen dat we het aanbod meteen accepteerden. Ik was al bekend met een deel van zijn onderzoek, maar laat me je vertellen dat deze hele onderneming veel uitdagender was dan ik had verwacht. Ik moet bekennen dat ik verschillende keren op het punt stond het op te geven en waarschijnlijk al lang zou zijn teruggekeerd als mijn lieve leerling, Antoinette Dupré, er niet was geweest. Je zou heel goed kunnen zeggen dat zij degene was die dit wonderbaarlijke eiland vond. Haar vasthoudendheid en inzicht blijven me verbazen.

Helaas bestaat het leven niet alleen uit aangename verrassingen. Ik ontdekte onlangs dat Antoinette mijn leiderschap niet meer accepteert. Ze wist velen voor haar zaak te winnen en splitste die groep van onze expeditie af. Ik moet blind zijn geweest om het niet op te merken. Ze is een geweldig wetenschapper met een passie voor kennis en nauwkeurigheid en ze was ook een goede vriendin. Maar misschien is ze te jong, te begerig om erkenning en roem te krijgen. Toch is ze een inspirerende figuur en velen laten zich door haar passie leiden.

Onze expeditie zou alles aan moeten kunnen. Maar nu onze gelederen opgedeeld zijn en velen haar volgen, vrees ik dat we ons doel hier niet zullen bereiken.

De Zoektocht naar Professor Kutil

Inleiding campagneregels

Om de campagne te kunnen spelen, heb je het bordspel **De Verdwenen Ruïnes van Arnak** nodig en moet je bekend zijn met de regels voor de solovariant.

Nadat je de speciale voorbereiding voor elk hoofdstuk hebt gedaan, bereid je het spel verder voor volgens de gebruikelijke regels voor de solovariant. Elk hoofdstuk geeft aan welke kant van het speelbord moet worden gebruikt en ook bepaalde wijzigingen die het hoofdstuk uniek zullen maken. Zorg ervoor dat je die speciale spelregels leest voordat je het spel voorbereidt.

Je kunt de campagne spelen met de paarse acties uit de solo mini-uitbreiding die je ook op www.whitegoblingames.nl/downloads kunt vinden.

Nieuwe sleutelwoorden

In deze campagne introduceren we een aantal nieuwe termen:

• SPECIALE SPELREGELS

Deze worden per hoofdstuk bekend gemaakt naarmate je verder komt in het verhaal.



• DOELEN

Wanneer je een doel bereikt, win je het hoofdstuk. Blijf dan nog doorspelen tot het einde van ronde V om je eindscore te bepalen.


• RESULTATEN

Het is niet nodig om de resultaten te behalen om het spel te winnen, maar als je ze behaalt, kun je je eindscore verbeteren en kunnen ze mogelijk extra beloningen opleveren die je in volgende hoofdstukken kunt gebruiken.

• VERHAALMARKERS

Je hebt een handvol munten of spelonderdelen nodig om bepaalde verhaalpunten te markeren. Hiervoor kunnen de verzameltegels  gebruikt worden. De startspelertegel  wordt als een speciale verhaalmarker gebruikt. Je rivaal neemt of verwijdert de verhaalmarkers nooit.

• VERHAALKAARTEN

Voor elk hoofdstuk is er een stapel verhaalkaarten. Druk ze af of gebruik de webapp. Tenzij in de voorbereiding anders wordt aangegeven, schud je de juiste set kaarten vóórdat het spel begint en leg je ze in een gedekte trekstapel naast het speelbord. Elke keer dat je een  ontvangt, neem je een verhaalkaart en voer je die onmiddellijk uit.

• BELONING

Aan het einde van een hoofdstuk ontvang je meestal een beloning op basis van het aantal resultaten dat je hebt behaald.

Scoren en Winnen

Kies een **moelijkheidsgraad** voor de gehele campagne voordat je met het eerste hoofdstuk begint. Op die manier is het makkelijker om je eindscore met je latere resultaten of met andere spelers te vergelijken.

Je wint een hoofdstuk als je alle doelen bereikt. Vergelijk dan je eindscore met die van je rivaal. Het verschil tussen de twee scores is je **dominantie**. Je hoeft geen hogere eindscore dan je rivaal te hebben om te winnen, je kunt de campagne vervolgen met een negatieve dominantie.

Je verliest het hoofdstuk als het spel eindigt voordat je het doel van het hoofdstuk bereikt hebt. Bepaal geen eindscore en probeer het hoofdstuk opnieuw.

Campagneresultaten worden geteld nadat je het laatste hoofdstuk hebt gewonnen. Je score voor de campagne met de gekozen moelijkheidsgraad is de som van de **dominanties** van alle hoofdstukken.

Ontmoet je rivaal

Voordat je het spel begint, moet je de moelijkheidsgraad van je rivaal kiezen en die tijdens de hele campagne gebruiken. Kies verstandig: je moet gedurende de hele campagne dezelfde moelijkheidsgraad aanhouden als je je eindscore met andere spelers wilt kunnen vergelijken.

Om je moelijkheidsgraad te bepalen, tel je de waarde van alle rivaalacties die je wilt gebruiken bij elkaar op. Groen heeft waarde 0, rood 1 en paars 2.

In de onderstaande tabel vind je de benaming van de verschillende moelijkheidsgraden, evenals je startmiddelen, die van het normale solospel kunnen afwijken.

0. BEGINNELING



1. VERKENNER



2. AVONTURIER



3. ERVAREN VERKENNER



4. PADVINDER



5. EXPEDITIELEIDER



6. BEKEND ARCHEOLOOG



7. MEEDOGENLOZE SCHATJAGER



8. WERELDBEROEMDE ARNAK-KENNER



9. ARA-ANU'S UITVERKORENE



10. REÏNCARNATIE VAN ARA-ANU



Hoofdstuk I – De Verdwenen Expeditie

Toen we hier voor het eerst aankwamen, leek het eiland ongerept. Maar al snel vonden we tekenen van menselijke activiteit: een zwaar beschadigd vliegtuig vlakbij de kust. Verrassend genoeg lijkt het erop dat we het, met het juiste gereedschap, misschien kunnen repareren. Wat een ontdekking!

Toen we het wrak naderden, verstoorden we een vreemd wezen. Een gigantische uil, schijnbaar uit rots gehouwen, vloog weg toen we dichterbij kwamen. Onze arme kok is hier nog steeds van in de war. Hij beweert te hebben gezien dat de uil iets meesleurde. Misschien een boek. Als dat een soort logboek is dat Kutil heeft achter gelaten, moeten we er zeker naar op zoek!

We hebben besloten om eerst in de jungle bij de kust naar tekenen van de expeditie te zoeken en hopelijk eventuele overlevenden te vinden, terwijl we ook proberen de uil op te sporen om het boek terug te halen dat hij heeft meegenomen. Het boek kan onschatbare informatie bevatten.

We zijn in de jungle wezens tegengekomen die we nog nooit eerder hebben gezien. Gigantisch, majestueus en angstaanjagend. Sommigen worden vriendelijker wanneer je ze geschenken aanbiedt; vreemd genoeg reageren anderen pas als je een gevecht van hen wint. Ze worden bijna tam, blijven rondhangen en helpen ons zelfs enige tijd. Zo iets heb ik nog nooit gezien. Ik hoop oprecht dat we tijd zullen hebben om dit fenomeen te bestuderen.

Hoe dan ook hebben Antoinette en haar volgelingen besloten een andere handelwijze te volgen, waarbij ze zich sterk richten op het bestuderen van de ruïnes. Ik weet niet wat hun doel werkelijk is, maar we kunnen met zekerheid zeggen dat ze tot nu toe geen interesse hebben getoond in het zoeken naar professor Kutil. Misschien is ze van plan om alle eer op te eisen voor het ontdekken van het eiland?

Vorbereiding

Om het eerste hoofdstuk voor te bereiden, volg je eerst de onderstaande stappen en bereid je daarna het spel verder voor volgens de spelregels van de solovariant.

STAP 1

- Gebruik het speelbord met de kant met de **VOGELTEMPEL**.



- Verwijder het artefact *Stenen sleutel* en het voorwerp *Kwart* gedurende dit hoofdstuk uit het spel.



- Leg de voorwerpen *Vliegtuig* en *Logboek* apart voor stap 2 en 3.

STAP 2



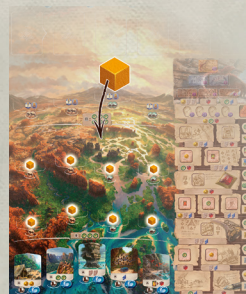
- Leg de niveau locatietegel met het kapotte vliegtuig op de locatie voor 2 kompassen en leg het voorwerp *Vliegtuig* eronder.

STAP 3



- Leg, in plaats van een onderzoekbonustegel, de startspelertegel op de afbeelding met de uil op het onderzoekspoor.
- Leg de Uil-bewaker naast het speelbord en leg het voorwerp *Logboek* eronder.

STAP 4



- Leg geen afgodsbeelden op het speelbord.
- In plaats van een afgodsbeeld, leg je een op elke niveau locatie.

STAP 5



- Verwijder de archeoloog/kompas uit de stapel rivaalacties (alleen gedurende dit hoofdstuk).

STAP 6

- Neem de startmiddelen die horen bij je moeilijkheidsgraad.

Speciale spelregels

Om dit hoofdstuk te winnen, moet je de Uil-bewaker zoeken en overwinnen.

NIEUWE LOCATIES ONTDEKKEN

- Je kunt geen nieuwe niveau locaties ontdekken.
- Wanneer je een nieuwe niveau locatie ontdekt:
 - Neem 2 locatietegels. Kies er 1 van om te gebruiken en voer het effect uit. Leg de andere tegel onderop de stapel.
 - Nadat je de bewaker hebt ontwaakt, neem je de .
 - Draai een verhaalkaart open en kies 1 van de aangegeven opties.
 - Leg daarna de verkregen naast een rij van het onderzoekspoor. Je onderzoekstenen kunnen alleen naar een rij verplaatst worden waar een naast ligt.

ONDERZOEK

- telt als een verhaalmarker. Je hoeft geen naast die rij te leggen.
- Zowel je als je mogen alleen naar rijen verplaatst worden waar een of de ligt.
- Je kunt geen rijen boven de Uil-bewaker onderzoeken voordat je de uil overwonnen hebt.
- Rijen boven de uil moeten nog steeds een hebben om daar te kunnen onderzoeken. Dat geldt ook voor de Tempel zelf.

VERHAAL

- is een verhaalmarker. Wanneer je er een ontvangt, draai je de bovenste verhaalkaart open.
- Wanneer je het veld met de verhaalmarker bereikt hebt, laat je die daar liggen en lees je de tekst van dit hoofdstuk waar de bij staat.
- Wanneer je het veld met de uil bereikt hebt, kun je de Uil-bewaker in een latere beurt met je hoofdactie overwinnen.

HET KAPOTTE VLIEGTUIG

- Behandel deze locatie in dit hoofdstuk als een locatie.
- Als hoofdactie kun je 5 munten betalen om het voorwerp *Vliegtuig* op hand te nemen. Als je dat doet, verwijder dan de locatietegel uit het spel. (Je hoeft hiervoor niet op die locatie te staan.) De locatie is nu weer de gebruikelijke locatie.

RIVAAL

- Je rivaal heeft in dit hoofdstuk geen kompasactie. Je rivaal heeft 9 acties in zijn stapel.
- Het onderzoek van je rivaal wordt niet gehinderd door verhaalmarkers.
- Je rivaal ontdekt geen nieuwe locaties en ontwaakt ook geen bewakers. Wanneer hij een nieuwe locatie zou gaan ontdekken, neem je in plaats daarvan een willekeurig uit de doos (of twee, beide open, wanneer je rivaal een niveau locatie zou ontdekken) en leg je deze volgens de gebruikelijke regels op zijn spelersbord. Een uniek openliggend is 3 punten waard en duplicaten zijn ieder 2 punten waard aan het einde van het spel.

Doelen

Om dit hoofdstuk te winnen moet je deze 2 doelen bereiken:

- Verplaats je tot op het veld waar de startspelertegel ligt.
- Overwin de Uil-bewaker.

Resultaten

- Scoor 4 punten als je de rij met de bereikt hebt met je .
- Scoor 3 punten extra wanneer je het voorgaande bereikt hebt zonder het voorwerp *Logboek* te vernietigen.
- Scoor 5 punten als je de Tempel met je bereikt hebt.

Lees deze tekst wanneer je de bereikt hebt met je .



Uiteindelijk vonden we de wil vlakbij een oude tempel. De muren ervan zijn bedekt met inscripties. De wil bevaakt deze plek tel, zittend op een hoop oude kleitabletten. De wil lijkt voorradig te zijn op elke vorm van geschied. Zou dat voor ons een voordeel kunnen zijn?

De Uil-bewaker kan alleen overwonnen worden door 3 kleitabletten te betalen. Wanneer je de Uil-bewaker overwint, leg je de tegel als gebruikelijk naast je spelersbord (je kunt zijn gunst gebruiken) en neem je het *Logboek* op hand.

Lees deze tekst wanneer je de Uil-bewaker overwint:



Na wat mislukte pogingen ontdekten we dat de wil eigenlijke vreedzaam werd nadat we een paar kleitabletten voor zijn schat hadden aangeboden. Hij liet ons zelfs toe om het verdachte logboek uit zijn verzameling te halen. Hopelijk geeft het logboek meer informatie over waar professor Kuil heen wilde gaan.

Beloningen

Als je dit hoofdstuk succesvol hebt voltooid, mag je 1 van onderstaande beloningen kiezen om mee te nemen naar het volgende hoofdstuk. Je start met een voorwerp onderop je trekstapel:

- Als je beide doelen van dit hoofdstuk hebt bereikt, begin je met het *Logboek*.
- Als je ook één van de resultaten behaald hebt, mag je **in plaats van** het *Logboek* één van de andere voorwerpen, die 3 munten of minder kosten, uit je kaarten meenemen.
- Als je **meerdere** resultaten behaald hebt, mag je **in plaats van** het *Logboek* één van de andere voorwerpen, die 3 munten of minder kosten, uit je kaarten of die van je rivaal meenemen.

Noteer welke beloning je hebt gekozen, zodat je het volgende hoofdstuk met het juiste voorwerp kunt beginnen.

Hoofdstuk II – De Overlevende

Het bestuderen van het Logboek leverde echt wat op. Hoewel we niet alles hebben ontcijferd, weten we nu waar ze naartoe zijn gegaan. We zijn meteen op pad gegaan.

We hebben ontdekt dat de wezens waarmee we bevriend raken vaak blijven rondhangen en ons helpen om efficiënter de jungle te doorkruisen, wat vooral handig is bij het zoeken naar sporen van Kutil's expeditie op dit uitgestrekte eiland.

Na een paar dagen kwamen we hier en daar wat sporen van menselijke activiteit tegen. Verontrustend genoeg lijken sommige dingen die we vinden relatief onbeschadigd te zijn. Ik vraag me af wat er met de expeditie is gebeurd, waardoor ze zulke waardevolle spullen gewoon in de jungle hebben laten liggen. Het is een beetje zorgelijk, maar laten we het beste hopen.

Vorbereiding

Om dit hoofdstuk voor te bereiden, volg je eerst onderstaande stappen en bereid je daarna het spel verder voor volgens de spelregels van de solovariant.

STAP 1

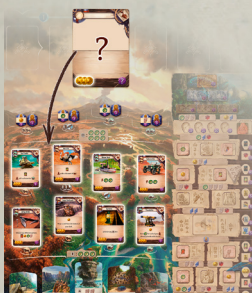
Van hoofdstuk I:

- Leg het Logboek onderop je trekstapel. (Of een andere voorwerpkaart die je als beloning in het vorige hoofdstuk hebt gekozen.)

Rivaal

- Leg bij de voorbereiding van de tempeltegels 1 van de tegels van 11 punten op het spelersbord van je rivaal. Er blijft dan maar 1 tegel van 11 punten in de tempel over.

STAP 2



- Gebruik het speelbord met de kant met de **SLANGENTEMPEL**.
- Leg, in plaats van een afgodsbeeld, een willekeurige voorwerpkaart die kost open op elke niveau locatie.
- Leg op elke niveau locatie afgodsbeelden zoals gebruikelijk.

STAP 3



- Leg een aan de rechterkant op rij 2, 6 en 8 van het onderzoekspoor.
- Leg de aan de rechterkant op rij 4 als een speciale verhaalmarker.
- Verdeel de verhaalkaarten van dit hoofdstuk in drie stapels volgens het symbool op de achterkant. Leg daarna van iedere stapel een willekeurige kaart gedekt naast de met het symbool overeenkomende rij (2, 6 of 8) van het onderzoekspoor.

STAP 4

Neem de startmiddelen die horen bij je moeilijkheidsgraad.

Speciale spelregels

Om dit hoofdstuk te winnen, moet je de tempel eerder bereikt hebben dan je rivaal en je moet de overgebleven tegel van 11 punten kopen. Je moet ook 2 afgodsbeelden hebben.

NIEUWE LOCATIES ONTDEKKEN

- Je kunt geen nieuwe niveau locaties ontdekken voordat je het veld met de te redden assistenten op het onderzoekspoor bereikt hebt.
- Op niveau neem je, in plaats van een afgodsbeeld, de voorwerpkaart van de ontdekte locatie en leg je die onderop je trekstapel. Verder verloopt het ontdekken volgens de gebruikelijke regels.

ONDERZOEK

- Als hoofdactie mag je één van je overwonnen bewakers, zelfs als je de gunst van de bewaker al hebt gebruikt, uit het spel verwijderen om de actie Onderzoek met of gratis uit te voeren. Dit kan vooral handig zijn om de onderzoekskosten van te betalen. Je kunt deze actie echter niet gebruiken om een tempeltegeltel te nemen.

VERHAAL



- Wanneer je een rij met een bereikt, draai je de erbij liggende verhaalkaart open.
- De markeert een van je doelen. Wanneer je het bereikt met je , lees je de bijbehorende verhaaltekst in deze spelregels.
- De verhaalkaart die je opendraait bij het bereiken van de Tempel biedt een optionele bonus in plaats van één van de gedekte onderzoeksbustetegels. Je mag de tegels bekijken voordat je beslist of je er een neemt of de optionele bonus gebruikt.

RIVAAL

- Wanneer je rivaal een niveau locatie ontdekt, ontvangt hij de voorwerpkaart van die locatie en tevens een willekeurige overgebleven . Dit afgodsbeeld wordt volgens de gebruikelijke regels open op zijn spelersbord gelegd. Een uniek openliggend afgodsbeeld is 3 punten waard en duplicaten zijn ieder 2 punten waard aan het einde van het spel.

Doelen

Om dit hoofdstuk te winnen moet je deze doelen bereiken:

-  Red een assistent van het onderzoekspoor door dat veld met je  te bereiken.
- Bereik de Slangentempel eerder dan je rivaal.
- Koop de overgebleven tempeltegels van 11 punten.
- Twee afgodsbeelden op je spelersbord.

Resultaten

- Scoor 4 punten als je aan het einde van het spel twee ongebruikte afgodsbeelden hebt.
- Scoor 3 punten als je aan het einde van het spel geen angstkaarten hebt.

Lees deze tekst wanneer je het veld met de te redden assistenten bereikt:




De Overlevende

Zen overlevende gevonden! We konden het eerst nauwelijks geloven. Servijl Nataska een wezen volgede, hoorde ze een verdracht krasvend geluid. In de overtuiging dat het weer een andere bewaker was, ging ze behoedzaam naderbij. Maar wat ze aantroef was iets heel anders dan een angstaanjagend wezen. Het was een lid van de expeditie van professor Kuitil.

Nadat de assistent tijdens een hinderlaag was afgeschied, kon deze overlevende professor Kuitil niet meer vinden. De assistent leek heel blij om zich bij ons aan te sluiten. We weten nu dat de professor hierlangs is gekomen en we weten ongeveer waar hij heen wilde. Hij ging verder landinwaarts om een tempel te beschrijven die gewijd was aan de slangengod Kar-Kal, een tamelijke onaangetaste godheid van macht, twist en oorlog.

Het zal geen gemakkelijke tocht worden, maar eindelijk hebben we een duidelijke doel. Laten we hopen dat we er eerder zijn dan Antoinette. Als de professor nog leeft, heb ik lever dat wij hem ernst vinden, want ik ben niet zeker van de bedoelingen van Antoinette.

- Leg de gekozen assistent, zoals gebruikelijk, uitgeput op je spelersbord. Noteer welke assistent je gekozen hebt. Deze informatie heb je later nodig.
- Vanaf nu kun je niveau  locaties ontdekken.

Tenslotte

Het zou het beste zijn om goed voorbereid te zijn op de ondergrondse tunnels.

„Onkomen”

Maar de teksten zijn nogal onheilspellend. Er staan een paar waarschuwingen in de trant van „de onwaaardige zal tunnels. Misschien was dit wat professor Kuitil zocht? de ingang bevat maar een geheim netwerk van ondergrondse paar inscripties op de muren, denken we nu dat deze tempel Na het openen van de toegang en het ontcijferen van een inhaleert

zijn we nu dichterbij? Misschien kunnen we hem binnenkort sporen van de activiteiten van professor Kuitil. Misschien mijn vroegere vriendin, maar eerder – durf ik te hopen – de dat gelukkig niet het geval is. Dit was niet het werk van Nadat ik de situatie wat beter bekeken had, denk ik dat onze inspanning, Antoinette ons toch had verlaten.

het begin stond ik versteld. Het leek erop dat, ondanks al het alsof iemand er niet lang geleden mee geïnteresseerd had. In de eerste waren. Hoewel de toegang afgesloten was, leek Bij het bereiken van de tempel was het duidelijk dat we niet

Beloningen

Als je dit hoofdstuk met succes hebt voltooid, mag je een beloning kiezen om mee te nemen naar het volgende hoofdstuk. Vorm een stapel met de volgende voorwerpen die handig kunnen zijn bij het verkennen van de ondergrondse tunnels:

- Werpanker
- Touw
- Zweep
- Fakkelt
- Bijl
- Veldfles

Schud deze stapel en neem gedekt 2, 3 of 4 kaarten overeenkomstig met het aantal bereikte resultaten in hoofdstuk II (0, 1 of 2) en kies daar een kaart van. Je start het volgende hoofdstuk met dit voorwerp onderop je trekstapel.

Je start het volgende hoofdstuk ook met de in dit hoofdstuk gerede assistent.

Noteer welke assistent en beloning je hebt gekozen, zodat je later het volgende hoofdstuk met de juiste extra's kunt beginnen.

COLOFON:

Spelontwerp: Min & Elwen | Teksten: MIn | Grafisch ontwerp: Radek “rbx” Boxan | Webapp programmering: pajada & Faire
Illustraties: Ondřej Hrdina, Jíří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček | Nederlandse vertaling: René Raps

Speciale dank aan iedereen van de BGG-gemeenschap die met testen hebben geholpen!

Hoofdstuk III – De Tunnel der Verschrikking

Onze beste gok is dat professor Kutil zijn reis voortzette via de ondergrondse tunnels die zich in alle richtingen onder de tempel uitstrekken. Ze wekken een onheilspellend gevoel op en we zouden er liever niet naar binnengaan, maar willen we meer te weten komen dan is het nodig ze te onderzoeken. Ik denk dat je er gemakkelijk in zou kunnen verdwalen, maar de inscripties op de tunnelwanden zouden een aanwijzing zijn over hoe je door dit doolhof moet lopen.

Onze spoorzoeker leek echter rusteloos en ze nam me even apart om haar vermoedens te bespreken. Ze denkt dat de tunnels worden bewoond door enkele van de angstaanjagende wezens die we bewakers zijn gaan noemen – en niet slechts een paar, maar velen. Als dat het geval is, is het echt jammer dat we geen tijd hebben om hun vreemde gedrag te bestuderen, want onze hoogste prioriteit moet echt het vinden van de professor zijn – ik maak me zorgen over zijn veiligheid.

Als we ons in de tunnels willen wagen, moeten we voorbereid zijn.

Vorbereiding

Om het derde hoofdstuk voor te bereiden, volg je eerst de onderstaande stappen en bereid je daarna het spel verder voor volgens de spelregels van de solovariant.

STAP 1

Van hoofdstuk II:


- Je start het spel met een extra assistent. Als je het vorige hoofdstuk hebt gespeeld, neem dan de assistent die je daar hebt gered. Zo niet, neem dan willekeurig een assistent. De assistent begint met de zilveren kant naar boven en is opgefrist.
- Plaats het voorwerp dat je als beloning in hoofdstuk II hebt gekregen onderop je trekstapel. Als je het vorige hoofdstuk niet hebt gespeeld, vorm dan een stapel met de volgende kaarten: *Werpanker, Touw, Zweep, Fakkel, Bijl* en *Veldfles*. Neem er 2 willekeurig van de stapel en kies er daar een van om onderop je trekstapel te leggen. Schud de resterende kaarten weer door de voorwerpenstapel.

STAP 2

Wijzigingen in de voorbereiding van de solovariant:

Gebruik het speelbord met de kant met de **VOGELTEMPEL**.

Verwijder het artefact *Kroon van bewaker* gedurende dit hoofdstuk uit het spel.

Leg de  naast de tempeltegels op het speelbord.



STAP 3


Vorbereiding van de Tunnel der Verschrikking:

- Leg deze drie locatietegels op het speelbord zoals in de afbeelding.



STAP 4

Vorbereiding van de Tunnel der Verschrikking:

- Leg willekeurige bewakertegels gedekt op die locaties; 1 op de onderste, 2 op de middelste en 3 op de bovenste locatie.
- Leg een  op elk van deze 3 tunnellocaties.



STAP 5

Neem de startmiddelen die horen bij je moeilijkheidsgraad.

Speciale spelregels

Om dit hoofdstuk te winnen, moet je alle bewakers op de 3 tunnellocaties overwinnen. Daarnaast moet je de Tempel bereiken en een tempeltegelt van 11 punten kopen.

TUNNELLOCATIES

- Deze locaties zijn al ontdekt.
- Aan het begin van het spel kun je een opgraving doen op de onderste tunnellocatie, maar niet in de rest van de tunnel.
- De eerste keer dat je op een tunnellocatie een opgraving doet, worden alle bewakers op die locatie opgedraaid.
- Je kunt pas een opgraving doen op een hogere tunnellocatie als alle bewakers van de tunnellocatie eronder zijn overwonnen.



BEWAKERS

- Als een archeoloog aan het einde van de ronde terugkeert naar je spelersbord van een locatie met meerdere bewakers, ontvang je voor elke bewaker een angstkaart.
- Je kunt op geen enkele manier een bewaker overwinnen die nog niet is opgedraaid.
- Als er meerdere bewakers op een locatie liggen, kun je ze in willekeurige volgorde overwinnen. Elke bewaker met een afzonderlijke hoofddactie.
- Je verdient geen punten voor de 6 bewakers uit de tunnel, maar je mag wel hun gunst gebruiken. Je hoeft niet te onthouden welke bewakers uit de tunnel zijn gekomen. Onthoud alleen dat er 6 niet geteld worden.



DE OVERLEVENDE

- Je start met een assistent en je kunt er nog twee bij werven. Doe alsof je spelersbord ruimte heeft voor drie assistenten. De overlevende kan opgewaardeerd en opgefrist worden, net als de andere assistenten.

VERHAAL


- Telkens wanneer je de laatste bewaker van een tunnellocatie overwonnen hebt, neem je de  en lees je een verhaalkaart.
- Wanneer je de tempeltegels van 11 punten koopt, lees je de verhaalttekst van dit hoofdstuk waar de  bij staat.

RIVAAL

- De rivaal doet geen opgraving op een tunnellocatie waar nog bewakers op liggen.
- Als de rivaal een niveau  locatie moet ontdekken als ze allemaal al ontdekt zijn, ontdekt de rivaal in plaats daarvan een niveau  locatie.

Doelen

Om dit hoofdstuk te winnen moet je deze 2 doelen bereiken:

- De Tunnel der Verschrikking moet vrij zijn van bewakers.
-  Koop een tempeltegels van 11 punten.

Lees deze tekst wanneer je de tempeltegels van 11 punten koopt:

Het kostte wat tijd om de ingewikkelde raadsels op de tunnelwand te ontcijferen, maar het loonde! Er zaten meerdere aanwijzingen in vertopt die de weg naar ons doel wezen.

Wie zijn eindelijk uit de tunnels en grotten gekomen, en laat me je één ding vertellen: ik hoop er nooit meer een voet in te zetten! Het is meer dan we verwacht hadden – maar dat geldt gelooft ik ook voor de beloning. Wat we hier hebben gevonden overtrof onze verwachtingen! Het is niets minder dan de Tempel der Wijsheden, opgedragen aan Mira-Anu, de Vader van de Mensheid en de Bewaker van Geheimen. We hadden nooit gedacht dat deze twee tempels verbonden zouden zijn door ondergrondse tunnels! Dat was een heel bijzondere ontdekking.

Joan we naar binnen gingen, werden we nog veel blijer gevonden: professor Kutil!

Eindelijk gevonden!



Resultaten

- Scoor 2 extra punten wanneer je je eerste tempeltegels van 6 punten koopt.
- Scoor 5 extra punten wanneer je je tweede tempeltegels van 6 punten koopt.
- Scoor 4 punten als je aan het einde van het spel slechts 1 of geen angstkaarten hebt.

Onthoud dat je voor 6 bewakers geen punten ontvangt.

Tenslotte

Lees dit als je het hoofdstuk wint:

Joan we professor Kutil vonden, was hij er slecht aan toe. Hij zag er verwilderd uit en was gewond geraakt in een gevecht met een bewaker. We verzorgden zijn wonden zo goed als we konden.

Zodra hij weer kon praten, beregen we eindelijk het volledige relax van wat er met zijn expeditie was gebeurd. In het begin ging alles goed en maakten ze goede vorstingen met het verkenner van het eiland. Toen ze zich echter verder landinwaarts waagden, werd hun kampement aangevallen door een angstaanzigend wezen waarbij hun vliegtuig werd vernield. Het wezen ging erandoor en nam een van de tempeltegels van de professor mee. Nadat hij er terugkeerde naar haar had gezocht, had de professor aangerenomen dat de verniate persoon dood was, dus je kunt je de blijdschap in zijn ogen haast niet voorstellen toen hij zijn tempeltegels leverde en wel bij ons zag!

Maar al snel betrok zijn gezicht door bezorgdheid, en hij gaf met rillende stem toe dat hij onze hulp nodig had om nog iemand anders te vinden. Hij had nog een andere tempeltegels die vast kwam te zitten op een fascinerende en gewaanzijde plek die "De Tempel der Getijden" genoemd wordt. Omdat het de professor niet lukte de geblokkeerde toegang te openen om zijn tempeltegels te bevrijden, ging hij op zoek naar een geheimen gang van de tempel, waardoor hij besloot hierheen te gaan en die onheilspellende tunnels te trotseren. Maar nu, nadat hij eindelijk de verborgen gang had ontdekt, kon hij door zijn verwondingen niet zelf een reddingspoging ondernemen.

Beloningen

Als je dit hoofdstuk met succes hebt voltooid, start je het volgende hoofdstuk met een gedekt afgodsbeeld op de kisten op je spelersbord en met een artefact onderop je trekstapel:

- Als je de doelen van dit hoofdstuk hebt bereikt, begin je met de **Stenen sleutel**.
- Als je ook **één** van de resultaten behaald hebt, mag je **in plaats van de Stenen sleutel** een van de andere artefacten, die 3 kompassen of minder kosten, uit je kaarten meenemen.
- Als je **meerdere** resultaten behaald hebt, mag je **in plaats van de Stenen sleutel** een van de andere artefacten, die 3 kompassen of minder kosten, uit je kaarten of die van je rivaal meenemen.

Daarnaast kies je één van je assistenten waarmee je dit hoofdstuk voltooid hebt, die zich bij je aansluit in het volgende hoofdstuk.

Noteer welke assistent en beloning je hebt gekozen, zodat je later het volgende hoofdstuk met de juiste extra's kunt beginnen.

COLOFON:

Spelontwerp: Min & Elwen | **Teksten:** Min | **Grafisch ontwerp:** Radek "rbx" Boxan
Webapp programmering: pajada & Faire
Illustraties: Ondřej Hrdina, Jiri Kus, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Nederlandse vertaling: René Raps
Speciale dank aan allen van de BGG-gemeenschap die hebben meegedaan met testen!

Hoofdstuk IV – De Tempel der Getijden

Om de metgezel van Kutil te redden, moet iemand bij eb via de geheime ingang naar binnen. Maar dat lukt niet zomaar, want nadat je zo de tempel bent binnengegaan, moet je een proef doorstaan: ontloop het stijgende water terwijl je uitzoekt hoe je een reeks puzzeldeuren kunt openen.

Volgens de professor is het grootste deel van de tempel eigenlijk onder het waterniveau gebouwd. De tempel bevat een complex systeem van dammen en sluizen, waardoor de tempel bij vloed met water vult en bij eb leegloopt.

Hoe roekeloos het allemaal ook lijkt, we hebben het als onze plicht beschouwd om te helpen, aangezien professor Kutil niet in staat is om het zelf te doen. We hebben hem op een veilige plek achtergelaten onder de hoede van enkele van mijn metgezellen.

Om ons te helpen heeft de professor ons zijn notities over de geheime ingang gegeven, en ook nog een afgodsbeeld en een mysterieus artefact dat volgens hem van nut zou kunnen zijn bij sommige deuren. Laten we hopen dat we slim en snel genoeg zijn!

Vorbereiding

Om het vierde hoofdstuk voor te bereiden, volg je eerst de onderstaande stappen en bereid je daarna het spel verder voor volgens de spelregels van de solovariant.

STAP 1

Van hoofdstuk III:

- Je start het spel met een extra assistent. Als je het vorige hoofdstuk hebt gespeeld, neem dan een van je assistenten van hoofdstuk III. Zo niet, neem dan een willekeurige assistent. De assistent begint met de zilveren kant naar boven en is opgefrist.
- Je start ook met een gedekt afgodsbeeld op de kisten van je spelersbord.
- Leg de *Stenen sleutel* onderop je trekstapel. (Of een andere artefactkaart die je als beloning in het vorige hoofdstuk hebt gekozen.)

STAP 2

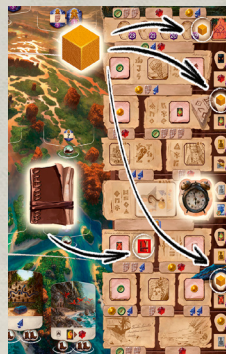


- Gebruik het speelbord met de kant met de **SLANGENTEMPEL**.
- Verwijder het artefact *Sterrenkaarten* gedurende dit hoofdstuk uit het spel.
- Leg de artefacten *Kroon van bewaker*, *Kristallen oorbelt* en *Obsidiaan oorbelt* apart voor stap 4.



- Leg de niveau 1 locatietegel met het kapotte vliegtuig gedekt op de 1 locatie van niveau 1.
- Leg geen blokkeertegels op de 1 locaties. Alle velden zijn tijdens de eerste ronde beschikbaar.

STAP 3



- Je start op rij 3 van het onderzoekspoor. (Verwijder geen onderzoekbonustegels.)
- Leg een 6 aan de rechterkant op rij 2, 6 en 8 van het onderzoekspoor.
- Leg de 4 aan de rechterkant op rij 4 als een speciale verhaalmarker.

STAP 4



- Leg geen tempeltegels zoals gebruikelijk op de tempel.
- In plaats daarvan leg je de *Kristallen oorbelt*, *Kroon van bewaker* en *Obsidiaan oorbelt* op de tempel.
- Leg er stapels met tempeltegels van 2 punten op zoals in de afbeelding. Twee stapels met 2 tegels en een stapel met 3 tegels in het midden.

STAP 5



- Leg een willekeurige 2 tegel bij de eerste rij van het onderzoekspoor. Dit geeft aan dat die rij aan het einde van de ronde zal overstromen.

STAP 6



Neem de startmiddelen die horen bij je moeilijkheidsgraad. Leg het aantal tempeltegels van 6 punten behorende bij de moeilijkheidsgraad van je rivaal op zijn spelersbord. Om de moeilijkheidsgraad te bepalen, tel je de waarde van alle rivaalacties die je wilt gebruiken bij elkaar op. Groen heeft waarde 0, rood 1 en paars 2.

Rivaal moeilijkheidsgraad	Aantal tegels van 6 punten
0	0
1, 2	1
3, 4	2
5, 6	3
7, 8	4
9, 10	5



Speciale spelregels

Om dit hoofdstuk te winnen moet je veilig de tempel bereiken en alle drie daar verborgen artefacten bemachtigen.





OVERSTROMING

- Het waterpeil zal in de loop van het spel stijgen. Lees aan het einde van elke ronde het gedeelte Overstromingseffecten om te zien hoe de overstroming verloopt.
- Als je  op enig moment op een overstroomd veld ligt, verlies je het spel.
- Nadat je aan het einde van elke ronde het waterpeil hebt verhoogd, ontvang je een angstkaart voor elke stap die je  zou moeten zetten om boven het waterniveau te komen. Ook aan het einde van de vijfde ronde.
- Als een locatie eenmaal is overstroomd, kan deze niet worden gebruikt voor effecten van kaarten.

SPEELBORD

- Draai aan het einde van ronde I de locatie  tegel met het kapotte vliegtuig open. Die locatie geldt in dit hoofdstuk als een  locatie voor verschillende kaarteffecten. De locatie kan niet eerder worden ontdekt.
- **Telkens wanneer je een nieuwe locatie ontdekt, neem je 2 locatietegels en kies je er 1 van om te gebruiken. Leg de andere tegel onderop de stapel.**








VERHAAL





- Telkens wanneer je  een rij met een  bereikt, neem je een verhaalkaart en voer je die uit.
- De  markeert een van je doelen. Wanneer je het met je  bereikt, beschouw dan dat doel als bereikt en lees de bijbehorende tekst.
- De verhaalkaart die je opendraait bij het bereiken van de tempel biedt een optionele bonus in plaats van een van de gedekte onderzoekbonustegels. Je mag de tegels bekijken voordat je beslist of je er een neemt of de optionele bonus gebruikt.

RIVAAL

- Telkens wanneer je rivaal geen archeoloog kan plaatsen, krijgt hij een munt die voor hem 1 punt waard is aan het einde van het spel.
- Als je rivaal een tempeltegeltel moet nemen, neemt hij er een uit de doos.

ONDERZOEK



- Dankzij de onderzoeknotities van professor Kutil begin je met je  op rij 3. De onderliggende rijen zijn overgeslagen en je ontvangt er geen beloningen voor. De gebruikelijke regel geldt nog wel: je mag je  niet naar een volgende rij verplaatsen totdat je  er voorbij is.
- In dit scenario is het mogelijk om zelfs met je  in de tempel te komen. Als je dat lukt, leg je het  op het vrije veld met de meeste punten en neem je een onderzoekbonustegel (als die er nog ligt).
- Als je de Tempel der Getijden onderzoekt, mag je zoals gewoonlijk na betaling 1 tempeltegeltel nemen. In eerste instantie zijn er echter alleen tegels met 2 punten beschikbaar.
- Wanneer je de laatste tegel van een artefact verwijdert, leg je het artefact onmiddellijk in je speelgebied en voer je het effect uit. Dus je moet:
 - De twee tegels met 2 punten kopen die elk   kosten om de *Kristallen oorbelt* te ontvangen.






- De drie tegels met 2 punten kopen die elk  kosten om de *Kroon van bewaker* te ontvangen.
- De twee tegels met 2 punten kopen die elk   kosten om de *Obsidiaan oorbelt* te ontvangen.
- Zodra je alle 3 artefacten hebt bemachtigd, kun je weer tempeltegels kopen volgens de standaard spelregels. Ze zijn onbeperkt in dit scenario. Neem een tegel uit de doos als je er een koopt.
- **Je mag op elk moment, als een vrije actie, een van je tegels met 2 punten uit het spel verwijderen om een  te ontvangen.**

OVERSTROMINGSEFFECTEN

Aan het einde van ronde I:






Draai 3 willekeurige blokkeertegels  open. Gebruik ze om de overeenkomstige  locaties volledig te blokkeren door hun effecten met de tegels af te dekken. De locaties zijn nu overstroomd en voor de rest van het spel onbruikbaar.

- De eerste rij van het onderzoekspoor overstroomt door de  tegel op het vergrootglaseffect te leggen, zoals hierboven in de afbeelding is aangegeven.
- Leg de overgebleven  tegel bij de tweede rij van het onderzoekspoor. Dit geeft aan dat die rij aan het einde van de tweede ronde zal overstromen.
- Draai de tegel met het kapotte vliegtuig op de  locatie op niveau  open. De locatie geldt in dit hoofdstuk als een  locatie voor verschillende kaarteffecten.



Aan het einde van ronde II:



- Gebruik het voorraadbord om alle  locaties en de eerste twee rijen van het onderzoekspoor volledig onder water te zetten en verwijder daarbij de alle  tegels. Als een onderzoeksteen van de rivaal op een van de eerste twee rijen lag, leg deze dan op een startveld op het voorraadbord.
- Leg 3  tegels bij rij 3, 4 en 5. Deze rijen zullen aan het einde van de derde ronde overstromen.


Aan het einde van ronde III:



- De rijen 3, 4 en 5 van het onderzoekspoor overstroomd door de erbij liggende  tegels op de vergrootglaseffecten te leggen.
- Leg 2  tegels bij rij 6 en 7. Deze rijen zullen aan het einde van de vierde ronde overstroomd.





Aan het einde van ronde IV:



- De rijen 6 en 7 van het onderzoekspoor overstroomd door de erbij liggende  tegels op de vergrootglaseffecten te leggen.
- Het onderzoekspoor is nu compleet overstroomd op de tempel na, die de rest van het spel veilig blijft.
- Nadat je archeologen weer op je spelersbord zijn geplaatst, leg je 4 bewakertegels open op ontdekte locaties. Begin bij de bovenste rij en ga van links naar rechts, waarbij je locaties overslaat die al een bewaker hebben. Als er geen plaats is voor alle 4 bewakers, leg je er zoveel als mogelijk is.

Doelen

Om dit hoofdstuk te winnen moet je deze 3 doelen bereiken:


-  Bereik het veld met de te redden assistenten met je .
-  Blijf met je  boven de overstromingen en verplaats het tot in de tempel.
- Bemachtig de drie heilige artefacten uit de tempel.

Lees deze tekst wanneer je het veld met de te redden assistenten bereikt:



We hebben de collega van professor Kutil gevonden! Hoewel fysiek ongedeerd, lijkt de assistent behoorlijk van strek. Het moet een hele beproeving zijn geweest om hier zo lang alleen te wachten. Ik hoop dat we hier snel weg kunnen komen, ik vermoed dat niets het herstel zal bepoedigen als de lang gewenste vrijheid.

Nog een Overlevende!

Verplaats de  naar de puntenrij van de tempel.

Lees deze tekst wanneer je de tempel bereikt:




Over we uit de tempel kwamen, was het uitzicht adembenemend. Een grote witte boom markeert het midden van deze vallei die vrijwel geheel door stalle blijven omloten is, waardoor er maar één uitweg is. Wat we niet hadden verwacht, was het geluid van een gevecht dat we hoorden. We zagen Antoinette en haar expeditie zich wanhopig verdedigen tegen de aanval van talloze bewakers. We haastten ons om hen te helpen, maar ondanks onze inspanning moesten we ons gezamenlijk terugtrekken in de tempel. Uit het enigszins verwantschuldige gedrag van Antoinette maakte ik op dat er een reden zou kunnen zijn voor de weede van de bewakers en dat zij weet wat die reden is. Hoe dan ook, verklaringen komen later wel - we moeten nu eerst zien te overleven.

We kunnen niet terug en we kunnen niet voorbij de weede wegens. Als we van deze plek willen ontsnappen, moeten we een manier vinden om ze voor enige tijd te kalmeren. We geloof dat we de sleutel tot ons probleem in de tempel achter ons zouden kunnen vinden - er prietervierden in verborgen zijn waarmee iemand vermoedelijk in staat is de bewakers te beheersen. Het is omgekeerde kans, we kunnen ze niet veel langer tegenhouden.

Belegd

Resultaten

- Als je de tempel hebt bereikt met je , scoor je 3 punten extra naast de punten die bij het veld staan.
- Scoor 4 punten als je 4 of meer bewakers overwonnen hebt.
- Scoor 3 punten als je aan het einde van het spel 3 of minder angstkaarten hebt.

Tenslotte

Lees deze tekst als je het hoofdstuk wint:

Uiteindelijk zijn we erin geslaagd om de kroon en oorbellen van de hooptrester te bemachtigen, wat de wegens enige tijd mistig maakte. Daardoor zijn we erin geslaagd om uit de vallet te glijpen en de kust te bereiken, maar het eens relatief vreedige eiland is gruwelijk veranderd en overal ligt gevaar verscholen. Zelfs met de artefacten in bezit durven we niet op het eiland te blijven.

Antoinette bekende dat zij mogelijk de veroorzaker was van die verandering. De anonieme donateur die haar werke hier op Ainae funaactert, heeft haar gevraagd om het verband tussen de inheemse fauna en de oude cultuur te onderzoeken. Ze vond vermeldingen van een ritueel dat invloed op de wegens van het eiland zou hebben. Maar nadat ze het hadden uitgevoerd, leek er iets ernstig mis te zijn gegaan, omdat de wegens razend werden en vindsdieren niet meer gekalmveerd zijn.

We gaan voortop naar huis om de toom van de bewakers te ontvluchten en de profeet naar een veilige plek te brengen, maar hij zich kan concentreren op zijn herstel. Of we nog eens terug kunnen gaan, valt nog te bezien. We kunnen alleen maar hopen dat de wegens op den duur zullen kalmeren, of dat we uit de gegevens die we tot nu toe hebben verzameld kunnen afleiden wat de situatie zou kunnen verhelpen.

Er blijven veel vragen onbeantwoord. Wie was de mysterieuze donateur van Antoinette en waarom wilde hij anoniem blijven? Wat wete zijn speciale interesse in de fauna van Ainae, terwijl niemand ooit eerder van dit eiland had gehoord, laat staan van de bewakers? Het blijft allemaal een beetje vreemd.



Gefeliciteerd!
Je hebt de campagne uitgespeeld!

Lees in de volgende kolom het campagneresultaat dat overeenkomt met het totaal aan dominantie dat je in de campagne hebt behaald.

DOMINANTIE LAGER DAN 0:

OVERSHADUWD

Deze expeditie was veel uitdagender dan we hadden verwacht. Eerlijk gezegd ben ik dankbaar dat we het überhaupt hebben overleefd. Maar het lijkt erop dat Antoinette tijdens haar verblijf op het eiland behoorlijk wat gegevens heeft verzameld. Kort na haar thuiskomst publiceerde ze een geweldig artikel dat veel lovende kritieken kreeg. Onze prestaties zijn daar niet mee te vergelijken.

DOMINANTIE 0–20:

BEVREDIGEND

Deze expeditie heeft alle doelen bereikt die we onszelf hebben gesteld en misschien nog wel meer. We kregen een warm welkom van onze universiteit en hebben daar een vaste aanstelling gekregen. Ons onderzoek werd alom geprezen in wetenschappelijke kringen. Met een beetje geluk zou dit ons mogelijkheden kunnen bieden om de volgende expeditie te financieren.

DOMINANTIE 21–40:

UITZONDERLIJK

Sinds we terug zijn, hebben we het steeds drukker. Onze bevindingen, die het unieke verband tussen de oude beschaving en de bijzondere wezens van het eiland beschrijven, hebben in wetenschappelijke kringen veel discussie losgemaakt. Sommigen noemen het de expeditie van de eeuw. We hebben talloze aanbiedingen voor samenwerking van prestigieuze universiteiten ontvangen en veel donateurs hebben interesse getoond in onze volgende expeditie.

DOMINANTIE HOGER DAN 40:

WERELDVERANDEREND

Sinds onze terugkeer staat onze expeditie in het middelpunt van belangstelling. Onze bevindingen waren inderdaad buitengewoon en werden meteen een sensatie. We geloven dat we geheimen hebben ontdekt over de vroegere bewoners, die niet alleen de manier waarop we naar de ontwikkeling van beschavingen kijken kunnen veranderen, maar ook ons inzicht waar sommige culturen vandaan komen. Tal van gevestigde wetenschappers toonden interesse om ons team te komen versterken. Donateurs strijden om de eer om ons volgende avontuur te mogen financieren.

COLOFON:

Spelontwerp: Min & Elwen

Teksten: Min

Grafisch ontwerp: Radek "rbx" Boxan

Webapp programmering: pajada & Faire

Illustraties:

Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Milan Vavroň, Jakub

Politzer, František Sedláček

Nederlandse vertaling: René Raps

Speciale dank aan allen van de

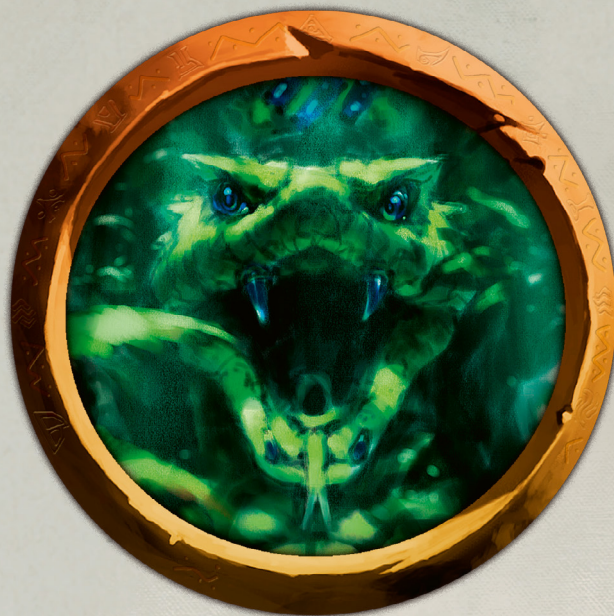
BGG-gemeenschap die hebben meegedaan

met testen!

Bedankt voor
het spelen!
We hopen
dat je hebt
genoten van
dit avontuur!

DE VERDWENEN RUIJNES VAN ARNAK

De Zoektocht naar Professor Kutil



Solocampagne variant – Expeditie Financiering

In deze variant speel je met de hoogste moeilijkheidsgraad. Je krijgt hulp van een rijke geldschieter van het vaste land die jullie hulp biedt met een speciale financiering.

Voor het eerste hoofdstuk bepaal je het aantal munten dat je voor de hele campagne gefinancierd krijgt. Wij adviseren om met 15 munten te spelen. Aan het begin van elk hoofdstuk mag je een aantal munten van uit de financiering aan je voorraad toevoegen.

Begin elk hoofdstuk met de standaard grondstoffen: 1 munt en 1 kompas. Tijdens de voorbereiding en nadat je de kaarten op hand hebt genomen, bepaal je hoeveel munten je van de financiering in je voorraad wilt leggen. Leg de munten van je financiering in je algemene voorraad. (De financiering wordt tijdens het spel niet meer aangevuld.)

**Hoeveel financiering had je nodig om je rivaal op de hoogste moeilijkheidsgraad te verslaan?
Deel je resultaten met ons op BGG! www.cge.as/ar-solo-bgg**

COLOFON:

Spelontwerp: Mìn & Elwen | Teksten: Mìn | Grafisch ontwerp: Radek "rbx" Boxan | WebApp programmering: pajada & Faire
Illustraties: Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček | Nederlandse vertaling: René Raps

Speciale dank aan iedereen van de BGG-gemeenschap die met testen hebben geholpen!

