

Our Support for Ukraine

To the Russian players who have bought some of our games in the past: we strongly believe the vast majority of you do not support the acts of war your president and government have unleashed upon Ukraine.

We totaled all of the profit we have ever received from Russian copies of CGE games and we have sent all of this money to help Ukraine.

We hope you won't mind this decision. Perhaps you may even welcome it. Thank you again for buying, playing, and enjoying our games—in addition to the fun we hope you had with them, it will now also help a just cause.

РУИНЫ ОСТРОВА АРНАК

В ПОИСКАХ ПРОФЕССОРА КУТИЛА



Когда наша скромная команда неожиданно обрела богатого покровителя, я просто не мог в это поверить! Наш благодетель предложил полностью профинансировать экспедицию с единственной целью: отыскать профессора Кутила, который обрёл некоторую известность благодаря своим фантастическим историям о нетронутых землях в неизведанных областях Тихого океана, а затем бесследно исчез почти год назад.

Разумеется, мы вцепились в эту возможность мёртвой хваткой. По счастью, я уже был знаком со многими работами профессора, но, признаться честно, задача оказалась намного сложнее, чем казалось поначалу. Буду откровенен: я до самого последнего момента думал оставить это дело — и если бы не моя дорогая ученица Антуанетта Дюпри, я бы непременно бросил всё на полпути. Осмелюсь даже сказать, что обнаружением сего великолепного острова мы обязаны именно Антуанетте, именно её поразительной проницательности и твёрдости воли.

Но, увы, жизненный путь не усыян розами и иными роскошными цветами: Антуанетта, как я узнал недавно, решила оспорить мои права возглавлять эту экспедицию и взять дело в свои руки, переманив многих наших спутников под своё начало. И как только я не заметил, что творилось под самым моим носом?! Антуанетта — великолепный исследователь, страстный искатель знания и правды, и дружба наша была крепка, но, вероятно, из-за своей юности она устремилась к власти и славе с излишним рвением. И даже несмотря на это, её вдохновенные речи завладели многими сердцами в нашем лагере.

Мы отправлялись в эту экспедицию готовыми справиться с чем угодно — но сейчас наши ряды раскололись, и добрая половина людей оказалась на её стороне. Меня страшит мысль о том, что теперь вся работа может пойти прахом.

В поисках профессора Кутила

Правила одиночной кампании

Перед началом кампании убедитесь, что у вас есть копия игры «РУИНЫ ОСТРОВА АРНАК», и ознакомьтесь с её правилами для одиночного режима. Правила игры доступны на странице gaga.ru/game/ruiny-ostrova-arnak/.

Перед каждой главой кампании сначала проделайте все указанные в ней шаги подготовки, а затем подготовьтесь к одиночной партии по обычным правилам. В каждой главе указано, какую сторону поля использовать и какие дополнительные правила будут действовать.

Кампания совместима с фиолетовыми картами решений конкурента из одиночного мини-дополнения, которое можно скачать на странице игры.

Особенности одиночной кампании

Одиночная кампания отличается от обычной игры некоторыми нововведениями, а также новыми терминами и компонентами:

• ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Перед каждой главой будут перечислены особые правила, которые действуют только в ней.

• ЗАДАНИЯ

Вы побеждаете в главе, когда все ваши задания выполнены. Но не забудьте доиграть до конца V раунда, чтобы подсчитать ваши итоговые очки в конце игры!

• ДОСТИЖЕНИЯ

Во время кампании у вас будет возможность отважиться на дополнительные испытания, не обязательные для прохождения. Однако вы можете получить за них дополнительные очки и даже награды, которые сможете использовать в следующих главах кампании.

• ЖЕТОНЫ СЮЖЕТА

Вам понадобятся несколько монет или игровых жетонов, чтобы отмечать на игровом поле последствия некоторых сюжетных событий. Вы можете использовать для этих целей запасные жетоны  из коробки с игрой. Кроме того, в качестве особого жетона сюжета будет использоваться жетон первого игрока . Конкурент в одиночной игре ни при каких условиях не может ни получать, ни снимать жетоны сюжета.

• КАРТЫ СЮЖЕТА

Перед каждой главой кампании подготовьте соответствующую колоду карт сюжета (например, распечатайте их сами или используйте приложение для кампании). При подготовке к главе перемешайте карты сюжета и поместите их рядом с игровым полем (если в дополнительных правилах главы не указано иное). Всякий раз, когда вы получаете , вы обязаны открыть новую карту сюжета и немедленно выполнить указанные на ней действия.

• НАГРАДА

В конце главы у вас будет возможность заработать награду. Вид и тип награды зависят от количества достижений, которые вы выполнили в ходе главы.

Подсчёт очков и победа в кампании

Уровень сложности можно будет выбрать только в самом начале кампании — это сделано, чтобы вам было проще соревноваться со своими прошлыми результатами и результатами других игроков.

Глава считается пройденной, когда вы выполнили все свои задания. В конце партии подсчитайте разницу между вашим результатом и результатом конкурента: получившееся число является вашим значением **превосходства** в текущей главе. Вы не обязаны побеждать конкурента по очкам и можете продолжить кампанию даже с отрицательным значением превосходства!

Вы проигрываете главу, если хотя бы одно из ваших заданий не выполнено к концу игры: в этом случае начните главу заново, не записывая ваш прошлый результат.

Результат кампании на выбранном уровне сложности будет подсчитан в конце последней главы и равняется сумме ваших значений **превосходства** за каждую главу кампании.

Ваш конкурент

Перед началом кампании вы должны выбрать состав стопки решений конкурента согласно правилам одиночной игры (или колоды карт решений конкурента, если вы играете с одиночным дополнением). Вы не можете менять её состав до самого конца кампании (это важно, если вы хотите потом сравнить ваш результат с результатами других игроков).

Уровень сложности кампании будет зависеть от цвета жетонов в стопке решений (или карт в колоде решений). Изначальный уровень сложности равен 0: прибавьте 1 за каждый красный жетон/карту и 2 за каждый фиолетовый жетон/карту.

Затем определите свой уровень сложности и начальные ресурсы в каждой главе согласно таблице ниже. В отличие от обычной одиночной игры, вы будете начинать каждую главу с количеством ресурсов согласно этой таблице.

0. ИСКАТЕЛЬ-ЛЮБИТЕЛЬ:
1. ГЕОЛОГ-РАЗВЕДЧИК:
2. АВАНТЮРИСТ:
3. БЫВАЛЫЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК:
4. ПЕРВОПРОХОДЕЦ:
5. ГЛАВА ЭКСПЕДИЦИИ:
6. ЗНАМИТЫЙ АРХЕОЛОГ:
7. ОХОТНИК ЗА ЛЕГЕНДАМИ:
8. АРНАКОЛОГ С МИРОВЫМ ИМЕНЕМ:
9. ИЗБРАННЫЙ АРА-АНУ:
10. ВОПЛОЩЕНИЕ АРА-АНУ:



Глава I: «Пропавшая экспедиция»

Остров поначалу казался нам девственно чистым. Но очень скоро мы заметили первые признаки присутствия цивилизации: остов аэроплана, потерпевшего крушение близ побережья. Невероятно, но этот летательный аппарат возможно починить — были бы нужные ресурсы. Поразительная находка!

Неподалёку от места крушения аэроплана мы потревожили какого-то странного зверя. Поначалу мы приняли его за статую совы, вырезанную из камня; однако, почувствовав наше приближение, сова снялась с места и улетела. Бедняга повар до сих пор под глубочайшим впечатлением. Он настаивает, что заметил в когтях невероятной птицы какую-то вещь, похожую на книгу. Возможно, профессор Кутил вёл дневник на острове? Мы должны попытаться его найти!

Мы решили начать с разведки джунглей близ побережья — чтобы найти следы пропавшей экспедиции профессора, выяснить, остался ли кто-нибудь в живых, и выследить ту гигантскую сову, в когтях которой могли оказаться поистине бесценные записи.

Однако здешние джунгли полны зверей — это невиданные чудовища, огромные, благородные и ужасные. С одними можно подружиться, если принести с собой правильные дары, а иные признают только тех, кто способен их побороть, чтобы затем следовать за победителем словно ручные и даже порой предлагать свою помощь. Никогда в жизни я не видел ничего подобного. Если у нас останется время, мы обязаны всесторонне изучить этот феномен.

Что до Антуанетты, она со своими последователями взялась преследовать совершенно иные цели — и яро принялась за изучение руин. Признаться, я не знаю, что ими движет, но в поисках профессора Кутила они пока что явно не заинтересованы. Возможно, Антуанетта жаждет сделать себе имя первооткрывательницы тайн этого острова?

Подготовка к главе

Подготовьтесь к главе I как к стандартной одиночной игре, но со следующими изменениями:

Шаг 1

- Положите игровое поле стороной с **ХРАМОМ ПТИЦЫ** вверх.



- Верните в коробку карту артефакта «Каменный ключ» и карту предмета «Кисть»: они не участвуют в этой главе.



- Отложите в сторону карты предметов «Аэроплан» и «Дневник»: они понадобятся вам для следующих шагов.

Шаг 2



- Поместите жетон места раскопок типа с разбившимся аэропланом на участок с двумя компасами. Затем поместите отложенную ранее карту предмета «Аэроплан» под этот жетон.

Шаг 3



- Поместите жетон вместо жетона бонуса исследований в ячейку с изображением совы на шкале исследований.
- Поместите жетон стража острова, на котором изображена сова, рядом с игровым полем. Положите карту предмета «Дневник» под этот жетон.

Шаг 4



- Не выкладывайте идолов на игровое поле в этой главе.
- Вместо идолов выложите по на каждый участок раскопок.

Шаг 5



- Уберите из стопки (колоды) решений конкурента жетон (карту), на которой изображены археолог и компас (только до конца этой главы!).

Шаг 6

- Получите начальные ресурсы согласно выбранному уровню сложности кампании (см. ранее).

Дополнительные правила

Чтобы пройти эту главу, вы должны найти и побороть стража-сову.

НОВЫЕ МЕСТА РАСКОПОК В ТЕКУЩЕЙ ГЛАВЕ

- Вы не можете открывать новые места раскопок на  участках.
- Каждый раз, когда вы открываете новое место раскопок на  участке:
 - Возьмите 2 жетона места раскопок, выберите один из них и примените его эффект, затем поместите неиспользованный жетон под низ стопки.
 - После этого пробудите нового стража острова и возьмите жетон сюжета  с выбранного участка раскопок.
 - Откройте новую карту сюжета и немедленно выполните одно из двух указанных на ней действий.
 - Затем поместите  рядом с любой ступенью шкалы исследований. Вы можете продвигать свои маркеры исследований вверх только на те ступени, рядом с которыми лежат жетоны сюжета .

ПРОВЕДЕНИЕ ИССЛЕДОВАНИЙ В ТЕКУЩЕЙ ГЛАВЕ

-  считается жетоном сюжета. На эту ступень шкалы исследований можно продвинуться, даже если рядом с ней нет .
- Вы не можете продвинуть свои  и  вверх по шкале исследований, если они находятся на ступенях, рядом с которыми нет  или .
- Вы не можете продвинуться по шкале исследований выше ступени с изображением совы, пока вам не удастся побороть стража-сову.
- Если вы хотите продвинуться по шкале исследований выше ступени с изображением совы, помните, что эти ступени должны быть отмечены . Это правило распространяется и на ступень храма.

СЮЖЕТ

-  – жетон сюжета. Всякий раз, когда вы получаете , вы должны открыть новую карту сюжета и выполнить одно из указанных на ней действий.
- Когда вы продвигаете маркер исследования в ячейку с особым жетоном сюжета , оставьте его в ячейке и прочтите текст рядом со значком  в этой книге правил (см. далее).
- После того как вы продвинули маркер исследования в ячейку с изображением совы, в свой ход вы можете использовать основное действие, чтобы побороть стража-сову.

МЕСТО КРУШЕНИЯ АЭРОПЛАНА

- Считается  местом раскопок в этой главе.
- В свой ход вы можете использовать основное действие, чтобы потратить 5 монет и взять карту предмета «Аэроплан» в руку (при этом ваш археолог не обязан находиться в этом месте раскопок). Затем верните этот жетон места раскопок в коробку: участок под ним снова считается  местом, дающим  .

ВАШ КОНКУРЕНТ

- Из стопки (колоды) решений конкурента был убран жетон с компасом. В этой главе у конкурента будет всего 9 жетонов (карт) решений.
- Конкурент свободно проводит исследования, игнорируя дополнительное правило с жетонами сюжета.
- Ваш конкурент не открывает новые места раскопок и не выкладывает на них стражей. Вместо этого он получает случайного  из коробки (дважды, если было открыто  место раскопок). Поместите полученных  лицом вверх рядом с игровым полем. При подсчёте очков руководствуйтесь обычными правилами для одиночной игры: конкурент получает по 3 очка за каждого  с уникальным значком и по 2 очка за каждого последующего  с таким же значком.

Ваши задания

Чтобы пройти эту главу, вы должны выполнить оба задания до конца игры:

-  – продвиньте ваш маркер с увеличительным стеклом в ячейку на шкале исследований, отмеченный жетоном первого игрока.
- Вы должны побороть стража-сову.

Достижения

- Получите 4 очка, если ваш маркер дневника продвинулся на ступень исследований с .
- Получите 3 очка дополнительно, если вы выполнили достижение выше, не используя карту предмета «Дневник».
- Получите 5 очков, если ваш  продвинулся на ступень затерянного храма.

Прочтите этот текст, когда ваш маркер с увеличительным стеклом продвинулся в ячейку на шкале исследований с .



Напоказу вам гдолоз вьвяснлвдшл спрлжл-сову. Зеврл
лблрл совл домл дрлхл храм, сплнлдрл нлнлдрл нлнлдрл
ововол лнлнл сплнлдрл нлнлдрл нлнлдрл нлнлдрл нлнлдрл
ждлшл шолл нлнлдрл нлнлдрл нлнлдрл нлнлдрл нлнлдрл
...лнлдрл нлнлдрл нлнлдрл нлнлдрл нлнлдрл нлнлдрл

Чтобы побороть стража-сову, вы должны потратить 3 таблички (это указано на его жетоне). Стража-сову нельзя побороть никакими другими способами. После того как вы одолеете стража-сову, заберите его жетон стража (вы можете использовать его дар по обычным правилам), а также возьмите в руку карту предмета «Дневник».

Прочтите этот текст, когда вы поборолли стража-сову:



После парл гдолоз нлнлдрл нлнлдрл нлнлдрл нлнлдрл нлнлдрл
нлнлдрл нлнлдрл нлнлдрл нлнлдрл нлнлдрл нлнлдрл нлнлдрл

Награда

Если вы успешно выполнили все задания этой главы, то заслужили награду! В начале следующей главы положите эти карты под низ своей колоды:

- Если вы выполнили все задания главы 1, положите в низ своей колоды карту предмета «Дневник».
- Если вы также выполнили одно испытание: вы можете заменить карту «Дневник» на один из предметов из вашей текущей колоды стоимостью 3 монеты или менее.
- Если вы выполнили несколько испытаний: вы можете заменить карту «Дневник» на один из предметов из вашей текущей колоды или текущей колоды конкурента стоимостью 3 монеты или менее.

Прежде чем начать следующую главу, запомните или запишите, какую именно награду вы выбрали.

Глава II: «Спасённая жизнь»

Время, затраченное на расшифровку дневника, принесло свои плоды. И пусть всё расшифровать не удалось, но теперь мы по крайней мере знаем, куда направлялась пропавшая экспедиция. Мы немедленно отправились по её следам.

За эти дни мы узнали, что стражи, которые нас признали, нередко остаются поблизости и даже помогают нам быстрее преодолеть джунгли: сейчас, когда следы профессора затерялись в глубинах острова, это особенно полезно.

После нескольких дней поисков мы начали замечать следы недавнего присутствия людей и даже вещи — к нашему ужасу, практически нетронутые. Что же заставило экспедицию бросить своё снаряжение в джунглях? Эта мысль не даёт мне покоя...

Но нужно надеяться на лучшее.

Подготовка к главе

Подготовьтесь к главе II как к стандартной одиночной игре, но со следующими изменениями:

ШАГ 1

Награда главы I:

- Положите под низ своей колоды карту предмета «Дневник» (или другую карту, выбранную вами в качестве награды за прохождение предыдущей главы).

Конкурент:

- Когда вы выкладываете жетоны храма на ячейки храма в стопки, поместите один из жетонов храма достоинством в 11 очков на планшет конкурента (другой останется в храме).

ШАГ 2



- Положите игровое поле стороной с **ХРАМОМ ЗМЕЯ** вверх.
- Вместо идолов на каждое место раскопок выложите по случайному предмету со стоимостью лицом вверх.
- Выложите идолов на места раскопок по обычным правилам.

ШАГ 3



- Поместите справа от 2-ой, 6-ой и 8-ой ступеней на шкале исследований.
- Поместите справа от 4-ой ступени на шкале исследований (считается особым жетоном сюжета).
- Поделите колоду сюжета для этой главы на три колоды по типу карт, перемешайте их по отдельности и выложите по одной карте сюжета рядом со 2-ой, 6-ой и 8-ой ступенями на шкале исследования согласно иллюстрациям на рубашках карт.

ШАГ 4

Получите начальные ресурсы согласно выбранному уровню сложности кампании.

Дополнительные правила

Чтобы пройти эту главу, вы должны продвинуться в затерянный храм на шкале исследований прежде, чем туда попадёт конкурент, и забрать находящийся там золотой закон достоинством в 11 очков. Кроме того, вы должны закончить игру с двумя идолами.

НОВЫЕ МЕСТА РАСКОПОК В ТЕКУЩЕЙ ГЛАВЕ

- Вы не можете открывать новые места раскопок, пока не продвинетесь в ячейку с помощником в беде на шкале исследований.
- На местах раскопок вы будете получать предметы вместо идолов. Когда вы получаете предмет таким образом, поместите его под низ своей колоды. В остальном действие «Открыть новое место раскопок» на этих участках работает как обычно.

ПРОВЕДЕНИЕ ИССЛЕДОВАНИЙ В ТЕКУЩЕЙ ГЛАВЕ

- В свой ход вы можете использовать основное действие, чтобы убрать из игры жетон стража, которого вы победили (даже если дар стража был использован). Если вы сделали это, бесплатно продвиньтесь вверх своим или . Это действие может быть особенно полезно, чтобы не терять на исследования. **ВАЖНО:** вы не можете использовать это действие, чтобы взять жетон храма.

СЮЖЕТ

- Всякий раз, когда ваш продвигается на ступень шкалы исследований с , открывайте соответствующую ей карту сюжета.
- Одно из ваших заданий отмечено значком . Когда ваш достигает ступени с этим жетоном на шкале исследования, прочтите соответствующий текст в этих правилах (см. далее).
- Когда вы продвигаетесь на ступень затерянного храма, вы можете использовать эффект особой карты сюжета, вместо того чтобы брать жетон бонуса из стопки рядом со ступенью храма. Вы можете просмотреть все жетоны бонусов в этой стопке, прежде чем принять решение.

КОНКУРЕНТ

- Всякий раз, когда конкурент открывает новое место раскопок, он получает соответствующую карту предмета, а также случайного неиспользованного идола из коробки. Поместите этого идола лицом вверх на планшет конкурента. При подсчёте очков руководствуйтесь обычными правилами для одиночной игры: конкурент получает по 3 очка за каждого с уникальным значком и по 2 очка за каждого последующего с таким же значком.

Глава III: «Тоннель ужасов»

Логичнее всего предположить, что профессор Кутил отправился в тоннели, прорытые под храмом. У меня есть нехорошее предчувствие, но если мы вознамерились разгадать эту загадку, то и нам придётся нырнуть в зловещую тьму древних катакомб. Главное не потеряться там самим. Стены тоннелей покрыты надписями: возможно, они подскажут нам, как преодолеть этот мрачный лабиринт?

Моя коллега — весьма опытная следопытка — переговорила со мной с глазу на глаз, прежде чем мы шагнули внутрь. Она была не на шутку встревожена. По её предположениям, многие участки тоннелей могут быть обитаемы: и не просто каким-то зверьём, а теми могучими стражами, с которыми мы уже сталкивались на поверхности. Как жаль, что у нас не было времени досконально изучить их повадки! Но сейчас наша самая главная задача — отыскать профессора. Лишь бы только удалось найти его живым...

Такие авантюры требуют тщательной подготовки.

Подготовка к главе

Подготовьтесь к главе III как к стандартной одиночной игре, но со следующими изменениями:

Шаг 1

Награды главы II:

- Вы начинаете главу III с дополнительным помощником. Если вы прошли предыдущую главу, возьмите спасённого вами помощника. Если нет, получите одного случайного помощника. Поместите его на свой планшет серебряной стороной вверх и разверните в нормальное положение.
- Поместите в низ своей колоды карту предмета, которую вы получили в награду за прохождение главы II. Если вы не проходили предыдущую главу, отложите и перемешайте карты предметов «Крюк-кошка», «Верёвка», «Кнут», «Факел», «Топор» и «Флаг». Случайным образом возьмите себе 2 карты и поместите под низ своей колоды, а оставшиеся замешайте обратно в колоду предметов.



Шаг 2

Изменения при подготовке к игре:

- Положите игровое поле стороной с **ХРАМОМ ПТИЦЫ** вверх.
- Верните в коробку карту артефакта «Корона стража»: она не участвует в этой главе.
- Поместите рядом со стопками жетонов храма.



Шаг 3

Подготовьте «Тоннель ужасов»:

- Поместите на игровое поле эти жетоны мест раскопок лицом вверх (в указанном порядке).



Шаг 4

Подготовьте «Тоннель ужасов»:

- Выложите жетоны стражей на эти места раскопок: 1 страж — на нижнее, 2 стража — на среднее, 3 стража — на верхнее. Выкладывайте жетоны стражей лицом вниз и в случайном порядке.
- Поместите по на каждое из этих мест раскопок.



Шаг 5

Получите начальные ресурсы согласно выбранному уровню сложности кампании.

Дополнительные правила

Чтобы пройти эту главу, вы должны побороть всех стражей на местах раскопок «Тоннеля ужасов», достичь затерянного храма на шкале исследований и взять хотя бы 1 жетон храма достоинством 11 очков.

МЕСТА РАСКОПОК «ТОННЕЛЯ УЖАСОВ»

- Эти места раскопок уже открыты.
- В начале игры вы можете проводить раскопки только в самом нижнем из трёх мест «Тоннеля ужасов». Остальные пока для вас недоступны.
- Когда вы проводите раскопки на каждом из мест в первый раз, откройте все жетоны стражей на нём.
- Место раскопок становится доступным только в том случае, если вы уже побороли всех стражей на месте раскопок с ним.

СТРАЖИ

- Каждый раз, когда в конце раунда ваш археолог возвращается с места раскопок под охраной нескольких стражей острова, вы должны добавить в свою колоду по карте ужаса за каждого стража на этом месте раскопок.
- Вы не можете побороть стража на месте раскопок никаким образом, если его жетон лежит на поле лицом вниз.
- Вы можете побороть стражей на одном и том же месте раскопок в любом порядке (используя по одному основному действию на каждого).
- Вы не получите очки за этих 6 стражей из «Тоннеля ужасов» в конце игры, однако вы по-прежнему можете использовать

Глава IV: «Храм Волны»

Мы должны спасти помощника профессора Кутила, угодившего в ловушку в храме Волны. Во время отлива туда можно попасть через секретный ход. К нашей досаде, это не столько вход, сколько испытание — по пути придётся преодолеть целую серию препятствий и разгадать загадки, чтобы отпереть двери и спастись от поднимающейся воды.

Если верить профессору, почти все внутренние помещения храма находятся ниже уровня моря: благодаря сложной системе иллюзов и затворов они наполняются водой, пока держится прилив, и лишь несколько залов остаются сухими.

Вся эта затея выглядит чрезвычайно безрассудной, но помочь профессору и его спутникам — наш долг, тем более что сам Кутил явно не сможет преодолеть все испытания самостоятельно. Мы оставили для него укрытие и разделились на две группы: первая займётся заботой о раненом профессоре, а вторая — входом в храм.

Профессор Кутил передал нам свои записи о храме, а также идола и таинственный артефакт, который якобы поможет нам открыть некую дверь на пути к нашей цели. Будем надеяться, что у нас хватит ловкости и смекалки!

Подготовка к главе

Подготовьтесь к главе IV как к стандартной одиночной игре, но со следующими изменениями.

ШАГ 1

Награда главы III:

- Вы начнёте главу IV с дополнительным помощником. Если вы прошли главу III, возьмите выбранного вами помощника. А если вы играете главу IV отдельно, получите одного случайного помощника. Поместите его на свой планшет серебряной стороной вверх и разверните в нормальное положение.
- Перед началом игры поместите на свой планшет 1 идола лицом вниз.
- Поместите в низ своей колоды карту артефакта «Каменный ключ» (либо другую карту артефакта, которую вы выбрали в качестве награды за предыдущую главу).

ШАГ 2



- Положите игровое поле стороной с **ХРАМОМ ЗМЕЯ** вверх.
- Верните в коробку карту артефакта «Карта звёздного неба»: она не участвует в игре в этой главе.
- Отложите в сторону карты артефактов «Серьга с кристаллом», «Корона Стража» и «Обсидиановая серьга»: они понадобятся вам для следующих шагов.



- Поместите жетон места раскопок с рухнувшим аэропланом на место, указанное на рисунке.
- Не помещайте  в ячейки действий под местами раскопок в начале игры. В первом раунде игры все ячейки действий под местами раскопок доступны для археологов.

ШАГ 3



- Поместите ваш жетон дневника на 3-ю ступень шкалы исследований (не забирайте оттуда жетон бонуса исследований).
- Поместите  рядом со 2-й, 6-й и 8-й ступенями шкалы исследований.
- Поместите  рядом с 4-й ступенью шкалы исследований.  считается особым жетоном сюжета.

ШАГ 4



- Не помещайте жетоны храма в затерянный храм.
- Вместо этого поместите в зону затерянного храма ряд из карт артефактов «Серьга с кристаллом», «Корона Стража» и «Обсидиановая серьга» (слева направо в этом порядке).
- Затем поместите жетоны храма достоинством 2 очка на эти артефакты: по стопке из 2 жетонов на крайние артефакты и стопку из 3 жетонов — на средний.

ШАГ 5



- Поместите случайный жетон  рядом с первой ступенью шкалы исследований: эта ступень скроется под водой в конце раунда.

ШАГ 6

Получите начальные ресурсы согласно выбранному уровню сложности кампании. Поместите на планшет конкурента жетон(ы) храма достоинством 6 очков согласно цвету карт/жетонов в стопке решений конкурента: за каждый красный жетон/ карту конкурента — +1 жетон храма, за каждый фиолетовый — +2 жетона храма.

Уровень сложности конкурента	Кол-во серебряных жетонов
0	0
1, 2	1
3, 4	2
5, 6	3
7, 8	4
9, 10	5

Дополнительные правила

Чтобы пройти эту главу, вы должны достичь затерянного храма и получить все три артефакта, скрытых внутри, прежде чем вода захлестнёт вас.

УРОВЕНЬ ВОДЫ

- С каждым раундом уровень воды будет подниматься. В конце каждого раунда сверяйтесь с разделом «Вода прибывает», для того чтобы правильно выполнить все необходимые действия.
- Вы немедленно проигрываете, если ваше увеличительное стекло оказывается на ступени шкалы исследований, скрытой под водой.
- Каждый раз, когда уровень воды поднимается в конце раунда (в том числе V раунда), если ваш жетон дневника находится на ступени шкалы исследований, скрытой под водой, посчитайте, сколько ступеней он должен преодолеть, чтобы оказаться выше уровня воды, а затем возьмите по одной карте ужаса за каждую такую ступень.
- Если место раскопок скрыто под водой, его больше нельзя использовать или выбирать целью для эффектов карт.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

- В конце I раунда переверните жетон места раскопок с рухнувшим аэропланом лицом вверх. До конца игры он считается за место раскопок, в том числе для различных эффектов. Это место раскопок нельзя открыть никаким другим образом.
- Каждый раз, когда вы открываете новое место раскопок, возьмите 2 жетона места раскопок нужного типа, выберите один и поместите неиспользованный под низ соответствующей стопки.

СЮЖЕТ

- Всякий раз, когда ваше увеличительное стекло перемещается на ступень шкалы исследований с увеличительным стеклом, возьмите соответствующую карту сюжета и выполните её эффект.
- Отмечает одно из ваших заданий. Когда ваше увеличительное стекло перемещается на ступень с этим жетоном, пометьте это задание как выполненное и прочтите его сюжетный текст.
- Когда вы продвигаетесь на ступень затерянного храма, вы можете использовать эффект особой карты сюжета, вместо того чтобы брать жетон бонуса из стопки рядом со ступенью храма. Вы можете просмотреть все жетоны бонуса в этой стопке, прежде чем принять решение.

КОНКУРЕНТ

- Ваш конкурент получает монету всякий раз, когда не может поместить археолога на игровое поле. В конце игры конкурент получит по 1 очку за каждую монету на своём планшете.
- Если конкурент должен получить жетон храма, он получает нужный жетон храма из коробки с игрой.

ШКАЛА ИССЛЕДОВАНИЙ

- Благодаря записям профессора Кутила вы начинаете игру с дневником на 3-й ступени шкалы исследований. Вы не получаете ничего за пропущенные таким образом ступени. Тем не менее вы не можете продвинуть дневник вверх по шкале исследований выше своего увеличительного стекла (как при обычной игре).
- В этой главе вы можете продвинуть ваш дневник на ступень затерянного храма! В этом случае поместите его на самую левую незанятую ячейку на ступени храма и возьмите жетон бонуса из стопки храма (если есть).
- Достигнув затерянного храма, вы можете провести исследование, чтобы взять жетон храма из любой стопки: однако в этой главе

вам доступны только 3 стопки с жетонами храма достоинством 2 очка.

- Когда вы берёте последний жетон храма из стопки на артефакте, немедленно разыграйте этот артефакт, игнорируя его стоимость активации, и выполните его эффект. Каждый из трёх артефактов в храме должен быть расположен следующим образом:
 - Артефакт «Серьга с кристаллом» — под 2 бронзовыми жетонами храма стоимостью в 2 очка каждый.
 - Артефакт «Корона Стража» — под 3 бронзовыми жетонами храма стоимостью в 3 очка каждый.
 - Артефакт «Обсидиановая серьга» — под 2 бронзовыми жетонами храма стоимостью в 2 очка каждый.
- Как только вы забрали из храма все 3 карты артефактов, вы можете продолжать брать жетоны храма, как если бы все жетоны храма в коробке с игрой находились в затерянном храме. В этой главе их количество не ограничено.
- В любой момент игры вы можете вернуть в коробку 1 жетон храма достоинством 2 очка со своего планшета, чтобы получить 2 очка. Это считается свободным действием.

ВОДА ПРИБЫВАЕТ

В конце I раунда:



Переверните 3 случайных жетона и заблокируйте ими соответствующие места раскопок (закройте ими эффект этих мест раскопок). Эти территории скрыты под водой: вы больше не можете проводить в них раскопки до конца игры.

- Вода накрывает нижнюю ступень шкалы исследований. Поместите жетон в ячейку с силуэтом увеличительного стекла на этой ступени (см. иллюстрацию), чтобы показать, что она скрыта под водой.
- Поместите оставшийся жетон рядом со 2-й ступенью шкалы исследований: эта ступень скроется под водой в конце следующего раунда.
- Переверните лицом вверх жетон места раскопок с рухнувшим аэропланом на участке раскопок I типа. В текущей главе он считается за место раскопок для различных эффектов.

В конце II раунда:



- Накройте все  места раскопок и 2 нижних ступени шкалы исследований планшетом резерва (предварительно уберите с игрового поля 3 жетона ). Эти места раскопок и ступени скрыты под водой. Если жетоны исследований конкурента были на этих ступенях, поместите их в стартовые ячейки, изображённые на планшете резерва.

Поместите жетоны  рядом с 3-й, 4-й и 5-й ступенями шкалы исследований: эти ступени скроются под водой в конце III раунда.

В конце III раунда:



- Сдвиньте 3 жетона  в ячейки с силуэтами увеличительного стекла на 3-й, 4-й и 5-й ступенях шкалы исследований: эти ступени скрыты под водой.
- Поместите жетоны  рядом с 6-й и 7-й ступенями шкалы исследований: эти ступени скроются под водой в конце III раунда. Если жетоны исследований конкурента были на ступенях, скрытых водой, поместите их в стартовые ячейки, изображённые на планшете резерва.

В конце IV раунда:



- Сдвиньте 2 жетона  в ячейки с силуэтами увеличительного стекла на 6-й и 7-й ступенях шкалы исследований: эти ступени скрыты под водой.
- Все ступени шкалы исследований (кроме ступени затерянного храма) теперь скрыты под водой. Ступень затерянного храма — безопасная территория: она останется над водой до конца игры.
- Когда вы возвращаете археологов на свой планшет в конце этого раунда, возьмите 4 случайных жетона стражей и разложите их по одному лицом вверх в открытые места раскопок на игровом

поле — слева направо, начиная с верхнего ряда и пропуская места раскопок, в которых уже есть стражи. Если вам не удастся разложить все 4 жетона стражей, уберите оставшиеся в коробку.

Ваши задания

Чтобы пройти эту главу, вы должны выполнить 3 задания ниже:

-  — продвиньтесь вашим  до ступени с помощником в беде.
-  — не дайте вашему  оказаться под водой и продвиньтесь им до ступени затерянного храма.
- Возьмите все 3 карты артефакта из затерянного храма.

Прочтите этот текст, когда вы продвинулись до ступени с помощником в беде на шкале исследований:



Мы нашли второго студента профессора Купила — в смятении и истощении после нескольких дней в западне, но в целостности и сохранности! Осталось только выбраться оттуда: думать, обеспечить пропитание и как-то добраться до ступени с помощником в беде.

Ещё одна спасённая жизнь!

Переместите жетон  на ступень затерянного храма.

Прочтите этот текст, когда вы продвинулись на ступень затерянного храма:



Выход из храма только один, а зверо, похоже, из этой переделки жикит.

Но сейчас не время для объяснений — нужно выбраться из этого провала как можно скорее. Мы бросились на помощь, и даже пытались использовать: судя по всему, оно какое-то время. И, судя по всему, способ это сделать — найти способ ускользнуть с трапезной, но не рассержены на шутку. Наш единственный шанс

Но, к счастью, удалось избежать, нас встретили только не зря. Мы бросились на помощь, и даже пытались использовать: судя по всему, оно какое-то время. И, судя по всему, способ это сделать — найти способ ускользнуть с трапезной, но не рассержены на шутку. Наш единственный шанс

Но, к счастью, удалось избежать, нас встретили только не зря. Мы бросились на помощь, и даже пытались использовать: судя по всему, оно какое-то время. И, судя по всему, способ это сделать — найти способ ускользнуть с трапезной, но не рассержены на шутку. Наш единственный шанс

Выход из храма открыт, вид сверху — просто великолепный. Трапезная от входа в долину, в центре которой растёт высокое белое дерево.

Взятая осада

Достижения

- Если вы продвинулись вашим дневником на ступень храма, получите 3 очка, а также очки за ячейку на ступени храма, в которую вы поместили свой дневник.
- Получите 4 дополнительных очка, если к концу игры вы побороли хотя бы 4 стражей.
- Получите 3 дополнительных очка, если к концу игры у вас в колоде осталось не более 3 карт ужаса.

Эпилог

Прочтите этот текст, если вы успешно прошли главу:

Нам удалось найти корону и серьги верховного жреца. Они и вправду смогли привести стражей в состояние тихой покорности на какое-то время. Мы воспользовались этой минутной заминкой, чтобы покинуть храм и двинуться к побережью — но Арнак преобразился кардинально. Стражи пришли в ярость: нам потребовалось приложить немалые усилия, чтобы избежать встречи с ними. Даже с реликвиями верховного жреца оставаться на острове стало крайне небезопасно.

Что же случилось? Антуанетта призналась мне, что это её рук дело. Как оказалось, она получала снабжение от некоего мецената, который предпочёл остаться неизвестным: по его заданию Антуанетта должна была изучить связь между древней культурой Арнака и представителями фауны, населяющими остров. Она обнаружила упоминания некой церемонии, которая управляет местными животными, — но что-то пошло совсем не так, как она ожидала, и таинственный ритуал только вселил в стражей невероятную ярость.

Пора возвращаться назад на большую землю. Мы нашли профессора и его спутников, которым нужен заслуженный отдых, а из-за разгневанных стражей на острове оставаться небезопасно. Сможем ли мы вернуться сюда? Кто знает. Остаётся только надеяться, что со временем стражи избавятся от безумия — либо собранные нами сведения помогут понять, как всё исправить.

Но многие загадки до сих пор остаются неразгаданными. Кто же этот «таинственный меценат» Антуанетты и почему он так тщательно скрывается? Почему именно фауна острова Арнак обратила на себя его внимание — ведь ни про остров, ни про его обитателей никто в мире не знает? Всё это очень подозрительно...



Поздравляем! Вы прошли кампанию!

Подсчитайте сумму ваших значений превосходства за каждую главу кампании (это ваш результат!) и прочтите текст в соответствующей секции в столбце справа.

ЗНАЧЕНИЕ ПРЕВОСХОДСТВА НИЖЕ 0:

БЕЗВЕСТНОСТЬ

Экспедиция оказалась для нас гораздо сложнее, чем мы могли предположить: и я рад уже тому, что нам удалось вернуться. Однако Антуанетта собрала настоящую коллекцию артефактов и ценных сведений за время пребывания на острове. Вскоре после нашего возвращения она опубликовала статью, посвящённую своим приключениям, и стала настоящей знаменитостью на большой земле — а наши достижения померкли в тени её невероятного успеха.

ПРЕВОСХОДСТВО 0–20:

ПРИЕМЛЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

Мы выполнили все задачи нашей экспедиции — и не только. В родном университете меня встретили с распростёртыми объятиями и предложили должность профессора, а наши находки смогли произвести впечатление на археологическое сообщество. Кто знает, возможно, эта известность поможет нам найти спонсоров для ещё одной экспедиции на таинственный остров.

ПРЕВОСХОДСТВО 21–40:

ВЫДАЮЩИЙСЯ УСПЕХ

С самого возвращения на большую землю мы работаем не покладая рук. Наши находки произвели фурор в научном сообществе — особенно если учесть, что мы собрали достаточно доказательств уникального симбиоза между древней цивилизацией Арнака и фауной острова. Эта «экспедиция века» принесла нам известность, сотрудничество со множеством известных университетов и даже нескольких спонсоров, готовых оплатить наше следующее путешествие.

ПРЕВОСХОДСТВО ВЫШЕ 40:

ФЕНОМЕНАЛЬНАЯ ПОПУЛЯРНОСТЬ

На большой земле мы проснулись настоящими знаменитостями. Весть о наших находках и открытиях облетела мир за считанные дни, а собранный нами материал об образе жизни древних обитателей острова Арнак лёг в основу новой теории возникновения, развития и формирования цивилизаций и культур. Теперь у нас нет отбоя от учёных, желающих присоединиться к следующей экспедиции, а богатые спонсоры борются за честь оплатить наши следующие приключения!



Настольная игра Мин и Элвена
Художественный текст: Мин
Дизайн: Радек «rbox» Боксан
Программирование онлайн-приложения:
rajada и Faïre
Художники: Онджей Грдина, Иржи Кус,
Милан Ваврон, Франтишек Седлачек.
Выражаем особую благодарность всем
пользователям BoardGameGeek, принявшим
участие в тестировании приложения!
Русская версия подготовлена GaGa Games
Переводчик: Данила Евстифеев
Редактор и руководитель проекта:
Артём Ясинский

РУИНЫ ОСТРОВА АРНАК

В поисках профессора Кутила



Вариант правил одиночной кампании: Финансирование экспедиции

В этом режиме игры вы проходите сюжетную кампанию на самом высоком уровне сложности, но вам при этом оказывает поддержку богатый покровитель с большой земли, который обеспечивает вашу экспедицию самым щедрым финансированием.

Перед началом первой главы соберите монеты в экспедиционный фонд. Мы рекомендуем взять для этого 15 монет. Монеты из фонда будут выдаваться вам в начале каждой главы.

В начале главы вы получаете те же ресурсы, что и обычно, — монету и компас. После того, как вы подготовитесь к игре и возьмёте свои начальные карты, решите, сколько монет вы хотите получить из фонда. Добавьте эти монеты к своим начальным ресурсам, убрав их из фонда. (Добавлять монеты в фонд нельзя, первоначальная сумма предоставляется вам на всю кампанию.)

Насколько скромного финансирования вам хватит, чтобы разгромить конкурента?
Делитесь своими результатами на [BoardGameGeek.com!](http://BoardGameGeek.com)
www.cge.as/ar-solo-bgg

АВТОРЫ:

Разработка: Мин и Элвен | Текст: Мин | Графический дизайн: Радек «гбх» Бохан | Web-приложение: rajada и Faire

Иллюстрации: Ондржей Грдина, Иржи Кус, Милан Ваврон, Якуб Политцер, Франтишек Седлачек

Особая благодарность всем тестировщикам нашей игры из сообщества BGG.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Данила Евстифеев | Редактор и руководитель проекта: Артём Ясинский

Дизайнер-верстальщик: Франтишек Горалек | Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

