

LOST RUINS OF ARNAK

นครสาบสูญแห่งอาร์นัค

การออกตามหาศาสตราจารย์คูทิล



เมื่อผู้อุปถัมภ์ที่มั่งคั่งเข้ามาหาที่มเล็ก ๆ ของพวกเรา และเสนอทุนสนับสนุนการสำรวจ พวกเราแทบไม่ออกจากโซ่/ลง!
นักสำรวจที่ตั้งวงของการเดินทางคือการค้นหาคนเดินทางของศาสตร์จารย์คูทิล ผู้ที่ตั้งซึ่งเราขจัดไปเมื่อประมาณหนึ่งปีที่แล้ว
ซึ่งผู้นี้เป็นที่รู้จักในวงกว้างจากคำกล่าวอ้างอันเพ้อเจ้อของเขาว่ามีดินแดนที่ลับลับซ่อนอยู่ที่ไม่มีการค้นพบบนแผนที่โลก

โตงไม่จำเป็นต้องพูด พวกเรารับข้อเสนอทันทีที่ฉันค้นเจอกับงานวิจัยบางชิ้นของเขามาบ้าง แต่ฉันขอออกอะไรกับคุณ
บางอย่าง ความพยายามทั้งหมดนี้ที่ทางกว่าที่ฉันคาดไว้มาก ต้องสรุปว่าฉันเกือบจะยอมแพ้ไปแล้วครั้ง และอาจจะ
หันหลังกลับไปบ้านแล้วถ้าไม่ใช่เพราะ อีอองตวี่นี่ซึ่ ดูปร้ ลูกศิษย์ที่รักของฉัน พูดได้ลวงว่าเธอคือผู้ค้นพบแผนที่ลับจริง
แห่งนี้ ความดีของเธอและความดีที่ตั้งวงของเธอไม่เคยหยุดทำในฉันประหลาดใจ

น่าเศร้าที่ชีวิตไม่ได้มีแค่เรื่องง่ายนี่ ฉันหวังพบว่าอีอองตวี่นี่ซึ่จะต่อต้านการเป็นผู้นำของฉัน เธอตั้งคนจำนวนมาก
ออกไปเพื่อตั้งกลุ่ม และ/หรือหนีออกจากคณะสำรวจของฉัน เขาของฉันคงบอดมีด/เกินกว่าจะมองเห็น เธอเป็น
นักวิชาการที่ขยันขันแข็ง มีความเฉลียวฉลาดและความรู้และความถูกต้อง และเธอคงเป็นเพื่อนที่ดี แต่บางทีเธออาจจริงจัง และ
โผล่กันไปทำอะไรที่รับการยอมรับและชื่อเสียง ดังอย่างนั้นเธอจึงเป็นผู้ที่สร้างแรงบันดาลใจ และหลายคนถูกชักจูงจาก
ความเฉลียวฉลาดของเธอ

คนเดินทางของพวกเรานั้นควรที่จะสามารถเผชิญกับอะไรก็ได้ แต่ด้วยตอนนี้ที่คณะสำรวจของฉันได้แตก/แยกกัน และหลายคน
ได้ติดตามการเป็นผู้นำของเธอ ฉันเกรงว่าพวกเราอาจไม่สามารถบรรลุเป้าหมายของพวกเราได้

การออกตามหาศาสตราจารย์คูทิล

บทนำของกฎในแคมเปญ






ในการเล่นแคมเปญ คุณต้องมีตัวเกมนครสาบสูญแห่งอาร์นัค และคุณต้องคุ้นเคยกับกฎสำหรับรูปแบบการเล่นคนเดียว คุณสามารถดูกฎได้ที่ [arnak.game](#)

หลังจากทำตามคำแนะนำในการจัดเตรียมเกมพิเศษสำหรับแต่ละบทแล้ว ให้จัดเตรียมเกมส่วนที่เหลือตามการจัดเตรียมสำหรับรูปแบบการเล่นคนเดียวตามปกติ แต่ละบทจะระบุด้านของกระดานที่ใช้ รวมทั้งการปรับแต่งบางอย่างที่จะทำให้บทนั้นๆ มีเอกลักษณ์ อย่าลืมตรวจสอบกฎการจัดเตรียมเกมพิเศษก่อนจัดเตรียมเกม

คุณสามารถเล่นแคมเปญด้วยแอคชั่นสีม่วงจากภาคเสริมย่อยรูปแบบการเล่นคนเดียว โดยคุณยังสามารถดูได้ที่ [arnak.game](#)

คำศัพท์ใหม่ที่สำคัญ

มีองค์ประกอบใหม่หลายอย่างที่นำมาใช้ในแคมเปญ คือ:

- **กฎพิเศษ**
สิ่งเหล่านี้จะถูกเปิดเผยในแต่ละบทระหว่างที่เนื้อเรื่องของคุณดำเนินไป
- **เป้าหมาย**
เมื่อคุณบรรลุเป้าหมาย คุณจะชนะในบทนั้น อย่างไรก็ตาม ให้เล่นต่อจนจบรอบ V เพื่อบันทึกคะแนนสุดท้ายของคุณ
- **ความสำเร็จ**
ไม่จำเป็นต้องทำให้เสร็จสมบูรณ์เพื่อชนะเกม แต่การทำให้เสร็จสมบูรณ์สามารถช่วยเพิ่มคะแนนของคุณ และอาจได้รับรางวัลพิเศษเพื่อนำไปใช้ในบทต่อไป
- **ตัวชี้ ตำแหน่งเนื้อ เรื่อง** 
คุณจะต้องใช้เหรียญ หรือโทเค็นของเกมจำนวนหนึ่งเพื่อชี้ตำแหน่งของเนื้อเรื่องบางส่วน – ไทล์สำรอง  อาจได้ใช้ในจุดประสงค์นี้ ไทล์ผู้เล่นคนแรก  จะถูกใช้เป็นตัวชี้ตำแหน่งเนื้อเรื่องพิเศษ คู่แข่งจะไม่ได้รับและไม่สามารถนำตัวชี้ตำแหน่งเนื้อเรื่องใดๆ ออก
- **การ์ดเนื้อ เรื่อง** 
มีกองการ์ดเนื้อเรื่องสำหรับแต่ละบทที่คุณสามารถพริตออกมา หรือใช้รีบแอปฯ เพื่อจัดการการ์ด เมื่อเริ่มเกมให้สับกองการ์ดที่เกี่ยวข้อง และวางไว้ใกล้กับกระดาน เว้นแต่ว่าจะระบุให้จัดเตรียมเกมเป็นแบบอื่น คุณจะจั่วการ์ดทุกครั้งที่คุณได้รับ  จากนั้นแสดงผลของการ์ดเนื้อเรื่องทันที
- **รางวัล**
ในตอนท้ายของบท คุณจะได้รับรางวัลตามจำนวนความสำเร็จที่คุณได้ทำสำเร็จ

การทำคะแนนและการชนะ

ควรตั้ง **ระดับความยาก** สำหรับทั้งแคมเปญไว้ก่อนที่คุณจะเริ่มเล่นเกมแรก วิธีนี้ช่วยให้ง่ายต่อการเปรียบเทียบผลคะแนนของคุณกับผลลัพธ์ในอนาคตหรือกับผู้เล่นอื่น

คุณจะชนะ บทนั้นต่อเมื่อคุณทำเป้าหมายทั้งหมดสำเร็จ เปรียบเทียบคะแนนของคุณกับคะแนนของคุณแข่ง – ส่วนต่างของคะแนนนั้นคือคะแนน **การครอบครอง** ของคุณ คุณไม่จำเป็นต้องเอาชนะคะแนนของคุณแข่งเพื่อที่จะชนะ คุณสามารถเล่นในแคมเปญต่อไปได้ด้วยคะแนนการครอบครองที่เป็นลบ

คุณจะแพ้ ในบทนั้นต่อเมื่อเกมจบลงก่อนที่คุณจะบรรลุเป้าหมายของบท ไม่ต้องบันทึกคะแนน และเล่นบทนั้นใหม่อีกครั้ง












ผลลัพธ์ของแคมเปญ จะถูกนับหลังจากที่คุณชนะในบทสุดท้าย คะแนนของคุณสำหรับระดับความยากที่เลือกในแคมเปญคือผลรวมของคะแนน **การครอบครอง** จากทุกบท

เผชิญหน้ากับคู่แข่งของคุณ

ก่อนการเริ่มเล่นของคุณ คุณจะต้องเลือกระดับความยากของกองการ์ดคู่แข่งที่จะใช้ตลอดทั้งแคมเปญ จงเลือกอย่างชาญฉลาด – คุณควรพิจารณาระดับความยากให้เท่ากันตลอดทั้งแคมเปญหากคุณต้องการเปรียบเทียบคะแนนของคุณกับผู้เล่นคนอื่น

ในการนับระดับความยากของคุณ ให้รวมค่าของการ์ดคู่แข่งทั้งหมดที่คุณเลือกใช้ สีเขียวมีค่าเป็น 0, สีแดง 1 และสีม่วง 2

ในตารางด้านล่าง คุณจะเห็นชื่อระดับความยากของคุณ ตลอดจนทรัพยากรเริ่มต้นของคุณ ซึ่งอาจแตกต่างจากเกมรูปแบบการเล่นคนเดียวตามปกติ

- | | |
|------------------------------|---|
| 0. นักสำรวจมือสมัครเล่น: |  |
| 1. นักสอดแนม: |  |
| 2. นักผจญภัย: |  |
| 3. นักสำรวจผู้มากประสบการณ์: |  |
| 4. ผู้เบิกทาง: |  |
| 5. ผู้นำคณะสำรวจ: |  |
| 6. นักโบราณคดีเลื่องชื่อ: |  |
| 7. นักล่าแห่งตำนาน: |  |
| 8. นักอาร์นัควิทยาระดับโลก: |  |
| 9. ผู้ถูกเลือกแห่งอารา-อานู: |  |
| 10. อวตารแห่งอารา-อานู: |  |

บทที่ 1 – คณะสำรวจที่สาบสูญ

ในแรกเริ่มที่พวกเรามาตั้งที่นี่ ดูเหมือนแผ่นดินคงอยู่ในสภาพสมบูรณ์ แต่ไม่นานพวกเราก็ได้พบกับร่องรอยการผ่านมาของมนุษย์ – ซากของเครื่องบิน ใกล้เคียงฝั่ง น้ำแปลกใจที่พวกเราจะไม่ยอมมันตัวเครื่องมือที่เขามาใส่ได้! ซึ่งเป็นการค้นพบที่สอดคล้องจริง ๆ

ระหว่างที่พวกเราทำสิ่งต่างๆใกล้ๆเครื่องบิน พวกเรากลับไปปรบกวาสีตัวครึ่งหนึ่งเข้า – นกฮูกยักษ์ ซึ่งดูเหมือนกับรูปปั้นที่แกะสลักจากหิน อย่างไรก็ตาม มันบินขึ้นไปเมื่อพวกเราเข้าไปใกล้ พ่อครัวที่นำส่งสารของฉันทิ้งคางกับร่องนี้ เขาสนใจว่าเห็นมันแวบลงไปที่ตอ – อาจเป็นหนังสือ และดังนั้นเป็นสมมติบทันทีของคุณที่ถูกต้องทั้งไว้ พวกเราควรพยายามตามหามันในใจ

สำหรับตอนนี้ พวกเราตัดสินใจที่จะมองหาร่องรอยของคนสำรวจที่อยู่ในป่าใกล้กับฝั่งตอตรงแนวที่จะสามารถระบุตำแหน่งของผู้ที่อาจรอดชีวิตได้ ขณะเดียวกันพวกเราจึงพยายามตามหานกฮูกเพื่อนำหนังสือที่มันได้ไปกลับมา เพราะมันอาจจะมีข้อมูลสำคัญต่อที่นี่

อย่างไรก็ตาม พวกเราได้พบพวกสัตว์ครึ่งในป่าแบบที่ฉันไม่เคยเห็นมาก่อน มันตัวใหญ่ สูงตระหง่าน และน่าเกรงขาม บางตัวก็บินมีตรงมากขึ้น เมื่อมองของกินสีฟ้า ส่วนตัวอื่นๆก็ดูน่าประหลาดใจพอควร มันจะตอบสนองหากคนเอาขนมพวกมันในการต่อสู้ได้ พวกมันกลางเป็นสัตว์ที่ค่อนข้างคงทนวิ่งวนรอบๆ หรือแม้กระทั่งพวกเรอสั่งหัวขณะหนึ่ง ฉันไม่เคยเห็นอะไรแบบนี้มาก่อน ฉันหวังว่ามันจะช่วยให้พวกเราใช้เวลาศึกษาปรากฏการณ์นี้

ไม่ว่าจะเกิดอะไรก็ตาม อีตอว์นิตและผู้ติดตามของเรอตัดสินใจดำเนินแนวทางที่ต่างออกไป โดยเน้นหนักไปที่การศึกษาซากโบราณ ฉันไม่จริง ๆ ว่ามันน่ามาของพวกเราคืออะไร แต่ฉันสามารถพูดได้ตรงๆว่าฉันนอนว่าพวกเขาไม่เคยแสดงความสนใจที่จะหาหลักฐานที่ชัดเจนมาจนถึงตอนนี้ บางทีเราอาจวางแผนที่จะตั้งสิทธิ์ในการค้นพบเกาะนี้แต่เพียงผู้เดียว

การจัดเตรียมเกม

ในการจัดเตรียมเกมบทแรก ให้ทำตามขั้นตอนด้านล่างแล้วจัดเตรียมส่วนที่เหลือของเกมตามการจัดเตรียมรูปแบบการเล่นคนเดียวตามปกติ

ขั้นตอนที่ 1

- ใช้ด้านวิชาการ



- และในบทนี้ให้นำการ์ดวัตถุโบราณ กฎแฉอค์นี้ และการดอปกรณ์แปรงออกจากเกม

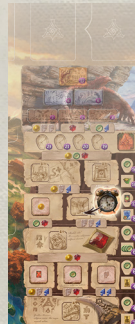
- แยกการ์ดดอปกรณ์เครื่องบิน และสมุดบันทึกเพื่อใช้ในขั้นตอนที่ 2 และ 3

ขั้นตอนที่ 2



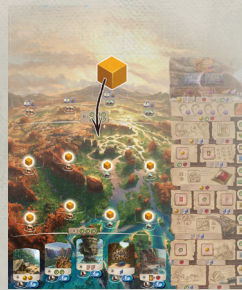
- วางไถ่พื้นที่เครื่องบินตกระดับเหนือตำแหน่งของพื้นที่สองเข็มทิศ และวางการ์ดเครื่องบินไว้ข้างใต้

ขั้นตอนที่ 3



- บนช่องของแถบการวิจัยที่มีภาพประกอบของนกฮูก ให้วางตัวชี้ตำแหน่งแทนไถ่ไบนัสการวิจัย
- วางไถ่ผู้พิทักษ์นกฮูกไว้ข้างกระดาน โดยให้การดอปกรณ์ที่ก้อยู่ข้างใต้

ขั้นตอนที่ 4



- ไม่ต้องนำไถ่เทารูปใดๆ วางบนกระดาน
- ให้วางแทนการวางไถ่เทารูปในแต่ละพื้นที่ในเขต

ขั้นตอนที่ 5



- นำไถ่แอกชั่นนักโบราณคดีเข็มทิศออกจากกองแอกชั่นของคู่แข่ง (สำหรับบทนี้เท่านั้น)

ขั้นตอนที่ 6

- หยิบทรัพย์สินการเริ่มต้นตามระดับความยากของคุณ

กฎพิเศษ

ในการชนะบอทนี้ คุณต้องค้นหา และพิชิตผู้พิทักษ์นกฮูกให้ได้

ค้นพบพื้นที่ใหม่

- คุณไม่สามารถทำการค้นพบพื้นที่ใหม่ในเขต ได้
- เมื่อใดก็ตามที่คุณค้นพบพื้นที่ใหม่ในเขต :
 - จั่วไทล์พื้นที่ 2 แผ่น จากนั้นเลือกหนึ่งแผ่น และแสดงผลความสามารถของไทล์นั้น วางไทล์พื้นที่ที่ไม่ได้ใช้ไว้ด้านล่างของกอง
 - หลังจากปลุกผู้พิทักษ์แล้ว หยิบตัวชี้ตำแหน่งเนื้อเรื่อง
 - หงายการ์ดเนื้อเรื่อง และเลือกหนึ่งในสองตัวเลือกที่ปรากฏ
 - จากนั้นวางตัวชี้ตำแหน่งเนื้อเรื่องของพื้นที่ไว้ข้างแถวของแถบการวิจัย โทเค็นของคุณสามารถวางในช่องของแถวที่มีตัวชี้ตำแหน่งเนื้อเรื่องอยู่ด้านข้างเท่านั้น

วิจัย

- ใช้เป็นตัวชี้ตำแหน่งเนื้อเรื่อง คุณไม่จำเป็นต้องวาง ไว้บนแถวนั้นๆ
- ทั้งโทเค็น และ ของคุณสามารถใช้ทำการวิจัยได้ในเฉพาะแถวที่มี หรือ อยู่เท่านั้น
- คุณไม่สามารถทำการวิจัยเหนือตำแหน่งของนกฮูกจนกว่าคุณจะพิชิตมันได้
- ในแถวที่อยู่เหนือนกฮูกยังคงต้องถูกชี้ตำแหน่งด้วย เพื่อให้เข้าถึงได้รวมทั้งวิหารด้วย

เนื้อเรื่อง

- คือตัวชี้ตำแหน่งเนื้อเรื่อง เมื่อคุณได้รับมา ให้หงายการ์ดเนื้อเรื่อง
- เมื่อคุณทำการวิจัยด้วยตัวชี้ตำแหน่งเนื้อเรื่อง ให้วางมันไว้ที่ช่องนั้น และอ่านข้อความของเนื้อเรื่องที่ชี้ตำแหน่งด้วย ตามปรากฏในหนังสือกฎนี้
- เมื่อคุณไปถึงช่องนกฮูกแล้ว คุณสามารถใช้แอคชั่นหลักในการพิชิตผู้พิทักษ์นกฮูกในตาใดก็ได้หลังจากนี้

พื้นที่เครื่องบินตก

- ถือว่าพื้นที่นั้นเป็นพื้นที่ ในบอทนี้
- ในแอคชั่นหลักของคุณ คุณสามารถจ่าย 5 เหรียญทองเพื่อรับการลดเครื่องบินขึ้นมือของคุณ ถ้าคุณทำเช่นนั้น ให้นำไทล์พื้นที่นั้นออกจากเกม (คุณไม่จำเป็นต้องอยู่ในพื้นที่เพื่อทำสิ่งนี้) พื้นที่ด้านล่างตอนนี้กลายเป็นพื้นที่ ตามเดิม

คู่แข่ง

- คู่แข่งของคุณไม่มีไทล์แอคชั่นเข็มทิศในบอทนี้ ทำให้เหลือไทล์แอคชั่น 9 แผ่น ในกองของคู่แข่ง
- คู่แข่งจะไม่ถูกจำกัดด้วยตัวชี้ตำแหน่งเนื้อเรื่องใดๆ ขณะทำการวิจัย
- คู่แข่งของคุณไม่ค้นพบพื้นที่ใหม่ หรือหงายไทล์ผู้พิทักษ์ แต่เมื่อใดก็ตามที่คู่แข่งค้นพบพื้นที่ใหม่ หนึ่งชิ้น จะถูกล้อมออกจากกล่อง (หรือสองชิ้น เมื่อใดก็ตามที่คู่แข่งค้นพบพื้นที่ระดับ) และวางหงายบนกระดานของคุณคู่แข่งตามกฎปกติ: ที่ไม่ซ้ำกันมีค่า 3 คะแนนและชิ้นที่ซ้ำกัน 2 คะแนนเมื่อสิ้นสุดเกม

เป้าหมาย

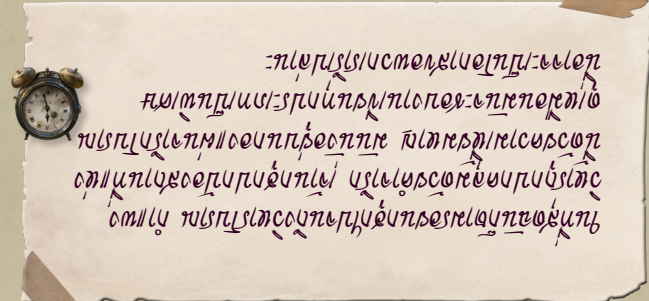
ในการชนะบอทนี้ คุณต้องทำทั้ง 2 เป้าหมายให้สำเร็จ:

- - เลื่อนแว่นขยายของคุณไปยังช่องที่มีไทล์ผู้เล่นคนแรก วางอยู่
- พิชิตผู้พิทักษ์นกฮูก

ความสำเร็จ

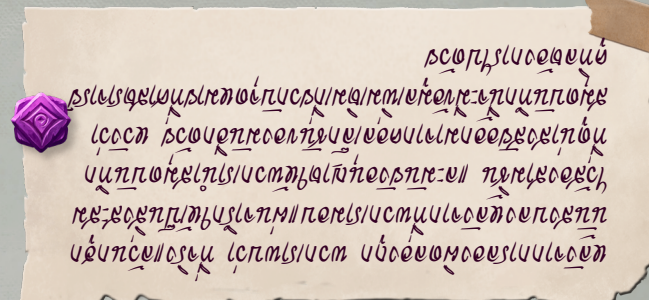
- ได้รับ 4 คะแนน ถ้าคุณไปถึงแถว ด้วยโทเค็นสมุดบันทึกของคุณ
- ได้รับเพิ่มอีก 3 คะแนน หากคุณสามารถทำความสำเร็จด้านบนได้โดยไม่ต้องทำการเนรเทศการ์ดสมุดบันทึก
- ได้รับ 5 คะแนน ถ้าคุณไปถึงวิหารด้วยโทเค็น ของคุณ

อ่านข้อความนี้เมื่อคุณไปถึง ด้วยแว่นขยายของคุณ



คุณไม่สามารถพิชิตผู้พิทักษ์นกฮูกได้ด้วยวิธีอื่นนอกจากการจ่ายแผ่นจารึก 3 ชิ้นเท่านั้น เมื่อคุณพิชิตผู้พิทักษ์นกฮูกได้แล้ว ให้เก็บมันไว้ตามปกติ (คุณสามารถใช้พรของมันได้) และเพิ่มการ์ดสมุดบันทึกขึ้นมือของคุณ

อ่านข้อความนี้หากคุณพิชิตผู้พิทักษ์นกฮูก:



รางวัล

หากคุณเล่นจบบอทนี้ได้สำเร็จ คุณสามารถเลือกรางวัลหนึ่งอย่างเพื่อนำไปใช้ในบอทต่อไปได้ คุณจะเริ่มต้นโดยเพิ่มอุปกรณ์หนึ่งชิ้นไปยังด้านล่างของกองการ์ดของคุณ:

- หากคุณบรรลุเป้าหมายของบอทนี้ ให้เริ่มต้นด้วยการลดสมุดบันทึก
- หากคุณบรรลุความสำเร็จอย่างใดอย่างหนึ่งได้ด้วย แทนการได้การ์ดสมุดบันทึก คุณสามารถเลือกเก็บการ์ดอุปกรณ์ใบบอื่นในกองการ์ดของคุณได้หนึ่งใบ โดยต้องมีราคาไม่เกิน 3 เหรียญทอง
- หากคุณบรรลุความสำเร็จได้หลายรายการ แทนการได้การ์ดสมุดบันทึก คุณสามารถเลือกเก็บการ์ดอุปกรณ์จากกองการ์ดของคุณ หรือกองการ์ดของคุณคู่แข่งได้หนึ่งใบ โดยต้องมีราคาไม่เกิน 3 เหรียญทอง

โปรดจดบันทึกรางวัลที่คุณได้เลือกไว้เพื่อนำไปใช้สำหรับเริ่มบอทต่อไป

บทที่ ๑๑ - ผู้รอดชีวิต

การศึกษามันมันยากมันเหนื่อยมันเหนื่อย // แม้ว่าพวกเขาจะไม่สามารถตีความหมายได้ทุกอย่าง // แต่ตอนนี้พวกเขาถือว่าพวกเขาทำสิ่งดีๆ
ไปที่ใจ พวกเขาจึงออกเดินทางโดยทันที

พวกเขาพบว่าเหล่าสัตว์ที่พวกเขาได้ผูกมิตรนั้นยังคงวนเวียนอยู่ // ละบองครึ่งมันช่วยให้พวกเขาเดินทางผ่านป่าเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมากต่อพวกเขาที่ต้องค้นหาร่องรอยการเดินทางของคู่หูที่สูญหาย // ตอนนั้นพวกเขากำลังอยู่ในป่าแห่งนี้

หลังจากผ่านไปสองสามวัน พวกเขาจึงได้พบกับร่องรอยการเดินทางของมนุษย์ที่ต่าง ๆ มันช่างมหัศจรรย์จริงๆ สิ่งของบางอย่างที่พวกเขาพบนั้นจึงอยู่ในสภาพที่ดี ฉะนั้นสิ่งนี้ทำให้เกิดอะไรขึ้นกับการสำรวจที่ทำให้พวกเขาต้องทิ้งอุปกรณ์ที่มีค่าไว้ข้างทางกระจัดกระจายอยู่รอบๆ ป่าแห่งนี้ มันเป็นเรื่องที่น่าทึ่งจริงๆ // แต่ฉันคงได้แต่คาดเดาว่าสิ่งที่ดีที่สุดจะเกิดขึ้น

การเตรียมเกม

ในการเตรียมเกมบทนี้ ให้ทำตามขั้นตอนด้านล่างแล้วจัดเตรียมส่วนที่เหลือของเกมตามการจัดเตรียมรูปแบบการเล่นคนเดียวตามปกติ

ขั้นตอนที่ 1

จากบทที่ 1:

- วางการ์ดสมุดบันทึกไว้ที่ด้านล่างของกองการ์ดของคุณ (หรือการ์ดใบอื่น หากคุณสามารถรับมันเป็นรางวัลในบทที่แล้ว)

คู่แข่ง

- เมื่อจัดเตรียมไพ่วิหαρ ให้วางหนึ่งในไพ่ 11 คะแนนลงบนกระดานของคู่แข่ง ในวิหαρจะเหลือเพียงชิ้นเดียว

ขั้นตอนที่ 2



- ใช้กระดานด้านวิหαρอสรพิษ
- สุ่มหยายการ์ดอุปกรณ์ที่มีค่าใช้จ่าย ลงบนแต่ละพื้นที่ในเขต แทนการวางไพ่เทวรูป
- ในเขต ให้วางไพ่เทวรูปตามปกติ

ขั้นตอนที่ 3



- วาง ที่ท้ายของแถวที่ 2, 6 และ 8 บนแถบการวิจัย
- วาง ที่ท้ายของแถวที่ 4 เพื่อเป็นตัวชี้ตำแหน่งเนื้อเรื่องพิเศษ
- แบ่งกองการ์ดเนื้อเรื่องสำหรับบทนี้ออกเป็นสามส่วนตามที่ระบุด้านล่างของการ์ด และสุ่มวางกองการ์ดที่เตรียมไว้แบบคว่ำที่ข้างแถว 2, 6 และ 8 ของแถบการวิจัย

ขั้นตอนที่ 4

หยิบทรัพยากรเริ่มต้นตามระดับความยากของคุณ

กฎพิเศษ

ในการชชนะบทนี้ คุณต้องไปถึงวิหาร์ก่อนคู่แข่งของคุณ และได้รับไพ่ 11 คะแนนที่เหลืออยู่ และคุณต้องรวบรวมไพ่เทวรูปสองชิ้นด้วย

ค้นพบพื้นที่ใหม่

- คุณไม่สามารถทำการค้นพบพื้นที่ใหม่ในเขต ได้จนกว่าคุณจะไปถึงช่องกึ่งซ้ายผู้ช่วยบนแถบการวิจัย
- ในเขต แทนการได้รับเทวรูป คุณจะได้รับการดูอุปกรณ์ของพื้นที่นั้น เพื่อไปยังด้านล่างของกองการ์ดของคุณ นอกเหนือจากนี้การทำการค้นพบยังคงเป็นไปตามรูปแบบปกติ

วิจัย

- ในแอคชั่นหลักของคุณ คุณสามารถนำไพ่ผู้พิทักษ์ที่คุณพิชิตได้ออกจากเกมแล้วใช้ หรือ ของคุณเพื่อทำการวิจัยได้ฟรี ถึงแม้ว่าคุณจะใช้พรของไพ่ผู้พิทักษ์ชิ้นนั้นแล้วก็ตาม วิธีนี้อาจเป็นประโยชน์ โดยเฉพาะกับการจ่าย ค่าการวิจัย อย่างไรก็ตาม คุณไม่สามารถใช้แอคชั่นนี้ในการหยิบไพ่วิหαρ

เนื้อเรื่อง

- เมื่อใดก็ตามที่ ของคุณไปถึงแถวที่มี ให้หยายการ์ดเนื้อเรื่องที่เตรียมไว้
- เป็นตัวชี้ตำแหน่งของหนึ่งในเป้าหมายของคุณ เมื่อคุณไปถึงมันด้วย ของคุณ ให้อ่านข้อความของเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับในหนังสือกฎนี้
- การ์ดเนื้อเรื่องที่คุณได้รับเมื่อไปถึงแถววิหาร์ที่สาบสูญจะมอบโบนัสทางเลือกให้คุณแทนการหยิบไพ่โบนัสที่คว่ำอยู่ คุณสามารถเปิดไพ่ดูก่อนตัดสินใจรับไพ่ชิ้นนั้น หรือใช้โบนัสทางเลือก

คู่แข่ง

- เมื่อคุณสำรวจของคู่แข่งค้นพบพื้นที่ในเขต เเขาจะได้รับการ์ดอุปกรณ์และสุ่มรับไพ่เทวรูปหนึ่งชิ้นจากที่เหลืออยู่ วางหยายตามปกติ: เทวรูปที่ไม่ซ้ำกันมีค่า 3 คะแนน และชิ้นที่ซ้ำกัน 2 คะแนนเมื่อสิ้นสุดเกม



บทที่ III - อุโมงค์แห่งความหวาดกลัว

การคาด/ตาที่ดีที่สุดของพวกเราก็คือ การที่ศาลธรรมจารีตกลืนกินทางข้ออ้างของอุโมงค์ที่ติดกันที่แผ่กระจายไปทั่วทุกที่ที่ทางประตูบาน ลวงสังฆกรรมว่าเกิดเหตุการณ์จากที่แห่งใดต่อๆ การก้มหัวเข้ามา และพวกเรากลับกลับออกไปใช้โลกดีกว่า แต่มันคือสิ่งจำเป็นในการสำรวจสถานที่นั้นหากพวกเรายังที่จะได้ข้อมูลเพิ่มเติม ฉะนั้นสักว่าการแสดงทางในที่แห่งนี้มันง่ายแล้วอีกนั่น แต่คำจารึกบนกำแพงของอุโมงค์อาจมีบางสิ่งที่ช่วยนำทางพวกเรานบนเส้นทางวงกตนั้นได้

อย่างไรก็ตาม นักกระรอกของพวกเรากลับกลับกลับ เรอตั้งฉันทงออกมาเพื่อพูดคุยเกี่ยวกับสิ่งที่เรอสงสัย เรอคิดว่าอุโมงค์เหล่านี้มันที่อยู่ที่ของสิ่งมีชีวิตที่มนุษย์พวกเรารู้จักกว่ามนุษย์ที่กษัตริย์และไม่ใช่มนุษย์ที่กษัตริย์... แต่กลางตัว หากมันเช่นนั้น ช่วงเวลาสั้นๆจริงๆ ที่พวกเรายังไม่มีเวลาสักทีหาพบเหตุการณ์ที่ประหลาดของพวกมัน เพราะฉะนั้นสิ่งสำคัญที่สุดคือการตามหาศาลธรรมจารี - ฉะนั้นกังวลถึงความปลอดภัยของพวกเรากลับกลับกลับไปที่นั่น พวกเรากลับกลับกลับกลับกลับ

การจัดเตรียมเกม

ในการจัดเตรียมเกมบทนี้ ให้ทำตามขั้นตอนด้านล่างแล้วจัดเตรียมส่วนที่เหลือของเกมตามการจัดเตรียมรูปแบบการเล่นคนเดียวตามปกติ

ขั้นตอนที่ 1

จากบทที่ II:

- คุณเริ่มเกมพร้อมกับผู้ช่วยพิเศษ ถ้าคุณเล่นบทที่แล้ว ให้ใช้ผู้ช่วยที่คุณได้ช่วยไว้ในบทที่แล้ว ถ้าไม่ได้เล่น ให้สุ่มผู้ช่วยหนึ่งคน เริ่มเกมด้วยการหงายด้านสีเงินขึ้นและพร้อมใช้งาน
- เพิ่มอุปกรณ์ของคุณที่ได้เป็นรางวัลจากบทที่ II ที่ด้านล่างของกองการ์ดคุณ ถ้าคุณไม่ได้เล่นบทที่แล้ว ให้สร้างกองการ์ดด้วยการดรอไปนี้: ตะขอกบเขียว, เขียว, แล้, คบเพลิง, ขวาน และ กระตักน้ำ จากกองการ์ดนี้ ให้สุ่มจั่วการ์ด 2 ใบ และเลือกหนึ่งใบโดยเพิ่มไปยังด้านล่างกองการ์ดของคุณ นำการ์ดอีกใบกลับสู่กองการ์ดอุปกรณ์

ขั้นตอนที่ 2



เปลี่ยนสู่การจัดเตรียมเกมรูปแบบการเล่นคนเดียวตามปกติ:

ใช้กระดานด้าน**วิหารรักษา**

สำหรับบทนี้ให้นำการ์ดวัตถุโบราณมงกุฎผู้พิทักษ์ออกจากเกม

วาง ไว้ข้างไทม์ในวิหาร



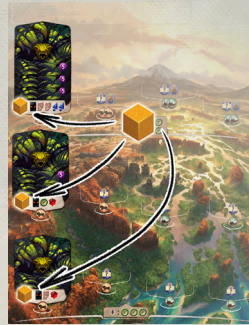
ขั้นตอนที่ 3

จัดเตรียมอุโมงค์แห่งความหวาดกลัว:

- วาง 3 พื้นี่เหล่านี้บนแผนที่ตามทีแสดง



ขั้นตอนที่ 4



จัดเตรียมอุโมงค์แห่งความหวาดกลัว:

- สุ่มหนึ่งไทม์ผู้พิทักษ์วางบนพื้นที่ด้านล่างสุดสองไทม์บนพื้นที่ตรงกลาง และสามไทม์บนพื้นที่ด้านบนสุด - โดยวางทั้งหมดคว่ำไว้
- วาง หนึ่งขึ้นบนแต่ละที่ทั้งสามพื้นที่

ขั้นตอนที่ 5

หยิบทรัพยากรเริ่มต้นตามระดับความยากของคุณ

กฎพิเศษ

ในการชชนะบทนี้ คุณต้องพิชิตผู้พิทักษ์ทั้งหมดบนพื้นที่อุโมงค์ และต้องไปถึงวิหารและได้รับไทม์ 11 คะแนน

พื้นที่อุโมงค์

- พื้นที่เหล่านี้เป็นพื้นที่ที่ถูกค้นพบแล้ว
- ในตอนเริ่มเกม คุณสามารถขุดพื้นที่อุโมงค์ที่อยู่ด้านล่างสุดได้แต่ไม่ใช่ส่วนอื่นๆ ของอุโมงค์
- ครั้งแรกที่ขุดพื้นที่อุโมงค์ ผู้พิทักษ์ทั้งหมดบนพื้นที่นั้นจะถูกหงายขึ้น
- พื้นที่ของอุโมงค์ใหม่จะพร้อมสำหรับการขุดก็ต่อเมื่อพื้นที่ด้านล่างปราศจากผู้พิทักษ์เท่านั้น



ผู้พิทักษ์

- เมื่อนักโบราณคดีกลับมาที่กระดานผู้เล่นของคุณจากพื้นที่ที่มีผู้พิทักษ์หลายตัวในตอนสิ้นสุดรอบ คุณจะได้รับการลดความกลัวหนึ่งใบต่อจำนวนผู้พิทักษ์หนึ่งตัว
- คุณไม่สามารถพิชิตผู้พิทักษ์ที่ยังไม่ถูกหงายได้
- เมื่อมีผู้พิทักษ์หลายตัวในพื้นที่ คุณสามารถพิชิตพวกมันตามลำดับใดก็ได้ - ใช้หนึ่งแอคชั่นหลักต่อการพิชิตผู้พิทักษ์แต่ละตัว
- คุณจะไม่ได้รับคะแนนสำหรับผู้พิทักษ์ทั้ง 6 ตัวที่คุณพิชิตได้จากอุโมงค์ แต่คุณยังสามารถใช้พรของพวกเขาได้ (คุณไม่จำเป็นต้องจำว่าผู้พิทักษ์ใดมาจากอุโมงค์ เพียงจำว่าจะมี 6 ตัวที่ไม่นับคะแนน)



ผู้รอดชีวิต

- คุณเริ่มต้นด้วยผู้ช่วยหนึ่งคน และคุณสามารถเพิ่มได้อีกสองคน โดยทำเหมือนว่ากระดานของคุณมีที่ว่างสำหรับสามคน ผู้รอดชีวิตสามารถเลื่อนขึ้น หรือทำให้กลับมาร่วมใช้งานได้ เช่นเดียวกับผู้ช่วยคนอื่น ๆ

เนื้อเรื่อง


- รับ  และอ่านการ์ดเนื้อเรื่องทุกครั้งที่คุณนำผู้พิทักษ์ตัวสุดท้ายออกจากพื้นที่อุโมงค์
- เมื่อคุณได้ไทม์ 11 คะแนน ให้อ่านข้อความของเนื้อเรื่องที่ถูกล็อกขึ้นด้วย  ในหนังสือกฎนี้

คู่แข่ง

- คู่แข่งจะไม่ทำการขุดพื้นที่ในอุโมงค์แห่งความหวาดกลัวที่ยังมีผู้พิทักษ์อยู่
- ถ้าคู่แข่งพยายามค้นพบพื้นที่  แต่ที่ไม่มีพื้นที่ที่เหลือแล้ว คู่แข่งจะทำการค้นพบพื้นที่  แทน

เป้าหมาย

ในการชนะบทนี้ คุณต้องทำ 2 เป้าหมายให้สำเร็จ:

- อุโมงค์แห่งความหวาดกลัวจะต้องปราศจากผู้พิทักษ์
-  - รับไทม์ 11 คะแนน

อ่านข้อความนี้เมื่อคุณได้รับไทม์ 11 คะแนน



เขียนด้วยลายมือ

- โปรดดูเงื่อนไขของการ์ดนี้เพื่อหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการ์ดนี้

การ์ดนี้ช่วยให้คุณสามารถเพิ่มผู้ช่วยของคุณได้ และช่วยให้คุณสามารถใช้การ์ดนี้เพื่อเพิ่มพื้นที่ของคุณได้

การ์ดนี้ยังช่วยให้คุณสามารถใช้การ์ดนี้เพื่อเพิ่มพื้นที่ของคุณได้ และช่วยให้คุณสามารถใช้การ์ดนี้เพื่อเพิ่มพื้นที่ของคุณได้

การ์ดนี้ยังช่วยให้คุณสามารถใช้การ์ดนี้เพื่อเพิ่มพื้นที่ของคุณได้ และช่วยให้คุณสามารถใช้การ์ดนี้เพื่อเพิ่มพื้นที่ของคุณได้

เขียนด้วยลายมือ

บทสรุป

อ่านด้านล่างหากคุณชนะบทนี้:

เขียนด้วยลายมือ

การ์ดนี้ช่วยให้คุณสามารถเพิ่มผู้ช่วยของคุณได้ และช่วยให้คุณสามารถใช้การ์ดนี้เพื่อเพิ่มพื้นที่ของคุณได้

การ์ดนี้ยังช่วยให้คุณสามารถใช้การ์ดนี้เพื่อเพิ่มพื้นที่ของคุณได้ และช่วยให้คุณสามารถใช้การ์ดนี้เพื่อเพิ่มพื้นที่ของคุณได้

การ์ดนี้ยังช่วยให้คุณสามารถใช้การ์ดนี้เพื่อเพิ่มพื้นที่ของคุณได้ และช่วยให้คุณสามารถใช้การ์ดนี้เพื่อเพิ่มพื้นที่ของคุณได้

การ์ดนี้ยังช่วยให้คุณสามารถใช้การ์ดนี้เพื่อเพิ่มพื้นที่ของคุณได้ และช่วยให้คุณสามารถใช้การ์ดนี้เพื่อเพิ่มพื้นที่ของคุณได้

รางวัล

หากคุณจบบทนี้ได้สำเร็จ คุณจะเริ่มบทต่อไปด้วยเทารูปหนึ่งชิ้นคว้าไว้บนกระดานของคุณ รวมถึงคุณจะได้เริ่มต้นโดยเพิ่มการดัดอุปกรณ์หนึ่งชิ้นไปยังด้านล่างของการ์ดของคุณ:

- หากคุณบรรลุเป้าหมายของบทนี้ ให้เริ่มด้วยการดักจิ้งจอก
- หากคุณบรรลุความสำเร็จอย่างใดอย่างหนึ่งด้วย แทนการได้การ์ดจิ้งจอก อัปเดตนี้ คุณสามารถเก็บการ์ดวัตถุโบราณที่มีราคาไม่เกิน 3 เข็มทิศจากกองการ์ดของคุณไว้ได้
- หากคุณบรรลุความสำเร็จหลายรายการ แทนการได้การ์ดจิ้งจอก อัปเดตนี้ คุณสามารถเก็บการ์ดวัตถุโบราณหนึ่งใบที่มีราคาไม่เกิน 3 เข็มทิศจากกองการ์ดของคุณ หรือคู่แข่งของคุณก็ได้

เพิ่มเติม - เลือกผู้ช่วยหนึ่งคนที่คุณมีอยู่ตอนจบบทนี้เพื่อติดตามคุณในบทต่อไป
โปรดจดบันทึกรางวัลที่คุณได้เลือกไว้เพื่อนำไปใช้สำหรับเริ่มบทต่อไป

ความสำเร็จ

- รับคะแนนพิเศษ 2 คะแนน สำหรับการได้ไทม์ 6 คะแนนชิ้นแรกของคุณ
- รับคะแนนเพิ่มอีก 5 คะแนน สำหรับการได้ไทม์ 6 คะแนนชิ้นที่สองของคุณ
- รับ 4 คะแนนถ้าคุณมีการ์ดความกลัวเพียงใบเดียวหรือไม่มีเลยในกองการ์ดของคุณเมื่อจบเกม

โปรดจำไว้ว่า คุณจะไม่ได้รับคะแนนสำหรับผู้พิทักษ์ 6 ตัว

บทที่ IV - วิหารแห่งอุทการ

ในการช่วง/เลื้อย/เพื่อนร่วมทีมของคุณ จำต้องไม่มีใครสักคนเข้าไปในทาง/ทิวทัศน์ตอนช่วง/เล่นน้ำลง ใดที่ไม่เดินที่ทาง/เข้านี้ถูกออกแบบมาเพื่อเป็นบททดสอบ และจาก/ทิวทัศน์ทางนี้ คุณจะต้องฝ่าทาง/ขวานนี้ให้สำเร็จ. วิ่ง/เร็ววิ่งว่าส่วนน้ำที่พุ่งสูงขึ้นพร้อมกับเรา/ไว้ปดระตุบรอนทาง/ลง/ไปดั่งตามที่คำสั่ง/การ/สัปดาห์/อันที่จริง/แล้ว/เรา/ส่วน/ใน/แต่/ถูก/สร้าง/ให้/ต่ำกว่า/ระดับ/น้ำ/มัน/มี/ระบบ/เพื่อน // ละ/ตัว/ล็อก/ที่/จับ/ข้อ/ซึ่ง/ทำ/ให้/มัน/เดิน/ไป/ดั่ง/น้ำ/ในช่วง/การ/เล่น/น้ำ/ขึ้น // ละ/ระบบ/น้ำ/ออก/จาก/กัก/ขัง/ในช่วง/การ/เล่น/น้ำ/ลง

ไม่ว่ามันจะดู/ไร้/ความคิด/เพียง/ใด, ฉัน/ได้/ว่า/หน้าที่/ของ/ฉัน/คือ/การ/ช่วง/เลื้อย/ เนื่องจาก/คำสั่ง/การ/ซึ่ง/ทำให้/ไม่/อยู่ใน/สภาพ/ที่จะ/ฝ่า/อัน/ตรง/นี้/เข้าไป/ได้/ด้วย/ตัวเอง/ ฉัน/จึง/ให้/เรา/อยู่ใน/ที่/ปลอดภัย/ทาง/ใต้/การ/ดู/เล่น/ของ/เพื่อน/ร่วม/ทีม/ฉัน

เพื่อ/ช่วง/พวก/เรา/ คำ/สั่ง/การ/ซึ่ง/ไว้/วาง/ใจ/ใช้/กับ/มัน/ที่/การ/วิจัย/เกี่ยวกับ/ทาง/เข้า/ลับ/ ทอ/รูป/ และ/วัตถุ/โบราณ/เล็ก/เล็ก/ที่/เขา/เชื่อว่า/จะ/สามารถ/ใช้/ประโยชน์/กับ/ประตู/บาง/บาน/ได้/ พวก/ไว้/เพียง/แต่/ว่า/พวก/เรา/จะ/เร็ว/และ/ฉลาด/พอ!

การจัดเตรียมเกม

ในการจัดเตรียมเกมบทนี้ ให้ทำตามขั้นตอนด้านล่างแล้วจัดเตรียมส่วนที่เหลือของเกมตามการจัดเตรียมรูปแบบการเล่นคนเดียวตามปกติ

ขั้นตอนที่ 1

จากบทที่ III:

- คุณเริ่มเกมด้วยผู้ช่วยพิเศษ หากคุณเล่นบทที่แล้ว ให้เลือกผู้ช่วยคนใดคนหนึ่งจากบทที่ III; ถ้าไม่ใช้ให้สุ่มหนึ่งแผ่น หยาดด้านสีเงินขึ้นและพร้อมใช้งาน
- เริ่มต้นด้วยเทวรูปวางคว่ำหนึ่งชิ้น
- วางวัตถุโบราณมุกและอัญมณีไว้ที่ด้านล่างของกองการ์ดของคุณ (หรือแทนด้วยการ์ดใบอื่นที่คุณได้รับเป็นรางวัลในบทที่แล้ว)

ขั้นตอนที่ 2



- ใช้กระดานด้านวิหารอสรพิษ
- สำหรับบทนี้ให้นำวัตถุโบราณแผนภูมิมืดวางออกจากเกม
- แยกวัตถุโบราณ มงกุฎผู้พิทักษ์, ต่างหูคริสตัล และต่างหูออบซิเดียน เพื่อไปใช้ในขั้นตอนที่ 4



- วางไทล์พื้นที่เครื่องบินตกคว่ำลงบนพื้นที่ ระดับ I
- อย่าปิดช่องใดๆ ด้วยไทล์ ตอนเริ่มเกม - ในรอบแรกของคุณพื้นที่ทั้งหมดนั้นสามารถเข้าถึงได้



ขั้นตอนที่ 3



- โทเค้นสมุดบันทึกของคุณจะเริ่มต้นในแถวที่ 3 ของแถบการวิจัย (วางไทล์โบนัสไว้ตามปกติ)
- วาง ที่ท้ายแถว 2, 6 และ 8 บนแถบการวิจัย
- วาง ไว้ที่ท้ายแถวที่ 4 เป็นตัวชี้ตำแหน่งเนื้อเรื่องพิเศษ

ขั้นตอนที่ 4



- ห้ามจัดเตรียมไทล์วิหารตามปกติ
- ให้วางต่างหูคริสตัล มงกุฎผู้พิทักษ์ และต่างหูออบซิเดียนบนวิหารแทน
- วางไทล์ 2 คะแนนบนวัตถุโบราณดั่งที่แสดง - วางสองชิ้นสองกอง และสามชิ้นหนึ่งกองไว้ตรงกลาง

ขั้นตอนที่ 5



- สุ่มวางไทล์ ด้านข้างของแถวแรกบนแถบการวิจัย สิ่งนี้จะเป็นตัวชี้ว่าแถวนั้นจะถูกน้ำท่วมเมื่อจบรอบ

ขั้นตอนที่ 6

ระดับความยากของผู้แบ่ง	จำนวนของไทล์ 6 คะแนน
0	0
1, 2	1
3, 4	2
5, 6	3
7, 8	4
9, 10	5

ใช้ทรัพยากรเริ่มต้นตามระดับความยากของคุณ เมื่อจัดเตรียมไทล์วิหารให้วางไทล์ 6 คะแนนบนกระดานของคุณตามความยากของคุณ ในการนับความยากของคุณให้ทำการรวมค่าของการต่อสู้ทั้งหมดที่คุณเลือกใช้ สีเขียวมีค่าเป็น 0, สีแดง 1 และสีม่วง 2

กฎพิเศษ

ในการชนบทนี้ คุณต้องไปถึงวิหารอย่างปลอดภัย และได้รับวัตถุโบราณ ทั้งสามที่ซ่อนอยู่

การเกิดน้ำท่วม

- ระดับน้ำจะเพิ่มขึ้นตลอดเกมการเล่น เมื่อสิ้นสุดแต่ละรอบ ให้ตรวจสอบ ในส่วนของกฎการเกิดน้ำท่วมเพื่อดูว่าน้ำท่วมดำเนินไปอย่างไร
- ไม่ว่าเมื่อใดก็ตามที่แนวขยายของคุณอยู่ในพื้นที่ที่เกิดน้ำท่วม จะถือว่า คุณแพ้เกม
- หลังจากที่คุณเลื่อนระดับน้ำเมื่อสิ้นสุดแต่ละรอบแล้ว จะได้รับการลด ความกลัวต่อแต่ละแถวที่สมบูรณ์ที่กของคุณจะต้องเลื่อนขึ้นไป เพื่อให้ยู่เหนือระดับน้ำ รวมถึงเมื่อสิ้นสุดของรอบที่ห้าด้วย
- เมื่อพื้นที่ถูกน้ำท่วม ความสามารถของการจะไม่มีผลกับพื้นที่นั้น

กระดานหลัก

- เมื่อสิ้นสุดรอบที่ 1 ให้หยางไทล์พื้นที่เครื่องบินตก โดยถือเป็นพื้นที่ ▲ สำหรับความสามารถของการต่างๆ ในบทนี้ ซึ่งไม่สามารถทำการค้นพบ ก่อนหน้านั้นได้
- เมื่อใดก็ตามที่คุณทำการค้นพบพื้นที่ใหม่ ให้จั่วไทล์สองแผ่นแล้วเลือก หนึ่งแผ่น ใส่ไทล์ที่ไม่ได้ใช้ไว้ที่ด้านล่างสุดของกอง

เนื้อเรื่อง

- เมื่อใดก็ตามที่แนวขยายของคุณไปถึงแถวที่มี 🧱 จั่วการ์ด และแสดงผล ตามการ์ดเนื้อเรื่อง
- 🗺️ เป็นตัวชี้ตำแหน่งของหนึ่งในเป้าหมายคุณ เมื่อแนวขยายของคุณ เลื่อนไปถึง ถือว่าทำเป้าหมายสำเร็จแล้วอ่านข้อความ
- การ์ดเนื้อเรื่องที่แถววิหารที่สามสูงจะให้โบนัสทางเลือกแก่คุณ แทนการ หยิบไทล์โบนัสที่คว่ำอยู่ คุณสามารถเปิดไทล์ดูก่อนตัดสินใจว่าจะหยิบชิ้นนั้น หรือใช้โบนัสทางเลือก

คู่แข่ง

- เมื่อใดก็ตามที่คู่แข่งของคุณไม่สามารถวางนักโบราณคดีได้ เธอจะได้รับการ หนึ่งเหรียญทอง โดยแต่ละเหรียญทองจะให้ 1 คะแนนกับเธอเมื่อจบเกม
- ถ้าคู่แข่งควรได้รับไทล์วิหาร เธอจะหยิบหนึ่งชิ้นจากกล่อง

วิจัย

- ต่อจากจบคุณบันทึกการวิจัยของศาสตราจารย์คูทิล คุณจะเริ่มด้วยโทเค้น สมุดบันทึกของคุณในแถวที่ 3 - แถวก่อนหน้าจะถูกขยำไป และคุณจะไม่ได้รับรางวัลจากแถวเหล่านั้น ให้ใช้กฎตามปกติยกเว้นมีกฎพิเศษระบุไว้ - คุณไม่สามารถเลื่อนสมุดบันทึกเหนือแนวขยายของคุณได้
- ในสถานการณ์นี้ มีความเป็นไปได้ที่คุณจะไปถึงวิหารด้วยโทเค้นสมุดบันทึก ของคุณ หากคุณไปถึง ให้วางโทเค้นไว้บนช่องว่างด้านซ้ายสุดแล้วรับไทล์ โบนัส (ถ้ามี)
- เมื่อทำการสำรวจวิหารแห่งอุทกธาร คุณสามารถจ่ายตามกฎปกติเพื่อรับ ไทล์วิหาร 1 ชิ้น ถึงแม้ในตอนแรกจะมีเพียงไทล์ 2 คะแนนสำหรับคุณ เท่านั้น
- เมื่อคุณนำไทล์ชิ้นสุดท้ายออกจากวัตถุโบราณ ให้วางมันลงในพื้นที่เล่น ของคุณ และแสดงผลของความสามารถทันที ดังนั้นคุณต้อง:
- ได้ไทล์ 2 คะแนน 2 ชิ้นโดยใช้ 🗺️ 🗺️ 🗺️ อย่างละชิ้นเพื่อรับ ต่างหูคริสตัล
- ได้ไทล์ 2 คะแนน 3 ชิ้น โดยใช้ 🗺️ 🗺️ 🗺️ อย่างละชิ้นเพื่อรับมงกุฎผู้พิทักษ์
- ได้ไทล์ 2 คะแนน 2 ชิ้น โดยใช้ 🗺️ 🗺️ อย่างละชิ้นเพื่อรับต่างหูออบซิเดียน

- เมื่อคุณได้รับวัตถุโบราณทั้ง 3 ชิ้นแล้ว คุณยังสามารถซื้อไทล์วิหารต่อไป ได้ตามกฎปกติ โดยจะไม่จำกัดจำนวนในสถานการณ์นี้ - คุณสามารถ หยิบจากกล่องได้ตามที่ต้องการ
- คุณสามารถใช้แอคชั่นเสริมในการนำไทล์ 2 คะแนนออกจากเกมเพื่อรับ 🗺️ หนึ่งชิ้นเมื่อใดก็ได้

กฎการเกิดน้ำท่วม

เมื่อสิ้นสุดรอบ I:



สุ่มพลิกไทล์ 🌊 3 ชิ้น ใช้พวกมันปิดพื้นที่ ▲ ประเภทเดียวกัน โดยวางไทล์ ทับความสามารถ แสดงว่าตอนนี้พื้นที่นั้นถูกน้ำท่วม และไม่สามารถใช้งานได้ ในช่วงที่เหลือของเกม

- เกิดน้ำท่วมแถวแรกของแถบการวิจัยโดยวาง 🌊 ไว้บนความสามารถ ของแนวขยายตามที่แสดง
- วางไทล์ 🌊 ที่เหลือข้างแถวที่ 2 ซึ่งเป็นเครื่องหมายว่าช่องนี้จะเกิด น้ำท่วมเมื่อสิ้นสุดรอบที่สอง
- หยางไทล์พื้นที่เครื่องบินตก 🛩️ ที่พื้นที่ระดับ 1 ซึ่งถือเป็นพื้นที่ ▲ สำหรับผลของความสามารถจากการ์ดต่างๆ ในบทนี้

เมื่อสิ้นสุดรอบ II:



- ใช้กระดานทรัพยากรในการเกิดน้ำท่วมให้ทั่วทั้งพื้นที่ ▲ และสองแถวแรก ของแถบการวิจัย (ระหว่างนั้นให้นำไทล์ 🌊 3 ชิ้นกลับ) หากโทเค้น การวิจัยของคุณอยู่ในสองแถวแรก ให้วางไว้ที่จุดเริ่มต้นบนกระดาน ทรัพยากร
- วางไทล์ 🌊 3 ชิ้นไว้ด้านข้างแถวที่ 3, 4 และ 5 ช่องเหล่านี้จะเกิดน้ำท่วม เมื่อสิ้นสุดรอบที่สาม

เมื่อสิ้นสุดรอบ III:



- เกิดน้ำท่วมแถวที่ 3, 4 และ 5 ของแถบการวิจัยโดยย้ายไทม์ที่อยู่อันข้างของแถบมาไว้บนกระดาน
- วางไทม์ ด้านข้างแถวที่ 6 และ 7 จะเกิดน้ำท่วมที่สองแถวนี้เมื่อสิ้นสุดรอบที่สี่

เมื่อสิ้นสุดรอบ IV:



- เกิดน้ำท่วมแถวที่ 6 และ 7 ของแถบการวิจัยโดยย้าย ไว้บนกระดาน
- ขณะนี้แถบการวิจัยจะเกิดน้ำท่วมอย่างสมบูรณ์ ยกเว้นบริเวณวิหารที่ยังคงปลอดภัยตลอดช่วงที่เหลือของเกม
- หลังจากที่คุณโยกย้ายบ้านแล้ว ให้จั่วผู้พิทักษ์ 4 แผ่น วางหงายเป็นพื้นที่ที่ค้นพบแล้ว เริ่มต้นจากถาวรแล้ววางจากซ้ายไปขวา โดยให้ข้ามพื้นที่ที่มีผู้พิทักษ์วางอยู่ (หากไม่มีที่ว่างสำหรับทั้ง 4 แผ่น ให้วางมากที่สุดเท่าที่สามารถวางได้)

เป้าหมาย

ในการชนะบทนี้ คุณต้องทำทั้ง 3 เป้าหมายให้สำเร็จ:

- - ไปถึงห้องกู้ภัยผู้ช่วยด้วย ของคุณ
- - ให้ ของคุณอยู่เหนือระดับน้ำท่วม และเลื่อนไปจนถึงห้องวิหารที่สาบสูญ
- ได้รับวัตถุดิบจากดีลทีรีสามชิ้นจากวิหารที่สาบสูญ

อ่านข้อความนี้เมื่อคุณไปถึงห้องกู้ภัยผู้ช่วย:



บทนี้จะมีเนื้อเรื่องและฉากที่สวยงามและน่าทึ่ง
 คุณจะได้พบกับตัวละครที่น่าสนใจและน่าติดตาม
 และจะได้สัมผัสกับเรื่องราวที่น่าตื่นเต้นและน่าทึ่ง
 ที่จะทำให้คุณเพลิดเพลินไปกับการเล่นเกม

เกมของคุณจะจบลงที่นี่

นำตัวชี้ตำแหน่ง ย้ายไปยังวิหารที่สาบสูญ

อ่านข้อความนี้เมื่อคุณไปถึงวิหารที่สาบสูญ:



บทนี้จะมีเนื้อเรื่องและฉากที่สวยงามและน่าทึ่ง
 คุณจะได้พบกับตัวละครที่น่าสนใจและน่าติดตาม
 และจะได้สัมผัสกับเรื่องราวที่น่าตื่นเต้นและน่าทึ่ง
 ที่จะทำให้คุณเพลิดเพลินไปกับการเล่นเกม

บทนี้จะมีเนื้อเรื่องและฉากที่สวยงามและน่าทึ่ง
 คุณจะได้พบกับตัวละครที่น่าสนใจและน่าติดตาม
 และจะได้สัมผัสกับเรื่องราวที่น่าตื่นเต้นและน่าทึ่ง
 ที่จะทำให้คุณเพลิดเพลินไปกับการเล่นเกม

บทนี้จะมีเนื้อเรื่องและฉากที่สวยงามและน่าทึ่ง
 คุณจะได้พบกับตัวละครที่น่าสนใจและน่าติดตาม
 และจะได้สัมผัสกับเรื่องราวที่น่าตื่นเต้นและน่าทึ่ง
 ที่จะทำให้คุณเพลิดเพลินไปกับการเล่นเกม

บทนี้จะมีเนื้อเรื่องและฉากที่สวยงามและน่าทึ่ง
 คุณจะได้พบกับตัวละครที่น่าสนใจและน่าติดตาม
 และจะได้สัมผัสกับเรื่องราวที่น่าตื่นเต้นและน่าทึ่ง
 ที่จะทำให้คุณเพลิดเพลินไปกับการเล่นเกม

เกมของคุณจะจบลงที่นี่

ความสำเร็จ

- หากคุณไปถึงวิหารด้วยโทเค็นสมุดบันทึกของคุณ คุณได้รับอีก 3 คะแนนเพิ่มจากคะแนนที่แสดงไว้ที่ด้านบนของช่องนั้นๆ
- ได้รับ 4 คะแนน ถ้าคุณมีชีวิตผู้พิทักษ์ 4 ตัวหรือมากกว่า
- ได้รับ 3 คะแนน ถ้าคุณมีการ์ดความกลัว 3 ใบ หรือน้อยกว่านั้นในกองการ์ดของคุณเมื่อจบเกม

บทสรุป

อ่านข้อความนี้หากคุณชนะบทนี้:

ในที่สุด พวกเราก็นำมงกุฎ และเข็มของบาทหลวงมาครอบครองได้ ซึ่งส่งผลให้เหล่าผู้พิทักษ์สงบลงได้ในช่วงเวลาสั้นๆ ทำให้พวกเรากลับหน้าออกจากแบทเทิล และไปถึงแนวชายฝั่งได้ แต่ทุกครั้งที่สงบลงเช่นนี้ไดถูกแปรสภาพไปอย่างสิ้นเชิง กลายเป็นเกาะที่มีแต่อันตรายซ่อนอยู่ทุกมุม ขนาดต่อให้มีวิเศษวิเศษพวกเราก็น่ากลัวสิ่งที่จะอยู่บนเกาะอีกต่อไป

สำหรับเหตุผลของการปลี่ยนแปลง อีจิวท์เห็นได้ชัดว่าพวกเรามาจากป็นต้นเหตุของเรื่องนี้ ไม่มีผู้ไม่ประสงค์ออกนามให้ทุนสนับสนุนสำหรับกรรมกรของเรืออาร์นิค เพื่อศึกษา และค้นคว้าเกี่ยวกับความเชื่อมโยงระหว่างสัตว์พื้นเมืองกับวัฒนธรรมโบราณ เรอพบว่ามีการกล่าวถึงพิธีกรรมที่คาดว่าจะมีอิทธิพลต่อสัตว์วิเศษในพื้นที่ แต่หลังจากดำเนินการนั้นแล้ว มันมีบางอย่างที่กีดกันการเกิดของสัตว์วิเศษ เราทำให้พวกมันเกรี้ยวกราดอย่างไม่มีขีดจำกัด และไม่สามารถสงบลงได้อีกเลยตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นมา

ตอนนี้พวกเราเกลี้ยกล่อมเพื่อหนีจากความโกรธแค้นของผู้พิทักษ์ และเพื่ออนาคตของเราซึ่งไปถึงที่ปลอดภัย ที่ซึ่งเราสามารถฟื้นฟูร่างของเราได้อย่างเต็มที่ วันหนึ่งพวกเราเกลี้ยกล่อมเรือไม่นั้นไม่อาจรู้ได้ พวกเรารู้ได้เพียงแต่หวังว่าสัตว์วิเศษจะสงบลงเมื่อเวลาผ่านไป หรือพวกเราสามารถค้นพบสิ่งที่อาจแก้ไขสถานการณ์นี้ได้จากข้อมูลที่รวบรวมมาได้จากจนถึงตอนนี้

คำถามมากมายยังคงอยู่ - ใครคือผู้บริจาคหลักลับของอีจิวท์เห็นได้ และทำไมเขาถึงไม่ประสงค์ที่จะออกนาม? อะไรจุดประกายให้เขาสนใจในสัตว์พื้นเมืองของอาร์นิค โดง/เขาจะไม่ไม่มีใครคงได้เงินถึงงกกับเกาะนี้มาก่อน นับประสาอะไรกับผู้พิทักษ์? บางอย่างถึงงกกับเรือทั้งแผ่นดินดูค่อนข้างน่าสงสัย



ยินดีด้วย!
คุณได้ทำแคมเปญนี้สำเร็จแล้ว!

ในคอลัมน์ถัดไป อ่านบทสรุปที่เกี่ยวข้องกับคะแนนการครอบครอง โดยรวมที่คุณได้รับในแคมเปญนี้

คะแนนการครอบครองที่ต่ำกว่า 0:

รัศมีถูกบดบัง

การเดินทางครั้งนี้ทำทนายกว่าที่พวกเราคาดไว้มาก บอกตามตรง ฉันรู้สึกขอบคุณที่พวกเราอดมาได้ แต่ดูเหมือนว่าอ็องตัวเน็ตสามารถรวบรวมข้อมูลมาได้ค่อนข้างมากในช่วงเวลาที่เธออยู่บนเกาะ หลังจากกลับถึงบ้านได้ไม่นาน เธอได้ตีพิมพ์บทความที่น่าทึ่ง ซึ่งได้รับเสียงชื่นชมจากนักวิจารณ์มากมาย ความสำเร็จของพวกเราจึงจางหายไปเมื่อเปรียบเทียบกัน

คะแนนการครอบครอง 0-20:

เป็นที่น่าพอใจ

การสำรวจครั้งนี้ได้บรรลุเป้าหมายทั้งหมดที่พวกเราได้ตั้งไว้และอาจมากกว่านั้นอีกเล็กน้อย พวกเราได้รับการต้อนรับอย่างอบอุ่นจากมหาวิทยาลัยของพวกเรา และได้รับตำแหน่งถาวรที่นั่น งานวิจัยของพวกเราได้รับการยกย่องอย่างกว้างขวาง ในแวดวงวิทยาศาสตร์ ถ้าโชคดีสิ่งนี้น่าจะเปิดโอกาสให้กับพวกเราในการได้รับทุนสำหรับการสำรวจครั้งต่อไป

คะแนนการครอบครอง 21-40:

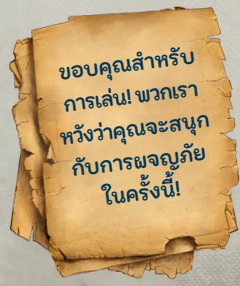
ยอดเยี่ยม

ตั้งแต่กลับมาฉันพวกเราขยับมากขึ้นเรื่อยๆ การค้นพบของพวกเราที่อธิบายถึงความเชื่อมโยงระหว่างอารยธรรมโบราณกับสัตว์ร้ายดึกดำบรรพ์ของเกาะทำให้เกิดข้อถกเถียงกันในแวดวงวิทยาศาสตร์มากมาย บางคนเรียกมันว่าการเดินทางแห่งศตวรรษ พวกเราได้รับข้อเสนอในการร่วมมือมากมายจากมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงและผู้บริจาคจำนวนมากได้แสดงความสนใจกับการเดินทางครั้งต่อไปของพวกเรา

คะแนนการครอบครอง 40:

เปลี่ยนโลก

นับตั้งแต่กลับมา การเดินทางของพวกเราได้กลายเป็นศูนย์กลางความสนใจ การค้นพบนั้นพิเศษมากจริงๆ มันกลายเป็นความตื่นเต้นในวงการทันที พวกเราเชื่อว่าพวกเราได้เปิดเผยความลับเกี่ยวกับมนุษย์ยุคโบราณ ซึ่งอาจเปลี่ยนไม่ใช่เพียงแค่วิธีที่เรามองความก้าวหน้าของอารยธรรมเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความเข้าใจของพวกเราที่มีต่อบางวัฒนธรรมว่ามีต้นกำเนิดมาจากที่ใด นักวิทยาศาสตร์ซึ่งเป็นที่ยอมรับจำนวนมากแสดงความสนใจที่จะเข้าร่วมทีมของพวกเรา ผู้บริจาคได้เถียงกันเกี่ยวกับการที่จะได้รับเกียรติเป็นผู้ให้ทุนสนับสนุนในการผจญภัยครั้งต่อไปของพวกเรา



ขอบคุณสำหรับการเล่น! พวกเราหวังว่าคุณจะสนุกกับการผจญภัยในครั้งนี้!

เครดิต:

ออกแบบเกม: Min & Elwen
งานเขียน: Min

ออกแบบกราฟิก: Radek "rbx" Boxan
เขียนโปรแกรม WebApp: pajada & Faire
งานศิลป์:

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

ขอขอบคุณเป็นพิเศษสำหรับผู้ทดสอบทุกคน จากชุมชน BGG ที่มีส่วนร่วมในการทดสอบเกม!

LOST RUINS OF ARNAK

นครสาบสูญแห่งอาร์นัค

การออกตามหาศาสตราจารย์คูทิล



กฎการเล่นตัวเลือกสำหรับแคมเปญ รูปแบบการเล่นคนเดียว - เงินทุนการสำรวจ

ในรูปแบบตัวเลือกนี้ คุณจะเล่นแคมเปญโดยใช้ระดับความยากสูงสุด แต่คุณได้รับการช่วยเหลือจากผู้อุปถัมภ์ที่มั่งคั่งจากแผ่นดินใหญ่ ผู้ที่ให้ทุนสำหรับการสำรวจครั้งพิเศษนี้

ก่อนการเล่นบทแรก ให้จัดเตรียมเหรียญทองสำหรับทุนการสำรวจของคุณไว้ พวกเขาแนะนำให้จัดไว้ 15 เหรียญทอง เหรียญทองบางส่วนจากการสำรวจของคุณอาจจะถูกเพิ่มเข้ามาที่ทรัพยากรของคุณตอนเริ่มต้นของแต่ละบท

คุณเริ่มด้วยทรัพยากรของแต่ละบทตามปกติ - โทเค้นเหรียญทองและเข็มทิศ หลังจากจัดเตรียมเกมการเล่น และจั่วการ์ดเริ่มต้นเรียบร้อยแล้ว ให้คุณตัดสินใจว่าต้องการเบิกเงินทุนเท่าไรจากกองทุนที่จัดเตรียมไว้ เพิ่มเหรียญทองเหล่านี้ไปที่ทรัพยากรเริ่มต้นของคุณ และหักจำนวนนั้นออกจากเงินทุนการสำรวจ (จะไม่มีการเพิ่มเหรียญทองเข้าไปที่เงินทุน - จำนวนที่จัดเตรียมไว้ตอนแรกควรที่จะเพียงพอสำหรับการเล่นทั้งแคมเปญ)

คุณใช้เงินทุนการสำรวจน้อยที่สุดที่จำนวนเท่าไรในการเอาชนะคู่แข่งที่ระดับความยากสูงสุด?
แบ่งปันผลลัพธ์ของคุณกับเราได้ที่นี่ BGG! www.cge.as/ar-solo-bgg

เครดิต:

ออกแบบเกม: Mìn & Elwen | งานเขียน: Mìn | ออกแบบกราฟิก: Radek "rbx" Boxan | เขียนโปรแกรม WebApp: pajada & Faire

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

ขอขอบคุณเป็นพิเศษสำหรับผู้ทดสอบทุกคนจากชุมชน BGG ที่มีส่วนร่วมในการทดสอบเกม!

