



Apengrot

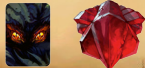
Dit gebied wemelt van de apen. We zagen een paar van hen ruzie maken over iets; misschien over iets dat hier door de verdwenen expeditie is achtergelaten?

Omdat de apen redelijk vriendelijk zijn, kunnen we proberen het voor iets te ruilen.

Vernietig een voorwerp uit je hand om een voorwerp met een waarde van maximaal twee munten hoger uit de kaartrij op hand te nemen. Behandel de kaarten *Financiering* en *Verkenning* als voorwerpen met een kostprijs van 0. Een angstkaart kan niet op deze manier vernietigd worden.

OF

Even verder vonden we rode rotstekeningen die de ingang van een kleine grot markeerden. Die grot zouden we een stukje kunnen gaan verkennen, maar iets aan die plek bezorgt me kippenvel. Zelfs de apen lijken het te vermijden.



Oude vriend

Vandaag nam een oude vriend contact met me op. Hij ging samen met anderen met Antoinette mee. Hij lijkt nu te twijfelen. Misschien kan ik hem overhalen om toch snel een besluit te nemen? Het is niet te zeggen wanneer één van mijn andere kameraden voor Antoinettes charme gaat vallen.

Ruil één van je assistenten met een beschikbare assistent op het voorraadbord. De nieuwe assistent is van hetzelfde niveau en opgefrist.

OF

Aan de andere kant kan het productiever zijn om gewoon met mijn onderzoek door te gaan en te hopen dat mijn toewijding de twijfelaars om me heen van gedachten doet veranderen. Ik ben al een tijdje van plan om de heilige jachtgebieden in de buurt te onderzoeken.



Verlaten kamp

Vandaag was een geluksdag! We kwamen in een oud kampement, dat hier ongetwijfeld door de eerste expeditie is achtergelaten. Als we alles wat hier verspreid ligt bekijken, kunnen we misschien aanwijzingen vinden over waar ze naartoe zijn gegaan.



OF

Maar het kampement is door mysterieuze wezens verwoest. Eén van de sporen is zeer ongebruikelijk en het zou één van die grote wezens kunnen zijn. Het onderzoeken van de afdrücken zou essentiële informatie kunnen opleveren over hoe je met deze specifieke bewaker moet omgaan.

Leg een kompas op een niet-overwonne bewaker bij een locatie naar keuze zodat de kosten afgedekt worden.

Het kost nu slechts 1 om deze bewaker te overwinnen.



Gelukstreffer

Dit is ongelofelijk! Wat een geluk! Natasha komt net van een snelle verkenningstocht en ze beweert dat ze in een nabijgelegen beek goud heeft ontdekt! Dit zou ons een voorsprong op Antoinette kunnen geven.

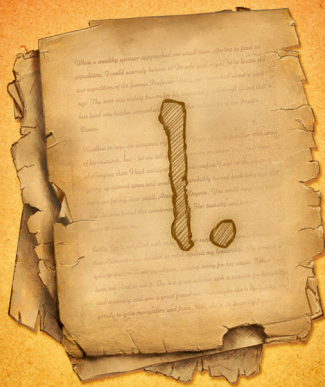
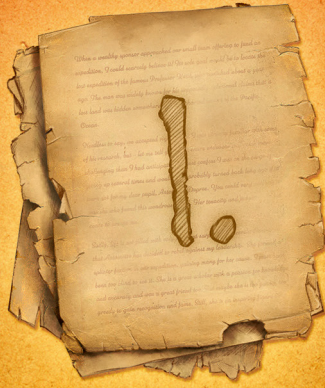
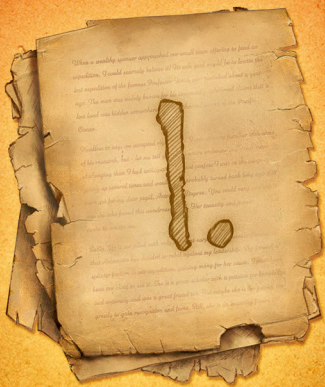
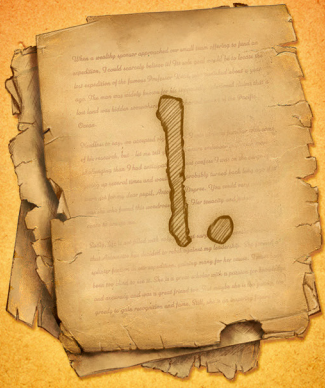


OF

Ze geeft ook aan een vriend in het bos ontmoet te hebben die, ondanks dat hij deel uitmaakte van de groep van Antoinette, ermee instemde om wat kennis met ons te delen in naam van de wetenschap. Deze kans is misschien waardevoller dan welke hoeveelheid goud dan ook!



DE VERDWENEN RÜINES VAN ARNAK: De Zoektocht naar Professor Kutil



See Companion App on arnak.game

COLOFON:

Spelontwerp: Min & Elwen | Teksten: Min | Grafisch ontwerp: Radek "rbx" Boxan | Web App programmering: pajada & Faire Illustraties: Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Poltizer, František Sedláček | Nederlandse vertaling: René Raps
Speciale dank aan iedereen van de BGG-gemeenschap die met testen hebben geholpen!



Mysterieus standbeeld

Toen we hier aankwamen, waren we verheugd een grotendeels intact beeld van Ara-Anu te ontdekken. Het interessante is dat we ontdekten dat wanneer we er kleitabletten of pijlpunten voor leggen, deze 's nachts door andere dingen worden vervangen. Zouden de dieren hiervoor verantwoordelijk zijn?



OF

Hoewel dit interessant is, zou ik eigenlijk tijd moeten vrijmaken om een aantal brieven naar huis te schrijven. Het geld raakt op. Ik vond ook nog deze prachtige aardewerkscherf met een tekening die op een kaart lijkt. Ik moet er telkens aan denken dat ik de krabbels die erop staan moet onderzoeken.



Oud routepunt

We vonden nog een standbeeld van een kikkerkrijger, vergelijkbaar met die we op een paar plaatsen in de buurt zagen. We hopen dat we aan de hand van de inscripties de paden tussen de oude nederzettingen hier in kaart kunnen brengen.



OF

Maar om eerlijk te zijn denk ik dat we allemaal wel wat rust kunnen gebruiken. We hebben veel meegemaakt, dagenlang gelopen en de wezens van dit eiland ontmoet. Misschien zou een korte wandeling langs de zandige kust, onder het mom van de omgeving verkennen, iedereen opbeuren?





Onheilspellende ontdekking

Nou, ik heb al veel gezien, maar wat we vandaag ontdekt hebben overtreft alles. De kamer was verborgen onder de opgraving die we aanvankelijk hadden gevonden. Ik vraag me af welk doel deze plek diende, maar het lijkt erop dat hier griezelige praktijken plaats hebben gevonden.



OF

De andere optie is om zo snel mogelijk te vertrekken. Hoewel dit onze mogelijkheden misschien beperkt, denk ik dat we dat kunnen compenseren door tijd te nemen om het tot nu toe verkregen materiaal te bestuderen.

Verhuis deze  naar een  en activeer het.



Aangenaam uitstel

Toen we vandaag de jungle in de buurt van onze bestemming onderzochten, vonden we een klein meertje. Dit is zo'n serene plek! Ik heb het gevoel dat we hier in korte tijd genoeg energie kunnen opdoen om door te lopen tot de avond valt!

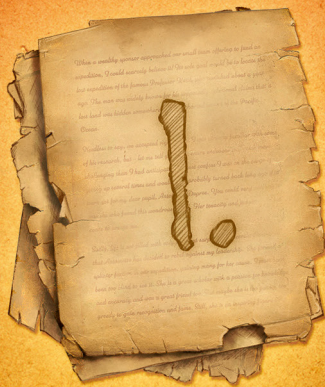
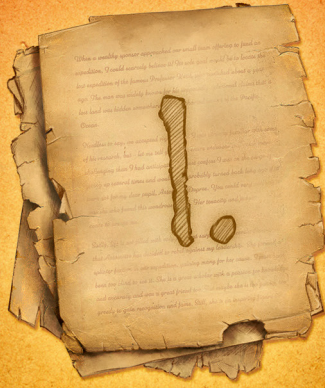
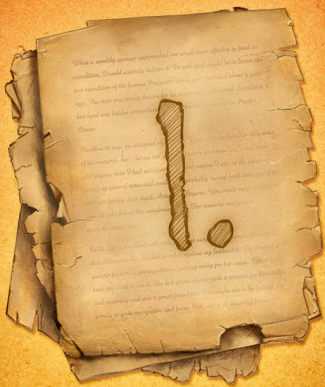


OF

Hoewel het zo verleidelijk lijkt, laat André dat misschien niet toe. Hij lijkt vastbesloten om het kleine stukje van een rots dat hij ontdekte te bestuderen. Hij beweert dat het informatie kan bevatten die van vitaal belang is voor het omgaan met de Uil-bewaker.



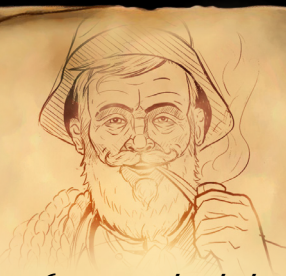
DE VERDWENEN RÜINES VAN ARNAK: De Zoektocht naar Professor Kutil



See Companion App on arnak.game

COLOFON:

Spelontwerp: Min & Elwen | Teksten: Min | Grafisch ontwerp: Radek "rbx" Boxan | Web App programmering: pajada & Faire Illustraties: Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Poltizer, František Sedláček | Nederlandse vertaling: René Raps
Speciale dank aan iedereen van de BGG-gemeenschap die met testen hebben geholpen!



Onverwachte hulp

Het lijkt erop dat sommige van mijn voormalige kameraden zich schuldig voelen omdat ze me in de steek hebben gelaten. Toevallig ontmoette ik Victor vandaag. We hebben een tijdje gepraat en hij bood ons hulp aan voordat we teruggingen. Het is fijn te weten dat hij nog zo'n fatsoenlijke kerel is.

Ontvang een extra  uit de voorraad van de rivaal. Nadat je hem gebruikt hebt, geldt hij meteen weer als de  van je rivaal. (Je kunt er dus in een latere beurt geen bewaker mee overwinnen.)

OF

Maar het is misschien een beter idee om hier te stoppen en de bezienswaardigheden te bekijken. Deze plek is ronduit adembenemend! De ingewikkeld gedecoreerde zuilen zijn verrassend goed bewaard gebleven. André is al begonnen ze na te tekenen en ik wil ze ook graag nader bestuderen.



Tam beest


Vandaag leek een bijzonder lange dag en dat deed me enkele van mijn voormalige kameraden missen.

Ik heb zelfs wat van onze oude correspondentie doorgenomen en ik vond waarachtig een paar interessante dingen die nuttig zouden kunnen zijn voor ons huidige onderzoek.

Gebruik het effect van de gouden kant van een beschikbare assistent op het voorraadbord.

OF



Maar we hebben ook andere zorgen. Vreemd genoeg blijft het wezen, dat we de vorige keer hebben omgekocht, rondhangen. Zou dat kunnen zijn omdat we hem wat etensrestjes hebben gegeven? Misschien moeten we proberen het nog meer eten te geven?

Ontvang  en draai één van je gebruikte bewakers om. Je kunt zijn gunst opnieuw gebruiken.



Slechte dag

We moesten vandaag even pauzeren. De sfeer werd gespannen. Natasha en Hans hadden vaker ruzie dan normaal en zelfs ik viel vandaag uit naar een paar mensen. Hopelijk is het gewoon vermoeidheid en niet iets ergers.

Je mag  in plaats van   ontvangen van het effect van de rij.

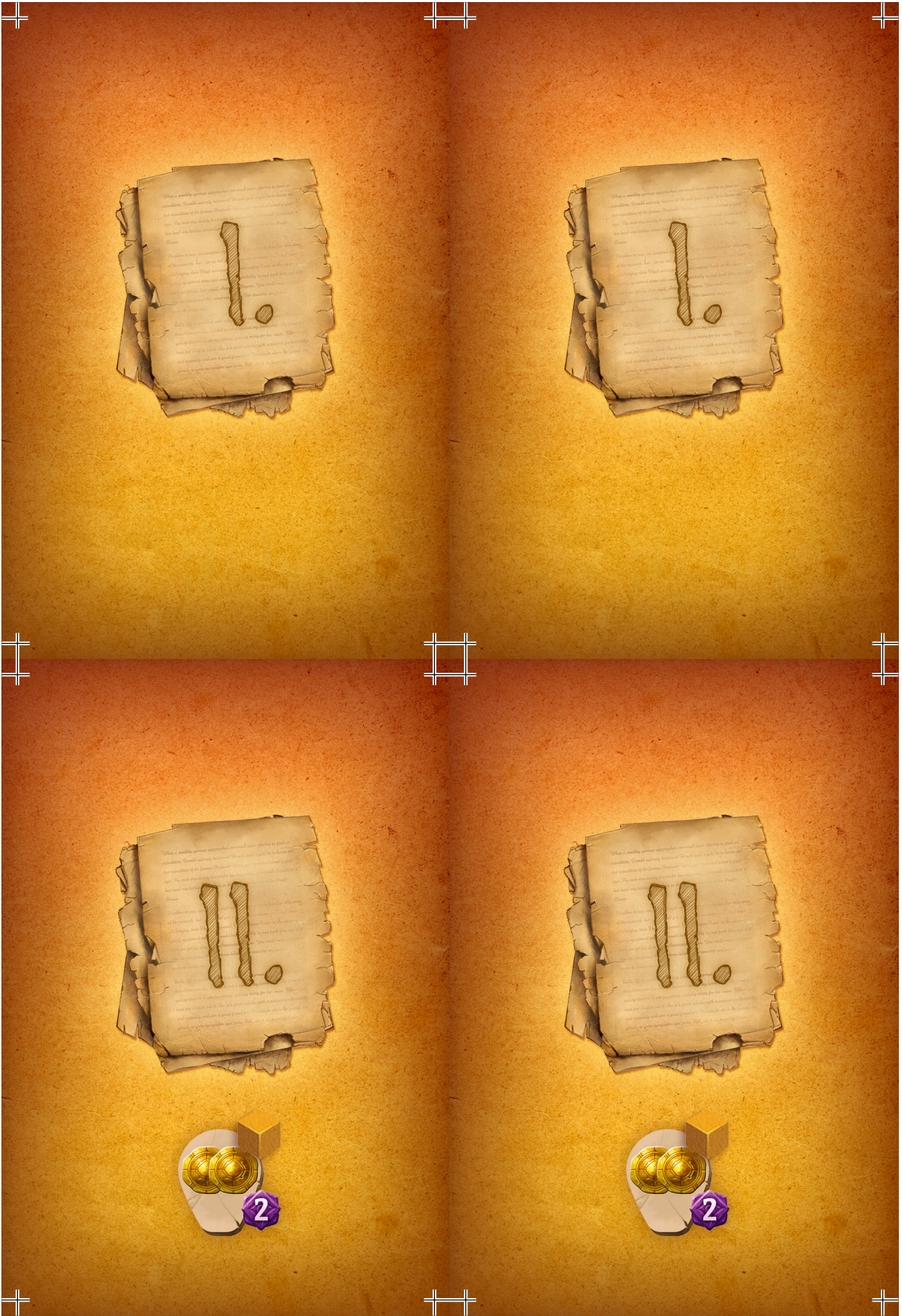


Onverwachte vriend

Nast de giganten die we bewakers zijn gaan noemen, leven hier veel kleinere dieren die niet bang lijken te zijn voor mensen. Gisteren bleef een schildpad onze boot in een bepaalde richting duwen. Behoedzaam lieten we haar onze koers veranderen. Tot onze verbazing leidde zij ons naar een kleine visrijke baai. Echt een teken van vriendschap!

Je mag  en  ontvangen in plaats van   van het effect van de rij.

DE VERDWENEN RÜINES VAN ARNAK: De Zoektocht naar Professor Kutil



See Companion App on arnak.game

COLOFON:

Spelontwerp: Min & Elwen | Teksten: Min | Grafisch ontwerp: Radek "rbx" Boxan | Web App 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!



Verleidelijk pad

Vandaag kwamen we een vreemd aantrekkelijk standbeeld tegen dat naar een pad door het bos lijkt te wijzen. Ik vraag me af of ik het pad moet gaan verkennen, of toch een paar brieven naar huis moet gaan schrijven. Het geld raakt op.

Je mag   ontvangen in plaats van   van het effect van de rij.



Veelbelovende vondst

Eerder liep ik een beetje rondom het kamp en zag ik een verdachte heuvel net voorbij het kamp. Sindsdien zit het me dwars. Zou het kunnen dat we precies boven een vindplaats kamperen?

Je mag een  kopen met een korting van   in plaats van   te ontvangen van het effect van de rij.



Onheilspellende mist

Toen we vandaag gingen lunchen, begon er een eigenaardige mist uit een nabijgelegen ruïne te komen. Het was griezelig en ik denk niet dat ik het wetenschappelijk kan verklaren. Ik zei tegen de rest dat ze snel moesten inpakken en zich terug moesten trekken, ook al betekende dat dat ze wat zaken moesten achterlaten.

Je mag   betalen om het  effect van deze rij te voorkomen.



Sombere gedachten

Ik voel me vandaag niet mezelf; misschien begint het eiland me te raken? Zelfs onze kok merkte het op en was bezorgd. Hij stelde voor om er later over te praten. Ik kan niet zeggen dat ik echt in de stemming ben, maar misschien moet ik het wel doen?

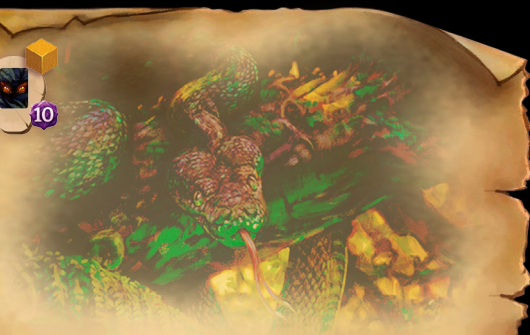
Je mag een assistent uitputten om  van het effect van de rij te voorkomen.

DE VERDWENEN RÜINES VAN ARNAK: De Zoektocht naar Professor Kutil



COLOFON:

Spelontwerp: Min & Elwen | Teksten: Min | Grafisch ontwerp: Radek "rbx" Boxan | Web App 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!



Verscholen gevaar



Het kan zijn dat ik gewoon paranoïde word, maar er voelt iets niet goed vandaag. Ik moet bekennen dat ik me beter zou voelen als één van de wezens waarmee we bevriend zijn geworden dit keer met ons mee zou gaan.

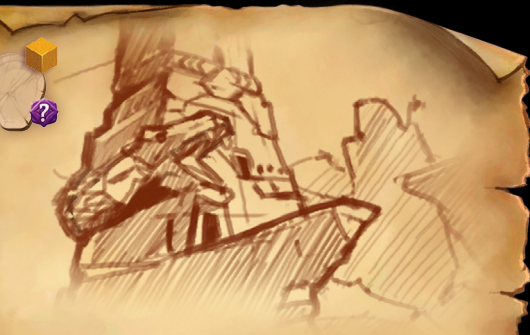
Je mag de gunst van een bewaker (zonder het effect) gebruiken om  van het effect van de rij te voorkomen.



Bespied

Naarmate we onze bestemming naderen, wordt het landschap steeds vreemder. Ik krijg vaak het onverklaarbare gevoel dat iemand of iets ons in de gaten houdt. Het kan aan mij liggen, maar we moeten voorzorgsmaatregelen nemen.

Je mag  (geen angstkaart) om  van het effect van de rij te voorkomen.



Onvergetelijke ontdekking



Eindelijk! Dit is ongelooflijk! Deze plek! Niemand zou me geloven als ik het zou vertellen. Ik heb na onze aankomst eerst een uur hier gewoon alles zitten tekenen. Daarbij raakte ik zelfs mijn favoriete pen kwijt, maar dat geeft niet. Deze ruïnes en mijn tekeningen zijn de echte schatten!

In plaats van een onderzoekbonustegel te nemen, mag je  betalen om   te ontvangen.



Verzegelde toegang

Ik begrijp nu waarom professor Kutil deze plek zocht. Zo magnifiek! Zijn sporen leiden naar de tempel, maar de deur is gesloten. Misschien moet ik één van mijn kameraden van een vorige opdracht bellen om me hierbij te komen helpen. De deur openen is misschien ingewikkelder dan ik dacht.

In plaats van een onderzoekbonustegel te nemen, mag je  (geen angstkaart) om een  terug te nemen op je spelersbord.

DE VERDWENEN RÛNES VAN ARNAK: De Zoektocht naar Professor Kutil



COLOFON:

Spelontwerp: Min & Elwen | Teksten: Min | Grafisch ontwerp: Radek "rbx" Boxan | Web App 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!



Bewaakte ingang

Dit is zo'n geweldige plek! Naast de grote toegang hebben we een kleinere zijdeur gevonden die bewaakt wordt door nog weer een ander wezen. Ik vraag me af waar dit naar leidt en of we misschien een manier kunnen vinden om de bewaker te omzeilen.

In plaats van een onderzoekbonustegel te nemen, mag je   betalen om  te ontvangen.

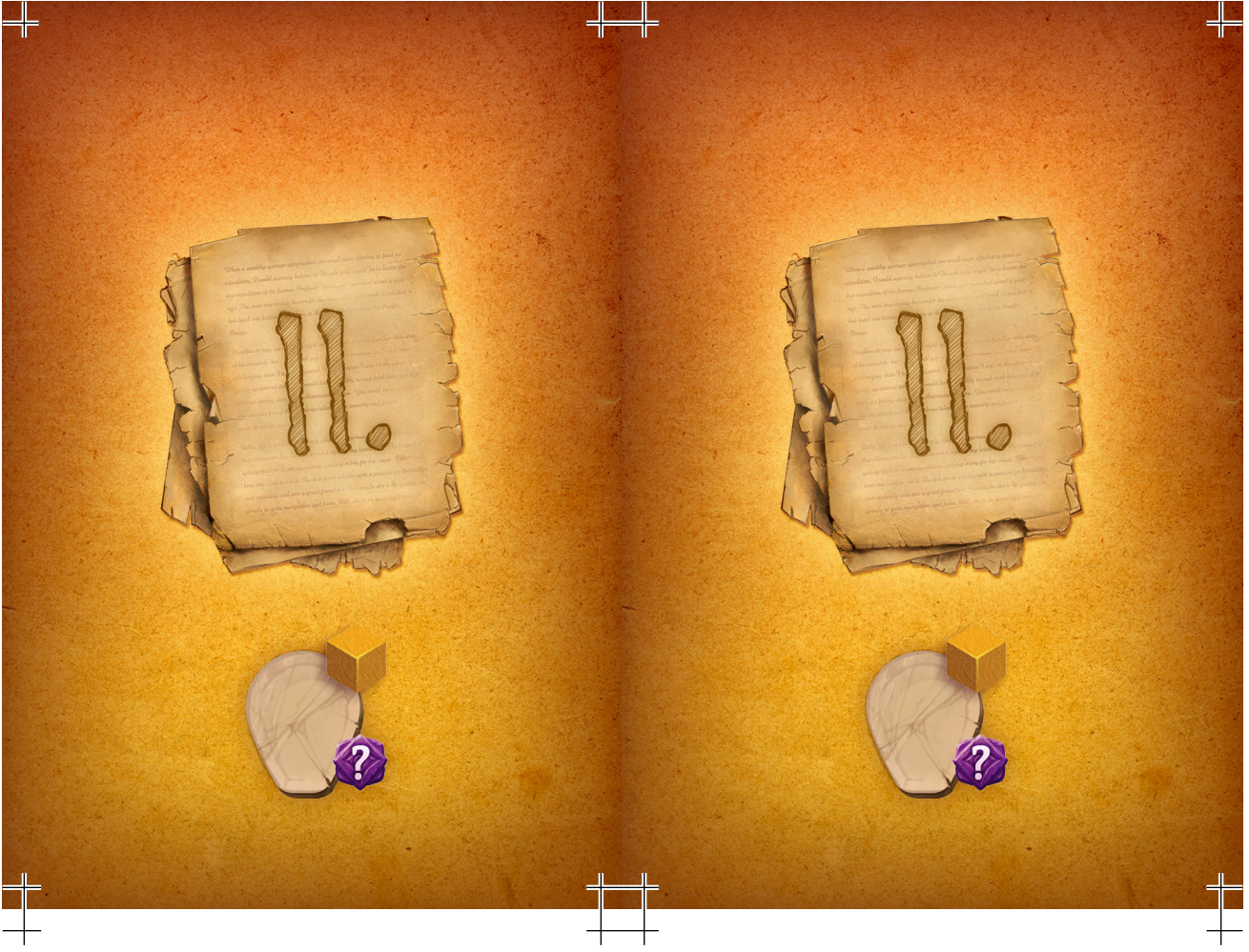


Vriend of vijand?

We hebben het gevonden! Ik rende bijna naar de ingang van de tempel, maar Natasha tikte op mijn schouder en wees naar de schaduw van een zuil. Een bewaker houdt ons vanaf daar in de gaten! Maar ik geloof dat het er één is die we al eerder hebben ontmoet. Als hij ons herkent, kunnen we dan misschien zijn gunst nog een keer verkrijgen?

In plaats van een onderzoekbonustegel te nemen, mag je een gebruikte bewaker omdraaien om zijn gunst nogmaals te kunnen gebruiken.

DE VERDWENEN RÜINES VAN ARNAK: De Zoektocht naar Professor Kutil



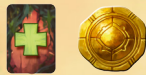
COLOFON:

Spelontwerp: Min & Elwen | Teksten: Min | Grafisch ontwerp: Radek "rbx" Boxan | Web App programmering: pajada & Faire Illustraties: Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Poltizer, František Sedláček | Nederlandse vertaling: René Raps
Speciale dank aan iedereen van de BGG-gemeenschap die met testen hebben geholpen!



Geheime voorraad

De bochtige tunnels draaien in alle richtingen. Ik hoop dat we hier niet verdwalen. Gisteren hebben we een paar recente markeringen op de grotmuren opgemerkt en nadat we rondkeken, vonden we een geheime voorraad erboven verborgen. De expeditie moet deze kant op zijn gegaan!



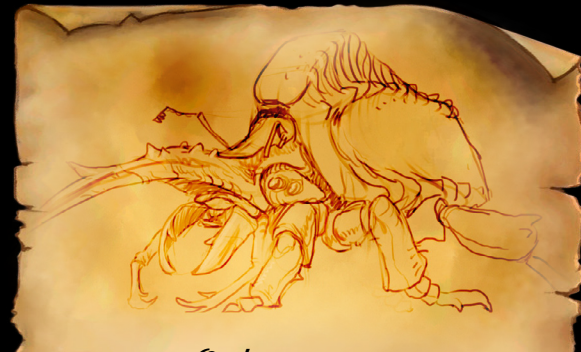
Voortdurende duisternis

Dit begint op mijn zenuwen te werken. Hoewel we hier beneden niet goed kunnen zien, kunnen we de wezens vaak horen naderen. Continu wachten op dat bekende maar gehate geluid kan ontmoedigend zijn. Toch geniet ik nog steeds van het lezen van de uitgebreide inscripties op de muren: het enige hoogtepunt van het hier vastzitten.



Constant gevaar

Ik merkte ineens dat ik wenste dat Antoinette hier was, met haar griezelige manier om iets weg te lachen. Ik lijk niet in staat om hetzelfde te doen. We hebben vandaag een ander wezen van ons afgevochten en, om het zacht uit te drukken, ik kan niet zeggen dat ik daar al aan gewend ben. Toch hebben we wat voorwerpen in zijn hol gevonden.



Op het nippertje

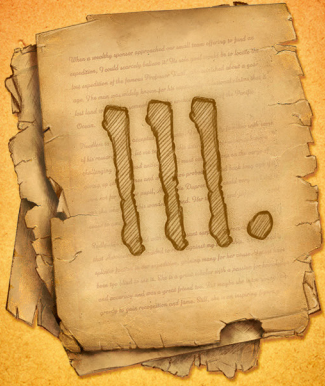
We kwamen vandaag in de tunnels in botsing met een woest wezen. Ik dacht dat we het niet zouden overleven, maar Natasha verraste me. Ze haalde met haar mes, half sissend en half krijsend, naar het beest uit en bootste duidelijk het geluid na. Ik was verbijsterd, want het wezen draaide zich om en rende weg. Haar als onze spoorzoeker inhuren was misschien wel mijn beste beslissing ooit.



COLOFON:

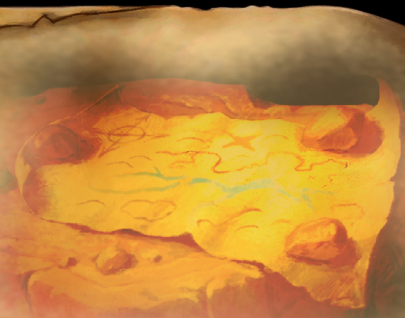
Spelontwerp: Min & Elwen | Teksten: Min | Grafisch ontwerp: Radek "rbx" Boxan | Web App programmering: pajada & Faire Illustraties: Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček | Nederlandse vertaling: René Raps
Speciale dank aan iedereen van de BGG-gemeenschap die met testen hebben geholpen!

DE VERDWENEN RÛNES VAN ARNAK: De Zoektocht naar Professor Kutil



COLOFON:

Spelontwerp: Min & Elwen | Teksten: Min | Grafisch ontwerp: Radek "rbx" Boxan | Web App 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!



Enthousiaste metgezel

Weer een doorgang vrijgemaakt! Ik kan niet zeggen dat ik dol ben op het donker. Als dit allemaal voorbij is, beloof ik dat ik meer tijd in de zon zal doorbrengen! Maar André lijkt opgewekt en blij dat hij hier is. Hij heeft het op zich genomen om deze tunnels in kaart te brengen en neemt dat zeer serieus.

Ontvang  en plaats de  op één van je assistenten. Je mag de  op een moment naar keuze afleggen om de assistent op te frissen.

(Als je de assistent opwaardeert, wordt de  niet verwijderd.)



Oude poëzie

Het ontcijferen van de tunnelmuren verveelt me nooit. Er zijn altijd spannende ontdekkingen te doen. Gisteren nog kon ik een deel van een gedicht vertalen dat volgens mij over één van de plaatsen gaat die we niet lang geleden hebben gevonden. We moeten weer naar die plaats toe om mijn vermoeden te bevestigen. Dat zou een ongelooflijke ontdekking zijn!

Markeer een  of  locatie met de .

De volgende keer dat je die locatie bezoekt, activeer je het effect twee keer.



Begraafplaats

Af en toe vinden we hier vreemde plekken, diep in de bochtige tunnels verborgen, en dit was er een van: een soort begraafplaats. Vreemd genoeg vonden we botten van dieren die vlak naast de menselijke resten lagen en met hetzelfde respect begraven waren.

Er was een wapen naast elk van de resten geplaatst. Deze ontdekking zou een nieuw licht kunnen werpen op de relatie die de bewoners met de bewakers hadden.



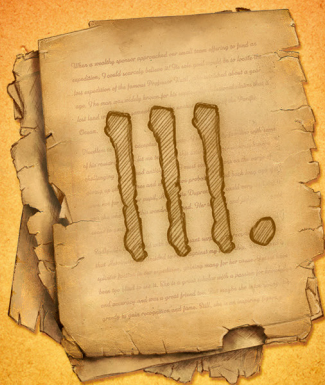
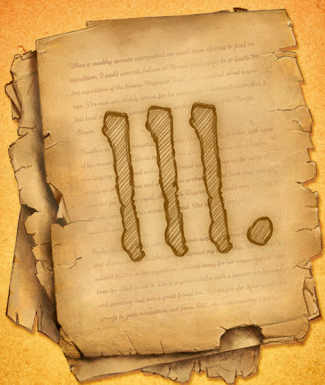
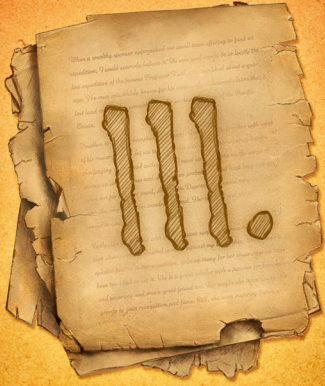
Onwaarschijnlijke gids

Soms vraag ik me af of deze wezens gewoon dieren zijn of toch meer dan dat. Het ene moment ongelooflijk vijandig, dan weer tam en onderdanig zodat het bijna surrealistisch aanvoelt. Het laatste wezen was buitengewoon vriendelijk. Het bood ons geschenken aan en leidde ons door het doolhof naar een rustige kamer waar we konden uitrusten. Ik kan er niet aan wennen.



COLORON:

DE VERDWENEN RÜINES VAN ARNAK: De Zoektocht naar Professor Kutil



See Companion App on arnak.game

COLOFON:

Spelontwerp: Min & Elwen | **Teksten:** Min | **Grafisch ontwerp:** Radek "rbx" Boxan | **Web App 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!



Stromend water

Het is ons gelukt om de eerste twee deuren van de tempel te openen. Het water blijft stijgen, eerst langzaam, maar de stroming wordt sterker. Het is moeilijk om kalm te blijven. We moeten opschieten.

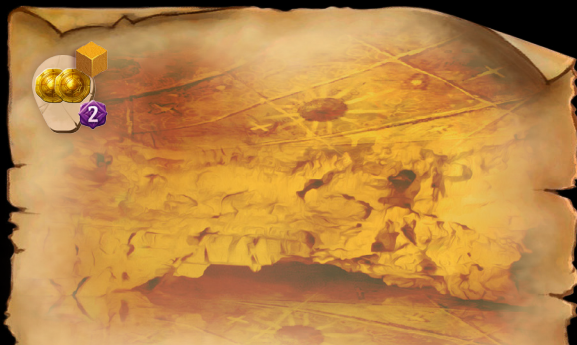
Je mag  en  ontvangen in plaats van   van het effect van de rij.



Race tegen de klok

Het water begon inderdaad te stijgen. Het is moeilijk om te beschrijven wat ik voel. Ik wil rennen, maar ik kan nergens heen. Om niet in paniek te raken, ging ik de rest van de kamer onderzoeken, voordat het water alle geheimen voor ons verbergt. Misschien is hier iets bruikbaar te vinden.

Je mag het effect van een  locatie die niet onder water staat gebruiken in plaats van   te ontvangen van het effect van de rij.



Plafondmarkeringen


Dit is inderdaad een vreemde plek. Het doet me denken aan een crypte. Het plafond is bedekt met tekens die ik nog niet eerder op dit eiland heb gezien. Ik denk dat het hints of instructies kunnen zijn, misschien zelfs een soort plattegrond?

Je mag  en  ontvangen in plaats van   van het effect van de rij.



Leuke verrassing

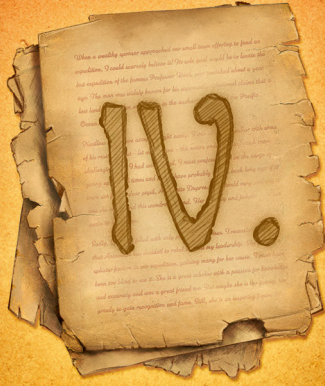
Het is fijn om goede vrienden te hebben. Vandaag heb ik ontdekt dat één van de metgezellen die we bij professor Kuttil hebben achtergelaten iets onverwachts in mijn tas moet hebben gestopt. Dit zou goed van pas kunnen komen!

Draai één voor één kaarten van de voorwerpenstapel open, tot je de eerste kaart opendraait die precies 1  kost. Neem deze kaart op hand en schud de rest van de kaarten weer door de voorwerpenstapel.

COLORON:

Spelontwerp: Min & Elwen | Teksten: Min | Grafisch ontwerp: Radek "rbx" Boxan | Web App 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!

DE VERDWENEN RÜINES VAN ARNAK: De Zoektocht naar Professor Kutil



COLOFON:

Spelontwerp: Min & Elwen | Teksten: Min | Grafisch ontwerp: Radek "rbx" Boxan | Web App programmering: pajada & Faire Illustraties: Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Poltizer, František Sedláček | Nederlandse vertaling: René Raps
Speciale dank aan iedereen van de BGG-gemeenschap die met testen hebben geholpen!



Arend of vis?

Het pad voor ons is al gedeeltelijk overstroomd en het lijkt erop dat we het water in moeten duiken en onder water moeten zwemmen om de andere kant te bereiken. Het raadsel in deze kamer lijkt echter te suggereren dat er een andere manier is: "De vis is bang wanneer de arend zweeft." Ik zou liever hebben dat we konden vermijden de vis te zijn.

Je mag betalen om van het effect van de rij te voorkomen.



Stille bewakers

Af en toe vinden we graftekens met beelden in de alkoven; sommige met bizarre vormen omdat het stromende water ze heeft vervormd. Ik voel me altijd ongemakkelijk als we ze passeren. Ik vraag me af of het gebruikelijk was om offergaven achter te laten in de nissen. Zou het een ontbrekend deel van de puzzel kunnen zijn?

Je mag betalen om van het effect van de rij te voorkomen.



Lastig raadsel

Ik vroeg me al af waar de volgende test over zou gaan. We hebben tot nu toe een korte boodschap ontcijferd: "Geef uw hebzucht op; houd vast aan uw eer." Ik ben bang dat we iets missen. Waar zou "eer" naar kunnen verwijzen?

Je mag betalen om te ontvangen en van het effect van de rij te voorkomen.



Valstrikken vermijden

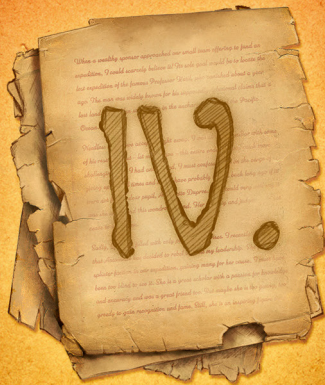
De doorgang voor ons ziet er verdacht uit. Ik kan het gevoel niet van me afschudden dat er iets niet klopt. Ik ben bang dat er verborgen valstrikken zijn. De enige manier om er voorbij te komen is om te proberen om om de doorgang heen te zwemmen, wat nogal een omweg zou zijn. Misschien is het de moeite waard?

Je mag betalen om van het effect van de rij te voorkomen.

COLORON:

Spelontwerp: Min & Elwen | Teksten: Min | Grafisch ontwerp: Radek "rbx" Boxan | Web.App 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!

DE VERDWENEN RÜINES VAN ARNAK: De Zoektocht naar Professor Kutil





Vrijheid!

Eindelijk zien we weer daglicht. Het is verbazingwekkend om te zien hoe opgelucht mijn metgezellen lijken. Hun blikken vol ongeloof die ze uitwisselen en hun ongelovige lach. Het leek onmogelijk, maar we hebben het overleefd!

In plaats van een onderzoekbonustegel te nemen, mag je het effect van de zilveren kant van één van je  gebruiken. (De stand van de assistent, opgefrist of uitgeput, verandert niet.)



Gelukkige struikeling

We zijn voor de test geslaagd! We leven nog en kunnen het daglicht weer zien! Terwijl ik geconcentreerd bezig was om uit de gangen te komen, struikelde ik over iets. Gek genoeg was het behoorlijk waardevol: een vondst waar ik normaal gesproken dagen naar zou hebben gezocht. Wat een vreemde plek is dit.

In plaats van een onderzoekbonustegel te nemen, mag je  betalen om  te ontvangen.



Laatste test

Toen we het portaal naderden dat naar buiten leidde, zagen we de inscriptie erboven. Het kan een begroeting zijn, maar het kan ook een raadsel zijn. Het is kort: "Zweef als de vogel; goden staren naar je." Ik vraag me af of we dat kunnen verklaren.

In plaats van een onderzoekbonustegel te nemen, mag je  betalen om een gebruikt afgodsbeeld terug naar de kisten op je spelersbord te plaatsen.



Domme weddenschap

Terwijl we diep in de tunnels waren, maakten we grappen met onze metgezellen om niet aan het donker te hoeven denken en ik sloot een weddenschap met een van hen: als we levend uit de tunnels zouden komen, zou ik hem mijn zakhorloge geven en hem "De Meesterlijke Voorspeller" noemen. Het was natuurlijk maar een grapje, maar ik denk dat het beter is voor het moreel van iedereen als ik mijn weddenschap nakom nu we de uitgang hebben gevonden.

In plaats van een onderzoekbonustegel te nemen, mag je  betalen om een assistent op te frissen.

COLORON:

DE VERDWENEN RUIJES VAN ARNAK: De Zoektocht naar Professor Kutil



COLOFON: