

ИЗГУБЕНИТЕ РУИНИ НА
АРНАК



МИН И ЕЛВЕН

КОМПОНЕНТИ



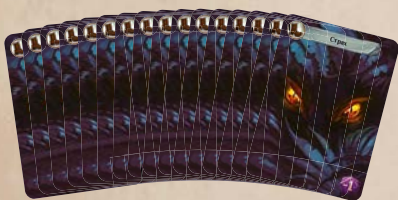
Двустранно игрално поле:
страна 1 - Птичият храм
страна 2 - Змийският храм



1 двустранно табло за ресурси



16 стартови карти
(по 4 във всеки цвят)



19 карти *Страх*



40 карти с предмети



35 карти с артефакти



4 двустрани табла на играчите



15 плочки с пазители



10 плочки с локации, ниво



6 плочки с локации, ниво



12 плочки с асистенти



1 лунен
жезъл



1 маркер за
стартовия играч



1 блокче за резултата



27 монети



27 компаса



16 идола



24 каменни плочи



1 лист със стикери



4 маркера дневник
и 4 маркера лупа
(по 1 във всеки цвят)



16 скрижала



12 върха на стрели



8 археолога
(по 2 във всеки цвят)



9 рубина



18 изследователски
плочки с находки



5 чипа за блокиране



10 плочки *Резерв*



15 плочки с действия на
съперника, използвани в соло игра

Ден 3 - след два дни безплодно кръстосване на широкия океан, една малка сянка на хоризонта, едва забележима сред искрящите вълни, ми даде мъг надежда. Когато се придвижихме, ято ярко оперени алени птици долетя към нашия кораб, чуруликайки и подсвирквайки сякаш за добре дошли. След справка с морските карти, нашият навигатор ни увери, че този остров наистина е все още неизследван. Душите му подкрепяха хипотезата, която всички мългаливо споделяхме - тези неравни плата, тази зелена джунгла....

... това можеше да бъде само Арнак!



Забележка на редактора:

За по-голяма яснота, в тези правила обръщението към играчите е в множествено число, когато са описани действия, касаещи или извършвани от всички играчи едновременно. Обръщението е в единствено число, когато са описани действията, извършвани от един играч.

ВИДЕО ПРАВИЛА НА
АНГЛИЙСКИ ЕЗИК



cge.as/arv

НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

ИГРАЛНО ПОЛЕ

За първата си игра ползвайте страната с Птичия храм.



Страната със Змийския храм се играе със специални правила, които са обяснени на стр. 19.



РЕДИЦА С КАРТИ

Редицата от карти съдържа предмети и артефакти, които може да вземете по време на игра. Разделете ги в две отделни тестета. Те имат еднакви гръбчета, но се различават лесно по предната си страна и по символа в горния десен ъгъл.

- 1** **Артефакти.** Размесете тестето с артефакти с лицето надолу и го поставете върху обозначеното място на игралното поле.
- 2** **Страх.** Поставете тези карти на обозначеното място на игралното поле. Всички те са еднакви, затова ги сложете с лицето нагоре.
- 3** **Предмети.** Размесете тестето с предмети с лицето надолу и го поставете върху обозначеното място на полето.
- 4** **Лунен жезъл.** Сложете жезъла на позицията за **рунд I**, както е показано в примера.
- 5** **Поставете 1 артефакт** с лицето нагоре в редицата от карти, отляво на лунния жезъл.
- 6** **Поставете 5 предмета** с лицето нагоре в редицата от карти, отдясно на лунния жезъл.

ОСТРОВ

Размесете **идолите** и ги разпределете върху локациите на случаен принцип:

- 7** **Локации от ниво I** . На всяка локация в регион се поставя по 1 идол с лицето нагоре.
- 8** **Локации от ниво II** . На всяка локация в регион се поставя по 1 идол с лицето нагоре и 1 идол с лицето надолу, както е показано в примера.
- Чипове за блокиране**
- 9** Някои от местата на локациите трябва да бъдат блокирани, в зависимост от броя на играчите. Третирайте блокираните места, все едно не присъстват на полето. Те няма да са достъпни през цялата игра.

В **игра с 4-ма** не използвайте чипове за блокиране. (Горният пример илюстрира игра с 3-ма.)

В **игра с 3-ма**, блокирайте 3 места. Размесете чиповете за блокиране с лицето надолу и обърнете 3 от тях на случаен принцип. Всеки чип съответства на 1 локация.



Използвайте 3-те чипа, за да блокирате съответните места върху всяка от 3-те локации (сложете ги с лицето надолу на полето). Върнете другите 2 чипа в кутията.

В **игра с 2-ма**, блокирайте всички 5 места. Всяка локация ще има място само за 1 археолог.

ИЗСЛЕДОВАТЕЛСКА ПЪТЕКА

10



Каменни плочи. Разделете каменните плочи според тяхната стойност и формирайте от тях купчини върху храма.

Всяка купчина трябва да съдържа толкова плочи, колкото е броят на играчите. Формирайте: 1 купчина с плочи от 11 точки най-отгоре, 2 купчини с плочи от 6 точки по средата и 3 купчини с плочи от 2 точки най-долу.

Върнете неизползваните плочи в кутията.



Изследователски плочки с находки. Размесете тези плочки с лицето надолу и ги разпределете по следния начин на полето:

11

Плочки с находки на изгубения храм.



Направете купчина с толкова плочки с находки, колкото е броят на играчите. Сложете плочките с **лицето надолу** на последния ред от изследователската пътека.

12

Места за плочки с находки. Поставете по 1 плочка върху всички места от изследователската пътека, със следните изключения:



Върху така обозначените места сложете плочки само в игра с 4-ма.



Върху така обозначените места сложете плочки само в игра с 3-ма или 4-ма.



Наредете плочките с лицето надолу на случаен принцип върху пътеката, след това ги обърнете, така че да са видими за всички играчи. Върнете неизползваните плочки в кутията.

ТАБЛО С РЕСУРСИ

13

Ресурси. Поставете всички ресурси върху таблото.

14

Локации . Размесете плочките с локации, маркирани с и ги поставете с лицето надолу върху таблото.

15

Плочки с пазители. Размесете плочките с пазители и ги поставете с лицето надолу върху таблото.

16

Локации . Размесете плочките с локации, маркирани с и ги поставете с лицето надолу върху таблото.

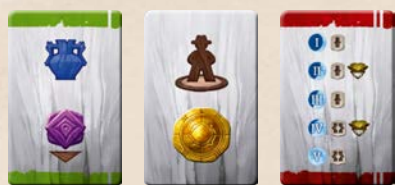
17

Плочки с асистенти. Обърнете всички асистенти със сребърната страна нагоре. Размесете ги в 3 купчини на случаен принцип – всяка от по 4 асистента. Поставете ги върху таблото с ресурси.

18

Изследователски маркери. Тези маркери (дневник и лупа) също се поставят на таблото с ресурси, както е обяснено на следващата страница.

СОЛО ИГРА



Тези компоненти се ползват само за соло игра. За соло варианта се ползва подредбата за 2-ма играчи. Пълните правила са на стр. 20.

ПОДГОТОВКА НА ИГРАЧИТЕ

Ден 6. Намерихме добро място да разпънем палатките си, с прясна вода надлъзо. Нашият интендант гарантира, че ще бъдем снабдени добре. За две седмици това ще бъде нашият дом.

Всеки играч избира цвят и взема 1 табло, 2 изследователски маркера, 2 археолога и 4 стартови карти в този цвят.

ТАБЛА НА ИГРАЧИТЕ

Дръжте таблата пред себе си и поставете отгоре фигурките си с археолози.



ИЗСЛЕДОВАТЕЛСКИ МАРКЕРИ

Изследователските маркери се поставят на стартовата позиция под изследователската пътека. Първия път, когато изследвате, трябва да ползвате лупата си, затова я поставете върху дневника.



СТАРТОВО ТЕСТЕ

Всеки играч разполага със собствено тесте с карти, като играчите стартират с еднакви тестета от по 6 карти. Всяко тесте трябва да съдържа 4-те стартови карти в цвета на играча и 2 карти *Страх*.



Размесете тестета си и ги сложете с лицето надолу върху таблата си.

РЕД НА ИГРА



Стартовият играч е този, който е пътувал най-скоро до място, което никога не е посещавал преди. Дайте му маркера за стартов играч. Ходовете на играчите се извършват по часовниковата стрелка.

СТАРТОВИ РЕСУРСИ

Раздайте стартови ресурси според реда на игра:

Играч 1:

Играч 2:

Играч 3:

Играч 4:

ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА ПОДРЕДБА

Таблата на играчите би могло да стоят около игралното поле по този начин.



ХОД НА ИГРАТА

Ден 7. Колко странно е да бъдем тук, най-накрая да видим това, което толкова дълго се стремим да открием! Понякога се чувствал сякаш стоим на свещена земя. Какви чудеса предстоят? Какви опасности? Нямали представа за тайните, които този остров крие, но се заклехме да ги разкрием и това ще направим!

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Целта ви е да поведете експедиция за проучване на некартографирания остров Арнак и да откриете тайните на изчезнала цивилизация.

Ще оборудвате експедицията си с необходимите предмети, ще претърсвате джунглата за мистериозни артефакти и интригуващи археологически локации, ще опитвате да надвиете пазителите на тези локации и, може би, най-важното – да съберете ведно фрагментите на руините на Арнак в цялостно изследване, което може да доведе до откриването на Изгубения храм.

1 Различните постижения на експедицията ви носят точки (символът вляво), които ще бъдат добавени в края на играта, за да определят кой играч е най-успешният изследовател.

ОБЩ ПРЕГЛЕД

Играта продължава 5 рунда.

I

II

III

IV

V

Играчите се редуват да изпълняват различни действия, които им помагат да разкрият тайните на острова. По време на играта все повече от територията на острова ще бъде проучена и повече действия ще станат достъпни. Действията може да ви донесат ресурси и точки, а също и да разширят възможностите ви за развитие.






Всеки рунд протича по следния начин:

- Теглене.** Всички играчи теглят карти от тестетата си, докато не попълнят ръката си до **5 карти**.
- Изиграване на ходове.** Първи играе стартовият играч. Всички се редуват по часовниковата стрелка около масата. Всеки играч може да извърши **едно основно действие** през своя ход, плюс **неограничен брой свободни действия**. В рамките на един рунд, всеки играч може да изиграе неограничен брой ходове.
- Пасуване.** В своя ход може да пасувате, за да покажете, че сте приключили с действията си за настоящия рунд. Другите играчи продължават да се редуват, докато всички не пасуват.
- Подготовка за следващия рунд.** Всички карти в игровата ви зона се размесват и връщат на дъното на тестетата ви. Полето се приготвя за следващия рунд. **Маркерът за стартовия играч се подава на човека отляво.**
- Преместване на лунния жезъл.** В края на всеки рунд местете лунния жезъл, за да маркирате хода на времето.

Докато луната нараства, експедициите проучват острова, откриват полезни предмети и артефакти и изследват легендите на Арнак. След 5 рунда луната е пълна и е време да се види, кой е провел най-успешната експедиция.



РЕСУРСИ

-  **Монети:** олицетворяват финансирането на експедицията ви. Използват се за купуване на предмети.
-  **Компаси:** символизируют времето и усилията, изразходени в проучване на острова. Затова се използват за откриване на артефакти и археологически локации.
-  **Скрижали:** представляват древни текстове, които да разшифровате. Те биха могли да ви научат как да използвате артефактите, които откривате.
-  **Върхове на стрели:** изобразяват останки от оръжията, които намирате. Често са необходими за надвиране на пазителите на острова.
-  **Рубините** са мистериозни талисмани на бога-птица Ара-Ану. Намират се трудно, но често са от съществено значение за пълноценното изследване на мистериите на Арнак.

ХОДЪТ НА ЕДИН ИГРАЧ

Ден 8. Въпреки че нетърпението ни е смесено с известна доза тревога, сега е моментът да бъдем смели. Ако има опасности, ние сме дошли тук, за да се изправим срещу тях!

По време на хода си имаш няколко опции. Изборите ти ще зависят от картите в ръката ти и от ситуацията на игралното поле.

ОСНОВНИ ДЕЙСТВИЯ

По време на своя ход може да изпълниш точно **едно основно действие**.

Основните действия са:

РАЗКОПАЙ ЛОКАЦИЯ (стр. 9)

ОТКРИЙ НОВА ЛОКАЦИЯ (стр. 10)

НАДВИЙ ПАЗИТЕЛ (стр. 11)

КУПИ КАРТА (стр. 12)

ИЗИГРАЙ КАРТА (стр. 13)

ИЗСЛЕДВАЙ (стр. 14)

ПАСУВАЙ (стр. 17)

Освен основното действие, в хода си може да извършваш **неограничен брой свободни действия** ⚡, описани по-долу.



ТВОЯТА РЪКА

Може да играеш карта, за да ползваш иконите ѝ за пътуване или ефекта ѝ, но не и двете едновременно.



⚡ СВОБОДНИ ДЕЙСТВИЯ

Ефект на карта с този символ не се брои за основно действие в хода ти.

По време на хода си може да играеш колкото решиш свободни действия. Те може да се играят **преди, след или дори по време на основното ти действие**.

ИКОНИ ЗА ПЪТУВАНЕ

Може да използваш тези икони, за да платиш за определени действия - например за разкопаване на локация (виж следващата страница).

ИЛИ

ЕФЕКТ

Може да изиграеш ефекта на картата.



Този ефект означава, че взимаш 1 ⚡ от табло с ресурси.

СТРАХ

Картите *Страх* нямат никакъв ефект. Те обаче може да бъдат играни за иконата им за пътуване 🚶.

ТВОЯТА ИГРОВА ЗОНА

Когато **ползваш** карта, тя се слага с лицето нагоре на масата пред теб, до табло то ти. Това място се нарича **игрова зона**.



Табло на играча



Игрова зона

Игровата ти зона е на практика разстлано тесте с изчистени карти. Картите се натрупват от ход на ход. Те не се връщат в тестето ти до края на рунда.

РАЗКОПАЙ ЛОКАЦИЯ

Ден 9. Донесохме стълба и се изкачихме, за да разгледаме по-добре гравюрите. Както се надявахме, това беше клинопис! Ако подобни гудеса се намират толкова близо до лагера, кой знае какво още ще открием!

Като основно действие в хода ти, може да изпратиш един от своите археолози да прави разкопки, в която и да е от 5-те базови ▲ локации. Също така, ще може да копаеш в локации ⚡ и ⚡ след като бъдат открити.

ЗА ДА РАЗКОПАЕШ ЛОКАЦИЯ

1. Плати цената на пътуването, изобразена върху мястото, до което искаш да изпратиш археолога си. Мястото трябва да не е заето. (Това означава, че не трябва да съдържа друг археолог, а при игра с 2-ма или 3-ма не трябва да съдържа и чип за блокиране.)
2. Премести археолога си от своето табло до това място.
3. Изпълни ефекта, изобразен върху локацията. (Пълен справочник на символите може да откриеш на последната страница на тези правила.)

Бележка: ако и двата ти археолога са вече поставени върху локации, не може да извършваш това действие повече в този рунд.

Пример: червеният играч играе карта с 🚶, за да изпрати своя археолог до локацията, показана вдясно. Той поставя фигурката си върху мястото с 🚶 и взема 2 🗺️. Следващият играч, който иска да посети тази локация, ще трябва да заплати 🚶. Дори и червеният играч може да направи същото, в следващ ход, въпреки че вече има 1 археолог там. Ако и двете места са заети, никой друг не може да копае там през този рунд.



ПЛАЩАНЕ НА ЦЕНАТА ЗА ПЪТУВАНЕ

Както би предположил, може да платиш цена от 🚶, като изиграеш карта с 1 икона 🚶.

Свали картата от ръката в игровата си зона, като игнорираш ефекта ѝ. Може да платиш и като изиграеш карта с икона за пътуване от по-високо ниво (виж Йерархия на видовете пътуване вдясно).

Може да ползваш от карта Страх, за да платиш цена от 🚶.



НАЕМАНЕ НА ПИЛОТ

Винаги може да похарчиш 2 монети, за да се сдобиеш със самолет, който може да бъде използван на мястото на коя да е икона за пътуване, както е показано в Йерархия на видовете пътуване долу.



ДВЕ ИКОНИ

Ако цената изисква 2 икони, може да платиш, изигравайки 2 карти.



Възможно е и да имаш карта, която разполага с 2 икони. Такава карта може да покрие и цена от 1 икона, но в този случай допълнителната икона най-вероятно ще се изгуби (освен ако не платиш с нея за някое свободно действие). Тя не се прехвърля за следващия ти ход.

ПРИМЕРИ:



ЙЕРАРХИЯ НА ВИДОВЕТЕ ПЪТУВАНЕ

Винаги може да платиш за пътуване, като изиграеш икона от по-високо ниво. Тази йерархия е изобразена и на референтните листове.



ОТКРИЙ НОВА ЛОКАЦИЯ

Ден 10. Нашият екип се завърна с фантастични разкази за жилища в скалите, украсени с непокатнати гравирани шедеври. И все пак радостта от откритието беше смесена със страха от дребното чудовище.

В началото на играта има само 5 достъпни за копаене локации . По време на игра обаче може да откриеш нови. Може да разкриеш която и да е локация или , ако все още не съдържа плочка с локация.

ЗА ДА ОТКРИЕШ НОВА ЛОКАЦИЯ

- 1 Навлез в пустоща.** Реши дали искаш да откриеш локация или . Виж игралното поле и плати **изобразената цена** в . След това избери **неоткрита** локация в съответния регион и **плати пътните разходи**, за да **преместиш археолога** си от твоето табло на тази локация.
- 2 Вземи идола от локацията. Веднага изпълни ефекта на идола.** Ако локацията съдържа 2 идола, взимаш и двата, но изпълняваш ефекта само на този, който е с лицето нагоре. Постави тези идоли върху таблото си, с лицето надолу върху изобразените сандъци със запаси.
- 3 Открий нова локация.** Вземи най-горната плочка от купчината, която съвпада с типа локация – или . Постави я върху полето с лицето нагоре. Локацията вече се счита за открита и ти **веднага изпълняваш ефекта ѝ**.
- 4 Събуди пазителя.** Изтегли най-горната плочка от купчината с пазителите и я постави с лицето нагоре, върху плочката с локацията.

Пазителят не те засяга веднага. В края на рунда обаче ще придобиеш карта **Страх**, когато вземеш обратно археолога си от локацията, върху която има пазител. (Виж стр. 17.)

За да избегнеш това, може да опиташ да надвиеш пазителя като основно действие в следващ твой ход (виж следващата страница). А може също да успееш да избягаш от него с помощта на определени карти, които позволяват да преместиш своя археолог или самия пазител.

Когато археологът ти вече не е там (например, в по-нататъшен рунд) **откритата локация става още едно място, на което играчите може да изпращат археолози, за да копаят.** Цената в , изобразена върху полето се взима предвид, само **когато откриваш** тези локации, не когато копаеш. Винаги може да изпратиш археолог да копае на локацията, която все още има пазител; връщането от такава локация в края на рунда ти носи карта **Страх**, дори и ако ти не си този, който е събудил пазителя.



НАДВИЙ ПАЗИТЕЛ

Ден 11. Борихме се с гудовищното създание рало до рало! Звърят падна! Но никой не бе в състояние да нанесе смъртоносния удар. Стояхме, изпълнени със страхопочитание. Внезапно звърят сведе глава, отдавайки ни почит. И тогава разбрахме, че това не е гудовище. Не, това създание беше един от легендарните пазители на Арнак.

ПАЗИТЕЛИ

Руините на острова се пазят от мистериозни създания. Пазител се появява всеки път, когато играч открие нова локация. Той няма мигновен ефект. Въпреки това, в края на рунда взимаш карта *Страх* за всеки археолог, връщащ се от локация, на която все още има пазител. (Виж стр. 17.)

Пазителите остават на полето, докато не бъдат надвити. Те не спират археолозите да разкопават пазените от тях локации.

ЗА ДА НАДВИЕШ ПАЗИТЕЛ

Като основно действие в хода си, може да надвиеш пазител. Трябва да имаш археолог върху локацията с пазителя.

1. Плати цената, изобразена в долната част на плочката с пазителя.
2. Махни пазителя от полето и го запази до таблото си.



Съвет: в някои ситуации може да е много важно да надвиеш пазител и да избегнеш неговата карта *Страх*. В други, може да спечелиш повече точки, като запазиш тези ресурси за изследване. Не се чувствай длъжен да надвиваш всеки пазител, когото събудиш.



Този ефект (символът вляво) ти позволява да надвиеш пазител, намиращ се на локация, върху която имаш археолог, без да плащаш цената. (Въпреки това самият ефект може да има цена, която трябва да платиш.) Надвитите по този начин пазители също отиват до таблото ти.

ДАРЪТ НА ПАЗИТЕЛЯ

Надвивайки пазителя, ти си извоюваш неговата почит, затова той ти поднася дар, изобразен върху горния десен ъгъл на плочката. Дарът може да се ползва веднъж по време на играта, през който и да е твой ход. След като си го използвал, обърни пазителя с лицето надолу, за да покажеш, че дарът не може да бъде използван отново.



Някои дарове са икони за пътуване, които може да се използват за плащане на пътни разходи, точно като изиграването на карта от ръката ти.



Други са свободни действия, които може да се използват по всяко време, в кой да е твой ход.



Пазителят ще ти донесе 5 точки в края на играта, независимо дали си използвал дара му или не.

ИДОЛИ

Намиращ идоли, когато откриваш нови локации. При взимане на идол, дръж го върху сандъците със запаси на таблото си. Идолите трябва да бъдат с лицето надолу, защото наградата за намирането им вече не е от значение. Всеки идол ще ти донесе по 3 точки в края на играта.

СЛОТОВЕ ЗА ИЗПОЛЗВАНЕ НА ИДОЛИ

Редицата с четирите слота на твоето табло ти дава достъп до полезни ефекти. По време на хода си, може да поставиш идол върху един от слотовете като свободно действие:

1. Премести идола от сандъците със запаси до най-левия свободен слот на таблото си.
2. Избери 1 ефект от петте изобразени опции.



КУПИ КАРТА

Ден 12. Изкачих се на една скала и разгистих няколко клони, за да добия по-добра видимост към пътя пред нас. Когато се спуснах надолу, скалата беше огряна от слънцето и видях, че всъщност това е безценен артефакт.

С купуването на предмети и артефакти подобряваш тестето си и разширяваш възможностите си за развитие.

РЕДИЦАТА С КАРТИ


Тази редица е разделена на две части от лунния жезъл. Артефактите стоят отляво на жезъла, а предметите - отдясно. След всеки рунд лунният жезъл се мести с 1 позиция надясно, затова всеки рунд има повече артефакти и по-малко предмети. Докато археолозите изучават места все по-навътре в сърцето на острова, те откриват повече артефакти, но така намалява подкрепата, която може да получат от континента.




ПРЕДМЕТИ

В тази игра предметите са сборно понятие за екипировка, принадлежности, товарни животни и превозни средства, с които оборудваш експедицията си. Предмет, който си купил, отива на **дъното на тестето ти**, което значи, че е вероятно да се озове в ръката ти в началото на следващия рунд.



ЗА ДА КУПИШ ПРЕДМЕТ

1. Избери предмет от редицата с карти.
2. Плати цената в , изобразена в долната част на картата.
3. Постави предмета с лицето надолу на **дъното на тестето си**.
4. Попълни редицата с карти.

АРТЕФАКТИ

Артефактите са ценни съкровища, които намиращ, докато проучваш острова. Плащаш за тях с чипове , символизиращи времето, което си прекарал в изучаване. Ние казваме, че „купуваш“ артефакта, въпреки че експедицията ти всъщност го намира, след уморително кръстосване на джунглата и скалистите плата. За разлика от предметите, **артефакт може да бъде използван веднага щом го вземеш** от редицата с карти.

ЗА ДА КУПИШ АРТЕФАКТ

1. Избери артефакт от редицата с карти.
2. Плати цената в , изобразена в долната част на картата.
3. Постави артефакта в **игровата си зона**. Имаш възможност да **изпълниш веднага ефекта му, игнорирайки цената за активация** .
4. Попълни редицата с карти.

Бележка: когато купиш артефакт, може да изпълниш ефекта му веднага. Ефектът може да бъде друго действие, като например изпращането на археолог да разкопае локация. Всичко това се счита за част от основното ти действие за този ход.

ПОПЪЛВАНЕ НА РЕДИЦАТА С КАРТИ

Ако в края на твоя ход от картовата редица липсва карта, попълни я с нова от същия вид по следния начин:

1. Плъзни картите към лунния жезъл, за да направиш място в края на редицата.
2. Изтегли нова карта и я сложи на празното място.

Ако някое тесте остане без карти, този вид карти вече не се плъзгат и не се допълват в редицата.

Пример: това е редицата от карти в рунд II. Ти купуваш предмет, затова я попълваш с нов предмет, както е показано.



ИЗИГРАЙ КАРТА

Ден 13. Рудби е жизнерадостна птица и се радва, че я имаме.
Тя открива най-интересните неща.


ЗА ДА ИГРАЕШ КАРТА

1. Сложи картата от ръката си в твоята игрова зона (с лицето нагоре).
2. Изпълни ефекта на картата.

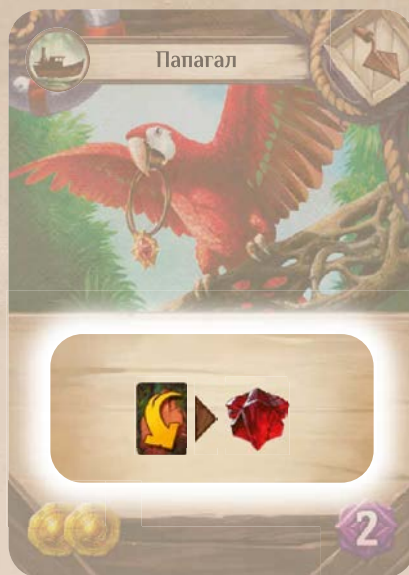
Картата остава с лицето нагоре в игровата ти зона до края на рунда (освен ако не получиш шанс да я **отстраниш**, както е обяснено долу).

⚡ Ефект с този символ е **свободно действие**. Това означава, че изиграването на карта с този символ **не се счита за твоето основно действие** за рунда. Картите ти **Финансиране** и **Проучване** имат ефекти, които се явяват свободни действия. Някои ефекти на предмети също са свободни действия.

От друга страна, ако ефектът не е маркиран като свободно действие, той се счита за **основното действие** за хода ти. Всички **ефекти на артефакти са основни действия**, както и някои ефекти на предмети, като този на картата **Папагал**.

Когато играеш артефакт, трябва да платиш и специална цена от , както е обяснено в полето на тази страница. Това правило **не се отнася** за предмети.

Напомняне: когато играете карта от ръката си, ползвате или иконите ѝ за пътуване, или нейния ефект. Не и двете.



Пример: Да кажем, че играеш картата **Папагал** като **основно действие**. Поставяш картата с лицето нагоре върху игровата си зона и изпълняваш ефекта ѝ - трябва да изразходиш друга карта от ръката си, за да спечелиш рубин. Избираш да изразходиш карта **Финансиране**. Слагаш я на масата, като игнорираш ефекта ѝ. Няма да може да ползваш нито иконите ѝ за пътуване, нито монетата в този рунд, но цената си заслужава: вземи един рубин от таблото с ресурси. С това ходът ти приключва, освен ако няма свободни действия, които искаш да играеш.

ОТСТРАНЯВАНЕ

Определени правила и ефекти отстраняват карти по време на играта. Предметите и артефактите имат специални места за отстраняване, до техните тестета в горната част на игралното поле. Отстранените карти **Страх** отиват обратно в тестето с карти **Страх**. Картите **Финансиране** и **Проучване** се слагат близо до другите отстранени карти до игралното поле. Освен картите **Страх**, останалите отстранени карти обикновено не се връщат в игра.





⊗ Този символ маркира местата за отстранени артефакти и предмети на полето. Ако видиш този символ в ефект, това означава, че може да **отстраниш карта от ръката си или от игровата си зона**.

Съвет: ако това е възможно, по-ефикасно е първо да използваш карта и чак след това да я отстраниш от игровата си зона, вместо да я отстраниш директно от ръката си.

ИЗИГРАВАНЕ НА АРТЕФАКТИ

Мислехме, че го разбърбаме, когато го открихме. Но започнахме да подозираме, че артефактът крие още мистерии. Може би ще намерим отговорите в тези древни текстове.





Всички ефекти на артефакти имат цена от 1 , за да бъдат активирани. При покупката на артефакт, тази цена се игнорира и ти може да изпълниш ефекта еднократно, без да го заплащаш. Но когато играеш артефакт от ръката си, цената от 1  трябва да бъде платена.

Ефектът на артефакт може да включва и друга, допълнителна цена. Тя е описана в самия ефект на картата и трябва да бъде плащана всеки път, когато използваш този ефект.

ИЗСЛЕДВАЙ

Ден 14. Сгупено копие. Няколко реда текст. Всяко ново откритие придава смисъл на предишното. Стделаям време да обмисля тези следи от миналото на Арнак.

С това действие местиш един от изследователските си маркери до следващия ред от изследователската пътека:

- 1 Реши кой маркер искаш да преместиш. Ако дневникът ти  се намира зад лупата , може да местиш всеки от тях. **Дневникът ти обаче никога не може да се мести на по-преден ред спрямо лупата ти.** (Лесно е за запомняне: първо намираш нещо, после го записваш.)
- 2 Избери място, на което да се преместиш. Може да се местиш само на място, което е свързано с текущата ти позиция. Понякога това ти оставя само 1 избор. Не се тревожи за другите изследователски маркери – няколко маркера може да споделят едно и също място.
- 3 Плати цената и се премести на избраното място. Цената е посочена върху моста, свързващ старата и новата ти позиция.
- 4 Събери плодoвете на изследването си:
 - **Вземи плочка с находка.** Ако мястото съдържа такава плочка с лицето нагоре, веднага вземи изобразената находка и отстрани тази плочка от игра. Само първият играч, достигнал до това място, взема находката.
 - **Винаги изпълняваш ефекта на реда.** Ефектът зависи от това дали си преместил лупата, или дневника си, както е показано в края на реда. (Засега игнорирай точките. Те ще бъдат спечелени в края на играта, в зависимост от мястото, до което са достигнали маркерите ти.)

Може да изпълниш ефекта на реда, преди да ползваш находката, ако решиш.

Бележка: цената за преминаването трябва да бъде платена преди взимането на каквито и да е придобивки.



ИЗГУБЕНИЯТ ХРАМ



Когато лупата ти достигне последния ред от изследователската пътека, ти ще откриеш Изгубения храм! За разлика от другите редове, печелиш повече точки, ако стигнеш там по-рано. **Постави лупата си върху празното място, което носи най-много точки.**

След това **вземи плочка с находка.** Прегледай купчинката с плочки, поставени с лицето надолу и избери една. Върни останалите. Има достатъчно плочки за всички.

Бележка: не може да преместиш дневника си върху реда с Изгубения храм.

ИЗСЛЕДВАНЕ НА ИЗГУБЕНИЯ ХРАМ

Веднъж щом си намерил Изгубения храм, може да използваш действието *Изследване*, за да разкриеш историите на Арнак!

Ако избереш да изследваш с лупата си, когато тя вече е в Изгубения храм, не плащаш за придвижването на маркера си, а вместо това може да **платиш, за да вземеш 1 каменна плоча** от която и да е купчинка.

В долната част на храма има обозначени 3 различни цени, които може да платиш. За всяка купчинка от каменни плочи има определена комбинация от тези цени, както е показано вдясно.

Например, лявата купчинка от 6 точки изисква да платиш лявата и средната цена. Дясната купчинка от 6 точки изисква да платиш средната и дясната цена. Купчинката от 11 точки най-горе изисква да платиш всички три вида цени.

Плочките във всяка купчинка са лимитирани. Не може да купиш плочки от празна купчинка.







Къде може да се движиш?

Лупите на синия и червения играч са на различни места от първия ред. Мястото на синия е свързано с двете места от следващия ред, затова той може да се придвижи до всяко от тях. Мястото на червения обаче е свързано само с 1 място от следващия ред.

Всички други маркери са върху стартовите позиции. Маркери, намиращи се там, може да бъдат преместени до което и да е място от първия ред.



Жълтият играч може да придвижи само лупата си. Не може да направи същото с дневника си, докато лупата не е поне един ред пред него.

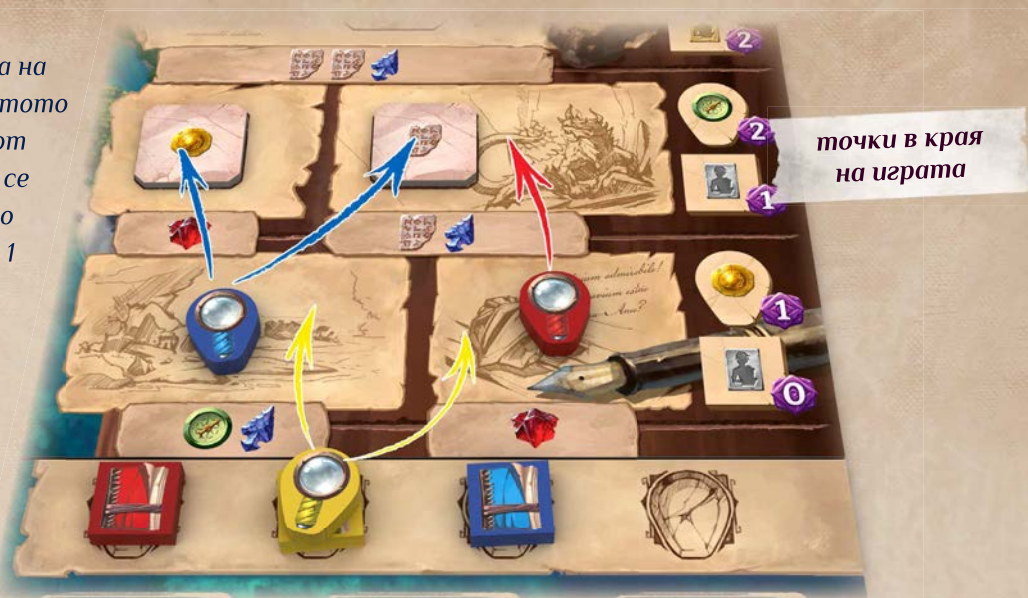
Примерно действие за изследване

По време на своя ход, червеният играч решава да изследва с лупата си. Той плаща  и , за да се изкачи до следващия ред от пътеката. Маха плочката с находка и печели 1 . Плочката с находка се връща обратно в кутията, а скрижалът се слага на таблото му. (Имай предвид, че този чип не може да се ползва, за да се платят разностите за изследването – цената трябва да бъде платена първа.) Поглеждайки към ефекта на лупата вдясно на реда, играчът вижда, че печели 1 .

Наемане на асистент

По време на хода на синия играч, той решава да изследва с дневника си. Той няма право да придвижи дневника си пред своята лупа, но може да го премести до същия ред и даже до същото място, ако желае.

Да кажем, че го прави. Синият плаща  и , за да премести дневника си на мястото с лупата му. Сега той изпълнява ефекта на дневника и може да избере 1 от 3-те асистента, достъпни на таблото с ресурси. Взима асистент и го слага със сребърната страна нагоре върху таблото си. Асистентите ще бъдат обяснени детайлно на следващата страница.



АСИСТЕНТИ

Асистентите са учени, дошли да се присъединят към твоята експедиция. Всеки от тях има 2 нива – сребърно и златно. Златната страна има по-силен ефект. Действието *Изследване* ще ти донесе сребърни асистенти, когато придвижиш дневника върху определени редове от пътеката.

Използването на този асистент е свободно действие.

Сребърна страна на асистента

Умение (ефект) на асистента

Умение, което асистентът получава, когато бъде повишен.

НАЗНАЧАВАНЕ НА АСИСТЕНТИ

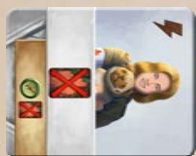
Когато преместиш дневника си на ред с такъв символ, избери 1 от наличните асистенти от таблото с ресурси. (Обикновено има избор от 3, но някои от купчинките може да свършат към края на играта.)

Бележка: дръжте асистентите в купчинките така, че да се вижда само най-горният. Така никой няма да знае, какъв е следващият асистент в купчината, докато най-горният не бъде взет от някой играч.

Сложи асистента си върху едно от местата за асистенти, намиращо се върху таблото ти. Постави го със **сребърната страна** нагоре.

Асистентите имат различни умения (ефекти). Ако ефект е свободно действие, може да го използваш веднага след назначаването на асистента или да го запазиш за по-късно.

ИЗПОЛЗВАНЕ НА АСИСТЕНТИТЕ



Когато използваш асистента си, го завърти настрани, както е показано. Асистент, положен настрани, е **неактивен** и вече не е достъпен за употреба.

Общо взето може да използваш ефекта на асистент само по веднъж на рунд. В края на рунда всички асистенти се **активират** отново и се поставят в изправено положение.



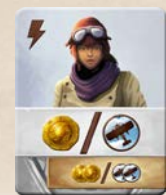
Въпреки това някои ефекти от карти може да активират асистент по време на рунда, позволявайки му да бъде използван отново, може би дори веднага.

ПОВИШАВАНЕ НА АСИСТЕНТИ

Когато преместиш дневника си до ред с този символ, **повиши 1 от асистентите си** до златното му ниво – това означава, че го обръщаш от златната му страна. В този момент **асистентът се активира**, дори ако умението му от сребърната страна е било използвано по-рано в рунда.

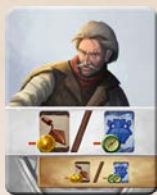


АСИСТЕНТИТЕ ИМАТ РАЗНООБРАЗНИ ЕФЕКТИ:

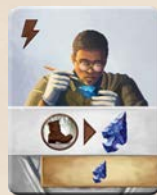


Някои асистенти предлагат избор от различни ефекти:

Може да ползваш този асистент, за да получиш . Алтернативно, може да го използваш, за да получиш .



Този асистент ти позволява да купиш артефакт или предмет с намаление. Сребърната страна предоставя намаление от 1 ресурс, а златната - от 2. Този асистент **няма** символ за свободно действие, затова неговото използване се брои за **основното действие** в хода ти.



При този асистент трябва да платиш , за да получиш . Тази цена може да се плати по същия начин, като цената за изпращане на археолог на локация. Тъй като това е свободно действие, би могло да ползваш карта с за две неща: например, с един може да платиш за умението на този асистент, а с другия може да пратиш археолог да разкопае локация.

Пример:

Синият играч използва асистента си, за да се сдобие с .



След това той плаща , за да премести дневника си напред по пътеката. Ефектът на дневника от този ред му позволява да повиши един от асистентите си по свой избор.



Синият играч избира да повиши асистента, който току-що е използвал. Обръща плочката на другата страна. Като част от ефекта, асистентът бива реактивиран. Играчът може да го използва отново веднага, ако желае.



ПАСУВАНЕ

Ден 17. Днес открихме толкова невероятни неща! Кой знае какво ще открием утре?

По време на твоя ход може да **избереш да пасуваш** – информирай другите играчи, че няма да извършваш повече ходове през този рунд. Пасуването се счита за основното ти действие за този ход. Сега е моментът да използваш всички свободни действия, с които все още разполагаш.

Ако не предприемеш друго основно действие, тогава **трябва** да пасуваш. Не е позволено да извършиш ход само със свободни действия и никакво основно действие.

След като пасуваш, не играеш повече ходове до края на рунда. Останалите продължават да играят по часовниковата стрелка, но пропускат теб. И обратното, ако ти си последният останал играч, който още не е пасувал, може да извършиш множество действия едно след друго.

Рундът приключва, когато всички играчи пасуват.



Някои ефекти може да изискват да пасуваш като част от цената за изиграването им.

ПОДГОТОВКА ЗА СЛЕДВАЩИЯ РУНД

Ако не е края на рунд V, се пригответе за следващия рунд по следния начин:

Всички играчи правят следното едновременно:

1. **Върнете двата свои археолога** на таблата си. Всеки път, когато **вземете археолог обратно от локация с пазител**, сложете 1 карта *Страх* в игровата си зона.
2. Обикновено ръката ви ще е празна. Ако имате обаче останали карти, **всяка от тях може да бъде изчистена в игровата ви зона или запазена за следващия рунд**.

Съвет: използвайте всичките си карти преди да пасувате, ако можете. Пазенето на карта в ръката ви за следващ рунд е полезно само в редки случаи.

3. **Съберете всички карти** от игровата си зона, **размесете ги добре** и ги поставете с лицето надолу, **на дъното на тестето си**.

Бележка: предмети, които сте купили по време на рунда, сега ще се намират над всички карти, които току-що размесихте.

4. **Активирайте асистентите си** (завъртете ги отново нагоре).

Придвижете редицата от карти по следния начин:

1. **Отстранете по 1 карта от всяка страна на лунния жезъл**. (1 артефакт и 1 предмет). Отстраняването е обяснено на стр. 13.
2. **Преместете лунния жезъл с една позиция надясно**, за да обозначите номера на следващия рунд.
3. **Попълнете редицата с карти** (както е обяснено на стр. 12).

Маркерът за стартовия играч се предава наляво – в следващия рунд ще има нов стартов играч.

Стартирайте новия рунд, като изтеглите ръка от 5 карти. Ако тестето ви няма достатъчно карти, просто вземете всички.

КРАЙ НА РУНД V

В края на рунд V всички играчи взимат обратно своите археолози, както и **карти Страх от пазителите**. Пропуснете всички други стъпки и преминете директно към финалното оценяване.

Пример за подготовка на картовата редица
Край на рунд I, подготовка за рунд II.



При подготовката за рунд III, артефактът се премества надясно.



ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ

Ден 18 - Чувствам, че този остров крие все още много тайни, но дойде моментът да се върнем у дома и да споделим нашите открития.

В края на играта запишете точките на всеки в блокчето за резултата и ги пресметнете. Точки може да се набавят по следните начини:



Всеки от **изследователските ви маркери** носи точки в зависимост от **реда от пътеката**, на който се намира.

Лупи, намиращи се в Изгубения храм, носят точки в зависимост от **последователността**, в която са се озовали в храма.



Всеяка от **каменните плочи** ви носи **изобразената върху нея стойност**.



Всеки от **идолите** ви носи по **3 точки**, дори и да е поставен върху слот на таблото ви. Добавете също точките от **празните слотове**.



Всеки **надвит пазител** ви носи по **5 точки**, независимо дали сте ползвали дара му, или не.



Всеки **предмет и артефакт** ви носи **точките, изобразени в долния десен ъгъл на картата**.



Картите **Страх** ви носят по **-1 точка**. Ако имате плочки **Страх** (вижте стр. 23), те ви носят по **-2 точки**.



Играчът с най-много точки печели.

При равенство печели играчът, който е стигнал най-рано до Изгубения храм. Ако никой не е достигнал храма, печели играчът с най-висок резултат от изследване. Ако и по това сте равни, си споделяте победата.

22 Окт.	Мин	Елвен
	24	14
	11	0
	11	13
	0	20
	13	7
	-4	0
	55	54

ЕДНА ИГРА НА МИН И ЕЛВЕН

Разработка: **Михал Щах**
Михаела Щахова

Графичен дизайн: **Филип Мурмак**

Художествен директор: **Якуб Полищър**

Илюстрации: **Ондржей Хрдина**
Милан Ваврон
Джири Кус
Франтишек Седлачек

3D дизайнер: **Радим „Finder“ Пех**

Художествен консултант: **Давид Яблоновски**

Продукция: **Вит Водичка**

Автор на правилата: **Джейсън Холт**

Мениджър на проекта: **Ян Звоничек**

Надзор на проекта: **Петър Мурмак**

Превод: **Зара Райчева**

Редакция и оформление: **Леда Герова,**
Александър Геров

Специални благодарности към всички тестови играчи и особено към най-активните от тях: Куба Кутил за това, че винаги намираще начин да разчупи първите ни прототипи и за голямата роля, която изигра при финалното балансиране на играта и тестовите на соло варианта; Павла Ферстова и Иван "eklp" Достал за това, че бяха огромни фенове на първоначалните прототипи и за тестването на повече от дузина версии на играта през етапите на еволюцията ѝ; Вит Водичка – за това, че стана абсолютен майстор в играта и ни предостави ценна обратна връзка.

Голямо благодаря на всички от екипа на CGE! Филип – за целия ентузиазъм, с който се впусна в приключението да направи играта да изглежда толкова добре. Петър – за неговата отдаденост към проекта, винаги готов да разреши всеки проблем, изпречил се на пътя ни. Реджи – за помощта за много от задълженията ни и неуморната му работа по маркетинга на играта. Джейсън – за приятелската му и позитивна природа и неуморната му работа да направи книжката с правилата толкова добра. Звонда – за това, че внимателно следеше всички крайни срокове. Финдър – за прекрасния трейлър и 3D моделите. Миса и Фанда – за помощта с графичния дизайн. Влада – за това, че сподели своя опит, обратна връзка и готини идеи! Дейвид, Хонза, Дита и всички други, които помогнаха в подготовката на безбройните прототипи, тестовите и проверката на всичко! Благодаря, че бяхте част от това приключение!

Много благодарности на: Айлин и Феър, които ни помогнаха и подкрепиха за този проект – без тяхната помощ нямаше да имаме времето и ресурсите да финализираме всичко. Нанд за съставянето на фантастичния „panDECK“ и Поул Гроган за представянето на играта ни на света, през тези тъжни времена на отлагане на всички конвенции за 2020 г.

Специални благодарности на илюстраторите, които ни помогнаха да изградим невероятния свят на Арнак и го накараха да оживее с прекрасните си илюстрации, а заедно с това и нас – да затаим дъх!

Българско издание 2021
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД
онлайн магазин:
BigBag.bg



София, ул. Лъвски рид 6
+359 895 61 88 10
kingdom@fantasmagoria.bg
facebook.com/fantasmagoria.bg
instagram.com/bigbag.bg/



© Czech Games Edition
October 2020
www.CzechGames.com

СТРАНАТА СЪС ЗМИЙСКИЯ ХРАМ

Корабът ни беше безвъзвратно. Спитахме да... но се страхувах, че и тук ще ни открие!

Първата експедиция до Арнак е минала зле. Никой не е чувал за тях от доста време. Дръжте очите си отворени за оцелели, докато изследвате острова.

ДРУГО ИГРАЛНО ПОЛЕ

Страната със Змийския храм съдържа локации с различна цена за пътуване и различна изследователска пътека.



СПАСЯВАНЕ НА АСИСТЕНТ



Това място, в центъра на изследователската пътека, съдържа оцелели от първата експедиция. Може да успееш да спасиш един от тях, ако претърсиш руините на острова.

При подготовката за игра на това място се слагат плочки с асистенти, равни на броя на играчите. Тези плочки се изтеглят на случаен принцип. Най-горният асистент от купчината е виден за всички, но останалите под него трябва да останат скрити за играчите, които все още не са достигнали този ред от пътеката.

Останалите асистенти се подреждат в 3 купчини на таблото с ресурси, както обикновено. Две от купчините трябва да съдържат по 3 асистента и третата - всички останали.

За да придвижиш изследователски маркер напред през моста, плати 1 идол. Идолът трябва да идва от твоите сандъци със запаси – не може да е от тези, поставени върху слотовете. Отстрани идола от играта.



Този ефект на лупата ти позволява да спасиш 1 асистент от тези на изследователската пътека. Прегледай купчинката тайно и избери един. Върни останалите асистенти в същата последователност, в която са били, върху пътеката.

За разлика от асистентите от таблото с ресурси, асистентът, който си спасил, идва при теб неактивен. Няма да може да го ползваш в този рунд, освен ако ефект не го активира.



Пример: червеният играч иска да придвижи лупата си напред до мястото за спасяване на асистенти.

1. Той отстранява идол от сандъците си със запаси и го връща в кутията.
2. Придвигва лупата си напред.
3. Преглежда купчинката с асистенти и избира капитана.
4. Асистентът е уморен от дългото си пребиваване на Арнак. Червеният играч няма да може да използва уменията му, докато не бъде активиран отново.



Този ефект ти позволява да повишиш свой асистент. (От другата страна на игралното поле може да извършиш същото, само като ефект на дневника ти.) Ако имаш два сребърни асистента, може да повишиш един от тях (без значение кой асистент си спасил).

Както обикновено, използван (неактивен) асистент се активира отново, когато бъде повишен.

УЖАСЯВАЩИ ИСТОРИИ!

Стнагало отхвърлихме историите му като халюцинации, дължащи се на травматичното му пребиваване на острова, но след като разкрихме още от тайните на Арнак...



Този ефект на лупата означава, че получаваш карта **Страх!** Постави я с лицето нагоре в игровата си зона, игнорирайки иконата ѝ за пътуване.



При подготовката за игра на този ред от пътеката се поставят 2 или 3 плочки с находки. Когато преместиш маркер тук – лупа или дневник – избери една от находките, от която да се възползваш. Само избраната от теб плочка се премахва.



СОЛО ИГРА

Мислехме, че сме запазили тази тайна за себе си. Но някакъв начин други са дошли тук преди нас!

Соло играта ти позволява да се насладиш на тръпката от откриването на изгубените руини, дори без друг играч, срещу когото да се състезаваш.

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

В тази игра се състезаваш срещу невидим съперник. **Подреди игралното поле**, точно както за 2-ма играчи. Винаги, когато купчинка трябва да има брой плочки, равен на броя на играчите, слагай в нея 2 плочки.

Подготви собственото си табло, както обикновено. Ти играеш втори, затова **започни с 1**  и 1 .

ПОДГОТОВКА НА СЪПЕРНИКА

Избери друго табло за играч, което да представлява експедицията на съперника ти. Използвай страната със сивите палатки. Там постави всички 6 фигурки на археолози, които **не са** в твоя цвят.

Твоят опонент използва само **1 изследователски маркер**. Постави лупата му на началната позиция до твоите маркери.

ПЛОЧКИ ЗА ДЕЙСТВИЯТА НА СЪПЕРНИКА

Направи купчина от 10 плочки с действия на съперника: Използвай всички 5 плочки с действия на археолози.



Използвай 5 зелени и/или червени плочки с действия.



Цветните плочки с действия са разделени на чифтове. Червеното действие е по-агресивна версия на зеленото. Всички 5 вида действия трябва да са в купчинката, затова **трябва да избереш по 1 плочка от всеки чифт**. Върни 5-те неизползвани плочки в кутията.

Броят на червените плочки определя нивото ти на трудност - от 0 до 5. Реши колко червени плочки ще ползваш и ги изтегли на случаен принцип. Погледни ги и добави нужния брой зелени плочки, за да допълниш комплекта. Размеси тестето на опонента си с лицето надолу и си готов за игра.

ХОД НА ИГРАТА

Винаги стъпка пред теб, съперникът ти е стартовият играч във всички 5 рунда. Неговият ход се извършва така:


- Обърни най-горната плочка с действие на съперника** и я постави до купчинката с действия.
- Изпълни показаното действие**. Ако ситуацията прави действието невъзможно, съперникът ти не прави нищо през този ход.

По време на рунда, ти и съперникът ти се редувате, както бихте направили при игра с 2-ма. **Той не може да пасува, докато не изиграе всички 10 плочки с действия, дори и ако ти вече си пасувал.**


ДЕЙСТВИЯ НА СЪПЕРНИКА

Всяко действие на съперника е същото като на играч, но играта се фокусира върху въздействието на тези действия върху теб. **Експедицията на съперника не печели или харчи чипове с ресурси**. Тя никога не получава карти *Страх*. Въпреки това печели точки.

Бележка: символите върху плочките с действия не са точно като ефектите, описани на гърба на книжката с правила. Те просто напомнят за правилата, описани в тази секция.

 Този символ означава, че съперникът не прави нищо през рунд V.

РАЗКОПАЙ ЛОКАЦИЯ

 Съперникът иска да ти попречи да получиш изображения ресурс.



Огледай се за локация, която предоставя този ресурс, и постави там негов археолог. (Ако всички такива места са заети, съперникът ти не прави нищо.)

Ако има множество подходящи места, съперникът избира 1 със следните приоритети:

- локация на по-горен ред се предпочита пред по-долен.
- измежду локации на един ред, съперникът предпочита или най-лявата, или най-дясната, в зависимост от посоката на стрелката. (Виж полето долу.)



СТРЕЛКАТА




Когато експедицията на съперника трябва да избира между 2 или повече неща, винаги избира това най-отляво или най-отдясно, в зависимост от посоката на стрелката от купчинката с действия на съперника. Ако трябва да разрешаваш равенство за финалната плочка с действие, когато купчинката е празна, използвай стрелката от най-долната от използваните плочки.


Дръж всички плочки с действия на съперника ориентирани с тъмния край отдолу, за да имаш еднакъв брой леви и десни стрелки.

ОТКРИЙ НОВА ЛОКАЦИЯ


Съперникът ти открива локация  или  в зависимост от рунда. Ако има множество неоткрити локации:

- първо стесни избора до един ред. Измежду локациите  приоритизирай долния ред.
- използвай стрелката, за да определиш ляво или дясно.


Постави археолог на съперника на избраната локация.

Премести идола  на табло то му. Ако местиш идол с лицето нагоре, виж дали съперникът ти вече има такъв вид идол. Ако още няма такъв - сложи идола на съответното място на табло то му. Ако се дублира, постави го с лицето надолу върху мястото отдясно, маркирано с -1. Множество идоли може да се поставят един върху друг на мястото с -1. Ако съперникът получи идол с лицето надолу, постави го върху мястото с -1, игнорирайки другата му страна.




 Както обикновено, постави плочка с локация върху новооткритата локация. Тази локация получава пазител само през определени рундове, както е указано върху плочката с действие на съперника.

ИЗСЛЕДВАНЕ

 Придвижи лупата на съперника до следващия ред. Ако трябва да избереш място, използвай стрелката.


Ако там има плочка с находка, отстрани я от играта. Ако е стигнал Изгубения храм, отстрани най-горната плочка от купчинката с находки.


Ако съперникът ти не може да се придвижи, защото вече е достигнал Изгубения храм, дай му каменна плоча за 6 точки вместо това. Използвай стрелката, за да избереш лявата или дясната купчинка, ако и двете все още имат плочи.

 Вземи най-горния асистент от най-високата купчинка от табло то с ресурси. Ако има равни купчинки, използвай стрелката. Отстрани асистента от игра.

Змийският храм: когато маркерът на съперника ти достигне мястото за спасяване на асистенти, той взима най-горния асистент от това място. Това е в **допълнение** към асистента, който взима от табло то с ресурси.


НАДВИЙ ПАЗИТЕЛ

 Ако има пазител на локация, заета от съперника ти, премести го на неговото табло. Ако има няколко такива локации, избири по-високия ред и при необходимост използвай стрелката.

 Ако съперникът ти няма археолог върху локация с пазител, вместо това, той започва да изследва, но **не** взима асистент от табло то с ресурси. (Въпреки това от страната на Змийския храм, съперникът ще спаси асистент, ако достигне това място.)




КУПИ ПРЕДМЕТ

 В зелената версия на това действие съперникът взима предмета, който носи най-малко точки. В червената версия взима този с най-много точки. Равенства се разрешават със стрелката. Постави картата върху табло то на съперника си. Завърши действието като попълниш отново редицата с карти.



КУПИ АРТЕФАКТ

 Както сигурно си предположил, това действие се извършва като купуването на предмет.



КРАЙ НА РУНДА







В края на рунда върни всички археолози на съперника ти върху неговото табло. **Той не получава карти Страх.** Размеси тестето с действия с лицето надолу и съперникът е готов да действа отново. **Той ще бъде стартовият играч във всеки рунд**, затова маркерът за стартов играч не е необходим.

ОЦЕНЯВАНЕ

Експедицията на съперника ти печели точки за позицията на лупата си, за каменни плочи, надвити пазители и купени карти.

Съперникът ти печели също и 3 точки за всеки свой уникален идол, с лицето нагоре. Идоли в купчинката -1 носят само по 2 точки всеки.

Ти печелиш точките си, както обикновено. Сравни точките си с тези на съперника си. Този с повече печели.

26 Oct. 19:32	Съперник	Жоро
		
		
		
		
	0	
		

СОЛО КАМПАНИЯ

ТЪРСЕНЕТО НА ПРОФЕСОР КУТИЛ

Разбери какво се е случило с професор Кутил и неговия екип, съвсем безплатно, в тази соло кампания в 4 части.

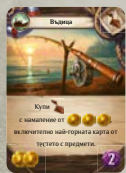
- Премини през четирите части, всяка със свои уникални правила и цели.
- Открий историята за изгубената експедиция.
- Играй в браузъра или използвай файловете за принтиране.

Изпробвай сега на:
<https://arnak.game>



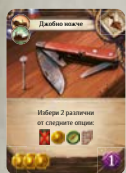
ПРИЛОЖЕНИЕ

ПОЯСНЕНИЯ ЗА НЯКОИ ОТ КАРТИТЕ



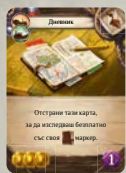
ВЪДИЦА КОМПАС

За разлика от обикновено действие за купуване на карта, може да изиграеш тези карти, дори и ако не можеш да си позволиш нито една карта от редицата. Разкрий най-горната карта от съответното тесте. Това е една от картите, които можеш да купиш. Може да избереш да не купиш нищо и да я обърнеш отново с лицето надолу. Ако избереш да купиш друга карта, най-горната карта отива в редицата, когато я попълваш отново, както обикновено.



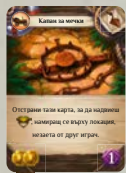
ДЖОБНО НОЖЧЕ

Избираш два от четирите показани варианта. Не е позволено да избереш само един и да го вземеш два пъти.



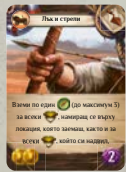
ДНЕВНИК

Тази карта има сила само върху дневника ти, не и върху лупата. Не забравяй, че дневникът ти не може да се движи пред лупата.




КАПАН ЗА МЕЧКИ

Може да използваш капана на локация с или без твой археолог. Никой друг обаче не може да бъде там. (Това е предпазна мярка.)




ЛЪК И СТРЕЛИ

Може да добиеш не повече от .



ЧЕТКА

Всички идоли върху таблото ти се броят, независимо дали са върху слотове или не. Може да добиеш не повече от .



ГРАВИРАН РОГ

Ако размениш сребърен асистент, новият ти асистент също е сребърен. Ако размениш златен асистент, сложи новия си асистент от златната му страна. Асистентът, който сложиш върху таблото с ресурси обаче, трябва да е винаги от сребърната си страна.



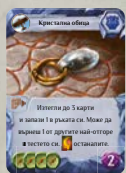
ДЯЛАН БОЕН ЧУК

Взemi най-десния предмет от редицата с карти и го постави в купчината с отстранени предмети. След това може да вземеш 1 предмет от купчината с отстранените. Не плащаш цената му. Постави го на дъното на тестето си. В края на хода си попълни отново редицата с карти.



КОРОНАТА НА ПАЗИТЕЛЯ

Този пазител не може да се мести на неоткрита локация. Локация се счита за незаета, ако няма нито един археолог. Ако някое от местата върху локация е заето, цялата се счита за заета.



КРИСТАЛНА ОБИЦА

Първо избири колко карти да изтеглиш, след това ги изтегли. Задръж 1 от тях в ръката си. Ако си изтеглил повече от една, една може да бъде върната върху тестето ти. Всички други изтеглени карти трябва да бъдат поставени с лицето нагоре в игровата ти зона без никакъв ефект.





ОБСИДИАНОВА ОБИЦА

Първо реши дали ще изтеглиш 1 или 2 карти. След това изтегли картите от дъното на тестето си. Ако изтеглиш 1, тя отива в ръката ти. Ако изтеглиш 2, погледни ги, вземи едната в ръката си, а другата сложи в игровата си зона с лицето нагоре, без никакъв ефект.



ОКАРИНАТА НА ПАЗИТЕЛЯ

Ако и двата ти археолога са все още на таблото ти, пак може да играеш тази карта, за да превърнеш всичките си икони за пътуване в  до края на рунда. Ако карта има две икони за пътуване, те се превръщат в .



САНДАЛИТЕ НА ВОДАЧА ЖЕЗЪЛЪТ НА ВОДАЧА

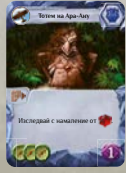
Археологът ти може да бъде преместен от която и да е локация. Ефектът определя само типа локация, върху която археологът може да отиде.



СТАРО ВИНО КОКОСОВА МАНЕРКА

Ефектът от артефакта се брой за **основното ти действие** за този ход, дори и ако умението на асистента







ти е свободно действие. Асистентът не се счита за деактивиран, след като е бил използван върху таблото с ресурси. Ако използваш тези артефакти, за да се сдобиеш с икони за пътуване, те се губят, освен ако не ги използваш като свободно действие преди края на хода си. Забележи, че ефектът не може да бъде използван върху асистент, намиращ се върху мястото за спасяване на асистенти от изследователската пътека на Змийския храм.





ТОТЕМ НА АРА-АНУ ИНКРУСТИРАНО ОСТРИЕ

Това намаление важи също при купуването на каменни плочи.

НЕ ЗАБРАВЯЙ!







- Винаги може да платиш  , за да се сдобиеш с .
- Не може да преместиш своя  пред своята .
- Всеки ред от изследователската пътека има свой ефект. Този ефект се изпълнява без значение дали си взел плочка с находка.
- Когато повишаваш асистент, той се активира.
- Когато изпълняваш този ефект , може да отстраниш картата или **от ръката си**, или **от игровата си зона**.
- Вземи карти *Страх*, после ги размеси със своите. В края на рунда взимаш археолозите си обратно – и потенциално карти *Страх* от пазителите – **преди** да размесиш картите от игровата си зона.
- **Размесените карти отиват на дъното на тестето ти.** Това се прави само в края на рунда – не трябва да размесваш картите си по друго време.
- Когато купиш предмет, той отива на дъното на тестето ти. Това значи, че ще се озове над всички карти от игровата ти зона, които ще размесиш в края на рунда.

ЧЕСТО ЗАДАВАНИ ВЪПРОСИ

- Мога ли да имам повече от 5 карти в ръката си? **Да.** Лимитът на ръката ти се взема предвид, само когато теглиш карти в началото на рунда.
- Има ли начин да купиш предмет и да го използваш по-късно в същия рунд? **Да.** Когато купиш предмет, той отива на дъното на тестето ти. Определени ефекти на карти може да ти позволят да го изтеглиш. Щом е в ръката ти, може да го ползваш през всеки ход.
- Мога ли да размеся тестето си по време на игра? **Не.** Правиш това само в началото на играта. В края на всеки рунд размесваш всички карти от игровата си зона и ги поставяш на дъното на тестето ти. Никакво друго размесване не е разрешено.
- Какво става, ако тестето ми остане без карти? Ако тестето ти остане без карти, не може да теглиш повече. Картите от игровата ти зона няма да се върнат в тестето ти до края на рунда. Ако купиш предмет, просто го постави на мястото на тестето ти - сега този предмет се явява дъно (и същевременно горна част) на твоето тесте.
- Каква е разликата между ефекта  и „премести“? Двете са коренно различни. Ефектът  следва правилата на действията *Разкопай локация* или *Открий нова локация*. Той изисква да използваш археолог от таблото си и да платиш цената за пътуване, освен ако картата не казва друго. За разлика от това, може да преместиш археолог, само ако вече се намира на някоя локация, като не може да го преместиш на неоткрита локация. **Не плащаш цена за пътуване, за да се преместиш.**
- Някоя карта позволява ли ми да движа археолога на друг играч? **Не.** В играта няма ефекти, които биха ти позволили да имаш сила върху картите, фигурките или чиповете на други играчи.



СИСТЕМА ЗА ОЗНАЧАВАНЕ

Следните символи се използват за означаване на различни компоненти на играта в правилата и картите:

-  карта с предмет
-  карта с артефакт
-  плочка с пазител
-  плочка с асистент
-  плочка с идол
-  една от твоите фигурки на археолози

СВОБОДНИ ДЕЙСТВИЯ

По време на своя ход може да извършиш колкото искаш свободни действия, преди, по време на или след основното ти действие. Разполагаш със следните свободни действия:

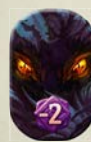
- Всички ефекти на карти, маркирани с  са свободни действия.
- Поставянето на  върху слот от таблото ти е свободно действие.
- Използването на дара на пазител е свободно действие.
- Използването на умение на асистент е свободно действие, с изключение на тези, които ти позволяват да купиш карта с намаление.



ПЛОЧКИ РЕЗЕРВ (ДВУСТРАННИ)



Плочките мултипликатори x3 се използват, ако някой от ресурсите ви се изчерпа. Ресурс, поставен върху тази плочка се счита за 3 такива ресурса. Ресурсите не са замислени да бъдат ограничени.







Другата страна е плочка *Страх*. Ако трябва да вземеш карта *Страх*, а няма повече останали, взимаш плочка *Страх* вместо карта. Тя ще има стойност от -2 точки при финалното


оценяване. Дръж плочката *Страх* в игровата си зона. Ако имаш шанса да отстраниш карта от зоната си, може да отстраниш плочката *Страх* вместо това.

При тестването на играта имахме нужда от тези плочки много рядко. В зависимост от стила на игра, някои групи от играчи може никога да нямат нужда от тях.

ЕФЕКТИ



  Вземи изобразените чипове.




  Вземи изобразените чипове.






   Вземи изобразените чипове.



   Вземи карта *Страх* и изобразените чипове.


Трябва да вземеш карта *Страх* от игралното поле и да я поставиш с лицето нагоре в игровата си зона. (Игнорирай иконата за пътуване.) Ако няма налични карти *Страх*, вземи плочка *Страх*, както е обяснено на стр. 23.


  Може да платиш цената отляво, за да добиеш ресурса отдясно. Ако не можеш да платиш цената или не искаш, не взимаш ресурса.


   Плати цената, за да избереш един от двата ресурса.



 Направи 1 от тези две замени:   или  .



 Изобразено върху артефакт, това е напомняне, че ефектът струва 1 . Тази цена обаче се плаща само когато играеш артефакт от ръката си, не когато го купуваш.


 Плащаш тази цена, като **изразходиш 1 карта** от ръката си: постави картата с лицето нагоре в игровата си зона, игнорирайки нейния ефект и иконите ѝ за пътуване. Ако нямаш останали карти в ръката си и не можеш да платиш цената, не може да се възползваш от ефекта.


 Може да изтеглиш карта от тестето си. Ако тестето ти е празно, ефектът не се изпълнява.

 Може да избереш карта от ръката си или от игровата си зона и да я отстраниш (както е обяснено на стр. 13).

  Може да изтеглиш карта. После може да отстраниш карта от ръката или игровата си зона. Всяка част от ефекта е незадължителна.

  Може да изтеглиш карта. След това трябва да изразходиш карта от ръката си, като я сложиш в игровата си зона с лицето нагоре, игнорирайки иконите ѝ за пътуване и ефекта ѝ.



 Може да активираш един от асистентите си. Виж стр. 16.

 Този символ показва, че ефектът не се брои за основното ти действие за хода. Може да играеш множество свободни действия преди, след и по време на основното ти действие.










Ключови думи


Активиране на локация. Когато активираш локация, използваш нейния ефект. Не трябва да имаш археолог на нея. Археолозите на други играчи не те блокират от активирането на локацията, освен ако картата не казва друго. Не плащаш цена за пътуване. Не може да активираш локация, която все още не е открита.

Активиране на плочка с локация. Две карти ти позволяват да активираш най-горната плочка с локация, намираща се в една от купчинките. Просто изпълни ефекта на плочката, както когато активираш локация.

Вземи . Когато взимаш предмет, означава, че не плащаш цената му в . Ако не е посочено друго, това е същото като действие за купуване на предмет, с тази разлика, че пропускаш стъпката, в която плащаш цената му.

Локация, която заемаш. Заемаш локация, ако имаш археолог върху нея.

Намаление. Изпълни ефекта, като платиш по-малко ресурси или икони за пътуване, според посоченото намаление. Например, намаление от   означава, че цената от    е редуцирана до . Намаление от  на практика означава, че една икона от цената за пътуване е покрита (заради йерархията на видовете пътуване). Съответно, намаление от , няма ефект върху цените за пътуване, които не включват . Намаленията не може да редуцират цената под 0 и не може да се ползват за други действия.

Незаета локация. Локация не е заета, ако върху нея няма никаква фигурка на археолог. (Плочките на пазители не се считат за заемащи локация.) Зета  локация може все още да има незаето място, но въпреки това се счита за зета.

Отстраняване. Отстрани карта, както е обяснено на стр. 13. Алтернативно, ефект може да изисква да вземеш карта от отстранените.


Отстрани тази карта, за да... Когато използваш ефекта на тази карта, тя отива при отстранените, вместо в игровата ти зона.


Пасувай, за да получиш... За да получиш съответните ресурси, трябва да пасуваш. Не играеш повече ходове в този рунд.





Премести. Без да плащаш цената за пътуване, вземи 1 от археолозите си, който вече се намира на локация върху игралното поле и го премести до незаето място от друга локация, която вече е била открита. Ефектът може да има допълнителни ограничения.


ЕФЕКТИ С ДЕЙСТВИЯ


Изброените ефекти ти позволяват да извършиш действие. Нормално това би било основното ти действие, но тук се счита само за част от ефекта.

 Може веднага да изпълниш действието *Разкопай локация* или *Открий нова локация*, ако имаш археолог върху таблото си. Ефектът може да уточнява специални ползи или ограничения.



 Може веднага да надвиеш пазител, без да плащаш цената, показана върху плочката на пазителя. Този ефект важи само за пазител, намиращ се върху локация, на която имаш археолог.



    Може веднага да купиш артефакт или предмет от редицата с карти. Цената се намалява с посочения брой ресурси.

 Изпълни действието *Купи артефакт*, като пропуснеш стъпката, в която плащаш цената му, но изпълни ефекта.

 Изпълни действието *Купи предмет*, като пропуснеш стъпката, в която плащаш цената му.

СТАРТОВИ РЕСУРСИ

Играч 1:  

Играч 2:  

Играч 3:   

Играч 4:   

СТАРТОВО ТЕСТЕ

