

LOST RUINS OF  
**ARNAK**  
ΤΑ ΕΡΕΙΠΙΑ ΤΟΥ ΑΡΝΑΚ



MÍN & ELWEN



# Περιεχόμενα



κυρίως ταμπλό, πλευρά Ναού του Πτηνού  
(Ναός του Φιδιού στην άλλη πλευρά)



1 ταμπλό αποθεμάτων διπλής όψews



4 βασικές κάρτες για κάθε χρώμα



19 κάρτες Φόβου



40 κάρτες αντικειμένων



35 κάρτες κειμηλίων



4 ταμπλό παικτών διπλής όψews



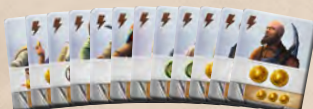
15 πλακίδια φυλάκων



10 πλακίδια τοποθεσιών επιπέδου



6 πλακίδια τοποθεσιών επιπέδου



12 πλακίδια βοηθών



1 ράβδος του  
φεγγαριού



1 δείκτης πρώτου  
παίκτη



1 μπλοκ φύλλων βαθμολόγησης



27 δείκτες νομισμάτων



27 δείκτες πυξίδας



16 πλακίδια ειδικών



24 πλακίδια ναού



1 σελίδα με  
αυτοκόλλητα



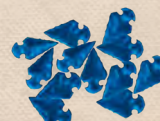
1 δείκτης σημειωματρίου και  
1 δείκτης μεγεθυντικού φακού για  
κάθε χρώμα



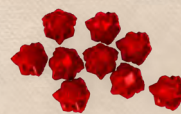
16 δείκτες πλακών



2 φιγούρες αρχαιολόγων  
για κάθε χρώμα



12 δείκτες αιχμής βέλους



9 δείκτες πετραδιών



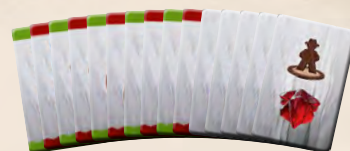
18 μπόνους πλακίδια έρευνας



5 πλακίδια μπλοκαρίσματος



10 εφεδρικά πλακίδια



15 πλακίδια ενεργειών αντιπάλου για  
την παραλλαγή για έναν



Ημέρα 3<sup>η</sup> – Μετά από δυο άκαρπες μέρες αναζήτησης στον άδειο ωκεανό, μια μουτζούρα στον ορίζοντα που ίσα – ίσα φαινόταν ανάμεσα στα κύματα, μου έδωσε μια μικρή ελπίδα. Καθώς πλησιάσαμε, ένα σμήνος από υπέροχα κόκκινα πουδιά πέταξε προς το σκάφος μας, τιτιβίζοντας και σφυρίζοντας σαν να μας καλωσόριζαν. Ελέγχοντας τους χάρτες της, η πλοηγός μας διαβεβαίωσε ότι το νησί ήταν όντως αχαρτογράφητο. Τα λόγια της επιβεβαίωσαν την σκέψη που όλοι μας μοιραζόμασταν κρυφά – αυτά τα τραχιά οροπέδια, αυτή η καταπράσινη ζούγκλα!

– αυτό μπορεί να είναι το Αρνάκ!



ΒΙΝΤΕΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ  
(ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ)



[cge.as/arv](https://cge.as/arv)



# Προετοιμασία

## Κυρίως Ταμπλό

Χρησιμοποιήστε την πλευρά με τον **Ναό του Πτηνού** για την πρώτη σας παρτίδα.



Η πλευρά με τον **Ναό του Φιδιού** χρησιμοποιεί ειδικούς κανόνες που εξηγούνται στη σελίδα 19.



## Γραμμή Καρτών

Η γραμμή καρτών προσφέρει αντικείμενα και κειμήλια που μπορείτε να πάρετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Βεβαιωθείτε ότι είναι μοιρασμένα σε διαφορετικές τράπουλες. Έχουν τις ίδιες πλάτες, όμως διακρίνονται εύκολα από τις όψεις τους και από το εικονίδιο στην πάνω δεξιά γωνία.

- 1** **Κειμήλια.** Ανακατέψτε την τράπουλα κειμηλίων κλειστή και τοποθετήστε την στη σημειωμένη θέση.
- 2** **Φόβος.** Τοποθετήστε τις κάρτες Φόβου στη σημειωμένη θέση. Είναι όλες ίδιες, οπότε τοποθετήστε τις ανοιχτές.
- 3** **Αντικείμενα.** Ανακατέψτε την τράπουλα αντικειμένων κλειστή και τοποθετήστε την στη σημειωμένη θέση.
- 4** **Ράβδος του Φεγγαριού.** Τοποθετήστε την ράβδο του φεγγαριού στη γραμμή καρτών, όπως φαίνεται, για να δείχνει ότι βρισκόμαστε στον γύρο I.
- 5** **Τραβήξτε και τοποθετήστε 1 κειμήλιο** στη γραμμή καρτών, ανοιχτά, στα αριστερά της ράβδου του φεγγαριού.
- 6** **Τραβήξτε και τοποθετήστε 5 αντικείμενα** στη γραμμή καρτών, ανοιχτά, στα δεξιά της ράβδου του φεγγαριού.

## Νησί

- 1** **Πλακίδια Ειδωλίων.** Ανακατέψτε τα και τοποθετήστε τα τυχαία στις τοποθεσίες.
- 7** **Τοποθεσίες Επιπέδου** . Κάθε τοποθεσία στην περιοχή παίρνει ένα ανοιχτό ειδώλιο.
- 8** **Τοποθεσίες Επιπέδου** . Κάθε τοποθεσία στην περιοχή παίρνει ένα ανοιχτό και ένα κλειστό ειδώλιο, όπως φαίνεται στο ταμπλό.
- 9** **Πλακίδια Μπλοκαρίσματος**

Κάποιες θέσεις ενεργειών μπορεί να χρειαστεί να μπλοκαριστούν ανάλογα με τον αριθμό των παικτών. Αντιμετωπίστε τις μπλοκαρισμένες θέσεις σαν να μην υπάρχουν στο ταμπλό. Δεν θα χρησιμοποιηθούν ποτέ σε όλη την παρτίδα.

Σε **παρτίδα τεσσάρων παικτών**, μην χρησιμοποιήσετε τα πλακίδια μπλοκαρίσματος. (Αυτή η σελίδα απεικονίζει μια παρτίδα τριών παικτών.)

Σε **παρτίδα τριών παικτών**, μπλοκάρτε 3 θέσεις . Ανακατέψτε τα πλακίδια μπλοκαρίσματος κλειστά και ανοίξτε 3 τυχαία. Καθένα τους αντιστοιχεί σε μια τοποθεσία .



Χρησιμοποιήστε τα 3 πλακίδια για να μπλοκάρτε την θέση σε καθεμία από αυτές τις 3 τοποθεσίες. (Στο ταμπλό, τοποθετήστε τα κλειστά.) Επιστρέψτε τα 2 χρησιμοποιηθέντα πλακίδια στο κουτί.

Σε **παρτίδα δυο παικτών**, μπλοκάρτε και τις 5 θέσεις . Κάθε τοποθεσία θα έχει θέση για έναν μόνο αρχαιολόγο.



## Πορεία της Έρευνας

10



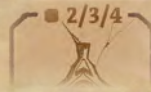
**Πλακίδια Ναού.** Φτιάξτε στοίβες πλακιδίων ναού στο ναό. Κάθε στοίβα έχει τόσα πλακίδια, όσος ο αριθμός των παικτών. Όπως φαίνεται, τα πλακίδια 11 πόντων έχουν μια στοίβα και βρίσκονται στην κορυφή, τα πλακίδια 6 πόντων έχουν δυο στοίβες (στο μέσον), τα πλακίδια 2 πόντων έχουν τρεις στοίβες (στη βάση). Επιστρέψτε τα αχρησιμοποίητα πλακίδια στο κουτί.



**Μπόνους Πλακίδια Έρευνας.** Ανακατέψτε τα πλακίδια κλειστά και μοιράστε τα στις εξής θέσεις:

11

**Μπόνους Στοίβα Χαμένου Ναού.**



Φτιάξτε μια στοίβα με τόσα μπόνους πλακίδια έρευνας όσος ο αριθμός των παικτών. Τοποθετήστε αυτή τη στοίβα κλειστή στην κορυφή της πορείας της έρευνας.

12

**Θέσεις Μπόνους Πλακιδίων.** Οι περισσότερες θέσεις στην πορεία της έρευνας παίρνουν 1 μπόνους πλακίδιο.



Οι θέσεις που σημειώνονται έτσι παίρνουν πλακίδιο μόνο σε παρτίδα τεσσάρων παικτών.

Αυτές οι θέσεις παίρνουν πλακίδιο μόνο σε μια παρτίδα τριών ή τεσσάρων παικτών.

Μοιράστε τα μπόνους πλακίδια έρευνας τυχαία στις κατάλληλες θέσεις, και μετά ανοίξτε τα. Επιστρέψτε τα αχρησιμοποίητα πλακίδια στο κουτί.



## Ταμπλό Προμηθειών

13 **Υλικά.** Τοποθετήστε όλους τους δείκτες υλικών στο ταμπλό προμηθειών.

14 **Πλακίδια Τοποθεσιών Επιπέδου** . Ανακατέψτε τα πλακίδια τοποθεσιών που σημειώνονται με και τοποθετήστε τα κλειστά στο ταμπλό προμηθειών.

15 **Πλακίδια Φυλάκων.** Ανακατέψτε τους φύλακες και τοποθετήστε τους κλειστούς στο ταμπλό προμηθειών.

16 **Πλακίδια Τοποθεσιών επιπέδου** . Ανακατέψτε τα πλακίδια τοποθεσιών που σημειώνονται με και τοποθετήστε τα κλειστά στο ταμπλό προμηθειών.

17 **Πλακίδια Βοηθών.** Γυρίστε όλους τους βοηθούς στην ασημένια πλευρά. Ανακατέψτε τους σε 3 τυχαίες στοίβες των 4 πλακιδίων η καθεμία. Τοποθετήστε τις στο ταμπλό προμηθειών.

18 **Δείκτες Έρευνας.** Οι δείκτες έρευνας των παικτών πηγαίνουν και αυτοί στο ταμπλό προμηθειών, όπως θα εξηγηθεί στην επόμενη σελίδα.

## Παιχνίδι για Έναν



Αυτά τα περιεχόμενα χρησιμοποιούνται μόνο στην **παραλλαγή για έναν**. Η παραλλαγή για έναν χρησιμοποιεί την προετοιμασία για 2 παίκτες. Οι πλήρεις κανόνες βρίσκονται στη σελίδα 20.



# Προετοιμασία Παίκτη

Ημέρα 6<sup>η</sup> – Βρήκαμε ένα καλό μέρος για να στήσουμε τις σκηνές μας, με πρόσβαση σε καθαρό νερό. Ο ομαδάρχης μας διαβεβαίωσε ότι είμαστε καλά εφοδιασμένοι. Για το επόμενο δεκαπενθήμερο, αυτό θα είναι το σπίτι μας.

Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και παίρνει το ταμπλό παίκτη, τους δείκτες έρευνας, τις 2 φιγούρες αρχαιολόγων και τις 4 βασικές κάρτες αυτού του χρώματος.

## Ταμπλό Παίκτη

Κρατήστε το ταμπλό παίκτη σας μπροστά σας και τοποθετήστε τις φιγούρες των αρχαιολόγων επάνω.



Θεματικά, οι αρχαιολόγοι σας είναι στις σκηνές και οι δείκτες υλικών σας βρίσκονται στα κιβώτια προμηθειών, όμως μπορείτε να οργανώσετε αυτό τον χώρο όπως θέλετε.

## Δείκτες Έρευνας

Οι δείκτες έρευνας κάθε παίκτη πηγαίνουν σε μια θέση εκκίνησης κάτω από την πορεία της έρευνας. Την πρώτη φορά που ερευνάτε, θα χρησιμοποιήσετε τον μεγεθυντικό φακό σας, οπότε τοποθετήστε τον πάνω από το σημειωματάριο.



## Η Αρχική σας Τράπουλα

Κάθε παίκτης έχει τη δική του τράπουλα, και όλες οι τράπουλες αρχικά είναι ίδιες. Η τράπουλα σας πρέπει να περιέχει τις 4 βασικές κάρτες στο χρώμα σας, συν 2 κάρτες Φόβου:



Ανακατέψτε την τράπουλα σας και τοποθετήστε την κλειστή στο ταμπλό παίκτη σας.

## Σειρά Παικτών



Πρώτος παίκτης θα είναι αυτός που πιο πρόσφατα ταξίδεψε σε ένα μέρος που δεν είχε ξαναπάει. Δώστε σε αυτό τον παίκτη τον δείκτη πρώτου παίκτη. Οι υπόλοιποι ακολουθούν δεξιόστροφα.

## Αρχικά Υλικά

Τα αρχικά υλικά εξαρτώνται από τη σειρά των παικτών, όπως φαίνεται παρακάτω.

1<sup>ος</sup> Παίκτης: 2 χρυσά

2<sup>ος</sup> Παίκτης: 1 χρυσό, 1 πράσινο

3<sup>ος</sup> Παίκτης: 1 χρυσό, 1 κόκκινο, 1 πράσινο

4<sup>ος</sup> Παίκτης: 1 χρυσό, 1 κόκκινο, 1 πράσινο, 1 μπλε

## ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Τα ταμπλό παικτών μπορούν να τοποθετηθούν γύρω από το κυρίως ταμπλό όπως εδώ.





# Το Παιχνίδι

Ημέρα 7<sup>η</sup> – Τι παράξενο να είσαι εδώ, να βλέπεις επιτέλους αυτό που πασχίσαμε τόσο πολύ να βρούμε!

Κάποιες στιγμές αισθάνομαι σαν να έχουμε εγκατασταθεί σε ιερό έδαφος. Τι θαύματα μας περιμένουν; Τι κίνδυνοι;

Δεν έχουμε ιδέα τι μυστικά κρύβει το νησί, όμως ορκιστήκαμε να τα αποκαλύψουμε, και αυτό θα κάνουμε!

## Σκοπός του Παιχνιδιού

Σκοπός σας είναι να ηγηθείτε μιας αποστολής που θα εξερευνήσει το αχαρτογράφητο νησί Αρνάκ και θα ανακαλύψει τα μυστικά ενός εξαφανισμένου πολιτισμού.

Θα εξοπλίσετε την αποστολή σας με χρήσιμα αντικείμενα, θα ψάξετε στις ζούγκλες για μυστηριώδη κειμήλια και αρχαιολογικές τοποθεσίες, θα αγωνιστείτε για να νικήσετε τους φύλακες αυτών των τοποθεσιών, και – ίσως το πιο σημαντικό – θα συνενώσετε τα κομμάτια των ερειπίων του Αρνάκ σε ένα ενιαίο χώρο έρευνας που θα οδηγήσει στην ανακάλυψη του Χαμένου Ναού.

**1** Τα διάφορα επιτεύγματα της αποστολής σας αξίζουν πόντους που θα προστεθούν στο τέλος του παιχνιδιού για να καθορίσουν ποια αποστολή ήταν πιο επιτυχημένη.

## Το Παιχνίδι Γενικά

Το παιχνίδι παίζεται σε 5 γύρους.

I

II

III

IV

V

Κάθε παίκτης στη σειρά του επιλέγει διάφορες ενέργειες που θα τον βοηθήσουν να αποκαλύψει τα μυστικά του νησιού. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, και καθώς το νησί θα εξερευνάται, περισσότερες ενέργειες θα γίνονται διαθέσιμες. Οι ενέργειες μπορούν να σας προσφέρουν υλικά, ευκαιρίες, και πόντους.

Κάθε γύρος εξελίσσεται ως εξής:

- 1. Τραβήξτε.** Όλοι οι παίκτες τραβάνε από την τράπουλα τους μέχρι να έχουν ένα χέρι **5 καρτών**.
- 2. Παίξτε σειρές.** Ο παίκτης με τον δείκτη πρώτου παίκτη ξεκινάει. Οι παίκτες παίζουν τη σειρά τους δεξιόστροφα γύρω από το τραπέζι. Περιορίστε σε μια **κύρια ενέργεια** στη σειρά σας, συν έναν **απεριόριστο αριθμό από δωρεάν ενέργειες**.
- 3. Πάσο.** Στη σειρά σας, μπορείτε να δηλώσετε πάσο για να δείξετε ότι δεν θα κάνετε κάτι άλλο για το υπόλοιπο του γύρου. Οι υπόλοιποι παίκτες συνεχίζουν να παίζουν τις σειρές τους μέχρι όλοι οι παίκτες να δηλώσουν πάσο.
- 4. Προετοιμάστε τον επόμενο γύρο.** Όλες οι κάρτες στο χώρο σας ανακατεύονται και επιστρέφουν στον **πάτο της τράπουλας σας**. Το ταμπλό προετοιμάζεται για τον επόμενο γύρο. **Ο δείκτης πρώτου παίκτη δίνεται στα αριστερά.**
- 5. Μετακινήστε την ράβδο του φεγγαριού.** Στο τέλος κάθε γύρου, μετακινήστε την ράβδο του φεγγαριού για να δείξετε το πέρασμα του χρόνου.

Καθώς το φεγγάρι γεμίζει, οι αποστολές εξερευνούν το νησί, αποκτούν χρήσιμα αντικείμενα και κειμήλια, και ερευνούν τους θρύλους του Αρνάκ. Μετά από 5 γύρους, το φεγγάρι είναι ολόγιομο και είναι ώρα να δείτε ποια ήταν η πιο επιτυχημένη αποστολή.



### ΥΛΙΚΑ



**Τα Νομίσματα** αντιπροσωπεύουν την χρηματοδότηση της αποστολής σας. Χρησιμοποιούνται για να αγοράσετε αντικείμενα.



**Οι Πυξίδες** αντιπροσωπεύουν το χρόνο και την ενέργεια που ξοδεύετε κατά την εξερεύνηση του νησιού. Έτσι χρησιμοποιούνται για να ανακαλύψετε κειμήλια και νέες αρχαιολογικές τοποθεσίες.



**Οι Πλάκες** αντιπροσωπεύουν αρχαία κείμενα που αποκρυπτογραφείτε. Αυτά τα κείμενα μπορεί να σας μάθουν πως να χρησιμοποιείτε τα κειμήλια που βρίσκετε.



**Οι Αιχμές Βελών** αντιπροσωπεύουν απομεινάρια όπλων που ανακαλύπτετε. Συχνά είναι χρήσιμες για να νικήσετε τους φύλακες του νησιού.



**Τα Πετράδια** είναι μυστηριώδη φυλαχτά του θεού-πτηνού Άρα-Ανου. Είναι δύσκολο να βρεθούν, όμως συχνά είναι απαραίτητα για να ολοκληρώσετε την έρευνα σας πάνω στα μυστήρια του Αρνάκ.



# Στη Σειρά σας

Ημέρα 8<sup>η</sup> – Αν και η ανυπομονησία μας να ξεκινήσουμε είναι ανάμεικτη με κάποιο φόβο για το άγνωστο, τώρα δεν είναι η ώρα να χάσουμε το κουράγιο μας. Ακόμα κι αν υπάρχουν κίνδυνοι, ήρθαμε εδώ για να τους αντιμετωπίσουμε. Στη ζούγκλα λοιπόν, και χωρίς καθυστέρηση!

Στη σειρά σας, υπάρχουν πολλά που μπορείτε να κάνετε. Οι επιλογές σας θα εξαρτηθούν από τις κάρτες στο χέρι σας και την κατάσταση στο ταμπλό.

## Κύριες Ενέργειες

Στη σειρά σας εκτελείτε ακριβώς μια κύρια ενέργεια συν έναν απεριόριστο αριθμό από δωρεάν ενέργειες.

Οι κύριες ενέργειες είναι οι:

**ΑΝΑΣΚΑΦΗ ΣΕ ΜΙΑ ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ** (σελίδα 9)

**ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ ΜΙΑ ΝΕΑ ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ** (σελίδα 10)

**ΝΙΚΗΣΤΕ ΕΝΑΝ ΦΥΛΑΚΑ** (σελίδα 11)

**ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ** (σελίδα 12)

**ΠΑΙΞΤΕ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ** (σελίδα 13)

**ΕΡΕΥΝΑ** (σελίδα 14)

**ΠΑΣΟ** (σελίδα 17)



## Το Χέρι σας

Μπορείτε να παίξετε μια κάρτα είτε για την τιμή ταξιδιού της είτε για την ιδιότητά της, όχι όμως και για τα δυο.

**ΤΙΜΗ ΤΑΞΙΔΙΟΥ**  
Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτή την τιμή ταξιδιού για να πληρώσετε για συγκεκριμένες ενέργειες – όπως την ενέργεια **Ανασκαφή σε μια Τοποθεσία** στην διπλανή σελίδα.

Η

**ΙΔΙΟΤΗΤΑ**  
Μπορείτε να παίξετε την κάρτα για την ιδιότητά της.

Αυτή η ιδιότητα σημαίνει ότι παίρνετε έναν δείκτη από το ταμπλό προμηθειών.

### ΔΩΡΕΑΝ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

Μια ιδιότητα με αυτό το εικονίδιο δεν μετράει ως η κύρια ενέργεια της σειράς σας.

Στη σειρά σας, μπορείτε να παίξετε όσες δωρεάν ενέργειες θέλετε. Μπορούν να παιχτούν πριν, μετά, ακόμα και κατά τη διάρκεια της κύριας ενέργειάς σας.



### ΦΟΒΟΣ

Μια κάρτα Φόβου δεν έχει ιδιότητα. Όμως, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την τιμή ταξιδιού της.

### Ο ΧΩΡΟΣ ΣΑΣ

Όταν χρησιμοποιείτε μια κάρτα, αφήστε την ανοιχτή μπροστά σας, δίπλα στο ταμπλό παίκτη σας. Αυτή η περιοχή λέγεται ο χώρος σας.



Ταμπλό Παίκτη



Χώρος

Ο χώρος σας είναι στην ουσία μια απλωμένη στοίβα σκάρτων. Κάρτες μαζεύονται από σειρά σε σειρά. Δεν επανέρχονται στην τράπουλα σας μέχρι το τέλος του γύρου.



# Ανασκαφή σε μια Τοποθεσία

Ημέρα 9<sup>η</sup> – Φέραμε μια σκάδα και σκαριφαλώσαμε για να δούμε καλύτερα τα σκαλίσματα. Όπως ελπίζαμε, ήταν γραφή! Αν τέτοια θαυμαστά πράγματα υπάρχουν τόσο κοντά στην κατασκήνωσή μας, ποιος ξέρει τι θα βρούμε όταν αρχίσουμε πραγματικά να εξερευνούμε!

Ως κύρια ενέργεια της σειράς σας, μπορείτε να στείλετε έναν από τους αρχαιολόγους σας να κάνει ανασκαφή σε μια από τις 5 τοποθεσίες . Θα μπορέσετε να σκάψετε και σε τοποθεσίες και όταν ανακαλυφθούν.

## Για να Κάνετε Ανασκαφή σε μια Τοποθεσία

1. Πληρώστε το κόστος ταξιδιού που φαίνεται στη θέση στην οποία θέλετε να στείλετε τον αρχαιολόγο σας. Η θέση πρέπει να είναι ελεύθερη. (Δηλαδή δεν πρέπει να υπάρχει άλλος αρχαιολόγος εκεί, και σε παρτίδα 2 ή 3 παικτών, δεν πρέπει να έχει πλακίδιο μπλοκαρίσματος. Αν υπάρχει αρχαιολόγος σε μια θέση, η θέση αυτή θεωρείται **ελεγχόμενη**.)
2. Μετακινήστε τον αρχαιολόγο σας από το ταμπλό παίκτη σας σε αυτή τη θέση.
3. Εφαρμόστε την ιδιότητα που φαίνεται στην τοποθεσία. (Θα βρείτε εξηγήσεις για όλα τα εικονίδια στο οπισθόφυλλο αυτών των κανόνων.)

**Σημείωση:** Αν και οι δυο αρχαιολόγοι σας βρίσκονται ήδη σε τοποθεσίες, δεν μπορείτε να εκτελέσετε αυτή την ενέργεια.

**Παράδειγμα:** Ο Κόκκινος χρησιμοποιεί μια κάρτα με μια για να στείλει τον αρχαιολόγο του στην τοποθεσία που απεικονίζεται εδώ. Τοποθετεί την φιγούρα του στη θέση και παίρνει δυο δείκτες . Ο επόμενος παίκτης που θα χρησιμοποιήσει αυτή την τοποθεσία σε αυτό το γύρο θα πρέπει να πληρώσει κόστος . Ακόμα και ο Κόκκινος θα μπορούσε να το κάνει αυτό, σε επόμενη σειρά του, παρά το ότι έχει ήδη έναν αρχαιολόγο εκεί. Αν και οι δυο θέσεις είναι ελεγχόμενες, κανένας άλλος δεν μπορεί να σταλεί εκεί για ανασκαφή σε αυτό το γύρο.



Αυτή η τοποθεσία έχει δυο θέσεις για αρχαιολόγους.

## Πληρώνοντας Κόστη Ταξιδιού

Όπως θα περιμένατε, μπορείτε να πληρώσετε ένα κόστος χρησιμοποιώντας μια κάρτα με το εικονίδιο – πάρτε την κάρτα από το χέρι σας, και τοποθετήστε την ανοιχτή στο χώρο σας, αγνοώντας την ιδιότητα της. Μπορείτε επίσης να πληρώσετε με μεγαλύτερες τιμές ταξιδιού, όπως φαίνεται στην **Ιεραρχία Ταξιδιού** σε αυτή τη σελίδα.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την στην κάρτα Φόβου σας για να πληρώσετε ένα κόστος ταξιδιού .

## Δυο Εικονίδια

Αν ένα κόστος απαιτεί δυο εικονίδια, μπορείτε να το καλύψετε με τιμές ταξιδιού από δυο πηγές.



Είναι επίσης πιθανό να έχετε μια κάρτα που σας δίνει δυο εικονίδια από μόνη της. Μια τέτοια κάρτα μπορεί επίσης να καλύψει το κόστος ενός εικονιδίου, όμως σε αυτή την περίπτωση, το επιπλέον εικονίδιο πιθανότατα θα πάει χαμένο. Δεν μεταφέρεται στην επόμενη σειρά σας.

## Παραδείγματα:



## ΠΡΟΣΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΣ ΕΝΑΝ ΠΙΛΟΤΟ

Μπορείτε πάντα να ξοδέψετε δυο νομίσματα για να αποκτήσετε ένα αεροπλάνο το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να πληρώσετε για οποιοδήποτε εικονίδιο ταξιδιού, όπως φαίνεται στην **Ιεραρχία Ταξιδιού** παρακάτω.



## ΙΕΡΑΡΧΙΑ ΤΑΞΙΔΙΟΥ

Μπορείτε πάντα να πληρώσετε ένα κόστος ξοδεύοντας μια **μεγαλύτερη τιμή ταξιδιού**. Αυτή η ιεραρχία ταξιδιού υπάρχει και στο φύλλο σύνοψής σας.



πληρώνει για τα πάντα.



δεν μπορεί να πληρώσει για και το αντίστροφο.

Οποιαδήποτε τιμή ταξιδιού πληρώνει για .








# Ανακαλύψτε μια Νέα Τοποθεσία

Ημέρα 10<sup>η</sup> – Η αρχαιολογική μας ομάδα επέστρεψε με φανταστικές ιστορίες για κατοικίες στους λόφους στολισμένες με αριστουργηματικά ανάγλυφα ακόμα άθικτα. Όμως η χαρά τους για την ανακάλυψη ήταν ανάμεικτη με τρόμο για το τέρας που παραμένει από πάνω.


Στο ξεκίνημα του παιχνιδιού σας, μόνο 5 τοποθεσίες είναι διαθέσιμες για ανασκαφή. Όμως κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να βρείτε νέες. Μπορείτε να ανακαλύψετε οποιαδήποτε τοποθεσία  ή  που δεν έχει ακόμα πλακίδιο τοποθεσίας.

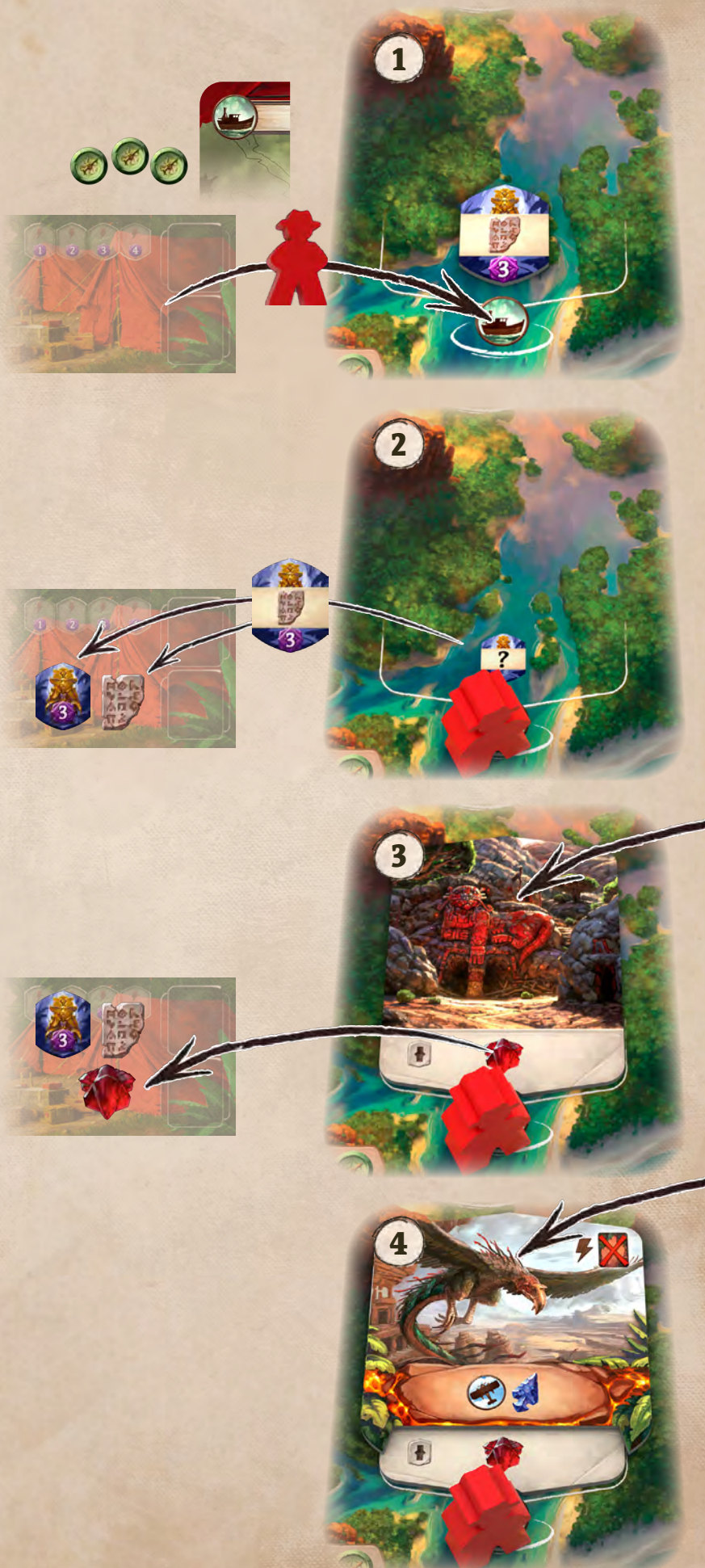
## Για να Ανακαλύψετε μια Νέα Τοποθεσία

- 1 Διασχίστε την ερημιά.** Αποφασίστε αν θέλετε να ανακαλύψετε μια τοποθεσία  ή μια τοποθεσία . Δείτε το ταμπλό, και **πληρώστε το εικονιζόμενο κόστος σε **. Κατόπιν επιλέξτε μια τοποθεσία που δεν έχει ανακαλυφθεί σε αυτή την περιοχή και **πληρώστε το κόστος ταξιδιού** για να **μετακινήσετε τον αρχαιολόγο σας** από το ταμπλό σας στη θέση αυτής της τοποθεσίας.
- 2 Πάρτε το ειδώλιο.** Αμέσως εφαρμόστε την ιδιότητα του ειδώλιου. Αν η τοποθεσία έχει δυο ειδώλια, παίρνετε και τα δυο, χρησιμοποιείτε όμως μόνο την ιδιότητα του ανοιχτού. Κρατήστε τα ειδώλια σας στο ταμπλό παίκτη σας κλειστά πάνω στα εικονιζόμενα κιβώτια προμηθειών.
- 3 Ανακαλύψτε την τοποθεσία.** Πάρτε το πλακίδιο από την κορυφή της στοιβάς που αντιστοιχεί στην τοποθεσία –  ή . Τοποθετήστε το στο ταμπλό ανοιχτό. Η τοποθεσία έχει πλέον ανακαλυφθεί και **αμέσως εφαρμόζετε την ιδιότητα της**.
- 4 Ξυπνήστε τον φύλακα.** Τραβήξτε την κάρτα στην κορυφή της στοιβάς φύλακων και τοποθετήστε την ανοιχτή στο πλακίδιο της τοποθεσίας.

Ο φύλακας δεν σας επηρεάζει αμέσως. Όμως, στο τέλος του γύρου θα πάρετε μια κάρτα Φόβου όταν πάρετε πίσω τον αρχαιολόγο σας από μια τοποθεσία που έχει πάνω της φύλακα. (Δείτε σελίδα 17.)

Για να το αποφύγετε αυτό, μπορείτε να προσπαθήσετε να νικήσετε τον φύλακα ως μια ενέργεια σε επόμενη σειρά σας. (Δείτε τη διπλανή σελίδα.) Η μπορεί να καταφέρετε να ξεφύγετε από τον φύλακα με τη βοήθεια ορισμένων καρτών που σας επιτρέπουν να μετακινήσετε τον αρχαιολόγο σας ή τον φύλακα.

Όταν ο αρχαιολόγος σας φύγει (για παράδειγμα, σε επόμενο γύρο) η τοποθεσία που έχει ανακαλυφθεί είναι ένα ακόμα μέρος που μπορούν να σταλούν αρχαιολόγοι για ανασκαφή. Το κόστος σε  που είναι τυπωμένο στο ταμπλό ισχύει μόνο όταν ανακαλύπτετε αυτές τις τοποθεσίες, όχι όταν κάνετε ανασκαφή. Μπορείτε να στείλετε έναν αρχαιολόγο για ανασκαφή σε μια τοποθεσία που έχει ακόμα φύλακα. Η επιστροφή από μια τέτοια τοποθεσία στο τέλος του γύρου σας δίνει μια κάρτα Φόβου, ακόμα κι αν δεν ήσασταν εσείς που ξυπνήσατε τον φύλακα.





# Νικήστε Έναν Φύλακα

Ημέρα 11<sup>η</sup> – Πολεμήσαμε το τερατιώδες πλάσμα σώμα με σώμα, μαχαίρι ενάντια σε νύχια! Το πλάσμα κατέρρευσε! Όμως κανένας δεν μπορούσε να δώσει το τελευτικό χτύπημα. Στεκόμασταν εντυπωσιασμένοι. Το πλάσμα έσκυψε το κεφάλι του, αναγνωρίζοντας μας. Και τότε καταλάβαμε ότι δεν ήταν απλά ένα τέρας. Όχι, ήταν ένας από τους θρυλικούς φύλακες του Αρνάκ.

## Φύλακες

Μυστηριώδη πλάσματα φυλάνε τα ερείπια του νησιού. Ένας φύλακας εμφανίζεται κάθε φορά που ένας παίκτης ανακαλύπτει μια νέα τοποθεσία. Ο φύλακας δεν έχει κάποια άμεση επίδραση. Όμως, στο τέλος του γύρου, παίρνετε μια κάρτα Φόβου για κάθε αρχαιολόγο που επιστρέφει από μια τοποθεσία που έχει ακόμα φύλακα. (Δείτε σελίδα 17.)

Οι φύλακες παραμένουν στο ταμπλό μέχρι να νικηθούν. **Δεν εμποδίζουν τους αρχαιολόγους από το να κάνουν ανασκαφή στις τοποθεσίες τους.**

## Για να Νικήσετε Έναν Φύλακα

Ως κύρια ενέργεια της σειράς σας, μπορείτε να νικήσετε έναν φύλακα. Πρέπει να έχετε έναν αρχαιολόγο στην τοποθεσία του φύλακα.

1. **Πληρώστε το κόστος** που φαίνεται στη βάση του πλακιδίου του φύλακα.
2. **Αφαιρέστε τον φύλακα** από το ταμπλό και κρατήστε τον δίπλα στο ταμπλό παίκτη σας.



Αυτή η ιδιότητα σας επιτρέπει να νικήσετε έναν φύλακα σε μια τοποθεσία όπου έχετε έναν αρχαιολόγο **χωρίς να πληρώσετε το κόστος**. (Όμως, η ίδια η ιδιότητα μπορεί να έχει κάποιο κόστος, το οποίο πρέπει να πληρώσετε.) Οι φύλακες που νικάτε με αυτό τον τρόπο πηγαίνουν και αυτοί δίπλα στο ταμπλό παίκτη σας.



**Συμβουλή:** Σε κάποιες περιπτώσεις, μπορεί να είναι πολύ σημαντικό να νικήσετε έναν φύλακα και να αποφύγετε την κάρτα Φόβου του. Σε άλλες περιπτώσεις μπορείτε να κερδίσετε περισσότερους πόντους κρατώντας αυτά τα υλικά για έρευνα. Μην αισθανθείτε υποχρεωμένοι να νικήσετε κάθε φύλακα που ξυπνάτε.

## Χρησιμοποιώντας το Δώρο του Φύλακα

Έχοντας νικήσει τον φύλακα, έχετε κερδίσει τον σεβασμό του, και θα σας προσφέρει το δώρο που εμφανίζεται στην πάνω δεξιά γωνία. Το δώρο μπορεί να χρησιμοποιηθεί **μια φορά κατά τη διάρκεια της παρτίδας**, σε οποιαδήποτε από τις σειρές σας. Αφού χρησιμοποιήσετε το δώρο, γυρίστε τον φύλακα ώστε να είναι κλειστός, για να δείχνετε ότι το δώρο δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ξανά.



Κάποια δώρα είναι τιμές ταξιδιού που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να πληρώσετε ένα κόστος ταξιδιού, ακριβώς όπως χρησιμοποιείτε κάρτες από το χέρι σας.



Άλλα δώρα είναι δωρεάν ενέργειες, οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια μιας από τις σειρές σας.



Ο φύλακας αξίζει 5 πόντους στο τέλος του παιχνιδιού, είτε χρησιμοποιήσατε το δώρο του είτε όχι.

## Ειδώλια

Βρίσκετε ειδώλια όταν ανακαλύπτετε νέες τοποθεσίες. Όταν παίρνετε ένα ειδώλιο, κρατήστε το στα κιβώτια προμηθειών στο ταμπλό παίκτη σας. Τα ειδώλια πρέπει να είναι κλειστά γιατί η αμοιβή ανακάλυψης δεν έχει πια νόημα.

Κάθε ειδώλιο αξίζει 3 πόντους στο τέλος του παιχνιδιού.

### ΒΑΘΡΑ ΕΙΔΩΛΙΩΝ

Τα τέσσερα βάθρα στην κορυφή του ταμπλό σας σας δίνουν πρόσβαση σε χρήσιμες ιδιότητες. Στη σειρά σας, μπορείτε να **τοποθετήσετε ένα ειδώλιο σε ένα βάθρο ως δωρεάν ενέργεια**:

1. **Μετακινήστε το ειδώλιο** από τα κιβώτια προμηθειών στο πιο αριστερό ελεύθερο βάθρο στο ταμπλό παίκτη σας.
2. **Επιλέξτε μια ιδιότητα** από τις πέντε εικονιζόμενες επιλογές.

Όμως χρησιμοποιήστε την δύναμη του ειδωλίου με σύνεση! Καθένα από τα τέσσερα βάθρα αξίζει έναν συγκεκριμένο αριθμό πόντων αν είναι ακόμα άδειο στο τέλος του παιχνιδιού.

Ένα **ειδώλιο σε ένα βάθρο δεν μπορεί να μετακινηθεί**, οπότε κάθε βάθρο μπορεί να χρησιμοποιηθεί μια μόνο φορά ανά παρτίδα. (Εκτός και αν βρείτε ένα κειμήλιο που σας επιτρέπει να αλλάξετε αυτό τον κανόνα.)





# Αγοράστε μια Κάρτα

Ημέρα 12<sup>η</sup> – Σκαρφαλίωσα σε ένα βράχο και καθάρισα μερικά κλαδιά για να έχω καλύτερη οπτική του μονοπατιού μπροστά μας.

Όταν κατέβηκα πάλι κάτω, ο βράχος λουζόταν στο φως του ήλιου, και είδα ότι στην πραγματικότητα ήταν ένα ανεκτίμητο κειμήλιο.

Βελτιώνετε την τράπουλα σας αγοράζοντας κειμήλια και αντικείμενα από την γραμμή καρτών.

## Η Γραμμή Καρτών Γενικά

Η γραμμή καρτών μοιράζεται σε δυο τμήματα από την ράβδο του φεγγαριού:



Τα κειμήλια είναι στα αριστερά, και τα αντικείμενα στα δεξιά. Κάθε γύρο, η ράβδος του φεγγαριού μετακινείται μια θέση προς τα δεξιά, έτσι κάθε νέος γύρος έχει περισσότερα κειμήλια και λιγότερα αντικείμενα. Καθώς οι αποστολές εξερευνούν ολο και πιο βαθιά στην καρδιά του νησιού, ανακαλύπτουν περισσότερα κειμήλια, ενώ μειώνεται η υποστήριξη από την ενδοχώρα.

## Αντικείμενα

Μπορείτε να αγοράσετε χρήσιμα αντικείμενα για να εξοπλίσετε την αποστολή σας. Ένα αντικείμενο που αγοράζετε πηγαίνει στον **πάτο της τράπουλας σας**, πράγμα που σημαίνει ότι συνήθως θα εμφανίζεται στο χέρι σας στο ξεκίνημα του επόμενου γύρου.

## Για να Αγοράσετε Ένα Αντικείμενο

1. Επιλέξτε ένα αντικείμενο από τη γραμμή καρτών.
2. Πληρώστε το κόστος σε που εμφανίζεται στη βάση της κάρτας.
3. Τοποθετήστε το αντικείμενο κλειστό στον **πάτο της τράπουλας σας**.
4. Αναπληρώστε την γραμμή καρτών.

## Κειμήλια

Τα κειμήλια είναι πολύτιμοι θησαυροί που βρίσκετε ενώ εξερευνάτε το νησί. Πληρώνετε γι' αυτά με δείκτες , που αντιπροσωπεύουν τον χρόνο που ξοδέψατε εξερευνώντας. Θα λέμε ότι «αγοράζετε» την κάρτα, αν και στην πραγματικότητα η αποστολή σας ψάχνει γι' αυτήν περνώντας μέσα από τη ζούγκλα και διασχίζοντας τις βραχώδεις πεδιάδες. Σε αντίθεση με τα αντικείμενα, ένα κειμήλιο **μπορεί να χρησιμοποιηθεί με το που θα το πάρετε** από την γραμμή καρτών.

## Για να Αγοράσετε Ένα Κειμήλιο

1. Επιλέξτε ένα κειμήλιο από τη γραμμή καρτών.
2. Πληρώστε το κόστος σε που εμφανίζεται στη βάση της κάρτας.
3. Μετακινήστε το κειμήλιο στον **χώρο** σας. Έχετε την επιλογή να **χρησιμοποιήσετε αμέσως την ιδιότητα του, αγνοώντας το κόστος** στη γωνία.
4. Αναπληρώστε τη γραμμή καρτών.

**Σημείωση:** Όταν αγοράζετε ένα κειμήλιο, μπορείτε να εφαρμόσετε την ιδιότητα του. Αυτή η ιδιότητα μπορεί να είναι μια ακόμα ενέργεια, όπως το να στείλετε έναν αρχαιολόγο για ανασκαφή σε μια τοποθεσία. Όλα αυτά θεωρούνται μέρος της κύριας ενέργειας της σειράς σας.

## ΑΝΑΠΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΚΑΡΤΩΝ

Στο τέλος της σειράς σας, αν λείπει μια κάρτα από τη γραμμή καρτών, αναπληρώστε την με μια κάρτα του ίδιου είδους:

1. Σύρετε τις κάρτες προς τη ράβδο του φεγγαριού για να φτιάξετε μια θέση στο τέλος.
2. Τοποθετήστε μια νέα κάρτα από την τράπουλα σε αυτή την άδεια θέση.

Αν μια τράπουλα αδειάσει, τότε για τις κάρτες αυτού του είδους, δεν σύρετε πλέον κάρτες και δεν αναπληρώνετε τη γραμμή.

**Παράδειγμα:** Αυτή είναι η γραμμή καρτών στον γύρο II. Αγοράσατε ένα αντικείμενο, οπότε θα αναπληρώσετε τη γραμμή με ένα αντικείμενο, όπως φαίνεται. Αν είχατε αγοράσει ένα κειμήλιο, το νέο κειμήλιο θα πήγαινε στην άλλη μεριά.





# Παίξτε μια Κάρτα

Ημέρα 13<sup>η</sup> – Η Ρούμπι είναι πολύ χαρισματική, και χαίρομαι που την έχουμε μαζί μας. Βρίσκει τα πιο ενδιαφέροντα πράγματα.


## Για να Παίξετε μια Κάρτα

1. Παίξτε την κάρτα από το χέρι σας ανοιχτή στο χώρο σας.
2. Εφαρμόστε την ιδιότητα της κάρτας.

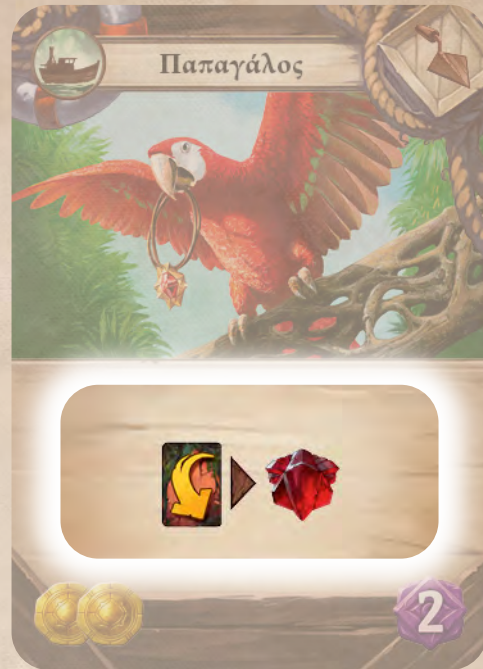
Η κάρτα παραμένει ανοιχτή στο χώρο σας για το υπόλοιπο του γύρου (εκτός και αν σας δοθεί η ευκαιρία να την εξορίσετε, όπως θα εξηγηθεί παρακάτω).

⚡ Μια ιδιότητα με αυτό το εικονίδιο είναι μια **δωρεάν ενέργεια**. Αυτό σημαίνει ότι το παίξιμο της κάρτας **δεν θεωρείται ως η κύρια ενέργεια** της σειράς σας. Οι κάρτες σας Χρηματοδότησης και Εξερεύνησης έχουν ιδιότητες που είναι δωρεάν ενέργειες, όπως επίσης και κάποιες ιδιότητες αντικειμένων είναι δωρεάν ενέργειες.

Αν όμως η ενέργεια δεν είναι σημειωμένη ως δωρεάν ενέργεια, είναι η **κύρια ενέργεια** της σειράς σας. Όλες οι **ιδιότητες κειμηλίων είναι κύριες ενέργειες**, όπως και κάποιες ιδιότητες αντικειμένων, όπως αυτή στον Παπαγάλο.

Όταν παίζετε ένα κειμήλιο, πρέπει να πληρώσετε και ένα ειδικό  κόστος, όπως εξηγείται παρακάτω σε αυτήν εδώ τη σελίδα. Αυτός ο κανόνας δεν ισχύει για τα αντικείμενα.

**Υπενθύμιση:** Μια κάρτα στο χέρι μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε για την τιμή ταξιδιού της είτε για την ιδιότητά της. Όχι και για τα δυο.




**Παράδειγμα:** Ας πούμε ότι στη σειρά σας παίζετε τον Παπαγάλο. Πηγαίνει ανοιχτός στο χώρο σας, και εφαρμόζετε την ιδιότητα του. Αυτή η ιδιότητα σας λέει να ξοδέψετε μια κάρτα για να κερδίσετε ένα πετράδι. Κοιτώντας το χέρι σας, αποφασίζετε να ξοδέψετε μια κάρτα Χρηματοδότησης. Την κατεβάζετε στο χώρο σας, όμως αγνοείτε την ιδιότητα της. Δεν θα μπορέσετε να τη χρησιμοποιήσετε ως νόμισμα σε αυτό το γύρο, όμως αξίζει το τίμημα: Παίρνετε ένα δείκτη πετραδιού από το ταμπλό προμηθειών. Αυτό τελειώνει τη σειρά σας, εκτός και αν έχετε δωρεάν ενέργειες που θέλετε να παίξετε.

## ΕΞΟΡΙΑ

Ορισμένοι κανόνες και ιδιότητες στέλνουν κάρτες στην **εξορία**, η οποία βρίσκεται στην κορυφή του κυρίως ταμπλό. Τα αντικείμενα και τα κειμήλια έχουν ειδικές στοίβες εξορίας κοντά στις τράπουλες τους. Οι κάρτες Φόβου επιστρέφουν στην τράπουλα Φόβου όταν εξορίζονται. Οι κάρτες Χρηματοδότησης και Εξερεύνησης πρέπει να πάνε κοντά στην τράπουλα Φόβου όταν εξορίζονται. Με εξαίρεση τις κάρτες Φόβου, οι κάρτες στην εξορία συνήθως δεν επιστρέφουν στο παιχνίδι.

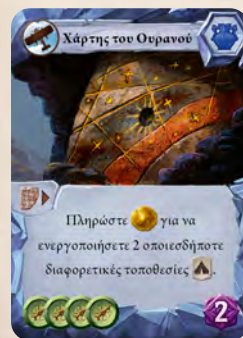




 Αυτό το σύμβολο σημειώνει τις στοίβες εξορίας κειμηλίων και αντικειμένων στο ταμπλό. Αν δείτε αυτό το σύμβολο σε μια ιδιότητα, αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να **εξορίσετε μια κάρτα από το χέρι σας ή από τον χώρο σας**.

**Συμβουλή:** Αν είναι δυνατό, είναι πιο αποδοτικό πρώτα να χρησιμοποιήσετε μια κάρτα και μετά να την εξορίσετε από το χώρο σας, αντί να την εξορίσετε κατευθείαν από το χέρι σας.

## ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΚΑΡΤΕΣ ΚΕΙΜΗΛΙΩΝ

*Όταν το βρήκαμε, νομίζαμε ότι το καταλάβαμε.  
Όμως τώρα αρχίζω να υποψιάζομαι ότι το κειμήλιο  
κρύβει πολλά περισσότερα μυστήρια. Ίσως βρούμε  
τις απαντήσεις σε αυτά τα αρχαία κείμενα.*



Όλες οι ιδιότητες κειμηλίων έχουν ένα κόστος  στη γωνία. Όταν αγοράζετε το κειμήλιο, το κόστος αγνοείται και εφαρμόζετε την ιδιότητα χωρίς να πληρώσετε γι' αυτήν. Όμως **όποτε παίζετε ένα κειμήλιο από το χέρι σας για την ιδιότητά του, το κόστος  πρέπει να πληρωθεί**.

Η ιδιότητα του κειμηλίου μπορεί να έχει και άλλα κόστη. Αυτά τα άλλα κόστη πρέπει να πληρώνονται κάθε φορά που χρησιμοποιείτε την ιδιότητα.





# Έρευνα

Ημέρα 14<sup>η</sup> – Ένα θρυμματισμένο ακόντιο. Κάποιες γραμμές κειμένων. Το ένα δίνει νόημα στο άλλο.

Αφιερώνω λίγο χρόνο για να συνδέσω αυτά τα στοιχεία με το παρελθόν του Αρνάκ.

Μια ενέργεια έρευνας μετακινεί έναν από τους δείκτες έρευνας σας προς τα πάνω στην επόμενη γραμμή της πορείας της έρευνας:

- 1** Αποφασίστε ποιον δείκτη έρευνας θα μετακινήσετε. Αν το σημειωματάριο σας  βρίσκεται κάτω από τον μεγεθυντικό φακό σας , μπορείτε να μετακινήσετε οποιοδήποτε δείκτη. Όμως, το σημειωματάριο σας δεν πρέπει ποτέ να μετακινηθεί σε μια γραμμή πάνω από τον μεγεθυντικό φακό σας. (Αυτό είναι εύκολο να το θυμάστε: πρώτα ανακαλύπτετε κάτι, και μετά το καταγράφετε.)
- 2** Επιλέξτε μια θέση για να μετακινηθείτε. Μπορείτε να μετακινηθείτε μόνο σε μια θέση που ενώνεται με την τρέχουσα θέση σας. Κάποιες φορές αυτό σας αφήνει με μία μόνο επιλογή. Μην αγχώνεστε για τους άλλους δείκτες έρευνας – πολλοί δείκτες μπορούν να μοιράζονται την ίδια θέση.
- 3** Πληρώστε το κόστος και μετακινηθείτε στη θέση. Το κόστος είναι τυπωμένο στη γέφυρα που ενώνει την παλιά σας θέση με την καινούργια.
- 4** Κερδίστε τα αποτελέσματα της έρευνας σας:
  - ♦ Πάρτε ένα μπόνους πλακίδιο. Αν η θέση έχει ένα ανοιχτό μπόνους πλακίδιο έρευνας, αμέσως κερδίζετε το εικονιζόμενο μπόνους και αφαιρείτε το μπόνους πλακίδιο από το παιχνίδι. Μόνο ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει σε αυτή τη θέση κερδίζει το μπόνους.
  - ♦ Πάντα εφαρμόζετε την ιδιότητα της γραμμής. Η ιδιότητα εξαρτάται από το αν μετακινήσατε τον μεγεθυντικό φακό σας ή το σημειωματάριο σας, όπως εικονίζεται στο τέλος της γραμμής. (Αγνοήστε τους πόντους για τώρα. Αυτοί οι πόντοι θα υπολογιστούν στο τέλος του παιχνιδιού, ανάλογα με το που θα καταλήξουν οι δείκτες σας.)

Σας επιτρέπεται να εφαρμόσετε την ιδιότητα της γραμμής πριν χρησιμοποιήσετε το μπόνους πλακίδιο, αν θέλετε.

Σημείωση: Τα κόστη πρέπει να πληρωθούν πριν κερδηθούν οι όποιες αμοιβές.



## Ο Χαμένος Ναός



Όταν ο μεγεθυντικός φακός σας φτάσει στην γραμμή στην κορυφή της πορείας της έρευνας, έχετε ανακαλύψει τον Χαμένο Ναό! Σε αντίθεση με τις άλλες γραμμές αν φτάσετε εδώ νωρίτερα κερδίζετε περισσότερους πόντους. Τοποθετήστε τον μεγεθυντικό σας φακό στην άδεια θέση που απομένει και αξίζει τους περισσότερους πόντους.

Κατόπιν πάρτε ένα μπόνους πλακίδιο. Δείτε τη στοίβα των κλειστών πλακιδίων και επιλέξτε ένα. Επιστρέψτε τα υπόλοιπα. Υπάρχουν για όλους.

Σημείωση: Δεν είναι δυνατό να μετακινήσετε τον δείκτη σημειωματάριου σας στην τελευταία γραμμή του Χαμένου Ναού.

## Εξερευνώντας τον Χαμένο Ναό

Αφού βρείτε τον Χαμένο Ναό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε επόμενες ενέργειες έρευνας για να ανακαλύψετε ιστορίες του Αρνάκ!

Αν επιλέξετε να ερευνήσετε με τον μεγεθυντικό φακό σας όταν βρίσκεται ήδη στον Χαμένο Ναό, αντί να πληρώσετε για να προωθήσετε τον δείκτη, πληρώνετε για να πάρετε 1 πλακίδιο ναού από οποιαδήποτε από τις στοίβες.

Στη βάση του ναού υπάρχουν τρία κόστη που μπορείτε να πληρώσετε. Κάθε στοίβα πλακιδίων έχει έναν συγκεκριμένο συνδυασμό από κόστη, όπως φαίνεται στα δεξιά.

Για παράδειγμα, η στοίβα 6 πόντων στα αριστερά απαιτεί να πληρώσετε τα δυο κόστη στα αριστερά. Η στοίβα 6 πόντων στα δεξιά απαιτεί να πληρώσετε τα δυο κόστη στα δεξιά. Η στοίβα 11 πόντων στην κορυφή απαιτεί να πληρώσετε και τα τρία κόστη.

Τα πλακίδια σε κάθε στοίβα είναι περιορισμένα. Δεν μπορείτε να αγοράσετε πλακίδια από μια στοίβα που είναι άδεια.









### Που μπορείτε να μετακινηθείτε;

Ο Μπλε και ο Κόκκινος έχουν τους μεγεθυντικούς φακούς τους σε διαφορετικές θέσεις στην πρώτη γραμμή. Η θέση του Μπλε ενώνεται με δυο θέσεις στην επόμενη γραμμή, οπότε ο Μπλε μπορεί να μετακινηθεί σε οποιαδήποτε από τις δυο. Η θέση του Κόκκινου όμως ενώνεται μόνο με μια θέση στην επόμενη γραμμή.

Όλοι οι άλλοι δείκτες είναι στις θέσεις εκκίνησης. Οι δείκτες στις θέσεις εκκίνησης μπορούν να προωθηθούν σε οποιαδήποτε θέση στην πρώτη γραμμή.



Ο Κίτρινος μπορεί να προωθήσει τον μεγεθυντικό φακό του. Δεν μπορεί να προωθήσει το σημειωματάριο του αν ο μεγεθυντικός φακός του δεν βρίσκεται τουλάχιστον μια γραμμή πιο μπροστά του.

### Ενέργεια Έρευνας

Στη σειρά του, ο Κόκκινος αποφασίζει να ερευνήσει με τον μεγεθυντικό φακό του. Πληρώνει   για να προωθηθεί στην επόμενη θέση. Αφαιρεί το μπόνους πλακίδιο έρευνας και κερδίζει έναν δείκτη . Το πλακίδιο επιστρέφει στο κουτί και ο δείκτης πάει στο ταμπλό του. (Σημειώστε ότι είναι αδύνατο να χρησιμοποιήσετε τον δείκτη για να πληρώσετε το κόστος της έρευνας – το κόστος πρέπει να πληρωθεί πρώτο.) Κοιτώντας την ιδιότητα του μεγεθυντικού φακού στα δεξιά, βλέπει ότι κερδίζει 1 .

### Αποκτώντας έναν Βοηθό

Στη σειρά του ο Μπλε αποφασίζει να ερευνήσει με το σημειωματάριο του. Δεν είναι νόμιμο να μετακινήσει το σημειωματάριο μπροστά από τον μεγεθυντικό φακό, μπορεί όμως να το μετακινήσει στην ίδια γραμμή με αυτόν, ακόμα και στην ίδια θέση αν θέλει.

Ας πούμε ότι το κάνει αυτό. Ο Μπλε πληρώνει   για να μετακινήσει το σημειωματάριο του στη θέση με τον μεγεθυντικό φακό του. Ο Μπλε μπορεί να επιλέξει έναν από τους 3 βοηθούς που είναι διαθέσιμοι στο ταμπλό προμηθειών. Ο Μπλε παίρνει έναν και τον τοποθετεί με ανοιχτή την ασημένια πλευρά στο ταμπλό παίκτη του. Οι Βοηθοί θα εξηγηθούν λεπτομερώς στην επόμενη σελίδα





## Βοηθοί

Οι βοηθοί είναι άνθρωποι που ήρθαν για να συμμετάσχουν στην αποστολή σας. Κάθε βοηθός έχει δυο επίπεδα – το ασημένιο και το χρυσό. Η χρυσή πλευρά έχει την ισχυρότερη ιδιότητα. Η πορεία της έρευνας θα σας δώσει ασημένιους βοηθούς όταν μετακινήσετε τον δείκτη σημειωματάριου σας σε συγκεκριμένες γραμμές.

Η χρήση αυτού του βοηθού είναι μια δωρεάν ενέργεια

Βοηθός ασημένιου επιπέδου

Ιδιότητα βοηθού

Ιδιότητα που αποκτάει ο βοηθός όταν αναβαθμιστεί

## Προσλαμβάνοντας Βοηθούς

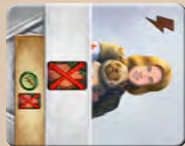
Όταν μετακινείτε το σημειωματάριο σας σε μια γραμμή με αυτό το σύμβολο, επιλέξτε έναν από τους βοηθούς που είναι διαθέσιμοι στο ταμπλό προμηθειών. (Συνήθως είναι 3, όμως κάποιες από τις στοίβες μπορεί να αδειάσουν στην πορεία του παιχνιδιού.)

**Σημείωση:** Οι βοηθοί που δεν είναι στην κορυφή πρέπει να μένουν κρυμμένοι για να μην γνωρίζει κανείς τι θα ακολουθήσει μέχρι ο βοηθός από πάνω τους να παρθεί.

Τοποθετήστε τον βοηθό σε ένα από τα τετράγωνα για βοηθούς στο ταμπλό παίκτη σας. Ανοιχτή πρέπει να είναι η ασημένια του πλευρά.

Οι βοηθοί έχουν διάφορες ιδιότητες. Αν η ιδιότητα είναι δωρεάν ενέργεια, έχετε την επιλογή να τη χρησιμοποιήσετε αμέσως, ή μπορείτε να την κρατήσετε γι' αργότερα.

## Χρησιμοποιώντας Βοηθούς



Για να χρησιμοποιήσετε τον βοηθό σας, γυρίστε τον στο πλάι, όπως στην εικόνα. Ένας βοηθός στο πλάι είναι **εξαντλημένος** και δεν είναι διαθέσιμος για χρήση.

Γενικά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ιδιότητα ενός βοηθού μόνο μια φορά ανά γύρο. Στο τέλος του γύρου, όλοι οι βοηθοί **ανανεώνονται** – γυρνάνε στην όρθια στάση τους.

Όμως, ορισμένες ιδιότητες καρτών μπορεί να ανανεώσουν έναν βοηθό κατά τη διάρκεια του γύρου, επιτρέποντας του να ξαναχρησιμοποιηθεί, ίσως ακόμα και αμέσως.

## Αναβάθμιση Βοηθών



Όταν μετακινήσετε το σημειωματάριο σας σε μια γραμμή με αυτό το σύμβολο, **αναβαθμίστε έναν από τους βοηθούς σας** στο χρυσό επίπεδο – δηλαδή, γυρίστε τον στην χρυσή πλευρά του. Σε αυτή την περίπτωση ο **βοηθός ανανεώνεται** ακόμα και αν η ιδιότητα του ασημένιου επιπέδου του χρησιμοποιήθηκε νωρίτερα στον γύρο.

Παράδειγμα:

Ο Μπλε χρησιμοποιεί τον βοηθό του για να πάρει μια

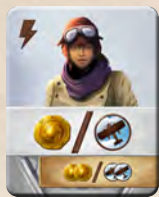


Κατόπιν πληρώνει για να προωθήσει τον δείκτη σημειωματάριου του. Η ιδιότητα σημειωματάριου αυτής της γραμμής του επιτρέπει να αναβαθμίσει έναν βοηθό. Μπορεί να αναβαθμίσει οποιονδήποτε από τους δυο.



Ο Μπλε επιλέγει να αναβαθμίσει τον βοηθό που μόλις χρησιμοποίησε. Γυρίζει το πλακίδιο. Ως μέρος της διαδικασίας, ο βοηθός ανανεώνεται. Μπορεί να τον χρησιμοποιήσει ξανά τώρα αμέσως, αν το θελήσει.

## ΟΙ ΒΟΗΘΟΙ ΕΧΟΥΝ ΜΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΙΔΙΟΤΗΤΩΝ:

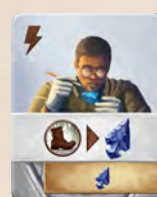


Κάποιοι βοηθοί δίνουν μια επιλογή ιδιοτήτων. Ως δωρεάν ενέργεια, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον βοηθό για να πάρετε ένα . Εναλλακτικά, μπορείτε να τον χρησιμοποιήσετε για να πάρετε ένα .



Αυτός ο βοηθός σας επιτρέπει να αγοράσετε ένα κειμήλιο ή ένα αντικείμενο με έκπτωση. Η έκπτωση είναι 1 σε αυτή την πλευρά και 2 στην αναβαθμισμένη πλευρά.

Αυτός ο βοηθός δεν έχει εικονίδιο δωρεάν ενέργειας, οπότε η χρήση του βοηθού θεωρείται ως η **κύρια ενέργεια** της σειράς σας.



Αυτός ο βοηθός χρειάζεται μια για να σας φτιάξει μια . Μπορείτε να πληρώσετε το κόστος ταξιδιού με τον ίδιο τρόπο που πληρώνετε τα κόστη ταξιδιού για τις ενέργειες των αρχαιολόγων. Επειδή αυτή είναι δωρεάν ενέργεια, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και για δυο πράγματα: Για παράδειγμα, μια θα μπορούσε να πληρώσει για την ιδιότητα αυτού του βοηθού, και η άλλη θα μπορούσε να πληρώσει για να σταλεί ένας αρχαιολόγος και να κάνει Ανασκαφή σε μια Τοποθεσία.



# Πάσο

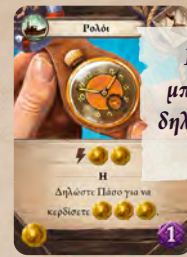
*Ανακαλύψαμε τόσα θαυμαστά σήμερα! Ποιος ξέρει τι θα βρούμε αύριο;*

Στη σειρά σας, μπορείτε να **δηλώσετε πάσο** – να ενημερώσετε τους άλλους παίκτες ότι δεν θα παίξετε άλλες σειρές σε αυτό τον γύρο. Το πάσο θεωρείται η κύρια ενέργεια στη σειρά σας. Εκείνη τη στιγμή, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και όσες δωρεάν ενέργειες σας έχουν απομείνει.

Αν δεν επιλέξετε κάποια άλλη κύρια ενέργεια, τότε **πρέπει** να δηλώσετε πάσο. Δεν είναι νόμιμο να παίξετε μια σειρά μόνο με δωρεάν ενέργειες και καμία κύρια ενέργεια.

Όταν δηλώσετε πάσο, δεν θα παίξετε άλλες σειρές για το υπόλοιπο του γύρου. Η ροή του παιχνιδιού συνεχίζεται δεξιόστροφα, όμως σας προσπερνάει. Και αντίστροφα, αν είστε ο μόνος παίκτης που απέμεινε και δεν έχει δηλώσει ακόμα πάσο, τότε μπορείτε να παίξετε πολλαπλές σειρές τη μια μετά την άλλη.

Ο γύρος τελειώνει όταν όλοι οι παίκτες δηλώσουν πάσο.



Κάποιες ιδιότητες μπορεί να απαιτούν να δηλώσετε πάσο ως μέρος του κόστους τους.

## Προετοιμασία για τον Επόμενο Γύρο

Αν δεν είναι το τέλος του γύρου V, τελειώνετε τον γύρο προετοιμαζόντας τον επόμενο.

**Όλοι οι παίκτες ταυτόχρονα κάνουν τα ακόλουθα:**

1. **Επιστρέψτε και τους δυο αρχαιολόγους σας** στο ταμπλό παίκτη σας. Κάθε φορά που παίρνετε πίσω έναν αρχαιολόγο από μια τοποθεσία με φύλακα, προσθέτετε 1 κάρτα Φόβου στο χώρο σας.
2. Συνήθως το χέρι σας θα είναι άδειο. Αν όμως σας έχουν μείνει κάρτες, **κάθε κάρτα μπορεί να ξεσκαρταριστεί στο χώρο σας ή να κρατηθεί για τον επόμενο γύρο.**

**Συμβουλή:** Χρησιμοποιήστε όλες τις κάρτες σας πριν δηλώσετε πάσο, αν μπορείτε. Το να κρατήσετε μια κάρτα στο χέρι σας για τον επόμενο γύρο είναι χρήσιμο μόνο σε πολύ σπάνιες περιπτώσεις.

3. **Μαζέψτε όλες τις κάρτες** από τον χώρο σας, **ανακατέψτε τις καλά**, και τοποθετήστε τις κλειστές στον **πάτο της τράπουλας σας.**

**Σημείωση:** Τα αντικείμενα που αγοράσατε κατά τη διάρκεια του γύρου θα βρεθούν τώρα πάνω από όλες τις κάρτες που μόλις ανακατέψατε.

4. **Ανανεώστε τους βοηθούς σας.** (Γυρίστε τους ξανά στην όρθια θέση.)

**Η γραμμή καρτών πρέπει να προσαρμοστεί ως εξής:**

1. **Εξορίστε τις δυο κάρτες** εκατέρωθεν της **ράβδου του φεγγαριού.** (Έτσι φεύγουν 1 κειμήλιο και 1 αντικείμενο. Η εξορία εξηγείται στη σελίδα 13.)
2. **Μετακινήστε τη ράβδο του φεγγαριού προς τα δεξιά** ώστε να δείχνει τον αριθμό του επόμενου γύρου.
3. **Αναπληρώστε τη γραμμή καρτών** (όπως εξηγήθηκε στη σελίδα 12).

**Ο δείκτης πρώτου παίκτη μετακινείται μια θέση προς τα αριστερά** – θα υπάρξει ένας νέος πρώτος παίκτης στον νέο γύρο.

**Ξεκινήστε τον νέο γύρο** τραβώντας κάρτες μέχρι να έχετε ένα πλήρες χέρι 5 καρτών. Αν η τράπουλα σας δεν έχει αρκετές κάρτες για να φτιάξετε ένα πλήρες χέρι, τότε τραβήξτε τις όλες.

## Τέλος του Γύρου V

Στο τέλος του γύρου V, όλοι οι παίκτες παίρνουν πίσω τους αρχαιολόγους τους και **παίρνουν Φόβο από τους φύλακες.** Παραλείψτε όλα τα υπόλοιπα βήματα και προχωρήστε στην τελική βαθμολόγηση.

**Παράδειγμα Προετοιμασίας Γραμμής Καρτών:**

Τέλος του γύρου I, προετοιμασία για τον γύρο II.



Κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας για τον γύρο III, ένα κειμήλιο σύρεται.





# Τελική Βαθμολόγηση

Ημέρα 18<sup>η</sup> — Αισθάνομαι ότι αυτό το νησί κρύβει πολλά ακόμα μυστικά, όμως έχει έρθει η ώρα της επιστροφής αφού πρώτα βέβαια μοιραστούμε τα ευρήματά μας.

Στο τέλος του παιχνιδιού, καταγράψτε τους πόντους καθενός στο φύλλο βαθμολόγησης και προσθέστε τους. Οι πόντοι μπορεί να προέρχονται από τις ακόλουθες πηγές:



Καθένα από τους **δείκτες έρευνας** κερδίζει πόντους ανάλογα με τη γραμμή του. Οι μεγεθυντικοί φακοί στην γραμμή του Χαμένου Ναού κερδίζουν πόντους βάσει της σειράς με την οποία έφτασαν στον Χαμένο Ναό.



Καθένα από τα **πλακίδια ναού** κερδίζει τους πόντους που φαίνονται στο πλακίδιο.



Καθένα από τα **ειδώλια** σας κερδίζει 3 πόντους, ακόμα και αν βρίσκεται σε βάθρο. Προσθέστε επίσης τους πόντους που φαίνονται στα **άδεια βάθρα ειδωλίων**.



Κάθε **φύλακας** που νικήσατε αξίζει 5 πόντους, είτε χρησιμοποιήσατε το δώρο είτε όχι.



Κάθε **κάρτα αντικειμένου και κειμηλίου** κερδίζει τους πόντους που φαίνονται στην κάτω δεξιά γωνία της.



Οι κάρτες **Φόβου** δίνουν **-1 πόντο** η καθεμία. Αν έχετε πλακίδια φόβου (δείτε σελίδα 23), δίνουν **-2 πόντους** το καθένα.



**Όποιος έχει τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής.**

Οι ισοπαλίες σπάνε υπέρ του παίκτη που έφτασε στον Χαμένο Ναό πρώτος. Αν κανένας δεν έφτασε στον Χαμένο Ναό, οι ισοπαλίες σπάνε υπέρ του παίκτη με την υψηλότερη βαθμολογία έρευνας. Μετά από αυτό, οι παίκτες που είναι ισόπαλοι παραμένουν ισόπαλοι.

22 Οκτ	Mín	Elwen
	24	14
	11	0
	11	13
	0	20
	13	7
	-4	0
	<b>55</b>	<b>54</b>

## Ένα παιχνίδι των Mín & Elwen

**Ομάδα Ανάπτυξης:** Michal Štách  
Michaela Štachová

**Γραφικός Σχεδιασμός:** Filip Murmak

**Καλλιτεχνική Διεύθυνση:** Jakub Politzer

**Εικονογράφηση:** Ondřej Hrdina  
Milan Vavroň  
Jiří Kús  
František Sedláček

**3D Εικονογράφηση:** Radim "Finder" Pech

**Σύμβουλος Εικονογράφησης:** Dávid Jablonovský

**Παραγωγή:** Vít Vodička

**Συγγραφέας Κανόνων:** Jason Holt

**Υπεύθυνος Έργου:** Jan Zvoníček

**Επίβλεψη Έργου:** Petr Murmak

**Μετάφραση:** Γιάννης Παλαιολόγος

© 2023 Κάισσα  
www.kaissastores.gr  
www.kaissa.gr



kaissaboardgames  
 Kaissa Boardgames  
 kaissa\_board\_games



© Czech Games Edition  
October 2020  
www.CzechGames.com

Πολλές ευχαριστίες στους πιο ενεργούς testers μας: τον Kuba Kutil που πάντα έβρισκε έναν τρόπο να ακυρώνει τα πρώιμα πρωτότυπα μας και έδωσε σημαντική βοήθεια στην τελική ισορροπία του παιχνιδιού, ενώ επίσης δοκίμασε το παιχνίδι για έναν, την Pavla Ferstová και τον Ivan "eklp" Dostál που ήταν σπουδαίοι σπαδοί από τα πρώτα δείγματα του παιχνιδιού και δοκίμασαν πάνω από μια δωδεκαριά εκδόσεις του σε όλη τη διάρκεια της εξέλιξής του, στον Vít Vodička που βελτίωσε σημαντικά το παιχνίδι και έδωσε πολύτιμες συμβουλές ισορροπίας.

Testers: Martin "Intos" Sedmera, Lada Pospěch, David Nedvídek, Iva Nedvídková, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Filip Murmak, Miroslav Felix Podlesný, Jan Zvoníček, Tomáš Uhlř, Matúš Kotry, Petr Murmak, Vlaada Chvátil, Rumun, Monča, Leontýnka & Kryštof, Jirka Doušek, Tomáš Dvořák, Pavel Ježek, Viol Balajková, Lea Belejová, Fanda Sedláček, Ondra Skoupy, Tony Gullotti, Justin Sweigart, Tyler Goble, Radim Pech, Jakub Doucek, Honza Bartoš, Zuzana Zadrazilová, Tomáš Zadrazil, Jana Mikulová, Petr Čáslava, Jakub Politzer, Ladislav "Aillas" Pechal, Juraj, Danielka, Ben, Fero & Dominika, Zuzka & Miroslav Dzurenda, Juraj Butek, Filip Sochor, Lukáš "Colombo" Wiesner, Eliška & Stanislav Kubeš, Petr Ovesný, Adam Španěl, Matt Wolfe, Martin Doležal, Ondra Černoch, Honzík Šafra, Yuri Sulík, Petr "Peca" Palička, Antonín Jan Palička, chasník, Lucia Chrastinová, Aleš Vitek, Michal Kopřiva, Jakub Uhlř, Pavel Češka, Petr Marek, Tomáš Vician, Anežka Seberová, Michal Ringer, Olda Rejl, Martin Cetkovský, Martin Váňa, Tomáš Sládek, R.A., Yuyka & Ese Šabata, Václav Horňák, Matúš Sedlák, Dan Knápek, Lumír Kvita, Kristián "Christheco" Buryš, Bára "CP" Siptáková, Adam "Adamin" Sipták, Dora "Cingilingi" Cidlinská, Michal "Meysa" Stárek, Ailin & Faire, Krtek & Kristýna, Melisilme & Findar, Julie "Peri" Tomaňová, και όλους τους υπόλοιπους σπουδαίους ανθρώπους που γνωρίσαμε στο Brno board game club, κατά τη διάρκεια του CGE playtesting, και σε άλλες εκδηλώσεις. Χωρίς εσάς, το παιχνίδι δεν θα είχε γίνει!

Ευχαριστίες σε όλους στην ομάδα μας της CGE! Στον Filip για όλο τον ενθουσιασμό με τον οποίο αντιμετώπισε την αποστολή να κάνει το παιχνίδι να φαίνεται τόσο όμορφο. Στον Petr για την αφοσίωσή του στο έργο, πάντα έτοιμος να διορθώσει οποιοδήποτε πρόβλημα εμφανιζόταν. Στον Regi γιατί μας βοήθησε με πολλές από τις ευθύνες μας και επειδή δούλεψε ακούραστα στο marketing του παιχνιδιού. Στον Jason γιατί ήταν τόσο φιλικός και θετικός ενώ εργαζόταν ακούραστα για να κάνει το βιβλίο κανόνων τόσο καλό. Στον Zvonda που κατάφερε να τηρήσει χιλιάδες καταληκτικές ημερομηνίες. Στον Finder για το φανταστικό trailer και τα 3D μοντέλα. Στις Miša and Fanda που βοήθησαν στον γραφικό σχεδιασμό. Στον Vlaada που μοιράστηκε την εμπειρία του, τις συμβουλές του, και τις έξυπνες ιδέες του! Στους David, Honza, Dita, και όλους όσους βοήθησαν στο να προετοιμαστούν αμέτρητα πρωτότυπα, στις δοκιμές και τους ελέγχους των πάντων! Σας ευχαριστούμε που γίνατε μέρος αυτού του ταξιδιού!

Πολλές ευχαριστίες στις: Ailin και Faire, που μας βοήθησαν και μας στήριξαν σε όλη τη διάρκεια του έργου – χωρίς τη βοήθειά τους δεν θα είχαμε τον χρόνο και τα εργαλεία για να τελειοποιήσουμε τον σχεδιασμό του παιχνιδιού. Τον Nand γιατί δημιούργησε το φανταστικό nanDECK και τον Paul Grogan που παρουσίασε το παιχνίδι σε όλο τον κόσμο στις θλιβερές εποχές των ακυρωμένων εκδηλώσεων το 2020.

Πάρα πολλές ευχαριστίες στους: Ondra Hrdina, Milan Vavroň, Kuba Politzer, Jirka Kús, και την Fanda Sedláček, που μας βοήθησαν να χτίσουμε τον εντυπωσιακό κόσμο του Αρνάκ και τον ζωντάνεψαν με τις εκπληκτικές εικονογραφίες τους που μας πήραν την ανάσα!



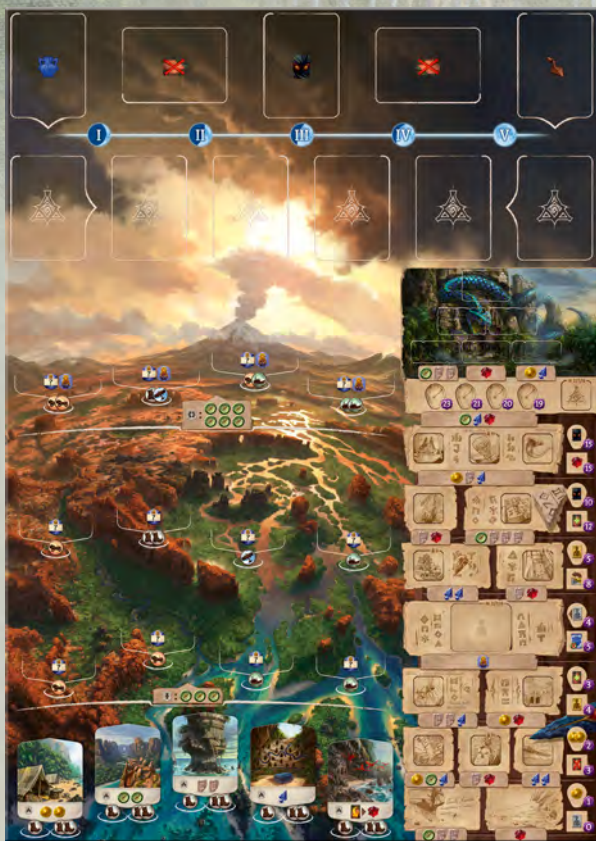
# Η Πλευρά του Ναού του Φιδιού

Το πλοίο μας ~~δεν έμεινε τίποτα~~. Προσπαθήσαμε να ~~όμως φοβάμαι~~ ότι ακόμα κι εδώ θα μας βρει!

Η πρώτη αποστολή στο Αρνάκ δεν ήταν επιτυχημένη. Κανείς δεν είχε νέα τους για πολύ καιρό. Καθώς εξερευνάτε τη ζούγκλα, έχετε το νου σας για τυχόν επιζώντες.

## Διαφορετικό Ταμπλό

Η πλευρά με το **Ναό του Φιδιού** έχει τοποθεσίες με διαφορετικά κόσθη ταξιδιού και μια διαφορετική πορεία της έρευνας.



## Διάσωση Βοηθού



Αυτή η θέση στη μέση της πορείας της έρευνας έχει επιζώντες από την πρώτη αποστολή. Ίσως μπορείτε να τους σώσετε αν εξερευνήσετε τα ερείπια του νησιού.

Κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας, **τοποθετήστε 1 βοηθό ανά παίκτη σε αυτή τη θέση**. Αυτοί οι βοηθοί πρέπει να επιλεγούν τυχαία. Ο βοηθός στην κορυφή της στοίβας είναι γνωστός σε όλους, όμως η ταυτότητα αυτών από κάτω πρέπει να παραμένει άγνωστη στους παίκτες που δεν έχουν φτάσει ακόμα σε αυτή τη γραμμή.

Το ταμπλό προμηθειών θα έχει τρεις στοίβες βοηθών, ως συνήθως. Δυο από τις στοίβες θα έχουν τρεις βοηθούς, και η τρίτη στοίβα θα έχει όλους τους βοηθούς που έχουν απομείνει.



Για να προωθήσετε έναν δείκτη έρευνας διασχίζοντας αυτή τη γέφυρα, πρέπει να **πληρώσετε 1 ειδώλιο**. Το ειδώλιο πρέπει να προέρχεται **από τα κιβώτια προμηθειών σας** – δεν μπορεί να είναι ένα από αυτά που έχετε σε βάθρο. Αφαιρέστε το πλακίδιο ειδώλιου από το παιχνίδι.



Η ιδιότητα του μεγεθυντικού φακού σας επιτρέπει να **σώσετε 1 βοηθό** από αυτούς που βρίσκονται στην πορεία της Έρευνας. Δείτε τη στοίβα κρυφά και πάρτε έναν. Αφήστε τους υπόλοιπους με τη σειρά που βρίσκονταν και επιστρέψτε τη στοίβα στην πορεία της έρευνας.

Σε αντίθεση με τους βοηθούς στο ταμπλό προμηθειών, ο βοηθός που σώζετε είναι **εξαντλημένος**. Δεν θα μπορείτε να τον χρησιμοποιήσετε σε αυτό το γύρο εκτός και αν μια ιδιότητα τον ανανεώσει.



**Παράδειγμα:** Ο Κόκκινος θέλει να προωθήσει τον μεγεθυντικό φακό του στη θέση διάσωσης βοηθών.

1. Αφαιρεί ένα ειδώλιο από τα κιβώτια προμηθειών του και το επιστρέφει στο κουτί.
2. Προωθεί τον μεγεθυντικό φακό του.
3. Εξετάζει τη στοίβα βοηθών και επιλέγει τον καπετάνιο.
4. Ο καπετάνιος είναι εξαντλημένος επειδή ήταν αποκλεισμένος στο Αρνάκ για τόσο καιρό. Ο Κόκκινος δεν θα μπορεί να χρησιμοποιήσει την ιδιότητα του μέχρι να ανανεωθεί.



Αυτή η ιδιότητα σας επιτρέπει να αναβαθμίσετε έναν βοηθό από ασημένιο σε χρυσό. (Στην άλλη πλευρά του ταμπλό, μπορούσατε να το κάνετε αυτό μόνο όταν μετακινούσατε το σημειωματάριο.) Αν έχετε δυο ασημένιους βοηθούς μπορείτε να αναβαθμίσετε οποιονδήποτε από τους δυο – δεν χρειάζεστε να θυμάστε ποιον βοηθό διασώσατε.

Ως συνήθως, ένας εξαντλημένος βοηθός ανανεώνεται όταν αναβαθμίζεται.

## Φοβερές Ιστορίες!

*Αρχικά, απορρίψαμε τις ιστορίες του ως παραισθήσεις εξαιτίας της τραυματικής εμπειρίας του να μείνει απομονωμένος τόσο καιρό, όμως καθώς αποκαλύπταμε περισσότερα μυστικά του Αρνάκ...*



Αυτή η ιδιότητα μεγεθυντικού φακού σημαίνει ότι **παιρνετε μια κάρτα Φόβου!** Τοποθετήστε την ανοιχτή στο χώρο σας, αγνοώντας την τιμή ταξιδιού της.



Κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας, τοποθετήσατε 2 ή 3 μπόνους πλακίδια σε αυτή τη γραμμή της πορείας της έρευνας. Όταν μετακινήσετε έναν δείκτη έρευνας εκεί – μεγεθυντικό φακό ή σημειωματάριο – **επιλέγετε ένα από τα πλακίδια**. Μόνο το πλακίδιο που επιλέγετε αφαιρείται.





# Παραλλαγή για Έναν

Νομίζαμε ότι είχαμε κρατήσει αυτό το μυστικό για εμάς. Κι όμως, άλλοι είχαν έρθει εδώ πριν από εμάς!

Αυτή η παραλλαγή για έναν σας επιτρέπει να ευχαριστηθείτε την εμπειρία ακόμα και χωρίς άλλο παίκτη για να ανταγωνιστείτε.

## Προετοιμασία

Προετοιμάστε το ταμπλό όπως σε μια παρτίδα 2 παικτών. Όταν μια στοίβα πρέπει να έχει έναν αριθμό από πλακίδια ίσο με τον αριθμό των παικτών, δώστε της 2 πλακίδια.

Προετοιμάστε το δικό σας ταμπλό ως συνήθως. Παίζετε δεύτερος/η, οπότε ξεκινάτε με 1  και 1 .

## Προετοιμασία Αντιπάλου

Επιλέξτε ένα άλλο ταμπλό παίκτη για να αντιπροσωπεύει την αντίπαλη αποστολή. Χρησιμοποιήστε την πλευρά με τις γκρι σκηνές. Δώστε της και τις 6 φιγούρες αρχαιολόγων που δεν είναι στο χρώμα σας.

Ο αντίπαλος σας χρησιμοποιεί μόνο ένα δείκτη έρευνας. Τοποθετήστε τον μεγεθυτικό φακό του αντιπάλου σας σε μια θέση εκκίνησης δίπλα στους δείκτες έρευνας σας.

## Στοίβα Ενεργειών Αντιπάλου

Κατασκευάστε τη στοίβα ενεργειών του αντιπάλου σας με 10 πλακίδια ενεργειών.

Χρησιμοποιήστε και τα 5 πλακίδια ενεργειών αρχαιολόγου:



Χρησιμοποιήστε 5 κόκκινα ή πράσινα πλακίδια ενεργειών:



Τα πλακίδια ενεργειών έρχονται σε ζευγάρια. Η κόκκινη ενέργεια είναι μια πιο επιθετική εκδοχή της πράσινης ενέργειας. Και οι 5 ενέργειες πρέπει να βρίσκονται στη στοίβα, άρα **χρειάζεστε ένα πλακίδιο από κάθε ζευγάρι**. Το σετ των 5 χρησιμοποιημένων ενεργειών επιστρέφεται στο κουτί.

**Ο αριθμός των κόκκινων πλακιδίων είναι το επίπεδο δυσκολίας**, από το 0 έως το 5. Αποφασίστε πόσα κόκκινα πλακίδια θα χρησιμοποιήσετε, επιλέξτε τυχαία τόσα κόκκινα πλακίδια, δείτε τα, και προσθέστε τον κατάλληλο αριθμό πράσινων πλακιδίων για να ολοκληρωθεί το σετ.

Ανακατέψτε την στοίβα ενεργειών του αντιπάλου κλειστή, και είστε έτοιμοι να παίξετε.

## Το Παιχνίδι

Πάντα ένα βήμα μπροστά, ο αντίπαλος σας είναι ο πρώτος παίκτης και στους 5 γύρους. Η σειρά του αντιπάλου σας λειτουργεί ως εξής:

1. **Ανοίξτε το πλακίδιο ενεργειών του αντιπάλου το οποίο βρίσκεται στην κορυφή και τοποθετήστε το δίπλα στη στοίβα ενεργειών.**
2. **Εκτελέστε την αναγραφόμενη ενέργεια.** Αν η κατάσταση του παιχνιδιού κάνει την ενέργεια αδύνατη, ο αντίπαλος σας δεν κάνει τίποτα στη σειρά του.

Κατά τη διάρκεια του γύρου, ο αντίπαλος σας και εσείς εναλλάσσετε στο να παίζετε σειρές, όπως θα κάνατε σε μια παρτίδα δυο παικτών. **Ο αντίπαλος σας δεν δηλώνει πάσο μέχρι να παίξει και τα 10 πλακίδια ενεργειών, ακόμα και αν εσείς έχετε δηλώσει πάσο.**

## Ενέργειες Αντιπάλου

Κάθε ενέργεια αντιπάλου είναι σαν ενέργεια παίκτη, όμως το παιχνίδι εστιάζει στην επίδραση που έχουν αυτές οι ενέργειες σε εσάς. **Η αντίπαλη αποστολή δεν κερδίζει ούτε ξοδεύει δείκτες υλικών.** Δεν παίρνει ποτέ κάρτες Φόβου. Όμως, μαζεύει πόντους.

**Σημείωση:** Τα σύμβολα στα πλακίδια ενεργειών δεν είναι ακριβώς όπως οι ιδιότητες που περιγράφονται στο οπισθόφυλλο αυτών των κανόνων. Είναι απλά υπενθυμίσεις των κανόνων που περιγράφονται σε αυτή την ενότητα.



Αυτό το σύμβολο σημαίνει ότι ο αντίπαλος δεν κάνει τίποτα στον γύρο V.

## Ανασκαφή σε μια Τοποθεσία



Ο αντίπαλος σας θέλει να σας εμποδίσει να πάρετε το εικονιζόμενο υλικό. Υάξτε για μια τοποθεσία που προσφέρει αυτό το υλικό και βάλτε έναν αντίπαλο αρχαιολόγο στη θέση εκεί. (Αν όλες αυτές οι θέσεις είναι ελεγχόμενες, ο αντίπαλος σας δεν κάνει τίποτα.)



Αν υπάρχουν πολλές τέτοιες θέσεις, ο αντίπαλος επιλέγει μια βάσει των ακόλουθων προτεραιοτήτων:

- ◇ Μια τοποθεσία σε ψηλότερη γραμμή είναι προτιμότερη από μια τοποθεσία σε χαμηλότερη γραμμή.
- ◇ Μεταξύ των τοποθεσιών στην ίδια γραμμή, ο αντίπαλος σας προτιμάει την τοποθεσία που είναι πιο δεξιά ή πιο αριστερά, όπως καθορίζεται από το βέλος αποφάσεων. (Δείτε παρακάτω.)

## ΤΟ ΒΕΛΟΣ ΑΠΟΦΑΣΕΩΝ



Όταν η αντίπαλη αποστολή πρέπει να διαλέξει μεταξύ δυο ή περισσότερων επιλογών, πάντα διαλέγει το πιο αριστερό ή το πιο δεξιά, ανάλογα με το αν το βέλος στην στοίβα ενεργειών αντιπάλου δείχνει αριστερά ή δεξιά. Αν χρειάζεστε κάτι για να σπάσετε την ισοπαλία για το τελευταίο πλακίδιο ενεργειών, χρησιμοποιήστε το βέλος στο πλακίδιο στον πάτο της στοίβας χρησιμοποιημένων πλακιδίων.

Διατηρήστε όλα τα πλακίδια ενεργειών αντιπάλου με τον ίδιο προσανατολισμό, με την σκούρα άκρη προς τα κάτω, ώστε να έχετε τον ίδιο αριθμό αριστερών και δεξιών βελών.



## Ανακαλύψτε μια Νέα Τοποθεσία

Ο αντίπαλος σας ανακαλύπτει μια τοποθεσία (ή 2), ανάλογα με τον γύρο. Αν υπάρχουν πολλές τοποθεσίες που δεν έχουν ανακαλυφθεί:

◇ Πρώτα περιορίστε τις επιλογές σε μια γραμμή. Μεταξύ των τοποθεσιών (↓), δείξτε προτίμηση στην κάτω γραμμή.

◇ Κατόπιν χρησιμοποιήστε το βέλος αποφάσεων για να επιλέξετε δεξιά ή αριστερά.



**Τοποθετήστε έναν αντίπαλο αρχαιολόγο στην επιλεγμένη θέση. Μετακινήστε το πλακίδιο (ή πλακίδια) ειδώλιου (↓) στο ταμπλό του αντιπάλου σας.** Αν το ανοιχτό ειδώλιο είναι κάποιο που δεν έχει, πηγαίνει ανοιχτό στην αντίστοιχη θέση. Αν το έχει, τοποθετήστε το κλειστό στη θέση στα δεξιά με το -1. Πολλαπλά ειδώλια μπορούν να στοιβαχτούν στη θέση με το -1. Αν ο αντίπαλος σας πάρει έναν κλειστό ειδώλιο, τοποθετήστε στο τη θέση -1, αγνοώντας την άλλη του πλευρά.



Η τοποθεσία που μόλις ανακαλύφθηκε παίρνει ένα πλακίδιο τοποθεσίας, όπως θα περιμένατε. Η τοποθεσία παίρνει έναν φύλακα μόνο σε συγκεκριμένους γύρους, όπως φαίνεται και στο πλακίδιο ενεργειών.

## Έρευνα



Πρωθήστε τον μεγεθυντικό φακό του αντιπάλου στην επόμενη γραμμή. Αν πρέπει να επιλέξετε μια θέση, χρησιμοποιήστε το βέλος αποφάσεων.



Αν υπάρχει ένα μόνονος πλακίδιο έρευνας εκεί, αφαιρέστε το από το παιχνίδι. Αν είναι η θέση του Χαμένου Ναού, αφαιρέστε το πλακίδιο στην κορυφή της μόνονος στοιβάς.

Αν ο αντίπαλος σας δεν μπορεί να προωθηθεί γιατί έχει φτάσει ήδη στον Χαμένο Ναό, δώστε του αντ' αυτού ένα πλακίδιο 6 πόντων. Χρησιμοποιήστε το βέλος αποφάσεων για να επιλέξετε την αριστερή ή δεξιά στοιβα, αν και οι δυο έχουν ακόμα πλακίδια.



Πάρτε τον βοηθό από την κορυφή της ψηλότερης στοιβάς στο ταμπλό αποθεμάτων. Αν οι στοιβες είναι ισόπαλες, χρησιμοποιήστε το βέλος αποφάσεων. Αφαιρέστε τον βοηθό από το παιχνίδι.

**Ταμπλό Ναού του Φιδιού:** Όταν ο δείκτης του αντιπάλου σας φτάσει στη θέση διάσωσης βοηθών, παίρνει τον βοηθό στην κορυφή της στοιβάς της θέσης. Αυτός είναι **επιπλέον** του βοηθού που παίρνει από το ταμπλό προμηθειών.

## Νικήστε έναν Φύλακα



Αν υπάρχει ένας φύλακας σε μια τοποθεσία που ελέγχεται από τον αντίπαλο σας, μετακινήστε τον στο ταμπλό του αντιπάλου σας. Χρησιμοποιήστε τους ίδιους τρόπους για να σπάσετε μια ισοπαλία με αυτούς της Ανασκαφής σε μια Τοποθεσία: προτιμήστε την ψηλότερη γραμμή, χρησιμοποιήστε το βέλος αποφάσεων αν χρειαστεί.



(🔍) Αν ο αντίπαλος σας δεν έχει αρχαιολόγο σε μια τοποθεσία με φύλακα, ο αντίπαλός σας αντ' αυτού κάνει έρευνα, όμως δεν παίρνει έναν βοηθό από το ταμπλό προμηθειών. (Όμως, στην πλευρά με τον Ναό του Φιδιού, θα σώσει έναν βοηθό αν φτάσει σε αυτή τη θέση.)

## Αγοράστε ένα Αντικείμενο



Στην πράσινη έκδοση αυτής της ενέργειας, ο αντίπαλος σας παίρνει το αντικείμενο με την μικρότερη αξία σε πόντους. Στην κόκκινη έκδοση, ο αντίπαλός σας παίρνει αυτό με τη μεγαλύτερη. Σπάστε τις ισοπαλίες με το βέλος αποφάσεων. Τοποθετήστε την κάρτα στο ταμπλό του αντιπάλου σας. Ολοκληρώστε την ενέργεια αναπληρώνοντας τη γραμμή καρτών.



## Αγοράστε ένα Κειμήλιο



Όπως θα μαντέψατε, αυτό γίνεται ακριβώς όπως όταν αγοράζετε ένα αντικείμενο.



## Τέλος του Γύρου

Στο τέλος του γύρου, επιστρέψτε όλους τους αντίπαλους αρχαιολόγους στο ταμπλό τους. **Ο αντίπαλός σας δεν παίρνει κάρτες Φόβου.** Ανακατέψτε κλειστή τη στοιβα ενεργειών, και ο αντίπαλός σας είναι έτοιμος να συνεχίσει. **Ο αντίπαλος σας θα είναι ο πρώτος παίκτης σε κάθε γύρο**, οπότε ο δείκτης πρώτου παίκτη δεν χρειάζεται.

## Βαθμολόγηση

Η αντίπαλη αποστολή κερδίζει πόντους για τη θέση του μεγεθυντικού φακού της, για τα πλακίδια τοποθεσιών, για τους νικημένους φύλακες, και για τις κάρτες που αγόρασε, όπως θα περιμένατε.

Κερδίζει 3 πόντους για κάθε μοναδικό, ανοιχτό ειδώλιο. Τα ειδώλια στη στοιβα -1 της δίνουν 2 πόντους το καθένα.

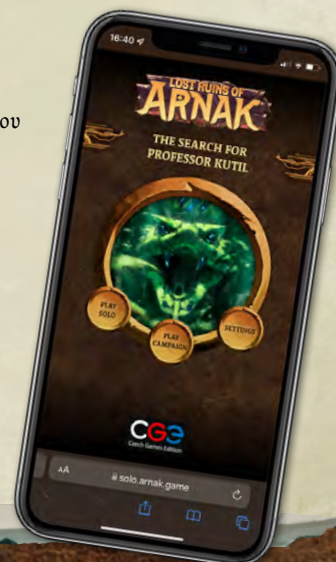
Κερδίζετε τους δικούς σας πόντους ως συνήθως. Συγκρίνετε τους πόντους σας με αυτούς του αντιπάλου σας. Όποιος έχει τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής.

20 Oct 1932	Rival	Jason
🔍		
📜		
🛡️		
🏰		
🔍		
📜		
🛡️		
🏰		
📜	0	
🛡️		
🏰		
Σ		

## Περιπέτεια για Έναν (στα Αγγλικά)

Θέλετε να παίξετε μια μεγάλη περιπέτεια για έναν παίκτη; Δείτε το [www.arnak.game!](http://www.arnak.game!)

- ◇ Πολλά σενάρια.
- ◇ Νέοι στόχοι.
- ◇ Τι συνέβη στην χαμένη αποστολή του Καθηγητή Κουτίλ;





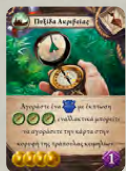
# Ευρετήριο

## Σημειώσεις για Συγκεκριμένες Κάρτες



### ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ

Αυτή η κάρτα έχει εφαρμογή μόνο για το σημειωματάριο σας, όχι τον μεγεθυντικό φακό σας. Μην ξεχνάτε ότι το σημειωματάριο σας δεν μπορεί να μετακινηθεί πάνω από τον μεγεθυντικό φακό σας.



### ΚΑΛΑΜΙ ΠΥΞΙΔΑ ΑΚΡΙΒΕΙΑΣ

Σε αντίθεση με μια κλασική ενέργεια αγοράς κάρτας, μπορείτε να το κάνετε ακόμα και αν δεν έχετε τα απαιτούμενα για να αγοράσετε καμία κάρτα της γραμμής καρτών. Ανοίξτε την κάρτα στην κορυφή της ανάλογης τράπουλας. Είναι μια από τις κάρτες που μπορείτε να αγοράσετε. Μπορείτε επίσης να αποφασίσετε να μην αγοράσετε καμία κάρτα και να την ξανακλείσετε. Αν επιλέξετε να αγοράσετε μια κάρτα της γραμμής, η κάρτα στην κορυφή την αναπληρώνει ως συνήθως.



### ΠΑΓΙΔΑ ΓΙΑ ΖΩΑ

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την παγίδα σε μια τοποθεσία με ή χωρίς αρχαιολόγο σας. Ο περιορισμός είναι ότι δεν πρέπει να βρίσκεται **κανείς άλλος** εκεί. (Ένα προληπτικό μέτρο ασφαλείας.)



### ΠΙΠΕΛΟ

Όλα τα ειδώλια στο ταμπλό παίκτη σας λαμβάνονται υπόψη, είτε είναι σε βάθρα είτε όχι. Το μέγιστο δυνατό κέρδος σας είναι .



### ΠΟΛΥΕΡΓΑΛΕΙΟ

Επιλέγεται δυο από τα εικονιζόμενα προνόμια. Δεν επιτρέπεται να επιλέξετε μόνο ένα και να το πάρετε δυο φορές.



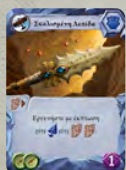
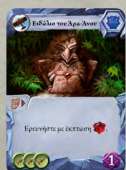
### ΤΟΞΟ ΚΑΙ ΒΕΛΗ

Το μέγιστο δυνατό κέρδος σας είναι .



### ΣΚΟΥΛΑΡΙΚΙ

Πρώτα αποφασίστε πόσες κάρτες θα τραβήξετε, και μετά τραβήξτε τόσες. Από αυτές κρατήστε μια στο χέρι σας. Αν τραβήξατε περισσότερες από μια, μια μπορεί να επιστραφεί στην κορυφή της τράπουλας. Όσες κάρτες απομείνουν από αυτές που τραβήξατε πρέπει στη συνέχεια να τοποθετηθούν στο χώρο σας χωρίς να εφαρμοστεί κάποια ιδιότητα τους.



### ΕΙΔΩΛΙΟ ΤΟΥ ΑΡΑ-ΑΝΟΥ ΣΚΑΛΙΣΜΕΝΗ ΛΕΠΙΔΑ

Αυτή η έκπτωση μπορεί να εφαρμοστεί στην αγορά ενός πλακιδίου ναού.



### ΟΚΑΡΙΝΑ ΤΟΥ ΦΥΛΑΚΑ

Αν και οι δυο αρχαιολόγοι σας βρίσκονται στο ταμπλό, μπορείτε και πάλι να παίξετε αυτή την κάρτα για να μετατρέψετε όλα τα εικονίδια ταξιδιού σας σε . Αν μια κάρτα έχει 2 εικονίδια ταξιδιού, μετατρέπονται σε .



### ΠΑΛΑΙΟ ΚΡΑΣΙ

### ΦΛΑΣΚΙ ΑΠΟ ΚΑΡΥΔΑ

Η ιδιότητα του κειμηλίου θεωρείται η κύρια ενέργεια σας για τη σειρά, ακόμα και αν η ιδιότητα του βοηθού είναι μια δωρεάν ενέργεια. Ο βοηθός στο ταμπλό προμηθειών δεν εξαντλείται. Αν τη χρησιμοποιήσετε για να δημιουργήσετε μια τιμή ταξιδιού, αυτή η τιμή πάει χαμένη εκτός και αν τη χρησιμοποιήσετε σε μια δωρεάν ενέργεια πριν το τέλος της σειράς σας. Σημειώστε ότι η ιδιότητα δεν μπορεί να εφαρμοστεί σε έναν βοηθό στη θέση διάσωσης βοηθών της πορείας της έρευνας του Ναού του Φιδιού.



### ΠΕΡΙΤΕΧΝΟ ΣΦΥΡΙ

Πάρτε το πιο δεξιά αντικείμενο στην γραμμή καρτών και τοποθετήστε το στη στοίβα των εξορισμένων αντικειμένων. Κατόπιν μπορείτε να πάρετε ένα αντικείμενο από τη στοίβα των εξορισμένων αντικειμένων. Δεν πληρώνετε το κόστος του. Τοποθετήστε το στον πάτο της τράπουλας σας. Στο τέλος της σειράς σας, αναπληρώστε τη γραμμή καρτών.



### ΣΑΝΔΑΛΙΑ ΙΧΝΗΛΑΤΗ

### ΡΑΒΔΟΣ ΙΧΝΗΛΑΤΗ

Ο αρχαιολόγος σας μπορεί να μεταφερθεί **από** οποιαδήποτε τοποθεσία. Η ιδιότητα περιορίζει μόνο τα είδη τοποθεσιών **προς** τα οποία μπορεί να μεταφερθεί.



### ΑΡΧΑΙΟ ΣΚΟΥΛΑΡΙΚΙ

Πρώτα αποφασίζετε αν θα τραβήξετε 1 ή 2 κάρτες, μετά τραβήξτε τόσες από τον πάτο της τράπουλας σας. Αν τραβήξετε 1, πηγαίνει στο χέρι σας. Αν τραβήξετε 2, δείτε τις, προσθέστε τη μια στο χέρι σας και τοποθετήστε την άλλη στο χώρο σας, ανοιχτή, αγνοώντας την ιδιότητα και την τιμή ταξιδιού της.



### ΣΤΕΜΜΑ ΤΟΥ ΦΥΛΑΚΑ

Αυτό το κειμήλιο δεν μπορεί να μετακινηθεί έναν φύλακα σε μια τοποθεσία που δεν έχει ανακαλυφθεί. Μια ελεύθερη τοποθεσία είναι μια τοποθεσία χωρίς αρχαιολόγους. Αν οποιαδήποτε από τις θέσεις μιας τοποθεσίας είναι ελεγχόμενη, όλη η τοποθεσία θεωρείται ελεγχόμενη.









### ΣΤΟΛΙΣΜΕΝΟ ΚΕΡΑΣ



Αν ανταλλάξετε έναν ασημένιο βοηθό, ο νέος σας βοηθός είναι επίσης ασημένιος. Αν ανταλλάξετε έναν χρυσό βοηθό, γυρίζετε τον νέο σας βοηθό στην χρυσή πλευρά του. Ο βοηθός που τοποθετείτε στο ταμπλό προμηθειών πρέπει να είναι στην ασημένια του πλευρά.



## Μην Ξεχνάτε!







- ◇ Μπορείτε πάντα να πληρώσετε   για να αγοράσετε ένα .
- ◇ Δεν μπορείτε ποτέ να προωθήσετε τον δείκτη  σας πάνω από τον δείκτη  σας.
- ◇ Κάθε γραμμή στην πορεία της έρευνας έχει μια ιδιότητα. Εφαρμόζετε την ιδιότητα ασχέτως του αν παίρνετε μπόνους πλακίδιο.
- ◇ Όταν αναβαθμίζετε τον βοηθό σας, τον ανανεώνετε κιόλας.
- ◇ Όταν χρησιμοποιείτε την ιδιότητα , μπορείτε να εξορίσετε μια κάρτα από το χέρι σας ή τον χώρο σας.
- ◇ Πάρτε φόβο, μετά ανακατέψτε. Στο τέλος του γύρου, παίρνετε πίσω τους αρχαιολόγους σας – και πιθανότατα παίρνετε κάρτες Φόβου από τους φύλακες – πριν ανακατέψετε τις κάρτες του χώρου σας.
- ◇ Οι ανακατεμένες κάρτες πηγαίνουν στον πάτο της τράπουλας σας. Μόνο στο τέλος του γύρου – δεν πρέπει να ανακατέψετε κάρτες καμία άλλη στιγμή.
- ◇ Όταν αγοράζετε ένα αντικείμενο, πηγαίνει στον πάτο της τράπουλας σας. Αυτό σημαίνει ότι θα βρεθεί πιο πάνω από όλες τις κάρτες που θα ανακατέψετε στο τέλος του γύρου.

## Συχνές Ερωτήσεις

- ◇ Μπορώ να έχω περισσότερες από 5 κάρτες στο χέρι μου; Ναι. Το όριο καρτών χεριού ισχύει μόνο όταν τραβάτε κάρτες στο ξεκίνημα ενός γύρου.
- ◇ Υπάρχει τρόπος να αγοράσω ένα αντικείμενο και να το χρησιμοποιήσω αργότερα στον ίδιο γύρο; Ναι. Όταν αγοράζετε ένα αντικείμενο πηγαίνει στον πάτο της τράπουλας σας. Ορισμένες ιδιότητες τραβήγματος καρτών μπορεί να σας επιτρέψουν να το τραβήξετε. Όταν βρεθεί στο χέρι σας, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε σε οποιαδήποτε σειρά.
- ◇ Μπορώ να ανακατέψω την τράπουλα μου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού; Όχι. Ανακατεύετε την τράπουλα σας μόνο στο ξεκίνημα του παιχνιδιού. Στο τέλος κάθε γύρου, ανακατεύετε όλες τις κάρτες που είναι στο χώρο σας και τις τοποθετείτε στον πάτο της τράπουλας σας. Κανένα άλλο ανακάτεμα δεν επιτρέπεται.
- ◇ Τι θα γίνει όμως αν η τράπουλα μου αδειάσει από κάρτες; Αν η τράπουλα σας αδειάσει, δεν μπορείτε πλέον να τραβήξετε κάρτες. Οι κάρτες στο χώρο σας δεν θα επιστρέψουν στην τράπουλα σας πριν το τέλος του γύρου. Αν αγοράσετε ένα αντικείμενο, απλά τοποθετήστε το στη θέση της τράπουλας σας – αυτό το αντικείμενο βρίσκεται πλέον στον πάτο (και στην κορυφή) της τράπουλας σας.
- ◇ Ποια είναι η διαφορά ανάμεσα στην ιδιότητα  και την «μεταφορά»; Είναι εντελώς διαφορετικές. Η ιδιότητα  ακολουθεί τους κανόνες μιας ενέργειας, είτε της Ανασκαφής σε Μια Τοποθεσία, είτε της Ανακάλυψης Μιας Νέας Τοποθεσίας. Απαιτεί να χρησιμοποιήσετε έναν αρχαιολόγο από το ταμπλό παίκτη σας, και πρέπει να πληρώσετε το κόστος ταξιδιού εκτός και αν η κάρτα λέει κάτι άλλο. Αντιθέτως, μπορείτε να μεταφέρετε έναν αρχαιολόγο μόνο αν βρίσκεται ήδη σε μια τοποθεσία, και δεν μπορεί να πάει σε τοποθεσία που δεν έχει ανακαλυφθεί. **Δεν πληρώνετε κόστος ταξιδιού για τη μεταφορά.**
- ◇ Αυτή η κάρτα μου επιτρέπει να μετακινήσω τον αρχαιολόγο ενός άλλου παίκτη; Όχι. Δεν υπάρχουν ιδιότητες στο παιχνίδι που να σας επιτρέπουν να επηρεάσετε τις κάρτες, φιγούρες και δείκτες ενός άλλου παίκτη.



## Συντομογραφίες

Τα εικονίδια που ακολουθούν χρησιμοποιούνται ως συντομογραφίες για διάφορα περιεχόμενα του παιχνιδιού:

- ◇  μια κάρτα αντικειμένου
- ◇  μια κάρτα κειμηλίου
- ◇  ένα πλακίδιο φύλακα
- ◇  ένας βοηθός
- ◇  ένα πλακίδιο ειδωλίου
- ◇  μια από τις φιγούρες αρχαιολόγων σας

## Δωρεάν ενέργειες

Στη σειρά σας, μπορείτε να εκτελέσετε οποιοδήποτε αριθμό από δωρεάν ενέργειες πριν, κατά τη διάρκεια, ή μετά την κύρια ενέργεια σας. Υπάρχουν διαθέσιμες οι ακόλουθες δωρεάν ενέργειες:

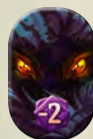
- ◇ Όλες οι ιδιότητες καρτών που σημειώνονται με το σύμβολο  είναι δωρεάν ενέργειες.
- ◇ Η τοποθέτηση ενός ειδωλίου  σε ένα βάθρο είναι δωρεάν ενέργεια.
- ◇ Η χρήση του δώρου ενός φύλακα είναι δωρεάν ενέργεια.
- ◇ Η χρήση της ιδιότητας ενός βοηθού είναι δωρεάν ενέργεια, με εξαίρεση τον βοηθό που σας επιτρέπει να αγοράσετε μια κάρτα με έκπτωση.



### ΕΦΕΔΡΙΚΑ ΠΛΑΚΙΔΙΑ



Τα πλακίδια πολλαπλασιαστές x3 χρησιμοποιούνται αν κοντεύουν να εξαντληθούν οι δείκτες. Κάθε δείκτης στο πλακίδιο μετράει ως 3. Οι δείκτες στο ταμπλό προμηθειών θεωρείται ότι είναι απεριόριστοι.




Η άλλη πλευρά ενός πλακιδίου είναι ένα πλακίδιο φόβου. Αν πρόκειται να πάρετε μια κάρτα Φόβου και η τράπουλα Φόβου είναι άδεια, παίρνετε αντ' αυτής ένα πλακίδιο φόβου. Θα αξίζει -2 πόντους κατά τη διάρκεια της τελικής βαθμολόγησης. Κρατήστε το πλακίδιο φόβου στο χώρο σας. Αν σας δοθεί η ευκαιρία να εξορίσετε μια κάρτα από τον χώρο σας, μπορείτε αντ' αυτής να εξορίσετε το πλακίδιο φόβου.


Στις δοκιμές του παιχνιδιού, χρειαστήκαμε αυτά τα πλακίδια μόνο σε εξαιρετικά σπάνιες καταστάσεις. Ανάλογα με τον τρόπο που παίζετε, η ομάδα σας μπορεί να μην τα χρειαστεί ποτέ.





## ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ


Πολλές ιδιότητες απλά δείχνουν τους δείκτες που κερδίζετε:


 Κερδίζετε τους εικονιζόμενους δείκτες.




 Κερδίζετε τους εικονιζόμενους δείκτες.



 Κερδίζετε τους εικονιζόμενους δείκτες.


 Παίρνετε μια κάρτα Φόβου και τους εικονιζόμενους δείκτες. Πρέπει να πάρετε μια κάρτα Φόβου από το ταμπλό και να την τοποθετήσετε ανοιχτή στο χώρο σας. (Αγνοήστε την τιμή ταξιδιού της.) Αν δεν υπάρχουν διαθέσιμες κάρτες Φόβου, πάρτε ένα πλακίδιο φόβου, όπως περιγράψαμε στη σελίδα 23.


 Μπορείτε να πληρώσετε το κόστος στα αριστερά για να κερδίσετε τις αμοιβές στα δεξιά. Αν δεν μπορείτε ή δεν θέλετε να πληρώσετε, τότε δεν παίρνετε τις αμοιβές.


 Πληρώστε το κόστος για να επιλέξετε έναν από τους δυο δείκτες.


 Κάντε μια από αυτές τις δυο ανταλλαγές:  Η 


 Σε μια κάρτα κειμήλιου, αυτό είναι μια υπενθύμιση ότι η ιδιότητα κοστίζει 1 . Όμως, αυτό το κόστος ισχύει μόνο όταν παίζετε το κειμήλιο από το χέρι σας, όχι όταν το αγοράζετε.


 Πληρώνετε αυτό το κόστος τοποθετώντας μια από τις κάρτες του χεριού σας ανοιχτή στο χώρο σας, αγνοώντας την τιμή ταξιδιού και την ιδιότητα της κάρτας. Αν δεν έχετε κάρτες στο χέρι σας, δεν μπορείτε να πληρώσετε αυτό το κόστος, και έτσι δεν μπορείτε να πάρετε την όφελος της ιδιότητας.


 Μπορείτε να τραβήξετε μια κάρτα. Αν η τράπουλα σας είναι άδεια, τότε αυτό δεν έχει κανένα αποτέλεσμα.

 Μπορείτε να επιλέξετε μια κάρτα από το χέρι σας ή τον χώρο σας και να την στείλετε στην εξορία (όπως εξηγείται στη σελίδα 13).

 Μπορείτε να τραβήξετε μια κάρτα. Κατόπιν μπορείτε να εξορίσετε μια κάρτα από το χέρι σας ή τον χώρο σας. Σημειώστε ότι κάθε τμήμα της ιδιότητας είναι προαιρετικό.







 Μπορείτε να τραβήξετε μια κάρτα. Κατόπιν πρέπει να τοποθετήσετε μια κάρτα από το χέρι σας ανοιχτή στο χώρο σας, αγνοώντας την τιμή ταξιδιού της και την ιδιότητα της.

 Μπορείτε να ανανεώσετε έναν από τους βοηθούς σας. Δείτε στη σελίδα 16.


 Αυτό το εικονίδιο υποδηλώνει ότι η ιδιότητα δεν θεωρείται η κύρια ενέργεια για τη σειρά σας. Μπορείτε να παίξετε όσες δωρεάν ενέργειες θέλετε πριν, μετά, ακόμα και κατά τη διάρκεια της κύριας ενέργειας σας.

## ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

**δηλώστε πάσο για να κερδίσετε:** Για να κερδίσετε το όφελος, πρέπει να δηλώσετε πάσο. Δεν θα παίξετε άλλες σειρές για το υπόλοιπο του γύρου.

**έκπτωση:** Εφαρμόστε την ιδιότητα σαν να είχατε τους δείκτες ή την τιμή ταξιδιού που εμφανίζονται στην έκπτωση. Για παράδειγμα, μια έκπτωση  σημαίνει ότι ένα κόστος  μειώνεται σε . Μια έκπτωση  σημαίνει ότι ένα εικονίδιο σε ένα κόστος ταξιδιού καλύπτεται. (Μια έκπτωση  όμως, δεν έχει εφαρμογή σε κόστη ταξιδιού που δεν έχουν .) Οι εκπτώσεις δεν θα ρίξουν ένα κόστος κάτω από το μηδέν και δεν μεταφέρονται σε άλλες ενέργειες.

**ελεγχόμενη από εσάς:** Ελέγχετε μια τοποθεσία αν έχετε μια φιγούρα αρχαιολόγου εκεί.



**ελεύθερη τοποθεσία:** Μια τοποθεσία είναι ελεύθερη αν κανένας δεν έχει αρχαιολόγο εκεί. (Τα πλακίδια των φυλάκων δεν θεωρούνται ότι ελέγχουν μια τοποθεσία.) Μια ελεγχόμενη τοποθεσία  μπορεί να έχει μια ελεύθερη θέση αν και η τοποθεσία θεωρείται «ελεγχόμενη».

**ενεργοποιήστε ένα πλακίδιο τοποθεσίας:** Δυο κάρτες σας επιτρέπουν να ενεργοποιήσετε το πλακίδιο τοποθεσίας στην κορυφή μιας από τις στοιβές. Απλά εφαρμόστε την ιδιότητα του πλακιδίου, σαν να ενεργοποιείτε μια τοποθεσία.

**ενεργοποιήστε μια τοποθεσία:** Όταν ενεργοποιείτε μια τοποθεσία, χρησιμοποιείτε την ιδιότητα της τοποθεσίας. Δεν χρειάζεστε αρχαιολόγο εκεί και οι αρχαιολόγοι των άλλων παικτών δεν σας εμποδίζουν από το να ενεργοποιήσετε την τοποθεσία, εκτός και αν η κάρτα λέει κάτι άλλο. Δεν πληρώνετε κάποιο κόστος ταξιδιού. Δεν μπορείτε να ενεργοποιήσετε μια τοποθεσία που δεν έχει ακόμα ανακαλυφθεί.

**εξορία:** Στείλτε την κάρτα στην εξορία, όπως εξηγείται στη σελίδα 13. Εναλλακτικά, μια ιδιότητα μπορεί να καθορίζει ότι παίρνετε μια κάρτα από την εξορία.


**εξορίστε αυτή την κάρτα για να:** Όταν παίζετε την κάρτα για την ιδιότητα της, πηγαίνει στην εξορία αντί για τον χώρο σας.


**κερδίζετε** : Όταν κερδίζετε ένα αντικείμενο, σημαίνει ότι δεν πληρώνετε το κόστος σε . Εκτός και αν αναφέρεται κάτι άλλο, αυτό είναι ίδιο με την ενέργεια Αγοράστε μια Κάρτα, με μόνη διαφορά ότι προσπερνάτε το βήμα στο οποίο πληρώνετε το κόστος.


**μεταφέρετε:** Χωρίς να πληρώσετε κόστος ταξιδιού, πάρτε έναν από τους αρχαιολόγους που βρίσκεται ήδη σε μια τοποθεσία και μετακινήστε τον σε μια ελεύθερη θέση σε μια διαφορετική τοποθεσία που έχει ήδη ανακαλυφθεί. Η ιδιότητα μπορεί να καθορίζει επιπλέον περιορισμούς.


## ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ


Οι παρακάτω ιδιότητες σας επιτρέπουν να εκτελέσετε μια ενέργεια. Κανονικά θα ήταν η κύρια ενέργεια της σειράς σας, όμως εδώ θεωρείται απλά μέρος της ιδιότητας.

 Μπορείτε αμέσως να παίξετε μια ενέργεια Ανασκαφή σε Μια Τοποθεσία ή Ανακαλύψτε Μια Νέα Τοποθεσία, αν έχετε έναν αρχαιολόγο στο ταμπλό παίκτη σας. Η ιδιότητα μπορεί να καθορίζει ειδικά προνόμια ή περιορισμούς.


 Μπορείτε αμέσως να νικήσετε έναν φύλακα χωρίς να πληρώσετε το κόστος που εμφανίζεται στο πλακίδιο του φύλακα. Αυτή η ιδιότητα έχει εφαρμογή μόνο σε έναν φύλακα σε μια τοποθεσία όπου έχετε έναν αρχαιολόγο.


 Μπορείτε αμέσως να αγοράσετε ένα κειμήλιο ή αντικείμενο από τη γραμμή καρτών. Η τιμή μειώνεται κατά την εμφανιζόμενη ποσότητα.

 Εκτελέστε την ενέργεια Αγοράστε ένα Κειμήλιο, προσπερνώντας το βήμα όπου πληρώνετε το κόστος του, εφαρμόστε όμως την ιδιότητα του.

 Εκτελέστε την ενέργεια Αγοράστε ένα Αντικείμενο, προσπερνώντας το βήμα όπου πληρώνετε το κόστος του.

## ΑΡΧΙΚΑ ΥΛΙΚΑ

1<sup>ος</sup> Παίκτης: 

2<sup>ος</sup> Παίκτης: 

3<sup>ος</sup> Παίκτης: 

4<sup>ος</sup> Παίκτης: 

## ΑΡΧΙΚΗ ΤΡΑΠΟΥΛΑ

