

LOST RUINS OF
ARNIAK

아르낙의 잊혀진 유적



MİN & ELWEN

게임 구성품



게임 보드, 새의 신전 면
(반대쪽은 뱀의 신전)



양면 개인 보드 4개



금화 토큰 27개



나침반 토큰 27개



우상 타일 16개



신전 타일 24개



양면 공급 보드 1개



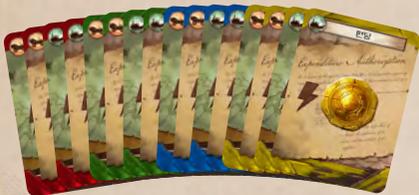
수호자 타일 15개



스티커 1장



수첩 토큰 4개, 돋보기 토큰 4개
(색상당 각 1개씩)



기본 카드 16장
(색상당 4장씩)



단계 현장 타일 10개



석판 16개



고고학자 8개(색상당 2개씩)



공포 카드 19장



단계 현장 타일 6개



화살촉 12개



조수 타일 12개



보석 9개



조사 보너스 타일 18개



아이템 카드 40장



달의 지팡이
1개



시작 플레이어 마커 1개



블로킹 타일 5개



저장 타일 10개



유물 카드 35장



점수 기록표 1부



1인 규칙용
상대 행동 타일 15개

3일차 - 텅 빈 바다를 아무 성과 없이 꼬박 이틀을 헤맨 끝에,
드디어 한 줄기 희망의 빛을 보았다. 파도 너머로 수평선 위에
무엇인가 보일락말락 번지고 있었다. 가까이 다가가자 찬란한 주홍빛
새들의 무리가 마치 우리를 환영이라도 하는 듯 배를 향해 다가왔다.
항해사가 지도를 뒤지더니, 이 섬은 아직 아무도 발견하지 못했던
미지의 섬이라고 장담했다. 그녀의 말은 우리가 속으로만 생각했던
가설에 확신을 주었다. 저 험준한 고원과 푸른 정글을 보라!

- 이곳은 정말로 아르낙이 맞을지도 모른다!



동영상 설명



cge.as/arv

게임 준비

게임 보드

첫 게임을 하실 때는 새의 신전 쪽을 사용합니다.



뱀의 신전으로 게임을 할 때는 19쪽의 규칙을 적용하세요.



카드 열

카드 열에는 게임 중에 얻을 수 있는 아이템과 유물 카드가 놓입니다. 두 종류의 카드가 섞이지 않도록 더미를 따로 나누어 놓습니다. 카드 뒷면은 같지만, 앞면을 보면 쉽게 구분할 수 있습니다. 오른쪽 상단의 아이콘을 확인하세요.

- 1 **유물:** 유물 카드 더미를 앞면이 보이지 않게 잘 섞어서 표시된 칸에 놓습니다.
- 2 **공포:** 공포 카드를 모두 표시된 칸에 놓습니다. 공포 카드는 전부 같기 때문에, 앞면이 보이게 놓습니다.
- 3 **아이템:** 아이템 카드 더미를 앞면이 보이지 않게 잘 섞어서 표시된 칸에 놓습니다.
- 4 **달의 지팡이:** 달의 지팡이를 그림처럼 1라운드를 표시 지점의 카드 열에 놓습니다.
- 5 **유물 카드 1장을** 펼쳐서 달의 지팡이 왼쪽에 놓습니다.
- 6 **아이템 카드 5장을** 펼쳐서 달의 지팡이 오른쪽에 놓습니다.

섬

- 우상 타일: 우상 타일을 잘 섞어서 아래의 방법으로 현장에 무작위로 놓습니다.
 - 7 **단계 현장:** 단계 현장에는 각각 우상 타일 하나를 앞면이 보이게 놓습니다.
 - 8 **단계 현장:** 단계 현장에는 각각 우상 타일 하나는 앞면이 보이게, 하나는 뒷면으로 놓습니다.
 - 블로킹 타일:**
 - 9 게임 인원수에 따라 일부 행동 칸을 사용할 수 없도록 제한합니다. 블로킹 타일을 놓은 칸은 원래부터 게임 보드에 없던 것처럼 취급합니다. 그 칸들은 해당 게임을 하는 동안은 사용할 수 없습니다.
- 4인 게임에서는 블로킹 타일을 사용하지 않습니다(설명서의 게임 준비 예시는 3인 게임에 맞춰져 있습니다).
- 3인 게임에서는 칸들을 사용할 수 없습니다. 블로킹 타일을 앞면이 보이지 않게 섞은 다음, 3개를 무작위로 펼칩니다. 각 타일은 하나의 현장에 할당합니다.
-
- 3개의 블로킹 타일로 3곳의 을 막습니다. 이때, 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 나머지 두 개의 블로킹 타일은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.
- 2인 게임에서는 블로킹 타일 5개를 전부 칸에 하나씩 놓습니다. 그러면 현장마다 하나의 고고학자만 놓을 수 있습니다.

연구 트랙

10

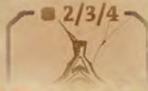


신전 타일: 신전 칸에 신전 타일 더미를 만들어 놓습니다. 각 타일 더미의 타일 개수는 게임 인원수와 같습니다. 그림과 같이, 11점 타일은 신전의 맨 위에 놓고, 가운데에는 6점 타일을, 맨 밑에는 2점 타일을 놓습니다. 남은 타일은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.



11

잃어버린 신전 보너스 더미



게임 인원수만큼 조사 보너스 타일을 뽑아서 더미를 만듭니다. 이 더미를 조사 트랙 맨 위에 앞면이 보이지 않게 놓습니다.

12

보너스 타일 칸: 게임 인원수에 따라 조사 트랙의 해당하는 칸에 보너스 타일 1개를 놓습니다.



왼쪽 그림이 표시된 곳에는 **4인 게임**에서만 타일을 하나씩 놓습니다.

오른쪽 그림이 표시된 곳에는 **3인 또는 4인 게임**에서만 타일을 하나씩 놓습니다.

해당하는 곳에 조사 보너스 타일을 무작위로 배치한 후, 앞면이 보이게 뒤집습니다. 남은 타일은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.



공급 보드

13 자원: 자원 토큰을 전부 공급 보드에 놓습니다.

14 1단계 현장 타일: 1이 표시된 현장 타일을 잘 섞어서, 공급 보드에 앞면이 보이지 않게 놓습니다.

15 2단계 현장 타일: 2가 표시된 현장 타일을 잘 섞어서, 공급 보드에 앞면이 보이지 않게 놓습니다.

16 3단계 현장 타일: 3가 표시된 현장 타일을 잘 섞어서, 공급 보드에 앞면이 보이지 않게 놓습니다.

17 조수 타일: 조수 타일을 전부 은색 쪽이 보이도록 뒤집습니다. 타일을 잘 섞어서, 4개씩 3 더미를 만듭니다. 더미를 공급 보드에 놓습니다.

18 조사 토큰: 각 플레이어의 조사 토큰을 공급 보드에 놓습니다. 플레이어의 개인 준비는 다음 장에 이어집니다.

1인 게임



이 구성품들은 **1인 게임**에서만 사용합니다. 1인 게임의 준비 방법은 2인 게임과 같습니다. 1인 게임 전체 규칙은 20쪽에 있습니다.

플레이어 게임 준비

6일차 - 신선한 물이 흐르는 근처에 텐트 치기 딱 좋은 장소를 발견했다.
 갑판수는 여기라면 보급도 문제없을 것이라고 했다. 2주쯤 지나면 이곳이 우리의 집이 되겠지.

각자 색상 하나를 선택해서 개인 보드 1개, 조사 토큰들, 고고학자 2개, 기본 카드 4장을 받습니다.

개인 보드

개인 보드를 자신의 앞에 놓고, 그 위에 고고학자 2개를 놓습니다.



조사 토큰

조사 트랙 아래의 시작 칸에 조사 토큰을 놓습니다.
 첫 번째 조사를 할 때는 돋보기를 사용하게 됩니다.
 따라서 돋보기 토큰을 수첩 토큰 위에 놓습니다.



테마적으로 보면 고고학자는 텐트 안에, 자원 토큰은 공급 상자에 있어야 하겠지만, 원하는 대로 공간을 이용해도 됩니다.

시작 카드 더미

각자 자신만의 카드 더미를 가지고 시작합니다. 시작 카드 더미의 구성은 같습니다. 자기 색상의 기본 카드 4장과 공포 카드 2장을 받습니다.



자신의 카드 더미를 잘 섞고, 개인 보드에 앞면이 보이지 않게 놓습니다.

플레이 순서



가장 최근에 다른 사람들은 한 번도 가지 못한 곳을 다녀온 사람이 시작 플레이어가 되어, 시작 플레이어 마커를 받습니다. 게임은 시계 방향으로 진행됩니다.

시작 자원

플레이 순서에 따라, 다음과 같이 시작 자원을 받습니다.

- 첫 번째 플레이어: ●●
- 두 번째 플레이어: ●●
- 세 번째 플레이어: ●●●
- 네 번째 플레이어: ●●●

추천하는 배치

게임 보드 주변으로 개인 보드를 놓습니다.



게임 방법

7일차 - 우리가 그토록 오랫동안 찾아 헤매던 곳에 마침내 도착하다니, 얼마나 신기한 일인지! 앞으로 어떤 놀라운 일들이 기다리고 있을까? 위험이 도사리고 있을지도 모른다. 이 섬이 품고 있는 비밀에 대해 전혀 알지 못하지만, 기필코 밝혀내리라 맹세했고, 반드시 그렇게 할 것이다!

게임의 목표

여러분의 임무는 알려지지 않은 아르낙 섬을 탐험하며, 사라진 문명의 비밀을 밝혀내는 것입니다.

여러분은 유용한 아이템을 장착하고 탐험하며, 신비로운 유물을 찾아 정글을 수색하게 될 것입니다. 고고학적으로 흥미로운 현장을 탐색하면서, 그곳을 지키는 수호자들과 싸워 물리치세요. 아마도 가장 중요한 것은 아르낙 유적의 파편을 모아, 조사를 완수하는 것입니다. 이것은 여러분을 잃어버린 신전으로 인도할 것입니다.

1 여러분의 탐험대가 성취한 것들은 점수로 이어지며, 게임이 끝날 때 누가 가장 성공적인 탐험대를 이끌었는지 결정지를 것입니다.

게임 개요

게임은 5라운드 동안 진행됩니다.



플레이어들은 돌아가며 섬의 비밀을 밝히는 데 도움이 되는 다양한 행동을 선택합니다. 게임을 진행할수록 섬의 더 많은 곳을 탐험할 수 있고, 더 많은 행동을 선택할 수 있습니다. 행동을 통해 자원과 기회, 점수를 얻게 됩니다.

각 라운드는 다음의 순서로 진행됩니다.

- 카드 가져오기:** 모든 플레이어들은 자신의 손에 든 카드가 5장이 되도록 각자의 카드 더미에서 카드를 가져옵니다.
- 턴 진행하기:** 시작 플레이어 마커를 가진 사람부터 시작해서, 시계 방향으로 턴을 진행합니다. 자신의 턴에는 **주요 행동 한 번**을 할 수 있고, **보조 행동은 제한없이** 할 수 있습니다.
- 패스하기:** 자신의 턴에 그 라운드 동안 할 것을 마쳤다는 표시로 패스할 수 있습니다. 모두가 패스할 때까지 다른 플레이어들은 계속해서 턴을 진행합니다.
- 다음 라운드 준비하기:** 자신의 개인 공간에 있는 카드를 전부 섞은 다음, **자신의 카드 더미 맨 아래**에 놓습니다. 다음 라운드를 위해 게임 보드를 준비합니다. **시작 플레이어 마커를 왼쪽 사람에게 건넵니다.**
- 달의 지팡이 옮기기:** 라운드가 끝날 때마다, 달의 지팡이를 시간의 통로를 따라서 옮깁니다.
달이 차오를수록 섬에서의 탐험도 무르익습니다. 아이템과 유물을 획득하고, 아르낙의 전설을 조사합니다. 다섯 번째 라운드가 끝나면 보름달이 뜨고, 누가 가장 성공적으로 탐험대를 이끌었는지 결정할 시간이 옵니다.



자원

- 금화:** 금화는 여러분의 탐험에 투입되는 자금을 나타냅니다. 아이템을 사는데 사용합니다.
- 나침반:** 나침반은 섬을 탐험하는데 드는 시간과 에너지를 상징합니다. 따라서, 유물과 새로운 고고학 현장을 발견하는데 사용합니다.
- 석판:** 석판은 여러분이 해독할 수 있는 고대의 문장을 나타냅니다. 이 문장들은 여러분이 찾아낸 유물을 어떻게 사용하는지 알려줄 수 있습니다.
- 화살촉:** 화살촉은 여러분이 발견한 무기의 일부입니다. 이것은 주로 섬의 수호자를 물리칠 때 사용합니다.
- 보석:** 보석은 새의 신 아라-아누의 신비로운 부적입니다. 찾기 어렵지만, 아르낙의 신비에 대한 조사를 완료하려면 꼭 있어야 합니다.

자신의 턴

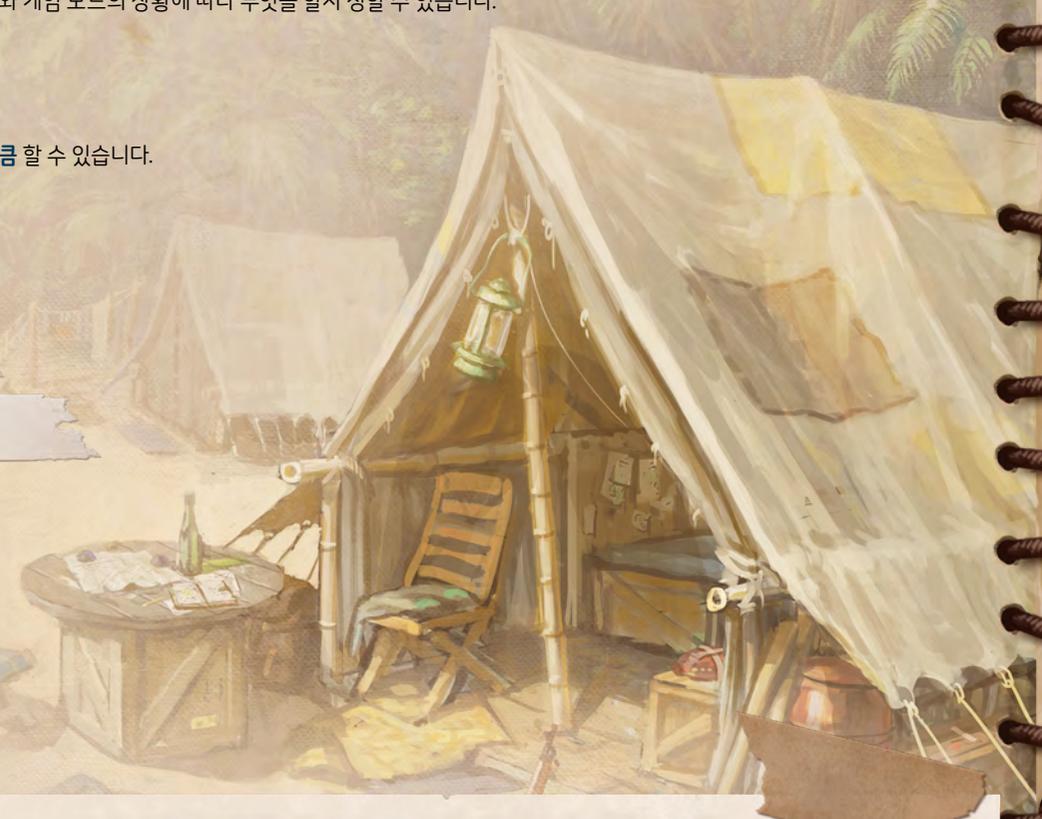
8일차 - 탐험을 시작하는 우리들의 마음은 약간의 두려움이 섞인 열정으로 가득하다. 지금은 용기가 꺾이도록 내버려 둘 때가 아니다. 위험이 도사리고 있다 해도, 우리는 그것과 맞서기 위해 여기 온 것이다. 지체하지 말고 정글로 향하자!

자신의 턴에 할 수 있는 것은 여러 가지가 있습니다. 손에 든 카드와 게임 보드의 상황에 따라 무엇을 할지 정할 수 있습니다.

주요 행동

자신의 턴에 주요 행동 한 번을 수행합니다. 보조 행동은 원하는 만큼 할 수 있습니다. 주요 행동은 다음과 같습니다.

- 현장 발굴 (9쪽)
- 새로운 현장 발견 (10쪽)
- 수호자 물리치기 (11쪽)
- 카드 구입 (12쪽)
- 카드 사용 (13쪽)
- 조사 (14쪽)
- 패스 (17쪽)



손에 든 카드

카드는 이동 값 또는 카드 내용의 효과로 사용할 수 있습니다. 두 가지 모두를 쓸 수는 없습니다.

이동 값
현장 발굴 같은 특정 행동에서 는 카드를 이동 값으로 쓸 수 있습니다.

또는

효과
카드를 써서 그 효과를 사용할 수 있습니다.

이 카드를 쓰면 공급 보드에서 하나를 가져옵니다.

보조 행동

이 아이콘 효과는 자기 턴의 주요 행동으로 세 지 않습니다.

자신의 턴에 원하는 만큼 보조 행동을 할 수 있습니다. 보조 행동은 주요 행동을 하기 전과 후, 주요 행동을 하는 중에도 할 수 있습니다.



공포

공포 카드는 효과는 없고, 이동 값으로 사용할 수 있습니다.

개인 공간

카드를 사용하면 자신의 개인 보드 옆에 카드 앞면이 보이게 펼쳐 놓습니다. 이곳은 개인 공간입니다.



개인보드



개인공간

자신의 개인 공간은 기본적으로 버리는 카드 더미를 펼쳐 놓은 곳입니다. 카드는 턴마다 누적되며, 라운드가 끝날 때까지 자신의 카드 더미를 재활용하지 않습니다.

현장 발굴

9일차 - 새겨진 것을 좀 더 잘 보기 위해 사다리를 가져왔다. 올라가 보니, 그것은 우리의 바람대로 문자였다! 이런 경이로운 것들이 이렇게 캠프 가까이 있었다면, 진짜 탐험을 시작하면 무엇을 발견하게 될지 누가 알겠는가!

주요 행동 중, 현장 발굴 행동으로 자신의 고고학자 중 하나를 5군데의 ▲ 현장 중 한 곳으로 보낼 수 있습니다. 1 단계와 2 단계 현장은 발견된 후에 발굴할 수 있습니다.

현장 발굴하기

1. 이동 비용을 지불합니다. 비용은 자신의 고고학자를 보낼 곳에 표시되어 있습니다. 해당 칸은 차지하고 있는 사람이 없어야 합니다. 즉, 고고학자 말이 없어야 하며, 2인 또는 3인 게임에서는 블로킹 타일이 없는 곳이어야 합니다.
2. 자신의 개인 보드에서 발굴할 현장으로 자신의 고고학자 하나를 옮깁니다.
3. 해당 현장에 표시된 효과를 적용합니다. 아이콘 설명은 설명서 마지막장에 표시되어 있습니다.

주의하세요: 자신의 고고학자 두 개가 모두 현장에 있으면, 이 행동을 할 수 없습니다.

예시: 빨강은 카드를 1로 쓰고, 자신의 고고학자를 그림에 표시된 곳으로 보냈습니다. 빨강은 고고학자를 1 칸에 놓고, 2 칸을 받습니다. 다음에 이 현장을 발굴하려는 플레이어는 2 칸의 비용 칸에 놓아야 합니다. 빨강은 이미 이곳에 고고학자를 놓았지만, 이후의 턴에 2 칸의 비용 칸에 자신의 고고학자를 놓을 수 있습니다. 두 칸 모두 고고학자가 놓이면, 이 라운드에는 아무도 이 현장을 발굴할 수 없습니다.



이 현장은 고고학자를 놓을 수 있는 칸이 두 개입니다.

이동 비용 지불

자신의 손에서 1 아이콘이 있는 카드 한 장을 개인 공간에 내려놓습니다. 이렇게 카드를 비용으로 쓸 때는 카드의 효과는 무시합니다. 이동 비용을 지불할 때는 아래 쪽의 이동 체계에 따라, 필요한 것보다 더 높은 이동 값을 내도 됩니다.

공포 카드를 1 이동 값으로 써서 2 이동 비용을 지불할 수 있습니다.



파일럿 고용하기

언제든지 금화 2개를 써서 비행기를 불러올 수 있습니다. 아래의 이동 체계에서 보듯이, 비행기는 어떤 이동 비용으로든 사용할 수 있습니다.



아이콘이 두 개인 경우

이동 비용 아이콘이 두 개면, 두 개의 이동 값으로 지불합니다.



두 개의 이동 값 아이콘이 있는 카드 한 장으로 지불할 수도 있습니다. 이런 카드는 이동 비용 아이콘이 하나인 것에도 사용할 수 있지만, 남은 이동 값 아이콘은 버려집니다.

예시:



이동 체계

원한다면 필요한 것보다 더 높은 이동 비용으로 낼 수 있습니다. 아래의 이동 체계는 개인 참조표에도 나와 있습니다.



새로운 현장 발견

10일차 - 우리 팀은 정교한 걸작들로 꾸며진 절벽 안쪽에 온전히 보존된 집들에 관한 환상적인 이야기를 가지고 캠프로 돌아왔다. 그러나 그 위에 웅크려있던 괴물 때문에, 기쁨과 두려움이 뒤섞인 복잡한 심정이었다.

게임을 시작할 때는 5군데의 현장만 발굴할 수 있습니다. 그러나 게임을 진행하면서, 현장은 늘어나게 될 것입니다. 여러분은 아직 현장 타일이 놓이지 않은 곳에서 또는 단계 현장을 발견할 수 있습니다.

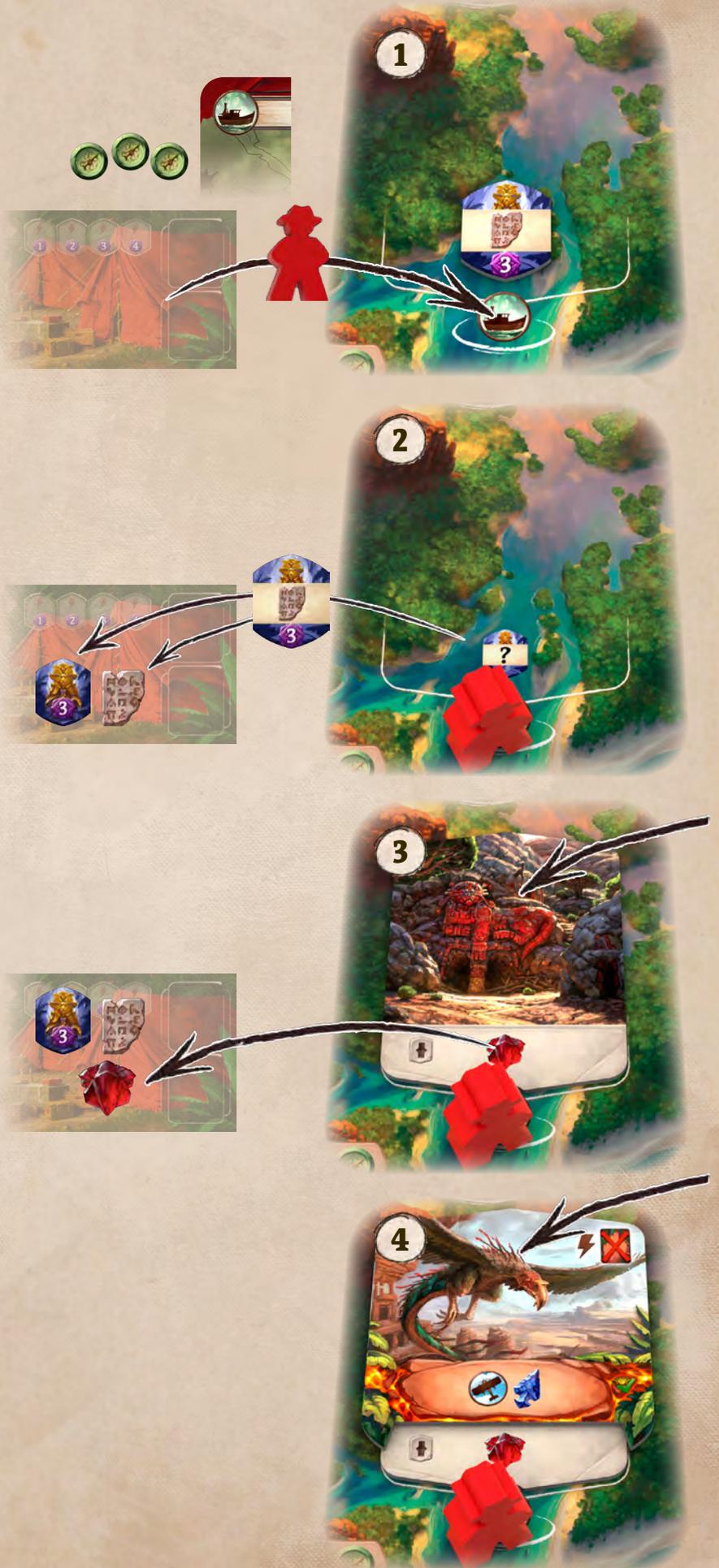
새로운 현장 발견하기

- 1 **황무지를 횡단합니다.** 현장을 발견할지, 아니면 현장을 발견할지 결정합니다. 게임 보드를 확인하고, 표시된 비용을 지불합니다. 그런 다음, 발견되지 않은 현장 한 곳을 선택하여 이동 비용을 지불하고, 자신의 개인 보드에서 해당 현장 칸으로 고고학자 하나를 옮깁니다.
- 2 **우상을 가져옵니다.** 즉시 그 우상의 효과를 적용합니다. 현장에 우상이 두 개 있는 경우면 둘 다 가져올 수 있지만, 앞면이 보이는 것의 효과만 쓸 수 있습니다. 가져온 우상은 자신의 개인 보드에 공급 상자들이 그려진 곳에 앞면이 보이지 않도록 놓습니다.
- 3 **현장을 발견합니다.** 선택한 것에 따라 또는 현장 타일 더미에서 가장 위의 타일을 가져옵니다. 가져온 타일을 게임 보드에 앞면이 보이게 놓습니다. 이 현장은 발견되었으며, 즉시 그 효과를 적용합니다.
- 4 **수호자가 깨어납니다.** 수호자 더미의 가장 위의 타일을 가져와서 해당 현장 타일 위에 앞면이 보이게 놓습니다.

수호자는 깨어나자마자 효과를 발휘하지 않습니다. 그러나, 라운드가 끝날 때 수호자가 있는 현장에서 고고학자를 회수하면 공포 카드 한 장을 받게 됩니다(17쪽 설명을 참고하세요).

그렇게 되지 않으려면, 이후의 턴에 수호자를 물리쳐야 합니다(이어지는 설명을 참고하세요). 또는, 특정 카드의 도움을 받아서 자신의 고고학자나 수호자를 옮기면, 수호자로부터 도망칠 수 있습니다.

현장을 발견한 고고학자가 그 현장을 떠나면(예를 들어, 이후의 라운드에서), 그 현장은 이제 고고학자를 보내서 발굴할 수 있는 장소가 됩니다. 게임 보드에 표시된 비용은 현장을 발견할 때만 지불하기 때문에, 발굴할 때는 지불하지 않습니다. 수호자가 있는 현장에도 고고학자를 보내서 발굴할 수 있습니다. 현장 발굴을 위해 보낸 고고학자가 직접 수호자를 깨운 것이 아니라도, 라운드가 끝나면서 고고학자를 회수할 때 수호자가 있다면 공포 카드 한 장을 받습니다.



수호자 물리치기

11일차 - 우리는 괴생명체에 천천히 접근해서, 그 녀석의 발톱에 칼로 대항하며 싸웠다. 마침내 괴물이 쓰러졌다! 그러나, 누구도 녀석의 숨통을 끊을 수는 없었다. 우리는 경외심을 품고 그 자리에 굳어 있었는데, 괴물이 우리를 인정하듯 고개를 숙였다. 그 순간, 녀석은 괴물이 아니었다는 것을 깨달았다. 그렇다. 그 생명체는 아르낙의 전설적인 수호자 중 하나였던 것이다.

수호자

이 섬의 유적은 신비한 생명체들이 지키고 있습니다. 수호자는 플레이어가 새로운 현장을 발견할 때마다 나타납니다. 수호자는 나타난 즉시 효과를 발휘하지는 않지만, 라운드가 끝나면서 수호자가 있는 현장에서 회수한 고고학자당 공포 카드를 한 장씩 받게 됩니다(17쪽 설명을 참고하세요).

수호자는 누군가 물리치기 전까지 계속 게임 보드에 남습니다. **수호자가 현장에 있더라도, 고고학자를 보내서 그 현장을 발굴할 수 있습니다.**

수호자 물리치기

자신의 턴에 주요 행동으로 수호자 하나를 물리칠 수 있습니다. 그러려면 반드시 수호자가 있는 현장에 자신의 고고학자가 있어야 합니다.

1. **비용 지불:** 수호자 타일의 아래쪽에 표시된 비용을 지불합니다.
2. **수호자 제거:** 수호자 타일을 게임 보드에서 가져와서 자신의 개인 보드 옆에 보관합니다.



이 아이콘은 자신의 고고학자가 있는 현장의 수호자를 **비용을 지불하지 않고** 물리칠 수 있다는 뜻입니다. 그러나, 아이콘 자체의 비용이 있다면 그 비용은 지불해야 합니다. 이렇게 물리친 수호자도 자신의 개인 보드 옆에 놓습니다.



도움말: 어떤 경우에는 수호자를 물리치고 공포 카드를 피하는 것이 중요하기도 합니다. 또 다른 경우에는 조사를 위해 자원을 아끼는 것이 점수에 더 도움이 될 수도 있습니다. 따라서, 자신이 깨운 수호자를 모두 물리쳐야 한다는 압박을 느끼지 않아도 됩니다.

수호자의 능력 사용하기

수호자를 물리치면, 수호자는 물리친 사람을 존경하게 됩니다. 수호자를 물리친 사람은 수호자 타일의 오른쪽 상단에 표시된 능력을 얻습니다. 수호자의 능력은 자신의 턴을 진행하면서 아무 때나 사용할 수 있는데, 능력당 **게임 중 한 번만** 쓸 수 있습니다. 능력을 사용한 다음, 그 능력을 다시 쓸 수 없다는 표시로 해당 수호자를 앞면이 보이지 않게 놓습니다.



어떤 능력은 이동 비용을 지불할 때, 손에 든 카드를 쓰듯이 이동 값으로 쓸 수 있습니다.



또한, 자신의 턴을 진행하면서 아무 때나 쓸 수 있는 보조 행동을 제공하는 능력도 있습니다.



수호자는 능력을 사용했는지 여부와 관계없이, 게임이 끝났을 때 5점을 제공합니다.

우상

새로운 현장을 발견하면 우상을 얻게 됩니다. 얻은 우상은 자신의 개인 보드에 있는 공급 상자에 보관합니다. 우상을 보관할 때는 발견에 따른 보상은 더는 의미가 없기 때문에, 앞면이 보이지 않게 보관합니다.

게임이 끝났을 때 우상마다 3점을 얻습니다.

우상 칸

개인 보드의 위쪽에는 네 개의 칸이 있는데, 이 칸에 우상을 놓을 수 있습니다. 이 칸에 우상을 놓으면 유용한 효과를 쓸 수 있게 됩니다. 자신의 턴에 **보조 행동으로 우상 하나를 우상 칸에 놓을 수 있습니다.**

1. **우상을 옮깁니다.** 자신의 공급 상자에서 우상 하나를 비어있는 가장 왼쪽의 우상 칸에 놓습니다.
2. **효과 하나를 선택합니다.** 표시된 다섯 가지의 효과 중 하나를 고릅니다.

우상의 힘은 신중하게 사용하세요! 게임이 끝났을 때, 비어있는 우상 칸에 따라 점수를 얻게 됩니다.

우상 칸에 놓인 우상은 움직일 수 없기 때문에, 칸마다 게임 중 한 번씩만 쓸 수 있습니다 (단, 이 규칙을 피해 가는 유물이 있습니다).

우상 칸으로 얻는 효과



카드 구입

12일차 - 앞길을 조금 더 잘 보려고, 바위를 올라가서 시야를 막고 있는 나뭇가지를 치웠다.
바위에서 내려온 다음, 태양이 바위를 비추자, 값을 매길 수 없는 유물이 보였다.

카드 열에서 유물과 아이템을 구입하여 자신의 카드 더미를 향상할 수 있습니다.

카드 열 설명

달의 지팡이가 카드 열을 두 부분으로 나눕니다.



유물은 왼쪽, 아이템은 오른쪽에 있습니다. 라운드마다 달의 지팡이는 오른쪽으로 한 칸 이동하기 때문에, 라운드가 지날수록 유물은 많아지고, 아이템은 적어집니다. 섬 안쪽으로 깊이 탐험할수록 더 많은 유물을 발견하고, 본토에서 지원받은 물품들은 줄어들기 때문입니다.

아이템

탐험에 유용한 아이템을 구입할 수 있습니다. 구입한 아이템 카드는 **자신의 카드 더미 맨 아래에 놓습니다.** 따라서, 구입한 카드는 일반적으로 다음 라운드를 시작할 때 자신의 손에 들어오게 됩니다.

유물

유물은 섬을 탐험하면서 찾게 되는 귀중한 보물입니다. 유물은 토큰을 내고 구입합니다. 이것은 탐험하면서 소비한 시간을 나타냅니다. 실제라면 정글을 헤치고, 바위투성이 평원을 헤매며 유물을 발견하게 되겠지만, 설명서에서는 카드를 "구입"한다고 표현하겠습니다. 아이템과 달리, 유물은 카드 열에서 **가져오자마자 사용할 수 있습니다.**

아이템 구입하기

1. **아이템 선택:** 카드 열에서 구입할 아이템 한 장을 선택합니다.
2. **비용 지불:** 카드 아래에 표시된 비용을 지불합니다.
3. **카드 더미에 추가:** 자신의 카드 더미 맨 아래에 아이템 카드를 앞면이 보이지 않게 놓습니다.
4. **카드 열 채우기**

유물 구입하기

1. **유물 선택:** 카드 열에서 구입할 유물 한 장을 선택합니다.
2. **비용 지불:** 카드 아래에 표시된 비용을 지불합니다.
3. **유물 카드 가져오기:** 자신의 개인 공간으로 유물 카드를 옮깁니다. 이 때, 구석의 비용을 무시하고 그 효과를 즉시 적용할 수 있습니다.
4. **카드 열 채우기**

도움말: 유물을 살 때, 그 효과를 적용합니다. 유물의 효과는 고고학자를 보내서 현장을 발굴하는 등의 또 다른 행동일 수 있습니다. 이러한 행동은 이번 턴에 자신이 하는 주요 행동의 일부로 간주합니다.

카드 열 채우기

자신의 턴을 마칠 때 카드 열에 빈칸이 있으면, 같은 종류의 카드로 칸을 채웁니다.

1. 카드를 달의 지팡이를 향해서 밀어서, 끝 쪽에 빈칸을 만듭니다.
2. 빈칸에 새 카드를 펼칩니다.

카드 더미가 다 떨어지면 그 종류의 카드는 더 이상 밀지 않고, 카드 열을 채우지 않습니다.

예시: II 라운드의 카드 열 예시입니다. 파란은 아이템 하나를 구입해서, 카드 열에 그림처럼 아이템 한 장을 채웠습니다. 유물을 구입했다면 반대 방향으로 새 유물을 채우게 됩니다.



카드 사용

13일차 - 앵무새 루비는 정말 발랄한 새다. 루비를 데리고 있어서 어쩌나 다행인지.
녀석은 아주 흥미로운 것들을 발견하곤 한다.

카드 사용하기

1. 자신의 손에서 사용할 카드를 개인 공간에 앞면이 보이게 놓습니다.
2. 카드 효과를 적용합니다.

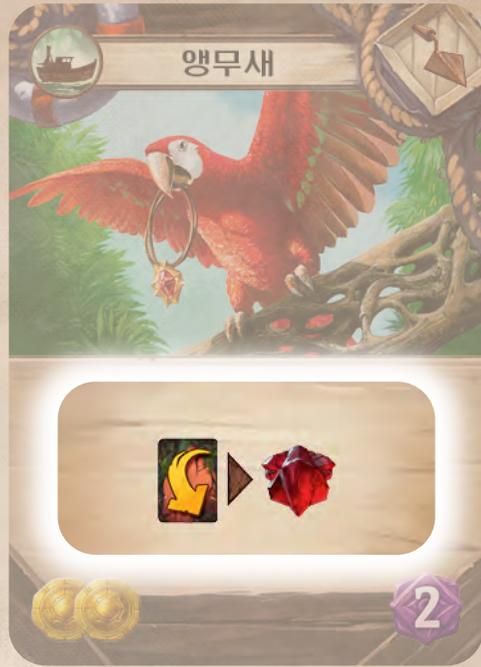
사용한 카드는 방출되지 않는 한, 그 라운드 동안 개인 공간에 펼쳐 놓습니다. 방출에 관한 설명은 아래에 이어집니다.

⚡ 이 아이콘이 있는 효과는 보조 행동입니다. 따라서, 이 아이콘이 있는 카드를 사용하는 것은 이번 턴의 주요 행동으로 간주하지 않습니다. 편딩 카드와 탐험 카드의 효과가 이러한 보조 행동이며, 몇몇 다른 아이템에도 보조 행동의 효과가 있습니다.

반면, 보조 행동 아이콘이 표시되지 않은 효과의 카드는 이번 턴의 주요 행동으로 써야 합니다. 모든 유물 카드의 효과는 주요 행동이며, 앵무새 카드 등, 몇몇 아이템의 효과도 주요 행동입니다.

유물 카드에는 사용할 때 내는 특수 비용인  표시가 있습니다. 이 아이콘은  1개를 지불해야 한다는 뜻입니다. 아이템을 사용할 때는 이 비용이 없습니다(아래의 설명을 참고하세요).

기억하세요: 손에 있는 카드는 이동 값 또는 효과 중 하나로만 사용할 수 있습니다.



예시: 노랑은 자신의 턴에 앵무새 카드를 쓰려고 합니다. 앵무새 카드를 개인 공간에 펼쳐 놓고, 그 효과를 적용합니다. 이 카드의 효과는 카드 하나를 소비하여 보석 하나를 얻는 것입니다. 노랑은 자신의 손에 있는 편딩 카드 한 장을 쓰기로 했습니다. 편딩 카드를 개인 공간에 내려놓고, 보석 토큰 하나를 공급 보드에서 가져옵니다. 편딩 카드 자체의 효과는 적용하지 않습니다. 편딩 카드로 이번 라운드에 금화를 얻지 못했지만, 충분한 가치가 있습니다. 이것으로 노랑의 턴은 끝났지만, 원한다면 보조 행동은 더 할 수 있습니다.

방출

어떤 규칙과 효과는 카드를 게임 보드 위쪽의 방출 구역에 보냅니다. 방출된 아이템과 유물은 각 카드 더미 근처의 방출 더미에 놓습니다. 공포 카드가 방출되면 공포 카드 더미에 되돌려 놓습니다. 편딩과 탐험 카드가 방출되면 공포 카드 더미 근처에 놓습니다. 공포 카드를 제외한 나머지 카드는 방출되면 일반적으로 게임에 다시 투입되지 않습니다.



❌ 이 아이콘은 게임 보드의 방출된 유물과 아이템 더미를 나타냅니다. 이 아이콘이 있는 효과를 적용하면 자신의 손이나 개인 공간에서 카드 한 장을 방출할 수 있습니다.

도움말: 가능하면 손에 있는 카드를 방출하는 것보다, 한 번 사용한 다음에 개인 공간에서 방출하는 것이 더 효과적입니다.

유물 카드 사용하기

처음에 발견했을 때는 그것을 잘 이해했다고 생각했다. 그러나 이제는 그 유물이 아직도 미스터리를 품고 있는 건 아닌지 의심스럽다. 아마도 이 고대 문자에서 그 답을 찾을 수 있을 것 같다.



모든 유물 카드의 효과는 구석에  비용이 표시되어 있습니다. 유물을 구입할 때는 이 비용을 무시하고 유물의 효과를 적용합니다. 그러나, 자신의 손에서 유물 카드를 사용할 때는  비용을 내야 합니다.

유물의 효과를 적용할 때, 석판 외에도 추가 비용을 내야 할 수도 있습니다. 그러한 비용도 해당 효과를 적용할 때마다 내야 합니다.

조사

14일차 - 산산조각난 창. 몇 줄의 문자. 이들은 서로에게 의미를 부여한다.
나는 아르낙의 과거에 대한 이 실마리들을 한동안 곱씹었다.

조사 행동은 조사 트랙에서 자신의 조사 토큰을 다음 줄로 옮기는 행동입니다.

- 1 조사 토큰 선택:** 어떤 조사 토큰을 옮길지 정합니다. 수첩 이 돋보기 아래에 있으면, 어떤 토큰이든 옮길 수 있습니다. 그러나, 수첩을 돋보기보다 높은 줄로 옮길 수 없습니다. (이렇게 기억하면 쉽습니다. 무언가를 조사할 때는 순서상 발견을 먼저 한 다음, 그 내용을 기록합니다.)
- 2 이동할 칸 선택:** 토큰의 현재 위치와 연결된 곳으로 한 칸만 옮길 수 있습니다. 이 때문에 이동할 곳이 하나뿐인 경우도 종종 생깁니다. 한 칸에 여러 개의 토큰이 있어도 됩니다.
- 3 비용 지불:** 기존의 칸과 도착한 칸 사이를 연결하는 다리에 표시된 비용을 지불합니다.
- 4 조사 결과를 얻습니다.**
 - ◇ **보너스 타일:** 도착한 칸에 앞면이 보이는 조사 보너스 타일이 있으면, 즉시 표시된 보너스를 얻고 타일을 게임에서 제거합니다. 그 칸에 처음으로 도착한 사람만 보너스를 얻습니다.
 - ◇ **효과 적용:** 돋보기와 수첩 중 어느 토큰을 옮겼는지에 따라, 토큰이 도착한 줄의 끝에 표시된 효과를 적용합니다. 점수는 조사 행동을 할 때는 무시합니다. 이 점수는 게임이 끝났을 때 토큰의 위치로 얻습니다. 원한다면, 보너스 타일을 얻기 전에 줄의 효과를 먼저 적용할 수 있습니다.



주의하세요: 어떤 보상이든 얻기 전에 반드시 비용을 먼저 지불해야 합니다.

잃어버린 신전



자신의 돋보기 조사 토큰이 조사 트랙의 가장 꼭대기 줄에 도착하면 잃어버린 신전을 발견한 것입니다. 다른 줄과 다르게, 이 줄은 일찍 도착할수록 많은 점수를 얻게 됩니다. 남아있는 빈칸 중, 가장 점수가 많은 칸에 자신의 돋보기 토큰을 놓습니다.

그런 다음, 보너스 타일 하나를 가져옵니다. 앞면이 보이지 않게 놓은 보너스 타일 더미를 살펴보고, 하나를 선택합니다. 나머지 더미는 다시 되돌려 놓습니다. 타일의 수는 게임 인원수와 같기 때문에, 늦게 오더라도 부족하지 않습니다.

주의하세요: 수첩 토큰은 잃어버린 신전 줄로 옮길 수 없습니다.

잃어버린 신전 탐험하기

잃어버린 신전을 발견하고 나면, 이후의 조사 행동을 통해 아르낙에 얽힌 이야기를 밝혀낼 수 있습니다.

잃어버린 신전에 돋보기 토큰이 있는 상태에서 돋보기 토큰으로 조사 행동을 하면, 토큰을 옮기는 비용을 내는 대신에, 타일 더미 하나를 선택해서 그 비용을 지불하고 타일 하나를 가져옵니다.

신전의 바닥에는 서로 다른 비용 세 가지가 있습니다. 각 타일 더미에는 오른쪽 그림과 같이, 특정 조합으로 비용을 지불해야 합니다.

예를 들어, 왼쪽의 6점짜리 타일 더미에서 타일을 가져오려면, 왼쪽에 표시된 두 가지 비용을 내야 합니다. 오른쪽의 6점짜리 타일은 오른쪽에 표시된 비용을 내야 합니다. 가장 위의 11점짜리 타일은 세 가지 비용을 모두 지불해야 합니다.

각 타일 더미는 개수가 정해져 있습니다. 타일 더미가 다 떨어지면 그 칸의 타일은 살 수 없습니다.



갈 수 있는 곳

파랑과 빨강은 각자 첫 줄의 서로 다른 칸에 돌보기 토큰이 있습니다. 파랑이 있는 칸은 다음 줄의 양쪽 칸에 연결되어 있어서, 파랑은 둘 중 어느 곳이든 갈 수 있습니다. 반면에, 빨강은 다음 줄에 연결된 칸이 하나밖에 없습니다.

다른 토큰은 모두 시작 지점에 있습니다. 시작 지점에 있는 토큰은 첫 줄의 어느 칸으로도 옮길 수 있습니다.

노랑은 자신의 돌보기 토큰을 옮길 수 있습니다. 그러나, 노랑이 수첩 토큰을 옮기려면, 먼저 돌보기 토큰을 한 줄이라도 전진시켜야 합니다.



조사 행동

빨강은 자신의 턴에 돌보기 토큰으로 조사 행동을 합니다. 빨강은 을 내고, 다음 칸으로 전진시킵니다. 빨강은 조사 보너스 타일을 제거하고, 토큰 하나를 얻습니다. 보너스 타일을 게임 상자로 되돌려 놓고, 석판 토큰은 빨강의 개인 보드에 놓습니다. 다시 강조하지만, 이 석판을 빨강의 조사 행동 비용으로 지불할 수 없습니다. 토큰을 옮기는 비용을 먼저 지불해야 합니다. 오른쪽에 표시된 돌보기 토큰의 효과를 적용해서, 빨강은 하나를 얻습니다.



조수 고용

파랑은 자신의 턴에 수첩 토큰으로 조사 행동을 합니다. 수첩 토큰이 돌보기 토큰을 앞서면 안되지만, 같은 줄이나 같은 칸으로는 옮길 수 있습니다.

파랑은 을 내고, 수첩 토큰을 돌보기 토큰이 있는 칸으로 옮겼습니다. 수첩 토큰의 효과로, 공급 보드에 있는 조수 셋 중 하나를 가져올 수 있습니다. 파랑은 조수 하나를 가져와서, 자신의 개인 보드에 은색 쪽이 보이도록 놓습니다. 조수에 대한 설명은 다음 쪽에 이어집니다.



조수

여러분의 탐험대에 도움을 줄 조수를 데려올 수 있습니다. 조수의 등급은 금과 은, 두 가지입니다. 금색 쪽의 효과가 더 강력합니다. 조사 트랙의 몇몇 줄을 수첩 토큰으로 조사하면 은색 조수를 얻을 수 있습니다.

이 조수의 능력을 사용하는 것은 보조 행동입니다.

은색 등급 조수



조수의 능력



조수 모집



이 아이콘이 있는 줄로 자신의 수첩 토큰을 옮기면, 공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 중에서 **하나를 선택합니다**. 보통은 셋 중에 하나를 고르게 되는데, 게임 후반에는 일부 더미가 다 떨어질 수도 있습니다.

업그레이드한 조수의 능력



기억하세요: 맨 위에 있는 조수들을 제외한 나머지 조수들은 비공개입니다. 맨 위의 조수를 가져갈 때까지 그 밑의 조수가 어떤 것인지 알아서는 안 됩니다.

자신의 개인 보드에 있는 조수 칸 중 하나에 가져온 조수 타일을 은색 면이 보이게 놓습니다.

조수는 여러 가지 능력이 있습니다. 보조 행동의 효과는 즉시 사용하거나, 뒤편에 나중에 사용할 수 있습니다.

조수 사용하기



조수를 사용하려면 그림처럼 90도 옆으로 카드를 올립니다. 옆으로 돌려 놓은 조수는 **탈진 상태**가 되어, 사용할 수 없습니다.

일반적으로, 조수의 능력은 라운드당 한 번만 쓸 수 있습니다. 라운드가 끝날 때, 모든 조수의 상태가 **회복**됩니다. 다시 원상태로 되돌려 놓습니다.



단, 특정 카드의 효과로 라운드를 진행하는 도중에 조수의 상태를 회복시킬 수 있습니다. 그러면 다시 조수를 사용할 수 있고, 상태를 회복시킨 즉시 사용할 수도 있습니다.

조수 업그레이드



이 아이콘이 있는 줄로 자신의 수첩 토큰을 옮기면, **자신의 조수 중 하나를 금색 등급으로 업그레이드**합니다. 즉, 조수 타일을 금색 쪽이 보이게 뒤집습니다. 업그레이드를 하기 전, 같은 라운드에 해당 조수가 은색 등급일 때 이미 조수의 능력을 사용했다라도, **조수의 상태가 회복**됩니다.

예시:

파랑은 조수를 써서 하나를 얻습니다.



그런 다음, 를 내고, 수첩 토큰을 전진시킵니다. 수첩 토큰이 도착한 줄의 효과로 조수 하나를 업그레이드할 수 있습니다. 파랑은 가지고 있는 조수 중 원하는 것을 업그레이드할 수 있습니다.



파랑은 이미 능력을 사용한 조수를 업그레이드하기로 합니다. 그 타일을 금색 쪽으로 뒤집고, 업그레이드 효과로 조수의 상태가 회복됩니다. 이제 파랑은 필요하면 그 조수를 다시 사용할 수 있습니다.



조수로 할 수 있는 여러 가지 것들:



일부 조수는 효과를 선택해서 쓸 수 있습니다. 이 조수는 보조 행동으로 한 개를 얻을 수 있습니다. 또는, 하나로 사용할 수 있습니다.



이 조수는 유물이나 아이템 하나를 할인해서 구입할 수 있습니다. 은색 쪽은 1개 할인, 업그레이드 하면 2개 할인을 받습니다.

이 조수는 보조 행동 아이콘이 없기 때문에, 조수의 능력을 쓰는 것은 그 턴의 **주요 행동**입니다.



이 조수는 로 을 만들 수 있습니다. 고학자 행동의 이동 비용을 지불하는 것처럼 을 내면 됩니다. 이것은 보조 행동이기 때문에, 카드 한 장을 두 가지로 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 하나를 써서 조수의 능력을 사용하고, 나머지 하나를 현장 발굴 행동의 비용으로 사용할 수 있습니다.

패스하기

오늘은 경이로운 건축물들을 발견했다. 내일은 무엇을 보게 될까?

자신의 턴을 **패스할 수 있습니다**. 패스하면 이번 라운드에는 자신의 턴을 진행하지 않는다고 선언하는 것입니다. 패스는 이번 턴의 주요 행동으로 간주합니다. 패스한 턴에도 할 수 있는 보조 행동은 전부 할 수 있습니다.

주요 행동 중에서 패스 외에 할 것이 없으면 반드시 패스해야 합니다. 주요 행동을 하지 않고 보조 행동만 할 수 없습니다.

패스한 후에는 그 라운드의 남은 시간 동안에는 자신의 턴을 할 수 없습니다. 게임은 계속 시계 방향으로 진행하되, 패스한 사람의 턴은 건너뛸니다. 패스하지 않은 사람이 한 명이면 혼자 연속해서 턴을 진행합니다.

모든 플레이어가 패스하면 라운드가 끝납니다.



패스를 해야 능력을 쓸 수 있는 효과도 있습니다.

다음 라운드 준비

V 라운드를 제외하고, 라운드가 끝나면 다음 라운드를 준비합니다.

모든 플레이어가 동시에 다음의 준비를 합니다.

1. 자신의 고고학자 둘을 전부 회수해서 개인 보드에 놓습니다. 수호자가 있는 현장에서 고고학자를 회수할 때마다 공포 카드 1장을 받아서, 자신의 개인 공간에 놓습니다.

2. 대부분의 경우에는 손에 든 카드가 없을 것입니다. 혹시 손에 카드가 남았다면, 카드마다 개인 공간에 버리거나, 다음 라운드를 위해 그대로 유지할 수 있습니다.

도움말: 가능하면 자신의 턴에 카드를 전부 사용하세요. 다음 라운드를 위해 카드를 손에 남겨서 좋은 경우는 아주 드뭅니다.

3. 개인 공간에 있는 카드를 전부 모아서, 잘 섞습니다. 그런 다음, 자신의 카드 더미 맨 아래에 놓습니다.

기억하세요: 이 라운드에 구입한 아이템은 지금 섞은 카드들 위에 있게 됩니다.

4. 조수들의 상태를 회복시킵니다. (원래 방향으로 돌려놓습니다.)

카드 열을 조정합니다.

1. 달의 지팡이 양옆에 있는 카드 두 장을 방출합니다. (이렇게 하면 유물과 아이템이 각각 한 장씩 제거됩니다. 방출에 대한 설명은 13쪽에 있습니다.)

2. 다음 라운드 숫자가 표시된 곳으로 달의 지팡이를 한 칸 오른쪽으로 옮깁니다.

3. 12쪽 설명처럼 카드 열을 채웁니다.

시작 플레이어 마커를 왼쪽 사람에게 넘깁니다. 그 사람이 새 라운드의 시작 플레이어가 됩니다.

손에 든 카드가 5장이 될 때까지 카드를 가져오고, 새 라운드를 시작합니다. 카드 더미의 카드로 5장을 채울 수 없으면, 카드를 전부 손으로 가져옵니다.

V 라운드 종료

V 라운드가 끝나면, 모두가 자신의 고고학자를 회수합니다. 수호자가 있는 경우 공포 카드를 받습니다. 다른 과정은 전부 건너 뛰고, 최종 점수를 계산합니다.

카드 열 조정 예시:

I 라운드가 끝나고, II 라운드를 준비합니다.



III 라운드를 준비할 때, 유물 카드 한 장을 지팡이 쪽으로 밀니다.



최종 점수 계산

18일차 - 이 섬은 여전히 많은 비밀을 품고 있는 것 같다. 그러나, 이제는
집으로 돌아가서 우리의 실적을 확인해 볼 때가 되었다.

게임이 끝나면 점수 기록표에 각자의 점수를 기록합니다. 아래의 항목에서 점수를 얻습니다.



각자 자신의 **조사 토큰**이 위치한 열에 따라 점수를 얻습니다. 잃어버린 신전 줄에 있는 돋보기 토큰은 신전에 도착한 순서에 따라 점수가 정해집니다.



각자 자신의 **신전 타일**에 표시된 점수를 받습니다.



각자 자신의 **우상**당 3점을 얻습니다. 우상 칸에 놓인 우상도 포함하며, **비어있는 우상 칸**에 표시된 점수도 더합니다.



자신이 물리친 **수호자**당 5점을 얻습니다. 수호자의 능력 사용 여부는 관계없습니다.



아이템과 유물 카드마다 오른쪽 하단에 표시된 점수를 더합니다.



공포 카드당 -1점의 감점이 있습니다. 공포 타일이 있으면 각각 -2점의 감점을 받습니다(23쪽 설명을 참고하세요).



점수가 가장 많은 사람이 승리합니다.

동점자가 있으면 잃어버린 신전에 먼저 들어간 사람이 이깁니다. 최다 득점자 중에서 아무도 잃어버린 신전에 도착하지 않았다면, 조사 점수가 높은 사람이 이깁니다. 그 점수도 같다면 함께 승리합니다.

10월 22일	Mín	Elwen
	24	14
	11	0
	11	13
	0	20
	13	7
	-4	0
	55	54

게임 디자이너 Mín & Elwen

게임 개발: *Michal Štách*
Michaela Štachová

그래픽 디자인: *Filip Murmak*

미술 감독: *Jakub Politzer*

미술 담당: *Ondřej Hrdina*

Milan Vavroň

Jiří Kůs

František Sedláček

3D 그래픽: *Radim "Finder" Pech*

아트 조연: *Dávid Jablonovský*

생산: *Vít Vodička*

설명서 집필: *Jason Holt*

프로젝트 매니저: *Jan Zvoníček*

프로젝트 감독: *Petr Murmak*

한국어판 제작: *DiceTree Games*

우리의 가장 적극적인 테스터 Kuba Kutl에게 특히 감사를 포함합니다. 우리의 초기 프로토타입을 깨고, 최종 밸런스를 잡는데 크게 기여했을 뿐만 아니라, 1인 게임 테스트에도 큰 도움이 되었습니다. 프로토타입을 테스트하고 팬이 된 Pavla Ferstová와 Ivan "eklp" Dostál은 이 게임의 진화 과정 내내 12가지 버전 이상의 게임을 테스트했고, 게임을 마스터한 Vít Vodička는 가치 있고 균형감 있는 피드백을 제공해 주었습니다.

테스터들: Martin "Intoš" Sedmera, Lad'a Pospěch, David Nedvídek, Iva Nedvídková, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Filip Murmak, Miroslav Felix Podlesný, Jan Zvoníček, Tomáš Uhlíř, Matúš Kotry, Petr Murmak, Vlaada Chvátil, Rumun, Monča, Leontýnka & Kryštof, Jirka Doušek, Tomáš Dvořák, Pavel Ježek, Viol Balajková, Lea Belejová, Fanda Sedláček, Ondra Skoupý, Tony Gullotti, Justin Sweigart, Tyler Goble, Radim Pech, Jakub Doucek, Honza Bartoš, Zuzana Zdražilová, Tomáš Zdražil, 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 Uhlíř, 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, 그리고, 우리가 브르노 보드게임 클럽과 CGE 플레이 테스트, 다른 이벤트에서 만난 위대한 분들. 모두 너무 감사합니다. 여러분이 없었다면 이 게임을 만들어내지 못했을 것입니다!

우리 CGE팀 모두에게 소리 높여! 이 게임을 멋지게 보이도록 만들면서 열정이란 것을 남김없이 보여준 Filip, 우리 앞에 놓인 어떤 문제라도 해결할 준비가 되어 이 프로젝트에 헌신한 Petr, 책임감 강하게 모두를 도우며 게임 마케팅에 힘써준 Regi, 막중한 업무량에도 항상 친절하고 긍정적으로 규칙 설명서를 완성해준 Jason, 수천 개의 마감일을 관리한 Zvonda, 환상적인 트레일러와 3D 모델링을 해 준 Finder, 그래픽 디자인을 도와준 Míša와 Fanda, 자신의 경험과 피드백, 참신한 아이디어를 전해준 Vlaada, 수많은 프로토타입을 준비하고, 테스트와 교정에 도움을 준 David, Honza, Dita, 그 외 모든 분께 진심으로 고맙습니다. 이 여행에 함께해줘서 고마워요!

프로젝트 내내 우리를 돕고 지원해준 Ailin과 Faire, 여러분이 없었다면 우리는 게임 디자인을 마무리할 시간과 여건을 갖추지 못했을 것입니다. 환상적인 nanDECK 을 창조한 Nand, 모든 컨벤션이 취소됐으며 전 세계적으로 슬픈 시간을 이어가는 2020년에 이 게임을 전 세계에 소개해준 Paul Grogan, 정말 고맙습니다.

놀라운 아르낙의 세계를 건설하는데 도움을 주고, 우리의 승통을 떠난 예술가들, Ondra Hrdina, Milan Vavroň, Kuba Politzer, Jirka Kůs와 Fanda Sedláček, 그들이 이 게임에 생명을 불어넣었습니다!



© Czech Games Edition
October 2020
www.CzechGames.com



© DiceTree Games
www.dicetreegames.com
www.boardpia.co.kr

뱀의 신전 게임 보드

우리 배는 남은... 아무것도 없었다. 우리는... 하려 했지만, 여기에서도 우리를 찾아낼까 두렵다!

아르낙의 첫 번째 탐험은 만만치 않았던 모양입니다. 꽤 오랜 기간 동안 아무도 그들의 소식을 듣지 못했습니다. 섬을 탐험하면서, 혹시 생존자가 있는지 잘 살펴야 합니다.

반대편 게임 보드

뱀의 신전 쪽의 게임 보드는 이동 비용과 조사 비용이 새의 신전과 다릅니다.



조수 구출



조사 트랙 가운데에 있는 이 칸은 첫 번째 탐험대의 생존자를 나타냅니다. 섬의 유적을 탐험하면 이들 중 하나를 구출할 수 있을 것입니다.

게임을 준비할 때, 이곳에 **조수 타일을 게임 인원수만큼 놓습니다.** 이 조수는 무작위로 놓습니다. 더미의 맨 위에 있는 조수는 모두가 볼 수 있지만, 그 아래에 있는 조수들은 아직 그 줄에 도착하지 않은 플레이어들은 볼 수 없습니다.

공급 보드에는 원래 규칙대로 세 더미의 조수 타일을 놓습니다. 두 개의 더미에는 조수를 3개씩 놓고, 세 번째 더미에는 남은 조수를 모두 놓습니다.

조사 토큰으로 이 다리를 건너려면 **우상 1개를 지불해야 합니다.** 지불하는 우상은 자신의 공급 상자에서 가져와야 하며, 우상 칸에 있는 우상으로 지불할 수 없습니다. 비용으로 낸 우상은 게임에서 제거합니다.



이 돋보기의 효과는 조사 트랙에서 **조수 하나를 구출**하는 것입니다. 조수 타일 더미를 본인만 확인하고, 그중에 하나를 가져옵니다. 남은 조수는 원래 순서대로 더미를 만들어, 조사 트랙에 놓습니다.

공급 보드의 조수와 달리, 구출한 조수는 **탈진한 상태**입니다. 상태가 회복되기 전까지 조수의 능력을 사용할 수 없습니다.



예시: 빨강은 돋보기 토큰을 조수 구출 칸으로 전진시키려고 합니다.

1. 빨강은 자신의 공급 상자의 우상 하나를 게임 상자에 돌려놓습니다.
2. 자신의 돋보기 토큰을 전진시킵니다.
3. 조수 타일 더미를 살펴보고, 선장을 선택했습니다.
4. 선장은 아르낙에서 너무 오래 지낸 나머지 탈진한 상태입니다. 회복되기 전까지 빨강은 선장의 능력을 쓸 수 없을 것입니다.



이 효과는 조수 하나를 은색에서 금색으로 업그레이드하는 것입니다. 반대 쪽인 새의 신전 게임 보드에서는 수첩 토큰으로만 조수를 업그레이드할 수 있었습니다. 은색 등급의 조수가 둘이면 업그레이드할 조수를 선택합니다. 어떤 조수가 구출한 조수인지 구별할 필요는 없습니다.

원래 규칙과 마찬가지로, 탈진한 조수는 업그레이드하면 상태가 회복됩니다.

끔찍한 이야기!

처음에는 그의 이야기를 너무 오랫동안 고립된 충격에서 비롯된 환각이라고 생각했다. 그러나, 아르낙의 비밀을 밝힐수록 우리는...



이 돋보기 효과는 **공포 카드 한 장**을 얻는 것입니다. 공포 카드를 자신의 개인 공간에 펼쳐 놓습니다. 공포 카드의 이동 값은 무시합니다.



게임을 준비할 때, 조사 트랙의 이 줄에 보너스 타일을 2개 또는 3개 놓게 됩니다. 자신의 조사 토큰(수첩 또는 돋보기 상관없이)을 이 곳으로 옮기면, **타일 중 하나를 선택**합니다. 자신이 선택한 타일만 제거합니다.

1인 규칙

우리는 이 비밀을 우리만 알고 있다고 생각했었다. 어떤 일인지, 남들이 우리보다 앞서 와 있다!

1인 규칙을 통해 다른 플레이어와 경쟁하지 않고도, 유적을 탐험하며 스릴을 느낄 수 있습니다.

게임 준비

2인 게임과 똑같이 게임을 준비합니다. 게임 인원수와 같은 수의 더미를 만들어야 할 때는 2개로 하면 됩니다. 1인 게임을 진행하는 사람을 "플레이어", 가상의 상대를 "상대방"이라고 하겠습니다.

원래 규칙대로 플레이어의 개인 보드를 준비합니다. 플레이어가 두 번째 순서이기 때문에,  1개와  1개로 시작합니다.

상대방 준비

상대 탐험대를 나타내는 개인 보드를 준비합니다. **회색 텐트가 있는 쪽을 사용합니다.** 플레이어의 색깔을 제외한 **고고학자 6개를 전부** 상대의 개인 보드에 놓습니다.

상대는 **조사 토큰을 1개만** 사용합니다. 상대의 돋보기 조사 토큰을 시작 지점의 플레이어의 조사 토큰들 옆에 놓습니다.

상대방 행동 타일 더미

행동 타일 10개를 이용해서 상대방 행동 타일 더미를 만듭니다.

고고학자 행동 타일 5개를 전부 사용합니다.



5개의 빨간색 또는 녹색 행동 타일을 사용합니다.



행동 타일은 쌍으로 이루어져 있습니다. 빨간색 행동은 녹색 행동에 비해 좀 더 공격적입니다. 더미에는 5가지 행동 타일이 다 있어야 하기 때문에, **각 쌍에서 타일 하나씩 필요 합니다.** 사용하지 않는 5개의 타일은 게임 상자에 돌려놓습니다.

빨간색 타일의 수는 0에서 5까지의 난이도를 결정합니다. 빨간색 타일을 몇 개 사용할지 정한 다음, 무작위로 그만큼 빨간색 타일을 뽑습니다. 타일을 확인하고, 타일 세트를 완성할 녹색 타일을 추가합니다.

상대방 행동 타일 더미를 잘 섞고, 앞면이 보이지 않게 놓으면 준비가 끝납니다.

게임 진행

상대방은 항상 먼저 합니다. 5라운드 내내 상대방이 시작 플레이어입니다. 상대방의 턴은 다음과 같이 진행됩니다.

1. **상대방 행동 타일 더미의 맨 위의 타일을 펼쳐서** 타일 더미 옆에 놓습니다.
2. **표시된 행동을 합니다.** 그 행동을 할 수 없는 상황이면, 상대방은 그 턴에 아무것도 하지 않습니다.

라운드를 진행하는 동안, 2인 게임처럼 상대방과 플레이어가 교대로 턴을 진행합니다. 플레이어가 패스하더라도, **상대방은 10개의 행동 타일이 전부 떨어질 때까지 패스하지 않습니다.**

상대방의 행동

상대방의 행동은 일반 플레이어의 행동과 같지만, 게임은 그 행동들이 플레이어에게 미치는 영향에 초점이 맞춰져 있습니다. **상대방은 탐험에서 자원 토큰을 얻거나 사용하지 않고, 공포 카드도 받지 않습니다.** 단, 점수는 얻습니다.

기억하세요: 행동 타일에 있는 아이콘들은 본 설명서 뒤에 기술된 효과와 정확히 일치하지 않습니다. 행동 타일의 아이콘은 1인 규칙에 나온 설명을 일깨우는 역할입니다.

현장 발굴

 상대방은 플레이어가 표시된 자원을 얻지 못하게 하려고 합니다. 그 자원을 제공하는 현장을 찾아서 상대방의 고고학자 하나를 해당 칸에 놓습니다. 해당하는 칸들 전부에 고고학자가 놓여 있으면 상대방은 아무것도 하지 않습니다.



해당하는 칸이 여러 개 있을 경우, 상대방은 다음의 우선순위를 적용해서 선택합니다.

- ◇ 높은 줄의 현장을 낮은 줄의 현장보다 선호합니다.
- ◇ 같은 줄에 있는 현장이면 상대방은 의사 결정 화살표에 따라 더 왼쪽에 있거나 더 오른쪽에 있는 현장을 선호합니다(아래의 설명을 참고하세요).

의사 결정 화살표



상대방이 두 개 이상에서 하나를 선택해야 할 경우, 항상 더 왼쪽의 것이나 더 오른쪽의 것을 선택하게 됩니다. 이것은 상대방 행동 타일 더미의 화살표 방향에 달려 있습니다. 상대방 행동 타일 더미가 다 떨어진 후, 마지막 행동 타일에서 방향을 결정해야 한다면, 사용한 타일 더미의 가장 아래에 있는 타일의 화살표를 이용합니다.

상대방 행동 타일을 항상 어두운 부분이 아래쪽으로 오게 정돈하세요. 그렇게 해야 오른쪽 왼쪽의 화살표 개수가 같아집니다.

새로운 현장 발견

발견하지 않은 현장이 여러 곳일 경우, 상대방은 라운드에 따라 또는 현장을 발견합니다.



- ◇ 먼저 선택할 현장을 한 줄로 좁힙니다. 현장에서는 가장 아랫줄을 선호합니다.
- ◇ 그런 다음, 의사 결정 화살표를 이용해서 왼쪽 또는 오른쪽을 정합니다.

그렇게 정해진 칸에 상대방의 고고학자를 놓습니다. 그에 따라 현장에서 받은 이상 토큰(들)을 상대방의 개인 보드에 놓습니다. 앞면이 보이는 우상이 상대방이 가지지 못한 것 이면 해당 우상을 알맞은 칸에 앞면이 보이게 놓습니다. 중복되는 우상은 오른쪽의 -1칸에 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 상대방이 앞면이 보이지 않게 놓인 우상을 받으면, 앞면의 그림은 무시하고 -1칸에 놓습니다.



새로 발견한 현장에 현장 타일을 놓습니다. 행동 타일에 표시된 대로 특정 라운드에만 현장에 수호자가 놓입니다.

녹색 행동 타일의 경우, V 라운드에는 아무것도 하지 않습니다.

조사

상대방의 돋보기 토큰을 다음 줄로 전진시킵니다. 해당하는 칸이 여러 개이면 의사 결정 화살표를 이용하세요.



도착한 칸에 조사 보너스 타일이 있으면 그 타일은 게임에서 제거합니다. 도착한 칸이 잃어버린 신전 칸이면 보너스 타일 더미의 맨 위 타일을 제거합니다.

상대방이 이미 잃어버린 신전에 도착해서 더 이상 전진할 수 없다면, 상대방은 6점 타일을 얻습니다. 6점 타일 더미 양쪽 모두 타일이 있으면, 의사 결정 화살표를 이용해서 왼쪽 또는 오른쪽 더미를 고릅니다.

공급 보드에 있는 조수 더미 중, 가장 높은 더미의 맨 위 타일을 가져옵니다. 조수 더미 높이가 같으면 의사 결정 화살표를 이용합니다. 가져온 타일을 게임에서 제거합니다.

뱀의 신전 보드: 상대방 토큰이 조수 구출 칸에 도착하면 그 칸의 가장 위에 있는 조수를 가져옵니다. 이것은 공급 보드에서 조수를 가져오는 것 외에 **추가로** 가져오는 것입니다.

녹색 행동 타일의 경우, V 라운드에는 아무것도 하지 않습니다.

수호자 물리치기

상대방이 차지한 현장에 수호자가 있으면, 수호자를 상대방의 개인 보드로 옮깁니다. 우선 순위를 정할 때는 현장 발굴과 같은 방법을 사용합니다. 더 높은 줄을 선호하고, 필요하면 의사 결정 화살표를 이용합니다.



수호자가 있는 현장에 상대방의 고고학자가 하나도 없으면, 대신에 상대방은 조사 토큰을 전진시킵니다. 단, 공급 보드에서 조수를 가져오지는 않습니다. 뱀의 신전 쪽이라면 조사를 하면서 조수를 구출하게 될 수는 있습니다.

녹색 행동 타일의 경우, V 라운드에는 아무것도 하지 않습니다.

아이템 구입

아이템 구입 행동이 녹색 타일이면 상대방이 가장 점수가 낮은 아이템을 가져갑니다. 빨간색 타일이면 상대방이 가장 높은 점수의 아이템을 가져갑니다. 우선 순위를 결정할 때는 의사 결정 화살표를 이용합니다. 가져온 아이템 카드를 상대방의 개인 보드에 놓습니다. 행동이 끝나면 카드 열을 채웁니다.



유물 구입

이 행동은 아이템 구입과 방법이 같습니다.



라운드 종료

라운드가 끝나면 상대방의 고고학자를 모두 상대방 개인 보드에 돌려놓습니다. 상대방은 **공포 카드를 받지 않습니다.** 행동 타일을 잘 섞어서, 앞면이 보이지 않게 더미를 만들어 놓습니다. 상대방은 매 라운드 시작 플레이어기 때문에, 시작 플레이어 마커는 필요 없습니다.

점수 계산

상대방은 돋보기 토큰, 신전 타일, 물리친 수호자, 구입한 카드로 점수를 얻습니다.

앞면이 보이게 놓은 우상, 즉 획득한 우상의 종류당 3점을 얻습니다. -1칸에 놓인 우상들은 각 2점을 얻습니다.

플레이어의 점수는 원래 규칙대로 계산합니다. 플레이어의 점수를 상대방과 비교해서, 점수가 높으면 승리합니다.

10월 25일 1932	Rival	Jason
	0	

1인 캠페인

1인 캠페인을 해보고 싶으신가요? www.arnak.game을 방문해 주세요.

- ◇ 다양하고 독특한 시나리오,
- ◇ 새로운 목표,
- ◇ 쿠틀 교수의 탐험에 무슨 일이 일어났는지, 등을 확인하실 수 있습니다!



부록

몇 가지 카드 설명



군용 칼

표시된 네 가지 혜택 중에서 두 가지를 선택합니다. 하나를 중복해서 선택할 수 없습니다.



곰 뗏

이 카드는 **다른 사람이** 있는지에 대한 제한만 있습니다. 자신의 고고학자는 있어도 되고, 없어도 됩니다. (곰 뗏을 설치하는 안전상의 이유입니다.)



활과 화살

최대로 얻을 수 있는 것은 입니다.



붓

우상 칸에 놓인 것과 아닌 것을 모두 포함하여, 자신의 개인 보드에 있는 우상을 전부 씹니다. 최대로 얻을 수 있는 것은 입니다.



낚시대

정확한 나침반

일반적인 카드 구입 행동과 달리, 이 행동은 카드 열에 있는 카드를 살 비용이 충분하지 않아도 사용할 수 있습니다. 해당하는 카드 더미의 맨 뒷장을 공개합니다. 이 카드도 살 수 있는 카드입니다. 카드를 구입하지 않으면 다시 뒤집어 놓습니다. 카드 열에 있는 카드를 구입하면 공개한 맨 위의 카드는 원래 규칙대로 카드 열을 채우면서 놓게 됩니다.



학술지

이 카드는 수첩 토큰으로 조사하는 것에만 적용되며, 돋보기 토큰으로는 할 수 없습니다. 수첩 토큰이 돋보기 토큰보다 앞설 수 없다는 규칙을 기억하세요.



고대 포도주

코코넛 물통

쓰고자 하는 조수의 효과가 보조 행동이더라도, 이 유물의 효과는 이번 턴의 주요 행동으로 간주합니다. 공급 보드에 있는 조수의 효과를 쓰더라도 그 조수는 탈진하지 않습니다. 이 조수를 이동 값으로 사용하면, 자신의 턴을 마치기 전까지 보조 행동으로 사용하지 않으면 그 이동 값은 사라집니다. 이 효과는 뱀의 신전 게임 보드로 게임을 할 때, 조사 트랙의 조수 구출 칸의 조수에는 적용할 수 없습니다.



수정 귀걸이

먼저 몇 장의 카드를 가져올지 결정한 다음에 카드를 가져옵니다. 그중에서 한 장을 손으로 가져옵니다. 카드를 한 장 이상 가져오면, 한 장은 자신의 카드 더미 맨 위에 돌려놓을 수 있습니다. 그런 다음, 남은 카드는 효과를 적용하지 않고 자신의 개인 공간에 펼쳐 놓아야 합니다.



불피리

은색 등급 조수와 교환하면 새로 가져온 조수도 은색 등급입니다. 금색 등급 조수와 교환하면 새로 가져온 조수를 금색 쪽으로 놓습니다. 공급 보드에 돌려놓는 조수는 은색 쪽으로 놓습니다.



수호자의 왕관

이 유물은 수호자를 발견되지 않은 현장으로 옮길 수 없습니다. 아무도 차지하지 않은 현장은 고고학자가 없는 현장을 뜻합니다. 하나의 현장에 한 칸이라도 고고학자가 있으면, 그 현장 전체는 누군가 차지한 현장으로 간주합니다.



수호자의 오키리나

자신의 고고학자 두 개가 모두 개인 보드에 있더라도, 이 카드를 사용하고 자신의 이동 아이콘을 모두 로 간주할 수 있습니다. 어떤 카드에 이동 아이콘이 2개 있으면, 가 되는 것입니다.



아라-아누 동상

신전 타일을 구입할 때도 할인을 적용할 수 있습니다.



화려한 망치

카드 열의 가장 오른쪽에 있는 카드를 방출 아이템 카드 더미에 놓습니다. 그런 다음, 방출 아이템 카드 더미에서 한 장을 가져올 수 있습니다. 카드를 가져오는 비용은 없습니다. 가져온 카드를 자신의 카드 더미 맨 아래에 놓고, 자신의 턴을 마칠 때 카드 열을 채웁니다.



흑요석 귀걸이

우선 카드를 1장 가져올지 2장 가져올지 정합니다. 그런 다음, 자신의 카드 더미 맨 밑에서 카드를 가져옵니다. 한 장을 가져오면 손으로 가져옵니다. 두 장을 가져오면 카드를 확인한 다음, 한 장을 손으로 가져옵니다. 다른 한 장은 카드 효과와 이동 값을 무시하고, 자신의 개인 공간에 앞면이 보이게 놓습니다.



개척자의 샌들

개척자의 지팡이

자신의 고고학자가 어느 현장에 있었더라도 재배치할 수 있습니다. 이 효과는 도착할 현장의 종류만 제한이 있습니다.

기억하세요!

- ◇ 언제든지 를 지불하고 하나를 구입할 수 있습니다.
- ◇ 자신의 토큰을 자신의 토큰보다 전진시킬 수 없습니다.
- ◇ 조사 트랙의 각 줄은 하나의 효과를 가지고 있습니다. 보너스 타일의 획득 여부와 관계없이, 그 줄의 효과를 적용합니다.
- ◇ 조수를 업그레이드하면 조수의 상태가 회복됩니다.
- ◇ 효과를 사용하면, 자신의 손 또는 개인 공간에서 카드 한 장을 방출할 수 있습니다.
- ◇ 공포 카드를 받은 다음에 카드를 섞습니다. 라운드가 끝나고 개인 공간의 카드를 섞기 전에, 수호자가 있는 현장에서 고고학자를 회수하면서 공포 카드를 먼저 받습니다.
- ◇ 섞은 카드를 자신의 카드 더미 맨 아래에 놓습니다. 또한, 라운드가 끝날 때만 카드를 섞습니다. 다른 때는 카드를 섞어서는 안 됩니다.
- ◇ 아이템을 구입하면 카드 더미 맨 아래에 놓습니다. 따라서, 라운드가 끝나고 섞은 카드들 위에 구입한 아이템이 놓이게 됩니다.

자주 묻는 질문

- ◇ 손에 카드를 5장보다 많이 들고 있어도 되나요?
그렇습니다. 카드 장수 제한은 라운드를 시작하면서 카드를 가져올 때만 적용됩니다.
- ◇ 구입한 카드를 같은 라운드에 사용할 수 있나요?
네, 가능합니다. 아이템을 구입하면 카드 더미의 맨 아래에 놓습니다. 특정 카드의 카드 가져오기 효과로, 해당 카드를 가져올 수 있습니다. 손에 들어온 카드는 자기 턴에 사용할 수 있습니다.
- ◇ 게임 진행 도중에 내 카드 더미를 섞어도 되나요?
안 됩니다. 전체 카드 더미를 섞는 것은 게임을 시작할 때뿐입니다. 라운드가 끝날 때마다 자신의 개인 공간에 놓인 카드를 섞어서, 카드 더미 아래에 놓습니다. 그 외의 경우에는 카드를 섞지 않습니다.
- ◇ 그러면 내 카드 더미가 다 떨어지면 어떻게 하나요?
카드 더미가 다 떨어지면 카드를 더 가져올 수 없습니다. 자신의 개인 공간에 놓인 카드는 라운드가 끝날 때까지 카드 더미로 돌아가지 않습니다. 이 상태에서 아이템을 구입하면, 카드 더미 칸에 놓습니다. 그 아이템은 더미의 가장 아래에 있는 카드이자, 맨 위에 있는 카드입니다.
- ◇ 효과와 "재배치"의 다른 점은 무엇인가요?
그 두 가지는 완전히 다릅니다. 효과는 현장 발굴 또는 새로운 현장 발견 행동의 효과입니다. 이 행동들은 자신의 개인 보드에 있는 고고학자를 사용해야 하며, 카드에 별도 언급이 없는 한, 이동 비용을 지불해야 합니다. 반대로, 재배치는 현장에 있던 고고학자를 이미 발견된 현장으로 옮기는 것입니다. **재배치할 때는 이동 비용을 내지 않습니다.**
- ◇ 카드로 다른 사람의 고고학자를 옮길 수 있나요?
안 됩니다. 이 게임에서 다른 사람의 카드나 고고학자 말, 토큰에 영향을 미치는 효과는 없습니다.

구성품 아이콘 설명

다음의 아이콘들은 다양한 게임 구성품을 간단하게 표시한 것입니다.

- ◇ 아이템 카드 한 장
- ◇ 유물 카드 한 장
- ◇ 수호자 타일 하나
- ◇ 조수 하나
- ◇ 이상 타일 하나
- ◇ 자신의 고고학자 말 하나

보조 행동

자신의 차례에 주요 행동을 하기 전과 후, 주요 행동을 하는 도중에 원하는 만큼 보조 행동을 할 수 있습니다. 보조 행동에는 다음과 같은 것들이 있습니다.

- ◇ 표시가 있는 카드의 효과는 전부 보조 행동입니다.
- ◇ 칸에 하나를 놓는 것은 보조 행동입니다.
- ◇ 수호자의 능력을 사용하는 것은 보조 행동입니다.
- ◇ 조수의 능력을 사용하는 것은 보조 행동입니다. 단, 카드를 할인해서 구입하는 조수의 효과는 주요 행동입니다.



저장 타일



x3 표시가 있는 타일은 토큰이 부족할 경우를 대비해서 사용합니다. 이 타일 위에 토큰을 올리면 3개로 간주합니다. 공급 보드에 있는 토큰의 수에는 제한이 없습니다.



이 타일의 반대쪽은 공포 타일입니다. 공포 카드를 받아야 하는데 공포 카드 더미가 다 떨어지면, 이 타일은 대신 가져옵니다. 공포 타일은 최종 점수를 계산할 때 -2점으로 계산합니다. 공포 타일은 자신의 개인 공간에 놓습니다. 자신의 개인 공간에서 카드를 방출할 기회가 생기면, 공포 타일을 방출할 수 있습니다.

이 게임을 개발하면서 테스트할 때, 아주 드문 경우에만 이러한 타일을 사용했습니다. 여러분의 게임 스타일에 따라, 이 타일들을 쓸 필요가 없을 수도 있습니다.

효과 아이콘 설명

게임 도중 얻는 것의 효과는 다음의 아이콘으로 표시합니다.

표시된 토큰을 얻습니다.

표시된 토큰을 얻습니다.

표시된 토큰을 얻습니다.

표시된 공포 카드와 토큰을 얻습니다. 가져온 공포 카드는 이동 값을 무시하고 자신의 개인 공간에 앞면이 보이게 놓습니다. 공포 카드 더미가 다 떨어지면, 23쪽의 설명처럼 공포 타일을 가져옵니다.

왼쪽의 비용을 내고, 오른쪽의 혜택을 얻을 수 있습니다. 비용을 낼 수 없거나 내고 싶지 않으면 혜택을 얻지 않습니다.

비용을 내고, 두 가지 토큰 중 하나를 선택해서 얻습니다.

두 가지 방법으로 교환을 한 번 할 수 있습니다: 또는

유물 카드에 있는 이 표식은 비용으로 1개를 내야 한다는 뜻입니다. 단, 이 비용은 손에서 유물 카드를 사용할 때 내는 것이며, 카드를 살 때는 내지 않습니다.

카드를 비용으로 지불하는 것입니다. 자신의 손에서 카드 한 장을 자신의 개인 공간에 앞면이 보이게 놓습니다. 내려놓는 카드의 이동 값이나 효과는 무시합니다. 손에 남은 카드가 없으면 이 비용을 낼 수 없으므로, 이 카드의 혜택을 받거나 효과를 얻지 못합니다.

카드 한 장을 가져올 수 있습니다. 카드 더미가 다 떨어졌다면 이 카드는 아무 효과가 없습니다.

자신의 손이나 개인 공간에서 카드 한 장을 선택하여 방출할 수 있습니다. 13쪽에 자세한 설명이 있습니다.

카드 한 장을 가져올 수 있습니다. 그런 다음, 자신의 손이나 개인 공간에서 카드 한 장을 선택하여 방출할 수 있습니다. 각 효과는 선택적이므로, 가져오거나 방출하거나 둘 중 하나만 할 수도 있습니다.

카드 한 장을 가져올 수 있습니다. 그런 다음, 반드시 자신의 손에서 개인 공간으로 카드 한 장을 앞면이 보이게 놓아야 합니다. 내려놓는 카드의 이동 값이나 효과는 무시합니다.

자신의 조수 중 하나의 상태를 회복시킬 수 있습니다. 16쪽 설명을 참고하세요.

이 아이콘은 해당 효과를 이번 턴의 주요 행동으로 간주하지 않는다는 뜻입니다. 자신의 차례에 주요 행동을 하기 전과 후, 주요 행동을 하는 도중에 원하는 만큼 보조 행동을 할 수 있습니다.

용어 설명

현장 한 곳을 활성화합니다: 현장을 활성화하면 그 현장의 효과를 사용하는 것입니다. 카드에 별다른 언급이 없으면 자신의 고고학자가 필요하지 않으며, 다른 사람의 고고학자가 있어도 현장을 활성화하는 것을 막지 못합니다. 이동 값을 지불하지 않습니다. 아직 발견하지 않은 현장은 활성화할 수 없습니다.

현장 타일을 활성화합니다: 카드 중 두 장이 현장 타일 더미 중 한 곳의 맨 위 타일을 활성화하게 합니다. 현장 한 곳을 활성화하는 것처럼 해당 타일의 효과를 적용합니다.

적게 내고: 표시된 토큰이나 이동 값을 가지고 있는 것과 같은 효과입니다.

예를 들어, " 을 적게 내고"는 비용이 인 것을 로 줄이는 것입니다. " 를 적게 내고"는 이동 비용의 아이콘 하나를 줄여줍니다. 그러나, 비용이 없는 경우에 " 을 적게 내고"는 아무 효과가 없습니다. 비용을 적게 내는 것은 비용을 0 아래로 낮추지 않습니다. 또한, 다른 행동에 사용할 수 없습니다.

방출: 13쪽의 설명처럼 카드 한 장을 방출합니다. 또한, 효과에 따라 방출된 카드를 가져오는 경우도 있습니다.

이 카드를 방출합니다: 이 카드의 효과를 사용하면, 카드를 개인 공간에 내려놓는 대신 방출합니다.

을 얻습니다: 이 카드로 아이템을 얻을 때, 를 지불하지 않습니다. 별다른 언급이 없으면, 이 행동은 비용 지불 부분을 건너뛴 카드 구입 행동처럼 취급합니다.

자신이 차지한: 자신의 고고학자가 있는 현장을 뜻합니다.

패스하고...을/를 얻습니다: 해당 혜택을 얻으려면 반드시 패스해야 합니다. 그러면 그 라운드의 남은 시간 동안 턴을 하지 못합니다.

재배치: 현장 한 곳에 있는 자신의 고고학자 하나를 아무도 차지하지 않은 발견된 현장 한 곳으로 이동 비용을 내지 않고 옮깁니다. 이 효과는 추가적인 제한이 명시되어 있을 수 있습니다.

아무도 차지하지 않은 현장: 고고학자 말이 없는 현장을 의미합니다. 수호자 타일은 현장을 차지하지 않습니다. 고고학자를 놓을 수 있는 칸이 두 칸이 있는 현장은 "누군가 차지한" 현장이지만 "아무도 차지하지 않은 칸"이 있을 수 있습니다.

행동의 효과

아래 아이콘의 효과는 행동을 제공합니다. 보통은 자신의 주요 행동인데, 여기에서는 단순히 효과의 일부로 간주합니다.

자신의 개인 보드에 고고학자가 있으면, 즉시 현장 발굴 또는 새로운 현장 발견 행동을 할 수 있습니다. 이 효과는 특정 혜택이나 제한이 있을 수 있습니다.

수호자 타일에 표시된 비용을 지불하지 않고, 즉시 수호자를 물리칠 수 있습니다. 이 효과는 자신의 고고학자가 있는 현장의 수호자에게만 사용할 수 있습니다.

카드 열에서 즉시 아이템 또는 유물 하나를 구입할 수 있습니다. 표시된 아이콘만큼 구입 비용을 적게 냅니다.

비용 지불 부분만 건너뛰고, 유물 카드 한 장 구입 행동을 합니다.

비용 지불 부분만 건너뛰고, 아이템 카드 한 장 구입 행동을 합니다.

시작 자원

첫 번째 플레이어:

두 번째 플레이어:

세 번째 플레이어:

네 번째 플레이어:

시작 카드 더미

