

DE VERDWENEN RUÏNES VAN
ARNAK



MÍN & ELWEN

Spelmateriaal



speelbord met Vogeltempel
(Slangentempel op de achterkant)



4 dubbelzijdige spelersborden



27 munten



27 kompassen



16 afgodsbeelden



24 tempeltegels



1 dubbelzijdig voorraadbord



15 bewakertegels



1 stickervel



1 logboek en 1 vergrootglas
in elke spelerskleur



10 niveau locatietegels



16 kleitabletten



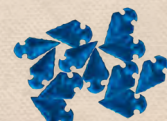
2 archeologen
in elke spelerskleur



4 basiskaarten in elke
spelerskleur



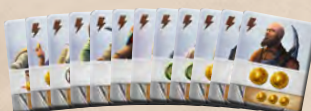
6 niveau locatietegels



12 pijlpunten



19 angstkaarten



12 assistenttegels



9 robijnen



18 onderzoekbonustegels



40 voorwerpkaarten



1 maanstaf



1 startspelertegel



5 blokkeertegels



10 verzameltegels



35 artefactkaarten



1 scoreblok



15 rivaaltegels (solovariant)

Dag 3 - Na twee vruchteloze dagen zoeken op een lege oceaan, gaf een vlekje aan de horizon, nauwelijks te zien door de schittering van de golven, me een sprankje hoop. Toen we dichterbij kwamen, vloog een zwerm prachtige scharlakenrode vogels naar ons schip, tsjilpend en fluitend alsof ze ons welkom heetten. Onze navigator raadpleegde haar kaarten en verzekerde ons dat het eiland inderdaad nog niet in kaart was gebracht. Haar woorden bevestigden de theorie die we allemaal stilletjes deelden - die ruige plateaus, die groene jungle!

- dit zou Arnak kunnen zijn!



Vorbereiding

Speelbord

Gebruik voor het eerste spel de kant met de Vogeltempel.



Het speelbord met de Slangentempel heeft afwijkende spelregels (zie pagina 19).



Kaartrij

De kaartrij bevat voorwerpen en artefacten die je tijdens het spelen kunt krijgen. Sorteert de kaarten in aparte stapels. De kaarten hebben dezelfde achterkant, maar aan de hand van de voorkant en het symbool in de rechterbovenhoek kun je ze gemakkelijk van elkaar onderscheiden.

- 1** **Artefacten:** Schud de artefactkaarten en leg de kaarten in een gedekte stapel op het aangegeven veld.
- 2** **Angst:** Angstkaarten zijn allemaal hetzelfde. Leg de kaarten in een open stapel op het aangegeven veld.
- 3** **Voorwerpen:** Schud de voorwerpenkaarten en leg de kaarten in een gedekte stapel op het aangegeven veld.
- 4** **Maan staf:** Leg de maan staf in de kaartrij om de huidige ronde aan te geven.
- 5** **Leg 1 artefact** open in de kaartrij (links van de maan staf).
- 6** **Leg 5 voorwerpen** open in de kaartrij (rechts van de maan staf).

Eiland

1 **Afgodsbeelden:** Schud de tegels gedekt en leg de tegels willekeurig op de locaties.

7 **Niveau** **locaties:** Leg op elke niveau locatie 1 open afgodsbeeld.

8 **Niveau** **locaties:** Leg op elke niveau locatie 1 open en 1 gedekt afgodsbeeld.

Blokkeertegels

9 Afhankelijk van het aantal spelers moeten sommige actievelen geblokkeerd worden. Geblokkeerde actievelen zijn gedurende het hele spel niet beschikbaar.

In een **spel met vier spelers** worden er geen actievelen geblokkeerd. (Op de afbeelding zie je een voorbereiding voor een spel met drie spelers.)

In een **spel met drie spelers** blokkeer je 3 velden. Schud de blokkeertegels gedekt en draai 3 willekeurige blokkeertegels open. Elke tegel komt overeen met 1 locatie.



Gebruik de 3 tegels om de velden op die 3 locaties te blokkeren. Leg ze gedekt op het speelbord. Leg de 2 overgebleven blokkeertegels terug in de doos.

In een **spel met twee spelers** blokkeer je alle 5 velden. Op elke locatie kan nu maximaal 1 archeoloog geplaatst worden.

Onderzoekspoor

10

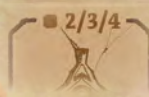


Tempeltegels: Leg tempeltegels in stapels op de tempel. Elke stapel heeft evenveel tegels als er spelers zijn. Leg 1 stapel met tegels van 11 punten bovenaan, 2 stapels met tegels van 6 punten in het midden en 3 stapels met tegels van 2 punten onderaan. Leg de overgebleven tegels terug in de doos.



11

Verdwenen Tempel bonusstapel:



Vorm een gedekte stapel met een aantal onderzoekbonustegels gelijk aan het aantal spelers. Leg de stapel bovenaan het onderzoekspoor.

12

Velden voor bonustegels: De meeste velden op het onderzoekspoor krijgen een bonustegel.



De velden met deze markering krijgen alleen een tegel in een spel met vier spelers.



Deze velden krijgen alleen een tegel in een spel met drie of vier spelers.

Leg onderzoekbonustegels willekeurig op de aangegeven velden en draai ze vervolgens open. Leg de overgebleven onderzoekbonustegels terug in de doos.



Vorraadbord

13

Middelen: Leg alle middelen op het voorraadbord.

14

Niveau locatietegels: Schud de niveau locatietegels en leg ze in een gedekte stapel op het voorraadbord.

15

Bewakertegels: Schud de bewakertegels en leg ze in een gedekte stapel op het voorraadbord.

16

Niveau locatietegels: Schud de niveau locatietegels en leg ze in een gedekte stapel op het voorraadbord.

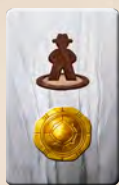
17

Assistenttegels: Schud alle assistenttegels met de zilveren kant naar boven en vorm 3 willekeurige stapels met elk 4 tegels. Leg de stapels op het voorraadbord.

18

Onderzoekstenen: Leg de onderzoekstenen (logboek en vergrootglas) op het voorraadbord zoals wordt beschreven op de volgende pagina.

Solovariant



Rivaaltegels worden alleen in de solovariant gebruikt. Voor een solovariant gebruik je de voorbereiding voor een spel met twee spelers. Bekijk de volledige spelregels van de solovariant op pagina 20.

Vorbereiding spelers

Dag 6 - We hebben een goede plek gevonden om onze tenten op te zetten. Er is vers water in de buurt.

Onze kwartiermaker heeft ervoor gezorgd dat we goed bevoorrad zullen worden. Twee weken lang zal dit ons thuis zijn.

Elke speler kiest een kleur en krijgt een **spelersbord**, **onderzoekstenen**, **2 archeologen** en **4 basiskaarten** in zijn spelerskleur.

Spelersbord

Leg het spelersbord voor je neer en plaats de archeologen op het spelersbord.



Onderzoekstenen

Plaats de onderzoekstenen op een startveld onder het onderzoekspoor. Voor je eerste onderzoek gebruik je het vergrootglas. Leg je vergrootglas daarom bovenop je logboek.



Thematisch gezien zitten je archeologen in de tenten en je middelen in de kisten, maar je kunt ze plaatsen waar je wilt.

Je startkaarten

Elke speler heeft een persoonlijke trekstapel. Alle trekstapels zijn aan het begin van het spel voor elke speler hetzelfde. Je start met 2 angstkaarten en 4 basiskaarten in je spelerskleur:



Schud de startkaarten en leg de kaarten in een gedekte trekstapel op het aangegeven veld van je spelersbord.


Speelvolgorde



De speler die het laatste naar een nieuwe plek is gereisd, is de startspeler. De startspeler ontvangt de **startspelertegel**. Na de startspeler wordt met de wijzers van de klok mee verder gespeeld.

Startmiddelen

Startmiddelen zijn afhankelijk van de spelersvolgorde:

startspeler: 

speler 2: 

speler 3: 

speler 4: 

AANBEVOLEN TAFELINDELING

Spelersborden zouden op deze manier rond het spelbord kunnen liggen.



Spelverloop

Dag 7 - Wat is het vreemd om hier te zijn, om eindelijk te zien waar we zo lang naar hebben gezocht! Ik heb soms het gevoel dat we op heilige grond zijn aangekomen. Welke wonderen liggen er in het verschiet? Welke gevaren? We hebben geen flauw idee van de geheimen van dit eiland, maar we hebben gezworen ze te onthullen. En dat zullen we doen ook!

Doel van het spel

In dit spel leid je een expeditie om het onbekende eiland Arnak te verkennen en de geheimen van een verdwenen beschaving te ontdekken.

Je rust je expeditie uit met nuttige voorwerpen, strijdt om de bewakers van de locaties te overwinnen en zoekt in de jungle naar mysterieuze artefacten en intrigerende archeologische vindplaatsen. Maar, misschien nog belangrijker, je verzamelt ook informatie over de ruïnes van Arnak die je in een samenhangend geheel probeert te krijgen, wat zou kunnen leiden tot de ontdekking van de Verdwenen Tempel.

1 De successen die je tijdens je expeditie behaalt, zijn aan het einde van het spel punten waard. Aan het einde van het spel worden alle punten opgeteld om te bepalen wie de meest succesvolle expeditie heeft geleid.

Spelverloop

Het spel wordt in 5 rondes gespeeld.

I

II

III

IV

V

Spelers kiezen om de beurt diverse acties die hen helpen de geheimen van het eiland te ontdekken. In de loop van het spel zal meer van het eiland onderzocht worden en komen er meer acties beschikbaar. Acties kunnen je middelen, kansen en punten opleveren.






Elke ronde verloopt als volgt:

- 1. Kaarten nemen:** Elke speler neemt kaarten van zijn trekstapel tot hij er **5 op hand** heeft.
- 2. Beurten spelen:** Beginnend met de startspeler en vervolgens met de wijzers van de klok mee zijn de spelers aan de beurt. In je beurt speel je **1 hoofdactie** en een **onbeperkt aantal vrije acties**.
- 3. Passen:** Je past om aan te geven dat je in deze ronde niet meer verder kunt of wilt spelen. De ronde gaat door totdat alle spelers gepast hebben.
- 4. Voorbereiden op de volgende ronde:** Schud alle kaarten uit je speelgebied en leg de kaarten **onderop je trekstapel**. **De startspelertegel wordt naar links doorgegeven.**
- 5. Verplaats de maanstaf.** Aan het einde van elke ronde verplaats je de maanstaf om de verstreken tijd aan te geven. Het speelbord wordt voorbereid voor de volgende ronde.

Terwijl de maanstaf verschuift, verkennen de expedities het eiland, verzamelen ze nuttige voorwerpen en artefacten en onderzoeken ze de mysteries van Arnak. Na 5 rondes is het volle maan en wordt bepaald wie de meest succesvolle expeditie heeft geleid.



MIDDELEN

-  **Munten** vertegenwoordigen de financiering van je expeditie. Je kunt er voorwerpen mee kopen.
-  **Kompassen** staan voor tijd en energie die wordt besteed aan het verkennen van het eiland. Ze worden gebruikt om nieuwe archeologische vindplaatsen en artefacten te ontdekken.
-  **Kleitabletten** stellen oude teksten voor die je kunt ontcijferen. Deze teksten kunnen je wellicht vertellen hoe je de gevonden artefacten kunt gebruiken.
-  **Pijlpunten** zijn de restanten van wapens die je kunt ontdekken. Ze zijn vaak nodig om de bewakers van het eiland te overwinnen.
-  **Robijnen** zijn mysterieuze talismannen van de vogelgod Ara-Anu. Ze zijn moeilijk te vinden, maar zijn vaak nodig voor het voltooiën van je onderzoek naar de mysteries van Arnak.

In je beurt

Dag 8 - Hoewel we staan te popelen om te beginnen, hebben we ook een zekere mate van angst. Toch is dit niet het moment om de moed te laten zakken.

Als er gevaren zijn, dan zullen we ze onder ogen komen. Op naar de jungle en geen getreuzel meer!

In je beurt heb je verschillende opties. Je keuzes zijn afhankelijk van de kaarten die je op hand hebt en de situatie op het speelbord.

Hoofdacties

In je beurt moet je **1 hoofdactie** spelen en kun je een **onbeperkt aantal vrije acties** spelen. Onder hoofdacties vallen:

EEN OPGRAVING DOEN (pagina 9)

ONTDEK EEN NIEUWE LOCATIE (pagina 10)

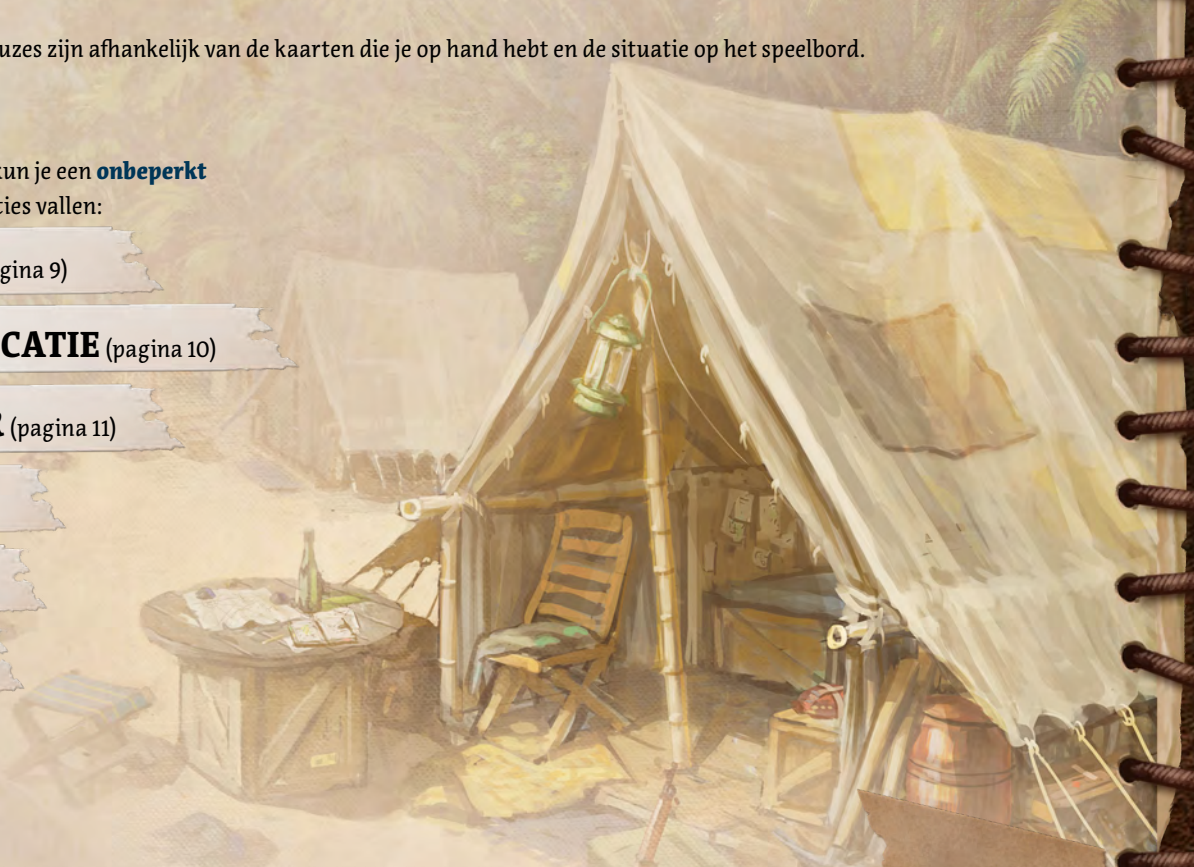
OVERWIN EEN BEWAKER (pagina 11)

KOOP EEN KAART (pagina 12)

SPEEL EEN KAART (pagina 13)

ONDERZOEK (pagina 14)

PASSEN (pagina 17)



Handkaarten

Je kunt een handkaart spelen voor het reissymbool of voor het effect, maar niet voor beide.

REISSYMBOOL
Je kunt het reissymbool gebruiken om acties te betalen. Bijvoorbeeld de actie **Een opgraving doen** (zie volgende pagina).

OF

EFFECT
Je kunt de kaart spelen om het effect uit te voeren.

dit effect betekent dat je een  van het voorraadbord neemt


VRIJE ACTIES

Een effect met dit symbool is een vrije actie en is geen onderdeel van de hoofdactie in je beurt.

In je beurt mag je zoveel vrije acties spelen als je wilt. Vrije acties kunnen **voor, na en tijdens je hoofdactie** gespeeld worden.



ANGST

Een angstkaart heeft geen effect. Je kunt de kaart wel spelen voor het  reissymbool.

SPEELGEBIED

Leg een gespeelde kaart open naast je spelersbord op tafel. Dit is je speelgebied.



spelersbord



speelgebied

Je speelgebied is in feite een aflegstapel. In elke beurt komen er nieuwe kaarten in je speelgebied en aan het einde van een ronde worden de gespeelde kaarten aan je trekstapel toegevoegd.

Een opgraving doen

Dag 9 – We brachten een ladder naar de vindplaats en klauterden omhoog om het houtsnijwerk beter te kunnen bekijken. Zoals we hadden gehoopt, waren het schrifttekens! Als zulke wonderen zo dicht bij het kamp liggen, wie weet wat we zullen vinden als we eenmaal echt gaan verkennen!

In je beurt kun je als hoofdactie één van je archeologen naar één van de 5 locaties sturen om een opgraving te doen. Je kunt ook de en locaties opgraven nadat ze ontdekt zijn.

Een opgraving doen

1. **Betaal de reiskosten** aangegeven op het veld waarop je jouw archeoloog wilt plaatsen. Het veld moet onbezet zijn. (Dat wil zeggen dat er geen archeoloog op mag staan. In een spel met 2 of 3 spelers mag er ook geen blokkeertegel liggen.)
2. **Verplaats je archeoloog** van je spelersbord naar dat veld op het speelbord.
3. **Voer het effect uit** dat op de locatie wordt aangegeven. Een overzicht van alle symbolen vind je op pagina 24.

Opmerking: Je kunt deze actie niet uitvoeren als je beide archeologen al op een locatie staan.

Voorbeeld: Rood speelt een kaart met een om haar archeoloog naar de hiernaast weergegeven locatie te sturen. Ze plaatst haar archeoloog op het veld en neemt 2 . De volgende speler die in deze ronde op dezelfde locatie een opgraving wil doen, moet betalen. Rood kan zelf ook nog een keer naar deze locatie. Niemand kan een opgraving doen als beide velden bezet zijn.



Reiskosten betalen

Je kunt de kosten van een betalen door een kaart met het symbool te spelen. Speel de kaart open in je speelgebied en negeer de verdere effecten van de kaart. Je kunt de reiskosten ook betalen met betere reissymbolen. Zie hiervoor de **reiskostentabel**.

Je kunt het symbool van je angstkaart gebruiken om de reiskosten van te betalen

Twee symbolen

Als de reiskosten uit twee symbolen bestaan, kun je deze betalen door één of twee kaarten te spelen met in totaal twee symbolen.

Er zijn ook kaarten met twee reissymbolen. Je kunt een kaart met twee reissymbolen ook spelen voor het betalen van één reissymbool. Je verspilt hiermee het tweede reissymbool. Een extra reissymbool kan niet bewaard worden voor je volgende beurt.

Voorbeelden:



PILOOT INHUREN

Je kunt altijd twee munten betalen om een vliegtuig te kopen. Een vliegtuig kan gebruikt worden voor elk reissymbool, zoals aangegeven in de **reiskostentabel** hieronder. Je kunt zo vaak als je wilt een vliegtuig kopen.





REISKOSTENTABEL

Je kunt altijd met een **beter reissymbool** betalen om de reiskosten te dekken. Deze reiskostentabel staat ook op je overzichtskaart.



Ontdek een nieuwe locatie

Dag 10 – Ons archeologisch team kwam terug met fantastische verhalen over grotwoningen die versierd waren met kunstwerken van edelstenen. Allemaal meesterwerken en nog volledig intact. Zij waren blij met hun ontdekking, maar ook bang voor het monster dat op de loer lag.


Aan het begin van het spel zijn er 5 locaties om een opgraving te doen. Tijdens het spel kun je nieuwe locaties ontdekken. Op elke  of  locatie waar nog geen locatietegel ligt, kun je een ontdekking doen.

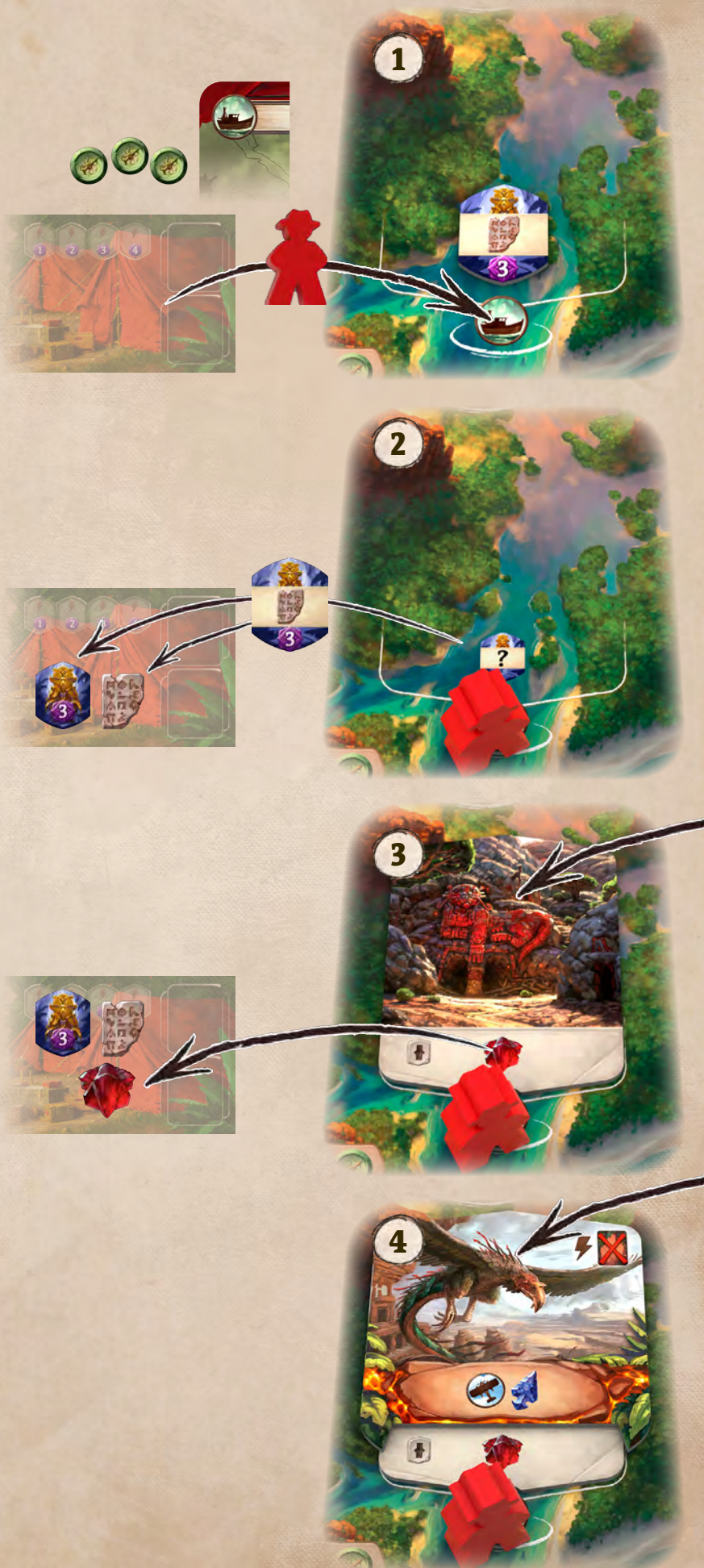
Een nieuwe locatie ontdekken

- 1 Reis door de jungle:** Bepaal of je een  of  locatie wilt ontdekken. **Betaal het aantal**  aangegeven op het speelbord. Kies een onontdekte locatie van dat niveau en **betaal de reiskosten om je archeoloog** van je spelersbord naar het veld van die locatie **te verplaatsen**.
- 2 Neem het afgodsbeeld:** Voer onmiddellijk het effect van het afgodsbeeld uit. Als er op de locatie twee afgodsbeelden liggen, neem je ze allebei. Voer alleen het effect van het openliggende afgodsbeeld uit en leg beide tegels gedekt op de kisten van je spelersbord.
- 3 Ontdek de locatie:** Neem de bovenste tegel van de stapel die overeenkomt met het niveau van de locatie –  of . Leg de locatietegel open op het speelbord. De locatie is nu ontdekt en **je voert onmiddellijk het effect van de locatie uit**.
- 4 Ontwaak de bewaker:** Neem de bovenste tegel van de bewakerstapel en leg de bewakertegel open bovenop de locatietegel.

De bewaker heeft geen directe gevolgen. Als je aan het einde van de ronde echter een archeoloog terughaalt van een locatie waar nog een bewakertegel ligt, dan ontvang je een angstkaart (zie pagina 17).

Om dit te voorkomen, kun je met een hoofdactie in een latere beurt proberen de bewaker te overwinnen (zie volgende pagina). Je kunt ook aan de bewaker ontsnappen door een kaart te spelen waarmee je je archeoloog of de bewaker kunt verplaatsen.

Als je archeoloog van de nieuw ontdekte locatie weg is (bijvoorbeeld in de volgende ronde), **dan is de ontdekte locatie een extra vindplaats waar archeologen een opgraving kunnen doen**. De  kosten die op het speelbord staan afgebeeld, moeten alleen betaald worden wanneer je een nieuwe locatie ontdekt, niet wanneer je er een opgraving doet. Je kunt met een archeoloog een opgraving doen op een locatie waar nog een bewakertegel ligt. Als je aan het einde van de ronde je archeoloog laat terugkeren van een locatie met een bewaker, dan ontvang je een angstkaart, ook als je niet degene bent die de bewaker heeft ontwaakt.



Overwin een bewaker

Dag 11 – We vchten met het monsterlijke wezen: mens tegen beest, mes tegen klauw! Het beest ging neer! Maar niemand kon de doodsteek toebrengen.

We stonden versteld. Het beest boog zijn kop om ons als meerdere te erkennen. En toen realiseerden we ons dat dit geen monster was...

Dit wezen was één van de legendarische bewakers van Atinak.

Bewakers

Mysterieuze wezens bewaken de ruïnes op het eiland. Zodra een speler een nieuwe locatie ontdekt, verschijnt er een bewaker. De bewaker heeft geen directe gevolgen. Als je aan het einde van de ronde een archeoloog terughaald van een locatie waar nog een bewakertegel ligt, dan ontvang je een angstkaart (zie pagina 17).

Bewakers blijven op het spelbord liggen totdat ze worden overwonnen. **Ze verhinderen archeologen niet om er een opgraving te doen.**

Een bewaker overwinnen

In je beurt kun je als hoofdactie een bewaker overwinnen. Voor deze actie moet één van je archeologen op de locatie van de bewaker staan:

1. **Betaal de kosten** die onderaan de bewakertegel staan afgebeeld.
2. **Neem de bewaker** van het spelbord en leg deze naast je spelersbord.



Tip: Het kan belangrijk zijn om een bewaker te overwinnen om een angstkaart aan het einde van een ronde te vermijden. In andere gevallen kun je meer punten verdienen door de middelen te bewaren en ze te gebruiken voor de actie **Onderzoek**. Je bent niet verplicht om elke bewaker die je ontwaakt ook te overwinnen.



Met dit effect kun je een bewaker overwinnen **zonder de kosten te betalen** van de bewaker. Je moet nog steeds een archeoloog op de locatie hebben staan. Eventuele kosten van dit effect moet je wel betalen. De bewaker wordt ook nu naast je spelersbord gelegd.

De gunst van een bewaker gebruiken

Nadat je de bewaker hebt overwonnen, heb je zijn respect verdiend en kun je zijn gunst gebruiken. De gunst staat in de rechterbovenhoek van de tegel en kan **1 keer tijdens het spel**, in een beurt, gebruikt worden. Nadat je de gunst hebt gebruikt, leg je de bewaker gedekt neer, zodat je kunt zien dat de gunst niet meer gebruikt kan worden.



Sommige gunsten zijn reissymbolen die je kunt gebruiken om reiskosten te betalen, net als het spelen van handkaarten.



Andere gunsten zijn vrije acties, die je op elk moment in een beurt kunt gebruiken.



Een bewaker is aan het einde van het spel 5 punten waard, of je zijn gunst gebruikt hebt of niet.

Afgodsbeelden

Je vindt afgodsbeelden tijdens het ontdekken van nieuwe locaties. Gevonden afgodsbeelden bewaar je op de kisten van je spelersbord. Afgodsbeelden worden gedekt neergelegd, omdat de beloning voor de ontdekking niet meer relevant is.

Elk afgodsbeeld is aan het einde van het spel 3 punten waard.

AFGODSBEELDEN GEBRUIKEN

De vier velden bovenaan je spelersbord bieden extra effecten. Als je aan de beurt bent, mag je als vrije actie een afgodsbeeld op een veld bovenaan je spelersbord leggen:

1. **Verplaats het afgodsbeeld** van je kisten naar het meest linkse vrije veld op je spelersbord.
2. **Kies een effect** uit de vijf afgebeelde opties op je spelersbord.

Gebruik de kracht van het afgodsbeeld verstandig! Elk van de vier velden is een bepaald aantal punten waard als het aan het einde van het spel nog leeg is.

Een gebruikt afgodsbeeld kan niet worden verplaatst. Elk veld kan dus maar 1 keer per spel gebruikt worden. (Tenzij je een artefact vindt waarmee je deze regel kunt wijzigen.)



Koop een kaart

Dag 12 - Ik klom op een rots en boog wat takken opzij om een beter zicht te krijgen op het pad voor me. Toen ik weer naar beneden klom, werd de rots verlicht door de zon en zag ik dat het eigenlijk een artefact van onschatbare waarde was.

Je verbetert je trekstapel door artefacten en voorwerpen uit de kaarthrij te kopen.

Overzicht van de kaarthrij

De maanstaf verdeelt de kaarthrij in twee delen:



Artefacten liggen links, voorwerpen liggen rechts. Elke ronde verschuift de maanstaf 1 plaats naar rechts. Elke ronde komen er meer artefacten en minder voorwerpen beschikbaar in de kaarthrij. Wanneer de expedities het eiland steeds verder verkennen, ontdekken ze meer artefacten, terwijl ze steeds meer steun van het vasteland verliezen.

Voorwerpen

Je kunt handige voorwerpen kopen om je expeditie mee uit te rusten. Als je een voorwerp koopt, leg je die **onderop je trekstapel**. Het voorwerp krijg je meestal aan het begin van de volgende ronde op hand.

Een voorwerp kopen

1. Kies een voorwerp uit de kaarthrij.
2. Betaal de kosten die linksonder op de kaart staan afgebeeld.
3. Leg het voorwerp gedekt **onderop je trekstapel**.
4. Vul de kaarthrij aan.

Artefacten

Artefacten zijn waardevolle schatten die je bij het verkennen van het eiland vindt. Je betaalt met 1 of meer , die de tijd voorstellen die je aan het verkennen besteedt. We zeggen dat je de kaart "koopt", ook al is je expeditie er eigenlijk naar op zoek door de jungle te doorkruisen en over rotsachtige vlaktes te trekken. In tegenstelling tot voorwerpen, kun je een artefact **onmiddellijk gebruiken zodra je het artefact hebt gekocht**.

Een artefact kopen

1. Kies een artefact uit de kaarthrij.
2. Betaal de kosten die linksonder op de kaart staan afgebeeld.
3. Leg het artefact open **in je speelgebied**. Je kunt het effect **onmiddellijk uitvoeren zonder de kosten te betalen**.
4. Vul de kaarthrij aan.

Opmerking: Als je een artefact koopt, mag je onmiddellijk het effect uitvoeren. Dat effect kan een andere actie zijn, zoals een archeoloog naar een locatie sturen om er een opgraving te doen. Dit valt allemaal onder de hoofddactie van je huidige beurt.

DE KAARTHRIJ AANVULLEN

Als de kaarthrij aan het einde van je beurt een leeg veld heeft, vul je de rij aan met een kaart van hetzelfde type:

1. Schuif de kaarten naar de maanstaf om ruimte te maken aan het uiteinde van de rij.
2. Leg een nieuwe kaart op het lege veld.

Als er geen kaarten in een trekstapel liggen, schuif je de kaarten van dat type niet meer door en vul je de rij niet meer aan.

Voorbeeld: Dit is de kaarthrij in ronde II. Je hebt een voorwerp gekocht, dus je vult de rij aan de rechterkant aan met een voorwerp. Als je een artefact had gekocht, zou het nieuwe artefact vanaf de linkerkant worden aangevuld.



Speel een kaart

Dag 13 - Ruby is een vrolijke vogel en ik ben blij dat we haar hebben.

Ze vindt de interessantste dingen.


Een kaart spelen

1. **Speel een kaart** uit je hand open in je speelgebied.
2. **Voer het effect van de kaart uit.**

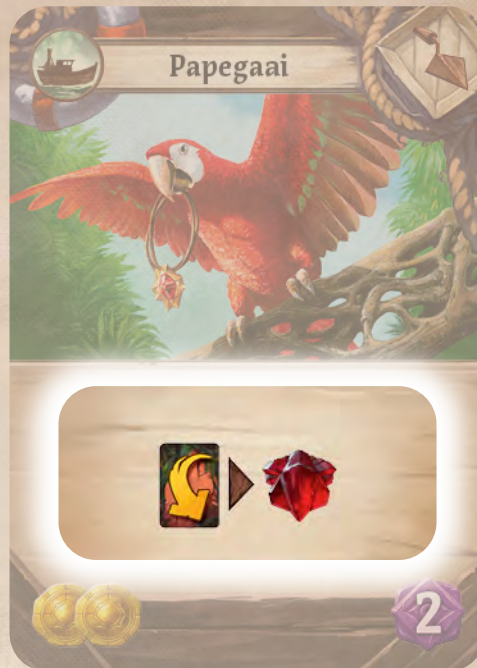
De kaart blijft de rest van de ronde open in je speelgebied liggen (tenzij je de kans krijgt om hem te vernietigen, zoals hieronder wordt uitgelegd).

⚡ Een effect met dit symbool is een **vrije actie**. Dat betekent dat het spelen van de kaart **niet meetelt voor je hoofddactie** in deze beurt. Je basiskaarten *Financiering* en *Verkenning* hebben effecten met een vrije actie. Effecten van sommige voorwerpen hebben ook een vrije actie.

Als het effect geen vrije actie is, dan geldt het als de **hoofddactie** in je beurt. Alle **effecten van artefacten zijn hoofddacties**, net als de effecten van sommige voorwerpen, zoals dat op de *Papegaai*.

Als je een artefact voor het effect speelt, moet je ook de  kosten betalen. Zie **een artefact spelen** op deze pagina voor verdere uitleg. Deze regel geldt niet voor voorwerpen.

Ter herinnering: een handkaart kan worden gebruikt voor het reissymbool of voor het effect, maar niet voor beide.




Voorbeeld: In je beurt speel je de *Papegaai* als hoofddactie. Leg de *Papegaai* open in je speelgebied en voer het effect uit: leg een handkaart af om een robijn te ontvangen. Je bekijkt je handkaarten en besluit om een *Financiering* af te leggen. Leg de kaart in je speelgebied, maar negeer het effect van de kaart. Je kunt de kaart deze ronde niet meer gebruiken om een munt te ontvangen. Maar die prijs is het waard: je neemt een robijn van het voorraadbord. Hiermee eindigt je beurt, tenzij je nog vrije acties wilt uitvoeren.

VERNIETIGEN

Bepaalde regels en effecten kunnen kaarten "**vernietigen**". Voorwerpen en artefacten hebben hun eigen vernietigingstapel naast hun trekstapels. Angstkaarten worden bij een vernietiging op de angststapel gelegd. De kaarten *Financiering* en *Verkenning* leg je boven de angststapel. Met uitzondering van de angstkaarten komen vernietigde kaarten meestal niet meer terug in het spel.





 Dit symbool geeft de velden op het speelbord aan voor vernietigde artefacten en voorwerpen. Als je dit symbool bij een effect ziet, betekent dit dat je **een handkaart of een kaart uit je speelgebied mag vernietigen**.

Tip: Het is beter om een kaart eerst te gebruiken en deze daarna vanuit je speelgebied te vernietigen (in plaats van een handkaart te vernietigen).

EEN ARTEFACT SPELEN

Toen we het artefact vonden, dachten we te weten wat het was. Maar nu begin ik te vermoeden dat het artefact nog meer mysteries heeft. Misschien vinden we de antwoorden in deze oude teksten.





Alle effecten van artefacten hebben kosten in de vorm van een . Wanneer je het artefact koopt, negeer je deze kosten en kun je het effect onmiddellijk uitvoeren zonder te betalen. **Wanneer je een artefact uit je hand speelt om het effect te gebruiken, moet je de kosten van  wel betalen.**

Het effect van het artefact kan ook nog andere kosten hebben. Deze andere kosten moeten ook elke keer worden betaald als je het effect gebruikt.

Onderzoek

Dag 14 – Een verbrijzelde speer. Enkele regels tekst. Ze geven betekenis aan elkaar.
Ik neem de tijd deze aanwijzingen over de geschiedenis van Arnak verder uit te pluizen.

Met de actie **Onderzoek** verplaatst je één van je onderzoekstenen naar de volgende rij van het onderzoekspoor:

- 1 Bepaal welke onderzoeksteen je wilt verplaatsen:** Als je logboek  lager ligt dan je vergrootglas , mag je kiezen welke je wilt verplaatsen. **Je logboek mag nooit voorbij je vergrootglas verplaatst worden.** (Dit is makkelijk te onthouden: eerst onderzoek je iets, daarna schrijf je het op.)
- 2 Kies naar welk veld je wilt verplaatsen:** Je kunt alleen vooruit en naar een veld dat **verbonden is met het veld waar je steen al ligt**. Soms blijft er dan maar 1 keuze over. Meerdere onderzoekstenen (van jezelf of van andere spelers) mogen op hetzelfde veld liggen.
- 3 Betaal de kosten en verplaats:** De kosten staan op de brug die het oude veld met het nieuwe veld verbindt.
- 4 Ontvang het resultaat van je onderzoek:**
 - **Onderzoekbonustegel:** Als er op het veld nog een onderzoekbonustegel ligt, neem je onmiddellijk de afgebeelde bonus en verwijder je de onderzoekbonustegel uit het spel. Alleen de eerste speler die het veld bereikt, ontvangt de bonus.
 - **Ontvang altijd het effect van de rij:** Rechts van de rij staat aangegeven wat je ontvangt. Dit is afhankelijk van de onderzoeksteen (vergrootglas of logboek) die je verplaatst hebt. (Negeer de punten voor nu: je ontvangt aan het einde van het spel punten voor het onderzoekspoor afhankelijk van de plaats waar je onderzoekstenen staan.)

Je mag het effect van de rij ontvangen vóór je de onderzoekbonustegel gebruikt.

Opmerking: De onderzoekskosten moeten betaald worden voordat je de bonus ontvangt.



De Verdwenen Tempel



Zodra je vergrootglas de bovenste rij van het onderzoekspoor bereikt, heb je de Verdwenen Tempel ontdekt! In tegenstelling tot de andere rijen ontvang je meer punten wanneer je hier eerder aankomt. **Leg je vergrootglas op het vrije veld met de meeste punten.**

Neem vervolgens een onderzoekbonustegel. Bekijk en kies één van van de onderzoekbonustegels van de gedekte stapel. Leg de andere tegels gedekt terug. Er zijn precies genoeg tegels voor alle spelers.

Opmerking: Je kunt je logboek niet naar deze rij verplaatsen.

De Verdwenen Tempel onderzoeken

Wanneer je de Verdwenen Tempel hebt ontdekt, kun je later in het spel onderzoek doen om de geschiedenis van Arnak te ontdekken!

Als je besluit onderzoek te doen met je vergrootglas terwijl je al in de Verdwenen Tempel bent, betaal je niet meer om die onderzoeksteen te verplaatsen. Je **betaalt nu de kosten om 1 tempeltegels** van één van de stapels **te nemen**.

Onderaan de stapels tegels staan drie verschillende kosten die je kunt betalen. Elke stapel tegels heeft een combinatie van kosten (hiernaast afgebeeld).

Voor de 6-puntenstapel aan de linkerkant moet je bijvoorbeeld de twee kosten aan de linkerkant betalen. Bij de 6-puntenstapel aan de rechterkant moet je de twee kosten aan de rechterkant betalen. De stapel van 11 punten bovenaan vereist dat je alle drie kosten betaalt.

Het aantal tegels per stapel is gelimiteerd. Je kunt geen tegel van een stapel kopen die leeg is.








Waar kun je naartoe?

Blauw en Rood hebben elk hun vergrootglas op verschillende velden van de eerste rij liggen. Het veld van Blauw is verbonden met beide velden van de volgende rij, dus Blauw kan zijn vergrootglas naar 1 van beide velden verplaatsen. Het veld van Rood is met maar 1 veld van de volgende rij verbonden.

Alle andere onderzoekstenen liggen nog op de startvelden. Onderzoekstenen op de startvelden kunnen naar 1 van beide velden van de eerste rij verplaatst worden.



Geel kan zijn vergrootglas vooruit verplaatsen. Hij kan zijn logboek pas verplaatsen als zijn vergrootglas minstens 1 rij verder staat.

Onderzoeken

Rood besluit in haar beurt om onderzoek te doen met haar vergrootglas. Ze betaalt   om haar vergrootglas naar de volgende rij te verplaatsen. Ze neemt de onderzoekbonustegel en ontvangt een , die ze op haar spelersbord legt. De bonustegel wordt in de doos gelegd. (Let op: Het is niet mogelijk om de onderzoekskosten te betalen met de zojuist ontvangen . De kosten moeten eerst betaald worden.) Aan de rechterkant van het spoor ziet ze aan het vergrootglas dat ze ook 1  als beloning ontvangt.

Een assistent werven

Blauw besluit in zijn beurt om onderzoek te doen met zijn logboek. Het logboek mag niet voorbij het vergrootglas, maar het mag wel naar dezelfde rij of hetzelfde veld verplaatst worden.

Blauw betaalt   om zijn logboek naar het veld met zijn vergrootglas te verplaatsen. Blauw mag één van de 3 beschikbare assistenten op het voorraadbord kiezen. Blauw neemt de assistent en legt deze met de zilveren kant zichtbaar op zijn spelersbord. Assistenten worden op de volgende pagina uitgelegd.



Assistenten

Assistenten sluiten zich bij je aan tijdens de expeditie. Elke assistent heeft twee niveaus: zilver en goud. Goud heeft een sterker effect. In je onderzoek met je logboek op het onderzoekspoor kun je zilveren assistenten werven.

Assistenten werven



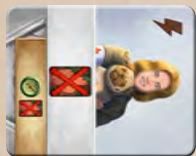
Als je je logboek naar een rij met dit symbool verplaatst, kies je 1 van de beschikbare assistenten van het voorraadbord. (Meestal liggen er 3 beschikbare assistenten, maar tijdens het spel kunnen er stapels opraken.)

Opmerking: Alleen de assistenten bovenop de stapels zijn beschikbaar. Je mag niet in de stapels kijken. De volgende assistent wordt pas bekend wanneer de bovenste assistent van een stapel wordt genomen.

Leg de assistent met de zilveren kant zichtbaar op 1 van de daarvoor bestemde velden van je spelersbord.

Assistenten hebben verschillende effecten. Als het effect een vrije actie is, mag je die assistent onmiddellijk gebruiken. Je kunt de assistent ook later gebruiken.

Assistenten gebruiken



Nadat je een assistent gebruikt hebt, draai je de tegel een kwartslag. De assistent is nu **uitgeput** en kan niet meer gebruikt worden.

Meestal kun je een assistent maar 1 keer per ronde gebruiken. Aan het einde van de ronde worden alle assistenten **opgefrist**: ze worden weer rechtop gedraaid.



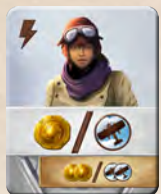
Met bepaalde kaarteffecten kun je een assistent ook tijdens de ronde oprisfen. Hierdoor kun je de assistent opnieuw gebruiken, misschien zelfs direct.

Assistenten opwaarderen

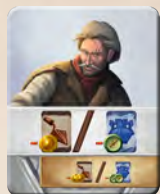


Wanneer je je logboek naar een rij met dit symbool verplaatst, mag je 1 van je assistenten opwaarderen naar het gouden niveau. Draai je assistent om naar de gouden kant. **De assistent is nu ook opgefrist**, ongeacht of je de zilveren kant eerder in de ronde hebt gebruikt of niet.

ASSISTENTEN HEBBEN VERSCHILLENDE EFFECTEN:

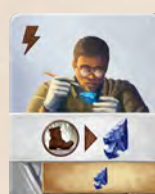


Bij sommige assistenten kun je kiezen tussen meerdere effecten. Als vrije actie kun je deze assistent gebruiken om te ontvangen. Als alternatief kun je de assistent gebruiken voor een .



Met deze assistent kun je een artefact of voorwerp met korting kopen. De korting is 1 aan de zilveren kant en 2 aan de gouden kant.

Deze assistent heeft geen symbool voor een vrije actie, dus het gebruiken van deze assistent telt als de **hoofdactie** in je beurt.



Met deze assistent leg je een af om een te ontvangen. Je kunt de reiskosten op dezelfde manier betalen als de reiskosten voor archeologische locaties. Omdat dit een vrije actie is, is het mogelijk om een kaart met voor twee acties te spelen: één kun je voor het effect van deze assistent betalen, en met de andere kun je de reiskosten van een archeoloog naar een locatie betalen om er een opgraving te doen.



Voorbeeld:

Blauw gebruikt zijn assistent om een te ontvangen.



Vervolgens betaalt hij om zijn logboek één rij vooruit te verplaatsen. Als beloning mag Blauw 1 assistent naar keuze opwaarderen.



Blauw waardeert de al eerder gebruikte assistent op. Hij draait de tegel om. Als onderdeel van het opwaarderen wordt de assistent ook opgefrist. Hij zou deze assistent nu meteen weer kunnen gebruiken, als hij dat wil.



Passen

We hebben vandaag zulke wonderlijke dingen ontdekt! Wie weet wat we morgen zullen vinden?

Als je aan de beurt bent kun je **ervoor kiezen om te passen**. Geef duidelijk aan dat je past. Passen geldt als hoofdactie in je beurt. Aanvullend kun je in deze beurt alleen nog vrije acties spelen.

Als je eenmaal hebt gepast, kom je de rest van de ronde niet meer aan de beurt. Het spel gaat met de wijzers van de klok mee verder, maar slaat jou over. En omgekeerd: als je de enige speler bent die nog niet heeft gepast, dan kun je meerdere beurten achter elkaar spelen.

De ronde eindigt zodra alle spelers hebben gepast.



Sommige effecten verplichten je om te passen.

Vorbereiden op de volgende ronde

Als het niet het einde van ronde V is, eindig je de ronde door de nieuwe ronde voor te bereiden.

Alle spelers voeren tegelijkertijd het volgende uit:

1. **Neem je beide archeologen terug** en plaats ze op je spelersbord. Elke keer als je **een archeoloog terugneemt van een locatie met een bewaker, neem je 1 nieuwe angstkaart** en leg je die in je speelgebied.
2. Meestal heb je aan het einde van een ronde geen kaarten meer op hand. Als je nog kaarten op hand hebt, dan **mag je per kaart kiezen of je hem in je speelgebied legt of op hand houdt voor de volgende ronde**.

Tip: Gebruik, als het kan, al je kaarten in een ronde. Een kaart op hand houden voor de volgende ronde is alleen in zeldzame gevallen nuttig.

3. **Neem alle kaarten uit je speelgebied, schud ze goed en leg ze gedekt onderop je trekstapel.**

Opmerking: Voorwerpen die je tijdens de ronde hebt gekocht, liggen nu bovenop de zojuist geschudde kaarten.

4. **Fris je assistenten op.** (Draai ze rechtop.)

De kaartrij moet als volgt worden aangepast:

1. **Vernietig de twee kaarten aan weerszijden van de maanstaf.** (Hiermee wordt 1 artefact en 1 voorwerp verwijderd. Vernietigen wordt uitgelegd op pagina 13.)
2. **Verplaats de maanstaf naar rechts** om de volgende ronde aan te geven.
3. **Vul de kaartrij aan** (uitgelegd op pagina 12).

De startspelertegel wordt naar links doorgegeven: die speler is de startspeler in de volgende ronde.

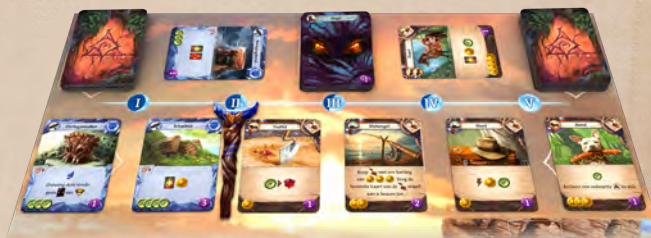
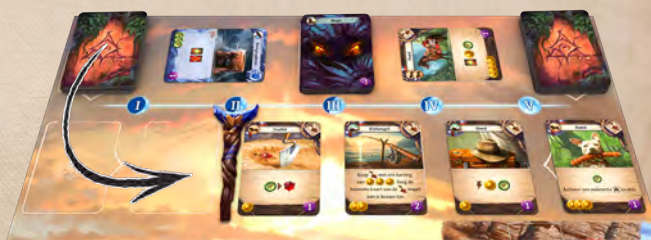
Begin de nieuwe ronde door kaarten van je trekstapel te nemen tot je weer 5 kaarten op hand hebt. Als je trekstapel niet genoeg kaarten heeft om er 5 op hand te nemen, neem je er zoveel je kunt.

Einde van ronde V

Aan het einde van ronde V nemen alle spelers hun archeologen terug en **ontvangen ze angstkaarten van bewakers** als ze een archeoloog van een locatie met een bewaker terugnemen. Sla alle andere stappen over en ga verder met de puntentelling.

Voorbeeld van het aanpassen van de kaartrij:

Einde van ronde I, voorbereiding voor ronde II.



Tijdens de voorbereiding voor ronde III schuift 1 artefact op.



Puntentelling

Dag 18 – Ik heb het gevoel dat dit eiland nog steeds veel geheimen heeft, maar het is tijd om naar huis terug te keren en onze bevindingen te delen.

Aan het einde van het spel worden de punten van alle spelers op het scoreblok genoteerd en opgeteld. Je kunt punten ontvangen voor de volgende onderdelen:



Je beide **onderzoekstenen** leveren punten op afhankelijk van de bereikte rij op het onderzoekspoor. Vergrootglazen in de rij van de Verdwenen Tempel geven punten afhankelijk van de volgorde waarin ze de Verdwenen Tempel bereikt hebben.



Tempeltegels leveren de punten op die op de tegels staan aangegeven.



Voor elke **afgodsbeeld** ontvang je 3 punten, dit geldt ook voor gebruikte afgodsbeelden. Tel ook de punten van de **lege afgodsbeeldvelden** op je spelersbord.



Elke **bewaker** die je hebt overwonnen levert 5 punten op, of je de gunst nu wel of niet gebruikt hebt.



Elke **voorwerp- en artefactkaart** levert het aantal punten op dat rechtsonder op de kaart is weergegeven.



Elke angstkaart levert -1 punt op. Als je angsttegels hebt (zie pagina 23), levert elke tegel -2 punten op.



De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijke stand wint de gelijkspelende speler die als eerste de Verdwenen Tempel heeft bereikt. Als niemand de Verdwenen Tempel bereikt heeft, wint de gelijkspelende speler met het hoogste aantal punten voor het onderzoekspoor. Als er dan nog sprake is van een gelijke stand, dan delen de spelers de overwinning.

22 okt	Min	Elwen
	24	14
	11	0
	11	13
	0	20
	13	7
	-4	0
	55	54

Spelontwerp: MIn & Elwen

Spelontwikkeling: **Michal Štách**
Michaela Štachová

Grafisch ontwerp: **Filip Murmak**

Ontwikkeling: **Jakub Politzer**

Illustraties: **Ondřej Hrdina**
Milan Vavroň
Jiří Kůs
František Sedláček

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

Illustratie advies: **Dávid Jablonovský**

Productie: **Vít Vodička**

Spelregels: **Jason Holt**

Nederlandse vertaling: **René Raps**

Eindredactie: **Elise Gielen**

Projectmanager: **Jonny de Vries**

Speciale dank aan onze meest actieve testers: Kuba Kutil voor het telkens weer vinden van zwakheden in onze vroege prototypes en voor een enorme hulp bij het uitbalanceren van het spel en het testen van de solovariant; Pavla Ferstová en Ivan "eklp" Dostál omdat ze vanaf de eerste prototypes grote fans waren en meer dan een dozijn versies van dit spel tijdens de ontwikkeling hebben getest; Vít Vodička voor het doorgronden van het spel en het geven van waardevolle feedback.

Testers: Martin "Intoš" Sedmera, Lada 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 Zadražilová, 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 Vítek, 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 Hornák, Matúš Sedlák, Dan Knápek, Lumír Kvita, Kristián "Christheco" Buryš, Bára "CP" Siptáková, Adam "Adamin" Sipták, Dora "Cingilingi" Cidlinská, Michal "Meysha" Stárek, Ailin & Faire, Krtek & Kristýna, Melisilme & Findar, Julie "Peri" Tomaňová, en alle andere geweldige mensen die we ontmoet hebben bij de Brno bordspellenclub, tijdens CGE-speltesten en bij andere evenementen. Zonder jullie zou dit spel niet mogelijk zijn geweest!

Gejuich voor iedereen in ons CGE-team! Filip voor al het enthousiasme waarmee hij zich verdiept in de zoektocht om het spel er zo mooi uit te laten zien. Petr voor zijn toewijding aan het project, altijd klaar om elk probleem op te lossen. Regi voor de hulp bij veel van onze verantwoordelijkheden en het meedogenloos werken aan de marketing van het spel. Jason omdat hij zo vriendelijk en positief was terwijl hij onvermoeibaar werkte om zulke goede spelregels te schrijven. Zvonda voor het bijhouden van duizenden deadlines. Finder voor de fantastische trailer en 3D-illustraties. Miša en Fanda voor het helpen met het grafisch ontwerp. Vlaada voor het delen van zijn kennis, feedback en geweldige ideeën! David, Honza, Dita en alle anderen die hebben bijgedragen aan het maken van talloze prototypes om alles te testen, en voor het proeflezen! Bedankt dat jullie deel uitmaakten van deze reis!

Veel dank aan: Ailin en Faire, die ons tijdens het project hebben geholpen en gesteund – zonder hun hulp zouden we niet de tijd en middelen hebben gehad om het spelontwerp af te ronden. Nand voor het maken van het fantastische nanDECK en Paul Grogan voor het introduceren van ons spel aan de wereld in een trieste tijd van geannuleerde conventies in 2020.

Speciale dank aan: Ondra Hrdina, Milan Vavroň, Kuba Politzer, Jirka Kůs en Fanda Sedláček, die hebben bijgedragen aan het bouwen van de wondere wereld van Arnak en deze tot leven hebben gewekt met hun magnifieke en adembenemende illustraties!



© 2022 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl



© 2020 Czech Games Edition
www.CzechGames.com

De Slangentempel

Ons schip was ~~niets~~... niets over. We probeerden nog ~~niets~~... maar ik vrees dat het ons zelfs hier zal vinden!

De eerste expeditie naar Arnak verliep minder goed. Er is geruime tijd niets van hen vernomen. Let bij het verkennen van het eiland op eventuele overlevenden.

Verschillen op het speelbord

De **Slangentempel** heeft locaties met andere reiskosten en een ander onderzoekspoor.



Assistenten redden



Op dit veld in het midden van het onderzoekspoor bevinden zich overlevenden van de eerste expeditie. Wellicht kun je één van hen redden wanneer je de ruïnes van het eiland ver kent.

Leg bij de voorbereiding van het spel 1 willekeurige assistent per speler op dit veld van het onderzoekspoor. De assistent die bovenop de stapel ligt, is voor iedereen bekend, maar de identiteit van degenen eronder blijft onbekend voor de spelers die deze rij nog niet bereikt hebben.

Leg zoals gewoonlijk drie stapels assistenten op het voorraadbord. Twee van de stapels hebben drie assistenten en de derde stapel krijgt de resterende assistenten.



Om een onderzoeksteen over deze brug te krijgen, moet je **1 afgodsbeeld betalen**. Dit afgodsbeeld moet **van je kisten** komen – het mag geen gebruikt afgodsbeeld zijn. Verwijder het afgodsbeeld uit het spel.



Dit effect voor het vergrootglas laat je **1 assistent redden** van het onderzoekspoor. Kijk in het geheim door de stapel en kies 1 assistent. Laat de overige assistenten in dezelfde volgorde liggen en leg de stapel terug op het onderzoekspoor.

In tegenstelling tot assistenten van het voorraadbord is de assistent die je redt uitgeput. Je kunt de assistent deze ronde pas gebruiken als je de assistent met een effect kan opfrissen.



Voorbeeld: Rood wil haar vergrootglas naar het veld met de te redden assistenten verplaatsen.

1. Ze neemt een afgodsbeeld van haar kisten en legt deze terug in de doos.
2. Ze verplaatst haar vergrootglas vooruit.
3. Ze kijkt door de stapel assistenten en kiest de kapitein.
4. De kapitein is uitgeput omdat hij zo lang op Arnak heeft vastgezet. Rood zal zijn vaardigheid pas kunnen gebruiken als hij is opgefrist.



Met deze beloning kun je 1 assistent opwaarderen van zilver naar goud. (Op de andere kant van het speelbord kun je dat alleen doen wanneer je je logboek verplaatst.) Als je twee zilveren assistenten hebt, kun je kiezen welke je wilt opwaarderen – het maakt niet uit of het een geredde assistent is of niet.

Zoals gewoonlijk wordt een uitgeputte assistent bij het opwaarderen opgefrist.

Vreselijke verhalen!

In eerste instantie deden we zijn verhalen af als hallucinaties die het gevolg waren van de traumatische ervaring, opgelopen doordat hij zo lang heeft vastgezet, maar naarmate we meer geheimen van Arnak ontdekten...



Dit effect voor het vergrootglas betekent dat je **een angstkaart ontvangt!** Leg de kaart open in je speelgebied en negeer het reissymbool.



Bij de voorbereiding van het spel heb je 2 of 3 bonustegels op deze rij van het onderzoekspoor gelegd. Als je een onderzoeksteen naar dit veld verplaatst, vergrootglas of logboek, **kies je 1 van de tegels**. Alleen de gekozen tegel wordt verwijderd.



Solovariant

We dachten dat we dit geheim hadden gehouden. Op de een of andere manier zijn anderen ons voor!

Met deze solovariant kun je de verdwenen ruïnes ontdekken zonder concurrentie van andere spelers.

Vorbereiding

Bereid het spel voor als een spel voor 2 spelers. Elke keer dat een stapel een aantal tegels moet bevatten gelijk aan het aantal spelers, dan vorm je een stapel van 2 tegels.

Zet je spelersbord volgens de basisregels klaar. Je bent als tweede aan de beurt en ontvangt 1  en 1 .

Vorbereiding van je rivaal

Kies een ander spelersbord dat de rivaliserende expeditie voorstelt. Gebruik de kant met de grijze tenten. Plaats alle 6 resterende archeologen, die niet jouw spelerskleur hebben, op het spelersbord.

Je rivaal gebruikt 1 onderzoeksteen. Leg het vergrootglas van de rivaal op een startveld naast jouw onderzoekstenen.

Rivaaltegels

Vorm een actiestapel van 10 rivaaltegels voor je rivaal.

Neem de 5 rivaaltegels met een archeoloog:



Neem 5 rode of groene rivaaltegels:



De rode en groene rivaaltegels bestaan uit 5 paren. De rode tegels zijn een agressieve versie van de groene tegels. Alle 5 acties moeten in de stapel zitten: **van elk paar heb je één tegel nodig (rood of groen).**

Het aantal rode tegels bepaalt de moeilijkheidsgraad van de solovariant, van 0 tot 5. Neem zoveel willekeurige rode tegels als je wilt gebruiken, bekijk ze en voeg de juiste groene tegels toe om de set tegels volledig te maken. De 5 overgebleven tegels gaan terug in de doos.

Schud de stapel rivaaltegels gedekt. Het spel kan beginnen.

Spelverloop

Je rivaal is de startspeler in alle 5 rondes en is je dus altijd een stap voor. De beurt van je rivaal verloopt als volgt:

1. Draai de bovenste rivaaltegels open en leg deze naast de actiestapel.
2. Voer de aangegeven actie uit. Als de actie niet uitgevoerd kan worden, doet de rivaal niets in zijn beurt.

Jullie zijn na elkaar aan de beurt. **Je rivaal past pas als hij alle 10 rivaaltegels heeft gespeeld (zelfs als jij al hebt gepast).**

Rivaalacties

De actie van je rivaal is vergelijkbaar met een actie van een speler. De acties van je rivaal hebben als doel om jou dwars te zitten. **Je rivaal ontvangt en gebruikt geen middelen.** Je rivaal ontvangt nooit angstkaarten, maar verzamelt wel punten.

Opmerking: De symbolen op de rivaaltegels zijn niet te vergelijken met de effecten die op de achterkant van de spelregels staan beschreven. De symbolen geven aan welke regel, beschreven in dit gedeelte, gevolgd moet worden.



Dit symbool betekent dat de rivaal niets doet in ronde V.

Een opgraving doen

Je rivaal wil voorkomen dat je de afgebeelde middelen ontvangt. Zet een archeoloog van je rivaal op een veld bij een locatie waar je die middelen kunt krijgen. Als al deze velden bezet zijn, doet de rivaal niets.



Als er meerdere geschikte velden zijn, dan kiest je rivaal als volgt:

- Een locatie in een hogere rij heeft de voorkeur boven een locatie in een lagere rij.
- Als er meer locaties in dezelfde rij mogelijk zijn, geeft je rivaal de voorkeur aan een locatie die zoveel mogelijk aan de linker- of rechterkant ligt. De beslispijl bepaalt (zie kader hieronder).



DE BESLISPIJL




Als je rivaal moet kiezen tussen twee of meer mogelijkheden, kiest hij altijd de meest linkse of de meest rechtse optie, afhankelijk van de pijl op de stapel rivaaltegels die naar rechts of naar links wijst. Als je een beslispijl nodig hebt en de stapel rivaaltegels is leeg, gebruik dan de pijl van de tegel onderop de stapel gebruikte tegels.


Leg alle rivaaltegels met de donkere rand aan de onderkant, zodat je hetzelfde aantal pijlen naar links en rechts hebt.

Ontdek een nieuwe locatie

Je rivaal ontdekt een  of  locatie, afhankelijk van de ronde. Als er meerdere onontdekte locaties zijn:

- Beperk eerst de keuzes tot een rij. Bij  locaties gaat de voorkeur naar de onderste rij.
- Gebruik vervolgens de beslispijl om links of rechts te kiezen.



Plaats een archeoloog van je rivaal op het veld van de gekozen locatie. Leg de afgodsbeeldtegel(s)  op het spelersbord van je rivaal. Als je rivaal het symbool op het open afgodsbeeld nog niet heeft, wordt dit afgodsbeeld open op het overeenkomende veld gelegd. Als je rivaal het symbool al heeft, dan leg je de tegel gedekt op het veld rechts waarop -1 staat. Er kunnen meerdere afgodsbeelden op het -1 veld liggen. Als je rivaal een gedekt afgodsbeeld ontvangt, leg dit dan op het -1 veld en negeer de andere kant.



De nieuw ontdekte locatie krijgt zoals gebruikelijk een locatietegel. De locatie krijgt alleen in bepaalde rondes een bewaker. Dit wordt aangegeven op de rivaaltegel.

Onderzoek



Verplaats het vergrootglas van je rivaal naar de volgende rij. Als je een veld moet kiezen, gebruik je de beslispijl.



Als er een onderzoekbonustegel ligt, verwijder je deze uit het spel. Als het veld van de Verdwenen Tempel bereikt is, verwijder dan de bovenste tegel van de bonusstapel.

Als je rivaal niet verder vooruit kan omdat hij de Verdwenen Tempel al heeft bereikt, geef hem dan een tegel met 6 punten. Gebruik de beslispijl om de linker of rechter stapel te kiezen als beide stapels nog tegels hebben.



Neem de bovenste assistent van de hoogste stapel op het voorraadbord. Als de stapels even hoog zijn, gebruik dan de beslispijl. Verwijder de assistent uit het spel.


Slangentempel: Wanneer het vergrootglas van je rivaal het veld met te redden assistenten bereikt, verwijderd hij de bovenste assistent van dat veld uit het spel. **Deze assistent verwijderd hij extra**, naast de assistent die hij van het voorraadbord verwijderd.

Overwin een bewaker



Als er een bewaker ligt op een locatie waar je rivaal staat, verplaats je de bewaker naar het spelersbord van je rivaal. Gebruik dezelfde beslisregels als bij een opgraving doen: de voorkeur gaat uit naar een hogere rij, gebruik zo nodig de beslispijl.



 Als je rivaal geen archeoloog op een locatie met een bewaker heeft staan, dan doet je rivaal onderzoek. De rivaal neemt geen assistent van het voorraadbord. (Op de kant van de Slangentempel zal hij wel een assistent redden als hij dat veld bereikt.)

Koop een voorwerp



Met de groene tegel neemt de rivaal het voorwerp met de minste punten. Met de rode tegel neemt hij het voorwerp met de meeste punten. Bij meerdere keuzes maak je gebruik van de beslispijl. Leg de kaart op het spelersbord van je rivaal. Vul daarna de kaartrij aan.



Koop een artefact



Deze actie werkt hetzelfde als **Koop een voorwerp**.



Einde van een ronde

Plaats aan het einde van de ronde alle archeologen van je rivaal terug op zijn spelersbord. **Je rivaal ontvangt geen angstkaarten.** Schud de stapel rivaaltegels gedekt en je rivaal is klaar om weer te beginnen. **Je rivaal is elke ronde de startspeler**, dus de startspelertegel is niet nodig.

Puntentelling

Je rivaal ontvangt punten voor de positie van zijn vergrootglas, voor tempeltegels, voor overwonnen bewakers en voor gekochte voorwerp- en artefactkaarten.

Hij ontvangt 3 punten voor elk uniek en openliggend afgodsbeeld. De afgodsbeelden op de -1 stapel leveren maar 2 punten per stuk op.

Zelf ontvang je punten volgens de basisregels. De speler met de meeste punten, jij of je rivaal, wint het spel.

26 okt 1932	Rivaal	Jij
	0	

Solo campagne

Wil je een solo campagne spelen? Kijk op www.whitegoblingames.nl

- Meerdere unieke scenario's.
- Nieuwe doelen.
- Wat is er met de verdwenen expeditie van professor Kutil gebeurd?



Appendix

Toelichting op kaarten



BERENVAL

Je kunt de Berenval op een locatie met of zonder je archeoloog gebruiken. Niemand anders mag op de locatie staan. (Dat is een veiligheidsmaatregel.)



KWAST

Alle afgodsbeelden op je spelersbord tellen mee, of ze gebruikt zijn of niet. Je kunt maximaal ontvangen.



LOGBOEK

Deze kaart geldt alleen voor je logboek, niet voor je vergrootglas. Vergeet niet dat je logboek niet voorbij je vergrootglas verplaatst mag worden.



PIJL EN BOOG

Je kunt maximaal ontvangen.



PRECISIEKOMPAS VISHENGEL

In tegenstelling tot de normale actie voor het kopen van een kaart, mag je dit nu doen zelfs als je geen enkele kaart in de kaartrij kunt betalen. Draai de bovenste kaart van de juiste stapel open. Dit is ook één van de kaarten die je kunt kopen. Je mag ook beslissen om geen kaart te kopen. Dan leg je de kaart weer gedekt terug. Als je ervoor kiest om een andere kaart uit de kaartrij te kopen, leg je de bovenste kaart zoals gewoonlijk bij het aanvullen in de kaartrij.



ZAKMES

Je kiest twee van de vier afgebeelde voordelen. Je mag niet 1 kiezen en deze twee keer nemen.



ARA-ANU AFGODSBEELD GEGRAVEERD LEMMET

Deze korting kan ook worden gebruikt voor het kopen van een tempeltegels.



EEUWENOUDE WIJN KOKOSNOOTFLES

Het effect van het artefact telt als hoofdactie in je beurt, zelfs als het effect van de gekozen assistent een vrije actie is. De assistent op het voorraadbord is niet uitgeput nadat hij is gebruikt. Als je een assistent gebruikt voor een reissymbool, moet je dat voor het einde van je beurt gebruiken bij een vrije actie want anders vervalt het reissymbool. Let op: het kaarteffect niet kan worden toegepast op een te redden assistent op het onderzoekspoor van de Slangentempel.



KRISTALLEN OORBEL

Bepaal eerst hoeveel kaarten je wilt nemen. Neem daarna het aantal kaarten en neem er 1 van op hand. Als je meer dan 1 kaart hebt genomen, dan mag je er 1 bovenop je trekstapel terugleggen. Alle overgebleven kaarten die je genomen hebt, moet je in je speelgebied leggen zonder het effect of het reissymbool te gebruiken.



KROON VAN BEWAKER

Dit artefact kan een bewaker niet naar een onontdekte locatie verplaatsen. Op een onbezette locatie staan geen archeologen. Als 1 van de velden op een locatie bezet is, wordt de hele locatie als bezet beschouwd.



OBSIDIAAN OORBEL

Bepaal eerst of je 1 of 2 kaarten wilt nemen. Neem het aantal kaarten van onderop je trekstapel. Als je 1 kaart neemt, neem je die op hand. Als je 2 kaarten neemt, bekijk je de kaarten en neem je 1 ervan op hand. Leg de andere kaart open in je speelgebied zonder het effect of het reissymbool te gebruiken.



OCARINA

Als beide archeologen op je spelersbord staan, mag je deze kaart nog steeds spelen om al je reissymbolen als te gebruiken. Als een kaart 2 reissymbolen heeft, worden die gebruikt als .



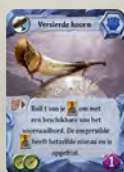
SIERLIJKE HAMER

Neem het meest rechtse voorwerp van de kaartrij en leg dit op de stapel met vernietigde voorwerpen. Daarna mag je een voorwerp naar keuze uit de stapel nemen zonder de kosten te betalen. Leg de kaart onderop je trekstapel. Aan het einde van je beurt vul je de kaartrij aan.



VERKENNERSSANDALEN VERKENNERSSTAF







Je archeoloog kan **vanaf** elke locatie worden verhuisd. Het effect beperkt alleen de soort locatie waar je archeoloog **naartoe** mag.





VERSIERDE HOORN

Als je een zilveren assistent ruilt, is je nieuwe assistent ook zilver. Als je een gouden assistent ruilt, draai je de nieuwe assistent om naar de gouden kant. De assistent die je op het voorraadbord legt, moet met de zilveren kant naar boven liggen.

Niet vergeten!

- Je kunt altijd   betalen om een  te kopen.
- Je mag je  niet voorbij je  verplaatsen.
- Elke rij van het onderzoekspoor heeft een effect voor je onderzoekstenen. Je voert het effect uit, ongeacht of je een bonustegel neemt.
- Wanneer je een assistent opwaardeert, wordt deze ook opgefrist.
- Als je het effect  gebruikt, kun je een **handkaart** of een **kaart uit je speelgebied vernietigen**.
- **Eerst ontvang je een angstkaart, daarna ga je schudden.** Aan het einde van een ronde neem je je archeologen terug en kun je angstkaarten van bewakers ontvangen vóórdat je de kaarten uit je speelgebied schudt.
- **Geschudde kaarten gaan onderop je trekstapel.** Dit gebeurt pas aan het einde van een ronde. Kaarten mogen niet op een ander moment geschud worden.
- **Als je een voorwerp koopt, gaat deze onderop je trekstapel.** Dit houdt in dat het voorwerp bovenop de kaarten komt te liggen die je aan het eind van de ronde schudt.

Veelgestelde vragen

- **Kan ik meer dan 5 kaarten op hand hebben?** Ja. De handlimiet geldt alleen aan het begin van een ronde bij het nemen van kaarten op hand.
- **Is er een manier om een voorwerp te kopen en het later in dezelfde ronde te gebruiken?** Ja. Als je een voorwerp koopt, leg je dat onderop je trekstapel. Met bepaalde kaarteffecten kun je de kaart mogelijk op hand nemen. Als je het voorwerp eenmaal op hand hebt, kun je hem onmiddellijk of later gebruiken.
- **Kan ik mijn trekstapel tijdens het spel (opnieuw) schudden?** Nee. Je schudt je trekstapel alleen aan het begin van het spel. Aan het einde van elke ronde schud je alle kaarten uit je speelgebied en leg je ze onderop je trekstapel. Op andere momenten is schudden niet toegestaan.
- **Maar wat gebeurt er als mijn trekstapel leeg is?** Als je trekstapel leeg is, kun je geen kaarten meer nemen. De kaarten in je speelgebied zullen pas aan het einde van de ronde in je trekstapel terugkomen. Als je een voorwerp koopt, leg je dat op het veld van je trekstapel. Dat voorwerp ligt nu onderop (en bovenop) je trekstapel.
- **Wat is het verschil tussen  en "verhuizen"?** De twee acties zijn totaal verschillend. Bij  volg je de regels van een actie: ofwel een nieuwe locatie ontdekken ofwel een opgraving doen. Je moet daarbij een archeoloog van je spelersbord gebruiken en je moet reiskosten betalen, tenzij op de kaart anders is aangegeven. Daarentegen kun je een archeoloog alleen verhuizen als hij al op een locatie staat en hij kan dan niet naar een onontdekte locatie gaan. **Je betaalt voor "verhuizen" geen reiskosten.**
- **Kan ik met een "verhuis"-kaart een archeoloog van een andere speler verhuizen?** Nee. Er zijn in het spel geen effecten waarmee je kaarten, speelstukken of middelen van een andere speler kunt beïnvloeden.



Symbolen

De volgende symbolen worden gebruikt voor verschillende spelonderdelen:

-  een voorwerpkaart
-  een artefactkaart
-  een bewakertegel
-  een assistenttegel
-  een afgodsbeeldtegel
-  één van je archeologen

Vrije acties ⚡

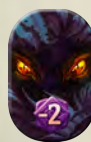
In je beurt mag je een onbeperkt aantal vrije acties spelen voor, tijdens of na je hoofdactie. Er zijn diverse vrije acties:

- Alle kaarteffecten met het  symbool zijn vrije acties.
- Een  van je kist naar een leeg veld op je spelersbord verplaatsen is een vrije actie.
- De gunst van een bewaker is een vrije actie.
- Een assistent gebruiken is een vrije actie, met uitzondering van de assistent waarmee je een kaart met korting kunt kopen.

VERZAMELTEGELS



De x3 verzameltégels kun je gebruiken als de middelen bijna op zijn. Elk middel op de tegel telt dan voor 3. Middelen op het voorraadbord zijn niet gelimiteerd.





De andere kant van de tegel is een angsttegel. Als je een angstkaart moet nemen wanneer de stapel leeg is, neem je in plaats daarvan een angsttegel. Deze leveren bij de puntentelling -2 punten op. Bewaar de angsttegel in je speelgebied. Als je de kans hebt om een kaart uit je speelgebied te vernietigen, mag je in plaats daarvan de angsttegel vernietigen.


Bij het testen van het spel hadden we deze tegels alleen in zeer zeldzame gevallen nodig. Afhankelijk van je speelstijl heb je ze misschien nooit nodig.


EFFECTEN


Veel effecten geven gewoon de middelen weer die je ontvangt:


 Ontvang de aangegeven middelen.




 Ontvang de aangegeven middelen.



 Ontvang de aangegeven middelen.


 Neem een angstkaart en ontvang de aangegeven middelen. Je moet een angstkaart van de stapel nemen en open in je speelgebied leggen (negeer het reissymbool). Als er geen angstkaarten meer beschikbaar zijn, neem je een angsttegel (zie pagina 23).

 Je kunt de kosten aan de linkerkant betalen om het effect aan de rechterkant te ontvangen. Kun je of wil je de kosten niet betalen, dan ontvang je ook het effect niet.


 Betaal de kosten om 1 van deze twee middelen te ontvangen.


 Voer één van deze twee ruilacties uit:  OF 


 Dit symbool op een artefactkaart geeft aan dat het effect 1  kost. Deze kosten moet je alleen betalen wanneer je de kaart uit je hand speelt, niet wanneer je de kaart koopt.


 Je betaalt deze kosten door één van je handkaarten open in je speelgebied te leggen, zonder het reissymbool of het effect van de kaart te gebruiken. Als je geen kaarten meer op hand hebt, kun je deze kosten niet betalen en kun je dus ook het effect niet gebruiken.


 Neem een kaart. Als je trekstapel leeg is, heeft dit symbool geen effect.

 Je mag een handkaart of een kaart uit je speelgebied kiezen en deze vernietigen (zie pagina 13).

 Neem een kaart. Daarna mag je een handkaart of een kaart uit je speelgebied kiezen en deze vernietigen. Opmerking: je kunt kiezen of je geen, 1 of beide effecten uitvoert.

 Neem een kaart. Daarna moet je één van je handkaarten open in je speelgebied leggen, zonder het reissymbool of het effect van de kaart te gebruiken.







 Je kunt 1 van je assistenten oprispen (zie pagina 16).

 Dit symbool geeft aan dat het effect niet als hoofdactie in je beurt telt. Je kunt zoveel vrije acties spelen als je wilt: voor, na en zelfs tijdens je hoofdactie.


SLEUTELWOORDEN



activeer een locatie: Wanneer je een locatie activeert, gebruik je het effect van die locatie. Je hebt daar geen archeoloog voor nodig en de archeologen van andere spelers verhinderen je niet om een locatie te activeren, tenzij op de kaart iets anders staat. Je betaalt geen reiskosten. Je kunt geen locatie activeren die nog niet ontdekt is.

activeer een locatietegel: Er zijn twee kaarten waarmee je de bovenste locatietegel van een stapel kunt activeren. Voer het effect van de tegel uit, zoals bij het activeren van een locatie.

korting: Voer het effect uit alsof je de middelen of reissymbolen van de korting hebt. Een korting van  betekent dat de kosten van  worden teruggebracht tot . Een korting van  betekent dat 1 symbool van de reiskosten wordt vergoed. (Een korting van  is echter niet van invloed op reiskosten die geen  hebben.) Een korting verlaagt de kosten niet tot onder nul. Als je meer korting hebt dan je moet betalen, dan vervalt de rest.

locatie bezet door jou: Je bezet een locatie als een archeoloog van jezelf op de locatie is geplaatst.

onbezette locatie: Een locatie is onbezet als niemand er een archeoloog heeft staan. (Bewakertegels tellen niet voor het bezet zijn van een locatie.) Een bezette  locatie kan nog steeds een onbezete veld hebben, ook al wordt de locatie als "bezet" beschouwd.

ontvang : Als je een voorwerp ontvangt, betekent dit dat je de  kosten niet betaalt. Dit gaat hetzelfde als de actie **Koop een kaart**, behalve dat je de stap overslaat waarin de kosten worden betaald.

pas om te ontvangen: Om de getoonde middelen te ontvangen, moet je passen. Je krijgt geen beurten meer tijdens de rest van de ronde.


vernietig: Vernietig je kaart door deze bovenaan op het speelbord te leggen, zoals uitgelegd op pagina 13. Een effect kan ook zijn dat je een vernietigde kaart neemt.


vernietig deze kaart om: Als je de kaart voor het effect speelt, vernietig je de kaart en leg je hem bovenaan op het speelbord in plaats van in je speelgebied.

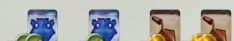
verhuis: Neem 1 van je archeologen die al op een locatie staat en verplaats deze naar een onbezete veld op een andere al ontdekte locatie zonder reiskosten te betalen. Het effect kan aanvullende beperkingen aangeven.


EFFECTEN MET ACTIES


Met de onderstaande effecten kun je een actie uitvoeren. Normaal gesproken zou het de hoofdactie in je beurt zijn, maar hier wordt het als onderdeel van het effect beschouwd.

 Je mag onmiddellijk één van de acties **Een opgraving doen** of **Ontdek een nieuwe locatie** uitvoeren als je een archeoloog op je spelersbord hebt. Het effect kan bijzondere voordelen of beperkingen opleveren.


 Je mag een bewaker overwinnen zonder de kosten te betalen die op de bewakertegel staan. Dit effect kan alleen gebruikt worden voor een bewaker op een locatie waar je een archeoloog hebt staan.


 Je mag een artefact of voorwerp uit de kaartrij kopen. De prijs wordt verlaagd met het aangegeven bedrag.


 Voer de actie **Koop een artefact** uit zonder te betalen. Je voert het effect van het artefact wel uit.

 Voer de actie **Koop een voorwerp** uit zonder te betalen.

STARTMIDDELEN

startspeler: 

speler 2: 

speler 3: 

speler 4: 

STARTKAARTEN

