

AS RUÍNAS PERDIDAS DE  
**ARNIAK**



MÍN & ELWEN

# Componentes



Tabuleiro de jogo, com o lado do Templo do Pássaro (Templo da Cobra no lado oposto)



4 tabuleiros de jogador com duas faces



27 fichas de moeda



27 fichas de bússola



16 peças de ídolo



24 peças de templo



1 tabuleiro de provisão com duas faces



15 peças de guardião



1 folha de adesivos



1 ficha de diário e 1 ficha de lupa de cada cor



10 peças de local nível



16 fichas de tábua



2 figuras de arqueólogo de cada cor



4 cartas básicas de cada cor



6 peças de local nível



12 fichas de pontas de flecha



19 cartas de Medo



12 peças de assistente



9 fichas de rubi



18 peças de bonificação de investigação



40 cartas de objetos



1 cajado lunar



1 indicador de jogador inicial



5 peças de bloqueio



10 peças de reserva



35 cartas de artefato



1 bloco de folhas de pontuação



15 peças de ação rival usadas no modo solitário

*Dia 3 - Depois de dois dias sem ver nada além do oceano vazio, uma mancha no horizonte, quase imperceptível entre o brilho das ondas, deu-me um sinal de esperança. À medida que nos aproximávamos, um bando de pássaros carmim levantou voo em direção à nossa embarcação, a piar e a cantar, como se estivessem a dar-nos as boas-vindas. Ao consultar os seus mapas, a nossa navegadora garante que esta ilha ainda não foi cartografada. As suas palavras apoiam uma teoria que todos nós partilhamos em segredo. Esta selva verdejante, estes planaltos acidentados...*

*Isto pode ser Arnak!*



VÍDEO DE EXPLICAÇÃO



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

# Preparação

## Tabuleiro de jogo

Use o lado com o **Templo do Pássaro** para jogar a sua primeira partida.



O lado com o **Templo da Cobra** usa regras especiais que são explicadas na página 19.



## Fileira de Cartas

A fileira de cartas contém itens e artefatos que pode obter durante o jogo. Certifique-se de que as cartas estão divididas em baralhos separados. Elas têm o mesmo verso, mas podem ser facilmente distinguidas pela sua face e pelo símbolo que têm no canto superior direito.

- 1** **Artefatos.** Embaralhe o baralho de artefatos virado para baixo e coloque-o no espaço marcado.
- 2** **Medo.** Coloque as cartas de *Medo* no espaço marcado. Elas são todas iguais, por isso pode pô-las viradas para cima.
- 3** **Itens.** Embaralhe o baralho de itens virado para baixo e coloque-o no espaço marcado.
- 4** **Cajado lunar.** Coloque o cajado lunar na fileira de cartas, como ilustrado, para indicar que é a primeira (I) rodada (rodada).
- 5** **Coloque 1 artefato** na fileira de cartas, virado para cima, à esquerda do cajado lunar.
- 6** **Coloque 5 itens** na fileira de cartas, virados para cima, à direita do cajado lunar.

## Ilha

- Peças de ídolo.** Misture-as e coloque-as aleatoriamente nos locais.
- 7** **Locais de nível 1.** Cada local numa região recebe um ídolo virado para cima.
  - 8** **Locais de nível 2.** Cada local numa região recebe um ídolo virado para cima e um virado para baixo, como ilustrado no tabuleiro.
- Peças de bloqueio**
- 9** Dependendo do número de jogadores, pode ser preciso bloquear alguns espaços de ação. Trate estes espaços bloqueados como se nem estivessem impressos no tabuleiro. Não estarão disponíveis durante o jogo inteiro.
- Numa **partida para quatro jogadores**, não use as peças de bloqueio. (Esta página ilustra uma partida para três jogadores.)
- Numa **partida para três jogadores**, bloqueie 3 espaços . Misture as peças de bloqueio viradas para baixo e vire 3 delas à sorte. Cada uma destas corresponde a um local .
- 
- Use as 3 peças para bloquear o espaço em cada um desses 3 locais. (Coloque-as viradas para baixo no tabuleiro.) Guarde as 2 peças que não foram usadas na caixa.
- Numa **partida para dois jogadores**, bloqueie todos os 5 espaços . Cada local só ficará com espaço para um arqueologista.

## Marcador de Investigação

10

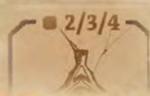


**Peças de templo.** Faça pilhas de peças de templo no templo. Cada pilha terá tantas peças como participantes em jogo. Como ilustrado, as peças de 11 pontos estão numa pilha em cima, as de 6 pontos estão em duas pilhas no meio e as de 2 pontos estão em três pilhas em baixo. Guarde as peças que não foram usadas na caixa.



11

**Pilha de bonificação do Templo Perdido.**



Faça uma pilha com um número de peças de bonificação de investigação igual ao de jogadores. Coloque esta pilha, virada para baixo, no topo do marcador de investigação.

12

**Espaços das peças de bonificação.** A maioria dos espaços no marcador de investigação recebe 1 peça de bonificação.



Os espaços marcados desta maneira só recebem uma peça em **partidas com quatro jogadores**.

Estes espaços apenas recebem uma peça em **partidas com três ou quatro jogadores**.

Aleatoriamente, distribua as peças de bonificação de investigação pelos espaços apropriados e vire-os para cima. Arrume na caixa as peças que não foram usadas.



## Tabuleiro de provisão

13

**Recursos.** Coloque todas as fichas de recursos no tabuleiro de provisão.

14

**Peças de local nível 1.** Embaralhe as peças de local marcadas com 1 e coloque-as, viradas para baixo, no tabuleiro de provisão.

15

**Peças de guardião.** Embaralhe os guardiões e coloque-os, virados para baixo, no tabuleiro de provisão.

16

**Peças de local nível 2.** Embaralhe as peças de local marcadas com 2 e coloque-as, viradas para baixo, no tabuleiro de provisão.

17

**Peças de assistente.** Vire todos os assistentes para que fiquem com o lado prateado para cima. Embaralhe-os e faça três pilhas com 4 peças cada. Coloque-as no tabuleiro de provisão.

18

**Fichas de investigação.** As fichas de investigação dos jogadores também são colocadas no tabuleiro de provisão, como explicado na página seguinte.

## Modo solitário



Estes componentes são usados apenas na variante para um jogador. A preparação é feita da mesma maneira do que para uma partida com dois jogadores. As regras completas encontram-se na página 20.

# Preparação do jogador

*Dia 6 - Conseguimos encontrar um bom local para acampar, com água fresca não muito longe; o nosso capataz garante que teremos um bom suprimento dela. Esta será a nossa casa pelos próximos 15 dias.*

Cada jogador escolhe uma cor e recebe o **tabuleiro de jogador**, **fichas de investigação**, **2 miniaturas de arqueólogo** e **4 cartas básicas** dessa mesma cor.

## Tabuleiro de jogador

Mantenha o seu tabuleiro de jogador à sua frente e coloque as miniaturas de arqueólogo nele.



## Fichas de investigação

As suas fichas de investigação são colocadas num espaço de início abaixo do marcador de investigação. Precisarás de uma lupa na primeira vez que for investigar, por isso deixe-a em cima do diário.



Tematicamente, os seus arqueólogos estão nas tendas e os seus recursos (fichas de recursos) estão nos caixotes de provisões, mas pode organizar esta zona da maneira que quiser.

## O seu baralho inicial

Cada jogador tem o seu próprio baralho, e todos os baralhos são inicialmente iguais. O seu deve conter 4 cartas básicas da sua cor, mais 2 cartas de Medo:



Embaralhe o seu baralho e coloque-o, virado para baixo, no seu tabuleiro de jogador.

## Ordem de jogo



O jogador inicial será aquele que mais recentemente tenha viajado a um lugar que nunca tenha ido antes. Dê-lhe o **indicador de jogador inicial**. O jogo prossegue no sentido horário.

## Recursos iniciais

Estes dependem da ordem de jogo, como indicado a seguir:

Jogador 1:

Jogador 2:

Jogador 3:

Jogador 4:

## DISPOSIÇÃO RECOMENDADA DA MESA

Os tabuleiros de jogador podem ficar à volta do tabuleiro de jogo como se vê na imagem.



# Como jogar

*Dia 7 - É estranho estar aqui e ver o que tanto nos esforçamos para encontrar! Às vezes, sinto como se estivessemos acampados em terreno sagrado. Que maravilhas estão por vir? Que perigos? Não temos a menor ideia dos segredos que esta ilha guarda, mas comprometemo-nos a desvendá-los, e assim o faremos!*

## Objetivo do jogo

A sua tarefa é liderar uma expedição para explorar a desconhecida ilha de Arnak e descobrir os segredos de uma civilização desaparecida.

Vai equipar a sua expedição com os itens necessários, vasculhar as selvas por artefatos misteriosos e locais arqueológicos intrigantes, esforçar-se por vencer os guardiães desses locais e, talvez o mais importante, montar os fragmentos das ruínas de Arnak de modo a formar um objeto de investigação coerente, que possa levar à descoberta do Templo Perdido.

**1** Os vários feitos da sua expedição valem pontos que serão somados no fim da partida para determinar o jogador que liderou a expedição mais bem-sucedida.

## Resumo do jogo

Uma partida é jogada ao longo de 5 rodadas (rondas).

I

II

III

IV

V

Os jogadores revezam-se escolhendo várias ações que os ajudam a descobrir os segredos da ilha. À medida que o jogo avança, mais partes da ilha serão exploradas e mais ações ficarão disponíveis. As ações vão lhe dar recursos, oportunidades e pontos.

Cada rodada prossegue da seguinte maneira:

- 1. Tirar.** Todos os jogadores tiram cartas do seu baralho até terem **5 cartas** na mão.
- 2. Jogar o turno.** O jogador com o indicador de jogador inicial começa a jogar. Os turnos dos jogadores prosseguem no sentido horário. Está limitado a **uma ação principal** por turno, mas tem um **número ilimitado de ações gratuitas**.
- 3. Passar a vez.** No seu turno, pode passar a vez para indicar que não quer jogar mais durante essa rodada. Os outros jogadores continuam com os seus turnos até todos terem passado.
- 4. Preparar a rodada seguinte.** Todas as cartas da sua área de jogo são embaralhadas e voltam para o **fundo do seu baralho**. O tabuleiro é preparado para a rodada seguinte. **O indicador de primeiro jogador é passado para a esquerda.**
- 5. Mover o cajado lunar.** No fim de cada rodada, mova o cajado lunar para assinalar a passagem do tempo.

Enquanto a lua cresce, as expedições exploram a ilha, adquirem itens e artefatos úteis e investigam as lendas de Arnak. Após 5 rodadas, a lua fica cheia e chega a hora de ver quem liderou a expedição mais bem-sucedida.



## RECURSOS



As **moedas** representam o financiamento da sua expedição. Elas são usadas para comprar itens.



As **bússolas** representam o tempo e energia gastos a explorar a ilha. Portanto, elas são usadas para descobrir artefatos e novos locais arqueológicos.



As **tábuas** representam textos antigos que pode decifrar. Estes textos podem ensiná-lo a usar os artefatos que à medida que os descobre.



As **pontas de flecha** representam os restos das armas que vai descobrindo. Geralmente, elas são necessárias para vencer os guardiães da ilha.



Os **rubis** são misteriosos talismãs do deus pássaro Ara-Anu. São difíceis de encontrar, mas muitas vezes essenciais para concluir as suas investigações sobre os mistérios de Arnak.

# O seu turno

*Dia 8 - Embora a nossa ansia de começar esteja misturada com um certo nervosismo, este não é o momento de perder a coragem. Se houver perigos, bem, estamos aqui para os enfrentar. Para a selva então, e sem demora!*

Tem várias opções no seu turno. Elas dependem das cartas que tem na mão e do que se passa no tabuleiro de jogo.

## Ações principais

No seu turno, pode executar **uma ação principal** e um **número ilimitado de ações gratuitas**.

As ações principais são:

**ESCAVAR UM LOCAL** (página 9)

**DESCOBRIR UM NOVO LOCAL** (página 10)

**VENCER UM GUARDIÃO** (página 11)

**COMPRAR UMA CARTA** (página 12)

**JOGAR UMA CARTA** (página 13)

**INVESTIGAR** (página 14)

**PASSAR A VEZ** (página 17)

You always perform exactly **one main action** per turn.  
You may also be able to perform **one or more free actions**, as explained below.



## A sua mão

Pode jogar uma carta pelo seu valor de viagem ou pelo seu efeito, mas não pelos dois.

**VALOR DE VIAGEM**  
Pode usar este valor de viagem para pagar por certas ações, tal como a ação "Escavar um local" na página seguinte.

OU

**EFEITO**  
Pode jogar a carta pelo seu efeito.

*Este efeito significa que recebe uma ficha de do tabuleiro de provisão.*

## AÇÕES GRATUITAS

Um efeito com este símbolo não conta como a ação principal do seu turno.

No seu turno, pode executar quantas ações gratuitas quiser. Elas podem ser jogadas **antes, depois e até durante a sua ação principal**.



## MEDO

Uma carta de Medo não tem um efeito. No entanto, pode ser usada pelo seu valor de viagem.

## A SUA ÁREA DE JOGO

Quando usa uma carta, ela é colocada virada para cima à sua frente na mesa, ao lado do seu tabuleiro de jogador. Este espaço é chamado de "a sua área de jogo".



Tabuleiro de jogador



Área de jogo

A sua área de jogo é praticamente uma grande pilha de descarte. As cartas vão-se acumulando a cada turno. Elas não retornam ao seu baralho até ao fim da rodada (ronda).

# Escavar um local

*Dia 9 – Trouxemos uma escada para o local e subimos para vermos melhor as gravuras. Tal como esperávamos, era um tipo de escrita! Se tais maravilhas se encontram tão perto do acampamento, quem sabe o que poderemos encontrar quando começarmos realmente a explorar!*

Sendo a ação principal do seu turno, pode enviar um dos seus arqueólogos para fazer uma escavação em qualquer um dos 5 locais . Também pode escavar em locais e , depois de terem sido descobertos.

## Para escavar um local

1. **Pague o custo de viagem** indicado no espaço para onde quer enviar o seu arqueólogo. Esse espaço deve estar desocupado (isto é, não deve ter nenhuma miniatura de arqueólogo nele, e numa partida para 2 ou 3 jogadores, não deve ter uma peça de bloqueio.)
2. **Mova o seu arqueólogo** do seu tabuleiro de jogador para o dito espaço.
3. **Aplique o efeito** ilustrado no local. (A legenda completa dos símbolos encontra-se na contracapa deste manual de regras.)

**Nota:** Se ambos os seus arqueólogos já estiverem noutros locais, não irá poder executar esta ação.

**Exemplo:** A jogadora vermelha gasta uma carta com uma para enviar o seu arqueólogo para o local aqui ilustrado. Ela coloca a sua miniatura no espaço da e tira duas fichas . O jogador seguinte a usar este local nesta rodada vai ter de cobrir o custo de . A jogadora vermelha também poderá fazer isto num turno posterior, mesmo já lá tendo um arqueólogo. Se ambos os espaços estiverem ocupados, mais ninguém poderá escavar nesse local durante esta rodada.

## Pagar os custos de viagem

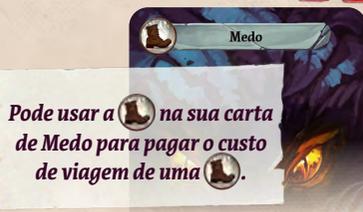
Como seria de esperar, pode pagar o custo de uma ao gastar uma carta com o símbolo de uma . Tire a carta da sua mão e jogue-a, virada para cima, na sua área de jogo, ignorando o seu efeito. Também pode pagar com valores de viagem mais altos, como indicado na **Hierarquia da viagem** descrita nesta página.

## Dois símbolos

Se o custo for de dois símbolos, pode cobri-lo com valores de viagem de duas proveniências.



Também é possível que o jogador possua uma carta que lhe dê os dois símbolos. Essa carta também pode cobrir o custo de apenas um símbolo, mas nesse caso, o símbolo adicional iria ser desperdiçado (não passa para o seu próximo turno).



Pode usar a na sua carta de Medo para pagar o custo de viagem de uma .

## Exemplos:



## CONTRATAR UM PILOTO

Pode sempre gastar duas moedas para produzir um avião, que pode ser usado para pagar por qualquer símbolo de viagem, como indicado na **Hierarquia da viagem** abaixo.



## HIERARQUIA DA VIAGEM

É sempre possível pagar um custo gastando um **valor de viagem maior**. Esta hierarquia da viagem também está no seu folheto de resumo.



# Descobrir um novo local

*Dia 10 – O nosso grupo de arqueologia regressou com histórias fantásticas de habitações nos penhascos, ornamentadas com ainda intactas obras-primas lapidadas. No entanto, a alegria pela descoberta estava misturada com o pavor do monstro que se escondia acima.*

No início do jogo, há apenas 5 locais disponíveis para escavação. Mas durante a partida, pode encontrar alguns novos. É possível descobrir qualquer local  ou  que ainda não tenha uma peça de local.

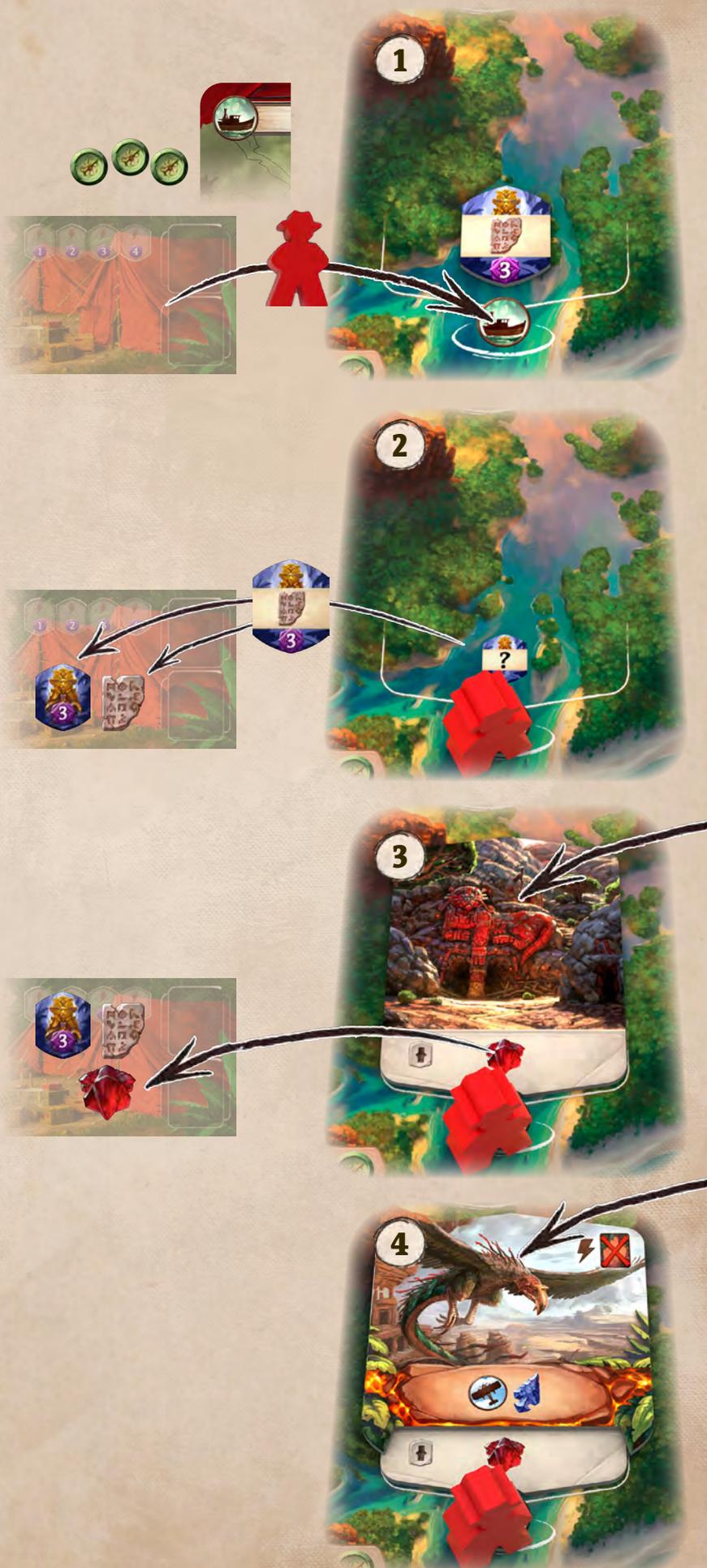
## Para descobrir um novo local

- 1 Percorra a região selvagem.** Decida se quer descobrir um local  ou um . Consulte o tabuleiro e **pague o custo de  ilustrado**. Depois, escolha um local não descoberto nessa região e **pague o custo de viagem**, para **mover o seu arqueólogo** do seu tabuleiro para o espaço desse local.
- 2 Tire o ídolo.** Aplique imediatamente o efeito do ídolo. Se o local tiver dois ídolos, recebe os dois, mas apenas aplica o efeito do que está virado para cima. Guarde os seus ídolos virados para baixo no seu tabuleiro de jogador, nos caixotes de provisões ilustrados.
- 3 Descubra o local.** Tire a primeira peça da pilha correspondente ao local –  ou . Coloque-a no tabuleiro, virada para cima. O local está agora descoberto e o jogador **aplica o seu efeito imediatamente**.
- 4 Desperte o guardião.** Tire a primeira peça da pilha de guardiães e coloque-a, virada para cima, na peça do local.

O guardião não o afeta imediatamente. No entanto, no fim da rodada, ganha uma carta de *Medo* quando recolhe o seu arqueólogo de um local que possui um guardião. (ver a página 17.)

Para evitar isto, pode tentar derrotar o guardião como uma ação num turno posterior (ver a página seguinte) ou pode conseguir escapar ao guardião com a ajuda de certas cartas que permitem mover o seu arqueólogo, ou o guardião.

Assim que o seu arqueólogo for embora (for exemplo, numa rodada posterior) **o local descoberto passa a ser outro lugar para onde os arqueólogos podem ser enviados a fazer uma escavação**. O custo da  impresso no tabuleiro só se aplica quando descobre estes locais, não quando faz escavações neles. Pode enviar um arqueólogo para fazer uma escavação num local que ainda tenha um guardião. Regressar desse local no fim da rodada vale-lhe uma carta de *Medo*, mesmo que não tenha sido o jogador que despertou o guardião.



# Vencer um guardião

*Dia 11 – Lutamos contra a monstruosa criatura corpo a corpo, faca contra garra! A besta fraquejou! Mas ninguém conseguiu dar o golpe de misericórdia. Ficamos estupefatos. A besta curvou-se, reconhecendo a derrota. E percebemos, então, que isto não era um monstro. Não, esta criatura era um dos lendários guardiões de Arnak.*

## Guardiões

Criaturas misteriosas guardam as ruínas da ilha. Um guardião aparece sempre que um jogador descobre um novo local. O guardião não tem nenhum efeito imediato. Porém, no fim da rodada, o jogador ganha uma carta de Medo por cada arqueólogo que regresse de um local que ainda tenha um guardião. (ver a página 17.)

Os guardiões permanecem no tabuleiro até serem derrotados. **Eles não impedem os arqueólogos de escavarem nos seus locais.**

## Para vencer um guardião

Como ação principal do seu turno, pode escolher vencer um guardião. Deve ter um arqueólogo no local do guardião.

1. **Pague o custo** ilustrado na parte inferior da peça de guardião.
2. **Remova o guardião** do tabuleiro e guarde-o junto ao seu tabuleiro de jogador.



**Conselho:** em certas situações, pode ser necessário vencer um guardião e evitar a sua carta de Medo. Noutras, pode obter mais pontos ao guardar esses recursos para investigação. Não se sinta obrigado a vencer cada guardião que desperta.



Este efeito permite-o vencer um guardião num local onde tenha um arqueólogo **sem ter de pagar o custo**. (No entanto, o próprio efeito pode ter um custo, que deve ser pago.) Os guardiões vencidos desta maneira também vão para junto do seu tabuleiro de jogador.

## Usar uma dádiva do guardião

Depois de vencer um guardião, o jogador ganha o seu respeito e ele pode conceder-lhe a dádiva ilustrada no canto superior direito. A dádiva pode ser usada **uma vez durante a partida**, em qualquer um dos seus turnos. Depois de a usar, vire o guardião para baixo para indicar que a dádiva não pode ser usada novamente.



Algumas das dádivas são valores de viagem que podem ser usados para pagar um custo de viagem, tal como quando joga cartas da sua mão.



Outras são ações gratuitas que podem ser usadas a qualquer momento durante um dos seus turnos.



O guardião vale 5 pontos quando acaba o jogo, quer tenha usado a sua dádiva ou não.

## Ídolos

Encontre ídolos quando descobre novos locais. Quando obtém um ídolo, guarde-o nos caixotes de provisões do seu tabuleiro de jogador. Os ídolos devem ficar virados para baixo porque a recompensa da descoberta já não é relevante.

Cada ídolo vale 3 pontos quando acaba o jogo.

## CASAS DOS ÍDOLOS

As quatro casas no topo do seu tabuleiro dão-lhe acesso a efeitos úteis. No seu turno, pode **colocar um ídolo numa casa como uma ação gratuita**:

1. **Mova o ídolo** dos seus caixotes de provisões para a casa desocupada mais à esquerda no seu tabuleiro de jogador.
2. **Escolha um efeito** das cinco opções ilustradas.

Use o poder do ídolo com sabedoria! Cada uma das quatro casas valerá um certo número de pontos se ainda estiver vazia quando o jogo acabar.

Um **ídolo que estiver numa casa não pode ser movido**, por isso cada casa só pode ser usada uma vez por jogo. (A menos que encontre um artefato que permita contornar esta regra.)



# Comprar uma carta

*Dia 12 – Subi em uma pedra e afastei alguns galhos para ter uma visão melhor do caminho adiante. Quando desci, a rocha estava agora à luz do sol e vi que era, na verdade, um artefato inestimável.*

O jogador melhora o seu baralho ao comprar artefatos e itens da fileira de cartas.

## Resumo da fileira de cartas

A fileira de cartas é dividida em duas partes pelo cajado lunar:



**Os artefatos estão à esquerda; itens à direita.** A cada rodada, o cajado lunar move-se um espaço para a direita, fazendo com que cada rodada subsequente tenha mais artefatos e menos itens. À medida que as expedições exploram cada vez mais em direção ao coração da ilha, elas descobrem mais artefatos, mas recebem menos ajuda do continente.

## Itens

Pode comprar diversos itens úteis para equipar a sua expedição. Um item que compre vai para o **fundo do seu baralho**, o que significa que geralmente aparecerá na sua mão no início da próxima rodada.

### Para comprar um item

1. Escolha um item da fileira de cartas.
2. Pague o custo em ilustrado na parte de baixo da carta.
3. Coloque o item virado para baixo no **fundo do seu baralho**.
4. Reabasteça a fileira de cartas.

## Artefatos

Os artefatos são tesouros valiosos que pode encontrar enquanto explora a ilha. Paga por eles com fichas de que representam o tempo passado a explorar. Dizemos que “compra” a carta, embora, na verdade, a sua expedição ande à procura deles ao abrir caminho pela selva e ao percorrer as planícies rochosas. Ao contrário dos itens, um artefato **pode ser usado assim que o tira** da fileira de cartas.

### Para comprar um artefato

1. Escolha um artefato da fileira de cartas.
2. Pague o custo de ilustrado na parte de baixo da carta.
3. Mova o artefato para a sua **área de jogo**. Tem a opção de **aplicar imediatamente o seu efeito, ignorando o custo de** no seu canto.
4. Reabasteça a fileira de cartas.

**Nota:** quando compra um artefato, pode aplicar o seu efeito. Esse efeito pode ser uma outra ação, como enviar um arqueólogo para fazer uma escavação num local. Isto tudo é considerado como parte da sua ação principal desse turno.

## REABASTECER A FILEIRA DE CARTAS

Se, no fim do seu turno, faltar alguma carta à fileira de cartas, reabasteça-a com uma carta do mesmo tipo:

1. Deslize as cartas em direção do cajado lunar para criar espaço no fim.
2. Coloque uma nova carta nesse espaço vazio.

Se um baralho esgotar as suas cartas, então deixa de ser necessário deslizar as cartas e reabasteça a fileira com cartas desse baralho.

**Exemplo:** esta é a fileira de cartas na rodada II. O jogador comprou um item, por isso vai reabastecer a fileira com um item, como ilustrado. Se tivesse comprado um artefato, o substituto iria preencher a fileira a partir da outra direção.



# Jogar uma carta

Dia 13 - A Ruby é uma ave alegre e fico feliz de tê-la conosco.

Ela encontra as coisas mais interessantes.

## Para jogar uma carta

1. **Jogue a carta**, virada para cima, da sua mão para a sua área de jogo.
2. **Aplique o efeito da carta.**

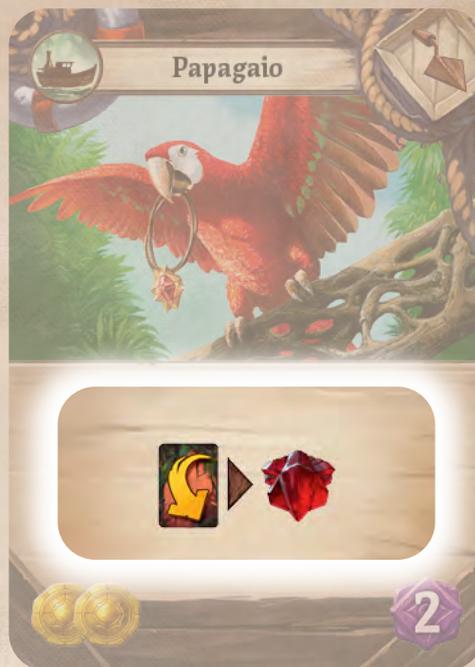
A carta permanece virada para cima na sua área de jogo pelo resto da rodada (a menos que tenha uma oportunidade para a descartar, como se explica abaixo).

⚡ Um efeito com este símbolo é uma **ação gratuita**. Isto significa que jogar a carta **não conta como a sua ação principal** nesse turno. As suas cartas de *Financiamento* e de *Exploração* contêm efeitos que são ações gratuitas e alguns dos efeitos dos itens também o são.

Por outro lado, se o efeito não estiver assinalado como uma ação gratuita, então é a **ação principal** do seu turno. Todos os **efeitos dos artefatos são ações principais**, tal como o são alguns efeitos dos itens, como o do *Papagaio*.

Quando joga um artefato, também tem de pagar um custo especial de , tal como explicado na vinheta desta página. Esta regra não se aplica aos itens.

**Lembre-se:** uma carta que tenha na mão pode ser usada pelo seu valor de viagem ou pelo seu efeito. Não pelos dois ao mesmo tempo.



**Exemplo:** digamos que usa o seu turno para jogar o Papagaio. Ele fica virado para cima na sua área de jogo e o jogador aplica o seu efeito. Este efeito diz-lhe para gastar uma carta de modo a ganhar um rubi. Ao consultar a sua mão de jogo, decide gastar uma carta de *Financiamento*. Ponha-a em jogo, mas ignore o seu efeito. Não vai poder usá-la como moeda nesta rodada, mas é compensado ao poder tirar uma ficha de rubi do tabuleiro de provisão. Com isto, o seu turno termina, a menos que tenha ações gratuitas que queira jogar.

## PILHA DE DESCARTE

Há certas regras e certos efeitos que enviam cartas para a **pilha de descarte**, que se encontra no topo do tabuleiro de jogo. Os itens e os artefatos têm pilhas de descarte especiais junto aos seus baralhos. As cartas de *Medo* retornam ao baralho de *Medo* quando são descartadas. As cartas de *Financiamento* e de *Exploração* devem ir para junto do baralho de *Medo* quando são descartadas. Normalmente, à exceção das cartas de *Medo*, as cartas na pilha de descarte não voltam a entrar no jogo.



 Este símbolo marca as pilhas de descarte dos artefatos e dos itens no tabuleiro. Se vir este símbolo num efeito, significa que pode **descartar uma carta da sua mão ou da sua área de jogo**.

**Conselho:** se possível, é muito mais eficiente jogar uma carta e depois descartá-la da sua área de jogo, do que diretamente da sua mão.

## JOGAR CARTAS DE ARTEFATO

Quando o encontramos, julgámos que tínhamos percebido o seu propósito. Mas agora começo a suspeitar que o artefato esconde ainda mais mistérios. Talvez consigamos encontrar as respostas nestes antigos textos.



Todos os efeitos de artefato têm um custo de  no canto. Quando compra o artefato, este custo é ignorado e o jogador aplica o efeito sem o pagar. Mas, **sempre que joga o efeito do artefato a partir da sua mão, o custo de  tem de ser pago**.

O efeito do artefato também poderá incorrer noutros custos. Estes terão de ser pagos sempre que usar o efeito.

# Investigar

*Dia 14 - Uma lança estilhaçada. Algumas linhas de texto. Cada uma dá significado à outra.*

*Dedico o meu tempo a contemplar estas pistas sobre o passado de Arnak.*

Uma ação de investigação move as suas fichas de investigação para a fileira seguinte do marcador associado:

- 1** Decida qual das fichas vai mover. Se o seu diário estiver debaixo da sua lupa , pode mover qualquer uma das fichas. Porém, **o seu diário nunca pode ser movido para uma fileira acima da sua lupa.** (Isto é fácil de memorizar: primeiro descobre-se uma coisa e depois anota-se a descoberta.)
- 2** Escolha um espaço para onde a mover. Só pode avançar para um espaço que esteja **ligado a onde se encontra no momento.** Por vezes, isto deixa-o apenas com uma opção. Não se preocupe com as outras fichas de investigação; o mesmo espaço pode ser ocupado por várias fichas.
- 3** Pague o custo e avance para esse espaço. O custo está impresso no caminho que liga o espaço onde está ao para onde quer ir.
- 4** Ganhe os resultados da sua investigação:
  - **Tira uma peça de bonificação?** Se o espaço tiver uma ficha de bonificação de investigação virada para cima, ganhe imediatamente a bonificação ilustrada e remova a ficha do jogo. Apenas o primeiro jogador a chegar a esse espaço é que ganha a bonificação.
  - **O jogador aplica sempre o efeito da fileira.** O efeito depende se moveu a sua lupa ou o seu diário, como ilustrado no fim da fileira. (Ignore os pontos por enquanto. Esses serão contabilizados quando o jogo acabar, dependendo de onde as suas fichas acabarem ficando.)

Se quiser, pode aplicar o efeito da fileira antes de usar a peça de bonificação.

**Nota:** os custos devem ser pagos antes de se ganhar qualquer recompensa.



## O Templo Perdido



Quando a sua lupa chegar à fileira superior do seu marcador de investigação, o jogador descobre o Templo Perdido! Ao contrário do que acontece com as outras fileiras, ganha mais pontos se chegar aqui antes. **Coloque a sua lupa no espaço vazio que valer mais pontos.**

A seguir, **tire uma peça de bonificação.** Vasculhe a pilha de peças viradas para baixo e escolha uma. Devolva as outras. Há o suficiente para todos.

**Nota:** não é possível mover a sua ficha de diário para a fileira do Templo Perdido.

## Explorar o Templo Perdido

Assim que tiver encontrado o Templo Perdido, poderá usar ações de investigação posteriores para saber mais sobre a história de Arnak!

Se escolher investigar com a sua lupa quando esta já estiver no Templo Perdido, em vez de pagar para avançar a ficha, vai pagar **para tirar 1 peça de templo** de qualquer uma das pilhas.

Na parte de baixo do templo existem três custos diferentes que poderá pagar. Cada pilha de peças tem um certo custo combinado, como ilustrado à direita.

Por exemplo, a pilha de peças de 6 pontos à esquerda requer que pague os dois custos que se encontram à esquerda. A pilha de peças de 6 pontos à direita requer que pague os dois custos que se encontram à direita. A pilha de peças de 11 pontos no topo requer que pague todos os três custos.

Há um número limitado de peças em cada pilha. Não é possível comprar peças de uma pilha que estiver vazia.



### Para onde se pode mover?

O jogador azul e a jogadora vermelha têm a respectiva lupa em espaços diferentes da primeira fileira. O espaço do jogador azul está ligado a ambos os espaços da fileira seguinte, sendo que pode avançar para qualquer um deles. Já o espaço da jogadora vermelha está ligado apenas a um espaço da fileira seguinte.

Todas as outras fichas estão nos espaços iniciais. Fichas nos espaços iniciais podem avançar para qualquer espaço da primeira fileira.

O jogador amarelo pode avançar a sua lupa. Não vai poder avançar o seu diário até a sua lupa estar, no mínimo, uma fileira à frente do diário.



### Ação de investigação

No seu turno, a jogadora vermelha decide usar a sua lupa para fazer uma investigação. Ela paga para avançar para o próximo espaço. Ela remove a peça de bonificação de investigação e ganha uma ficha de . A peça volta para a caixa e a ficha é colocada no seu tabuleiro. (Lembre-se de que não é possível usar esta ficha para pagar o custo da investigação. Esse custo deve ser pago primeiro.) Ao olhar para o efeito da lupa à direita, ela vê que ganha 1 .



### Obter um Assistente

Sendo o turno do jogador azul, ele decide fazer uma investigação com o seu diário. Não é permitido mover o seu diário para além da sua lupa, mas ele pode movê-lo para a mesma fileira, e até para o mesmo espaço, se quiser.

Digamos que ele faz exatamente isso. Paga para mover o seu diário para o espaço onde tem a sua lupa. O jogador azul poderá escolher um dos 3 assistentes disponíveis no tabuleiro de provisão. Ele tira o assistente e coloca-o com o lado prateado para cima no seu tabuleiro de jogador. Os assistentes são explicados em detalhe na página seguinte.



## Assistentes

Os assistentes são pessoas que vieram integrar a sua expedição. Cada assistente tem dois níveis: prateado e dourado. O lado dourado tem o efeito mais forte. O marcador de investigação dá-lhe assistentes prateados quando move a sua ficha de diário para certas fileiras.

## Recrutar assistentes



Quando avança o seu diário para uma fileira com este símbolo, **escolha um dos assistentes** disponíveis no tabuleiro de provisão. (Normalmente, existem 3. Porém, algumas das pilhas podem ficar vazias durante o jogo.)

**Nota:** os assistentes que não estão no topo devem ser mantidos em segredo para que ninguém saiba quais são até o que está antes ser retirado.

Coloque o assistente numa das casas de assistente do seu tabuleiro de jogador. O lado prateado deve ficar virado para cima.

Os assistentes têm vários efeitos. Se o efeito for uma ação gratuita, pode usá-la imediatamente ou pode guardá-la para a usar mais tarde.

## Usar assistentes



Para usar o seu assistente, deite-o de lado, como mostra a imagem. Um assistente deitado está **exausto** e não está disponível para trabalhar.

Geralmente, só pode usar um efeito de assistente uma vez por rodada (ronda). No fim da mesma, todos os assistentes são **renovados**; são postos novamente em pé.



No entanto, há certos efeitos das cartas que podem renovar um assistente durante a rodada, permitindo-o ser usado outra vez, o que em alguns casos até pode acontecer de imediato.

## Promover assistentes



Quando avança o seu diário para uma fileira com este símbolo, **promova um dos seus assistentes** para o nível dourado (vire-o para o lado dourado). Nesse momento, o **assistente fica renovado** mesmo se o seu efeito do nível prateado já tenha sido usado antes na rodada.

O uso deste assistente é uma ação gratuita

Assistente de nível prateado

Efeito do assistente

Habilidade ganha pelo assistente quando sobe de nível

**Exemplo:**

O jogador azul usa o seu assistente para obter uma .



Depois, ele paga  para avançar a sua ficha de diário. O efeito de diário dessa fileira permite que ele promova qualquer um dos seus assistentes.



Escolhe promover o assistente que já tinha usado. Ele vira a peça. Como parte do efeito, o assistente fica renovado. Ele poderia usá-lo novamente agora, se quisesse.



## ASSISTENTES TÊM UMA VARIEDADE DE EFEITOS:



Alguns assistentes têm vários efeitos por onde escolher. Pode usar este assistente para obter um  como uma ação gratuita. Por outro lado, pode usá-lo para obter um .



Este assistente permite-o comprar um artefato ou um item com desconto. O desconto é de 1 neste lado e de 2 no lado promovido.

Este assistente não tem um símbolo de ação gratuita. Por isso, usá-lo conta como a **ação principal** do seu turno.



Este assistente precisa de uma  para lhe fazer uma . Pode pagar o custo de viagem da mesma maneira que os paga para as ações dos arqueólogos. Como esta é uma ação gratuita, torna possível usar uma carta com  para duas coisas: por exemplo, uma  poderia pagar pelo efeito deste assistente e a outra poderia pagar para enviar um arqueólogo Escavar um local.

# Passar a vez

*Descobrimos tantas maravilhas hoje! Quem sabe o que encontraremos amanhã?*

Durante o seu turno, pode **escolher passar a vez**. Isto é, informar os outros jogadores que não vai jogar mais turnos nesta rodada. Passar a vez conta como a sua ação principal nesse turno. Nesse momento, também deve usar quaisquer ações gratuitas que tiver disponíveis.

Assim que tiver passado a vez, não tem direito a mais nenhum turno durante o resto da rodada. O jogo continua no sentido horário, mas salta a sua vez. Por outro lado, se for o único jogador que ainda não tiver passado a vez, pode jogar vários turnos consecutivos.

A rodada termina quando todos os jogadores tiverem passado a vez.



**Alguns efeitos podem necessitar que passe a vez como parte do seu custo.**

## Preparação da rodada seguinte

Se não for o fim da rodada V, o jogador termina a rodada preparando-se para a próxima.

**Todos os jogadores fazem o seguinte simultaneamente:**

1. **Devolver ambos os arqueólogos** ao respectivo tabuleiro de jogador. Cada vez que se recolhe **um arqueólogo de um local com um guardião**, adiciona-se **1 carta de Medo** à área de jogo correspondente.
2. Normalmente, as mãos dos jogadores estarão vazias. Mas, se ainda restarem cartas, **cada carta pode ser descartada para a respectiva área de jogo ou guardada para a rodada seguinte**.

**Conselho:** use as cartas todas antes de passar, se puder. Guardar uma carta na mão para a rodada seguinte só é útil em casos raros.

3. **Recolher todas as cartas** da respectiva área de jogo, **embaralhá-las bem** e colocá-las, viradas para baixo, **no fundo do respectivo baralho**.

**Nota:** os itens que tenham sido comprados durante a rodada estarão agora por cima de todas as cartas acabadas de ser embaralhadas.

4. **Renovar os respectivos assistentes.** (Pô-los novamente de pé.)

**A fileira de cartas deve ser reajustada da seguinte maneira:**

1. **Descarte as duas cartas de cada lado do cajado lunar** (isto elimina 1 artefato e 1 item. A pilha de descarte é explicada na página 13).
2. **Mova o cajado lunar para a direita** de modo a indicar o número da rodada seguinte.
3. **Reabasteça a fileira de cartas** (como explicado na página 12).

**O indicador de jogador inicial é movido um lugar para a esquerda.** Haverá um novo jogador inicial na nova rodada.

**Comece a nova rodada** tirando cartas até ter uma mão de 5 cartas completa. Se o seu baralho não tiver cartas suficientes para criar uma mão completa, tire as que houver.

### Fim da rodada V

No fim da rodada V, todos os jogadores recuperam os seus arqueólogos e **ganham Medo dos guardiães**. Ignore todos os outros passos e proceda à pontuação final.

**Exemplo de uma preparação da fileira de cartas:**

*Fim da rodada I, preparando a rodada II.*



*Durante a preparação da rodada III, um artefato desliza.*



# Pontuação final

*Dia 18 – Sinto que esta ilha ainda nos reserva muitos segredos, mas está na hora de voltar para casa e compartilhar as nossas descobertas.*

Quando o jogo chega ao fim, anote os pontos de todos os participantes na folha de pontuação e faça a sua adição. Os pontos podem ser obtidos das seguintes formas:



Cada uma das suas **fichas de investigação** marca pontos dependendo da sua fileira. As lupas na fileira do Templo Perdido marcam pontos segundo a ordem pela que chegaram ao referido.



Cada uma das suas **peças de templo** marca a quantidade de pontos indicada na peça.



Cada um dos seus **ídolos** marca 3 pontos, mesmo se estiver numa casa. Adicione também os pontos indicados nas **casas de ídolos vazias**.



Cada **guardião** que vencer vale 5 pontos, quer tenha usado a dádiva ou não.



Cada **carta de item e artifato** marca a quantidade de pontos indicada no seu canto inferior direito.



Cada carta de **Medo** marca **-1** ponto. Se tiver peças de **Medo** (ver página 23), cada uma marca **-2** pontos.



**Quem tiver o maior número de pontos, ganha.**

Os empates são decididos em favor do jogador que chegou primeiro ao Templo Perdido. Se ninguém conseguiu chegar ao Templo Perdido, o empate é decidido em favor do jogador que tem a maior valor de investigação. Após isto, os jogadores que ainda estiverem empatados, assim o permanecem.

22 de Outubro	Mín	Elwen
	24	14
	11	0
	11	13
	0	20
	13	7
	-4	0
	55	54

## Um jogo de Mín & Elwen

Desenvolvimento: **Michal Štách**  
**Michaela Štachová**

Desenho gráfico: **Filip Murmak**

Direção de arte: **Jakub Politzer**

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

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

Consultor de arte: **Dávid Jablonovský**

Produção: **Vít Vodička**

Escrita das regras: **Jason Holt**

Gestor de projeto: **Jan Zvoniček**

Supervisor de projeto: **Petr Murmak**

**Agradecimentos especiais aos nossos mais ativos jogadores de teste:** Kuba Kutil, por encontrar sempre uma maneira de estrear os nossos protótipos e por ser uma grande ajuda no equilíbrio final do jogo, bem como nos testes do jogo para um jogador; Pavla Ferstová and Ivan "eklp" Dostál, por serem grandes fãs desde os primeiros protótipos e por testarem mais de uma dúzia de versões deste jogo ao longo da sua evolução; Vít Vodička, por ficar um perito no jogo e dar pareceres valiosos para o seu equilíbrio.

**Jogadores teste:** Martin "Intoš" Sedmera, Ladá Pospěch, David Nedvidek, Iva Nedvídková, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Filip Murmak, Miroslav Felix Podlesný, Jan Zvoniček, 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 Časlava, 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 Česka, 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, e todas as excelentes pessoas que conhecemos no clube de jogos de tabuleiro Brno durante os testes de jogos da CGE e outros eventos. Sem vocês, este jogo não teria sido possível!

**Um grande agradecimento a todo o nosso time da CGE!** Filip, por todo o entusiasmo que dedicou à missão de fazer o jogo parecer tão bom. Petr, pela dedicação ao projeto, sempre pronto para resolver qualquer problema atravessado no nosso caminho. Regi, por nos ajudar com muitas das nossas responsabilidades e trabalhar incansavelmente no marketing de jogos. Jason, por ser tão amigável e positivo enquanto trabalhava incansavelmente para tornar o manual de regras tão bom. Zvonda, por manter o controle de milhares de prazos. Finder, pelo fantástico trailer e modelos 3D. Míša e Fanda, por ajudar com o desenho gráfico. Vlaada, por compartilhar a sua experiência, parecer e ideias interessantes! David, Honza, Dita e todos os outros que ajudaram a preparar inúmeros protótipos para testar e rever tudo! Obrigado por fazerem parte desta jornada!

**Muitos agradecimentos a:** Ailin e Faire, que nos ajudaram e apoiaram ao longo do projeto. Sem a sua ajuda, não teríamos tido o tempo e as ferramentas para finalizar o desenho do jogo. Nand, por criarem o fantástico nanDECK, e Paul Grogan, por apresentar o nosso jogo ao mundo num período triste de convenções canceladas em 2020.

**Agradecimentos muito especiais a:** Ondra Hrdina, Milan Vavroň, Kuba Politzer, Jirka Kůs e Fanda Sedláček, que ajudaram a construir o fantástico mundo de Arnak e deram-lhe vida com a sua arte deslumbrante que nos tirou o fôlego!



© Czech Games Edition  
Outubro 2020  
www.CzechGames.com

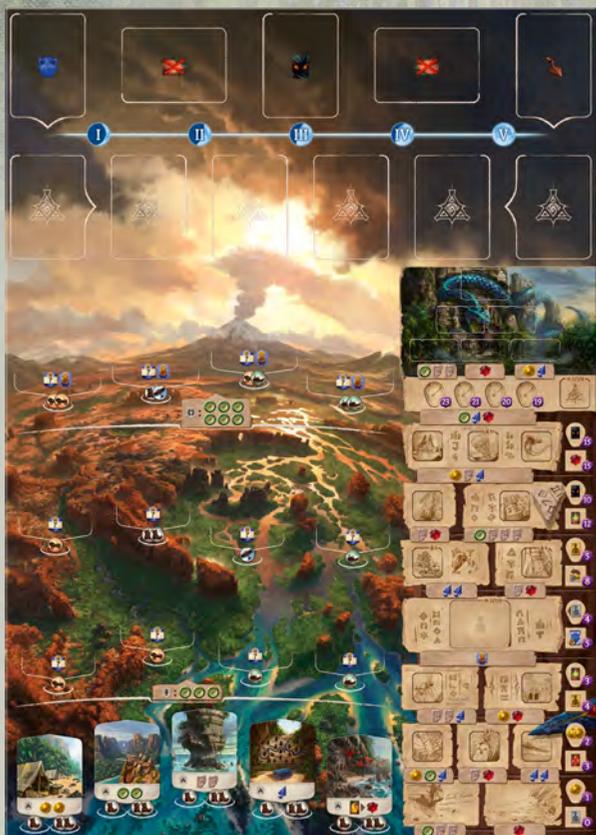
# O lado com o Templo da Cobra

O nosso navio foi ~~destruído~~... não sobrou nada. Tentamos ~~salvar~~, mas temo que, mesmo aqui, aquilo vai conseguir nos encontrar!

A primeira expedição a Arnak não correu muito bem. Faz algum tempo que ninguém recebe notícias dela. Enquanto explora a ilha, veja se encontra algum sobrevivente.

## Um tabuleiro diferente

O lado do **Templo da Cobra** tem locais com custos de viagem diferentes e tem um marcador de investigação diferente.



## Resgate de assistentes



Este espaço no meio do marcador de investigação contém sobreviventes da primeira expedição. Pode ser capaz de salvar um deles se explorar as ruínas da ilha.

Durante a preparação, **coloque 1 assistente por jogador neste espaço**. Estes assistentes devem ser escolhidos aleatoriamente. O assistente no topo da pilha é do conhecimento geral, mas as identidades dos que estão por baixo deve manter-se incógnita para os jogadores que ainda não alcançaram essa fileira.

O tabuleiro de provisões receberá três pilhas de assistentes, como habitualmente. Duas das pilhas terão três assistentes e a terceira será constituída pelo resto dos assistentes.



Para avançar uma ficha de investigação através desta ponte, vai ter de **pagar 1 ídolo**. O ídolo deve vir **dos seus caixotes de provisões**. Não pode ser um dos que estão nas casas. Remova a peça de ídolo do jogo.



Este efeito da lupa deixa-o **resgatar 1 assistente**, daqueles que estão no marcador de investigação. Examine a pilha em segredo e tire um. Deixe o resto dos assistentes na mesma ordem e devolva a pilha ao marcador de investigação.

Ao contrário dos assistentes vindos do tabuleiro de provisões, o assistente que resgata está **exausto**. Não o poderá usar nesta rodada, a menos que algum efeito o renove.



**Exemplo:** a jogadora vermelha quer avançar a sua lupa para o espaço de resgate de assistentes.

1. Ela retira um ídolo dos seus caixotes de provisões e arruma-o na caixa.
2. Ela avança a sua lupa.
3. Ela examina a pilha de assistentes e escolhe o capitão do navio.
4. O capitão do navio está exausto por estar há tanto tempo abandonado em Arnak. A jogadora vermelha não poderá usar a sua habilidade até ele ficar renovado.



Este efeito permite-o promover um assistente de prateado para dourado (no lado oposto do tabuleiro, só poderia fazer isto ao mover o seu diário). Se tiver dois assistentes prateados, pode promover qualquer um deles. Não precisa de saber qual deles é que salvou.

Como de costume, um assistente exausto é renovado quando é promovido.

## Histórias de arrepiar!

*A princípio, ignorámos suas histórias, achando que fossem alucinações resultantes da experiência traumática de estar perdido por tanto tempo, mas à medida que vamos descobrindo mais segredos de Arnak...*



Este efeito da lupa significa que **ganha uma carta de Medo!** Coloque-a virada para cima na sua área de jogo, ignorando o seu valor de viagem.



Durante a preparação, coloque 2 ou 3 peças de bonificação nesta fileira do marcador de investigação. Quando move uma ficha de investigação para lá, seja uma lupa ou um diário, **escolhe uma das peças**. Apenas a peça escolhida é que é removida.

# Modo solitário

*Pensamos que tínhamos guardado este segredo só para nós. Não sei como, há outros aqui à nossa frente!*

Esta variante para um único jogador permite-lhe desfrutar da emoção de descobrir as ruínas perdidas, mesmo sem outro jogador para competir.

## Preparação

Prepare o tabuleiro como se tratasse de uma partida para 2 jogadores. Sempre que for suposto uma pilha ter um número de peças igual ao número de jogadores, atribua-lhe 2 peças.

Prepare o seu próprio tabuleiro como de costume. Vai jogar em segundo lugar, por isso começa com 1  e 1 .

## Preparação do rival

Escolha outro tabuleiro de jogador para representar a expedição rival. Use o lado com as tendas cinzentas. Dê-lhe todas as 6 miniaturas de arqueólogo que não sejam da sua cor.

O seu rival usa apenas uma ficha de investigação. Coloque a lupa do seu rival no espaço inicial, junto às suas fichas de investigação.

## Pilha de ação rival

Use 10 peças de ação para construir a pilha de ação do seu rival.

Use todas as 5 peças de ação de arqueólogo:



Use 5 peças de ação vermelhas ou 5 verdes:



As peças de ação vêm em pares. A ação vermelha é uma versão mais agressiva da ação verde. Todas as 5 ações têm de estar na pilha, por isso **vai precisar de uma peça de cada par**. O conjunto das 5 peças que não forem utilizadas deve ser arrumado na caixa.

O número de peças vermelhas é o seu nível de dificuldade, que vai de 0 a 5. Decida quantas delas vai usar, escolha-as aleatoriamente, olhe para elas e adicione as peças verdes apropriadas para completar o conjunto.

Embaralhe a pilha de ação rival virada para baixo e estará pronto para começar o jogo.

## Como jogar

Estando sempre um passo à frente, o seu rival será o jogador inicial em todas as 5 rodadas. O turno do seu rival processa-se desta maneira:

1. **Vire a primeira peça de ação do seu rival** e coloque-a ao lado da pilha de ação.
2. **Execute a ação indicada**. Se a situação tornar a ação impossível, o seu rival não faz nada nesse turno.

O jogador e rival vão alternado os turnos durante a rodada, tal como aconteceria numa partida com dois jogadores. **O seu rival não passa a vez até ter jogado todas as 10 peças de ação, mesmo se o jogador já tiver passado a vez.**

## Ações do rival

Cada ação do rival é como uma ação do jogador, mas o jogo concentra-se no impacto que essas ações têm no jogador. **A expedição rival não ganha ou gasta fichas de recursos**. Eles nunca recebem cartas de Medo. Porém, eles recebem pontos.

**Nota:** os símbolos nas peças de ação não correspondem exatamente aos efeitos descritos na contracapa deste manual de regras. Eles são apenas simples lembretes das regras explicadas nesta seção.



Este símbolo significa que o seu rival não faz nada na rodada V.

## Escavar um local



O seu rival quer impedi-lo de obter o recurso da imagem. Procure por um local que ofereça esse recurso e coloque um arqueólogo rival num espaço de lá. (Se todos esses espaços estiverem ocupados, o seu rival não faz nada.)



Se houver vários espaços desses, o seu rival escolhe um com as seguintes prioridades:

- É preferível um local numa fileira mais alta do que um numa fileira mais baixa.
- Entre locais da mesma fileira, o seu rival prefere o que mais à esquerda ou direita, como determinado pela seta de decisão. (ver a caixa abaixo.)

## A SETA DE DECISÃO



Quando a expedição rival tem de escolher entre duas ou mais coisas, escolhe sempre a que está mais à esquerda ou mais à direita, dependendo do lado para que a seta na pilha de ação rival está apontando. Se tiver dúvidas quanto à peça de ação final quando a pilha estiver vazia, use a seta da peça que está no fim da pilha de peças usadas.

Mantenha todas as peças de ação rival orientadas com a borda escura para baixo, de modo a ter o mesmo número de setas para a esquerda e para a direita.

## Descobrir um novo local

Dependendo da rodada, o seu rival descobre um local ou . Se houver vários locais por descobrir:

- Primeiro, reduza as opções a uma fileira. Entre locais e , dê preferência aos da fileira de baixo.
- Depois, use a seta de decisão para escolher à esquerda ou direita.

**Coloque um arqueólogo rival no espaço escolhido. Mova a(s) ficha(s) de ídolo para o tabuleiro do seu rival.** Se o ídolo virado para cima for um que ele ainda não tem, ele é colocado virado para cima no espaço correspondente. Se for repetido, coloque-o virado para baixo no espaço à direita rotulado com -1. Pode haver vários ídolos empilhados no espaço -1. Se o seu rival obtiver um ídolo virado para baixo, coloque-o no espaço -1, ignorando o seu lado oposto.



O local recém-descoberto recebe uma peça de local, como seria de esperar. Como indicado na peça de ação, o local obtém um guardião apenas em certas rodadas.

## Investigação



Avance a lupa do seu rival para a próxima fileira. Se precisar de escolher um espaço, use a seta de decisão.



Se houver lá uma peça de investigação, remova-a do jogo. Se for o espaço do Templo Perdido, remova a peça superior da pilha de bonificação.

Se o seu rival não puder avançar mais devido ao fato de já ter chegado ao Templo Perdido, dê-lhe uma peça de 6 pontos. Use a seta de decisão para escolher entre a pilha da esquerda ou da direita, isto se ambas ainda tiverem peças.



Tire o primeiro assistente da pilha mais alta do tabuleiro de provisão. Se as pilhas forem do mesmo tamanho, use a seta de decisão. Remova o assistente do jogo.

**Tabuleiro com o Templo da Cobra:** quando a ficha do seu rival chega ao espaço de resgate dos assistentes, ele tira o primeiro assistente desse espaço, **além** do assistente que tira do tabuleiro de provisão.

## Vencer um guardião



Se houver um guardião num local ocupado pelo seu rival, mova-o para o tabuleiro dele. Siga as mesmas prioridades usadas na seção Escavar um local: prefira a fileira mais alta, use a seta de decisão se necessário.



Se o seu rival não tiver um arqueólogo num local com um guardião, então faz uma investigação, mas não recebe um assistente do tabuleiro de provisão. (No entanto, no lado do Templo da Cobra, ele resgatará um assistente se chegar a esse espaço.)

## Comprar um item



Na versão verde desta ação, o seu rival tira o item com o menor valor de pontos. Na versão vermelha, ele tira o maior. Resolva os empates com a seta de decisão. Coloque a carta no tabuleiro do seu rival. Termine a ação reabastecendo a fileira de cartas.



## Comprar um artefato



Como pode ter adivinhado, é como comprar um item.



## Fim da rodada (ronda)

No fim da rodada, devolva todos os arqueólogos do rival ao seu tabuleiro. **O seu rival não ganha cartas de Medo.** Embaralhe a pilha de ação virada para baixo e o seu rival fica pronto para jogar de novo. **O seu rival será o jogador inicial em todas as rodadas**, sendo que o indicador de jogador inicial não vai ser necessário.

## Pontuação

A expedição rival marca pontos pela posição da respectiva lupa e por peças de templo, guardiões vencidos e cartas compradas, como seria de esperar.

Também marca 3 pontos por cada ídolo único virado para cima. Os ídolos que estiverem na pilha -1 só valem 2 pontos cada.

O jogador marca os seus pontos como habitualmente. Compare os seus pontos com os do rival. Quem tiver mais é o vencedor.

22 de Outubro 1932	Rival	Jason
	0	

## Campanha solitária

Quer jogar uma campanha sozinho/a? Consulte a página [www.arnak.game!](http://www.arnak.game!)

- Vários cenários sem igual.
- Novos objetivos.
- O que terá acontecido com a expedição do Professor Kutil?



# Apêndice

## Notas sobre algumas cartas selecionadas



### AGENDA

Esta carta aplica-se apenas ao seu diário e não à sua lupa. Não se esqueça de que o seu diário não pode ultrapassar a sua lupa.



### ARCO E FLECHAS

O máximo que pode ganhar é



### ARMADILHA DE URSOS

Pode usar a armadilha num local com ou sem o seu arqueólogo. A única restrição é que mais ninguém poderá estar lá. (É uma precaução de segurança.)



### BÚSSOLA DE PRECISÃO

### VARA DE PESCAR

Ao contrário de como com uma ação normal de comprar cartas, aqui pode fazê-lo mesmo se não puder pagar por nenhuma carta da fileira. Revele

a primeira carta do baralho interessado. É uma das cartas que pode comprar. Também pode decidir não comprar nenhuma carta e virá-la novamente para baixo. Se optar por comprar uma carta diferente, a carta de cima vai para a fileira quando a reabastece, como de costume.



### FACA MILITAR

Escolha dois dos quatro benefícios ilustrados. Não é permitido escolher apenas um e recebê-lo duas vezes.



### PINCEL

Todos os ídolos no seu tabuleiro de jogador contam para a pontuação, quer estejam nas casas ou não. O máximo que pode ganhar é



### BRINCO DE CRISTAL

Primeiro decida quantas cartas quer tirar e depois tire essa quantidade. Dessas, guarde uma na mão. Se tirou mais do que uma, pode devolver uma delas ao topo do seu baralho. As que sobram devem então ser colocadas na sua área de jogo sem efeito nenhum.



### BRINCO DE OBSIDIANA

Primeiro decida se quer tirar 1 ou 2 cartas e depois tire a quantidade escolhida do fundo do seu baralho. Se tirar 1, fica com ela na sua mão. Se tirar 2, examine-as, fique com uma na mão e coloque a outra na sua área de jogo, virada para cima, ignorando o seu efeito e valor de viagem.



### CAJADO DE EXPLORADOR SANDÁLIAS DE EXPLORADOR

O seu arqueólogo pode ser realocado **a partir de** qualquer local. O efeito restringe apenas o tipo de locais **para onde** ele pode ser movido.



### CHIFRE DECORADO

Se for trocar um assistente prateado, o novo também deverá ser prateado. Se trocar um assistente dourado, vire o novo para o seu lado dourado. O assistente que coloca no seu tabuleiro de provisão deve ficar com lado prateado à vista.



### COROA DO GUARDIÃO

Este artefato não pode mover um guardião para um local ainda não descoberto. Um local desocupado é aquele que não contém arqueólogos. Se qualquer um dos espaços de um local estiver ocupado, considera-se o local inteiro ocupado.



### FRASCO DE CÔCO VINHO ANTIGO

O efeito do artefato conta como a ação principal do seu turno, mesmo que o efeito do assistente seja uma ação gratuita. O assistente não fica exausto depois de ser usado no tabuleiro de provisão. Se usar isto para gerar um valor de viagem, esse valor é desperdiçado a menos que o use numa ação gratuita antes do seu turno acabar. Note que o efeito não pode ser aplicado a um assistente que esteja no espaço de resgate de assistentes do marcador de investigação do Templo da Cobra.



### ÍDOLO DE ARA-ANU LÂMINA GRAVADA

Este desconto pode ser usado para comprar uma peça de templo.



### MARTELO ORNAMENTADO

Tire o item que estiver mais à direita da fileira de cartas e coloque-o na pilha de descarte dos itens. A seguir, pode tirar um item dessa pilha. Não precisa de pagar o seu custo. Coloque-o no fundo do seu baralho. No fim do seu turno, reabasteça a fileira de cartas.



### OCARINA DO GUARDIÃO

Se ambos os seus arqueólogos estiverem no seu tabuleiro, ainda pode jogar esta carta para transformar todos os seus símbolos de viagem em . Se uma carta tiver 2 símbolos de viagem, eles são transformados em

## Não esquecer!

- Pode sempre pagar  para comprar um .
- Não pode avançar a sua ficha de  para além da sua ficha de .
- Cada fileira do marcador de investigação tem um efeito. O jogador aplica o efeito independentemente de receber ou não uma peça de bonificação.
- Quando promove o seu assistente, também o renova.
- Quando usa o efeito de , pode descartar uma carta da sua mão ou da sua área de jogo.
- Ganhe medo, depois embaralhe. No fim da rodada, recupere os seus arqueólogos, talvez ganhando cartas de Medo dos guardiães, antes de embaralhar as cartas da sua área de jogo.
- As cartas embaralhadas são colocadas no fim do seu baralho. E apenas no fim da rodada. Não deve andar a embaralhar cartas em nenhum outro momento.
- Quando compra um item, ele é colocado no fim do seu baralho. Isto significa que estarão acima de todas as cartas que embaralhar no fim da rodada.

## Perguntas frequentes

- Posso ter mais do que 5 cartas na mão? Sim. O limite de 5 cartas só se aplica quando se recebem as cartas no início da rodada.
- Há alguma maneira de comprar um item e usá-lo depois na mesma rodada? Sim. Quando compra um item, ele é colocado no fim do seu baralho. Há certos efeitos de tiragem de cartas que podem fazer com que o tire. Assim que o tiver na mão, pode usá-lo no turno que quiser.
- Posso embaralhar o meu baralho durante a jogada? Não. O jogador embaralha o seu baralho apenas no início do jogo. No fim de cada rodada, embaralha todas as cartas que estão na sua área de jogo e as coloca no fim do seu baralho. Não é permitido voltar a embaralhar.
- Mas e se o meu baralho ficar sem cartas? Se o seu baralho ficar sem cartas, não pode tirar mais nenhuma. As cartas da sua área de jogo não retornarão ao seu baralho até ao fim da rodada. Se comprar um item, coloque-o simplesmente no lugar do seu baralho. Esse item passa a estar no fim (e no topo) do seu baralho.
- Qual é a diferença entre o efeito  e "realocar"? Os dois são completamente diferentes. O efeito  obedece às regras de uma ação, seja a de "Escavar um local" ou "Descobrir um novo local". Ele requer que use um arqueólogo do seu tabuleiro de jogador e que pague os custos de viagem, a menos que carta diga o contrário. Em contraste, só pode realocar um arqueólogo se este já estiver num local, e ele não pode ir para um local por descobrir. **As realocações não têm custos de viagem.**
- Esta carta permite-me mover um arqueólogo de outro jogador? Não. Neste jogo, não há efeitos que permitam a um jogador afetar as cartas, miniaturas ou fichas de outro jogador.

## Abreviaturas

Os símbolos seguintes não usados como abreviações de vários componentes do jogo:

-  uma carta de item
-  uma carta de artefato
-  uma ficha de guardião
-  um assistente
-  uma ficha de ídolo
-  uma das suas miniaturas de arqueólogo

## Ações gratuitas ⚡

Durante o seu turno, pode executar um qualquer número de ações gratuitas antes, durante ou depois da sua ação principal. Pode ter à sua disposição as seguintes ações gratuitas:

- Todos os efeitos de cartas marcados com o símbolo ⚡ são ações gratuitas.
- Colocar um ídolo  numa casa é uma ação gratuita.
- Usar uma dádiva do guardião é uma ação gratuita.
- Usar um efeito de assistente é uma ação gratuita, exceto para o assistente que o permite comprar uma carta com um desconto.



### PEÇAS DE RESERVA



As peças multiplicadoras x3 são para serem usadas no caso de estar quase a ficar sem fichas. Cada ficha na peça conta como 3. Não é suposto que as fichas no tabuleiro de provisão sejam limitadas.



O outro lado da peça é uma peça de Medo. Se tiver de tirar uma carta de Medo quando o baralho de Medo está vazio, tire uma peça de Medo. Ela vale -2 pontos durante a pontuação final. Guarde a peça de Medo na sua área de jogo. Se tiver a oportunidade de descartar uma carta da sua área de jogo, pode, em vez disso, descartar a peça de Medo.

Nos jogos de teste, estas peças só foram necessárias em casos extremamente raros. Dependendo do seu estilo de jogo, o seu grupo pode nunca precisar deles.

## EFEITOS

Muitos dos efeitos apenas ilustram as fichas que ganha:

 Ganhe as fichas indicadas.

 Ganhe as fichas indicadas.

 Ganhe as fichas indicadas.

 Ganhe uma carta de *Medo* e as fichas indicadas. Deve tirar uma carta de *Medo* do tabuleiro e colocá-la, virada para cima, na sua área de jogo. (Ignore o seu valor de viagem). Se não houver cartas de *Medo* disponíveis, receba uma peça de *Medo*, como explicado na página 23.

 Pode pagar o custo à esquerda para ganhar o benefício à direita. Se não puder para o custo, ou não o quiser fazer, então não recebe o benefício.

 Pague o custo para escolher uma das duas fichas.

 Faça uma das duas seguintes trocas:  OU 

 Numa carta de artefato, isto serve para lembrar que o efeito custa 1 . Porém, este custo só se aplica quando a joga da sua mão, não quando a compra.

 O jogador paga este custo ao colocar uma carta da sua mão virada para cima na sua área de jogo, ignorando o valor de viagem da carta e o seu efeito. Se já não tiver cartas na sua mão, não poderá pagar este custo e não ganhará o benefício do efeito.

 Pode tirar uma carta. Se o seu baralho estiver vazio, este efeito é nulo.

 Pode escolher uma carta da sua mão, ou da sua área de jogo, e descartá-la (como explicado na página 13).

 Pode tirar uma carta. A seguir, pode descartar uma carta da sua mão ou da sua área de jogo. Saiba que cada parte do efeito é opcional.

 Pode tirar uma carta. A seguir, deve jogar uma carta virada para cima na sua área de jogo, ignorando o seu valor de viagem e efeito.

 Pode renovar um dos seus assistentes. Ver a página 16.

 Este símbolo denota que o efeito não conta como a sua ação principal neste turno. Pode executar as ações gratuitas que quiser antes, depois e até durante a sua ação principal.

## PALAVRAS-CHAVE

**ative um local:** quando ativa um local, usa o seu efeito. Não precisa de ter um arqueólogo nesse local e os arqueólogos dos outros jogadores não o impedem de ativar o local, a menos que as cartas digam o contrário. Não precisa de pagar nenhum custo de viagem. Não pode ativar um local que ainda não tenha sido descoberto.

**ative uma peça de local:** duas cartas permitem-no ativar a primeira peça de local de uma das pilhas. Simplesmente aplique o efeito da peça, como quando ativa um local.

**desconto:** aplique o efeito como se tivesse as fichas ou o valor de viagem ilustrado no desconto. Por exemplo, um desconto de  significa que um custo de  é reduzido a um . Um desconto de  significa que um símbolo de um custo de viagem está coberto. (Porém, um desconto de  não tem efeito em custos de viagem que não incluam uma .) Os descontos não reduzem os custos para valores negativos e não são transferidos para outras ações.

**descarte:** envie uma carta para a pilha de descarte, como explicado na página 13. Alternativamente, um efeito pode especificar que tire uma carta da pilha de descarte.

**descarte esta carta para:** quando joga a carta pelo seu efeito, ela é colocada na pilha de descarte em vez de na sua área de jogo.

**ganhe** : quando ganha um item, significa que não paga o custo de . Salvo indicação em contrário, isto é idêntico à ação "Comprar uma carta", exceto que ignora o passo onde o custo é pago.

**local desocupado:** um local está desocupado se ninguém tiver lá uma miniatura de arqueólogo. (As peças de guardião não contam como que para ocupar o local). Um local  ocupado ainda pode ter um espaço desocupado, embora o local seja considerado "ocupado".

**ocupado pelo jogador:** ocupa um local se tiver lá uma miniatura de arqueólogo.

**passar a vez para ganhar:** deve passar a vez para ganhar o benefício. Não jogará mais turnos durante o resto da rodada.

**realocar:** sem pagar o custo de viagem, escolha um dos seus arqueólogos já posicionados num local e mova-o para um espaço desocupado de um local diferente já descoberto. O efeito pode especificar restrições adicionais.

## EFEITOS PARA AÇÕES

Os efeitos abaixo permitem-no executar uma ação. Normalmente, seria a ação principal do seu turno, mas aqui é considerada apenas parte do efeito.

 Pode tirar imediatamente uma ação "Escavar um local" ou "Descobrir um novo local" se tiver um arqueólogo no seu tabuleiro de jogo. O efeito pode especificar benefícios ou limitações especiais.

 Pode vencer um guardião imediatamente, sem ter de pagar o custo ilustrado na peça de guardião. Este efeito aplica-se apenas a um guardião que esteja num local onde possui um arqueólogo.

    Pode comprar imediatamente um artefato ou item da fileira de cartas. O preço é reduzido pelo valor indicado.

 Execute a ação "Comprar um artefato", ignorando o passo onde paga o seu custo, mas aplicando o seu efeito.

 Execute a ação "Comprar um item", ignorando o passo onde paga o seu custo.

## RECURSOS INICIAIS

Jogador 1: 

Jogador 2: 

Jogador 3: 

Jogador 4: 

## BARALHO INICIAL

