

LOST RUINS OF ARNAK



MÍN & ELWEN

Componente



tablă de joc, fața cu Templul Păsării
(Templul Șarpelui pe verso)



4 table de jucător cu două fețe



27 jetoane monedă



27 jetoane busolă



16 cartonașe idol



24 cartonașe templu



1 tablă de provizii cu două fețe



15 cartonașe gardian



1 foaie cu abțibilduri



1 jeton carnet și 1 jeton lupă
pentru fiecare culoare



10 cartonașe sit nivelul



16 jetoane tabletă



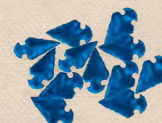
2 arheologi pentru
fiecare culoare



4 cărți de start pentru
fiecare culoare



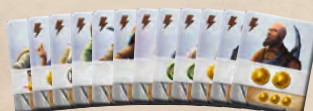
6 cartonașe sit nivelul



12 jetoane vârf de săgeată



19 cărți frică



12 cartonașe asistent



9 jetoane rubin



18 cartonașe bonus
de cercetare



40 cărți obiecte



1 toiagul
lunii



1 marcator de primul
jucător



5 cartonașe de blocaj



10 cartonașe rezervă



35 cărți artefacte



1 carnet de scor



15 cartonașe
acțiune rival

Ziua 3 - După două zile fără roade în căutarea pe ocean, o pată abia vizibilă la orizont printre valurile agitate, mi-a dat speranțe. În timp ce ne apropiam, un stol de păsări roșii au zburat către vasul nostru, ciripind și fluierând. După ce și-a consultat notele, navigatoarea noastră ne-a asigurat că această insulă nu era cartografiată. Cuvintele ei au sprijinit o teorie pe care o susțineam cu toții în secret - acele platouri sălbatice, jungla verde!
- ar putea fi Arnak!



TUTORIAL VIDEO



cge.as/arv

Pregătirea jocului

Tabla de joc

Folosește fața cu **Templul Păsării** în prima ta partidă.



Templul Șarpelui conține reguli speciale descrise la pagina 19.



Rândul cu cărți

Acesta conține obiecte și artefacte pe care le poți lua pe durata partidei. Asigură-te că sunt împărțite în pachete diferite. Au același verso, dar pot fi diferențiate ușor pe față și prin ilustrația din colțul drept superior.

- 1** **Artefacte.** Amestecă pachetul cu fața în jos și pune-l pe spațiul marcat.
- 2** **Frică.** Pune cărțile *Frică* pe spațiul marcat. Sunt la fel, așadar pune-le cu fața în sus.
- 3** **Obiecte.** Amestecă pachetul cu obiecte cu fața în jos și pune-l pe spațiul marcat.
- 4** **Toiagul lunii.** Pune-l pe rândul cu cărți, cum e ilustrat, indicând faptul că e runda I.
- 5** **Pune 1 artefact** pe rândul cu cărți, cu fața în sus, în stânga toiagului.
- 6** **Pune 5 obiecte** pe rândul cu cărți, cu fața în sus, în dreapta toiagului.

Insula

Cartonașe idol. Amestecă-le și pune-le în mod aleatoriu pe situri.

- 7** **Situri de nivelul** . Fiecare sit din regiunea primește un idol cu fața în sus.
- 8** **Situri de nivelul** . Fiecare sit din regiunea primește un idol cu fața în sus și unul pe verso, cum e ilustrat pe tabla de joc.

Cartonașe de blocaj

- 9** Unele spații de acțiune ar putea fi blocate în funcție de numărul de jucători. Tratează spațiile blocate ca și cum nu ar exista pe tablă. Nu vor fi disponibile în partida respectivă.

Într-o **partidă cu patru jucători**, nu folosi cartonașele de blocaj. (Această pagină ilustrează o partidă cu trei jucători).

Într-o **partidă cu trei jucători**, blochează 3 spații . Amestecă toate cartonașele de blocaj cu fața în jos și întoarce pe față 3 în mod aleatoriu. Fiecare corespunde unui sit .



Folosește cele 3 cartonașe ca să blochezi spațiile de pe fiecare dintre cele 3 situri. (Așază-le pe verso pe tablă). Pune în cutie cele 2 cartonașe nefolosite.

Într-o **partidă cu doi jucători**, blochează toate cele 5 spații . Fiecare sit va avea spațiu doar pentru un arheolog.

Pista de cercetare

10



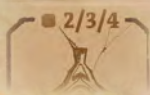
Cartonașe templu. Formați teancuri de cartonașe templu. Fiecare teanc are cartonașe egale cu numărul de jucători. Așa cum e ilustrat, cartonașele de 11 puncte au un teanc în vârf, cartonașele de 6 puncte formează două teancuri în mijloc, iar cartonașele de 2 puncte formează 3 teancuri la nivelul inferior. Cartonașele nefolosite sunt returnate în cutie.



Cartonașe bonus de cercetare. Amestecă-le cu fața în jos și pune-le pe:

11

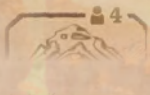
Teancul cu bonusuri de cercetare.



Formează un teanc cu cartonașe bonus de cercetare egale cu numărul de jucători. Pune-l pe verso în partea superioară a pistei de cercetare.

12

Spații pentru cartonașe bonus. Majoritatea spațiilor de pe pista de cercetare conțin câte 1 cartonaș bonus.



Spațiile marcate astfel conțin câte un cartonaș în **partidele cu patru jucători**.



Aceste spații conțin câte un cartonaș doar în **partidele cu minim trei jucători**.

Distribuie cartonașele bonus de cercetare în mod aleatoriu pe spațiile corespundente, apoi întoarce-le pe față. Cele nefolosite sunt returnate în cutie.



Tabla cu provizii

13

Resurse. Pune toate jetoanele resursă pe tabla cu provizii.

14

Cartonașe sit de nivelul 1. Amestecă-le pe cele marcate 1 și pune-le cu fața în jos pe tabla cu provizii.

15

Cartonașe gardian. Amestecă-le și pune-le cu fața în jos pe tabla cu provizii.

16

Cartonașe sit de nivelul 2. Amestecă-le pe cele marcate 2 și pune-le cu fața în jos pe tabla cu provizii.

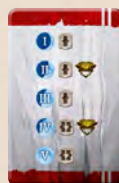
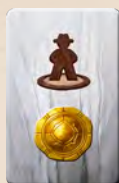
17

Cartonașe asistent. Întoarce toți asistenții cu partea argintie în sus. Formează în mod aleatoriu trei teancuri de câte 4 cartonașe. Pune-le pe tabla cu provizii.

18

Jetoane de cercetare. Jetoanele de cercetare ale jucătorilor se pun tot pe tabla cu provizii, cum e detaliat la pagina următoare.

Versiunea solo



Aceste componente sunt folosite doar în **versiunea solo**. Această variantă folosește pregătirea pentru o partidă cu 2 jucători. Regulile complete la pagina 20.

Pregătirea jucătorului

Ziua 6 - Am găsit un loc bun să ne plasăm corturile, cu apă dulce în apropiere. Intendentul nostru s-a asigurat că vom avea provizii. Aceasta va fi casa noastră în următoarele 14 zile.

Fiecare jucător trebuie să aleagă o culoare și să ia **tabla de jucător**, **jetoanele de cercetare**, **2 miniaturi arheolog** și **4 cărți de start** în culoarea aleasă.

Tabla de jucător

Ține-o în fața ta și pune arheologii pe ea.



Jetoane de cercetare

Jetoanele tale de cercetare se pun pe o poziție de start aflată sub pista de cercetare. Prima dată când cercetezi, vei folosi lupa, așadar pune-o deasupra carnetului.



În mod tematic, arheologii tăi se află în cort și jetoanele resursă în cutiile cu provizii, dar poți organiza acest spațiu cum dorești.

Pachetul de start

Fiecare jucător are propriul pachet și toate pachetele de start sunt identice. Pachetul tău ar trebui să conțină 4 cărți de start de culoarea ta și încă 2 cărți frică:



Amestecă pachetul și pune-l pe verso pe tabla de jucător.

Ordinea de joc



Începe jucătorul care a călătorit cel mai recent într-un loc pe care nu l-au mai vizitat anterior. Dă-i acestui jucător **jetonul de prim jucător**. Partida continuă în sensul acelor de ceasornic.

Resurse de start

Resursele de start variază conform poziționării astfel:

Jucătorul 1:

Jucătorul 2:

Jucătorul 3:

Jucătorul 4:

RECOMANDARE DE AȘEZARE A TABLEI DE JOC

Tablele jucătorilor pot fi plasate astfel în jurul tablei centrale.



Desfășurarea jocului

Ziua 7 - Mă simt ciudat să fiu aici, să văd în final ceea ce am căutat atât de mult! Uneori simt că ne aflăm pe pământ sacru. Ce minuni ne așteaptă? Ce pericole? Nu avem nici un indiciu despre secretele acestei insule, dar ne-am propus să le aflăm și asta vom face!

Scopul jocului

Obiectivul tău este să conduci o expediție în explorarea insulei necartografiate Arnak și să descoperi secretele unei civilizații dispărute.

Îți vei echipa expediția cu obiecte utile, vei căuta junglele pentru a găsi artefacte misterioase și situri arheologice, te vei strădui să învingi gardienii acelor situri și, poate cel mai important, vei asambla fragmente ale ruinelor din Arnak pentru a forma un corp de cercetare care ar putea ajuta la descoperirea Templului Pierdut.

1 Diversele realizări ale expediției tale vor valora puncte la finalul partidei și acestea vor determina ce jucător a condus cea mai reușită expediție.

Prezentare generală

Partida se desfășoară pe durata a 5 runde.








Jucătorii efectuează ture alegând diverse acțiuni care să îi ajute să descopere secretele insulei. Pe durata partidei, o parte mai mare a insulei va fi explorată și mai multe acțiuni vor deveni disponibile. Acțiunile îți pot aduce resurse, oportunități și puncte.

Fiecare rundă se desfășoară astfel:

- 1. Trage.** Toți jucătorii trag din pachetele proprii până la limita de **5 cărți**.
- 2. Efectuează ture.** Începe jucătorul care deține marcatorul de primul jucător. Jucătorii efectuează ture în sensul acelor de ceasornic. Ești limitat la **o singură acțiune principală** pe tură, plus un număr **nelimitat de acțiuni gratuite**.
- 3. Pas.** În tura ta, poți spune pas ca să indici că ai terminat de jucat pentru restul acestei runde. Ceilalți jucători pot continua să efectueze ture până când toți jucătorii spun pas.
- 4. Pregătește runda următoare.** Toate cărțile din zona ta de joc sunt amestecate și plasate **la fundul pachetului propriu**. Pregătește tabla pentru runda următoare. **Marcatorul de primul jucător este pasat la stânga.**
- 5. Mută toiagul lunii.** La finalul fiecărei runde, mută toiagul ca să marchezi trecerea timpului. Pe măsură ce luna se împlinește, expedițiile explorează insula, obțin obiecte și artefacte utile și cercetează legenda Arnak. După 5 runde, luna este plină și e timpul să vedeți cine a avut cea mai reușită expediție.



RESURSE

-  **Monedele** reprezintă finanțarea expediției tale. Sunt folosite pentru cumpărarea obiectelor.
-  **Busolele** reprezintă timpul și energia consumate pentru explorare. Așadar sunt folosite pentru a descoperi artefacte și situri arheologice noi.
-  **Tabletele** reprezintă texte antice pe care le poți descifra. Acestea te-ar putea învăța cum să folosești artefactele găsite.
-  **Vârfurile de săgeți** reprezintă piese din armele descoperite. Sunt necesare adesea în luptele cu gardienii insulei.
-  **Rubinele** sunt talismane misterioase ale zeului pasăre Ara-Anu. Sunt rare dar esențiale pentru completarea cercetărilor de pe Arnak.

Tura ta

Ziua 8 - Deși dorința noastră să începem este amestecată cu o doză de emoție, acum nu e momentul să ne descurajăm. Dacă sunt pericole, ei bine, am venit aici să le confruntăm. Spre junglă!

În tura ta, ai câteva opțiuni. Alegerile tale vor fi luate conform cărților din mâna ta și situației de pe tabla de joc.

Acțiuni principale

În tura ta efectuezi exact **o acțiune principală** plus un **număr nelimitat de acțiuni gratuite**. Acțiunile principale sunt:

SAPĂ LA UN SIT (pagina 9)

DESCOPERĂ UN SIT NOU (pagina 10)

ÎNVINGE UN GARDIAN (pagina 11)

CUMPĂRĂ O CARTE (pagina 12)

JOACĂ O CARTE (pagina 13)

CERCETEAZĂ (pagina 14)

PAS (pagina 17)

Efectuezi întotdeauna exact **o acțiune principală** pe tură.
Poți să efectuezi și **una sau mai multe acțiuni gratuite**, cum e detaliat mai jos.



Mâna ta

Poți juca o carte pentru valoarea ei de călătorie sau pentru efectul său, dar nu pentru ambele.

VALOAREA DE CĂLĂTORIE

O poți folosi ca să plătești pentru acțiuni diverse – ca acțiunea Sapă la un sit.

SAU

EFFECT

Poți juca o carte pentru efectul ei.



Acest efect înseamnă că poți lua un jeton de pe tabla cu provizii.

ACȚIUNI GRATUITE

Un efect cu acest simbol nu este considerat acțiune principală în tura ta.

În tura ta, poți juca un număr nelimitat de acțiuni gratuite. Pot fi jucate **înainte, după sau chiar în timpul acțiunii principale**.



ZONA TA DE JOC

Când folosești o carte, o pui jos în fața ta, lângă tabla de jucător. Acest spațiu se numește zona ta de jucător.



Tabla de jucător



Zona de joc

Zona ta de joc este practic un pachet cu cărți decartate alăturate. Cărțile se acumulează cu fiecare tură. Nu sunt readuse în pachetul tău până la finalul rundeii.

Sapă la un sit

Ziua 9 - Am adus o scară la sit și am urcat pentru a observa mai bine sculpturile. Așa cum am sperat, erau texte! Dacă am găsit asta aproape de tabără, cine știe ce vom găsi după ce începem să explorăm cu adevărat.

Una dintre acțiunile principale este să trimiți un arheolog să sape la unul dintre cele 5 situri . Vei putea să sapi și la siturile și după ce au fost descoperite.

Să sapi la un sit

1. Plătește costul călătoriei ilustrat pe spațiul pe care vrei să trimiți arheologul. Spațiul trebuie să nu fie ocupat. (Nu trebuie să fie alt arheolog pe el, iar într-o partidă cu 2 sau 3 jucători nu trebuie să fie blocat).
2. Mută arheologul de pe tabla de jucător pe acel spațiu.
3. Aplică efectul ilustrat pe acel sit (Pe ultima pagină a regulamentului este o listă completă cu simboluri).

Notă: Dacă ambii arheologi proprii sunt deja pe situri, nu poți efectua această acțiune.

Exemplu: Roșu joacă o carte cu ca să își trimită arheologul pe situl ilustrat. Pune piesa pe spațiul și ia două jetoane . Jucătorul următor care va folosi acest sit în această rundă va trebui să plătească un cost de . Și Roșu ar putea face asta, într-o tură ulterioară, deși are deja un arheolog acolo. Dacă ambele spații sunt ocupate, nu mai poate fi trimis nimeni să sape acolo în această rundă.

Plătește costurile de călătorie

Cum probabil ai intuit, poți plăti un cost de consumând o carte cu simbolul ia cartea din mâna ta și pune-o în zona ta de joc cu fața în sus, ignorând efectele. Poți plăti și cu valori mai mari de călătorie, cum e ilustrat în **Ierarhia Călătoriilor** de pe această pagină.

Poți folosi de pe cartea Frică pentru a plăti costul de .

Două simboluri

Dacă un cost cere două simboluri, poți plăti folosind două surse.



E posibil și să ai o carte care îți oferă singură cele două simboluri. O astfel de carte poate acoperi și costul unui singur simbol, dar probabil vei irosi simbolul extra. Nu se raportează în tura următoare.

Exemple:



ANGAJEAZĂ UN PILOT

Poți oricând să cheltui două monede ca să generezi un avion care poate plăti orice simbol de călătorie, cum e ilustrat în **Ierarhia Călătoriilor**.



IERARHIA CĂLĂTORIILOR

Poți oricând să plătești un cost folosind **valori mai mari de călătorie**. Această ierarhie se află și pe cartonașele rezumat.




Descoperă un sit nou

Ziua 10 – Echipa noastră de arheologi s-a întors cu povești fantastice despre locuințele din munți ce conțin piese de artă sculptate încă intacte. Dar bucuriile descoperirilor au fost tulburate de frica monstrului care mișuna în jurul locației.

La începutul partidei sunt disponibile doar 5 situri pentru săpat. Dar pe parcurs, poți descoperi altele noi. Poți descoperi orice sit de nivelul 1 sau 2 care încă nu are un cartonaș asociat.

Să descoperi un sit nou

1 Străbate sălbăticia. Decide dacă vrei să descoperi un sit de nivelul 1 sau 2. Uită-te pe tablă și **plătește costul de**  **ilustrat.** Apoi alege un sit nedescoperit din acea regiune și **plătește costul de călătorie** ca să **îți muți arheologul** de pe tabla de jucător acolo.


2 Ia idolul. Aplică imediat efectul idolului. Dacă situl are doi idoli, ia-i pe amândoi, dar aplică efectele doar de pe cel pe față. Ține-ți idoli pe tabla de jucător cu fața în jos pe spațiul dedicat cutiilor cu provizii.

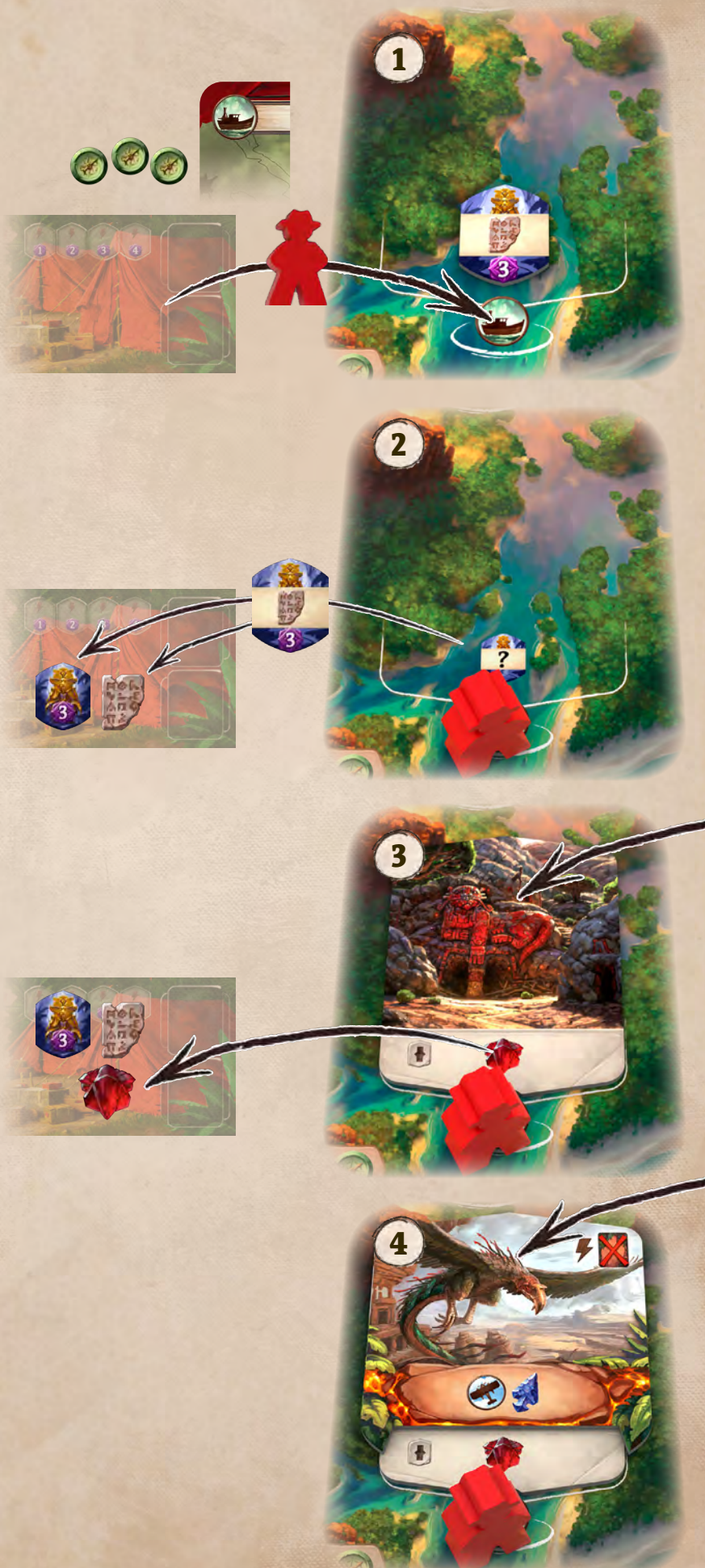
3 Descoperă un nou sit. Ia cartonașul aflat deasupra pachetului de situri – 1 sau 2. Întoarce-l și pune-l pe tabla de joc. Acel sit a fost acum descoperit și **aplică imediat efectul său.**

4 Trezește un gardian. Întoarce cartonașul aflat deasupra pachetului de gardieni și pune-l deasupra sitului.

Gardianul nu te afectează imediat. Însă la finalul rundei vei obține o carte *Frică* dacă îți recuperezi arheologul de pe un sit care are un gardian activ pe el. (Vezi pagina 17).

Ca să eviți asta, poți încerca să învingi gardianul ca o acțiune într-o tură ulterioară. Sau ai putea să scapi de gardian cu ajutorul unor cărți care permit mutarea arheologului sau a gardianului.

După ce arheologul tău a plecat (de exemplu, într-o tură ulterioară), **situl descoperit este un nou loc în care arheologii pot fi trimiși să sape.** Costul  ilustrat pe tabla de joc se aplică doar când descoperi aceste situri, nu și când saپی. Poți trimite un arheolog să sape la un sit care încă are un gardian; întoarcerea de pe un astfel de sit la finalul rundei îți aduce și o carte *Frică*, chiar dacă nu ai fost cel care a trezit gardianul.



Învinge un gardian

Ziua 11 - Ne-am luptat cu creatura, cutit contra gheară! Bestia a fost doborâtă! Dar nimeni nu a putut să aplice lovitura fatală. Doar am stat șocați. Bestia și-a aplecat capul, recunoscându-ne puterea. Și am realizat atunci că acesta nu era un monstru. Nu, această creatură era unul dintre gardienii legendari ai insulei Arnak.

Gardieni

Creaturi misterioase păzesc ruinele insulei. Un gardian apare atunci când un jucător descoperă un nou sit. Gardianul nu are un efect imediat. Dar la finalul rundei, obții o carte *Frică* pentru fiecare arheolog care se întoarce de pe un sit care încă are un gardian. (Vezi pagina 17.)

Gardienii rămân pe hartă până când sunt învinși. **Nu previn arheologii să sape la siturile lor.**

Să învingi un gardian

Una dintre acțiunile tale principale este să învingi un gardian. Trebuie să ai un arheolog pe situl gardianului.

1. Plătește costul ilustrat în partea inferioară a cartonașului gardian.
2. Înlătură gardianul de pe table de joc și ține-l lângă tabla ta de jucător.



Acest efect îți permite să învingi un gardian pe un sit unde ai un arheolog **fără să plătești costul**. (Însă efectul poate avea un cost care trebuie plătit). Gardienii învinși în acest mod tot ajung lângă tabla ta de jucător.



Sfat: În unele situații poate fi foarte important să învingi un gardian și să eviți cartea *Frică*. În alte situații, poți obține mai multe puncte dacă salvezi acele resurse pentru cercetare. Nu te simți constrâns să învingi fiecare gardian pe care îl trezești.

Folosește binecuvântarea unui gardian

După ce ai învins gardianul, i-ai câștigat respectul și îți poate oferi o binecuvântare ilustrată în colțul drept superior. Această binecuvântare poate fi folosită **o singură dată per partidă**, în orice tură de-a ta. După ce ai folosit-o, întoarce cartonașul gardian pe verso ca să indice că acea binecuvântare nu va mai fi oferită.



Unele binecuvântări au valori de călătorie și pot plăti costul unei călătorii, la fel ca jucarea unei cărți din mână.



Altele sunt acțiuni gratuite care pot fi folosite oricând în una din turele tale.



Gardianul valorează 5 puncte la finalul partidei indiferent dacă ți-a oferit sau nu binecuvântarea.

Idoli

Atunci când descoperi situri noi, găsești idoli. Când obții un idol, ține-l pe cutiile cu provizii de pe tabla de jucător. Idolii ar trebui să stea pe verso pentru că recompensa de la descoperire nu mai e relevantă.

Fiecare idol valorează 3 puncte la finalul partidei.

SPAȚIILE PENTRU IDOLI

Cele patru spații aflate în partea superioară a tablei de jucător îți dau acces la efecte utile. În tura ta, **poți pune un idol pe un spațiu ca o acțiune gratuită:**

1. Mută idolul din cutiile cu provizii pe primul spațiu neocupat aflat în stânga rândului de pe tabla ta de jucător.
2. Alege un efect dintre cele cinci opțiuni ilustrate.

Dar folosește puterea idolului cu atenție! Fiecare dintre cele patru spații valorează puncte la finalul partidei dacă nu sunt ocupate.

Un **idol pe un spațiu nu poate fi mutat**, așadar fiecare spațiu poate fi folosit o singură dată per partidă. (Excepție fac artefactele care îți permit să modifice această regulă).



Cumpără o carte

Ziua 12 - Am urcat pe o rocă și am tăiat niște crengi ca să am o vedere mai bună a drumului ce ne așteaptă. Când am coborât, roca era scaldată în lumina soarelui și am văzut că era de fapt un artefact prețios.

Îți îmbunătățești pachetul cumpărând artefacte și obiecte de pe rândul cu cărți.

Rândul cu cărți

Cărțile sunt împărțite în două categorii de toiagul lunii:



Artefactele se află în stânga; obiectele sunt în dreapta. În fiecare rundă, toiagul lunii se mută un spațiu spre dreapta, așadar fiecare rundă are mai multe artefacte și mai puține obiecte. Pe măsură ce expedițiile explorează mai adânc în inima insulei, mai multe artefacte sunt descoperite, și scade sprijinul obținut de pe insula principală.

Obiecte

Poți cumpăra obiecte utile ca să ajuți expediția. Un obiect cumpărat merge **la fundul pachetului tău**, așadar va ajunge în mâna ta de obicei la începutul rundei următoare.

Artefacte

Artefactele sunt comori valoroase pe care le găsești explorând insula. Plătești pentru ele cu jetoane, reprezentând timpul petrecut explorând. Vom spune că ai „cumpărat” cartea, deși expediția ta de fapt îl caută explorând insula și plecând în drumeții montane. Spre deosebire de obiecte, un artefact **poate fi folosit imediat cum îl iei** din rândul cu cărți.

Să cumperi un obiect

1. Alege un obiect din rândul cu cărți.
2. Plătește costul, ilustrat pe carte.
3. Pune obiectul pe verso la **fundul pachetului tău**.
4. Repopulează rândul cu cărți.

Să cumperi un artefact

1. Alege un artefact din rândul cu cărți.
2. Plătește costul, ilustrat pe carte.
3. Mută artefactul în **zona ta de joc**. Ai opțiunea să **ii aplici imediat efectul, ignorând costul** din colț.
4. Repopulează rândul cu cărți.

Notă: Când cumperi un artefact, îi aplici efectul imediat. Acel efect ar putea să fie o altă acțiune, precum trimiterea unui arheolog să sape la un sit. E considerată parte din acțiunea ta principală în această tură.

REPOPULEAZĂ RÂNDUL CU CĂRȚI

La finalul turei tale, dacă sunt spații goale în rândul cu cărți, umple-le cu cărți de același tip:

1. Mută cărțile spre **toiagul lunii** ca să faci loc la coadă.
2. Întoarce o carte nouă pe acel spațiu gol.

Dacă nu mai sunt cărți în vreun pachet, atunci nu se mai reumple rândul cu cărți pentru acel tip de cărți.

Exemplu: Acesta este rândul cu cărți în runda II. Ai cumpărat un obiect așadar trebuie să umpli spațiul gol cu alt obiect, cum e ilustrat. Dacă ai cumpărat un artefact, cel nou ar intra pe tablă din direcția opusă.



Joacă o carte

Ziua 13 - Ruby este o pasăre voioasă și mă bucur că o avem.
Găsește cele mai interesante lucruri.


Să joci o carte

1. Joacă o carte din mâna ta cu fața în sus în zona ta de joc.
2. Aplică efectul cărții.

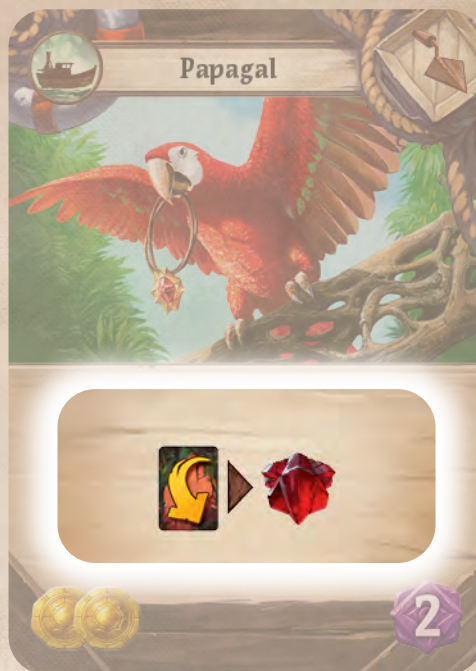
Cartea rămâne cu fața în sus în zona ta de joc pentru restul rundei (excepție făcând cazurile de exilare).

⚡ Un efect cu acest simbol este o **acțiune gratuită**. Dacă o joci, **nu e considerată acțiunea principală** din tura respectivă. Cărțile *Finanțare* și *Explorare* au efecte care sunt acțiuni gratuite. Și unele efectele ale obiectelor conțin acțiuni gratuite.

În schimb, dacă efectul nu e marcat ca o acțiune gratuită, atunci e **acțiunea principală** din acea tură. Toate **efectele artefactelor sunt acțiuni principale**, precum și unele efecte ale obiectelor, precum cartea *Papagal*.

Când joci un artefact, trebuie să plătești și un preț special , cum e descris pe această pagină. Acea regulă nu se aplică și la obiecte.

Atenție: O carte din mână poate fi consumată ori pentru valoarea de călătorie ori pentru efect. Nu pentru ambele simultan.




Exemplu: Să presupunem că ai jucat *Papagal* în tura ta. Îl pui cu fața în sus în zona ta de joc și îi aplici efectul. Acest efect îți permite să folosești o carte ca să obții un rubin. Uităndu-te la cărțile din mână, decizi să folosești o carte *Finanțare*. Joacă-o, dar ignoră-i efectul. Nu o vei folosi pentru monede în tura aceasta, dar prețul merită: Ia un rubin din tabla cu provizii. Tura ta ia sfârșit dacă nu mai ai și alte acțiuni gratuite pe care vrei să le joci.

EXIL

Unele reguli și efecte trimit cărți în **exil**, care e situat în partea superioară a tablei de joc. Obiectele și artefactele au spații speciale lângă pachetele corespondente. Cărțile *Frică* se întorc în pachet atunci când sunt exilate. Cărțile *Finanțare* și *Explorare* trebuie puse lângă pachetul *Frică* atunci când sunt exilate. Exceptând cărțile *Frică*, toate celelalte cărți exilate nu se întorc în joc în mod obișnuit.

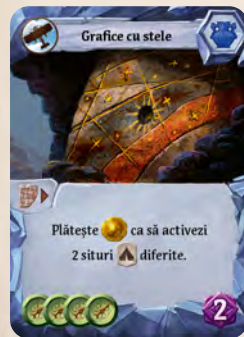


 Acest simbol marchează pachetele de exil ale artefactelor și obiectelor de pe tablă. Dacă vezi acest simbol într-un efect, înseamnă că **poți exila o carte din mâna ta sau din zona ta de joc**.

Sfat: Dacă e posibil, e mai eficient să folosești o carte și apoi să o exilezi din zona de joc, decât să o exilezi din mână.

CĂRȚI ARTEFACTE

*Când l-am găsit, am crezut că l-am înțeles.
Dar acum încep să suspectez că artefactul
ascunde și mai multe mistere. Poate ar trebui
să găsim răspunsurile în aceste texte antice.*



Toate efectele artefactelor au un cost  în colț. Când cumperi artefactul, acest cost este ignorat și aplici efectul fără să îl plătești. Dar **când joci efectul artefactului din mână, trebuie să plătești costul** .

Efectul artefactului poate să aibă și alte costuri. Aceste alte costuri trebuie plătite de fiecare dată când aplici efectul.

Cercetare

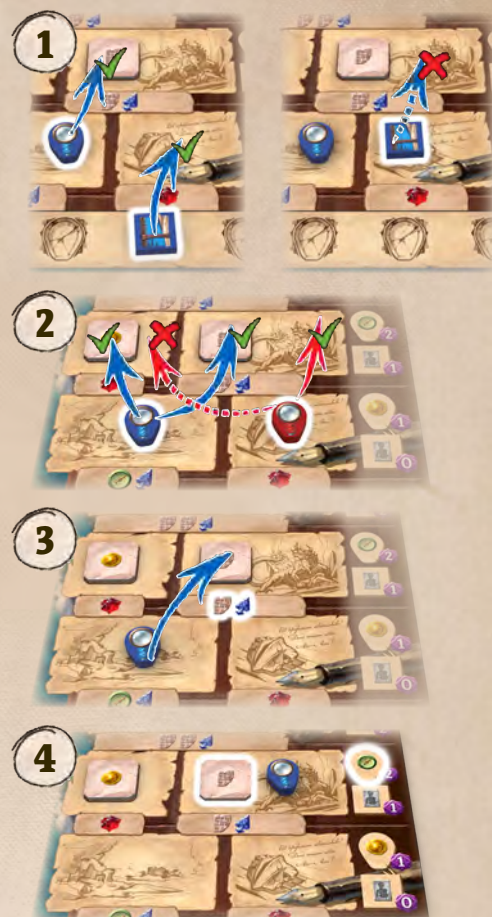
Ziua 14 - O lance distrusă. Câteva texte. Se completează reciproc.
Încerc să deslușesc aceste indicii despre trecutul insulei Arnak.

O acțiune de cercetare mută unul dintre jetoanele tale de cercetare cu un pas mai sus pe pista de cercetare:

- 1** Decide ce jeton vrei să muți. Dacă jetonul carnet se află sub jetonul lupă, poți muta orice jeton. Însă **carnetul tău nu poate fi mai sus decât lupa**. (E ușor de amintit: întâi descoperi ceva, apoi iei notițe).
- 2** Alege un spațiu pe care să te muți. Te poți muta doar pe un spațiu care este **conectat cu spațiul actual**. Uneori vei avea o singură opțiune. Nu te îngrijora în legătură cu celelalte jetoane de cercetare - un spațiu poate găzdui mai multe jetoane.
- 3** Plătește costul ca să te muți pe acel spațiu. Costul este ilustrat pe conexiunea dintre spațiul inițial și cel nou.
- 4** Obții roadele cercetării tale:
 - **Iei un cartonaș bonus?** Dacă spațiul are un cartonaș bonus de cercetare cu fața în sus, revendică imediat bonusul ilustrat și scoate cartonașul din joc. Doar primul jucător care ajunge pe acel spațiu primește bonusul.
 - **Aplici întotdeauna efectul de pe treaptă.** Efectul variază în funcție de jetonul mutat, lupă sau carnet, cum e ilustrat în partea dreaptă. (Ignoră punctele pentru moment. Ele vor fi numărate la finalul partidei, în funcție de poziția jetoanelor tale).

Poți să revendici bonusurile de pe treaptă înainte să folosești cartonașul bonus, dacă îți dorești.

Notă: Costurile trebuie plătite înainte de a revendica orice recompensă.



Templul pierdut



Când ajungi cu lupa la vârful pistei de cercetare, ai descoperit Templul pierdut! Spre deosebire de celelalte trepte, obții mai multe puncte dacă ajungi aici mai repede. **Pune lupa pe spațiul liber care valorează cele mai multe puncte.**

Apoi **ia un cartonaș bonus**. Uită-te la toate cartonașele aflate cu fața în jos și alege unul. Pune-le pe celelalte la loc. Sunt destule pentru toți.

Notă: Nu e posibil să muți jetonul carnet pe treapta cu Templul pierdut.

Explorează Templul pierdut

După ce găsești Templul pierdut, poți să efectuezi mai multe acțiuni de cercetare ca să descoperi povești de pe Arnak!

Dacă alegi să cercetezi cu lupa când se află deja pe treapta Templului pierdut, în loc să plătești ca să avansezi jetonul, poți **plăti ca să iei un cartonaș templu** dintr-un pachet.

În partea inferioară a templului sunt trei costuri diferite ce pot fi plătite. Fiecare pachet cu cartonașe are o combinație particulară de costuri, cum e ilustrat în dreapta.

De exemplu, pachetele de 6 puncte din stânga necesită plata celor două costuri din stânga. Cea din dreapta necesită plata celor două costuri din dreapta. Pachetul cu cartonașele de 11 puncte necesită plata tuturor celor trei costuri.

Cartonașele din fiecare pachet sunt limitate. Nu poți cumpăra cartonașe dintr-un pachet care e gol.







Unde poți muta?

Albastru și Roșu au ambii lupele pe spații diferite ale primei trepte. Spațiul jucătorului Albastru e conectat cu ambele spații din treapta următoare, așadar Albastru se poate muta pe oricare. Însă spațiul jucătorului Roșu e conectat doar cu spațiul aflat direct deasupra.

Toate celelalte jetoane sunt pe pozițiile de start. Jetoanele de pe pozițiile de start pot avansa pe orice spațiu de pe prima treaptă.



Galben poate să își avanseze lupa. Nu poate să avanseze și cu carnetul până când nu mută lupa cu cel puțin o treaptă mai sus.

Acțiunea de cercetare

În tura sa, Roșu decide să cerceteze folosind lupa. Plătește   ca să avanseze pe treapta următoare. Înlătură cartonașul bonus de cercetare și obține un jeton . Cartonașul e pus în cutie și jetonul pe tabla sa de jucător. (De notat că nu poți folosi jetonul ca să plătești pentru costul de cercetare – costul trebuie plătit înainte). Uitându-se la bonusul pentru lupă din dreapta, observă că trebuie să revindice 1 .

Obține un asistent

În tura sa, jucătorul Albastru decide să cerceteze cu carnetul. Nu e permis să mute carnetul deasupra lupei, dar poate să îl mute pe același rând și chiar pe același spațiu, dacă dorește.

Să presupunem că face asta. Albastru plătește   ca să mute carnetul pe același spațiu cu lupa. Albastru alege unul dintre cei 3 asistenți disponibili pe tablă. Albastru ia asistentul și îl pune pe tabla sa de jucător, pe fața argintie. Asistenții vor fi detaliați pe următoarea pagină.



Asistenți

Asistenții sunt oameni care s-au alăturat expediției tale. Fiecare asistent are două nivele - argintiu și auriu. Partea aurie e mai puternică. Pista de cercetare îți va oferi asistenți argintii când îți muți carnetul pe anumite rânduri.

Folosirea acestui asistent e o acțiune gratuită

Asistent argintiu

Efectul asistentului

Abilitatea pe care o obține asistentul când crește nivelul

Recrutează asistenți



Când muți carnetul pe un rând cu acest simbol, alege unul dintre asistenții disponibili pe tabla de joc. (De obicei sunt 3, dar unele pachete ar putea fi epuizate pe durata partidei).

Notă: Asistenții care nu sunt la suprafață ar trebui să fie ascunși ca nimeni să nu știe ce urmează înainte de recrutarea celor disponibili.

Pune asistentul pe unul dintre spațiile dedicate de pe tabla ta de jucător. Trebuie să fie vizibilă partea argintie.

Asistenții au diverse efecte. Dacă efectul este o acțiune gratuită, ai opțiunea să o folosești imediat sau o poți păstra pentru o tură ulterioară.

Folosește asistenții



Ca să folosești asistentul, întoarce-l pe orizontală, cum e ilustrat. Un asistent poziționat astfel este **epuizat** și nu mai poate fi activat.

În general, poți folosi efectul unui asistent o dată pe rundă. La finalul runde, toți asistenții sunt **resetați** - întorși în poziție verticală.



Însă unele efecte de cărți ar putea reseta un asistent în timpul runde, permițând o a doua folosire, poate chiar imediat.

Îmbunătățește asistenții



Când muți carnetul pe un rând cu acest simbol, **îmbunătățește-ți unul dintre asistenți** la nivelul auriu - îl întorci pe partea aurie. Imediat, **asistentul este resetat** chiar dacă fața argintie a sa a fost deja folosită în această rundă.

Exemplu:

Albastru își folosește asistentul ca să obțină o



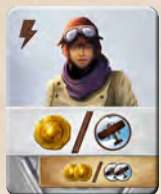
Apoi plătește ca să își avanseze jetonul carnet. Efectul carnetului de pe acel rând îi permite să îmbunătățească un asistent. Îl poate crește pe oricare.



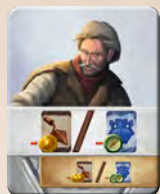
Albastru alege să îl îmbunătățească pe cel deja folosit. Întoarce pe verso cartonașul. Ca parte a acestui efect, asistentul este resetat. Poate să aplice efectul din nou chiar acum, dacă dorește.



ASISTENȚII AU O VARIETATE DE EFECTE:

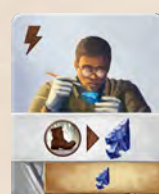


Unii asistenți oferă o alegere de efecte. Ca o acțiune gratuită, poți folosi acest asistent să obții o . Alternativ, poți să obții un .



Acest asistent îți permite să cumperi un artefact sau un obiect la reducere. Reducerea este 1 pe această față și 2 pe cea îmbunătățită.

Acest asistent nu are simbol de acțiune gratuită, așadar folosirea sa e considerată **acțiunea principală** a turei respective.



Acest asistent are nevoie de o ca să îți dea o . Poți plăti costul de călătorie în același mod în care plătești și pentru acțiunile arheologilor. Deoarece asta e o acțiune gratuită, e posibil să folosești o carte cu pentru două lucruri: De exemplu, o ar putea plăti pentru efectul acestui asistent și cealaltă ar putea plăti pentru trimiterea unui arheolog să sape la un sit.

Pas

Am descoperit atât de multe minuni azi! Cine știe ce vom găsi mâine?

În tura ta, poți **alege să spui pas** – informezi pe ceilalți jucători că nu vei mai efectua alte ture în această rundă. E considerată acțiunea principală a acelei ture. Ar trebui ca acum să folosești și toate acțiunile gratuite pe care le mai poți efectua.

Dacă nu mai efectuezi nici o acțiune principală, atunci **trebuie** să spui pas. Nu poți să efectuezi o tură compusă doar din acțiuni gratuite, fără nici una principală.

După ce ai spus pas, nu mai poți efectua ture pentru restul rundei. Partida continuă în sensul acelor de ceasornic, dar tu nu mai efectuezi ture. Și dacă ești singurul jucător care nu a spus pas, poți efectua câte ture consecutive vrei.

Runda se încheie când toți jucătorii spun pas.



Unele efecte ar putea avea ca parte din cost să spui pas.

Pregătește runda următoare

Dacă nu s-a încheiat runda V, încheie runda pregătind-o pe următoarea.

Toți jucătorii fac următoarele simultan:

1. **Recuperează ambii arheologi** și pune-i pe tabla de jucător. De fiecare dată când iei **un arheolog de pe un sit cu un gardian, adaugi 1 carte Frică** în zona ta de joc.

2. De obicei mâna ta de cărți va fi goală. Dar dacă ai cărți rămase, **fiecare carte poate fi decartată în zona ta de joc sau păstrată pentru următoarea rundă.**

Sfat: Folosește-ți toate cărțile înainte să zici pas, dacă poți. Sunt foarte rare cazurile în care e util să ții o carte pentru runda următoare.

3. **Strânge toate cărțile** din zona ta de joc, **amestecă-le bine** și pune-le cu fața în jos la **fundul pachetului tău.**

Notă: Obiectele pe care le-ai cumpărat în timpul rundei vor fi acum deasupra tuturor cărților pe care tocmai le-ai amestecat.

4. **Resetează-ți asistenții.** (Întoarce-i pe verticală.)

Rândul cu cărți trebuie ajustat astfel:

1. **Exilează cele două cărți alăturate toiașului lunii.** (Vor fi înlăturate 1 artefact și 1 obiect. Exilul este detaliat la pagina 13).

2. **Mută toiașul lunii spre dreapta** ca să indice numărul rundei următoare.

3. **Umple rândul cu cărți** (vezi pagina 12).

Marcatorul de primul jucător se mută la jucătorul din stânga – va fi un nou prim jucător în noua rundă.

Începe noua rundă trăgând cărți până ajungi la 5 cărți în mână. Dacă pachetul tău nu are destule cărți ca să umpli mâna, trage câte ai.

Finalul rundei V

La finalul rundei V, toți jucătorii își recuperează arheologii și **obțin Frică de la gardieni.** Sari peste ceilalți pași și continuă cu calcularea scorului final.

Exemplu de pregătire a rândului cu cărți:

Finalul rundei I, pregătirea rundei II.



În timpul pregătirii rundei III, un artefact se mută.



Scorul final

Ziua 18 – Simt că această insulă încă are multe secrete, dar a sosit timpul să mă întorc acasă și să împărtășesc ce am descoperit.

La finalul partidei, notează punctele tuturor pe carnetul de scor și calculează punctajul final. Punctele pot veni din următoarele surse:



Fiecare **jeton de cercetare** oferă puncte conform rândului pe care e poziționat. Lupele din Templul Pierdut vor aduce puncte în funcție de ordinea în care au ajuns acolo.



Fiecare **cartonaș templu** oferă punctele ilustrate pe el.



Fiecare **idol** îți aduce 3 puncte, chiar dacă e situat pe un spațiu dedicat. Adaugă și punctele de pe **spațiile de idoli care sunt goale**.



Fiecare **gardian** pe care l-ai învins valorează 5 puncte, chiar dacă i-ai folosit binecuvântarea sau nu.



Fiecare **obiect și artefact** adaugă punctele ilustrate în colțul stâng inferior.



Cărțile **Frică** scad scorul cu câte 1 punct. Dacă ai cartonașe **Frică** (vezi pagina 23), acestea scad câte 2 puncte.



Câștigă cine are cele mai multe puncte.

În caz de egalitate, câștigă jucătorul care a ajuns primul la Templul Pierdut. Dacă nu a ajuns nimeni la Templul Pierdut, câștigă jucătorul cu cel mai mare scor de cercetare. Dacă tot e egalitate, jucătorii împart victoria.

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

Un joc de Mín și Elwen

Dezvoltare: **Michal Štach**
Míchaela Štachová

Design Grafic: **Filip Murmak**

Director de artă: **Jakub Politzer**

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

Artă 3D: **Radim "Finder" Pech**

Consultanță pe artă: **Dávid Jablonovský**

Producție: **Vít Vodička**

Autorul regulamentului: **Jason Holt**

Manager de proiect: **Jan Zvoníček**

Supervizor de proiect: **Petr Murmak**

Traducere în limba română: **Alexandru Ilie**



© Lex Games
Octombrie 2020
www.lexshop.ro



© Czech Games Edition
Octombrie 2020
www.CzechGames.com

Mulțumiri speciale celor mai activi testeri: Kuba Kutil pentru că a găsit mereu metode să ne strice prototipurile și pentru că ne-a ajutat în balansarea finală a jocului și pentru că a testat versiunea solo; Pavla Ferstová și Ivan "eklp" Dostál pentru că au fost mari fani încă din stadiul de prototip și au jucat peste 12 versiuni ale acestui joc pe parcursul evoluției sale; Vít Vodička pentru că a stăpânit jocul și a oferit feedback foarte valoros pentru balansarea jocului.

Testeri: Martin "Intoš" Sedmera, Ladá 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 și Kryštof, Jirka Doušek, Tomáš Dvořák, Pavel Ježek, Viol Balajková, Lea Belejová, Fanda Sedláček, Ondra Skoupy, Tony Gullotti, Justin Sweigart, Tyler Goble, Radim Pech, Jakub Doucek, Honza Bartoš, Zuzana Zadražilová, Tomáš Zdražil, Jana Mikulová, Petr Čáslava, Jakub Politzer, Ladislav "Aillas" Pechal, Juraj, Danielka, Ben, Fero & Dominika, Zuzka și 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 Kopriva, Jakub Uhlíř, Pavel Češka, Petr Marek, Tomáš Vician, Anežka Seberová, Michal Ringer, Olda Rejl, Martin Cetkovský, Martin Váňa, Tomáš Sládek, R.A., Yuyka și Ese Šabata, Václav Horňák, Matúš Sedlák, Dan Knápek, Lumír Křivka, Kristián "Christheco" Buryš, Bára "CP" Siptáková, Adam "Adamin" Sipták, Dora "Cingilingi" Čidlinská, Michal "Meysa" Stárek, Ailin și Faire, Krtek & Kristýna, Melisilme & Findar, Julie "Peri" Tomaňová, și tuturor oamenilor minunați pe care i-am cunoscut la clubul de jocuri Brno, în timpul testelor de joc CGE și a altor evenimente. Fără voi, acest joc nu ar fi posibil!

Un mare mulțumesc echipei CGE! Lui Filip pentru entuziasmul cu care s-a implicat ca să aducă acest aspect fantastic jocului. Lui Petr pentru dedicarea sa față de acest proiect, întotdeauna pregătit să rezolve orice problemă. Lui Regi pentru că ne-a ajutat cu atât de multe responsabilități și a muncit neîncetat la promovare. Lui Jason pentru că a fost atât de prietenos și pozitiv în timp ce muncea neîncetat la regulament. Lui Zvonda pentru că a organizat mii de termeni. Lui Finder pentru trailerului fantastic și pentru modelele 3d. Lui Míša și Fandei pentru că au ajutat la designul grafic. Lui Vlaada pentru că a împărtășit experiența, feedback-ul și ideile cool! Lui David, Honza, Ditei și tuturor celor ce au ajutat pregătirea de prototipuri, au testat și au citit totul! Vă mulțumim pentru că ați făcut parte din această călătorie!

Multe mulțumiri lui: Ailin și Faire, care au ajutat și ne-au sprijinit pe parcursul acestui proiect - fără ajutorul lor nu am fi avut timpul și uneltele necesare să finalizăm designul acestui joc. Lui Nand pentru că au creat fantasticul nanDECK și lui Paul Grogan pentru că ne-au prezentat jocul lumii într-o perioadă tristă a convențiilor anulate din 2020.

Mulțumiri speciale și lui: Ondra Hrdina, Milan Vavroň, Kuba Politzer, Jirka Kůs, și Fanda Sedláček, care au ajutat să construiască minunata lume Arnak și au adus-o la viață cu artă splendidă care ne-a uimit!

Templul Șarpelui

Nava noastră a fost ... nu a rămas nimic. Am încercat să ... dar mă tem că ne va găsi și aici!

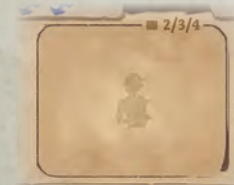
Prima expediție din Arnak a decurs destul de prost. Nimeni nu i-a mai putut contacta de ceva vreme. Când explorezi insula, caută cu atenție supraviețuitori.

Tablă de joc diferită

Fața cu **Templul șarpelui** are situri cu costuri diferite de călătorie și o pistă de cercetare diferită.



Salvarea asistenților



Acest spațiu din mijlocul pistei de cercetare are supraviețuitori din prima expediție. Ai putea să salvezi unul dacă explorezi rui-
nele insulei.

În timpul pregătirii jocului, **adaugă câte 1 asistent pe acest spațiu pentru fiecare jucător**. Acești asistenți ar trebui aleși în mod aleatoriu. Asistentul aflat la suprafață este vizibil tuturor, dar identitățile celor aflați dedesubt vor fi ascunse jucătorilor care nu au ajuns acolo încă.

Tabla cu provizii va avea trei pachete cu asistenți în continuare. Două dintre acele pachete vor avea câte trei asistenți, iar al treilea pachet îi va conține pe toți cei rămași.

Ca să avansezi pe pista de cercetare peste acest pod, trebuie să **plătești 1 idol**. Idolul trebuie să vină **din cutiile tale cu provizii** – nu poate fi luat dintr-un spațiu pentru idoli. Înlătură din joc cartonașul idol.



Acest efect de lupă îți permite să **salvezi 1 asistent** dintre cei de pe pista de cercetare. Uită-te în pachet în secret și alege unul. Lasă-i pe ceilalți asistenți în aceeași ordine și pune pachetul înapoi pe pistă.

Spre deosebire de asistenții de pe tabla cu provizii, asistentul salvat este **epuizat**. Nu îl vei putea folosi în această rundă decât dacă ai un efect ca să îl resetezi.



Exemplu: Roșu vrea să avanseze lupa pe spațiul de salvare a asistenților.

1. Înlătură un idol din cutiile sale cu provizii și îl pune în cutie.
2. Avansează lupa cu un pas.
3. Se uită în pachetul cu asistenți și alege căpitanul.
4. Căpitanul este epuizat din cauză că a stat izolat pe Arnak atât de mult. Roșu nu va putea să îi folosească abilitatea până nu îl resetează.



Acest efect îți permite să crești un asistent de la argint la aur. (Pe partea cealaltă a tablei de joc, puteai face asta doar când mutai carnetul.) Dacă ai doi asistenți de argint, îl poți crește pe oricare – nu trebuie să memorezi care e asistentul salvat.

Un asistent epuizat este resetat când îi crește nivelul.

Povești îngrozitoare!

La început, am ignorat poveștile sale considerându-le halucinații din cauza traumelor traiului pe insulă, dar când am descoperit mai multe secrete pe Arnak ...



Acest efect al lupei înseamnă că **obții o carte Frică!** Pune-o cu fața în sus în zona ta de joc, ignorând valoarea de călătorie.



În timpul pregătirii jocului, ai împărțit 2 sau 3 cartonașe bonus acestui rând de pe pista de cercetare. Când muți un jeton de cercetare acolo – lupă sau carnet – **alege unul dintre cartonașe**. Doar cartonașul ales este înlăturat.



Versiunea solo

Credeam că am ținut totul secret. Dar altă echipă este înaintea noastră!

Această versiune solo e construită ca să te bucuri de plăcerile descoperii ruinelor pierdute fără să fi în competiție cu alt jucător.

Pregătirea jocului

Pregătește tabla de joc ca pentru 2 jucători. Când un pachet trebuie să aibă un număr de cartonașe egal cu cel de jucători, pune 2 cartonașe.

Pregătește-ți tabla de jucător conform regulilor. Ești al doilea jucător, așadar începi cu 1  și 1 .

Pregătirea rivalului

Alege o altă tablă de jucător ce va reprezenta expediția rivală. Folosește partea cu corturi gri. Oferă-i pe toți cei 6 arheologi de la celelalte culori.

Rivalul tău folosește doar un jeton de cercetare. Pune-i lupa pe un spațiu de start lângă jetoanele tale.

Pachetul cu acțiuni ale rivalului

Construiește-i pachetul cu acțiuni ale rivalului cu 10 cartonașe de acțiuni.

Folosește toate cartonașele de acțiuni ale arheologilor:



Folosește 5 cartonașe de acțiuni roșii sau verzi:



Cartonașele cu acțiuni vin în perechi. Acțiunile roșii sunt versiuni mai agresive ale celor verzi. Toate cele 5 acțiuni trebuie să fie în pachet, așadar **ai nevoie de câte un cartonaș din fiecare pereche**. Setul de 5 cartonașe nefolosite e pus în cutie.

Numărul de cartonașe roșii reprezintă nivelul de dificultate, de la 0 la 5. Decide câte vrei să folosești, alege atâtea cartonașe roșii în mod aleatoriu, uită-te la ele și adaugă cartonașele verzi lipsă ca să completezi setul.

Amestecă pachetul cu acțiuni și pune-l pe verso, iar acum poți juca.

Desfășurarea jocului

Mereu cu un pas înainte, rivalul tău începe în fiecare rundă. Tura funcționează astfel:

1. **Întoarce acțiunea rivalului pe față** și pune-o lângă pachet.
2. **Efectuează acțiunea indicată**. Dacă acțiunea nu poate fi efectuată, rivalul tău nu face nimic în acea tură.

Pe parcursul runde, rivalul tău și cu tine alternați turele, la fel ca într-o partidă cu doi jucători. **El nu spune pas până când nu a jucat toate cele 10 cartonașe cu acțiuni, chiar dacă tu ai spus deja pas.**

Acțiunile rivalului


Fiecare acțiune a rivalului e ca o acțiune a unui jucător, dar jocul se axează pe impactul acestor acțiuni asupra ta. **Expediția rivală nu obține sau consumă resurse**. Nu obține cărți Frică. Însă colectează puncte.

Notă: Simbolurile de pe cartonașele cu acțiuni nu sunt identice cu efectele descrise pe spatele regulamentului. Sunt doar referințe la regulile detaliate în această secțiune.



Acest simbol indică faptul că rivalul nu face nimic în runda V.

Sapă la un sit

 Rivalul tău vrea să te împiedice să obții resursa ilustrată. Caută un sit care oferă acea resursă și pune un arheolog rival pe acel spațiu. (Dacă toate astfel de spații sunt ocupate, rivalul nu face nimic.)



Dacă sunt mai multe astfel de spații, rivalul tău alege unul cu următoarele proprietăți:

- E preferat un sit aflat pe un rând superior în detrimentul unuia de pe un rând inferior.
- Dintre situri aflate pe același rând, rivalul preferă situl aflat la extrema stângă sau dreaptă, cum e determinat de săgeata deciziilor. (Vezi mai jos).



SĂGEATA DECIZIILOR




Când expediția rivală are de ales între două sau mai multe lucruri, alege întotdeauna pe cel aflat cel mai aproape de extremele dreapta sau stânga, în funcție de direcția săgeții de pe pachetul cu acțiuni. Dacă ai nevoie de o decizie pentru ultimul cartonaș de acțiune, când pachetul e gol, folosește săgeata de pe ultimul cartonaș de acțiuni folosit.

Ține toate cartonașele de acțiuni ale rivalului orientate cu partea închisă la culoare la fund ca să ai același număr de săgeți drepte și stângi.

Descoperă un sit nou

Rivalul descoperă un sit  sau , în funcție de rundă. Dacă sunt mai multe situri nedescoperite:



- Mai întâi alege un rând. Dintre siturile , e preferat rândul cel mai inferior.
- Apoi folosește săgeata deciziilor ca să alegi între stânga și dreapta.

Pune un arheolog rival pe spațiul ales. Mută jetonul/jetoanele idol pe tabla rivalului. Dacă idolul cu fața în sus este unul pe care nu îl deține încă, se pune cu fața în sus în spațiul corespunzător. Dacă e duplicat, pune-l cu fața în jos lângă spațiul marcat -1. Se pot acumula mai mulți idoli pe spațiul -1. În cazul idolilor obținuți pe verso, se pun pe spațiul -1, ignorând cealaltă față.



Situl nou descoperit obține un cartonaș sit. Situl primește un cartonaș gardian doar în anumite runde, cum e indicat pe cartonașul acțiune.

Cercetare



Avansează lupa rivalului pe rândul următor. Dacă trebuie să alegi un spațiu, folosește săgeata deciziilor.



Dacă e un cartonaș bonus de cercetare acolo, scoate-l din joc. Dacă e spațiul Templul pierdut, scoate primul cartonaș de pe pachetul cu bonusuri.

Dacă rivalul nu poate avansa pentru că deja a ajuns la Templul pierdut, primește în schimb un cartonaș de 6 puncte. Folosește săgeata deciziilor să alegi între dreapta sau stânga, dacă ambele încă au cartonașe.



Ia asistentul aflat deasupra de pe pachetul cel mai înalt de pe tabla cu provizii. Dacă pachetele sunt egale, folosește săgeata deciziilor. Scoate acel asistent din joc.


Tabla Templul șarpelui: Când jetonul rivalului ajunge la spațiul de salvat asistenți, primește asistentul aflat deasupra pe acel spațiu. **În plus**, ia asistentul de pe tabla cu provizii.

Învinge un gardian



Dacă este un gardian pe un sit sub ocupație rivală, mută-l pe tabla rivalului. Folosește același mod de a rezolva egalitățile ca în cazul acțiunii Sapă la un sit: de preferat rândul cel mai superior, folosește săgeata deciziilor dacă e necesar.



 Dacă nu sunt arheologi rivali pe un sit cu un gardian, rivalul efectuează în schimb Cercetare, dar nu ia un asistent de pe tabla cu provizii. (Însă, pe fața cu Templul Șarpelui, va salva un asistent dacă ajunge pe acel spațiu).

Cumpără un obiect



În versiunea verde a acestei acțiuni, rivalul ia obiectul cu cele mai puține puncte. În versiunea roșie, pe cea cu cele mai multe. Egalitățile sunt rezolvate cu săgeata deciziilor. Pune cartea pe tabla rivalului. Încheie acțiunea reîntregind rândul cu cărți.



Cumpără un artefact



Cum probabil suspectai, e la fel ca achiziția unui obiect.



Finalul runde

La finalul runde, întoarce toți arheologii rivali pe tabla lor. **Ei nu obțin cărți Frică.** Amestecă pachetul cu acțiuni, pune-l pe verso, și rivalul este gata de o nouă rundă. **El va fi primul jucător în fiecare rundă**, așadar nu e nevoie de marcatorul de prim jucător.

Scorul final

Expediția rivală primește puncte pentru poziția lupei, pentru cartonașe templu, pentru gardieni învinși și pentru cărți cumpărate.

Obține 3 puncte pentru fiecare idol unic, cu fața în sus. Idolii din pachetul -1 aduc doar câte 2 puncte.

Tu obții puncte la fel ca în versiunea obișnuită. Compară punctele cu rivalul și află cine a câștigat.

26 Oct 1932	Rival	Jason
		
		
		
		
	0	
		

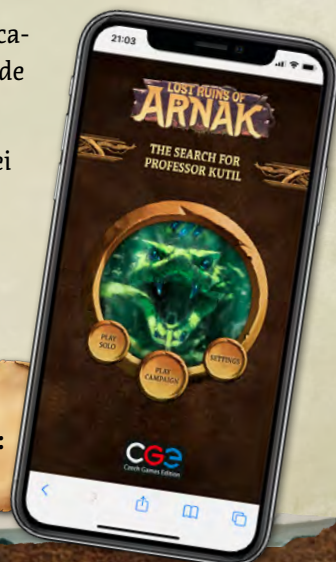
Campania Solo

În căutarea Profesorului Kutil

Află ce s-a întâmplat cu profesorul Kutil și echipa sa în această campanie solo gratuită de patru capitole pentru Lost Ruins of Arnak.

- Progresează prin cele patru capitole, fiecare cu un set unic de reguli și obiective.
- Descoperă povestea expediției dispărute.
- Joacă cu o aplicație web de tip companion sau folosește fișierele print-and-play.

Încearcă acum
campania solo gratuită:
<https://arnak.game>



Note pe cărți selectate



ARC CU SĂGEȚI

Poți să obții maximum .



CAPCANĂ DE URS

Poți folosi capcana pe un sit cu sau fără arheologul tău. Restricția e ca nimeni altcineva să nu se mai afle acolo. (E o măsură de precauție).



COMPAS UNDIȚĂ

Spre deosebire de o acțiune obișnuită de cumpărare de cărți, poți face asta chiar dacă nu îți permiți nici o carte din rând. Întoarce prima carte din pachetul relevant. E una dintre cărțile pe care le poți cumpăra. Poți decide și să nu cumperi nici o carte și să o întorci înapoi pe verso. Dacă alegi să cumperi o altă carte, cea de deasupra va popula rândul atunci când îl reîntregești.



CUȚIT MULTIFUNCȚIONAL

Alegi două dintre beneficiile ilustrate. Nu poți să alegi doar unul și să îl aplici de două ori.



JURNAL

Această carte se aplică doar carnetului tău, nu și lupei. Nu uita că nu poți muta carnetul pe un rând superior lupei.



PENSULĂ

Se numără toți idolii de pe tabla ta de jucător, chiar dacă se află pe spații idoli sau nu. Poți să obții maximum .



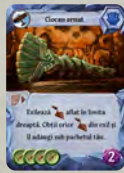
CERCEL DE CRISTAL

Decide întâi câte cărți vrei să tragi, apoi trage atâtea. Dintre acelea, ține doar una în mână. Dacă ai tras mai mult de una, una poate fi pusă înapoi la suprafața pachetului tău. Cărțile rămase pe care le-ai tras trebuie plasate în zona ta de joc fără efect.



CERCEL DE OBSIDIAN

Decide întâi dacă vrei să tragi 1 sau 2 cărți, apoi trage atâtea de la fundul pachetului tău. Dacă ai tras 1, păstrează-o în mână. Dacă ai tras 2, uită-te la ele, păstrează una în mână și pune-o pe cealaltă în zona ta de joc fără efect sau valoare de călătorie.



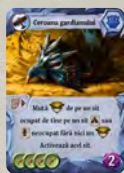
CIOCAN ORNAT

Ia obiectul aflat la marginea dreaptă a rândului și pune-l în pachetul cu obiecte exilate. Apoi poți lua un obiect din pachetul cu obiecte exilate. Nu plătești costul său. Pune-l la fundul pachetului tău. La finalul turei tale, reîntregește rândul cu cărți.



CORN DECORAT

Dacă schimbi un asistent argintiu, cel nou este tot argintiu. Dacă schimbi un asistent auriu, asistentul nou va fi tot auriu. Asistentul pe care îl pui pe tabla cu provizii va fi argintiu.



COROANA GARDIANULUI

Acest artefact nu poate muta un gardian pe un sit care nu a fost descoperit. Un sit neocupat este unul fără arheologi. Dacă unul dintre spațiile sitului este ocupat, atunci acel sit este considerat ocupat.



IDOL ARA-ANU

CUȚIT INSCRIȚIONAT

Această reducere poate fi aplicată la cumpărarea unui cartonaș templu.



OCARINA GARDIANULUI

Dacă ambii arheologi ce îți aparțin sunt pe tabla ta, tot poți juca această carte ca să îți transformi toate simbolurile de călătorie în .

Dacă o carte are 2 simboluri de călătorie, acestea devin .



SABOȚI DE GHID

TOIAG DE GHID

Arheologul tău poate fi relocalat **de pe** orice sit. Acest efect restricționează doar tipurile de sit **destinație**.









VIN ANTIC



PLOSCĂ DIN COCOS

Efectul artefactului e considerat drept acțiunea ta principală în această tură, chiar dacă efectul asistentului e o acțiune gratuită. Asistentul nu este epuizat după ce a fost folosit pe tabla cu provizii. Dacă folosești cartea ca să generezi o valoare de călătorie, acea valoare este irosită dacă nu o folosești într-o acțiune gratuită înainte de încheierea turei tale. Efectul nu poate fi aplicat unui asistent de pe spațiul de salvat asistenți în versiunea cu Templul Șarpelui.

Nu uita!

- Poți oricând să plătești   ca să cumperi un .
- Nu poți avansa jetonul tău  deasupra jetonului tău .
- Fiecare rând de pe pista de cercetare are un efect. Aplici efectul indiferent dacă ai luat sau nu un cartonaș bonus.
- Când crești nivelul asistentului, îl și resetezi.
- Când folosești efectul , poți exila o carte din mâna ta sau din zona ta de joc.
- Obții frică, apoi amesteci. La finalul rundeii îți recuperezi arheologii - și posibil cărți Frică de la gardian - înainte să amesteci cărțile din zona ta de joc.
- Cărțile amestecate sunt puse la fundul pachetului tău. Și doar la finalul rundeii - nu trebuie să amesteci cărți în alte circumstanțe.
- Când cumperi un obiect, îl pui la fundul pachetului tău. Înseamnă că va fi deasupra cărților pe care le amesteci la finalul rundeii.

Întrebări frecvente

- Pot să am mai mult de 5 cărți în mână? Da. Limita de cărți se aplică doar când tragi cărți la începutul unei runde.
- Este un mod prin care pot să cumpăr un obiect și să îl folosesc mai târziu în aceeași rundă? Da. Când cumperi un obiect îl pui la fundul pachetului tău. Anumite efecte de tras cărți îți pot permite să îl tragi. O dată ce e în mâna ta, îl poți folosi în orice tură.
- Pot să îmi amestec pachetul în timpul partidei? Nu. Îți amesteci pachetul doar la începutul partidei. La finalul fiecărei runde, amesteci cărțile din zona ta de joc și le pui la fundul pachetului tău. Nu este permisă amestecarea cărților în rest.
- Dar dacă pachetul meu nu mai conține cărți? Dacă nu mai ai cărți în pachet, nu mai poți să tragi. Cărțile din zona ta de joc nu se vor întoarce în pachet până la finalul rundeii. Dacă cumperi un obiect, pune-l pe spațiul pentru pachetul tău - acel obiect este acum fundul (și suprafața) pachetului tău.
- Care e diferența între efectul  și „relocare”? Sunt complet diferite. Efectul  respectă regulile unei acțiuni, ori Sapă la un sit ori Descoperă un sit nou. Ți se cere să folosești un arheolog de pe tabla ta de jucător și trebuie să plătești costul de călătorie dacă nu scrie diferit pe carte. În contrast, poți reloca un arheolog doar dacă el este deja pe un sit, și nu poate să meargă pe un sit nedescoperit. **Nu plătești costul de călătorie ca să relochezi.**
- Această carte îmi permite să mut arheologul altui jucător? Nu. Nu există efecte în joc prin care poți afecta cărțile, miniaturile sau jetoanele altui jucător.


Notații prescurtate

Următoarele simboluri sunt notații prescurtate pentru diverse componente ale jocului:

-  o carte obiect
-  o carte artefact
-  un cartonaș gardian
-  un asistent
-  un cartonaș idol
-  unul dintre arheologii tăi

Acțiuni gratuite ⚡

În tura ta, poți efectua oricât de multe acțiuni gratuite înainte, în timpul sau după acțiunea principală. Poți avea disponibile următoarele acțiuni gratuite:

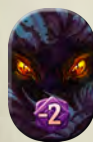
- Toate efectele cărților marcate cu simbolul ⚡ sunt acțiuni gratuite.
- Plasarea unui idol  într-un spațiu e o acțiune gratuită.
- Folosirea binecuvântării unui gardian e o acțiune gratuită.
- Folosirea efectului unui asistent e o acțiune gratuită, exceptând asistentul care cumpără o carte cu reducere.



CARTONAȘ REZERVĂ



Cartonașele cu multiplicator $\times 3$ sunt create pentru a le folosi când se epuizează jetoanele. Fiecare jeton de pe cartonaș reprezintă defapt 3 jetoane. Jetoanele de pe tabla cu provizii nu sunt în cantitate limitată.



Cealaltă față a cartonașului este un cartonaș frică. Dacă trebuie să iei o carte Frică și pachetul e gol, iei un cartonaș frică în schimb. Valorează -2 puncte la finalul partidei. Ține cartonașul frică în zona ta de joc. Dacă poți să exilezi o carte din zona ta de joc, poți exila cartonașul în schimb.

În timpul testelor, am folosit aceste cartonașe în condiții foarte rare. În funcție de stilul de joc, grupul tău ar putea să nu le folosească niciodată.

EFECTE

Multe efecte doar ilustrează jetoanele pe care le obții:

Obții jetoanele ilustrate.

Obții jetoanele ilustrate.

Obții jetoanele ilustrate.

Obții o carte *Frică* și jetoanele ilustrate. Trebuie să iei o carte *Frică* de pe tablă și să o pui pe față în zona ta de joc. (Ignoră-i valoarea de călătorie). Dacă nu sunt cărți *Frică* disponibile, ia un cartonaș *frică*, cum e detaliat la pagina 23.

Poți plăti costul din stânga ca să obții beneficiul din dreapta. Dacă nu poți plăti costul sau nu vrei să o faci, nu primești beneficiul.

Plătește costul ca să alegi unul dintre cele două jetoane.

Efectuează unul dintre aceste două schimburi:

SAU

Pe o carte artefact, aceasta e o atenționare că efectul costă 1 . Însă acest cost se aplică doar când o joci din mâna ta, nu și când o cumperi.

Plătești acest cost punând una dintre cărțile tale cu fața în sus în zona ta de joc, ignorând valoarea sa de călătorie și efectul său. Dacă nu ai cărți rămase în mână, nu poți plăti acest cost, așadar nu poți obține beneficiul acestui efect.

Poți trage o carte. Dacă pachetul tău e gol, nu are efect.

Poți alege o carte din mâna ta sau din zona ta de joc și să o trimiți în exil (vezi pagina 13).

Poți trage o carte. Apoi poți exila o carte din mâna ta sau din zona ta de joc. De notat că fiecare parte din acest efect e opțională.

Poți trage o carte. Apoi trebuie să pui o carte din mâna ta pe față în zona ta de joc, ignorând valoarea sa de călătorie și efectul său.

Poți reseta unul dintre asistenții tăi. Vezi pagina 16.

Acest simbol denotă că efectul nu e considerat acțiune principală în această tură. Poți să joci câte acțiuni gratuite vrei înainte, după sau chiar în timpul acțiunii tale principale.

EFECTE ACȚIUNI

Efectele următoare îți permit să efectuezi o acțiune. În mod normal ar trebui să fie acțiunea principală din tura ta, dar aici e considerată doar o parte din efect.

Poți imediat să efectuezi o acțiune Sapă la un sit sau Descoperă un sit nou, dacă ai un arheolog pe tabla de jucător. Efectul poate specifica beneficii speciale sau limitări.

Poți să învingi imediat un gardian fără să plătești costul ilustrat pe cartonașul gardian. Acest efect se aplică doar unui gardian aflat pe același sit cu unul dintre arheologii tăi.

CUVINTE CHEIE

activează un cartonaș sit: Două cărți permit activarea cartonașului sit din pachete. Aplică doar efectul cartonașului, la fel ca la activarea unui sit.

activează un sit: Când activezi un sit, aplici efectul aceluși sit. Nu e nevoie să ai un arheolog acolo și arheologii altor jucători nu te pot bloca, decât dacă scrie diferit pe carte. Nu plătești costul de călătorie. Nu poți activa un sit care încă nu a fost descoperit.

exil: Trimite această carte în exil, cum e detaliat la pagina 13. Alternativ, un efect ar putea specifica să iei o carte din exil.

exilează această carte în: Când joci cartea pentru efectul său, se duce în exil în loc de zona ta de joc.

obține : Când obții un obiect, înseamnă că nu plătești costul . Dacă nu e specificat altfel, e identic cu acțiunea Cumpără o carte, doar că sari peste plățirea costului.

ocupat de tine: Ocupi un sit dacă ai un arheolog acolo.

pas ca să obții: Ca să obții beneficiul, trebuie să spui pas. Nu vei mai efectua ture în această rundă.

reducere: Aplică efectul ca atunci când ai avea jetoanele sau valorile de călătorie ilustrate pe reducere. De exemplu, o reducere de înseamnă că un cost de e redus la . O reducere de înseamnă că e acoperit un simbol dintr-un cost de călătorie. (Însă o reducere de nu are efect pe costurile de călătorie care nu au .) Reducerile nu vor scădea costul sub zero și nu se vor raporta pentru alte acțiuni.

relochează: Fără să plătești un cost de călătorie, ia unul dintre arheologii tăi deja aflați pe un sit și mută-l pe un spațiu neocupat de pe alt sit care a fost deja descoperit. Efectul ar putea specifica anumite restricții adiționale.

sit neocupat: Un sit este neocupat dacă nimeni nu are un arheolog acolo. (Cartonașele gardian nu ocupă un sit.) Un sit neocupat ar putea să mai aibă un spațiu neocupat chiar dacă situl este considerat „ocupat”.

Poți să cumperi imediat un artefact sau un obiect din rând. Prețul este redus cu cantitatea ilustrată.

Efectuează acțiunea Cumpără un artefact, sărind peste plata costului, dar aplică-i efectul.

Efectuează acțiunea Cumpără un obiect, sărind peste plata costului.

RESURSE DE START

Jucătorul 1:

Jucătorul 2:

Jucătorul 3:

Jucătorul 4:

PACHETUL DE START

