

LOST RUINS OF
ARNIAK
นครสาบสูญแห่งอาร์นัค



MÍN & ELWEN

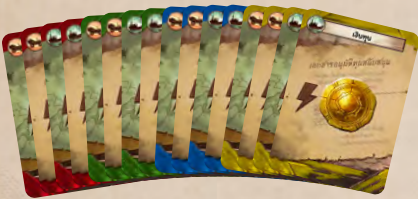
อุปกรณ์เกม



กระดานหลัก ด้านวิหารปีกษา
(อีกด้านคือวิหารอสรพิษ)



กระดานทรัพยากร (สองด้าน) 1 แผ่น



การ์ดพื้นฐาน 4 ใบในแต่ละสี



การ์ดความกลัว 19 ใบ



การ์ดอุปกรณ์ 40 ใบ



การ์ดวัตถุโบราณ 35 ใบ



กระดานผู้เล่น (สองด้าน) 4 แผ่น



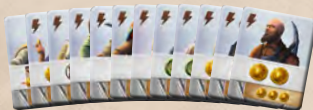
ไทม์ผู้พิทักษ์ 15 ชิ้น



ไทม์พื้นที่ระดับ 10 แผ่น



ไทม์พื้นที่ระดับ 6 แผ่น



ไทม์ผู้ช่วย 12 แผ่น



ไม้เท้าแสงจันทร์
1 ชิ้น



ไทม์ผู้เล่นคนแรก 1 ชิ้น



สมุดจดคะแนน 1 เล่ม



โทเค็นเหรียญทอง 27 ชิ้น



โทเค็นเข็มทิศ 27 ชิ้น



ไทม์เทวรูป 16 ชิ้น



ไทม์วิหาร 24 ชิ้น



สติ๊กเกอร์ 1 แผ่น



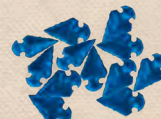
โทเค็นสมุดบันทึก 1 ชิ้น
และโทเค็นแว่นขยาย 1 ชิ้น
ในแต่ละสี



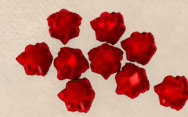
โทเค็นแผ่นจารึก 16 ชิ้น



นักโบราณคดี 2 ชิ้น
ในแต่ละสี



โทเค็นหัวลูกศร 12 ชิ้น



โทเค็นอัญมณี 9 ชิ้น



ไทม์โบนัสการวิจัย 18 ชิ้น



ไทม์สิ่งกีดขวาง 5 ชิ้น



ไทม์สำรอง 10 ชิ้น



ไทม์คู่แข่ง 15 แผ่น
สำหรับรูปแบบการเล่นคนเดียว

วันที่ 3 - หลังจากผ่านไปสองวัน ก็มีการค้นหาที่เปล่าประโยชน์
บนมหาสมุทรที่กว้างขวาง รองเรือบนขอบฟ้าที่แทบจะมองไม่เห็น
ท่ามกลางเกลียวคลื่นประภาสระยับระยับก็มอบความหวังไว้ ๑๕ วัน
เมื่อเราเข้าใกล้มากขึ้น ผุงนกแก้วสีแดงสดก็บินมาที่เรือของเรา ส่งเสียง
ร้องขบขานราวกับต้อนรับการมาเยือน เมื่อพิจารณาจากแผนที่แล้ว
นักเดินเรือของเราจึงยืนยันว่าเกาะนี้ยังไม่ถูกค้นพบแน่นอน คำพูด
ของเขาสันนิษฐานสมมติฐานที่พวกเราทุกคนต่างคิดเหมือนกันในใจ
- บรรดาที่ราบสูงขรุขระนั้น และป่าเขียวขจีตรงนั้น!

- นี่ต้องเป็นนครอารินิคแน่นอน!



วิธีโฮสออนไลน์



cge.as/arv

การจัดเตรียมเกม

กระดานหลัก

สำหรับเกมแรกแนะนำให้ใช้กระดานหลักด้านวิชาการ



ด้านวิชาการสรรพวิชาจะมีกฎพิเศษ โดยมีคำอธิบายอยู่ในหน้าที่ 19



แผงการ์ด

คุณสามารถหาอุปกรณ์ และวัตถุโบราณในระหว่างการเล่นได้จากแผงการ์ด ให้แน่ใจว่าแยกการ์ดทั้งสองประเภทออกเป็นสองกองได้ถูกต้อง ถึงแม้การ์ดเหล่านี้จะมีด้านหลังที่เหมือนกัน แต่สามารถสังเกตได้ง่ายด้วยสี กรอบ และสัญลักษณ์ที่มุมขวาบนของการ์ด

- 1 วัตถุโบราณ: สับกองการ์ดวัตถุโบราณ และวางคว่ำไว้ในตำแหน่งที่ระบุ
- 2 ความกลัว: วางการ์ดความกลัวไว้ในตำแหน่งที่ระบุ การ์ดชนิดนี้เหมือนกันทุกใบ ดังนั้นสามารถวางหงายได้
- 3 อุปกรณ์: สับกองการ์ดอุปกรณ์ และวางคว่ำไว้ในตำแหน่งที่ระบุ
- 4 ไม้เท้าแสงจันทร์: วางไม้เท้าแสงจันทร์ไว้ในแผงการ์ดตามภาพ เพื่อแสดงให้เห็นว่านี่คือรอบการเล่นที่หนึ่ง
- 5 จั๋วการ์ดวัตถุโบราณ 1 ใบ วางหงายที่แผงการ์ดในตำแหน่งด้านซ้ายของไม้เท้าแสงจันทร์
- 6 จั๋วการ์ดอุปกรณ์ 5 ใบ วางหงายที่แผงการ์ดในตำแหน่งด้านขวาของไม้เท้าแสงจันทร์

เกาะ

- ไทล์เทารูป: สับไทล์เหล่านี้ และสุ่มวางลงบนพื้นที่ทั้งหมด
 - 7 พื้นที่ระดับ : วางไทล์เทารูปหงายหนึ่งชิ้นในแต่ละพื้นที่ในเขต
 - 8 พื้นที่ระดับ : วางไทล์เทารูปหงายหนึ่งชิ้น และคว่ำอีกหนึ่งชิ้นในแต่ละพื้นที่ในเขต ตามภาพบนกระดานหลัก
 - ไทล์สิ่งกีดขวาง
 - 9 บางช่องแอกชั่นอาจจำเป็นต้องปิดการใช้งานเอาไว้ด้วยไทล์สิ่งกีดขวาง โดยขึ้นกับจำนวนผู้เล่นในเกมนั้น ให้ช่องที่ถูกปิดด้วยไทล์สิ่งกีดขวางนั้นเปรียบเสมือนไม่ได้ถูกพิมพ์ลงบนกระดานหลัก ช่องเหล่านี้จะไม่สามารถใช้งานได้ตลอดทั้งเกม
- ในเกมผู้เล่น 4 คน จะไม่ใช้ไทล์สิ่งกีดขวาง ในภาพประกอบจะเป็นเกมสำหรับผู้เล่น 3 คน
- ในเกมผู้เล่น 3 คน ปิด 3 ช่องด้วยไทล์สิ่งกีดขวาง สับไทล์สิ่งกีดขวางคว่ำไว้ และสุ่มหงายขึ้นมา 3 ชิ้น โดยแต่ละชิ้นจะเป็นตัวบอกว่าพื้นที่ ใดบ้างที่จะถูกปิด
-
- ใช้ไทล์สิ่งกีดขวาง 3 ชิ้นเพื่อปิด แต่ละช่องของทั้ง 3 พื้นที่นั้น (เมื่อนำไปวางปิดบนกระดานให้คว่ำไว้) นำไทล์สิ่งกีดขวางที่เหลือ 2 ชิ้นกลับคืนสู่กล่องเกม
- ในเกมผู้เล่น 2 คน ปิด ทั้ง 5 ช่องด้วยไทล์สิ่งกีดขวาง แต่ละพื้นที่ที่จะมีช่องสำหรับวางนักโบราณคดีเพียง 1 คนเท่านั้น

แถบการวิจัย

10



ไทลวิหาร: สร้างกองไทลวิหารไว้บนบริหาร แต่ละกองมีจำนวนไทลเท่ากับจำนวนผู้เล่น ตามภาพที่แสดง กองด้านบนสุดหนึ่งกองคือไทล 11 คะแนน สองกองตรงกลางคือไทล 6 คะแนน สามกองด้านล่างสุดคือไทล 2 คะแนน นำไทลที่ไม่ได้ใช้กลับคืนสู่กล่องเกม



11

กองไทลโบนัสนบริหารที่สาบสูญ



สร้างกองไทลโบนัสนการวิจัยโดยมีจำนวนไทลเท่ากับจำนวนผู้เล่น วางกองนี้ไว้ที่ด้านบนสุดของแถบการวิจัย

12

ช่องไทลโบนัสน: ช่องส่วนมากบนแถบการวิจัยจะวางไทลโบนัสนหนึ่งชิ้น



ช่องที่มีเครื่องหมายลักษณะนี้จะวางไทลเพียงหนึ่งชิ้นในเกมผู้เล่นสี่คน

ช่องลักษณะนี้จะวางไทลเพียงหนึ่งชิ้นในเกมผู้เล่นสามหรือสี่คน

แจกจ่ายไทลโบนัสนการวิจัยแบบสุ่มไปตามช่องเหล่านี้อย่างเหมาะสม จากนั้นหงายหน้าไทลชิ้นทั้งหมด และคืนไทลที่ไม่ได้ใช้กลับคืนสู่กล่องเกม



กระดานทรัพยากร

13

ทรัพยากร: วางโทเค้นทรัพยากรทั้งหมดไว้บนกระดานทรัพยากร

14

ไทลพื้นที่ระดับ 1: สับไทลพื้นที่ทั้งหมดที่มีสัญลักษณ์ 1 และนำไปวางคว่ำไว้บนกระดานทรัพยากร

15

ไทลผู้พิทักษ์: สับไทลผู้พิทักษ์ทั้งหมดและนำไปวางคว่ำไว้บนกระดานทรัพยากร

16

ไทลพื้นที่ระดับ 2: สับไทลพื้นที่ทั้งหมดที่มีสัญลักษณ์ 2 และนำไปวางคว่ำไว้บนกระดานทรัพยากร

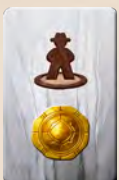
17

ไทลผู้ช่วย: พลิกไทลผู้ช่วยทั้งหมดเป็นด้านสีเงิน สับไทลทั้งหมดสุ่มแบ่งออกเป็น 3 กอง กองละ 4 ชิ้น และวางไว้บนกระดานทรัพยากร

18

โทเค้นการวิจัย:ให้นำโทเค้นการวิจัยของผู้เล่นไปวางบนกระดานทรัพยากรเช่นกันโดยจะมีคำอธิบายในหน้าถัดไป

เกมผู้เล่นคนเดียว



อุปกรณ์เหล่านี้ใช้สำหรับเกมผู้เล่นคนเดียวเท่านั้น ในรูปแบบการเล่นคนเดียวจะใช้การจัดเตรียมเหมือนกับเกมผู้เล่นสองคน ดูกฎการเล่นได้ในหน้าที่ 20

การจัดเตรียมของผู้เล่น

วันที่ 6 - เรารู้สถานที่ที่พวกเขาจะไปบนทางเดินที่ และมีแหล่งน้ำสะอาดที่ใกล้ฝั่ง แนววงเล็บของของเรารับรองว่าจะมีของใช้จากนั้นเพียงพอ สองสัปดาห์ต่อจากนี้ที่นักโบราณคดีของเรา

ผู้เล่นแต่ละคนเลือกหนึ่งสี และหยิบกระดานผู้เล่น โทเค้นการวิจัย นักโบราณคดี 2 ชิ้น และการ์ดพื้นฐาน 4 ใบ ตามสีที่เลือก

กระดานผู้เล่น

ให้กระดานผู้เล่นของคุณอยู่ด้านหน้าเสมอ และวางนักโบราณคดีไว้บนกระดาน



โทเค้นการวิจัย

โทเค้นการวิจัยของคุณจะวางในตำแหน่งเริ่มต้นที่อยู่ด้านล่างสุดของแถบการวิจัย ในครั้งแรกเมื่อคุณทำการวิจัยคุณต้องใช้โทเค้นแฉกขยาย เพราะฉะนั้นวางมันไว้ด้านบนของโทเค้นสมุดบันทึก



ตามริมของเกมแล้ว นักโบราณคดีของคุณจะอยู่ในเต็นท์ และทรัพยากรของคุณจะอยู่ที่กล่องเสบียง แต่คุณสามารถจัดเรียงได้ตามใจชอบเช่นกัน

กองการ์ดเริ่มต้นของคุณ

ผู้เล่นแต่ละคนมีกองการ์ดของตัวเอง และทุกกองจะมีการ์ดเหมือนกันในตอนเริ่มเกม กองการ์ดของคุณมีการ์ดพื้นฐานตามสีของคุณ 4 ใบ กับการ์ดความกลัว 2 ใบ:



สับกองการ์ดของคุณ และวางคว่ำไว้บนกระดานผู้เล่นของคุณ

ลำดับการเล่น



ผู้เล่นคนแรกคือคนล่าสุดที่ได้เดินทางไปยังสถานที่ที่ไม่เคยไปมาก่อน มอบไทม์ผู้เล่นคนแรกให้กับผู้เล่นคนนั้น และเริ่มเล่นโดยเกมจะดำเนินไปในทิศทางตามเข็มนาฬิกา

ทรัพยากรเริ่มต้น

ทรัพยากรเริ่มต้นนั้นขึ้นอยู่กับลำดับการเล่นดังต่อไปนี้

- ผู้เล่นคนแรก:
- ผู้เล่นคนที่ 2:
- ผู้เล่นคนที่ 3:
- ผู้เล่นคนที่ 4:

ตัวอย่างการจัดวางกระดานที่แนะนำ

สามารถวางกระดานผู้เล่นรอบกระดานหลักตามรูปแบบนี้ได้



การเล่นเกม

วันที่ 7 - มันความรู้สึกที่แปลกประหลาดที่ได้มาซึ่งมันที่แห่งนี้ ได้เห็นสิ่งที่เราขงงามตามความงาม//ส่วนงาน!
บางครั้งมันก็รู้สึกว่าการตั้งค่างอสูรบนพื้นที่อันศักดิ์สิทธิ์ จะมีสิ่งมหัศจรรย์อะไรรออยู่ข้างหน้า? จะมันอันตรายแค่ไหน?
เราไม่มีความลับที่เกาะนี้กับซ่อนไว้ลจลลลลลล //แต่พวกเรารู้สึกว่าเราจะไปผจญมัน //และเราจะทำให้สำเร็จ!

เป้าหมายของเกม

หน้าที่ของคุณคือนำทีมออกเดินทางสำรวจเกาะอาร์นัคที่ไม่เคยถูกบันทึกที่ไหนมาก่อน และค้นหาความลับของอารยธรรมที่หายสาบสูญ

คุณต้องจัดเตรียมสิ่งของที่จำเป็นสำหรับการเดินทาง ออกค้นหาวัตถุโบราณลึกลับ และโบราณสถานที่น่าทึ่งในป่าลึก พยายามดันร่นต่อสู้อย่างพิถีพิถันเพื่อพิชิตเหล่าผู้พิทักษ์ของพื้นที่ - และเรื่องที่สำคัญที่สุดอาจจะเป็น - การปะติดปะต่อข้อมูลต่างๆของซากปรักหักพังอาร์นัคแห่งนี้เข้าด้วยกัน เพื่อเชื่อมโยงไปสู่การค้นพบวิหารที่สาบสูญ

1 ความสำเร็จต่างจากการออกสำรวจของคุณจะมอบคะแนนให้ ซึ่งจะถูกรวบรวมในตอบจบเกมเพื่อตัดสินว่าผู้เล่นคนใดประสบความสำเร็จมากที่สุดในการสำรวจครั้งนี้

ภาพรวมของเกม

เกมจะเล่นด้วยกันทั้งหมด 5 รอบ



ผู้เล่นทุกคนจะผลัดกันเล่นผ่านการเลือกทำหน้าที่ต่างๆ ที่จะช่วยไขปริศนาของเกาะแห่งนี้ โดยตลอดทั้งเกมที่มีการสำรวจเกาะดำเนินไป จะมีการค้นพบพื้นที่ใหม่ๆที่ทำให้เกิดตัวเลือกของแอคชั่นมากขึ้น ซึ่งตัวเลือกเหล่านี้ทำให้ผู้เล่นได้รับทรัพยากร โอกาส และคะแนน

ในแต่ละรอบเกมจะดำเนินไปตามลำดับดังนี้:

จั่วการ์ด ผู้เล่นทุกคนจั่วการ์ดจากกองการ์ดของตนเองจนกว่าจะมีการดบนมือ **5 ใบ**

ผลัดกันเล่น ผู้เล่นที่มีไพ่ลี้ผู้เล่นคนแรกจะเป็นคนเริ่มเล่น และผลัดกันไปในทิศทางเข็มนาฬิกา ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเล่นแอคชั่นหลักได้เพียงหนึ่งครั้งเท่านั้น และเล่นแอคชั่นเสริมได้ไม่จำกัด






ขอฟ่านรอบ ในตาของคุณ คุณสามารถขอฟ่านรอบได้เพื่อเป็นการบอกว่าการรอบนี้การเล่นของคุณจบแล้ว ผู้เล่นที่เหลือผลัดกันเล่นต่อไปเรื่อยๆ จนกว่าทุกคนจะขอฟ่านรอบ

จัดเตรียมสำหรับรอบถัดไป สับการ์ดทุกใบในพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ และนำไปไว้ด้านข้างสุดของกองการ์ดของคุณ เท่านั้นกระดานคุณก็พร้อมสำหรับรอบถัดไป จากนั้นส่งไพ่ลี้ผู้เล่นคนแรกให้กับผู้เล่นทางซ้ายมือ

เลื่อนไม้เท้าแสงจันทร์ เมื่อเกมจบในแต่ละรอบ เลื่อนไม้เท้าแสงจันทร์เพื่อเป็นตัวบอกเวลาที่ได้ผ่านไปแล้ว ขณะที่ดวงจันทร์สาดแสง คณะสำรวจค้นพบพื้นที่ใหม่มากมายบนเกาะ ได้รับอุปกรณ์ และวัตถุโบราณที่ทรงคุณค่า และค้นคว้าเกี่ยวกับตำนานของนครอาร์นัค หลังจากเกมดำเนินผ่านไป 5 รอบ บ่งบอกเวลาพระจันทร์เต็มดวง มันถึงเวลาแล้วที่จะมาดูกันว่าใครคือผู้ประสบความสำเร็จมากที่สุดในการสำรวจครั้งนี้



ทรัพยากร

-  **เหรียญทอง** คือตัวแทนของเงินทุนของคณะสำรวจเหรียญเหล่านี้ใช้สำหรับซื้ออุปกรณ์ต่างๆ
-  **เข็มทิศ** คือตัวแทนของเวลา และพลังงานที่ใช้สำหรับการสำรวจเกาะแห่งนี้ นอกจากนี้ยังใช้สำหรับค้นหาวัตถุโบราณ และซากอารยธรรมในพื้นที่ใหม่ๆด้วย
-  **แท่นจารึก** คือตัวแทนของอักขระโบราณที่คุณถอดข้อความออกมาได้ อักขระเหล่านี้จะช่วยสอนให้คุณใช้งานวัตถุโบราณต่างๆที่คุณค้นพบได้ด้วย
-  **หัวลูกศร** คือตัวแทนของเศษซากอาวุธต่างๆที่คุณค้นพบ ซึ่งมีบ่อยครั้งที่จำเป็นต้องใช้สำหรับพิชิตเหล่าผู้พิทักษ์ของเกาะแห่งนี้
-  **อัญมณี** คือตัวแทนของเครื่องรางลึกลับแห่งเทพปึกษา อารา-อานู อัญมณีนี้เป็นทรัพยากรที่หายาก แต่บ่อยครั้งที่จำเป็นต้องใช้สำหรับการวิจัยที่นำไปสู่การไขปริศนาแห่งอาร์นัค

เมื่อถึงตาของคุณ

วันที่ 8 - แม้ว่าความกระตือรือร้นในการเริ่มออกสำรวจจะปะปนกับความกังวลภายในใจอยู่บ้าง แต่ในไม่ช้าเวลาที่จะมาปล่อยให้ความมหัศจรรย์งานนี้ แม้จะมีอันตรายใดๆ มาขวางกั้น เราก็พร้อมเผชิญกับมัน ถึงเวลาลุยป่ากันแล้ว อ่าร้อซ่า!

เมื่อถึงตาของคุณ คุณมีหลายตัวเลือกให้ตัดสินใจ ซึ่งตัวเลือกเหล่านั้นขึ้นอยู่กับการ์ดบนมือของคุณ และสถานการณ์บนกระดาน

แอสซันหลัก

เลือกหนึ่งในแอสซันต่อไปนี้เพื่อเป็นแอสซันหลักในตาของคุณ:

ชุดพื้นที่ (ดูหน้าที่ 9)

ค้นพบพื้นที่ใหม่ (ดูหน้าที่ 10)

พิชิตผู้พิทักษ์ (ดูหน้าที่ 11)

ซื้อการ์ด (ดูหน้าที่ 12)

เล่นการ์ด (ดูหน้าที่ 13)

วิจัย (ดูหน้าที่ 14)

ขอผ่านรอบ (ดูหน้าที่ 17)

ภายในหนึ่งตาคุณสามารถเล่นได้เพียงหนึ่งแอสซันหลักเสมอ และคุณยังสามารถเล่นแอสซันเสริมได้ไม่จำกัดเช่นกัน ตามที่อธิบายด้านล่าง



การ์ดบนมือของคุณ

คุณสามารถเล่นการ์ดเพื่อใช้ค่าเดินทางของการ์ด หรือเพื่อใช้ความสามารถของการ์ดได้อย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น

ค่าเดินทาง
คุณสามารถใช้ค่าเดินทางนี้สำหรับบางแอสซัน เช่น แอสซันชุดพื้นที่ ที่แสดงในหน้าถัดไป

หรือ

ความสามารถ
คุณสามารถเล่นการ์ดเพื่อใช้ความสามารถของการ์ดได้

ความสามารถนี้ทำให้คุณได้รับหนึ่งโทเค็น  จากกระดานทรัพยากร


แอสซันเสริม

ความสามารถที่มีสัญลักษณ์นี้จะไม่นับเป็นแอสซันหลักในตาของคุณ

เมื่อถึงตาของคุณ คุณสามารถเล่นแอสซันเสริมกี่ครั้งก็ได้ตามต้องการ แอสซันเสริมสามารถเล่นได้ก่อนหรือหลังหรือแม้แต่ระหว่างที่คุณกำลังเล่นแอสซันหลักอยู่ก็ตาม



ความกลัว

การ์ดความกลัวนั้นไม่มีความสามารถ อย่างไรก็ตามยังสามารถใช้ค่าเดินทาง  ของการ์ดใบนี้ได้

พื้นที่เล่นการ์ดของคุณ

เมื่อคุณใช้การ์ด การ์ดจะถูกนำไปวางหงายบนโต๊ะด้านหน้าของคุณ โดยอยู่ข้างกระดานผู้เล่นของคุณ บริเวณนี้จะถูกเรียกว่าพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ



กระดานผู้เล่น





พื้นที่เล่นการ์ด






พื้นที่เล่นการ์ดของคุณนั้นโดยพื้นฐานแล้วมันคือกองทั้งการ์ดที่ถูกเอามาวางเรียงไว้ การ์ดเหล่านี้จะเก็บสะสมระหว่างตาที่คุณเล่น และไม่นำกลับคืนสู่กองการ์ดของคุณจนกว่าจะจบรอบ

ค้นพบพื้นที่ใหม่

วันที่ 10 – ทีมนักโบราณคดีของเรากลับมาพร้อมกับร่องรอยสุดท้ายที่ซ่อนอยู่กับบ้านเรือนในแนวผาที่ระดับปรดาดวงพลอย
เงิระในชั้นยอดที่งังคงสภาพสมบูรณ์ ทว่าความปลื้มปิติขจรระค้นพบนั้นปะปนไปกับความกลัวจากสัตว์ประหลาดที่แฝงตัวอยู่


เมื่อเริ่มเกม จะมีเพียง 5 พื้นที่สำหรับขุด แต่ระหว่างที่เกมดำเนิน
ไปคุณสามารถหาพื้นที่ใหม่ได้โดยการค้นพบพื้นที่  หรือ  ที่
ใดก็ได้ที่ยังไม่มีไถล์พื้นที่

ขั้นตอนการค้นพบพื้นที่ใหม่

- 1 **ท่องไปในป่าร้าง** ตัดสินใจว่า
ต้องการค้นพบพื้นที่  หรือ
 ทำการตรวจสอบกระดาน
และจ่าย  ตามรูปที่แสดง
จากนั้นเลือกพื้นที่ที่ยังไม่ได้
ค้นพบในเขตนั้น และจ่ายค่า
เดินทางเพื่อเคลื่อนย้ายนัก
โบราณคดีจากกระดานผู้เล่นของคุณไปยังช่องบน
พื้นที่ที่เลือก
- 2 **หยิบเทวรูป** แสดงผลความสามารถของเทวรูปทันที ถ้า
พื้นที่นั้นมีเทวรูปสองชิ้นให้คุณหยิบมาทั้งคู่แต่แสดงผล
ความสามารถแค่เพียงชิ้นที่หงายหน้าขึ้นเท่านั้น จากนั้น
คว่ำเทวรูปเก็บไว้ที่รูปกลองเสียงบนกระดานผู้เล่น
ของคุณ
- 3 **ค้นพบพื้นที่** ทำการหยิบไถล์บนสุดจากกองที่มี
สัญลักษณ์ตรงกัน -  หรือ  นำไปวางหงายไว้บน
กระดาน พื้นที่นี้ได้ถูกค้นพบแล้ว และให้คุณแสดงผล
ของความสามารถพื้นที่นี้ได้ทันที
- 4 **ปลุกผู้พิทักษ์** หยิบไถล์บนสุดจากกองไถล์ผู้พิทักษ์ และ
วางหงายทับไว้บนไถล์พื้นที่

ผู้พิทักษ์จะไม่ส่งผลกับคุณทันที แต่เมื่อจรอบคุณจะได้รับการ์ด
ความกลัว เมื่อคุณนำนักโบราณคดีกลับมาจากพื้นที่ที่มีผู้พิทักษ์
บนนั้น (ดูหน้าที่ 17)

เพื่อเป็นการหลีกเลี่ยง คุณสามารถใช้แอคชั่นเพื่อพยายามพิชิตผู้
พิทักษ์ได้ในตาถัดไปได้ (ดูหน้าถัดไป) หรือคุณอาจเอาตัวรอดจากผู้
พิทักษ์ด้วยความช่วยเหลือจากการดบังใบที่สามารถย้ายตำแหน่ง
ของนักโบราณคดีของคุณ หรือผู้พิทักษ์ได้

เมื่อนักโบราณคดีของคุณออกจากพื้นที่ (เช่นเมื่อขึ้นรอบใหม่)
พื้นที่ที่ถูกค้นพบแล้วจะเป็นอีกสถานที่หนึ่งที่สามารถส่งนัก
โบราณคดีไปขุดได้ ค่าใช้จ่าย  ที่ระบุอยู่บนกระดานจะจ่ายเมื่อ
คุณค้นพบพื้นที่ใหม่เท่านั้น ไม่ต้องจ่ายเมื่อคุณขุด คุณสามารถส่ง
นักโบราณคดีไปขุดในพื้นที่ที่มีผู้พิทักษ์อยู่ได้ แต่คุณยังคงได้รับ
การ์ดความกลัวในตอนจรอบเมื่อกลับมาจากพื้นที่ดังกล่าว แม้ว่า
คุณจะไม่ใช้คนที่ปลุกผู้พิทักษ์ขึ้นมาก็ตาม



พิชิตผู้พิทักษ์

วันที่ 11 - เราสู้กับสัตว์ร้ายแบบตัวต่อตัว มีดกับกรงเล็บ! มันล้มลงไป! แต่ไม่มีใครสามารถปลิดชีพอีกฝ่ายได้!
เราชนะตอ้งงาดกาจเมื่อเจ้าสัตว์ร้ายก้มศีรษะยอมรับเรา เราจึงตระหนักได้ว่า
นี่ไม่ใช่สัตว์ร้ายประหลาด ไม่มีสิ่งมีชีวิตไหนในแผนที่พิชิตของตำนานแห่งอารินด์

ผู้พิทักษ์

สิ่งมีชีวิตลึกลับที่คอยปกป้องซากอารยธรรมบนเกาะ ผู้พิทักษ์จะปรากฏขึ้นทุกครั้งที่ผู้เล่นค้นพบพื้นที่ใหม่ เหล่าผู้พิทักษ์นั้นไม่มีความสามารถที่แสดงผลทันที แต่เมื่อจบบนคุณจะได้รับการ์ดความกลัว หนึ่งในใบต่อนักโบราณคดีแต่ละคนที่กลับมาจากพื้นที่ที่ยังมีผู้พิทักษ์อยู่ (ดูหน้าที่ 17)

ผู้พิทักษ์จะคงอยู่บนกระดานจนกว่าจะถูกพิชิต และจะไม่ขัดขวางนักโบราณคดีจากการขุดในพื้นที่ของตน

ขั้นตอนการพิชิตผู้พิทักษ์

คุณสามารถใช้แอคชั่นหลักในตาของคุณเพื่อพิชิตผู้พิทักษ์ได้ โดยคุณต้องมีนักโบราณคดีอยู่บนพื้นที่ของผู้พิทักษ์

จ่ายค่าใช้จ่ายตามที่แสดงอยู่ด้านล่างของไอล์ผู้พิทักษ์

ย้ายผู้พิทักษ์ออกจากกระดาน และนำไปเก็บไว้ข้างกระดานผู้เล่นของคุณ



คำแนะนำ: บางสถานการณ์อาจสำคัญมากที่จะพิชิตผู้พิทักษ์เพื่อหลีกเลี่ยงการลดความกลัว และในบางสถานการณ์คุณอาจได้รับคะแนนมากกว่าด้วยการเก็บทรัพยากรเหล่านี้เพื่อใช้สำหรับการวิจัยแทน ไม่จำเป็นต้องรู้สึกกดดันที่จะพิชิตผู้พิทักษ์ให้ได้ทุกครั้งที่คุณขึ้นไป



ความสามารถนี้ช่วยให้คุณพิชิตผู้พิทักษ์บนพื้นที่ที่มีนักโบราณคดีของคุณอยู่ได้ โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย (อย่างไรก็ตามการได้มาของความสามารถนี้อาจมีค่าใช้จ่ายที่คุณต้องจ่าย) ผู้พิทักษ์ที่ถูกพิชิตด้วยวิธีนี้จะถูกนำไปวางข้างกระดานผู้เล่นของคุณเช่นกัน

การใช้พรจากผู้พิทักษ์

เมื่อพิชิตผู้พิทักษ์ได้แล้ว คุณจะได้รับความเคารพจากผู้พิทักษ์ และพวกเขาสามารถมอบพรที่แสดงอยู่ที่ด้านขวาบนของไอล์ให้คุณได้ พรเหล่านี้สามารถใช้ได้หนึ่งครั้งต่อเกม โดยใช้ในตาใดๆของคุณก็ได้ หลังจากใช้พรไปแล้ว ให้คิดว่าไอล์ผู้พิทักษ์ลง เพื่อแสดงให้เห็นว่าไม่สามารถใช้พรนี้อีก



พรบางอย่างสามารถนำไปใช้จ่ายเป็นค่าเดินทางได้ เหมือนที่คุณใช้การลดจ่ายจากบนมือ



พรอื่นนั้นเป็นแอคชั่นเสริมที่สามารถใช้เมื่อใดก็ได้ระหว่างตาของคุณ



เมื่อจบเกมไอล์ผู้พิทักษ์จะมีค่า 5 คะแนน ไม่ว่าจะใช้พรไปแล้วหรือไม่ก็ตาม

เทารูป

คุณจะได้รับเทารูปเมื่อค้นพบพื้นที่ใหม่เมื่อคุณได้รับเทารูปให้เก็บไว้ที่กล่องเสียบบนกระดานผู้เล่นของคุณ ไอล์เทารูปควรคว้าเอาไว้เพราะรางวัลการค้นพบนั้นไม่เกี่ยวข้องในเกมอีกต่อไป

แต่ละเทารูปมีค่า 3 คะแนนในตอนจบเกม

แท่นเทารูป

ช่องที่สี่ที่อยู่ด้านบนกระดานผู้เล่นของคุณจะช่วยให้คุณเข้าถึงความสามารถที่มีประโยชน์กับคุณได้ เมื่อถึงตาของคุณ สามารถใช้แอคชั่นเสริมเพื่อวางแท่นเทารูปที่แท่น:

เคลื่อนย้ายเทารูปจากกล่องเสียบของคุณไปยังแท่นเทารูปตำแหน่งซ้ายสุดที่ยังว่างอยู่บนกระดานผู้เล่นของคุณ

เลือกหนึ่งความสามารถจากห้าตัวเลือกที่ปรากฏตามภาพ

แต่โปรดคิดให้ดีก่อนใช้พลังของเทารูป! แต่ละแท่นเทารูปนั้นมีคะแนนในตอนจบเกมถ้าหากไม่มีเทารูปวางอยู่

เทารูปที่อยู่บนแท่นแล้วไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้ ดังนั้นแต่ละแท่นเทารูปสามารถใช้ได้เพียงครั้งเดียวต่อเกม (เว้นแต่ว่าคุณค้นพบวัตถุโบราณที่ช่วยແทกกฎข้อนี้ได้)



ชื่อการ์ด

วันที่ 12 - ฉันเป็นก่อนเข็นและตัดกิ่งไม้จนโล่งเพื่อให้อำนาจมองเห็นเส้นทางข้างหน้าได้ชัดเจน ขณะที่ฉันเป็นลงไปก่อนเข็นนั้นถูกแสงแดดกระทบ และฉันก็เพิ่งเห็นว่าจริง ๆ แล้วมันก็เป็นวัตถุโบราณที่ประเมินค่าไม่ไว้

ชื่อการ์ดวัตถุโบราณ และอุปกรณ์จากแผงการ์ดเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของกองการ์ดคุณ

ภาพรวมของแผงการ์ด

แผงการ์ดจะถูกแบ่งออกเป็นสองฝั่งด้วยไม้เท้าแสงจันทร์:



วัตถุโบราณอยู่ด้านซ้าย อุปกรณ์อยู่ด้านขวา แต่ละรอบไม้เท้าแสงจันทร์จะขยับไปด้านขวาหนึ่งช่อง ดังนั้นในรอบถัดๆไปจะมีวัตถุโบราณมากขึ้น และมีอุปกรณ์น้อยลง เมื่อทีมสำรวจเดินทางลึกเข้าไปสู่ใจกลางของเกาะมากขึ้น พวกเขาค้นพบวัตถุโบราณมากขึ้น ในขณะที่การสนับสนุนจากแผ่นดินใหญ่ก็ลดลงไปด้วย

อุปกรณ์

คุณสามารถซื้ออุปกรณ์ที่มีประโยชน์ให้แก่คณะสำรวจของคุณได้ อุปกรณ์ที่คุณซื้อจะถูกนำไปวางด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ ซึ่งโดยส่วนมากแล้วคุณจะได้การ์ดใบใหม่เมื่อเริ่มรอบถัดไป

ขั้นตอนการซื้ออุปกรณ์

- เลือกอุปกรณ์ที่อยู่ในแผงการ์ด
- ใช้ จ่ายค่าอุปกรณ์ตามที่แสดงอยู่ด้านล่างของการ์ด
- วางการ์ดอุปกรณ์คว่ำไว้ด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ
- เติมแผงการ์ดให้เต็ม

วัตถุโบราณ

วัตถุโบราณเป็นสมบัติล้ำค่าที่คุณค้นพบระหว่างสำรวจเกาะ คุณจ่ายด้วยโทเค็น เพื่อแลกมันมาเปรียบเสมือนเป็นการใช้เวลาในการสำรวจภายในเกมเราจะเรียกว่าเป็นการ "ซื้อ" การ์ด ถึงแม้ในความเป็นจริงจะได้อุปกรณ์จากการสำรวจด้วยการตะลุยเข้าไปในป่าและปีนข้ามหินผาและไม่เหมือนกับอุปกรณ์ วัตถุโบราณนั้นสามารถใช้งานได้ทันทีที่คุณได้รับมาจากแผงการ์ด

ขั้นตอนการซื้อวัตถุโบราณ

- เลือกวัตถุโบราณที่อยู่ในแผงการ์ด
- ใช้ จ่ายค่าวัตถุโบราณตามที่แสดงอยู่ด้านล่างของการ์ด
- นำการ์ดวัตถุโบราณนั้นไปวางบนพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ คุณสามารถเลือกที่จะใช้ความสามารถของการ์ดได้ทันทีโดยไม่ต้องจ่าย ที่แสดงอยู่มุมการ์ด
- เติมแผงการ์ดให้เต็ม

ข้อควรจำ: เมื่อคุณซื้อวัตถุโบราณ คุณใช้ความสามารถของมันได้ทันที ความสามารถนั้นอาจจะเป็นอย่างอื่นนอกเหนือจากนั้น เช่นส่งนักโบราณคดีไปยังจุดพื้นที่แห่งหนึ่ง โดยทั้งหมดนี้ยังนับว่าเป็นส่วนหนึ่งของแอคชั่นหลักของคุณในตา

เติมแผงการ์ด

เมื่อจบตาของคุณ ถ้าแผงการ์ดมีการ์ดไม่ครบ ให้เติมด้วยการ์ดประเภทเดียวกันให้เต็ม:

- เลื่อนการ์ดเข้าหาไม้เท้าแสงจันทร์ เพื่อทำให้เกิดช่องว่างที่ปลายแถว
- จั่วการ์ดใบใหม่ และนำไปวางที่ช่องว่างนั้น

ถ้าการ์ดในกองการ์ดหมด คุณไม่จำเป็นต้องเลื่อนและเติมแผงการ์ดของประเภทที่หมดนั้น

ตัวอย่าง: นี่คือแผงการ์ดในรอบ II คุณทำการซื้ออุปกรณ์ ดังนั้นคุณจะได้เติมแผงการ์ดด้วยการ์ดอุปกรณ์ตามที่แสดงในภาพ แต่ถ้าคุณซื้อวัตถุโบราณ ให้เติมการ์ดวัตถุโบราณใบใหม่ในอีกทิศทางหนึ่ง



เล่นการ์ด

วันที่ 13 - ระบุประเภทที่ร้ายแรง และฉันทัดใจที่มีเรืออยู่กับเรา
เรอค้นพบสิ่งที่น่าสนใจจากอุป/สมอ

ขั้นตอนการเล่นการ์ด

เล่นการ์ดจากบนมือของคุณโดยวางหงายไว้บนพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ

แสดงผลความสามารถของการ์ด

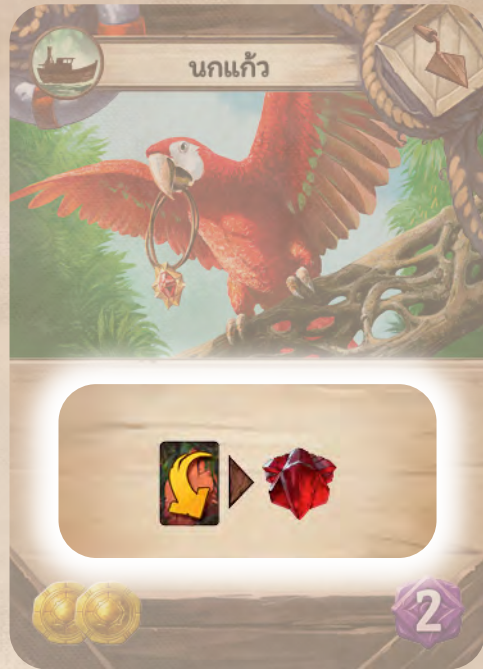
การ์ดจะคงวางหงายไว้บนพื้นที่เล่นการ์ดของคุณตลอดจนจบรอบ (เว้นแต่ว่าคุณจะทำการเนรเทศการ์ดใบนั้น ตามคำอธิบายเพิ่มเติมด้านล่าง)

⚡ ความสามารถที่มีสัญลักษณ์นี้คือ**แอคชั่นเสริม** นั้นหมายความว่าเมื่อเล่นการ์ดประเภทนี้จะ**ไม่นับว่าเป็นการเล่นแอคชั่นหลัก**ในตา นั้น การ์ดเงินทุน และการ์ดสำรวจ ของคุณนั้นมีความสามารถที่เป็นแอคชั่นเสริม และความสามารถบางอย่างของอุปกรณ์ก็เป็นแอคชั่นเสริมเช่นกัน

ในทางกลับกัน ถ้าความสามารถไม่มีสัญลักษณ์กำกับว่าเป็นแอคชั่นเสริม จะนับว่าเป็น**แอคชั่นหลัก**ในตาของคุณ และ**ความสามารถของวัตถุโบราณทั้งหมดล้วนเป็นแอคชั่นหลัก** เช่นเดียวกับความสามารถบางอย่างของอุปกรณ์ เช่นของนกแก้ว

เมื่อคุณใช้ความสามารถของวัตถุโบราณ คุณจำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายพิเศษตามคำอธิบายในกรอบด้านล่างในหน้านี้ โดยกฎนั้นจะไม่ถูกนำมาใช้กับอุปกรณ์

ข้อควรจำ: เมื่อใช้การ์ดบนมือสามารถเลือกได้เพียงอย่างใดอย่างหนึ่งระหว่าง เพื่อใช้จ่ายเป็นค่าเดินทาง หรือเพื่อใช้ความสามารถของตัวการ์ดเอง ไม่ใช่ทั้งสองอย่าง



ตัวอย่าง: สมมุติว่าคุณเล่นนกแก้วในตานี้ วางนกแก้วไว้บนพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ และแสดงผลของความสามารถ ความสามารถนี้บอกให้คุณใช้การ์ดหนึ่งใบเพื่อรับอัญมณี คุณดูการ์ดบนมือตนเองแล้วตัดสินใจใช้การ์ดเงินทุน วางการ์ดไว้บนพื้นที่เล่นการ์ดโดยไม่แสดงผลความสามารถ นั่นคือคุณไม่สามารถใช้มันเพื่อรับเหรียญทองในรอบนี้ได้แล้ว แต่ผลที่ได้มันคุ้มค่า รับอัญมณีหนึ่งชิ้นจากกระดานทรัพยากร และนี่จะจบตาของคุณ เว้นแต่ว่าคุณยังมีแอคชั่นเสริมที่ต้องการเล่น

เนรเทศ

ด้วยกฎและความสามารถบางอย่างจะทำให้การ์ดถูก**เนรเทศ**ไปที่ด้านบนของกระดานหลัก อุปกรณ์และวัตถุโบราณมีกองเนรเทศพิเศษข้างกองการ์ดตนเอง การ์ดความกลัวจะกลับไปยังกองการ์ดความกลัวเมื่อถูกเนรเทศ การ์ดเงินทุน และการ์ดสำรวจ ให้นำไปวางใกล้กองการ์ดความกลัวเมื่อถูกเนรเทศโดยทั่วไปแล้วการ์ดที่ถูกเนรเทศจะไม่ถูกนำกลับมาเล่นอีกในเกมอีก ยกเว้นการ์ดความกลัว

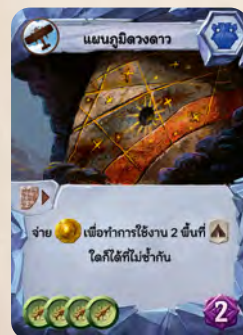


⊗ สัญลักษณ์นี้บนกระดานหลักหมายถึงกองเนรเทศของอุปกรณ์หรือวัตถุโบราณ ถ้าเห็นสัญลักษณ์นี้ในความสามารถ นั้นหมายถึงคุณสามารถ**เนรเทศการ์ดหนึ่งใบจากบนมือ หรือพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ**

คำแนะนำ: หากเป็นไปได้ มันคุ้มค่ากว่าที่จะใช้การ์ดก่อน แล้วจึงเนรเทศมันจากพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ แทนที่จะเนรเทศจากบนมือ

การเล่นการ์ดวัตถุโบราณ

ในตอนที่เราค้นพบมัน เราคิดว่าเราเข้าใจมันดีแล้ว แต่ตอนนี้มันเริ่มสงสัยแล้วว่าวัตถุโบราณจะมีปริศนาซ่อนอยู่อีก บางทีเราอาจพบคำตอบในอีกกระดานเหล่านี้



ความสามารถของวัตถุโบราณทั้งหมดมีค่าใช้จ่าย แสดงอยู่ที่มุมเมื่อคุณซื้อวัตถุโบราณมา คุณสามารถใช้ความสามารถมันได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายส่วนนี้ แต่เมื่อคุณเล่นการ์ดวัตถุโบราณจากบนมือเพื่อใช้ความสามารถ ค่าใช้จ่ายส่วนนี้ต้องถูกจ่าย

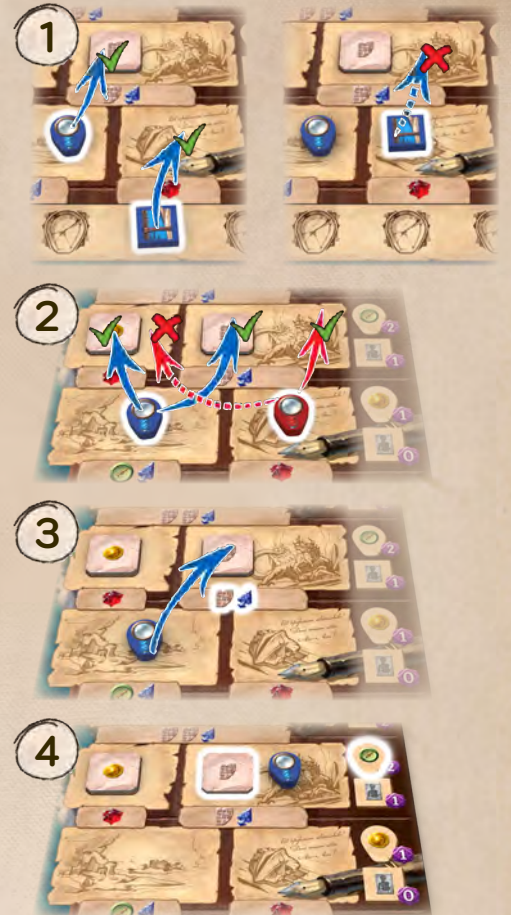
ในความสามารถของวัตถุโบราณอาจจะมีค่าใช้จ่ายอื่น ๆ เช่นกัน และคุณต้องจ่ายทุกครั้งเมื่อใช้ความสามารถ

วิจัย

วันที่ 14 - ออกที่/ตกที่/วัน/สิ่งของ/ ข้อความ/แต่ละบรรทัดต่างมีความหมายต่อกัน
 วัน/ช่วงเวลา/ตรงตรง/มา/แล้ว/วงนี้/เพื่อ/สืบหา/ประวัติ/ศาสตร์/ของ/อารย/นคร

แอคชั่นวิจัยจะทำให้หนึ่งในโทเค็นการวิจัยของคุณเลื่อนขึ้นไปยังแถวถัดไปของแถบการวิจัย:

- 1 ตัดสินใจว่าจะเลื่อนโทเค็นการวิจัยชิ้นใด ถ้าสมุดบันทึกของคุณ อยู่ต่ำกว่าแว่นขยาย คุณสามารถเลือกเลื่อนชิ้นใดก็ได้ อย่างไรก็ตาม **สมุดบันทึกของคุณต้องไม่เลื่อนไปอยู่แถวที่สูงกว่าแว่นขยายของคุณ** (เรื่องนี้จำได้ไม่ยาก เริ่มจากคุณค้นพบอะไรบางอย่าง จากนั้นคุณถึงทำการบันทึกสิ่งที่ค้นพบ)
- 2 เลือกช่องที่ต้องการเลื่อนไป คุณสามารถเลื่อนขึ้นไปยังช่องที่เชื่อมต่อกับช่องปัจจุบันของคุณเท่านั้น บางครั้งข้อจำกัดนี้จะทำให้คุณมีเพียงตัวเลือกเดียวเท่านั้น และไม่ต้องกังวลกับโทเค็นการวิจัยของผู้เล่นอื่น - โทเค็นหลายชิ้นสามารถอยู่ในช่องเดียวกันได้
- 3 จ่ายค่าใช้จ่ายและเลื่อนไปยังช่องดังกล่าว ค่าใช้จ่ายนั้นระบุอยู่ในช่องที่เป็นตัวเชื่อมระหว่างช่องเดิมของคุณและช่องใหม่ที่คุณเลื่อนไป
- 4 รับรางวัลการวิจัยของคุณ:



ได้รับไทม์โบนัส? ถ้าช่องที่เลื่อนไปมีไทม์โบนัสการวิจัยวางหายไว้อยู่ ให้รับโบนัสตามที่ปรากฏในไทม์นั้นทันที และนำไทม์โบนัสนั้นออกจากเกม นั่นคือมีเพียงผู้เล่นคนแรกที่ไปถึงช่องนั้นก่อนเท่านั้นที่จะได้รับโบนัส

แสดงผลความสามารถของแถวเสมอ ความสามารถนั้นขึ้นอยู่กับว่าคุณเลื่อนแว่นขยายหรือสมุดบันทึก ตามที่ปรากฏที่ด้านขวาสุดของแต่ละแถว (ตอนนี้ยังไม่ต้องสนใจในส่วนของคะแนน เพราะคะแนนส่วนนี้จะถูกรวบรวมในตอนจบเกมโดยขึ้นอยู่กับตำแหน่งของโทเค็นคุณ)

คุณสามารถเลือกแสดงผลความสามารถของแถวก่อน แล้วใช้ไทม์โบนัสที่หลังได้ถ้าคุณต้องการ

ข้อควรจำ: ค่าใช้จ่ายทั้งหมดต้องถูกจ่ายก่อนที่จะรับรางวัลการวิจัย

วิหารที่สาบสูญ



เมื่อแว่นขยายของคุณเลื่อนไปถึงแถวบนสุดของแถบการวิจัย คุณได้ค้นพบวิหารที่สาบสูญ! ไม่เหมือนกับแถวอื่นๆ คุณจะได้รับความหมายมากกว่าถ้าคุณมาถึงเป็นคนแรกๆ วางแว่นขยายของคุณเอาไว้บนช่องที่คะแนนมากที่สุดที่ยังคงว่างอยู่

จากนั้นเลือกรับไทม์โบนัส โดยเปิดดูจากกองไทม์โบนัสการวิจัยที่คว่ำอยู่ทั้งหมด และเลือกมาหนึ่งไทม์ คินท์ไทม์ที่เหลือไว้ที่เดิม ซึ่งมีมากพอสำหรับผู้เล่นทุกคน

ข้อควรจำ: มันเป็นไปได้ที่จะเลื่อนโทเค็นสมุดบันทึกของคุณไปยังแถววิหารที่สาบสูญ

สำรวจวิหารที่สาบสูญ

หลังจากที่คุณค้นพบวิหารที่สาบสูญแล้ว คุณสามารถใช้แอคชั่นวิจัยในครั้งถัดไปเพื่อศึกษาประวัติศาสตร์แห่งอารันด์ได้!

ถ้าคุณเลือกวิจัยด้วยแว่นขยายในขณะที่มันอยู่ในวิหารที่สาบสูญแล้ว แทนที่คุณจะจ่ายค่าใช้จ่ายเพื่อเลื่อนโทเค็น คุณจะจ่ายเพื่อรับไทม์วิหาร 1 ชิ้นจากกองใดกองหนึ่งแทน

ที่ด้านล่างสุดของวิหารคือค่าใช้จ่ายที่คุณสามารถเลือกจ่ายได้สามรูปแบบที่ต่างกัน โดยไทม์แต่ละกองนั้นต้องการค่าใช้จ่ายตามสามรูปแบบดังกล่าวที่ผสมกันอย่างเฉพาะเจาะจงตามภาพประกอบด้านขวา

ตัวอย่างเช่น กองไทม์ 6 คะแนนทางด้านซ้ายต้องการค่าใช้จ่ายทั้ง 2 รูปแบบด้านซ้าย กองไทม์ 6 คะแนนทางด้านขวาต้องการค่าใช้จ่ายทั้ง 2 รูปแบบด้านขวา กองไทม์ 11 คะแนนที่ด้านบนสุดต้องการค่าใช้จ่ายทั้ง 3 รูปแบบ

ไทม์ในแต่ละกองนั้นมีจำนวนจำกัด คุณไม่สามารถซื้อไทม์จากกองทั้งหมดแล้วได้



ผู้ช่วย

ผู้ช่วยคือคนที่จะสามารถร่วมทีมคุณและสำรวจของคุณ ผู้ช่วยแต่ละคนนั้นมีสองระดับ - ระดับเงินและทอง ด้านสีทองนั้นจะมีความสามารถที่ดีกว่า โดยแถบการวิจัยจะมอบผู้ช่วยระดับเงินให้กับคุณเมื่อคุณเลื่อนโทเค็นสมุดบันทึกไปยังบางแถว



การจ้างผู้ช่วย



เมื่อคุณเลื่อนสมุดบันทึกของคุณไปยังแถวที่มีสัญลักษณ์นี้ ทำการเลือกหนึ่งผู้ช่วย ที่วางหงายอยู่บนกระดานทรัพยากร โดยปกติแล้วจะมีให้เลือก 3 คน แต่อย่างไรก็ตามบางกองอาจจะหมดลงได้หลังจากเกมดำเนินไป)

ข้อควรจำ: ผู้ช่วยที่ไม่ได้อยู่ด้านบนสุดของกองนั้นควรถูกปิดไว้เป็นความลับ ดังนั้นจะไม่มีผู้เล่นคนใดรู้ว่าพวกเขาเป็นใครจนกว่าผู้ช่วยด้านบนจะถูกหยิบไป

นำผู้ช่วยที่ได้รับมาวางไว้ที่ช่องผู้ช่วยบนกระดานผู้เล่นของคุณ โดยหงายด้านสีเงินเอาไว้ ผู้ช่วยแต่ละคนมีความสามารถหลากหลาย หากมีความสามารถเป็นแอคชั่นเสริม คุณสามารถเลือกใช้งานได้ทันที หรือคุณสามารถเลือกที่จะเก็บไว้ใช้ภายหลังได้เช่นกัน

การใช้งานผู้ช่วย



ในการใช้งานผู้ช่วยของคุณ ให้หมุนโทลล์วางเป็นแนวขวางตามภาพ ผู้ช่วยที่วางแนวขวางหมายถึง**เหนื่อยล้า** ไม่สามารถนำมาใช้งานได้ขณะนั้น

โดยทั่วไปแล้วคุณสามารถใช้งานผู้ช่วยของคุณได้เพียงหนึ่งครั้งต่อรอบ เมื่อจบรอบผู้ช่วยทั้งหมดจะกลับมา**พร้อมใช้งาน** - ให้ทำการหมุนโทลล์กลับมาแนวตั้งอีกครั้ง



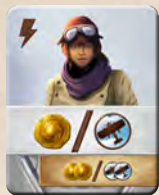
อย่างไรก็ตาม การดบบางใบมีความสามารถที่ทำให้ผู้ช่วยของคุณกลับมาพร้อมใช้งานได้ นั่นคือทำให้คุณสามารถใช้งานผู้ช่วยคนเดิมซ้ำอีกครั้งในระหว่างรอบหรืออาจจะทันทีเลยก็ได้

การเลื่อนขั้นผู้ช่วย

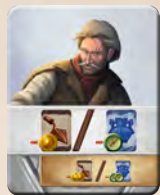


เมื่อคุณเลื่อนสมุดบันทึกของคุณไปยังแถวที่มีสัญลักษณ์นี้ ทำการเลื่อนขั้นหนึ่งผู้ช่วยไปยังระดับทอง - นั่นคือการเลิกผู้ช่วยของคุณไปเป็นด้านสีทอง และในตอนนี้**ผู้ช่วยจะกลับมาพร้อมใช้งาน**ถึงแม้ว่าความสามารถด้านสีเงินได้ถูกใช้ในในรอบนี้ไปแล้วก็ตาม

ผู้ช่วยนั้นมีความสามารถที่หลากหลาย:



ผู้ช่วยบางคนเสนอตัวเลือกให้กับคุณ ด้วยการใช้อะคชั่นเสริม คุณสามารถใช้ผู้ช่วยคนนี้เพื่อรับหนึ่ง หรืออีกตัวเลือกคือคุณสามารถใช้เพื่อรับหนึ่ง ได้เช่นกัน



ผู้ช่วยคนนี้ทำให้คุณสามารถซื้อวัตถุดิบหรืออุปกรณ์ได้พร้อมส่วนลด ส่วนลดคือ 1 ในด้านสีเงิน และส่วนลดคือ 2 เมื่อเลื่อนขั้นเป็นสีทองแล้ว ผู้ช่วยคนนี้ไม่มีสัญลักษณ์แอคชั่นเสริม ดังนั้นการใช้ผู้ช่วยคนนี้จะนับเป็นแอคชั่นหลักในตาของคุณ

ตัวอย่าง:

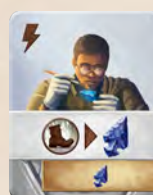
สีน้ำเงินใช้ผู้ช่วยของเขาเพื่อรับ



จากนั้นเขาจ่าย เพื่อเลื่อนโทเค็นสมุดบันทึกของเขา ความสามารถของสมุดบันทึกจากแถวนี้ทำให้เขาสามารถเลื่อนขั้นผู้ช่วยคนใดของเขาก็ได้หนึ่งคน



สีน้ำเงินตัดสินใจเลื่อนขั้นผู้ช่วยที่เขาเพิ่งใช้งานไป เขาพลิกโทลล์ผู้ช่วยเป็นด้านสีทอง และด้วยผลของการเลื่อนขั้นทำให้ผู้ช่วยกลับมาพร้อมใช้งานอีกครั้ง เขาสามารถใช้ความสามารถของผู้ช่วยคนนี้ได้ทันทีถ้าต้องการ



ผู้ช่วยคนนี้ต้องการ เพื่อสร้าง ให้กับคุณ คุณสามารถจ่ายค่าเดินทางเช่นเดียวกับวิธีการที่คุณจ่ายค่าเดินทางให้กับแอคชั่นของนักโบราณคดี และเพราะว่าเป็นแอคชั่นเสริม มันจึงเป็นไปได้ที่คุณจะใช้การ์ดที่ให้ สำหรับสองแอคชั่น ตัวอย่างเช่น หนึ่ง สำหรับจ่ายค่าความสามารถของผู้ช่วยคนนี้และอีกหนึ่งสำหรับจ่ายเพื่อส่งนักโบราณคดีไปขุดพื้นที่

ขอผ่านรอบ

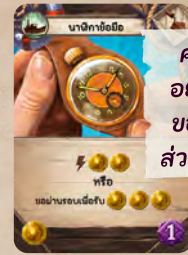
วันนี้เรากันพบเพลงสิ่งที้อัจฉริยะซึ่งนัก! 9 ครจุว่าเราจะได้เจอกับอะไรอีก9ในวันพรุ่งนี้?

เมื่อถึงตาของคุณ คุณสามารถเลือกขอผ่านรอบได้ – แข่งกับผู้เล่นอื่นว่าคุณจะไม่เล่นอีกแล้วภายในรอบนี้ การขอผ่านรอบนับว่าเป็นแอคชั่นหลักในตาของคุณ และคุณยังคงใช้แอคชั่นเสริมได้ตามปกติ ดังนั้นในตอนนี้คุณควรใช้แอคชั่นเสริมที่ยังเหลืออยู่ให้หมด

ถ้าคุณไม่ประสงค์จะเล่นแอคชั่นหลักอื่นๆแล้ว คุณต้องขอผ่านรอบ การเล่นเพียงแอคชั่นเสริมโดยไม่เล่นแอคชั่นหลักใดๆจะนับว่าผิดกฎการเล่น

เมื่อคุณขอผ่านรอบไปแล้ว คุณจะไม่ได้รับตาเล่นอีกภายในรอบนี้ ลำดับการเล่นจะดำเนินไปในทิศทางเข็มนาฬิกา เช่นเดิม แต่จะข้ามคุณไป และในทางกลับกันถ้าคุณเป็นผู้เล่นคนเดียวที่ยังไม่ขอผ่านรอบ คุณสามารถเล่นคนเดียวติดต่อกันหลายตาได้เลย

รอบจะจบลงเมื่อผู้เล่นทุกคนขอผ่านรอบ



ความสามารถบางอย่างต้องการให้คุณขอผ่านรอบเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของค่าใช้จ่าย

การเตรียมเกมสำหรับรอบถัดไป

ถ้าไม่ใช่การจบรอบที่ V คุณจะจบรอบด้วยการเตรียมเกมสำหรับรอบถัดไป

ให้ผู้เล่นทุกคนทำตามขั้นตอนต่อไปนี้พร้อมๆกัน:

นำนักโบราณคดีทั้งสองคนกลับไปยังกระดานผู้เล่นของคุณ ในแต่ละครั้งที่คุณนำนักโบราณคดีกลับจากพื้นที่ที่มีผู้พิทักษ์ เพิ่มการ์ดความกลัว 1 ใบไปที่พื้นที่เล่นการ์ดของคุณ

โดยทั่วไปแล้วบนมือของคุณไม่ควรมีการ์ดเหลือ แต่กรณีที่คุณมีการ์ดเหลือบนมือ คุณสามารถเลือกการ์ดแต่ละใบเพื่อทิ้งลงบนพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ หรือเก็บไว้ใช้ในรอบหน้าได้เช่นกัน

คำแนะนำ: ถ้าเป็นไปได้พยายามใช้การ์ดให้หมดในตาของคุณ การเก็บการ์ดไว้สำหรับใช้ในรอบหน้าจะมีประโยชน์เพียงบางกรณีเท่านั้น

รวมการ์ดทั้งหมดในพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ สับการ์ดเหล่านี้ให้ละเอียด และนำไปวางคว่ำไว้ที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ

ข้อควรจำ: ตอนนี้อุปกรณ์ต่างๆที่คุณซื้อมาระหว่างรอบ จะอยู่ด้านบนของการ์ดที่คุณเพิ่งสับเข้าไป

ผู้ช่วยทั้งหมดกลับมาพร้อมใช้งาน (หมูนไถล์กลับมาตั้งตรงอีกครั้ง)

แผงการ์ดจะถูกปรับตามขั้นตอนต่อไปนี้:

เนรเทศการ์ดสองใบที่อยู่ด้านข้างไม้เท้าแสงจันทร์ (ขั้นตอนนี้จะกำจัดการ์ดวัตถุโบราณ 1 ใบ และการ์ดอุปกรณ์ 1 ใบ รายละเอียดการเนรเทศมีอธิบายในหน้าที่ 13)

เลื่อนไม้เท้าแสงจันทร์ไปด้านขวา เพื่อเป็นตัวระบุตัวเลขของรอบถัดไป

เติมแผงการ์ด (ตามที่อธิบายในหน้าที่ 12)

ส่งไถล์ผู้เล่นคนแรกไปยังผู้เล่นทางซ้าย – จะมีผู้เล่นคนแรกคนใหม่ในรอบใหม่เสมอ

ทำการเริ่มรอบใหม่ โดยการจั่วการ์ดจากกองการ์ดของคุณจนกว่าจะมีการ์ดบนมือครบ 5 ใบ ถ้าในกองการ์ดมีการ์ดไม่พอสำหรับให้คุณจั่วได้ครบ ให้จั่วเท่าที่มีจนหมด

จบรอบ V

เมื่อจบรอบ V ให้ผู้เล่นทุกคนนำนักโบราณคดีทั้งหมดของตนเองกลับ และรับการ์ดความกลัวจากผู้พิทักษ์ ข้ามขั้นตอนอื่นๆที่เหลือ และเริ่มคำนวณคะแนนจบเกม

ตัวอย่างการจัดเตรียมแผงการ์ด: จบรอบที่ I จัดเตรียมสำหรับรอบที่ II










ระหว่างการจัดเตรียมรอบที่ III วัตถุโบราณหนึ่งชิ้นถูกเลื่อน



รวมคะแนนจบเกม

วันที่ 18 — วันรู้สึกว่าการแข่งขันยังมีความลับซ่อนอยู่อีกมากมาย แต่มันถึงเวลาแล้ว
ที่เรตต้องกลับมา เพื่อออกกล่องเรื่องราวที่พวกเรากันพบ

เมื่อเกมจบลง บันทึกและรวมคะแนนของผู้เล่นทุกคนลงบนสมุดจดคะแนน โดยคะแนน
ภายในเกมทั้งหมดได้มาจากรายการดังต่อไปนี้:

-  แต่ละโทเค็นการวิจัยของคุณจะให้คะแนนโดยดูจากตำแหน่งขณะจบเกมว่า
ตรงกับแถวใด แนวนขยายที่อยู่ในวิหารที่สาบสูญจะให้คะแนนตามลำดับผู้เล่น
ที่ไปถึงวิหาร
-  แต่ละโทลีรหารของคุณจะให้คะแนนตามที่แสดงอยู่บนโทลี
-  แต่ละเทวรูปของคุณจะให้ 3 คะแนน แม้ว่ามันจะอยู่บนแท่นเทวรูปก็ตาม
รวมถึงนับคะแนนที่แสดงในแท่นเทวรูปที่วางอยู่ด้วย
-  แต่ละผู้พิทักษ์ที่คุณพิชิตได้มีค่า 5 คะแนน ไม่ว่าคุณจะใช้พรไปแล้วหรือไม่
ก็ตาม
-  แต่ละอุปกรณ์และวัตถุโบราณจะให้คะแนนตามที่แสดงอยู่ที่มุมขวาล่างของ
การ์ดแต่ละใบ
-  การ์ดความกลัว จะให้ -1 คะแนนต่อหนึ่งใบ ถ้าคุณมีโทลีความกลัว (ดูหน้าที่
23) มันจะให้ -2 คะแนนต่อหนึ่งโทลี
-  **ผู้เล่นที่มีคะแนนรวมมากที่สุดคือผู้ชนะ**
ถ้าคะแนนเท่ากันให้ตัดสินจากผู้เล่นคนที่ไปถึงวิหารที่สาบสูญก่อน แต่ถ้า
ไม่มีใครไปถึงวิหารเลย ให้ตัดสินจากผู้เล่นคนที่มีคะแนนการวิจัยมากที่สุด
หลังจากนั้นถ้ายังคงเสมอกันอยู่ให้ผู้เล่นที่เสมอกันยังคงเสมอกันเช่นเดิม

22 ต.ค.	มานี	บุษบา
	24	14
	11	0
	11	13
	0	20
	13	7
	-4	0
	55	54

ออกแบบโดย MIn & Elwen

ทีมพัฒนา: Michal Štach
Michaela Štachová

ออกแบบกราฟิก: Filip Murmak

กำกับงานศิลป์: Jakub Politzer

งานศิลป์: Ondřej Hrdina
Milan Vavroň
Jiří Kůs
František Sedláček

งานสามมิติ: Radim "Finder" Pech

ที่ปรึกษางานศิลป์: Dávid Jablonovský

ฝ่ายการผลิต: Vít Vodička

ผู้เขียนคู่มือการเล่น: Jason Holt

ผู้จัดการโครงการ: Jan Zvoníček

ผู้ดูแลโครงการ: Petr Murmak

แปลและจัดจำหน่ายในประเทศไทยโดย



© Czech Games Edition
October 2020
www.CzechGames.com

ขอขอบคุณเป็นพิเศษกับเหล่าผู้ทดสอบเกมที่มีส่วนร่วมมากที่สุด: Kuba Kutil มักจะหาวิธีที่จะพังเกมช่วงต้นแบบ
ของเรา และให้ความช่วยเหลืออย่างมากในการปรับสมดุลของเกมให้เสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนการทดสอบเกมสำหรับ
เล่นคนเดียว; Pavla Ferstová และ Ivan "eklp" Dostál เป็นแฟนตัวยงตั้งแต่ตัวต้นแบบแรก และทดสอบการเล่น
เกมนี้ในหลายสิบเวอร์ชันตลอดการพัฒนา; Vít Vodička สำหรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญในเกมนี้ และให้ข้อเสนอแนะอัน
มีค่าในเรื่องการปรับสมดุล

ผู้ทดสอบเกม: Martin "Intoš" Sedmera, Ladá Pospěch, David Nedvídek, Iva Nedvídková, Regina Urazajeva,
Tomáš Helmich, Filip Murmak, Miroslav Felix Podlesný, Jan Zvoníček, Tomáš Uhlíř, Matuš Kotry, Petr
Murmak, Vlaada Chvátil, Rumun, Monča, Leontýnka & Kryštof, Jirka Doušek, Tomáš Dvořák, Pavel Ježek,
Viol Balajková, Lea Belejová, Fanda Sedláček, Ondra Skoupý, Tony Gullotti, Justin Sweigart, Tyler
Goble, Radim Pech, Jakub Doucek, Honza Bartoš, Zuzana Zadražilová, Tomáš Zadražil, Jana Mikulová,
Petr Čáslava, Jakub Politzer, Ladislav "Aillas" Pechal, Juraj, Danielka, Ben, Fero & Dominika, Zuzka &
Miroslav Dzurenda, Juraj Butek, Filip Sochor, Lukáš "Colombo" Wiesner, Eliška & Stanislav Kubeš, Petr
Ovesný, Adam Španěl, Matt Wolfe, Martin Doležal, Ondra Černoch, Honzik Šafra, Yuri Sulík, Petr "Peca"
Palička, Antonín Jan Palička, chasník, Lucia Chrastinová, Aleš Vítek, Michal Kopřiva, Jakub Uhlíř, Pavel
Češka, Petr Marek, Tomáš Vician, Anežka Seberová, Michal Ringer, Olda Rejl, Martin Cetkovský, Martin
Váňa, Tomáš Sládek, R.A., Yuyka & Ese Šabata, Václav Horák, Matuš 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, และ
บุคคลสำคัญทั้งหลายที่เราพบที่ Brno board game club ระหว่างการทดสอบการเล่นของ CGE และกิจกรรมต่างๆ
ถ้าไม่มีคุณ เกมนี้คงเป็นไปไม่ได้!

ขอชื่นชมทุกคนในทีม CGE ของเรา! Filip สำหรับความกระตือรือร้นทั้งหมดที่ทำให้เกมออกมาดีขนาดนี้ Petr สำหรับ
การอุทิศตนให้กับโครงการ พร้อมเสมอที่จะแก้ไขปัญหาที่ขวางทางเรา Regi ที่ช่วยเราด้วยความรับผิดชอบมากมาย
และทำงานอย่างไม่ลดละในด้านการตลาดเกม Jason ที่เป็นมิตรและคิดบวกในขณะที่ทำงานอย่างไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย
เพื่อให้คู่มือการเล่นนี้ออกมาดีเยี่ยม Zvonda สำหรับคอยตามงานนับพันเพื่อให้ได้ตามกำหนดเวลา Finder สำหรับ
วิดีโอตัวอย่างที่ยอดเยี่ยม และโมเดล 3 มิติ Miša และ Fanda สำหรับงานกราฟิกมากมาย Vlaada สำหรับการแบ่งปัน
ประสบการณ์ คำติชม และแนวคิดเจ๋งๆ! David, Honza, Dita, และทุกคนที่ช่วยเตรียมต้นแบบนับไม่ถ้วนเพื่อทดสอบ
รวมไปถึงงานพิสูจน์อักษรทุกอย่าง! ขอขอบคุณที่เป็นส่วนหนึ่งของการเดินทางครั้งนี้

ขอบคุณมากสำหรับ: Ailin and Faire, ผู้ช่วยและสนับสนุนเราตลอดโครงการ - หากไม่ได้รับความช่วยเหลือจาก
พวกเขา เราคงไม่มีเวลา และเครื่องมือในการจบงานออกแบบเกม Nand สำหรับการสร้าง nanDECK ที่ยอดเยี่ยม
และ Paul Grogan สำหรับการแนะนำเกมของเราสู่โลกในช่วงเวลาที่นำเราสำหรับการยกเลิกงานรวมตัวในปี 2020

ขอบคุณอย่างยิ่งสำหรับ: Ondra Hrdina, Milan Vavroň, Kuba Politzer, Jirka Kůs, และ Fanda Sedláček ที่ช่วย
สร้างโลกอันน่าทึ่งของอาร์นัค และทำให้มันมีชีวิตชีวาด้วยงานศิลปะที่แสนวิเศษที่ทำให้เราแทบหยุดหายใจ!

กระดานด้านวิหารอสรพิษ

เรื่องของราก ~~.....~~ ไม่เหลืออะไรเลย เรพงงามที่ ~~.....~~ แต่ฉันทกลองว่าถึงแม้จะกินที่นี้ มันก็คงพาเราเจอ!

คณะสำรวจกลุ่มแรกที่ไปยังอาร์นัคนั้นเหมือนไปได้ไม่สวยนัก ไม่มีใครได้รับการติดต่อจากพวกเขามาระยะหนึ่งแล้ว ในขณะที่คุณสำรวจเกาะนั้นให้คอยมองหาผู้รอดชีวิตคนอื่นๆไว้ให้ดี

กระดานที่ต่างกัน

กระดานด้านวิหารอสรพิษนั้นมีค่าใช้จ่ายในการเดินทางที่ไม่เหมือนเดิม และแถบการวิจัยที่แตกต่างกัน



ภารกิจกู้ภัยผู้ช่วย



ช่องนี้ที่อยู่ตรงกลางของแถบการวิจัยจะมีผู้รอดชีวิตจากคณะสำรวจกลุ่มแรก คุณอาจจะสามารถเข้าช่วยเหลือพวกเขาได้สักคนในระหว่างที่คุณทำการสำรวจซากปรักหักพังบนเกาะนี้

ระหว่างการจัดเตรียมเกม วาง 1 ผู้ช่วยต่อผู้เล่นหนึ่งคนลงบนช่องนี้ ผู้ช่วยเหล่านี้ควรเลือกมาแบบสุ่ม โดยผู้เล่นทุกคนจะเห็นผู้ช่วยที่วางอยู่ด้านบนสุดของกอง แต่ผู้ช่วยที่อยู่ใต้กองจะไม่ถูกเปิดเผยให้กับผู้เล่นที่ยังไม่ไปถึงแถวนี้

กระดานทรัพยากรจะมีผู้ช่วยอยู่สามกองเหมือนปกติ จะมีสองกองที่มีผู้ช่วยสามคน และกองที่สามจะมีผู้ช่วยที่เหลือทั้งหมด



ในการเลื่อนโทเค้นการวิจัยผ่านทางเชื่อมนี้ คุณต้องจ่าย 1 เทวรูป โดยเทวรูปนี้ต้องมาจากกล่องเสบียงของคุณ - ไม่สามารถใช้เทวรูปจากแท่นเทวรูปได้จากนั้นนำเทวรูปที่จ่ายออกจากเกม



ความสามารถของแวนชยายนี้อนุญาตให้คุณกู้ภัย 1 ผู้ช่วยจากบรรดาผู้ช่วยที่วางอยู่บนแถบการวิจัย หยิบกองโทล์ผู้ช่วยนั้นขึ้นมาดูอย่างลับๆ และเลือกไปหนึ่งคน จัดโทล์ผู้ช่วยที่เหลือให้คงตามลำดับเดิม และนำกลับไปคืนที่แถบการวิจัย

ไม่เหมือนกับผู้ช่วยที่ได้จากกระดานทรัพยากร ผู้ช่วยที่มาจากภารกิจจะเหนื่อยล้า คุณไม่สามารถใช้งานพวกเขาได้ในรอบนี้ นอกจากจะใช้ความสามารถเพื่อให้กลับมาพร้อมใช้งาน



ตัวอย่าง: สีแดงต้องการเลื่อนแวนชยายของเธอไปยังช่องกู้ภัยผู้ช่วย

เธอทำการนำเทวรูปออกจากกล่องเสบียงกลับคืนสู่กล่องเกม

เธอเลื่อนแวนชยายของเธอ

เธอหยิบกองโทล์ผู้ช่วยขึ้นมาดูอย่างลับๆ และเลือกกลับคืนเธอ

กลับคืนเรื่อนั้นเหนื่อยล้าจากการติดอยู่บนเกาะอาร์นัคมายาวนาน สีแดงจะไม่สามารถใช้ความสามารถของเขาได้จนกว่าเขาจะพร้อมใช้งานอีกครั้ง



ความสามารถนี้อนุญาตให้คุณเลื่อนชั้นผู้ช่วยของคุณจากระดับเงินเป็นระดับทอง (คุณจะทำแบบนี้บนกระดานอีกด้านได้ต่อเมื่อคุณเลื่อนสมุดบันทึกเท่านั้น) ถ้าคุณมีผู้ช่วยระดับเงินสองคน คุณสามารถเลื่อนชั้นคนใดก็ได้ - คุณไม่จำเป็นต้องจำว่าผู้ช่วยคนไหนที่ได้มาจากการกู้ภัย

และเช่นเคย ผู้ช่วยที่เหนื่อยล้าจะกลับมาพร้อมใช้งานอีกครั้งเมื่อถูกเลื่อนชั้น

เรื่องเล่าสุดสะพรึง!

ในตอนที่รากไม่เหลืออะไรเลย เรพงงามที่ ~~.....~~ นึกว่ากินเพียงภาพหลอนที่เกิดจากประสาทกรณอนินบอบจำที่ตึงตึงทั้งไว้อังงางยาวนาน แต่หลังจากที่เรารู้ว่าพิษของอรันคิต่มากขึ้นเรื่อยๆ...



ความสามารถแวนชยายนี้ทำให้คุณได้รับการลดความกลัวหนึ่งใบ แล้ววางหางเอาไว้บนพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ โดยไม่ได้รับค่าเดินทางจากการนี้แต่อย่างใด



ระหว่างจัดเตรียมเกม ให้นำโทล์โบนัสการวิจัย 2 หรือ 3 ชั้นมาวางในแถวนี้ที่อยู่ในแถบการวิจัย เมื่อคุณเลื่อนโทเค้นการวิจัยมายังแถวนี้ - จะเป็นแวนชยายหรือสมุดบันทึกก็ตาม - ให้คุณทำการเลือกหนึ่งโทล์ มีเพียงโทล์ที่คุณเลือกเท่านั้นที่ถูกนำออกไป



รูปแบบการเล่นคนเดียว

เราคิดว่ามีเพียงพวกเราที่รู้ความลับที่แห่งนี้ แต่กลับกลางคืนว่ามีคนกลุ่มอื่นมาที่มาก่อนหน้าพวกเราแล้ว!

รูปแบบการเล่นคนเดียวนี้จะช่วยให้คุณเพลิดเพลินไปกับความตื่นเต้นในการค้นหาอาชญากรรมที่สาบสูญได้โดยไม่ต้องมีผู้เล่นอื่นมาแข่งขันด้วย

จัดเตรียมเกม

จัดเตรียมกระดานเช่นเดียวกับเกมสำหรับ 2 ผู้เล่น เมื่อไหร่ก็ตามที่การจัดเตรียมเกมระบุให้มีกองไพ่ตามจำนวนเท่ากับจำนวนผู้เล่น ให้ใส่ 2 ไพ่เสมอ

จัดเตรียมกระดานผู้เล่นของคุณตามปกติ คุณจะเล่นได้เล่นเป็นคนที่สอง ดังนั้นคุณจะเริ่มเกมด้วย 1  และ 1 

จัดเตรียมคู่แข่ง

เลือกกระดานผู้เล่นอีกแผ่นเพื่อใช้แทนคนละสำรวจของคู่แข่ง โดยใช้ด้านที่มีเต็นท์สีเทา มอหนักโบราณคดีทั้ง 6 คน ที่ไม่ใช่สีของคุณให้กับคู่แข่ง

คู่แข่งของคุณใช้โทเค็นการวิจัยเพียงหนึ่งชิ้น วางแผนขยายของคู่แข่งไว้ที่ช่องเริ่มต้นข้างๆโทเค็นการวิจัยของคุณ

กองแอกซ์ของคู่แข่ง

สร้างกองแอกซ์ของคู่แข่งด้วยไพ่แอกซ์ 10 แผ่น

ใช้ไพ่แอกซ์นักโบราณคดีที่มีทั้งหมด 5 แผ่น:



ใช้ไพ่แอกซ์สีแดง หรือสีเขียว 5 แผ่น:



ไพ่แอกซ์จะมาเป็นผู้สีเขียวและสีแดง โดยแอกซ์สีแดงจะเป็นรูปแบบที่รุนแรงมากขึ้นของแอกซ์สีเขียว ในกองต้องมีทั้ง 5 แอกซ์ ดังนั้นคุณต้องการเพียงหนึ่งไพ่นอกของแต่ละคู่แข่ง ทั้ง 5 ไพ่ที่ไม่ได้ใช้ให้นำคืนสู่กล่องเกม

จำนวนไพ่แอกซ์สีแดงคือระดับความยากของคุณ ตั้งแต่ 0 ถึง 5 ให้ตัดสินใจว่าจะใช้ไพ่สีแดงจำนวนเท่าใด โดยให้เลือกไพ่จำนวนนั้นแบบสุ่ม จากนั้นให้ดูไพ่ที่สุ่มมาได้ และเพิ่มไพ่สีเขียวเข้าไปอย่างเหมาะสมเพื่อให้แอกซ์ครบสมบูรณ์

ลับไพ่แอกซ์คู่แข่งวางคว่ำไว้ และตอนนี้คุณพร้อมที่จะเล่นแล้ว

การเล่นเกม

นำหน้าอยู่หนึ่งก้าวเสมอ คู่แข่งของคุณจะเป็นผู้เล่นคนแรกทั้ง 5 รอบ ในแต่ละตาของคุณจะดำเนินไปดังนี้:

หงายไพ่แอกซ์คู่แข่งบนบสนสุด และวางมันไว้ด้านข้างของกองไพ่แอกซ์นี้


แสดงผลแอกซ์ตามที่ปรากฏ ในสถานการณ์ที่ไม่สามารถใช้แอกซ์นั้นได้ คู่แข่งของคุณจะไม่ทำอะไรในตา

ในระหว่างรอบการเล่น คู่แข่งของคุณและคุณจะผลัดกันเล่น เหมือนกับที่คุณเล่นเกมสำหรับสองผู้เล่น คู่แข่งของคุณจะไม่ขอผ่านรอบจนกว่าจะเล่นแอกซ์ครบทั้ง 10 ไพ่ ถึงแม้ว่าคุณจะขอผ่านรอบไปแล้วก็ตาม

แอกซ์ของคู่แข่ง

ในแต่ละแอกซ์ของคู่แข่งนั้นเหมือนกับแอกซ์ของผู้เล่น แต่ตัวเกมจะเน้นที่ผลกระทบที่เกิดกับคุณจากแอกซ์เหล่านี้ **คนละสำรวจของคู่แข่งจะไม่ได้รับหรือต้องจ่ายโทเค็นทรัพยากรใดๆ** และจะไม่มีทางได้การ์ดความกลัว แต่ยังคงได้รับคะแนนตามปกติ

ข้อควรจำ: สัญลักษณ์ต่างๆบนไพ่แอกซ์ในส่วนนี้จะไม่เหมือนกับคำอธิบายความสามารถบนด้านหลังของหนังสือคู่มือการเล่นเล่มนี้เท่าไรนัก มันมีไว้เพียงเพื่อช่วยเตือนความจำรายละเอียดของกฎในส่วนนี้

 สัญลักษณ์นี้หมายถึงคู่แข่งจะไม่ทำอะไรเลยในรอบ V

จุดพื้นที่

คู่แข่งของคุณต้องการกันคุณจากการได้ทรัพยากรที่แสดงบนไพ่ หาพื้นที่ที่ให้ทรัพยากรชนิดนั้นและนำนักโบราณคดีของคู่แข่งไปวางไว้บนช่องนั้น (ถ้าช่องเหล่านั้นถูกรอครอบไปหมดแล้ว คู่แข่งของคุณจะไม่ทำอะไรเลย)



ถ้าหากช่องดังกล่าวมีหลายแห่ง คู่แข่งของคุณจะเลือกจากลำดับความสำคัญดังต่อไปนี้:

พื้นที่ที่อยู่ในแถวที่สูงกว่าสำคัญมากกว่าพื้นที่ที่อยู่ในแถวที่ต่ำกว่า

ระหว่างพื้นที่ที่อยู่ในแถวเดียวกัน คู่แข่งของคุณจะเลือกพื้นที่ที่อยู่ไกลออกไปทางซ้ายหรือทางขวานั้นขึ้นอยู่กับลูกศรการตัดสินใจ (ดูรายละเอียดด้านล่าง)

ลูกศรการตัดสินใจ



เมื่อคนละสำรวจของคู่แข่งต้องตัดสินใจเลือกระหว่างสองสิ่งหรือมากกว่านั้น จะตัดสินใจเลือกทางซ้ายสุดหรือขวาสุดก่อนเสมอ ขึ้นอยู่กับสัญลักษณ์ลูกศรที่ปรากฏบนแผ่นบนสุดของกองแอกซ์คู่แข่งว่าจะชี้ไปด้านซ้ายหรือขวา กรณีที่ต้องตัดสินใจเลือกในขณะเล่นไพ่แอกซ์สุดท้าย (เมื่อกองไพ่หมดแล้ว) ให้ใช้ลูกศรจากไพ่นับด้านล่างสุดของกองไพ่ที่ถูกใช้ไปแล้วแทน

วางไพ่แอกซ์คู่แข่งทั้งหมดไปในทิศทางเดียวกันโดยสังเกตจากเงามืดด้านล่างไพ่ นั้นจะทำให้คุณมีจำนวนลูกศรซ้ายและขวาเท่ากัน

ค้นพบพื้นที่ใหม่

คู่แข่งของคุณค้นพบพื้นที่ใหม่ หรือ ขึ้นอยู่กับรอบของเกม ถ้ามีพื้นที่ที่ยังไม่ถูกค้นพบหลายแห่ง ให้ทำตามขั้นตอนดังต่อไปนี้:



ขั้นแรก จำกัดตัวเลือกให้เหลือเพียงแถวเดียว ในบรรดาพื้นที่ ให้ความสำคัญกับแถวล่างสุดก่อนเสมอ

จากนั้นใช้ลูกศรการตัดสินใจเพื่อเลือกด้านซ้ายหรือขวา

วางแผนการตัดสินใจของคุณล่วงหน้าก่อนที่เลือก นำโทเค็นเทวรูป ไปไว้บนกระดานคู่แข่งของคุณ ถ้าเทวรูปที่หงายอยู่เป็นชิ้นที่คุณยังไม่ค้นพบให้นำไปวางหงายไว้บนช่องที่สัญลักษณ์ตรงกัน ถ้าเป็นชิ้นที่ซ้ำกับของเดิมให้นำไปวางคว่ำไว้บนช่องทางด้านขวาที่มีตัวเลขกำกับ -1 ในช่อง -1 นั้นสามารถมีเทวรูปซ้อนทับกันได้หลายชิ้น ถ้าคู่แข่งของคุณได้รับเทวรูปที่คว่ำหน้า ให้วางไว้ที่ช่อง -1 เช่นกัน โดยไม่ต้องสนใจสัญลักษณ์อีกด้าน



เมื่อค้นพบพื้นที่ใหม่ให้เปิดไฟล์พื้นที่ใหม่ขึ้นมา อย่างที่คุณคาดเอาไว้บนพื้นที่ใหม่นี้จะมีผู้พิทักษ์ออกมาเพียงบางรอบเท่านั้น ตามที่ระบุเอาไว้ในไฟล์แอสซัน

วิจัย



เลื่อนแว่นขยายของคุณไปยังแถวถัดไปถ้าจำเป็นต้องเลือกช่องให้ใช้ลูกศรการตัดสินใจ



ถ้ามีไฟล์โบนัสการวิจัยอยู่ที่ช่องนั้น ให้นำออกจากเกม ถ้าช่องที่เลื่อนไปนั้นเป็นวิหารที่สาบสูญให้นำไฟล์โบนัสออกจากเกม

หากคู่แข่งของคุณไม่สามารถเลื่อนขึ้นไปได้เพราะถึงวิหารที่สาบสูญแล้ว มอบไฟล์ 6 คะแนนให้คุณของคุณแทน ในกรณีที่ยังมีไฟล์อยู่ทั้งสองกองให้ใช้ลูกศรการตัดสินใจเพื่อเลือกกองไฟล์ด้านซ้ายหรือขวา



หยาบผู้ช่วยด้านบนสุดของกองที่สูงที่สุดบนกระดานทรัพยากรออกจากเกม ถ้ากองที่สูงที่สุดนั้นเท่ากันให้ใช้ลูกศรการตัดสินใจ

กระดานด้านวิหารอสรพิษ: นอกเหนือจากผู้ช่วยที่คู่แข่งของคุณจะได้รับจากกระดานทรัพยากรแล้ว เมื่อโทเค็นคู่แข่งของคุณเลื่อนไปถึงช่องก๊วยช่วย ให้หยาบผู้ช่วยที่อยู่ด้านบนสุดของช่องนั้นออกจากเกมอีกเช่นกัน

พิชิตผู้พิทักษ์



หากมีผู้พิทักษ์บนพื้นที่ที่คู่แข่งของคุณครอบครองอยู่ให้นำผู้พิทักษ์ย้ายไปวางบนกระดานของคุณ ให้เลือกลำดับความสำคัญเช่นเดียวกับแอสซันชุดพื้นที่: เลือกพื้นที่ที่อยู่สูงกว่า และใช้ลูกศรการตัดสินใจช่วยถ้าจำเป็น



ถ้าคู่แข่งของคุณไม่มีนักโบราณคดีบนพื้นที่ที่มีผู้พิทักษ์ คู่แข่งของคุณจะทำการวิจัยแทน แต่ไม่หยาบผู้ช่วยจากกระดานทรัพยากร (อย่างไรก็ตามในกระดานด้านวิหารอสรพิษนั้น คู่แข่งของคุณยังคงหยาบผู้ช่วยถ้าพวกเขาไปถึงช่องก๊วยช่วย)

ซื้ออุปกรณ์



ในรูปแบบเสี้ยวของแอสซันนี้ คู่แข่งของคุณจะหยิบอุปกรณ์ที่มีคะแนนน้อยที่สุด

ในรูปแบบสีแดงคู่แข่งของคุณจะหยิบอุปกรณ์ที่มีคะแนนมากที่สุด ถ้าคะแนนบนอุปกรณ์นั้นเท่ากันให้ตัดสินด้วยลูกศรการตัดสินใจ วางการ์ดไว้บนกระดานคู่แข่ง และจบแอสซันด้วยการเติมการ์ดลงบนแผงการ์ด



ซื้อวัตถุโบราณ



อย่างที่คุณอาจคาดเดาได้ แอสซันนี้ทำงานเหมือนกับการซื้ออุปกรณ์



จบรอบ

เมื่อจบรอบ นำนักโบราณคดีทั้งหมดของคุณกลับคืนสู่กระดานคู่แข่ง คู่แข่งของคุณจะไม่ได้รับการลดความกลัว สับกองไฟล์แอสซันและวางคว่ำไว้ ตอนนี้คู่แข่งของคุณพร้อมที่จะเริ่มรอบใหม่แล้ว คู่แข่งของคุณจะเป็นผู้เล่นคนแรกในทุกๆรอบ ดังนั้นไม่จำเป็นต้องใช้ไฟล์ผู้เล่นคนแรก

รวมคะแนน

คณะสำรวจของคุณจะได้รับคะแนนจากตำแหน่งของแว่นขยาย จากไฟล์วิหาร จากผู้พิทักษ์ที่พิชิตได้ และจากการ์ดที่ซื้อมา

จากนั้นได้รับเพิ่ม 3 คะแนนต่อเทวรูปที่ไม่ซ้ำกันที่หงายอยู่บนกระดาน เทวรูปที่คว่ำอยู่ในช่อง -1 จะให้เพียง 2 คะแนนต่อชิ้น

ให้คุณคำนวณคะแนนของตนเองตามปกติ จากนั้นเปรียบเทียบคะแนนกับคู่แข่งของคุณ คนที่มีคะแนนมากกว่าคือผู้ชนะ

26 ต.ค. 2475	คู่แข่ง	มะลิ
	0	

เล่นคนเดียวตามเนื้อเรื่อง

ต้องการเล่นคนเดียวตามเนื้อเรื่อง? ตามไปเล่นได้ที่ www.arnak.game !

หลากหลายเรื่องราวที่ไม่ซ้ำใคร

จุดมุ่งหมายใหม่ๆ

เกิดอะไรขึ้นกับคณะสำรวจที่หายไปของศาสตราจารย์คูทิล?



ภาคผนวก

หมายเหตุสำหรับการ์ดบางใบ



มิดพับ

ให้คุณเลือกรับสองจากสี่อย่าง que แสดงบนการ์ด คุณไม่สามารถเลือกเพียงอย่างเดียวและรับมันซ้ำสองครั้งได้



กัปดาห์หมิ

คุณสามารถใช้กัปดาห์หมิบนพื้นที่ที่มีหรือไม่มีนักโบราณคดีของคุณอยู่ที่ได้ มีข้อจำกัดเพียงอย่างเดียว คือต้องไม่มีผู้เล่นอื่นอยู่ในพื้นที่นั้น (เป็นเหตุผลด้านความปลอดภัย)



คันธูและลูกธู

ความเป็นไปได้สูงสุดที่คุณจะได้รับคือ



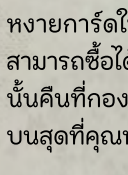
แปรรง

ให้นับเทารูปบนกระดานของคุณทั้งหมดไม่ว่ามันจะอยู่บนแท่นเทารูปหรือไม่ก็ตาม ความเป็นไปได้สูงสุดที่คุณจะได้รับคือ



เปิดตกปลา เข็มทิศเดินป่า

ไม่เหมือนกับแอคชั่นซื้อการ์ดตามปกติ คุณใช้ความสามารถนี้ได้แม้ว่าคุณจะมีค่าใช้จ่ายไม่พอสำหรับซื้อการ์ดใบใดก็ได้เลยบนแผงการ์ด ให้คุณ



หงายการ์ดใบบนสุดของกองการ์ดที่ระบุ การ์ดใบนี้เป็นหนึ่งในการ์ดที่คุณสามารถซื้อได้ คุณยังคงสามารถเลือกที่จะไม่ซื้อการ์ดใดเลยก็ได้ และคว่ำการ์ดนั้นคืนที่กองการ์ดเช่นเดิม หรือถ้าคุณต้องการซื้อการ์ดใบอื่น ให้นำการ์ดใบบนสุดที่คุณหงายมาเติมที่แผงการ์ดตามปกติ



สมุดบันทึก

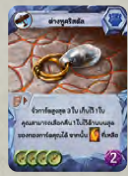
การ์ดใบนี้ใช้ได้กับโทเค้นสมุดบันทึกของคุณเท่านั้น ไม่ใช่โทเค้นแว่นขยาย และอย่าลืมว่าโทเค้นสมุดบันทึกของคุณไม่สามารถนำหน้าโทเค้นแว่นขยายของคุณได้



ขวดไวน์โบราณ กระตักมะพร้าว

ความสามารถของวัตถุโบราณจะถูกนับเป็นแอคชั่นหลักในตาของคุณ แม้ว่าความสามารถของผู้ช่วยจะเป็นแอคชั่นเสริม ผู้ช่วยจะไม่เหนี่ย

ยาล้าหลังจากถูกใช้ขณะที่อยู่บนกระดานทรัพยากร ถ้าคุณใช้ความสามารถนี้เพื่อผลิตค่าเดินทาง ค่าเดินทางนี้จะสูญเปล่านอกจากคุณจะใช้เพื่อจ่ายในแอคชั่นเสริมก่อนที่จะจบตาของคุณ โปรดทราบว่าความสามารถนี้ไม่สามารถใช้กับผู้ช่วยที่อยู่บนช่องกั๊กผู้ช่วยบนแถบการวิจัยของกระดานด้านวิหารอสรพิษได้



ต่างหูคริสตัล

เริ่มจากตัดลิ้นใจว่าจะจั่วการ์ดจำนวนกี่ใบ และจั่วตามจำนวนนั้นเลือกเก็บไว้บนมือของคุณหนึ่งใบ ถ้าคุณจั่วมากกว่าหนึ่งใบ คุณสามารถเลือกหนึ่งใบคืนกลับไปทางด้านบนสุดของกองการ์ดคุณได้ ส่วนการ์ดที่เหลือที่คุณจั่วจากความสามารถนี้ต้องนำไปวางที่พื้นที่เล่นการ์ดของคุณโดยไม่แสดงผลความสามารถใดๆ



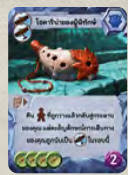
แตรเขาสัตว์

ถ้าคุณแลกเปลี่ยนผู้ช่วยระดับเงิน ผู้ช่วยใหม่ที่ได้รับมาก็จะเป็นระดับเงินเช่นกัน ถ้าคุณแลกเปลี่ยนระดับทองให้พลิกผู้ช่วยคนใหม่เป็นด้านสีทอง และผู้ช่วยคนเก่าของคุณที่นำไปวางบนกระดานทรัพยากรให้วางเป็นด้านสีเงินเสมอ



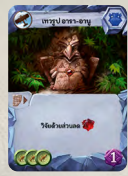
มงกุฎผู้พิทักษ์

วัตถุโบราณนี้ไม่สามารถย้ายผู้พิทักษ์ไปยังพื้นที่ที่ยังไม่ถูกค้นพบได้ พื้นที่ที่ไม่ถูกรอครอบครองหมายถึงพื้นที่ที่ไม่มีนักโบราณคดี ถ้าช่องใดช่องหนึ่งบนพื้นที่มีนักโบราณคดีจะนับว่าพื้นที่นั้นถูกรอครอบครอง



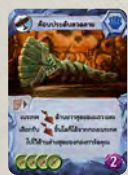
โอคาริน่าของผู้พิทักษ์

ถ้านักโบราณคดีของคุณทั้งคู่อยู่บนกระดานผู้เล่นของคุณ คุณยังคงสามารถเล่นการ์ดใบนี้ได้เพื่อเปลี่ยนสัญลักษณ์ค่าเดินทางทั้งหมดของคุณเป็น ถ้าการ์ดใบใดมี 2 สัญลักษณ์ ค่าเดินทางก็จะเปลี่ยนเป็น



เทารูป อารา-อานู ดาบสลักโบราณ

ส่วนลวดนี้สามารถใช้สำหรับซื้อไทลิวีหารได้



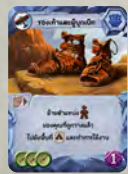
ค้อนประดับลวดลาย

หยิบอุปกรณ์ไขวาลูสุดในแผงการ์ด และนำไปไว้ในกองเนรเทศอุปกรณ์ จากนั้นคุณสามารถเลือกหยิบการ์ดอุปกรณ์หนึ่งใบจากกองเนรเทศอุปกรณ์นี้ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย นำไปวางด้านล่างสุดของกองการ์ดของคุณ เมื่อจบตาของคุณให้เติมการ์ดในแผงการ์ดให้เต็ม



ต่างหูออบซิเดียน

เริ่มจากตัดลิ้นใจว่าจะจั่วการ์ด 1 หรือ 2 ใบ และจั่วตามจำนวนนั้นจากด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ ถ้าคุณจั่ว 1 ใบ ให้นำขึ้นมือ ถ้าคุณจั่ว 2 ใบ ให้ดูการ์ดและเลือกเก็บไว้บนมือหนึ่งใบ และวางหงายอีกใบไว้บนพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ โดยไม่แสดงผลความสามารถ และไม่ได้รับค่าเดินทางใดๆ



รองเท้าแตะผู้บุกเบิก ไม้เท้าผู้บุกเบิก

นักโบราณคดีของคุณสามารถย้ายจากพื้นที่ใดก็ได้ ความสามารถนี้มีข้อจำกัดเพียงแค่ประเภทของพื้นที่ที่ต้องการย้ายไป


โปรดอย่าลืม!

คุณสามารถจ่าย  เพื่อซื้อ  ได้ตลอดเวลา

คุณไม่สามารถเลื่อนโทเค็น  นำหน้าโทเค็น  ได้

ทุกแถวของแถบการวิจัยนั้นมีความสามารถ ซึ่งความสามารถนั้นจะแสดงผลเสมอไม่ว่าคุณจะได้รับโทลโบนัสหรือไม่ก็ตาม

เมื่อคุณเลื่อนขั้นผู้ช่วยของคุณ ผู้ช่วยคนนั้นจะกลับมาพร้อมใช้งานอีกครั้ง

เมื่อคุณใช้ความสามารถ  คุณสามารถเลือกได้ว่าจะเนรเทศการ์ดจากบนมือ หรือจากพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ

ได้รับการลดความกลัว จากนั้นถึงสับการ์ด เมื่อจบรอบให้นำนักโบราณคดีของคุณกลับ – และเป็นไปได้ที่จะได้รับการลดความกลัวจากผู้พิทักษ์ – ก่อนที่จะสับการ์ดทั้งหมดในพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ

การ์ดที่ถูกสับจะนำไปวางด้านล่างสุดของกองการ์ดของคุณ และจะเกิดขึ้นเพียงตอนจบรอบเท่านั้น – คุณไม่ควรสับการ์ดในเวลาอื่นนอกจากนี้

เมื่อคุณซื้ออุปกรณ์ มันจะถูกนำไปวางที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดของคุณ นั่นหมายถึงมันจะอยู่ด้านบนของการ์ดทั้งหมดที่ถูกสับในตอนจบรอบ



คำถามที่พบบ่อย

ฉันสามารถมีการ์ดบนมือได้เกิน 5 ใบหรือไม่? ได้ การจำกัดจำนวนการ์ดบนมือจะมีผลแค่เพียงระหว่างที่คุณจั่วการ์ดในตอนเริ่มรอบเท่านั้น

มีวิธีที่จะซื้ออุปกรณ์แล้วใช้งานมันภายในรอบเดียวกับที่ซื้อหรือไม่? มี โดยปกติแล้วเมื่อซื้ออุปกรณ์ไป มันจะถูกนำไปวางด้านล่างสุดของกองการ์ดของคุณ ความสามารถของการ์ดบางใบอาจช่วยให้คุณจั่วมันขึ้นมาได้ เมื่อการ์ดอยู่บนมือของคุณแล้ว คุณสามารถใช้มันในตาใดก็ได้

ฉันสามารถสับกองการ์ดของฉันระหว่างเล่นได้หรือไม่? ไม่ได้ คุณสับกองการ์ดของคุณเพียงตอนเริ่มรอบเท่านั้น และเมื่อจบแต่ละรอบ คุณสับการ์ดจากพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ นำไปวางที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดของคุณ การสับการ์ดนอกเหนือจากนี้จะไม่สามารถทำได้


แล้วถ้ากองการ์ดของฉันไม่มีการ์ดเหลือเลย? ถ้ากองการ์ดของคุณหมด คุณจะไม่สามารถจั่วได้อีก การ์ดทั้งหมดบนพื้นที่เล่นการ์ดของคุณจะไม่กลับสู่กองการ์ดจนกว่าจะจบรอบ และถ้าคุณซื้ออุปกรณ์ก็แค่เพียงนำไปวางบนช่องว่างกองการ์ดของคุณ – อุปกรณ์นั้นจะถือว่าอยู่ใต้สุด (และบนสุด) ของกองการ์ดของคุณ


มีความแตกต่างอะไรระหว่างความสามารถ  และการ “ย้ายตำแหน่ง”? สองอย่างนี้แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ความสามารถ  จะเป็นไปตามกฎของแอคชั่นชุดพื้นที่ หรือค้นพบพื้นที่ใหม่ ซึ่งต้องการนักโบราณคดีจากกระดานผู้เล่นของคุณ และคุณต้องจ่ายค่าเดินทางนอกจากว่าการจะระบุอย่างอื่น และในทางตรงกันข้าม คุณสามารถย้ายตำแหน่งนักโบราณคดีได้ก็ต่อเมื่อมันอยู่ในพื้นที่แล้ว และไม่สามารถย้ายไปยังพื้นที่ที่ยังไม่ถูกค้นพบได้ รวมถึงคุณไม่ต้องจ่ายค่าเดินทางสำหรับการย้ายตำแหน่ง


ฉันเคลื่อนย้ายนักโบราณคดีของคนอื่นด้วยการดใบนี้ได้หรือไม่? ไม่ได้ ไม่มีความสามารถไหนภายในเกมที่จะอนุญาตให้คุณแสดงผลกับการ์ดโทเค็น หรือนักโบราณคดีของผู้เล่นคนอื่นได้


สัญลักษณ์แทนข้อความ


สัญลักษณ์ดังต่อไปนี้ถูกใช้เพื่อกระชับข้อความที่อ้างอิงถึงอุปกรณ์เกมที่แตกต่างกันไป:


 การ์ดอุปกรณ์

 การ์ดวัตถุโบราณ

 ไทล์ผู้พิทักษ์


 ไทล์ผู้ช่วย


 ไทล์เทารูป

 หนึ่งในนักโบราณคดีของคุณ

แอคชั่นเสริม

ในระหว่างที่คุณเล่นในตาของตนเอง คุณสามารถใช้แอคชั่นเสริมก่อน ระหว่างหรือหลังจากแอคชั่นหลักของคุณก็ครั้งก็ได้ คุณสามารถเลือกใช้แอคชั่นเสริมได้ดังต่อไปนี้:

ความสามารถของการ์ดที่มีสัญลักษณ์  ทั้งหมดคือแอคชั่นเสริม

การนำเทารูป  ไปวางในแท่นเทารูปคือแอคชั่นเสริม

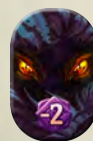
การใช้พรผู้พิทักษ์คือแอคชั่นเสริม

การใช้ความสามารถของผู้ช่วยคือแอคชั่นเสริม ยกเว้นผู้ช่วยที่ทำให้คุณสามารถซื้อการ์ดด้วยส่วนลดได้

ไทล์สำรอง



ไทล์ตัวคุณ x3 ถูกออกแบบมาเพื่อใช้ในกรณีที่โทเค็นของคุณใกล้หมด โดยโทเค็นแต่ละชิ้นที่อยู่บนไทล์นี้จะมีค่าเท่ากับ 3 โดยโทเค็นในกระดานทรัพยากรนั้นถูกออกแบบมาให้มีจำนวนไม่จำกัด



อีกด้านหนึ่งของไทล์นี้คือไทล์ความกลัว ถ้าคุณได้รับการลดความกลัว ในขณะที่กองการ์ดความกลัวนั้นหมด ให้คุณรับไทล์ความกลัวแทน มันมีค่าเท่ากับ -2 คะแนนในตอนจบเกม เก็บไทล์ความกลัวไว้ในพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ ถ้าคุณมีโอกาสที่จะเนรเทศการ์ดจากพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ คุณสามารถเนรเทศไทล์ความกลัวแทนได้

ในระหว่างทดสอบการเล่น เรามีความจำเป็นต้องใช้ไทล์เหล่านี้ในบางสถานการณ์เท่านั้น ขึ้นอยู่กับแนวทางการเล่นของกลุ่มคุณ ซึ่งกลุ่มคุณอาจจะไม่จำเป็นต้องใช้มันเลยก็ได้

ความสามารถ

ความสามารถหลายอย่างนั้นเป็นเพียงการให้โทเค็นตามรูปที่ปรากฏ:

ได้รับโทเค็นตามที่แสดง

ได้รับโทเค็นตามที่แสดง

ได้รับโทเค็นตามที่แสดง

ได้รับการลดความกลัวหนึ่งใบ และได้รับโทเค็นตามที่แสดง
คุณต้องรับการลดความกลัวจากกระดานและวางหงายไว้ในพื้นที่เล่น
การ์ดของคุณ (โดยไม่ได้นำค่าเดินทางจากการลด) ถ้าไม่มีการ์ดความกลัว
เหลืออยู่ ให้หยิบไพ่ลึกลับความกลัวแทน ตามที่อธิบายในหน้าที่ 23

คุณสามารถจ่ายค่าใช้จ่ายด้านซ้ายเพื่อรับผลทางด้านขวา
ถ้าคุณไม่สามารถจ่ายได้ หรือไม่ต้องการจ่าย คุณก็จะไม่ได้รับผลทาง
ด้านขวา

จ่ายค่าใช้จ่ายเพื่อเลือกรับหนึ่งในสองโทเค็นตามที่แสดง

เลือกทำหนึ่งในสองการแลกเปลี่ยนนี้: หรือ

เป็นสิ่งช่วยจำบนการ์ดวัตถุโบราณว่าความสามารถนั้นมีค่าใช้จ่าย
จ่าย 1 อย่างไรก็ตาม คุณต้องจ่ายค่าใช้จ่ายนี้เมื่อคุณเล่นการ์ด
จากบนมือเท่านั้น ไม่ใช่เมื่อคุณซื้อการ์ด

คุณจ่ายค่าใช้จ่ายนี้โดยการวางการ์ดจากบนมือของคุณหนึ่งใบ
หงายลงไปในพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ โดยไม่แสดงผลความสามารถ
และไม่ได้รับค่าเดินทางใดๆ ถ้าคุณไม่มีการ์ดเหลือบนมือ คุณจะ
ไม่สามารถจ่ายค่าใช้จ่ายนี้ได้ และไม่ได้รับผลจากความสามารถของ
การ์ดเช่นกัน

คุณสามารถจั่วการ์ดได้หนึ่งใบ ถ้ากองการ์ดของคุณหมด ความ
สามารถนี้จะไม่มีผลใดๆ

คุณสามารถเลือกประเทศการ์ดได้หนึ่งใบจากบนมือ หรือจากพื้นที่
เล่นการ์ดของคุณ (ตามที่อธิบายในหน้าที่ 13)

คุณสามารถจั่วการ์ดได้หนึ่งใบ จากนั้นสามารถเลือกประเทศ
การ์ดหนึ่งใบจากบนมือ หรือจากพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ โปรดอย่า
ลืมนำความสามารถแต่ละส่วนที่คุณสามารถเลือกที่จะทำหรือไม่ก็ได้

คุณสามารถจั่วการ์ดได้หนึ่งใบ จากนั้นคุณต้องวางการ์ดจาก
บนมือของคุณหนึ่งใบหงายลงไปในพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ โดยไม่
แสดงผลความสามารถ และไม่ได้รับค่าเดินทางใดๆ

เลือกหนึ่งผู้ช่วยของคุณให้กลับมาพร้อมใช้งาน ดูหน้าที่ 16

สัญลักษณ์นี้เป็นตัวบอกว่าความสามารถนี้ไม่นับเป็นแอคชั่นหลัก
ในตาของคุณ คุณสามารถใช้แอคชั่นเสริมก่อน ระหว่าง หรือหลังจาก
แอคชั่นหลักของคุณก็ครั้งก็ได้

คำศัพท์สำคัญ

ใช้งานพื้นที่: เมื่อคุณทำการใช้งานพื้นที่หมายถึงคุณได้ใช้ความสามารถของพื้นที่ที่คุณ
ไม่จำเป็นต้องมีนักโบราณคดีอยู่ที่นั่น และนักโบราณคดีของคุณคนอื่นก็ไม่ได้ขวางจาก
การใช้งานพื้นที่เช่นกัน นอกจากความสามารถของการจะระบุเอาไว้ รวมถึงคุณไม่
ต้องจ่ายค่าเดินทาง แต่คุณไม่สามารถใช้งานพื้นที่ที่ยังไม่ถูกค้นพบได้

ใช้งานไพ่ลึกลับพื้นที่: มีการดสอบใบที่อนุญาตให้คุณใช้งานไพ่ลึกลับพื้นที่ด้านบนสุดของกอง
ไพ่กองหนึ่งได้ ให้แสดงผลความสามารถของไพ่นั้นตามปกติเหมือนการใช้งานพื้นที่

ส่วนลด: แสดงผลความสามารถเสมือนว่าคุณมีโทเค็น หรือค่าเดินทางที่ปรากฏ
ในส่วนลด ตัวอย่างเช่น ด้วยส่วนลด ทำให้ค่าใช้จ่าย ถูกลดลง
เหลือ หรือด้วยส่วนลด ที่สามารถจ่ายแทนหนึ่งสัญลักษณ์ค่าเดินทางใดๆ
ก็ได้ (ในทางตรงกันข้าม ด้วยส่วนลด ไม่สามารถจ่ายแทนค่าเดินทางใดที่ไม่มี
 ได้เลย) ส่วนลดจะไม่ทำให้ค่าใช้จ่ายลดลงต่ำกว่าศูนย์ และไม่สามารถนำส่วนลด
ที่เหลือไปใช้ในแอคชั่นอื่นๆได้

เนรเทศ: คือการส่งการ์ดไปยังกองเนรเทศตามที่อธิบายในหน้าที่ 13 หรือในอีกทางหนึ่ง
ความสามารถบางอย่างทำให้คุณได้รับการลดจากกองเนรเทศได้เช่นกัน

เนรเทศการ์ดใบนี้เพื่อ: เมื่อคุณเล่นการ์ดเพื่อใช้ความสามารถประเภทนี้ การ์ดจะถูก
ส่งไปยังกองเนรเทศแทนที่จะไปยังพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ

ได้รับ: เมื่อคุณได้รับอุปกรณ์ด้วยวิธีนี้ นั่นหมายถึงคุณได้รับมันโดยไม่ต้องเสีย
เป็นค่าใช้จ่ายเว้นแต่จะระบุไว้เป็นอย่างอื่น โดยรวมแล้วมันเหมือนกับแอคชั่นการซื้อ
การ์ดที่ข้ามขั้นตอนการเสียค่าใช้จ่าย

ที่คุณครอบครอง: คุณครอบครองพื้นที่ต่อเมื่อคุณมีนักโบราณคดีอยู่ที่นั่น

ขอผ่านรอบเพื่อรับ: เพื่อที่จะรับผลของความสามารถคุณต้องขอผ่านรอบ คุณจะ
ไม่ได้รับตาเล่นอีกภายในรอบนี้

ย้ายตำแหน่ง: หยิบหนึ่งในนักโบราณคดีของคุณที่อยู่บนพื้นที่บนกระดานหลัก และ
ย้ายไปยังช่องที่ยังคงว่างอยู่บนพื้นที่อื่นที่ถูกค้นพบแล้วโดยไม่ต้องจ่ายค่าเดินทาง
ซึ่งความสามารถนี้อาจจะระบุเงื่อนไขอื่นๆเพิ่มเติม

พื้นที่ที่ไม่ถูกครอบครอง: พื้นที่จะไม่ถูกครอบครองถ้าไม่มีนักโบราณคดีของคนใด
เลยวางอยู่ที่นั่น (การมีเพียงไพ่ลึกลับพื้นที่ที่ซ่อนอยู่จะไม่นับว่าถูกครอบครองเช่นกัน) พื้นที่
 ที่ถูกครอบครองแล้วอาจยังมีช่องที่ยังคงว่างอยู่ ถึงอย่างไรพื้นที่นั้นยังคงถูกนับ
ว่า “ถูกครอบครอง” แล้ว

ความสามารถที่มอบแอคชั่นให้คุณ

ความสามารถด้านล่างนี้จะทำให้คุณได้เล่นแอคชั่นซึ่งเป็น
เพียงส่วนหนึ่งของความสามารถเท่านั้น โดยตามปกติแล้วมัน
ควรจะเป็นแอคชั่นหลักในตาของคุณ

ถ้าคุณมีนักโบราณคดีบนกระดานผู้เล่นของคุณ คุณสามารถใช้แอคชั่นชุดพื้นที่ หรือค้นพบพื้นที่ใหม่ได้ทันทีที่ความ
สามารถอาจจะระบุเงื่อนไข หรือการแสดงผลต่างๆเพิ่มเติม

คุณสามารถพิชิตผู้พิทักษ์ได้ทันทีโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย
ตามที่ระบุไว้บนไพ่ลึกลับผู้พิทักษ์ ความสามารถนี้มีผลแค่เพียงผู้
พิทักษ์ที่อยู่บนพื้นที่ที่มีนักโบราณคดีของคุณ

คุณสามารถซื้อ
การ์ดวัตถุโบราณ หรืออุปกรณ์จาก
แผงการ์ดได้ทันทีโดยได้รับส่วนลด
ตามจำนวนที่แสดง

เล่นแอคชั่นซื้อการ์ดวัตถุโบราณ
โดยข้ามขั้นตอนการเสียค่าใช้จ่าย
ในการซื้อการ์ด แต่แสดงผลความ
สามารถตามปกติ

เล่นแอคชั่นซื้อการ์ดอุปกรณ์โดย
ข้ามขั้นตอนการเสียค่าใช้จ่ายในการ
ซื้อการ์ด

ทรัพยากรเริ่มต้น

ผู้เล่นคนแรก:

ผู้เล่นคนที่ 2:

ผู้เล่นคนที่ 3:

ผู้เล่นคนที่ 4:

กองการ์ดเริ่มต้น

