

# ARNAK

## HARABELERİ



MİN & ELWEN

# İçerik



Oyun tahtası, Kuş Tapınağı tarafı  
(Yılan Tapınağı diğer tarafta)



4 çift taraflı oyuncu tahtası



1 çift taraflı tedarik tahtası



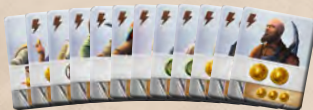
15 muhafız kerosu



10 1 seviyeli alan kerosu



6 2 seviyeli alan kerosu



12 asistan kerosu



1 ay  
asası



1 başlangıç  
oyuncusu pulu



40 eşya kartı



35 eser kartı



1 adet puanlama defteri



27 para



27 pusula pulu



16 idol kerosu



24 tapınak kerosu



1 çıkartma sayfası



Her renkte 1 defter  
ve 1 büyüteç



16 tablet pulu



12 ok başı pulu



Her renkte  
2 arkeolog figürü



9 mücevher pulu



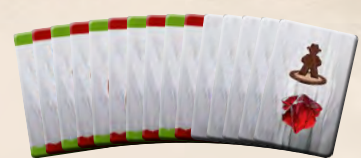
18 araştırma ödülü kerosu



5 kapatma kerosu



10 rezerv kerosu



Tek kişilik oyunda kullanılacak  
15 rakip aksiyon kerosu

Üçüncü Gün - Uçsuz bucaksız denizleri arayarak geçirdiğimiz iki oldukça verimsiz günün ardından, ufukta parlayan dağlar arasında zar zor fark edilen bir leke bana umut oldu. Yaklaştıkça, parlak kırmızı bir kuş sürüsü, adeta hoş geldiniz dermişçesine öterek ve ıslık çalarak teknemize doğru uçu. Dümencimiz haritalarını inceledikten sonra bu adanın kesinlikle şimdiye kadar keşfedilmediği konusunda bizi bilgilendirdi. Kadının sözleri hepimizin içinden geçmiş aynı fikri desteklemişti - bu çarpık yaylalar, bu yemyeşil orman!

- burası, burası Arnak olabilir!



ÖĞRETİCİ VIDEO



cge.as/arv

# Kurulum

## Oyun Tahtası

Eğer ilk defa oynuyorsanız, üzerinde **Kuş Tapınağı** olan tarafı kullanın.



Üzerinde **Yılan Tapınağı** olan taraf, 19. sayfada açıklanan özel kurallara göre oynanmaktadır.



## Kart Sırası

Kart sırası oyun sırasında elde edebileceğiniz eşyaları ve eserleri barındırmaktadır. Bunların ayrı destelere ayrıldıklarından emin olun. Eşya ve eserlerin arka yüzleri aynıdır ancak ön yüzlerinden ve sağ üst köşelerindeki simgelerinden kolaylıkla ayırt edilebilirler.

- 1 Eserler.** Eser kartlarını karıştırın ve yüzü aşağı gelecek şekilde işaretli alana yerleştirin.
- 2 Korku.** Korku kartlarını işaretli alana yerleştirin. Hepsini aynı olduğu için yüzleri yukarı gelecek şekilde yerleştirin.
- 3 Eşya.** Eşya kartlarını karıştırın ve yüzleri aşağı gelecek şekilde işaretli alana yerleştirin.
- 4 Ay Asası.** Ay Asasını yukarıda gösterildiği gibi birinci turda olduğunuzu belirtecek şekilde kart sırasına yerleştirin.
- 5** Kart sırasında Ay Asası'nın soluna, yüzü yukarı gelecek şekilde **1 eser kartı** açın.
- 6** Kart sırasında Ay Asası'nın sağına, yüzü yukarı gelecek şekilde **5 eşya kartı** açın.

## Ada

**İdol Karoları.** İdol karolarını karıştırın ve alanlara rasgele yerleştirin.

**7 seviyeli alanlar.** bölgesindeki her alana yüzü açık bir idol kerosu yerleştirilir.

**8 seviyeli alanlar.** bölgesindeki her alana yukarı gösterilen şekilde bir yüzü açık, bir yüzü kapalı idol kerosu yerleştirilir.

**Kapatma Karoları**

**9** Oyuncu sayısına bağlı olarak bazı aksiyon alanlarının kapatılması gerekebilir. Kapatılmış olan alanlar oyun tahtasında yokmuş gibi davranmalısınız. Bu alanlar oyun boyunca kullanılmayacaktır.

**Dört oyunculu oyunda,** kapatma karolarını kullanmayın. (Bu sayfada üç kişilik bir oyun gösterilmektedir.)

**Üç oyunculu oyunda,** 3 tane alanını kapatın. Kapatma karolarını yüzleri aşağı gelecek şekilde karıştırın ve aralarından rastgele üç tanesini çevirin. Her biri bir alanına denk gelecektir.



Bu 3 kerosu kullanarak bahsi geçen 3 alandaki alanını kapatın. (Tahtaya yüzleri aşağı gelecek şekilde yerleştirin.) Kullanılmayan 2 kerosu kutuya geri koyun.

**İki oyunculu oyunda,** 5 alanını da kapatın. Her alanda sadece bir arkeolog için yer olacaktır.

# Araştırma Yolu

10



**Tapınak Karoları.** Tapınak bölgesinde, tapınak karolarından bir deste oluşturun. Her destede oyuncu sayısı kadar karo bulunmalıdır. Aşağıda gösterildiği gibi, üstte 11 puanlı karolardan oluşan 1 deste, ortada 6 puanlı karolardan oluşan 2 deste ve altta 2 puanlı karolardan oluşan 3 deste vardır. Kullanılmayan karoları kutuya geri koyun.



**Araştırma Ödülü Karoları.** Karoları yüzleri aşağı gelecek şekilde karıştırın ve aşağıda belirtilen şekilde dağıtın:

11

**Kayıp Tapınak Ödül Desteği.**



Araştırma ödülü karolarından oyuncu sayısı kadar olacak şekilde bir deste oluşturun. Bu desteyi araştırma yolunun en üstüne yüzü aşağı gelecek şekilde yerleştirin.

12

**Ödül Karosu Alanları.** Araştırma yolundaki birçok alana 1 adet ödül kerosu yerleştirilir.



Bu şekilde işaretlenmiş alanlara, sadece dört oyunculu oyunda ödül kerosu yerleştirilir.

Bu şekilde işaretlenmiş alanlara sadece üç ya da dört oyunculu oyunda ödül kerosu yerleştirilir.

Araştırma ödülü karolarını uygun alanlara rastgele bir şekilde dağıtın, ardından yüzlerini çevirin. Kullanılmayan karoları kutuya geri koyun.

12



## Tedarik Tahtası

13

**Kaynaklar.** Bütün kaynak pullarını tedarik tahtasına yerleştirin.

14

**Seviyeli Alan Karoları.** Arkasında işaretli olan alan karolarının tamamını karıştırın ve yüzleri aşağı gelecek şekilde tedarik tahtasına yerleştirin.

15

**Muhafız Karoları.** Muhafız karolarını karıştırın ve yüzleri aşağı gelecek şekilde tedarik tahtasına yerleştirin.

16

**Seviyeli Alan Karoları.** Arkasında işaretli olan alan karolarının tamamını karıştırın ve yüzleri aşağı gelecek şekilde tedarik tahtasına yerleştirin.

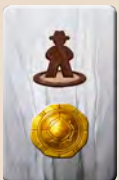
17

**Asistan Karoları.** Asistanları gümüş renkli tarafları yukarı gelecek şekilde çevirip. Üç rastgele desteye, içlerinde 4'er tane karo olacak şekilde karıştırdıktan sonra tedarik tahtasına yerleştirin.

18

**Araştırma Pulları.** Bir sonraki sayfada da anlatılacağı gibi, oyuncuların araştırma pulları da tedarik tahtasında yer alır.

## Tek Oyunculu Oyun



Bu parçalar sadece **tek oyunculu oyunda** kullanılırlar. Tek oyunculu oyun, 2 oyunculu kurulumunu kullanır. Kurallar 20. sayfadadır.

# Oyuncu Kurulumu

Altıncı Gün - Çadırlarımızı kurmak için tatlı suya yakın güzel bir yer bulduk. Levazım subayımız, mühimmat ve gıdamızın yeterli olduğu konusunda bizi bilgilendirdi. Burası, iki hafta boyunca evimiz olacak.

Her oyuncu bir renk seçmeli ve seçtiği renge ait olan oyuncu tahtasını, araştırma pullarını, 2 arkeolog figürünü ve 4 başlangıç kartını almalıdır.

## Oyuncu Tahtası

Oyuncu tahtanızı önünüzde tutun ve üzerine arkeolog figürlerinizi yerleştirin.



## Araştırma Pulları

Araştırma pullarınız, araştırma yolunun altındaki bir başlangıç alanında başlamaktadır. İlk araştırmanızı yaptığımız zaman bütütcenizi kullanacaksınız, bu yüzden onu defterin üzerine yerleştirin.



Temaya uygun olması açısından arkeologlarımız çadırlarda, kaynak pullarımız tedarik kasalarında olmalıdır ancak bu alanı dilediğiniz gibi kullanabilirsiniz.

## Başlangıç Desteniz

Her oyuncunun kendi destesi vardır ve her deste başlangıçta aynı kartları içermektedir. Destenizde kendi oyuncu renginizde 4 başlangıç kartı ve ayrıca 2 Korku kartı bulunmaktadır:



Destenizi karıştırın ve oyuncu tahtanızın üzerine yüzü aşağı gelecek şekilde yerleştirin.

## Oyun Sırası



En yakın zamanda daha önce ziyaret etmediği bir yeri ziyaret eden oyuncu, oyuna başlar. Başlangıç oyuncusu pulunu bu oyuncuya verir. Oyun saat yönünde oynanmaya devam edecektir..

## Başlangıç Kaynakları

Başlangıç kaynakları aşağıda gösterildiği şekilde oyuna başlama sırasına göre dağıtılır.

1. Oyuncu: 2 Gold
2. Oyuncu: 1 Gold, 1 Green
3. Oyuncu: 1 Gold, 1 Green, 1 Purple
4. Oyuncu: 1 Gold, 1 Green, 1 Purple, 1 Blue

## ÖNERİLEN MASA DÜZENİ

Oyuncu tahtaları, oyun tahtasının etrafına aşağıdaki şekilde yerleştirilebilir.



# Oynanış

*Yedinci Gün - Burada bulunmak, uzun zamandır bulmaya çabaladığımız şeyi sonunda bu kadar yakından görmek ne kadar da tuhaf! Sanki çadrlarımızı kutsal topraklara kurmuşuz gibi hissediyorum. Acaba bizi ne tuhafliklar bekliyor? Acaba ne tehlikelerle yüzleşeceğiz? Bu adanın ne sırlar barındıracağı hakkında en ufak fikrimiz bile yok ama bu sırları açığa çıkartmak için yemin ettik ve bunu başaracağız!*

## Oyunun Amacı

Göreviniz, henüz keşfedilmemiş olan Arnak adasını keşfetmek ve yok olmuş bir uygarlığın sırlarını ortaya çıkartmak için yapılan bir sefere önderlik etmektir.

Keşif ekibinizi yararlı eşyalarla donatacak, ormanlarda gizemli eserler ve etkileyici kazı alanları arayacak, bu alanlardaki muhafızları yenmek için mücadele edecek ve -belkide en önemlisi- Arnak Harabelerinin parçalarını tutarlı bir araştırmada bir araya getirerek Kayıp Tapınağın bulunmasını sağlayacaksınız.

**1** Keşfinizde ulaştığınız her türlü başarı size puan kazandıracak ve bu puanlar oyun sonunda hangi oyuncunun en başarılı keşfi düzenlediğini gösterecektir.

## Oyuna Genel Bakış

Oyun 5 tur boyunca oynanır

I

II

III

IV

V

Oyuncular adanın sırlarını ortaya çıkartmalarına yardımcı olacak çeşitli aksiyonları seçerek sıralarını oynarlar. Oyun ilerledikçe adanın daha büyük bir bölümü keşfedilecek ve daha fazla aksiyon yapmak mümkün olacaktır. Aksiyonlarımız size kaynak ve puan kazandırabilecek, farklı imkanlar sağlayabilecektir.

Her tur şu şekilde ilerler:

- 1. Kart Çekin.** Bütün oyuncular ellerinde **5 kart** olana kadar destelerinden kart çeker.
- 2. Sıranızı Oynayın.** Başlangıç oyuncusu puluna sahip olan oyuncu oyuna başlar. Oyuncular sırayla, saat yönünde sıralarını oynamaya devam eder. Sıra size geldiğinde **bir ana aksiyon** ve **sınırsız sayıda serbest aksiyon** gerçekleştirebilirsiniz.
- 3. Pas geçin.** Sıra sizdeyken pas geçebilir ve turun geri kalanında oynamayacağınızı belirtebilirsiniz. Diğer oyuncular pas geçene kadar oynamaya devam eder.
- 4. Sonraki turu hazırlayın.** Oyun alanındaki bütün kartlar karıştırılır **ve destenin en altına geri yerleştirilir.** Oyun Tahtası bir sonraki tur için hazırlanır. **Başlangıç oyuncusu pulu soldaki oyuncuya geçer.**
- 5. Ay Asası'nı hareket ettirin.** Her turun sonunda zamanın geçişini göstermek için ay asası hareket ettirilir. Gökte ay büyürken, kâşifler adayı keşfeder, yararlı eşyalar ve eserler bulur ve Arnak'ın efsanelerini araştırır. 5 turun sonunda dolunay kendini gösterecektir ve en başarılı keşif gezisini kimin düzenlediğini görme zamanı gelecektir.



## KAYNAKLAR

- Paralar,** keşif geziniz için gereken maddi finansmanı temsil etmektedir. Eşya satın almak için kullanılırlar.
- Pusulalar,** adayı keşfederken harcanılan vakti ve enerjiyi temsil etmektedir. Eser satın almak ve yeni alanlar keşfetmek için kullanılırlar.
- Tabletler,** sırrını çözmeye çalıştığımız eski metinleri temsil etmektedir. Bu metinler size keşfettiğiniz eserleri nasıl kullanabileceğinizi öğretebilirler.
- Ok Başları,** keşfettiğiniz silah kalıntıları temsil etmektedir. Genellikle adanın muhafızlarını yenmek için kullanılırlar.
- Mücevherler,** Kuş Tanrı Ara-Anu'nun gizemli tılsımlarıdır. Mücevherleri bulmak oldukça zordur ancak Arnak'ın gizemlerine dair yapacağımız araştırmayı tamamlamanız için olmazsa olmazdır.

# Sıranız

*Sekizinci Gün - Keşfe başlama hevesimiz korkularımızla biraz sekteye uğrasa da cesaretsizliğimizin başarımızın önüne geçmesine izin veremeyiz. Buraya bütün tehlikeleri göze alarak geldik. Bunun için de derhal ormana gireceğiz! Daha fazla oyalanamayız!*

Sıranızda yapabileceğiniz bir çok şey var. Yapacağınız seçimler, elinizdeki kartlara ve oyunun durumuna bağlı olarak değişecektir.

## Ana Aksiyonlar

Bu aksiyonlardan birini turunuzun ana aksiyonu olarak seçin.

**BİR ALANDA KAZI YAP** (sayfa 9)

**YENİ BİR ALAN KEŞFET** (sayfa 10)

**BİR MUHAFIZI YEN** (sayfa 11)

**BİR KART SATIN AL** (sayfa 12)

**BİR KART OYNA** (sayfa 13)

**ARAŞTIRMA YAP** (sayfa 14)

**PAS GEÇ** (sayfa 17)

Her zaman tur başına bir **ana aksiyon yapabilirsiniz.**

Ayrıca, aşağıda açıklandığı gibi, **bir veya daha fazla serbest aksiyon** yapabilirsiniz.

## Eliniz

**Bir kartı seyahat değeri ya da özelliği için oynayabilirsiniz, ancak ikisini aynı anda kullanamazsınız.**

**SEYAHAT DEĞERİ**  
Seyahat değerini bazı aksiyonların bedelini ödemek için kullanabilirsiniz – örneğin karşı sayfada anlatıldığı gibi **Bir Alanda Kazı Yap** aksiyonu için kullanabilirsiniz.

**YA DA**

**ÖZELLİĞİ**

Kartı, özelliği için oynayabilirsiniz.



*Bu özellik, tedarik tahtasından bir alacağınız anlamına gelir.*

**⚡ SERBEST AKSİYONLAR**

Bu simgeye sahip bir özellik, sıranızda yapacağınız ana aksiyonunuz yerine geçmez.

Sıra sizdeyken, istediğiniz kadar serbest aksiyon yapabilirsiniz. Ana aksiyonunuzdan **önce, sonra ve hatta ana aksiyonunuzu gerçekleştirirken bile oynanabilirler.**



## OYUN ALANINIZ

Bir kart kullandığınızda, ilgili kart oyuncu tahtanızın yanına yüzü yukarı gelecek şekilde yerleştirilir. Bu alana oyun alanı denir.



Oyuncu Tahtası






Oyun Alanı

Oyun alanınız esasen önünüze yayılmış bir ıskarta destesidir. Oyun oynandıkça kartlar burada birikir. Tur sonuna kadar destenize geri dönmezler.



# Bir Alanda Kazı Yapmak





Dokuzuncu Gün - Oymaları daha iyi bir şekilde inceleyebilmek için bir merdiven yaptık ve sonra tırmandık. Tam da umduğumuz şeyler yazıyordu! Eğer böyle şeyler kampımıza bu kadar yakınsa, gerçekten keşfetmeye başladığımızda neler bulacağımızı kim bilebilir ki?

Sıranızda ana aksiyonunuz olarak arkeologlarımızdan birini  alanlarından herhangi birine kazı yapmaya gönderebilirsiniz. Keşfedildikten sonra,  ve  alanlarında da kazı yapabileceksiniz.

## Bir Alanda Kazı Yapmak İçin:

1. Arkeoloğunuzu göndermek istediğiniz alanın üzerinde belirtilen **seyahat bedelini ödeyin**. Alan boş olmalıdır. (Yani üzerinde arkeolog figürü olmamalı ya da 2 veya 3 oyunculu oyunda, üzerinde kapatma karosu olmamalıdır.)
2. Arkeoloğunuzu oyuncu tahtanızdan o alana **taşıyın**.
3. Alanda gösterilen özelliği gerçekleştirin. (Bu kural kitabının arkasında simgelerin açıklamaları bulunmaktadır.)



**Not:** Eğer her iki arkeoloğunuz da alanlardaysa, bu aksiyonu gerçekleştiremezsiniz.



**Örnek:** Kırmızı oyuncu, arkeoloğunu burada gösterilen alana göndermek için  içeren bir kart kullanıyor. Figürünü  alanına yerleştiriyor ve iki  pulu alıyor. Bu turda kazı alanını kullanacak bir sonraki oyuncunun  ücretini karşılaması gerekecek. Bu aksiyonu, orada bir arkeologu olmasına rağmen Kırmızı oyuncu bile bir sonraki sırasında yapabilir. Eğer her iki alan da doluyorsa, bu tur boyunca hiçkimse figürünü bu alana gönderemez.



Bu alanda arkeologlar için iki aksiyon alanı var.


## Seyahat Bedelini Ödemek

Tahmin edebileceğiniz gibi,  ikonlu bir kart kullanarak  bedelini ödeyebilirsiniz. Bu sayfada **Seyahat Hiyerarşisi** kısmında gösterildiği gibi daha yüksek seyahat değerleri ile de ödeyebilirsiniz. Kartı elinizden alın ve etkisini dikkate almadan yüzü yukarı gelecek şekilde oyun alanınıza yerleştirin.

 seyahat bedelini ödemek için **Korku kartınızdaki  u da kullanabilirsiniz.**

## İki İkon

Eğer iki tane seyahat ikonu ödemeniz gerekiyorsa, bunu iki ayrı kaynaktan alınan seyahat değeriyle ödeyebilirsiniz.

 İki seyahat ikonuna sahip olan kartlarınız olabilir. Böyle bir kart tek ikonlu bir seyahat bedelini de karşılayabilir, ancak fazla olan ikon muhtemelen boşa gidecektir. Fazla ikonlar sonraki sıranızda kullanılamaz.

## Örnekler:



## BİR PİLOT KİRALAMAK

Aşağıdaki **Seyahat Hiyerarşisinde** de gösterildiği gibi, her zaman herhangi bir seyahat ikonu yerine geçen bir uçak çağırma için iki para ödeyebilirsiniz.





## SEYAHAT HİYERARŞİSİ

**Daha yüksek** bir seyahat değeri harcayarak daima daha düşük bir seyahat bedelini ödeyebilirsiniz. Seyahat hiyerarşisi ayrıca hızlı referans sayfanızda da bulunmaktadır.






# Yeni Bir Alan Keşfetmek



*Onuncu Gün - Arkeoloji ekibimiz, hala zarar görmemiş, taştan başyapıtlarla dolu, kayalıklar üstüne kurulmuş yerleşkelerin harikulade hikâyeleriyle geri döndü. Yaşadıkları coşku, tepelerinde dolan, onları her an takip eden, pusuda bekleyen bir canavarın korkusuyla karışmıştı.*

Oyunun başında, kazı yapmak için sadece 5 alan mevcuttur. Ancak oyun boyunca yeni alanlar bulabilirsiniz. Üzerinde alan karosu olmayan herhangi bir  ve  alanını keşfedebilirsiniz.

## Yeni Bir Alan Keşfetmek

**1 El değmemiş topraklara atılın.**  ya da  bölgelerinden hangisinde keşif yapacağımıza karar verin. Tahtaya bakın ve bölgede **belirtilen**  **bedelini ödeyin.** Daha sonra o bölgede keşfedilmemiş bir alan seçin ve arkeoloğunuzu kendi oyun tahtanızdan o alanın aksiyon alanına hareket ettirmek için gerekli olan **seyahat bedelini ödeyin.**


**2 İdolü alın.** İdolün özelliğini hemen gerçekleştirin. Eğer alanda iki idol varsa her ikisini de alırsınız ancak sadece yüzü açık olanın özelliğini gerçekleştirirsiniz. İdollerinizi, oyuncu tahtanızda çizili tedarik kasalarının üstüne yüzü aşağıya gelecek şekilde yerleştirin.

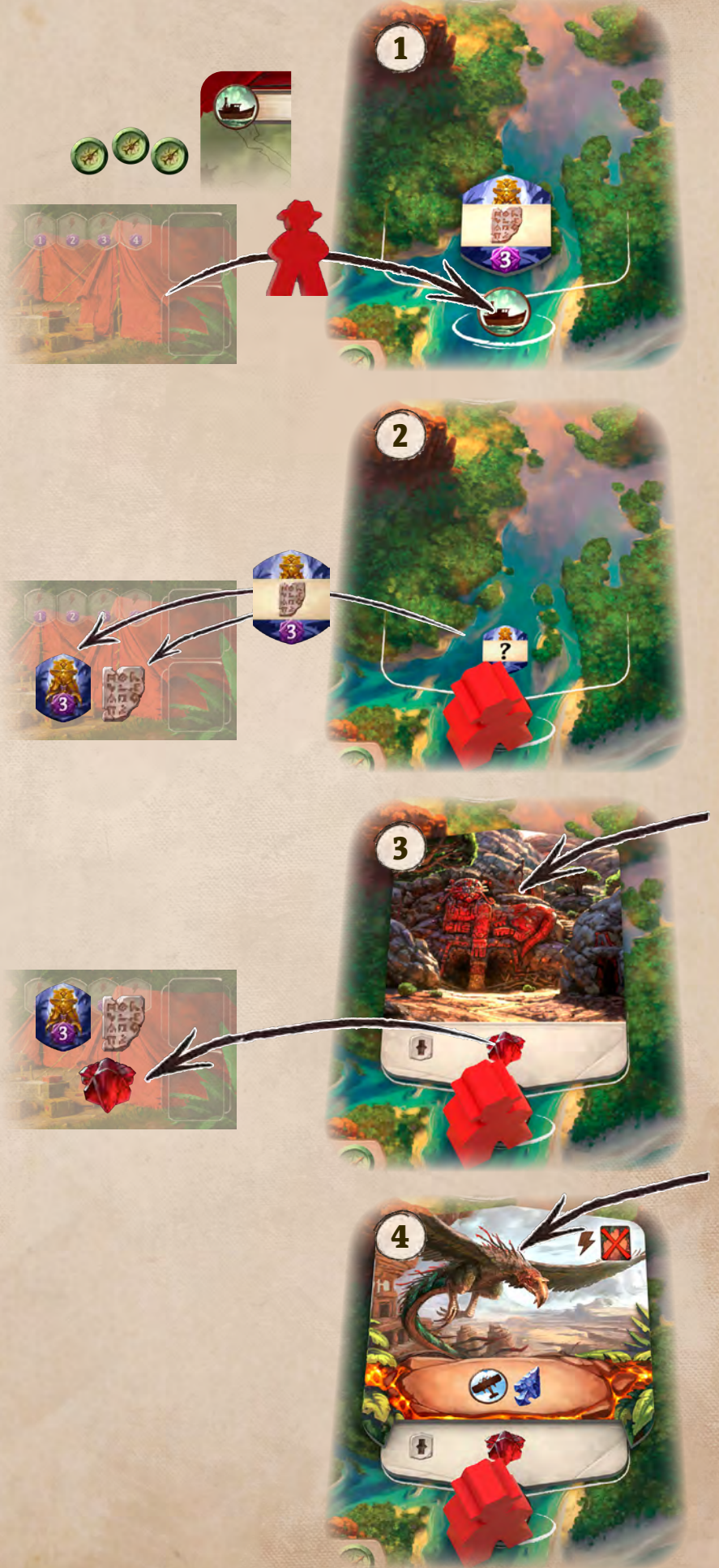
**3 Alanı keşfedin.** Alan ile eşleşen desteden en üstteki karoyu alın. ( ya da ) Yüzü yukarı gelecek şekilde tahtanın üzerine yerleştirin. Böylece alan keşfedilmiş olur ve **özelliğini hemen gerçekleştirebilirsiniz.**

**4 Muhafızı uyandırın.** Muhafız destesinin en üstündeki karoyu çekin ve alan karosunun üstüne yüzü yukarı gelecek şekilde yerleştirin.

Muhafız sizi uyandığı anda etkilemez. Ancak turun sonunda eğer arkeoloğunuzu üzerinde muhafız olan bir alandan geri alırsanız, bir Korku kartı alırsınız. (Sayfa 17'ye bakınız.)

Buna engel olabilmek için, daha sonraki bir sıranızda aksiyon olarak muhafızı yenmeyi deneyebilirsiniz. (Yandaki sayfaya bakınız) Ya da arkeoloğunuzu veya muhafızı hareket ettirmenizi sağlayan bazı kartların yardımıyla muhafızdan kaçabilirsiniz.

Arkeoloğunuz bir alanı terk ettiğinde, (örneğin daha sonraki bir turda) **keşfedilmiş olan bu alan arkeologların kazı yapmak için gönderilebileceği yeni bir alan haline gelir.** Tahtaya basılmış olan  ücreti, kazı yapmak için değil, yalnızca bu alanı keşfetmek için geçerlidir. Üzerinde muhafız olan bir alanı kazması için arkeoloğunuzu gönderebilirsiniz; turun sonunda arkeoloğunuz böyle bir alandan geri dönerse, muhafızı uyandıran siz olmanız bile korku kartı çekersiniz.



# Muhafız Yenmek

*On Birinci Gün - Canavara karşı bütün gücümüzle, pençelerine karşı bıçaklarımızla savaştık! Canavarı bitmez bir zorlukla, bir şekilde devirdik! Ama öldürücü darbeyi hiç birimiz vuramadık! Biz şaşkın bir şekilde izlerken canavar kafasıyla bizi onaylarcasına selamladı. Ancak o zaman bunun bir canavar olmadığını anlamıştık. Hayır, bu Arnak'ın efsanevi gardiyanlarından bir tanesiydi.*

## Muhafızlar

Adadaki harabeleri gizemli yaratıklar korumaktadır. Bu yaratıklar, herhangi bir oyuncu yeni bir alan keşfettiğinde ortaya çıkar. Muhafızlar ortaya çıktığı anda sizi etkilemez, ancak turun sonunda eğer arkeoloğunuzu üzerinde muhafız olan bir alandan geri alırsanız, bir Korku kartı alırsınız. (Sayfa 17'ye bakınız)

Muhafızlar, yenilene kadar oyun tahtasının üzerinde kalırlar. **Arkeologların alanlarda kazı yapmasına engel olmazlar.**

## Bir Muhafızı Yenmek için:

Sıranızda ana aksiyon olarak, bir muhafızı yenebilirsiniz. Muhafızın bulunduğu alanda bir arkeoloğunuz olmak zorundadır.

1. Muhafız karosunun altında gösterilen **bedeli ödeyin**.
2. **Muhafızı oyun tahtasından** çıkartın ve onu oyuncu tahtanızın yanına yerleştirin.



Bu özellik, arkeoloğunuzun olduğu bir alandaki muhafızı **herhangi bir bedel ödemedi** yenmenizi sağlayacaktır. (Ancak, özelliğin kendisinin ödenmesi gereken bir bedeli olabilir.) Bu şekilde yenilen muhafızlar da oyuncu tahtanızın yanına yerleştirilirler.



**İpucu:** Bazen bir muhafızı yenmek ve Korku kartı almaktan kaçınmak çok önemli olabilir. Diğer durumlarda, bu kaynakları araştırma için saklayarak daha fazla puan alabilirsiniz. Uyandırdığımız her muhafızı yenmek zorunda olduğunuzu düşünmeyin.

## Muhafızın Lütfunu Kullanmak

Bir muhafızı yendiğinizde onun saygısını kazanırsınız, ve bu size muhafız karosunun sağ üst köşesinde belirtilen lütfu kazandırır. Bu lütfü dilediğiniz bir zaman, bir kereye mahsus olmak üzere kullanılabilir. Lütfu kullandıktan sonra, bir daha kullanamayacağınızı belirtmek için muhafız karosunu yüzü arkaya gelecek şekilde çevirin.



Bazı lütuflar elinizden kart harcayarak yaptığınız gibi, seyahat bedellerini ödemek için kullanabileceğiniz seyahat değerleridir.



Diğer lütuflar, kendi sıranızda istediğiniz zaman kullanabileceğiniz serbest aksiyonlardır.



Muhafız, lütfunu kullansanız da, kullanmasanız da oyun sonunda 5 puan değerinde olacaktır.

## İdoller

Yeni alanlar keşfettiğiniz zaman çeşitli idoller bulursunuz. Elde ettiğiniz idolleri oyun tahtanızda bulunan tedarik kasalarında saklayın. İdollerin ön yüzündeki ödül, alındıktan sonra geçerli olmadığı için tahtanızda yüzü aşağı dönük şekilde tutulmalıdır.

Her idol oyun sonunda 3 puan değerinde olacaktır.

## İDOL YUVALARI

Oyuncu tahtanızın üst kısmındaki dört yuva, yararlı özellikler elde edebilmeyi sağlar. Kendi sıranızda bir idolü **serbest aksiyon olarak bir yuvaya yerleştirebilirsiniz**:

1. İdolü tedarik sandıklarınızdan oyuncu tahtanızda en solda kalan boş yuvaya taşıyın.
2. Tahtada gösterilen beş özellik arasında **bir tanesini seçin**.



# Kart Satın Almak

*On İkinci Gün - Önümüzdeki yolu görebilmek için bir kayaya tımandım ve birkaç dal temizledim. Aşağı indiğimde kaya güneşin ışığıyla parlıyordu. Kayanın altında paha biçilmez bir eser fark ettim.*

Kart sırasından eser ve eşya satın alarak destenizi geliştirirsiniz.

## Kart Sırası'na Genel Bakış

Kart Sırası, Ay Asası tarafından iki bölüme ayrılmıştır:



**Eserler solda; eşyalar sağda bulunur.** Her turun sonunda ay asası bir adım sağa hareket eder, böylece her tur sırada daha çok eser, daha az eşya olur. Kaşifler adanın derinliklerine indikçe, anakaradan gelen destek azalacak ama daha fazla eser bulmaya başlayacaklardır.

## Eşyalar

Keşif ekiplerinizi donatmak için yararlı eşyalar satın alabilirsiniz. Satın aldığımız bir eşya **destenizin en altına gider**, bu da genellikle bir sonraki turun başında elinizde olacağı anlamına gelir.

## Bir Eşya Satın Almak için:

1. Kart sırasından **bir eşya seçin.**
2. Kartın altında gösterilen **ücretini ödeyin.**
3. Eşyayı **yüzü aşağı gelecek şekilde destenizin en altına yerleştirin.**
4. Kart sırasını **doldurun.**

## Eserler

Eserler adayı keşfederken bulduğunuz değerli hazinelerdir. Eserleri ,onları bulmak için harcanan vakti temsil eden **pulları** ile ödeme yaparak elde edersiniz. Keşif ekibiniz aslında ormanları aşarak, sarp yamaçları geçerek eserleri keşfediyor olsa da, kolaylık olması açısından kartı "satın aldığımızı" söyleyeceğiz. Eşyaların aksine, bir eser, kart sırasından alındığı anda kullanılabilir.

## Bir Eser Satın Almak için:

1. Kart sırasından **bir eser seçin.**
2. Kartın altında gösterilen **ücretini ödeyin. ücretini ödeyin.**
3. Eseri **oyun alanınıza taşıyın.** Köşesindeki **bedelini görmezden gelerek özelliğini hemen gerçekleştirebilirsiniz.**
4. Kart sırasını **doldurun.**

**Not:** Bir eser satın aldığımızda, özelliğini gerçekleştirebilirsiniz. Bu özellik, bir alanda kazı yapmak için bir arkeolog göndermek gibi başka bir aksiyon olabilir. Bütün bunlar sıranızda yaptığımız ana aksiyonun bir parçası olarak kabul edilir.

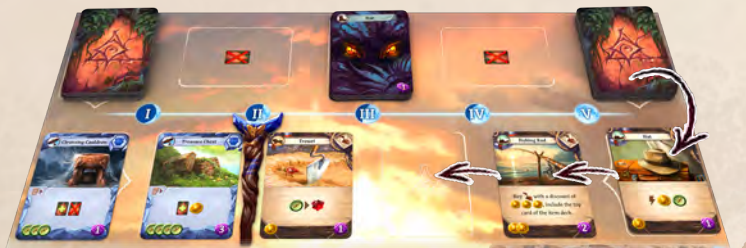
## KART SİRASINI DOLDURMAK

Sıranızın sonunda, eğer kart sırasında bir kart eksikse, sıra benzer türde bir kartla doldurulmalıdır:

1. Sonunda boşluk bırakmak için **kartları ay asasına doğru kaydırın.**
2. Boş kalan alana **yeni bir kart açın.**

Eğer bir destedeki kartlar bitmişse, o türden kartlar için sırayı dolduramazsınız.

**Örnek:** Bu, II. turdaki kart sırasındır. Bir eşya satın aldımız, bu yüzden gösterildiği gibi sırayı bir eşyayla dolduracaksınız. Eğer bir eser satın almış olsaydınız, sırayı diğer desteden bir eserle dolduracaktınız.



# Kart Oynamak

On Üçüncü Gün - Ruby çok neşeli bir kuş ve onun bizimle olması beni çok mutlu ediyor. Daima çok enteresan şeyler buluyor.


## Kart Oynamak için:

1. Elinizden bir kartı oyun alanınıza yerleştirin.
2. Kartın özelliğini gerçekleştirin.

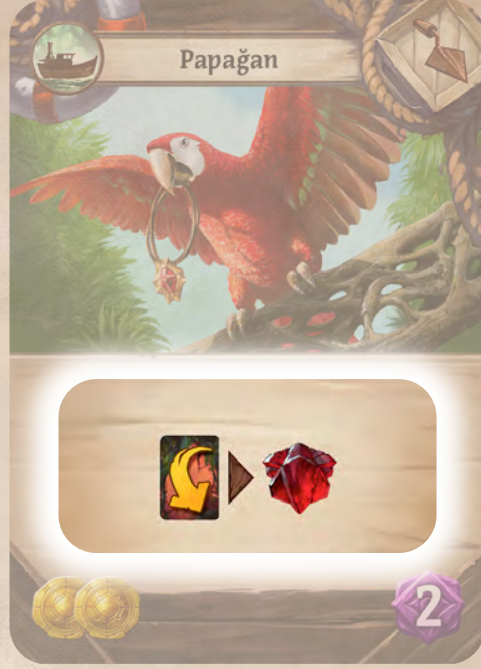
Kart, turun geri kalanında oyun alanınızda açık kalacaktır. (Aşağıda açıklandığı gibi kartı bir şekilde sürgün etme şansınız yoksa.)

⚡ Bu simgeye sahip özellikler, **serbest aksiyonlardır**. Böyle bir kartı oynamak sıranızda **ana aksiyon olarak sayılmaz**. Finansman ve Keşif kartlarınızın özelliği serbest aksiyondur ve bazı eşya özellikleri de serbest aksiyondur.

Diğer yandan, özellik bir serbest aksiyon olarak işaretlenmemişse, sıranızda yapacağınız **ana aksiyon** bu olacaktır. **Bütün eser özellikleri** ve **Papağan**'da olduğu gibi bazı eşya etkileri **ana aksiyonlardır**.

Bir eser oynadığınızda, bu sayfadaki kutuda açıklandığı gibi  bedelini de ödemeniz gerekmektedir. Bu kural eşyalar için geçerli değildir.

**Hatırlatma:** Elinizdeki bir kart, ya seyahat değeri için harcanabilir ya da özelliğini gerçekleştirmek için oynanabilir. İkisi birlikte kullanılamaz.



**Örnek:** Diyelim ki sıranızda Papağan kartını oynamaya karar verdiniz. Kartı oyun alanınıza yerleştirir ve özelliğini gerçekleştirirsiniz. Bu kartın özelliği, elinizdeki bir kartı kullanarak mücevher elde etmektir. Elinizi inceledikten sonra bir Finansman kartını bu şekilde kullanmaya karar veriyorsunuz. Bu tur onu para almak için kullanmayacaksınız ama buna değecek; Tedarik tahtasından bir mücevher pulu alacaksınız. Oynamak istediğiniz bir serbest aksiyon yoksa bu aksiyonu yaptıktan sonra sıranız bitmiş olacak.

## SÜRGÜN

Bazı kurallar ve özellikler, kartları oyun tahtasının en üstünde bulunan **sürgün** bölgesine gönderir. Eşya ve Eser destelerinin yanında o türden kartlara ait birer sürgün alanı bulunmaktadır. **Korku** kartları sürgün edildikleri zaman **Korku** destesine geri dönerler. **Finansman** ve **Keşif** kartları, sürgün edildikleri zaman, **Korku** destesinin yakınındaki bir alana giderler. **Korku** kartları dışındaki kartlar sürgün alanına gitmişlerse genellikle tekrardan oyuna giremezler.





❌ Bu işaret, tahtadaki eser ve eşya sürgün destelerini işaret etmektedir. Eğer herhangi bir özelliğe bu simgeyi görürseniz, elinizden ya da oyun alanınızdan bir kartı sürgüne gönderebilirsiniz demektir.

**İpucu:** Mümkünse bir kartı kullanıp sonra sürgüne göndermek, elinizden sürgüne göndermekten daha verimlidir.

## ESER KARTLARINI OYNAMAK

Onu bulduğumuz zaman onu anladığımızı düşünmüştük. Ancak şimdi eserin daha fazla gizem sakladığından şüphelenmeye başladım. Belki de kadim metinlerde bunun cevaplarını bulabiliriz.





Bütün eser özelliklerinin köşesinde bir  bedeli vardır. Eseri satın aldığımız zaman bu bedel görmezden gelinir ve ödenmeden eserin özelliği gerçekleştirilebilir. Ancak **eser kartını elinizden oynayıp özelliğini kullandığımız zaman,  bedelini ödemelisiniz.**

Eserin özelliğinin başka bedelleri de olabilir. Bu bedeller, özelliği her kullandığımızda ödenmelidir.

# Araştırma Yapmak

*On Dördüncü Gün - Ortasından kırık bir mızrak. Bir kaç satırlık bir metin. Her biri bir değerine anlam katıyor. Arnak'ın geçmişine dair bu ipuçlarını düşünmek için zaman ayıracağım.*

Araştırma aksiyonu, araştırma pullarınızdan bir tanesini araştırma yolundaki bir üst sıraya taşımanızı sağlar.

- 1** Hangi araştırma pulunu hareket ettireceğinize karar verin. Eğer defteriniz  büyütecinizin  altındaysa, istediğiniz pulu hareket ettirebilirsiniz. Ancak defteriniz asla büyütecinizin üzerindeki bir sıraya geçmemelidir. (Hatırlaması kolay; Bir şeyi önce keşfedersiniz, daha sonra yazarsınız.)
- 2** Hareket edilecek bir alan seçin. Sadece bulunduğunuz alana **bağlı olan bir alana hareket edebilirsiniz**. Bu durumda bazen yalnızca tek seçeneğiniz kalır. Diğer oyuncuların araştırma pulları varsa endişelenmeyin, birden fazla araştırma pulu aynı boşlukta yer alabilir.
- 3** Bedelini ödeyin ve alana hareket edin. Ödemeniz gereken bedel, bulunduğunuz alan ile hareket edeceğiniz alanın arasındaki köprüde belirtilir.
- 4** Araştırmanın sonuçlarını elde edin:
  - **Bir ödül karosu kazanabilirsiniz.** Eğer hareket ettiğiniz alanda yüzü açık bir araştırma ödüllü karosu varsa, üzerinde belirtilen ödüllü alın ve karoyu oyun dışına çıkarın. Yalnızca o alana ilk ulaşan oyuncu araştırma ödülünü kazanır.
  - **Hareket ettiğiniz sıranın özelliğini daima gerçekleştirirsiniz.** Hareket ettiğiniz sıranın sonunda belirtildiği gibi, defteri hareket ettirdiğinizde farklı, büyüteci hareket ettirdiğinizde farklı özellikler gerçekleşir. (Puanları şimdilik görmezden gelin. Bu puanları oyun sonunda araştırma pullarınızın bulunduğu yere göre kazanacaksınız.)

Dilerseniz, araştırma ödüllü karosunu kullanmadan önce de alanın özelliğini gerçekleştirebilirsiniz.

**Not:** Herhangi bir ödül kazanmadan önce, ödenmesi gereken bedeller ödenmelidir.



## Kayıp Tapınak



Büyüteciniz araştırma yolunun en üstündeki sıraya ulaştığında, Kayıp Tapınağı keşfetmiş olursunuz! Diğer sıralardan farklı olarak buraya erken ulaşırsanız, daha fazla puan almış olursunuz. **Büyütecinizi kalan en yüksek puanlı boş alana yerleştirin.**

Daha sonra **bir araştırma ödüllü karosu alın**. Yüzü kapalı şekilde bulunan araştırma ödüllü karosu destesine bakıp bir tanesini seçin. Diğer karoları geri bırakın. Herkese yetecek kadar ödül bulunmaktadır.

**Not:** Defter pulunuzu Kayıp Tapınak sırasına taşımanız mümkün değildir.

## Kayıp Tapınağı Keşfetmek

Kayıp Tapınağı bulduktan sonra, sonraki araştırma aksiyonlarınızı Arnak'ın hikayelerini keşfetmek için kullanmaya devam edebilirsiniz.

Eğer Kayıp Tapınakta bulunduğunuz halde büyüteçle bir araştırma yapmayı seçerseniz, pulu ilerletmek yerine, destelerden herhangi bir tanesinden **1 tapınak karosu** almak için **ödeme yapabilirsiniz**.

Tapınağın alt tarafında ödeyebileceğiniz üç farklı bedel bulunmaktadır. Her karo destesi, sağda gösterildiği gibi belirli bir bedel kombinasyonuna sahiptir.

Mesela, soldaki 6 puanlık deste için soldaki iki bedeli ödememiz gerekmektedir. Sağdaki 6 puanlık deste için sağdaki iki bedeli ödememiz gerekmektedir. En üstteki 11 puanlık deste için üç bedeli de ödememiz gerekmektedir.

Her destedeki karoların sayısı sınırlıdır. Boş bir desteden tapınak karosu alamazsınız.







### Nereye Gidebilirsiniz?

Mavi Oyuncu ve Kırmızı Oyuncu'nun büyüteçleri ilk sıradaki farklı alanlarda bulunmaktadır. Mavi Oyuncu'nun bulunduğu alan bir sonraki sıradaki her iki alana da bağlıdır, böylece Mavi Oyuncu iki alana da hareket edebilir. Kırmızı Oyuncu'nun bulunduğu alan ise sonraki sıradaki sadece bir alana bağlıdır.

Diğer bütün pullar başlangıç alanındadır. Başlangıç alanlarında bulunan pullar, ilk sıradaki herhangi bir alana ilerleyebilirler.



Sarı Oyuncu büyütecini ilerletebilir. Defterini ise, büyüteci en az bir sıra ileride olmadan ilerletemez.

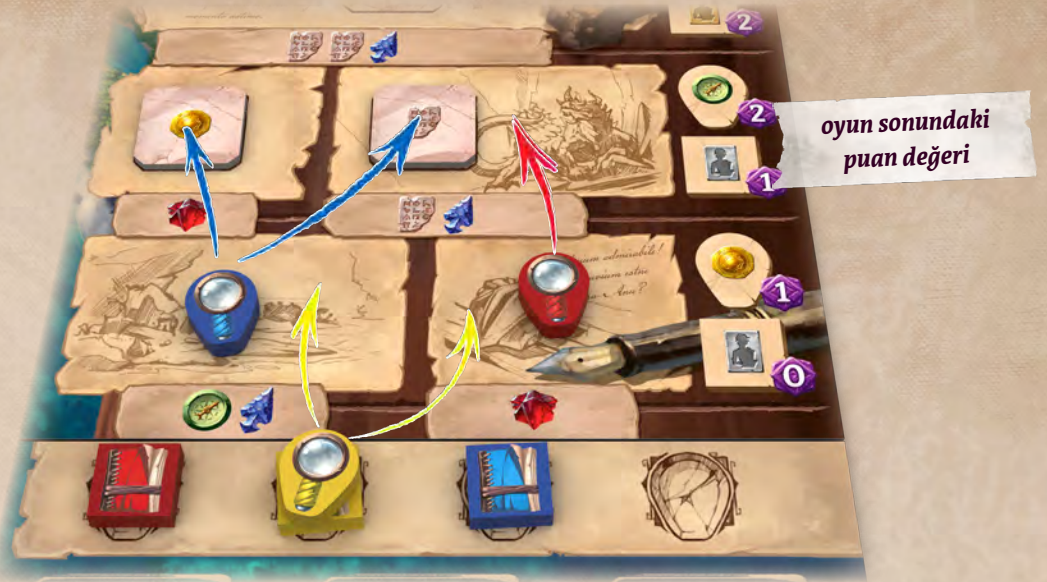
### Araştırma Aksiyonu

Kırmızı oyuncu, sıra kendisine geldiğinde büyüteci ile araştırma yapmaya karar verir. Bir sonraki alana ilerlemek için   bedelini öder. Araştırma ödülü karosunu kaldırır ve bir  pulu kazanır. Kaldırdığı karo kutuya geri döner ve kazandığı pul, oyuncunun tahtasına gider. (Bu pul ile araştırma bedelini ödemenin imkânsız olduğunu unutmayın. Bedel önceden ödenmelidir.) Sağ tarafta bulunan büyüteç özelliğine baktığında ise 1 adet  kazandığını görür.

### Bir Asistan Kazanmak

Oynama sırası Mavi oyunculudur ve defterini kullanarak araştırma yapmaya karar verir. Defterini büyütecinin önüne taşıması kurallara aykırıdır, ancak isterse büyüteciyle aynı sırada, hatta aynı alana bile taşıyabilir.

Diyelim ki böyle yapıyor; defterini büyüteci ile aynı boşluğa taşımak için   bedelini öder. Tedarik tahtasında bulunan 3 asistandan bir tanesini seçer. Asistanı olarak gümüş tarafı yukarı gelecek şekilde oyuncu tahtasına yerleştirir. Asistanlar bir sonraki sayfada detaylı bir şekilde anlatılacaktır.



## Asistanlar

Asistanlar keşif gezinize katılmak için gelen kişilerdir. Her asistanın iki seviyesi vardır; Gümüş ve Altın. Altın tarafı daha güçlü bir özelliğe sahiptir. Araştırma yolu, defteriniz belirli sıralara ulaştığında size gümüş asistanlar kazandıracaktır.

## Asistan Kazanmak



Defterinizi bu işareti taşıyan bir sıraya hareket ettirdiğinizde tedarik tahtasında bulunan **asistanlardan bir tanesini seçin.** (Genellikle 3 tane vardır; ama oyun ilerledikçe destelerden bazıları bitebilir.)

**Not:** Destenin üstünde olmayan asistanların gizli tutulması gerekmektedir, böylece en üstteki asistan alınana kadar alttaki asistanların ne olduğu bilinemez.

Asistanı, oyuncu tahtanızdaki boş asistan karelerinden birine gümüş tarafı yukarı gelecek şekilde yerleştirin.

Asistanların çeşitli özellikleri vardır. Eğer özellik bir serbest aksiyonsa, aldığımız gibi gerçekleştirebilir ya da sonraya saklayabilirsiniz.

## Asistanları Kullanmak



Asistanınızı kullanmak için sol tarafta gösterildiği gibi yana çevirin. Yana çevrilmiş bir asistan **bitkin düşmüştür** tekrar kullanılamaz.

Genellikle bir asistanın özelliğini her tur yalnızca bir kere kullanabilirsiniz. Turun sonunda bütün asistanlar **yenilenirler** ve düz çevrilirler.



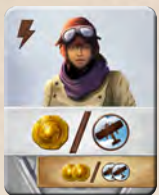
Ancak bazı kart özellikleri asistanlarımızın tur sırasında yenilenecek şekilde tekrar kullanılabilir hale gelmesini, hatta hemen kullanılmasını sağlayabilir.


## Asistanları Geliştirmek

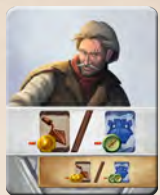


Defterinizi bu işareti taşıyan bir sıraya hareket ettirdiğinizde, **asistanlarımızdan bir tanesini** altın seviyesine yükseltin, yani kısaca altın tarafını çevirin. Gümüş seviye özelliği bu tur kullanılmış olsa dahi, **asistan yenilenir.**

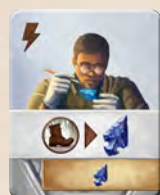
## ASİSTANLARIN ÇEŞİTLİ ÖZELLİKLERİ VARDIR:







Bazı asistanlar birden fazla özellik seçeneği sunmaktadır. Bir serbest aksiyon olarak bu asistanı para kazanmak için kullanabilirsiniz. Alternatif olarak, onu bir  almak için kullanabilirsiniz.




Bu asistan, indirimli olarak bir eşya ya da bir eser almanızı sağlamaktadır. Sağlayacağı indirim, bu yüzü için 1 kaynak, geliştirilmiş yüzü için 2 kaynaktır. Bu asistanın üzerinde serbest aksiyon işareti olmadığı için bu asistanı kullanmak ana aksiyon olarak sayılmaktadır.






Bu asistan size  üretmek için bir  istemektedir. Bu bedeli aynı arkeoloğunuzu hareket ettirmek için ödediğiniz seyahat bedeli gibi ödeyebilirsiniz. Bu bir serbest aksiyon olduğu için,  içeren bir kartın iki farklı şey için kullanılmasını sağlayabilmektedir. Örneğin: Bir  ile bu asistanın özelliğinin bedeli ödenir ve diğeri ile bir arkeoloğun Bir Alanda Kazı Yap aksiyonu yapılması sağlanabilir.

### Örnek:

Mavi Oyuncu bir  almak için asistanını kullanır.



Sonra, defter pulunu ilerletmek için    bedelini öder. Bu sıradaki defter özelliği, bir asistanın geliştirilmesine izin vermektedir. İki asistanından dilediği bir tanesini geliştirebilir.



Mavi Oyuncu, zaten kullanılmış olan asistanını geliştirmeyi seçiyor. Asistan karosunu arka tarafına çeviriyor. Geliştirme özelliğinin bir parçası olarak asistan yenileniyor. Mavi oyuncu isterse bu asistanı hemen tekrar kullanabilir.





# Pas Geçmek

*Pek çok harika şey keşfettik! Yarın neler bulabileceğimizi kim bilebilir ki?*

Oynama sırası sizdeyken, **pas geçmeyi seçebilir**, yani diğer oyunculara turun geri kalanında oynamayacağımızı belirtebilirsiniz. Pas Geçmek sıranızın ana aksiyonu olarak sayılacaktır. Bu sırada hala kullanabileceğiniz serbest aksiyonlarınız varsa kullanmalısınız.

Eğer başka bir ana aksiyon oynamayı seçmeyecekseniz, pas geçmeniz **gerekmektedir**. Bir ana aksiyon oynamadan, sadece serbest aksiyon oynayarak sıranızı oynamanız mümkün değildir.

Pas geçtikten sonra, turun geri kalanında oynamazsınız. Oyun akışı saat yönünde sizi atlayarak devam edecektir. Henüz pas geçmemiş olan tek oyuncu sizseniz, ard arda sıralarınızı oynatabilirsiniz.

Bütün oyuncular pas geçtiği zaman, tur sona erer.



**Bazı özellikleri gerçekleştirmeniz için pas geçmeniz gerekebilir.**

## Bir Sonraki Turun Kurulumu

Eğer beşinci turun sonunda değilseniz, sonraki turun kurulumunu yaparak mevcut turu tamamlarsınız.

**Bütün oyuncular aynı anda aşağıda belirtilen aşamaları uygular:**

1. Her iki arkeoloğunuzu da oyuncu tahtanıza **geri taşıyın**. Second is: Her üzerinde muhafız olan bir alandan arkeolog aldığımızda, **oyun alanınıza bir korku kartı ekleyin**.

2. Genellikle elinizde hiç kart kalmamış olacaktır. Ancak eğer elinizde kart kaldıysa, **kartlar oyun alanınıza ıskartaya çıkartılabilir ya da bir sonraki tur için saklanabilir**.

**İpucu:** Eğer mümkünse, pas geçmeden önce bütün kartlarınızı kullanın. Bir sonraki tur için elinizde kart tutmak nadiren yararlı olacaktır.

3. Oyun alanımızdaki **bütün kartları toplayın**, iyice **karıştırın** ve **destenizin altına** yüzleri aşağı gelecek şekilde yerleştirin.

**Not:** Tur sırasında satın aldığımız eşyalar, az önce karıştırdığımız bütün kartların üstünde olacaktır.

4. **Asistanlarımızı yenileyin**. (Onları düz çevirin.)

**Kart sırası aşağıdaki gibi ayarlanmalıdır:**

1. **Ay Asası'nın her iki tarafındaki kartı sürgüne gönderin**. (Bu 1 eser ve 1 eşyanın gitmesi demektir. Sürgün 13. sayfada açıklanmaktadır.)

2. **Ay Asası'nı** sonraki turun kaçınıcı tur olduğunu belirtecek şekilde **sağa kaydırın**.

3. **Kart sırasını doldurun**. (Sayfa 12'de açıklandığı gibi.)

**Başlangıç oyuncusu pulu, soldaki oyuncuya aktarılır**. Her tur yeni bir başlangıç oyuncusu olacaktır.

Elinizde 5 kart olana kadar destenizden kart çekerek **yeni tur başlayın**. Eğer destenizde elinizi 5 karta tamamlayacak kadar kart kalmadıysa, kalan bütün kartları çekin.

## Beşinci Turun Sonu

Beşinci Turun sonunda, bütün oyuncular arkeologlarını geri alırlar ve **muhafızlardan Korku kartı alırlar**. Diğer bütün adımlar atlanır ve son puanlamaya geçilir.

### Kart Sırası Kurulum Örneği:

*Birinci turun sonu, ikinci tura hazırlık*



*Üçüncü turun için kurulum sırasında, bir eser kayar*



# Son Puanlama

*On Sekizinci Gün - Bu adanın hala pek çok sırrının olduğunu hissedebiliyorum, ancak evlerimize dönme ve bulduklarımızı paylaşma vakti geldi.*

Oyun sona erdiğinde, herkesin puanlarını puanlama defterine kaydedin ve toplayın. Puanlar aşağıdaki kaynaklardan gelebilir:



Araştırma pullarımızın her biri bulunduğu sıraya göre puan vermektedir. Kayıp Tapınak sırasındaki büyüteçler, Kayıp Tapınağa ulaşma sırasına göre puan verecektir.



Tapınak karolarımızın her biri, karoda gösterilen miktarda puan verecektir.



İdollerinizin her biri, bir yuvada olsa bile 3 puan verecektir. Ayrıca boş idol yuvalarında gösterilen puanları da kazanırsınız.



Lütfunu kullanmış olsanız da olmasanız da yendiğiniz her muhafız size 5 puan verecektir.



Her eşya ve eser kartı, sağ alt köşede gösterilen miktarda puan verecektir.



**Korku kartlarının her biri -1 puan verecektir. Eğer korku karolarınız varsa (23. sayfaya bakınız); onlar -2 puan olarak verecektir.**



**En çok puanı olan oyuncu oyunu kazanır.**

Eşitlik durumunda, Kayıp Tapınağa ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır. Eğer hiçkimse Kayıp Tapınağa ulaşmadıysa, en yüksek araştırma puanına sahip olan oyuncu eşitlikte üstün olacaktır. Eğer bunlara rağmen oyuncular eşitlerse eşitlik bozulmayacaktır.

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

## Bir Mın & Elwen oyunudur

Geliştirme Ekibi: **Michal Štach**  
**Michaela Štachová**

Grafik Tasarım: **Filip Murmak**

Sanat Yönetmenliği: **Jakub Politzer**

Çizimler: **Ondřej Hrdina**

**Milan Vavroň**

**Jiří Kůs**

**František Sedláček**

3B Çizimler: **Radim "Finder" Pech**

Sanat Danışmanlığı: **Dávid Jablonovský**

Yapım: **Vít Vodička**

Kural Kitabı Yazar: **Jason Holt**

Proje Yönetimi: **Jan Zvoniček**

Proje Danışmanlığı: **Petr Murmak**

**En aktif test oyuncularımıza özel teşekkürler:** Daima erken prototiplerimizi kıranın bir yolunu bulduğu ve oyunun son dengelenmesinde ve tek kişilik oyunun test edilmesine büyük bir yardımı olduğu için Kuba Kutil'e, ilk prototiplerden bu yana oyunun büyük hayranı oldukları ve evrimi boyunca bu oyunun bir düzineden fazla sürümünü test ettikleri için Pavla Ferstová ve Ivan "eklp" Do Dostál'a, oyunda ustaslaştığı ve değerli dengeleme bildirimleri sağladığı için Vit Vodička'a teşekkürler.

**Test Oyuncuları:** Martin "Intoš" Sedmera, Ladá Pospěch, David Nedvídek, Iva Nedvídková, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Filip Murmak, Miroslav Felix Podlesný, Jan Zvoniček, Tomáš Uhlíř, Matúš Kotry, Petr Murmak, Vlaada Chvátíl, 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 Šafa, Yuri Sulík, Petr "Peca" Palička, Antonín Jan Palička, chasník, Lucia Chrastinová, Aleš Vítek, Michal Kopriva, Jakub Uhlíř, Pavel Česka, Petr Marek, Tomáš Vician, Anežka Seberová, Michal Ringer, Olda Rejl, Martin Cetkovský, Martin Váňa, Tomáš Sládek, R.A., Yuyka & Ese Šabata, Václav Horňák, Matúš Sedlák, Dan Knápek, Lumír Kvita, Kristián "Christheco" Buryš, Bára "CP" Siptáková, Adam "Adamín" Sipták, Dora "Cingilingi" Cidlinská, Michal "Meysa" Stárek, Ailin & Faire, Krtek & Kristýna, Melisilme & Findar, Julie "Peri" Tomaňová, ve Brno masa oyunları kulübünden CGE oyun testi sırasında ve diğer etkinliklerde tanıştığımız bütün harika insanlar. Sizler olmasaydınız, bu oyun da olamazdı!

**CGE ekibimizdeki herkese büyük bir alkış gönderiyoruz!** Oyunun bu kadar güzel görünmesini sağlama arayışında gösterdiği bütün coşku için Fiip'e. Projeye olan bağlılığı ve yolumuza atılan her türlü problemi çözmeye her zaman hazır olduğu için Petr'e. Pek çok sorumluluğumuzda bize destek olduğu ve oyunun pazarlanması sürecinde durmaksızın çalıştığı için Regi'ye. Kural kitabını bu kadar iyi bir hale getirmek için durmak bilmez bir şekilde çalışırken bu kadar arkadaş canlısı ve pozitif olduğu için Jason'a. Binlerce teslim tarihini takip ettiği için Zvonda'ya. 3B modellerimizi ve fantastik videomuzu yapan Finder'a. Grafik tasarımı konusunda yardımcı oldukları için Miša ve Fanda'ya. Tecrübelerini, geri bildirimlerini ve harika fikirlerini paylaştığı için Vlaada'ya. Sayısız prototip hazırlamaya, her şeyi test etmeye ve defalarca okumalarını yapmaya yardımcı olan David, Honza ve Dita başta olmak üzere diğer herkese teşekkür ederiz. Bu yolculuğun bir parçası olduğunuz için size teşekkür ederiz!

Proje boyunca bize yardım eden ve destekleyen Ailin ve Faire'e çok teşekkür ederiz. Onların yardımları olmasa oyun tasarımını tamamlayacak vaktimiz ve yöntemlerimiz olmazdı. Harikulade nanDECK'i yarattığı için Nand'a ve etkinliklerin iptal edildiği, üzücü bir dönem olan 2020'de oyunumuzu dünyaya tanıttığı için Paul Grogan'a teşekkür ederiz.

**Çok özel teşekkürler:** Arnak'ın muhteşem dünyasını inşa etmeye yardımcı oldukları ve nefesimizi kesen çarpıcı sanatlarıyla onu canlandırdıkları için, Ondra Hrdina, Milan Vavroň, Kuba Politzer, Jirka Kůs, ve Fanda Sedláček'e teşekkür ederiz!



© Czech Games Edition  
Ekim 2020  
www.CzechGames.com

# Yılan Tapınağı Tarafı

Gemimiz... ve geriye hiçbir şey kalmadı.  
Elimizden geleni... ancak ama burada bile bizi bulacağından korkarım!

Arnak'a yapılan ilk keşif oldukça kötü gitmişti. Uzun zamandan beri kimse onlardan haber alamadı. Adayı keşfederken, sağ kalanlar için bir gözün açıkta olsun!

## Farklı Tahta

Yılan Tapınağı tarafında farklı bir araştırma yolu ve farklı seyahat bedellerine sahip alanlar bulunmaktadır.



## Asistan Kurtarma



Araştırma yolunun ortasındaki bu alan, ilk keşif gezisinden sağ kalanları barındırmaktadır. Adanın kalıntılarını keşfederseniz, onlardan birini kurtarabilirsiniz.

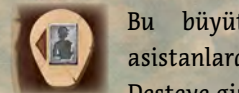
Oyun kurulumu sırasında bu alana oyuncu başına 1 tane asistan yerleştirin. Bu asistanlar rastgele bir şekilde seçilmelidir. Destenin üstündeki asistanı bütün oyuncular görebilir ancak destenin altındaki asistanların kimlikleri henüz o sıraya ulaşmamış oyuncular tarafından bilinmemelidir.

Tedarik tahtasında yine üç asistan destesi olacaktır. Bu destelerin iki tanesinde üçer tane asistan olacaktır ve üçüncü destede ise kalan bütün asistanlar olacaktır.



Bir araştırma pulunu bu köprüden ilerletmek için, 1 idol ödemelisiniz. İdol'ü tedarik kasanızdan ödemelisiniz, yuvalardaki idoller ödeme için kullanılmaz. Ödediğiniz idol karosunu oyundan çıkartın. İdol'ü tedarik kasanızdan ödemelisiniz, yuvalardaki idoller ödeme için kullanılmaz.

Ödediğiniz idol karosunu oyundan çıkartın.



Bu büyüteç özelliği, araştırma yolunda bulunan asistanlardan 1 tanesini kurtarmanızı sağlamaktadır. Desteye gizlice bakın ve bir asistan alın. Kalan asistanları aynı sırada tutun ve desteyi araştırma yolundaki yerine geri yerleştirin.

Tedarik tahtasından alınan asistanların aksine, kurtardığımız asistan önünüze açıldığında bitkin düşmüş durumda olacaktır. Yenilenmiş hale getirmediğiniz sürece onu bu tur kullanamazsınız.



**Örnek:** Kırmızı Oyuncu, büyütecini asistan kurtarma boşluğuna ilerletmek istiyor.

1. İdolü tedarik kasasından çıkartır ve oyun kutusuna geri koyar.
2. Büyütecini ilerletir.
3. Asistan destesine bakar ve Kaptan'ı seçer.
4. Kaptan, Arnak'ta bu kadar uzun süre mahsur kaldığı için bitkin düşmüştür. Kırmızı oyuncu, Kaptan yenilenene kadar yeteneğini kullanamaz.



Bu özellik, bir asistanı gümüş seviyeden altın seviyeye geliştirmenizi sağlar. (Oyun tahtasının diğer tarafında, bu özelliği yalnızca defterinizi hareket ettirerek kazanabilirdiniz.) Eğer iki tane gümüş asistanınız varsa dilediğiniz bir tanesini geliştirebilirsiniz. Kurtardığımız asistanın hangisi olduğunu takip etmenize gerek yoktur.

Her zaman olduğu gibi, bitkin düşmüş bir asistan geliştirildiği zaman yenilenmiş hale gelir.

## Korkunç Hikâyeler!

*Başta kazazedelerin hikâyelerini uzun süreler mahsur kalmış insanların travmatik anlarına yorduk. Anlattıklarının korkunç deneyimlerinden kaynaklanan sanrılar olduğunu düşündük. Hikâyeleri saçmalıklarla doluydu, onları reddettik. Lakin Arnak'ın daha fazla sırrını ortaya çıkardıkça...*



Bu büyüteç özelliği, bir Korku kartı alacağınız anlamına gelmektedir! Seyahat değerini görmezden gelerek onu oyun alanınıza yüzü yukarı gelecek şekilde yerleştirin.



Oyun kurulumu sırasında araştırma yolunun bu sırasına 2 ya da 3 tane araştırma ödülü karesi yerleştirin. Herhangi bir araştırma pulunuzu buraya hareket ettirdiğiniz zaman, karolardan birini seçersiniz. Sadece seçtiğiniz karo kaldırılacaktır.



# Tek Kişilik Oyun

*Bu serri kendimize sakladığımızı düşündük. Ama bir şekilde başkaları önümüze geçmiş durumda!*

Tek kişilik oyun, rekabet edecek başka bir oyuncu olmadan bile kayıp harabeleri keşfetmenin heyecanını yaşamanızı sağlar.

## Kurulum

Oyun tahtasını 2 oyunculu oyun için kurduğunuz gibi kurun. Bir destenin oyuncu sayısına eşit sayıda karoya sahip olması gerektiğinde, 2 karo koyun.

Her zaman yaptığımız gibi kendi oyuncu tahtanızı hazırlayın. İkinci oyuncu olarak oynayacaksınız bu yüzden 1  ve 1  ile oyuna başlayın.

## Rakibin Kurulumu

Rakip kâşif grubunu temsil etmek için başka bir oyuncu tahtası seçin. Gri çadırların olduğu tarafı kullanın. Kendi renginizde olmayan 6 arkeolog figürün tamamını ona verin.

Rakibiniz sadece bir araştırma pulu kullanacak. Rakibinizin büyütecini araştırma pullarınızın yanındaki bir başlangıç alanına yerleştirin.

## Rakip Aksiyon Destesi

10 aksiyon kerosu ile rakibinizin aksiyon destesini oluşturun.

5 Arkeolog hareket kerosunun tamamını kullanın:



5 Kırmızı ya da Yeşil hareket kerosunu kullanın:



Aksiyon karoları çiftler halindedirler. Kırmızı aksiyonlar, yeşil aksiyonların daha saldırgan halleridir. 5 farklı aksiyonun tamamının da destede olması gerekir, bu sebeple her aksiyon çiftinden bir karoya ihtiyacınız vardır. Kullanılmayan 5 karyu kutuya geri yerleştirin.

**Kırmızı karoların sayısı zorluk seviyenizi belirleyecektir. Zorluk seviyesi 0 ila 5 arasındadır. Kaç tane kırmızı karo kullanacağımıza karar verin ve o sayıda kırmızı karyu rastgele bir biçimde seçin. Karolara bakın ve seti tamamlamak için ihtiyaç duyduğunuz yeşil karoları ekleyin.**

Rakibin hareket destesini yüzü aşağı gelecek şekilde karıştırın; artık oynamaya hazırsınız.

## Oynanış

Sizden daima bir adım önde olan rakibiniz oyunun 5 turunun da başlangıç oyuncusu olacaktır. Rakibinizin sırası şu şekilde ilerlemelidir:


1. Rakibinizin destesinin en üstündeki aksiyon kerosunu açın ve onu aksiyon destesinin yanına bırakın.
2. Belirtilen aksiyonu gerçekleştirin. Eğer oyunun durumu hareketi imkânsız kılıyorsa, rakibiniz sırasında herhangi bir şey yapamayacaktır.

Tur sırasında, iki oyunculu bir oyunda yapacağınız gibi sırayla oynayın. Siz pas geçmiş olsanız bile, rakibiniz 10 aksiyon kerosunun hepsini oynayana kadar pas geçmeyecektir.

## Rakip Aksiyonları

Rakibin her aksiyonu, bir oyuncunun aksiyonları gibidir, ancak oyun bu aksiyonların sizin üzerinizdeki etkilerine odaklanır. Rakip keşif ekibi, kaynak pulu kazanamaz ya da bunları harcayamaz. Rakip asla Korku kartı almaz. Ancak puan toplayabilir.

**Not:** Aksiyon karolarındaki semboller, bu kural kitabının arkasında açıklanan etkilerle tam olarak aynı değildir. Bunlar sadece bu bölümde ayrıntıları verilen kuralları gösterir.

 Bu sembol, rakibin 5. turda hiçbir şey yapmadığı anlamına gelir.

## Bir Alanda Kazı Yapmak

Rakibiniz, belirtilen kaynağı almanızı engellemek istiyor. Bu kaynağı kazandıran bir alan arayın ve bu alana rakip bir arkeolog yerleştirin. (Eğer bütün bu alanlar doluyorsa, rakibiniz herhangi bir şey yapmayacaktır.)



Eğer bu türden birden fazla alan varsa, rakibiniz aşağıdaki öncelik sırasına göre bir tanesini seçecektir:

- Daha üst sırada olan bir alan, daha alt sırada olan bir alana tercih edilecektir.
- Eğer iki alan da aynı sıradaysa, rakibiniz karar okunun belirlediği şekilde daha sol ya da daha sağda kalan alanı tercih edecektir. (Aşağıdaki kutucuğa bakınız.)

## KARAR OKU



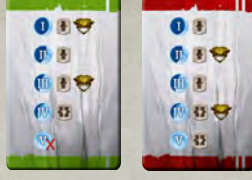
Rakip keşif ekibi, birden fazla seçenek arasında seçim yapmak durumunda kalıyorsa, rakip hareket destesindeki okun baktığı yöne göre, daima en soldaki ya da en sağdakini seçecektir. Eğer deste boşken son hareket kerosu için bir karar okuna ihtiyaç duyuyorsanız, kullanılmış karoların bulunduğu destenin el altındaki karoda bulunan oku kullanabilirsiniz.

Eşit miktarda sol ve sağ karar oku olması için, bütün rakip hareket karolarını koyu kenarları alta gelecek şekilde tutun.

## Yeni Bir Alan Keşfetmek

Rakibiniz, bulunduğunuz tura bağlı olarak 1 ya da 2 seviyeli bir alanı keşfeder. Eğer birden fazla keşfedilmemiş alan varsa:

- Öncelikle keşfedilecek sırayı seçin. 1 alanları arasında en alt sırayı tercih edin.
- Sonra karar okunu kullanarak, keşfedilecek alanın hangi yönde olacağını belirleyin.



**Seçilen alana rakip bir arkeolog yerleştirin. İdol pullarını rakibinizin oyun tahtasına yerleştirin.** Eğer yüzü yukarı dönük olan idol rakibin henüz sahip olmadığı bir idolse, ilgili alana yüzü açık bir şekilde yerleştirin. Eğer rakibinizin halihazırda sahip olduğu bir idol ise, sağdaki -1 etiketli boşluğa yüzü aşağı gelecek şekilde yerleştirin. -1 alanına birden fazla idol yerleştirilebilir. Rakibiniz yüzü kapalı bir idol alırsa, diğer tarafını görmezden gelerek -1 alanına yerleştirin.



**Yeni keşfedilen alan, tahmin edeceğiniz üzere bir alan karosu olacaktır.** Bu alan, aksiyon karosunda belirtildiği gibi sadece belirli turlarda bir muhafız olacaktır.

## Araştırma Yapmak

Rakibinizin büyütecini bir sonraki sıraya ilerletin. Eğer bir yön seçmeniz gerekiyorsa, karar okunu kullanabilirsiniz.



Eğer ilerlenen alanda bir araştırma ödülü karosu varsa, onu oyundan çıkartın. Eğer bu alan bir Kayıp Tapınak alanıysa, araştırma ödülü destesinden en üstte bulunan karoyu çıkartın.

Eğer rakibiniz Kayıp Tapınağa ulaştığı için daha fazla ilerleyemiyorsa, ona 6 puanlık bir tapınak karosu verin. Eğer her iki destede de tapınak karosu varsa, alınacak desteyi seçmek için karar okunu kullanın.

**Tedarik tahtasındaki en fazla asistana sahip olan destenin en üstünde bulunan asistanı alın.** Eğer desteler eşit sayıdaysa karar okunu kullanın. Asistanı oyundan çıkartın.

**Yılan Tapınağı tahtası:** Rakibinizin pulu asistan kurtarma alanına ulaştığında, rakibiniz o alanda bulunan destenin en üstündeki asistanı alır. Bu asistanı tedarik tahtasından aldığı asistana ek olarak alır.

## Muhafızı Yenmek

Eğer rakibinizin işgal ettiği bir alanda bir muhafız varsa, onu rakibinizin oyun tahtasına taşıyın. Bir Alanda Kazı Yapmak aksiyonu için kullandığımız eşitlik bozucuların aynısını kullanın: Yüksekte olan sırayı tercih edin, gerekirse karar okunu kullanın.



Eğer rakibinizin muhafız olan bir alanda arkeoloğu yoksa rakibiniz bu aksiyon yerine Araştırma aksiyonu gerçekleştirecektir ama tedarik tahtasından bir asistan almayacaktır. (Ancak, Yılan Tapınağı tarafında, asistan kurtarma boşluğuna ulaşırsa bir asistan kurtarılacaktır.)

## Eşya Satın Almak

Bu aksiyonun yeşil karolu versiyonunda rakibiniz en düşük puanlı eşyayı satın alacaktır. Bu aksiyonun kırmızı karolu versiyonunda rakibiniz en yüksek puanlı eşyayı satın alacaktır. Eşitlikleri karar oku ile bozabilirsiniz. Kartı rakibinizin oyuncu tahtasına yerleştirin ve kart sırasını tekrar doldurarak aksiyonu tamamlayın.



## Eser Satın Almak

Tahmin edebileceğiniz gibi bu aksiyon da eşya satın alma aksiyonu gibi gerçekleşmektedir.



## Tur Sonu

Turun sonunda bütün rakip arkeologlarını rakibin tahtasına geri döndürün. Rakibiniz Korku kartı almayacaktır. Aksiyon destesini yüzü aşağı gelecek şekilde karıştırdıktan sonra rakibiniz bir sonraki tura hazır olacaktır. Rakibiniz her tur başlangıç oyuncusu olacaktır, bu sebeple başlangıç oyuncusu puluna ihtiyacımız olmayacaktır.

## Puanlama

Rakip keşif ekibi, tahmin edeceğiniz üzere, büyütecinin konumu, tapınak karoları, yenilen muhafızlar ve satın alınan kartlara göre puan almaktadır.

Rakip keşif ekibi, her benzersiz ve yüzü açık idol için 3 puan almaktadır. -1 yığınındaki idoller rakibe sadece 2'şer puan kazandıracaktır.

Kendi puanlarınızı her zamanki gibi hesaplayın. Puanınızı rakibin puanıyla karşılaştırın. En yüksek puana sahip olan oyuncu oyunu kazanır.

26 Ekim 1932	Rival	Jason
1		
2		
3		
4		
5		
6	0	
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		

## Tek Oyunculu Macera Profesör Kutil'i Aramak

Profesör Kutil'e ve ekibine ne olduğunu, Arnak Harabeleri'nin bu ücretsiz 4 bölümden oluşan solo campaign'inde öğrenin.

- Her biri benzersiz kurallara ve hedeflere sahip dört bölümde ilerleyin.
- Kayıp keşif ekibinin hikayesini öğrenin.
- Yardımcı web uygulamasıyla ya da yazdır-ve-oyun dosyalarını kullanarak oynayın.

Ücretsiz tek oyunculu macerayı hemen deneyin:  
[www.arnak.game](http://www.arnak.game)



# Ekler

## Seçili Kartlar Üzerine Notlar



### ASKER BIÇAĞI

Gösterilen dört özellikten iki tanesini seçersiniz. Yalnızca bir tanesini seçip iki kere kullanamazsınız.



### AYI TUZAĞI

Tuzağı arkeoloğunuzun bulunduğu ya da bulunmadığı bir alana oynayabilirsiniz. Başka bir oyuncunun o alanda olmaması gerekmektedir. (Bu bir güvenlik önlemidir.)



### FIRÇA

Oyuncu tahtanızda bulunan, idol yuvasında olan ya da olmayan bütün idolleriniz sayılır. Bu özellikten en fazla 3 kazanabilirsiniz.



### OK VE YAY

Bu özellikten en fazla 3 kazanabilirsiniz.



### OLTA PUSULA

Normal bir kart satın alma aksiyonundan farklı olarak, kart sırasındaki herhangi bir kartın bedelini karşılayamazsınız bile bu özelliği gerçekleştirebilirsiniz. İlgili destenin en üstündeki kartı açın, bu kart da satın alabileceğiniz kartlardan biridir. Kart almamaya karar verebilir ve açtığımız kartı yüzü kapalı geri bırakabilirsiniz. Eğer desteden açtığımız karttan farklı bir kart satın almayı tercih ederseniz, açtığımız kartı sıraya, tekrar doldurma kurallarına göre yerleştirirsiniz.



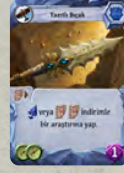
### SEYİR DEFTERİ

Bu kart sadece defter için geçerlidir, büyüteç için geçerli değildir. Defterinizin, büyütecini geçemeyeceğini unutmayın.



### ANTİK ŞARAP HİNDİSTAN CEVİZİ MATARA

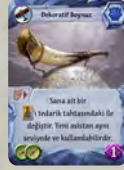
Asistanınızın özelliğini kullanmak bir serbest aksiyon olsa bile, eserinizin özelliğini kullanmak sıranızın ana aksiyonu olarak sayılır. Asistan kullanıldıktan sonra bitkin düşmez. Eğer bu özelliği kullanarak bir seyahat değeri elde ederseniz, sıranız bitmeden önce bir serbest aksiyon ile kullanmadığımız sürece bu değer boşa gidecektir. Bu özelliğin, Yılan Tapınağı araştırma yolunda bulunan asistan kurtarma alanındaki bir asistana uygulanamayacağını unutmayın.



### ARA-ANU İDOLÜ

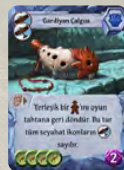
### YAZITLI BIÇAK

Bu indirim, bir tapınak karosu almak için uygulanabilir.



### DEKORATİF BOYNUZ

Eğer gümüş asistanı takas ederseniz, yeni alacağımız asistan da gümüş olacaktır. Eğer altın asistanı takas ederseniz, yeni alacağımız asistan da altın renkli olacaktır. Tedarik tahtasına geri bıraktığımız asistan gümüş tarafına çevrilmelidir.



### MUHAFIZ ÇALGISI

Her iki arkeoloğunuz da oyuncu tahtanızda olsa bile, bütün seyahat ikonlarınızı 'e dönüştürmek için bu kartı oynayabilirsiniz. Eğer bir kartta 2 seyahat ikonu varsa, bunlar 'e dönüşecektir.



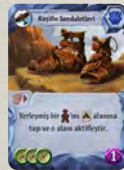
### MUHAFIZ TACI

Bu eser, muhafızı henüz keşfedilmemiş bir alana taşıyamaz. Boş alan, üzerinde arkeolog olmayan bir alandır. Bir alandaki aksiyon alanlarından herhangi bir tanesi doluya o alan, dolu olarak kabul edilir.



### İŞLEMELİ ÇEKİÇ

Kart sırasındaki en sağdaki öğeyi alın ve sürgün edilen eşyalar için kullanılan desteye yerleştirin. Daha sonra sürgüne gönderilen eşya destesinden bir eşya alabilirsiniz. Bu eşyanın ücretini ödemezsiniz. Bu eşyayı destenizin en altına yerleştirin. Sıranızın sonunda kart sırasını doldurun.



### KÂŞIF SANDALETLERİ KÂŞIF ASASI

Arkeoloğunuz herhangi bir alandan **taşınabilir**. Bu özellik sadece tekrardan **yerleştirilebileceği** alan türlerini kısıtlamaktadır.



### KRİSTAL KÜPE







Öncelikle kaç kart çekeceğinize karar verirsiniz, daha sonra o sayıda kart çekersiniz. Bu kartlardan bir tanesini elinizde tutun. Eğer birden fazla kart çektiyeniz, bir tanesini destenizin üstüne geri bırakabilirsiniz. Kalan kartlar, herhangi bir özelliği kullanılmadan oyun alanınıza yerleştirilir.





### OBSİDYEN KÜPE

Öncelikle 1 kart mı, yoksa 2 kart mı çekeceğinize karar verirsiniz, daha sonra da destenizin en altından o sayıda kartı çekersiniz. Eğer 1 kart çekerseniz onu elinize dâhil edin. Eğer 2 kart çekerseniz, kartlara bakın, bir tanesini elinize dâhil edin, diğerini ise yüzü yukarı gelecek şekilde, özelliğini ve seyahat değerini kullanmadan oyun alanınıza yerleştirin.

## Unutmayın!

- Her zaman   ödeyerek  satın alabilirsiniz.
-  pulunuzu  pulunuzun üzerinde bir yere ilerletemezsiniz.
- Araştırma yolunun her sırasının bir özelliği vardır. Sıranın özelliği, bir araştırma ödülü karosu alıp almadığınıza bakılmaksızın gerçekleşecektir.
- Asistanınızı geliştirdiğiniz zaman aynı zamanda onu yenilenmiş hale getirirsiniz.
-  etkisini kullandığınızda, elinizden ya da oyun alanınızdan bir kartı sürgüne gönderebilirsiniz.
- Korku kartı alın, sonra destenizi karıştırın. Turun sonunda arkeologlarınızı geri aldıktan sonra – ve gerekiyorsa muhafızlardan Korku kartı aldıktan sonra- oyun alanınızdaki kartlarınızı karıştırırsınız.
- Karıştırılan kartlar destenizin en altına gider. Ve yalnızca turun sonunda kartlarınız karıştırılır, bunun dışında kartlarınızı karıştırmamalısınız.
- Bir eşya satın aldığımızda, aldığımız eşya destenizin en altına gider. Bu, turun sonunda karıştırdığımız bütün kartların üzerinde kalacağı anlamına gelmektedir.

## Sıkça Sorulan Sorular

- Elimde 5'ten fazla kart tutabilir miyim? Evet. El limiti sadece bir turun başında kart çekerken geçerlidir.
- Bir eşyayı satın alıp, onu aynı sırada kullanmanın bir yolu var mı? Evet. Bir eşya satın aldığımızda bu destenizin en altına gider. Bazı kart çekme özellikleri, aldığımız kartı çekmenizi sağlayabilir. Elinizde olduğu sürece onu sıranızda istediğiniz zaman kullanabilirsiniz.
- Oyun sırasında destemi karıştırabilir miyim? Hayır. Destenizi sadece oyunun başında karıştırırsınız. Her turun sonunda oyun alanındaki bütün kartlarınızı karıştırır ve destenizin en altına yerleştirirsiniz. Bunun dışında kart karıştırmaya izin verilmez.
- Peki, ya destemde kart biterse ne olur? Eğer destenizde kart kalmadıysa, daha fazla kart çekemezsiniz. Oyun alanınızdaki kartlar, tur sonuna kadar destenize geri dönmeyecektir. Bir eşya satın alırsanız, onu desteniz için ayrılmış kısma yerleştirmeniz yeterlidir. O eşya artık destenizin en altında (ve en üstünde) bulunmaktadır.
-  özelliği ile "taşınma" arasındaki fark nedir? Bu ikisi birbirlerinden tamamen farklıdır.  etkisi, Bir Alanda Kazı Yapmak ya da Yeni Bir Alan Keşfetmek hareketlerinin kurallarını takip etmektedir. Oyuncu tahtanızdan bir arkeolog kullanmanızı gerektirmektedir ve kartta aksi belirtilmediği sürece seyahat bedelini ödemeniz gerekmektedir. Buna karşılık, arkeologunuzu yalnızca bir alanın üzerindeyse taşıyabilirsiniz, ve keşfedilmemiş bir alanın üzerine yerleştiremezsiniz. **Taşımak için bir seyahat bedeli ödemezsiniz.**
- Bu kart benim başka bir oyuncunun arkeoloğunu hareket ettirmeme izin veriyor mu? Hayır. Oyunda başka bir oyuncuya ait kartları, figürleri ya da pulları etkilemenize izin verecek herhangi bir özellik bulunmamaktadır.



## Kısa Açıklamalar

Aşağıdaki simgeler, çeşitli oyun bileşenleri için kısaltma olarak kullanılabilir:

-  bir eşya kartı
-  bir eser kartı
-  bir muhafız karosu
-  bir asistan
-  bir idol karosu
-  arkeolog figürlerinizden biri

## Serbest Aksiyonlar ⚡

Sıra sizdeyken, ana aksiyonunuzdan önce, aksiyon sırasında ya da sonrasında dilediğiniz kadar serbest aksiyon gerçekleştirebilirsiniz. Aşağıdaki serbest aksiyonları gerçekleştirme şansınız vardır:

-  sembolü ile işaretlenmiş bütün kartların özellikleri serbest aksiyondur.
- Bir yuvaya idol  yerleştirmek bir serbest aksiyondur.
- Muhafızın lütfunu kullanmak bir serbest aksiyondur.
- İndirimli bir şekilde kart satın almanızı sağlayan asistanın dışında, bir asistanın etkisini kullanmak bir serbest aksiyondur.



### REZERV KAROLARI



Üzerinde x3 yazan karolar, tahtadaki pullar bitmeye başladığında kullanmanız için vardır. Karo üzerindeki her bir pul, 3 pul olarak sayılacaktır. Tedarik tahtasındaki pullar sınırlı değildir.





Karonun diğer tarafı bir korku karosudur. Eğer Korku destesi boşken bir Korku kartı almanız gerekiyorsa, bunun yerine bir korku karosu alırsınız. Oyun puanlamasında her korku karosu -2 puan eder. Korku karosunu oyun alanınızda tutun. Eğer oyun alanınızdaki bir kartı sürgüne gönderme özelliği edinirseniz, bu özelliği korku karosu üzerinde kullanabilirsiniz.


Oyunun testi sırasında bu karoları gerçekten aşırı nadir durumlarda kullandık. Oyun tarzınıza bağlı olarak oyun grubunuzun bu karolara hiç ihtiyacı olmayabilir.


## ÖZELLİKLER


Özelliklerin bir çoğu basitçe kazandığımız pulları belirtmektedir :


 Belirtilen pulları kazanın.




 Belirtilen pulları kazanın.



 Belirtilen pulları kazanın.


 Bir Korku kartı alın ve belirtilen pulları kazanın. Tahtadan bir Korku kartı almalı ve oyun alanınıza yüzü yukarı gelecek şekilde yerleştirmelisiniz. (Seyahat değerini görmezden gelin.) Eğer Korku kartı kalmadıysa, 23. sayfada açıklandığı gibi bir Korku karosu alın.


 Sağdaki kazancı elde edebilmek için soldaki bedeli ödemelisiniz. Eğer bedeli ödemezseniz ya da bunu tercih etmezseniz sağdaki kaynağı elde edemezsiniz.


 İki puldan bir tanesini almak için bedelini ödemelisiniz.


 Şu iki takastan birini yapın:  YA DA 


 Eser kartlarının üstündeki bu ikon, eser kartını oynamak için 1  ödemeniz gerektiğini hatırlatmaktadır. Ancak bu bedel, satın aldığımızda değil, sadece elinizden oynadığımızda geçerlidir.


 Bu ücreti, elinizdeki bir kartı özelliğini ya da seyahat değerini kullanmadan oyun alanınıza yüzü açık bir şekilde yerleştirerek ödersiniz. Eğer elinizde hiç kart kalmadıysa bu ücreti ödeyemez ve özelliğinden yararlanamazsınız.


 Bir kart çekebilirsiniz. Eğer destenizde kart kalmamışsa, bu işaretin bir etkisi olmaz.

 Elinizden ya da oyun alanınızdan bir kart seçebilir ve sürgüne gönderebilirsiniz. (13. sayfada açıklandığı gibi.)



 Bir kart çekebilirsiniz. Sonra elinizden ya da oyun alanınızdan bir kart seçebilir ve onu sürgüne gönderebilirsiniz. Özelliğin her bölümünün isteğe bağlı olduğunu unutmamalısınız.

 Bir kart çekebilirsiniz. Sonra elinizdeki bir kartı özelliğini ya da seyahat bedelini kullanmadan oyun alanınıza yüzü açık bir yerleştirmelisiniz.

 Asistanlarınızdan birini yenilenmiş hale getirebilirsiniz. Sayfa 16'ya bakınız.

 Bu simge, bir özelliğin sıranızda ana aksiyonunuz olarak sayılmadığını göstermektedir. Ana aksiyonunuzdan önce, sonra ve hatta ana aksiyonunuz sırasında dilediğiniz kadar serbest aksiyon oynayabilirsiniz.


## ANAHTAR KELİMELER

 **kazan:** Eşya kazanmak,  bedeli ödemededen eşya kartı almak anlamına gelir. Aksi belirtilmediği sürece Bir Eşya Satın Al aksiyonuyla aynı şekilde çalışır, ancak kartın bedelini ödemeniz gerekmez.







**Almak için pas geç:** Bu kazancı elde etmek için için pas geçmeniz gerekmektedir. Turun geri kalanında oynayamazsınız.

**Bir alanı aktif hale getirmek:** Bir alanı aktif hale getirdiğiniz zaman, özelliğini kullanırsınız. O alanda bir arkeoloğunuzun olması gerekmez ve diğer oyuncuların arkeologları kart aksini söylemediği sürece alanı aktif hale getirmenize engel teşkil etmemektedir. Herhangi bir seyahat bedeli ödemezsiniz. Henüz keşfedilmemiş bir alanı aktif hale getiremezsiniz.

**Bir alan karosunu aktif hale getirmek:** Oyundaki iki kart destesinden bir tanesinin en üstünde bulunan alan karosunu aktif hale getirmenizi sağlamaktadır. Bu karoyu aktif hale getirmek için karonun özelliğini gerçekleştirmeniz yeterli olacaktır.

**Boş alan:** Alanda herhangi bir oyuncunun arkeolog figürü yoksa, o alan boş kabul edilir. (Muhafız karoları bir alanı işgal etmezler.) Üzerinde arkeolog figürü olan bir  alanı "dolmuş alan" olarak kabul edilse bile, boş olan başka bir aksiyon alanına sahip olabilir.

**Bu kartı sürgün edin:** Kartı özelliği için oynadığımız zaman oyun alanınıza gitmek yerine sürgüne gidecektir.

**İndirim:** Özelliği, sanki indirimde gösterilen pullara ya da seyahat değerine sahipmiş gibi gerçekleştirin. Örneğin,  indirimini,  yerine  bedeli ödemeniz anlamına gelmektedir.  indirimini, seyahat bedelindeki bir ikonun karşılandığı anlamına gelir. (Ancak  indiriminin  olmayan seyahat maliyetleri üzerinde herhangi bir etkisi yoktur.) İndirimle, bedelleri sıfırın altına düşüremez ve başka aksiyonlara aktarılamazlar.


**Bulunduğu alan:** Eğer bir alanda bir arkeolog figürünüz varsa, o alanda bulunmaktasınızdır.


**Sürgün:** Kartı 13. sayfada açıklandığı gibi sürgüne gönderin. Ayrıca, sürgündeki bir kartı almanızı sağlayan başka bir özellik olabilir.





**Taşıma:** Herhangi bir seyahat bedeli ödemededen bir alanda bulunan arkeologlarınızdan bir tanesini alın ve daha önceden keşfedilmiş farklı bir alan taşıyın. Bu özellik, ek olarak başka kısıtlamalara sahip olabilir.


## AKSİYON ÖZELLİKLERİ


Aşağıdaki özellikler, bir aksiyon yapmanıza izin verirler. Normal şartlar altında bu sıranızın ana aksiyonu olurdu, ancak burada sadece özelliğin bir parçası olarak kabul edilirler.

 Oyuncu tahtanızda bir arkeolog varsa, hemen Bir Alanda Kazı Yap ya da Yeni Bir Alan Keşfet aksiyonlarından bir tanesini gerçekleştirebilirsiniz. Bu özelliğin farklı kısıtlamaları ya da kazançları olabilir.



 Muhafız karosunda gösterilen bedeli ödemededen bir muhafızı yenebilirsiniz. Bu özellik, sadece arkeoloğunuzun bulunduğu bir alanda bulunan bir muhafız için geçerlidir.



    Kart sırasında bulunan bir eser ya da eşyayı satın alabilirsiniz. Bedeli belirtilen miktar kadar düşecektir.




 Bedelini ödemededen Bir Eser Al aksiyonu gerçekleştirebilirsiniz, özelliğini de kullanırsınız.




 Bedelini ödemededen Bir Eşya Al aksiyonu gerçekleştirebilirsiniz.

## BAŞLANGIÇ KAYNAKLARI

Birinci Oyuncu:  

İkinci Oyuncu:  

Üçüncü Oyuncu:   

Dördüncü Oyuncu:   

## BAŞLANGIÇ DESTESİ

