

ЗАГУБЛЕНІ РУЇНИ  
АРНАКУ



МІН ТА ЕЛВЕН



# Вміст гри



1 ігрове поле, сторона з храмом Птаха  
(на іншій стороні храм Змії)



4 двосторонні планшети гравця



27 жетонів монет



27 жетонів компасів



16 плиток ідолів



24 плитки храму



1 двостороннє поле запасу



15 плиток охоронців



1 аркуш з наліпками



1 фішка записника та 1 фішка лупи  
кожного з 4 кольорів



10 плиток локацій рівня



16 маркерів скрижалей



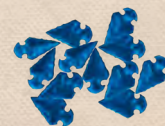
2 фігурки археологів  
кожного з 4 кольорів



4 початкові карти  
кожного з 4 кольорів



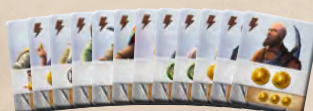
6 плиток локацій рівня



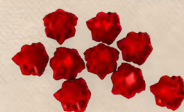
12 маркерів наконечників стріл



19 карт страху



12 плиток помічників



9 маркерів самоцвітів



18 плиток дослідницьких  
бонусів



40 карт предметів



1 місячний  
посох



1 маркер  
першого гравця



5 жетонів блокування



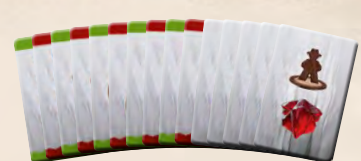
10 плиток накопичення



35 карт артефактів



1 блокнот для підрахунку очок



15 плиток дій конкурента  
для соло-гри



День 3. Після кількох днів марних пошуків на обрії,  
серед блискотливих хвиль, з'явилася невеличка пляшка,  
і в мені зажеврила надія. Коли ми підпливли ближче,  
зграя яскраво-червоних птахів, цвірінкаючи й щебетучи,  
полетіла до нашого корабля, ніби вітаючи нас. Звірившись  
зі своїми картами, штурман запевнив нас, що цей острів  
ще не нанесений на карту. Чого слова підтверджували  
здогад, яких ми всі не наважувалися вимовити вголос...  
ці скелясті плоскогір'я, ці зелені джунглі!

...це може бути Арнак!



ВІДЕОПРАВИЛА



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



# Приготування

## Ігрове поле

Для першої партії виберіть сторону з храмом Птаха.



Гра на стороні з храмом Змії передбачає деякі зміни в правилах (дивіться с. 19).



## Ряд карт

У ряді карт лежать карти предметів та артефактів, які можна отримати під час гри. Уважно розділіть їх на дві окремі колоди. У них однакові звороти, але їх легко можна відрізнити за лицьовою стороною і символом у правому верхньому куті.

- 1** **Артефакти.** Перетасуйте колоду артефактів і покладіть її долілиць на позначене місце.
- 2** **Страх.** Покладіть карти страху на позначене місце. Вони всі однакові, тому покладіть їх горілиць.
- 3** **Предмети.** Перетасуйте колоду предметів і покладіть її долілиць на позначене місце.
- 4** **Місячний посох.** Помістіть місячний посох у ряд карт, як зображено на малюнку, вказуючи, що це 1-й раунд.
- 5** **Викладіть горілиць 1 артефакт** у ряд карт, ліворуч від місячного посоха.
- 6** **Викладіть горілиць 5 предметів** у ряд карт, праворуч від місячного посоха.

## Острів

- Плитки ідолів.** Перемішайте їх і навмання викладіть на локації.
  - 7 Локації рівня** . На кожен локацію в регіоні покладіть горілиць одного ідола.
  - 8 Локації рівня** . На кожен локацію в регіоні покладіть одного ідола горілиць, а іншого долілиць (як зображено на полі).
- Жетони блокування**
- 9** Деякі місця дій можуть бути заблоковані залежно від кількості гравців. Трактуйте заблоковані місця так, наче їх нема на полі. Вони будуть недоступні протягом усієї гри.
- У грі **вчотирьох** не використовуйте жетони блокування (на цій сторінці показано гру втрьох).
- У грі **втрьох** заблокуйте 3 місця. Перемішайте ці жетони долілиць і навмання переверніть три з них. Кожен жетон відповідає одній локації .
- 
- Використайте 3 жетони, щоб заблокувати місце на кожній з цих 3 локацій (покладіть їх долілиць на поле). Поверніть 2 невикористані жетони в коробку.
- У грі **вдвох** заблокуйте всі 5 місць. На кожній локації буде місце лише для одного археолога.



## Трек дослідження

10

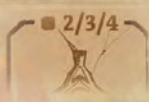


**Плитки храму.** Сформуйте стоси плиток храму на території храму. Кількість плиток у кожному стосі має дорівнювати кількості гравців. У нижньому ряді сформуйте три стоси 2-очкових плиток, над ним – два стоси 6-очкових плиток, а вгорі один стос із 11-очкових плиток (як на малюнку). Невикористані плитки поверніть у коробку.



11

**Стос бонусів Загубленого храму.**



Сформуйте стос, у якому кількість плиток дослідницьких бонусів дорівнює кількості гравців. Помістіть цей стос долілиць угорі треку дослідження.

12

**Місця плиток бонусів.** На більшості місць треку дослідження лежатиме по 1 плитці бонусу.



На місця з такою позначкою плитку бонусу викладають лише в грі **вчотирьох**.

На такі місця плитки бонусів викладають лише в грі **втрьох чи вчотирьох**.

Навмання розкладіть плитки дослідницьких бонусів на відповідні місця, а потім переверніть їх горілиць. Невикористані плитки поверніть у коробку.



## Поле запасу

13 **Ресурси.** Покладіть усі ресурси на поле запасу.

14 **Плитки локацій рівня** . Перемішайте плитки локацій з позначкою і покладіть їх долілиць на поле запасу.

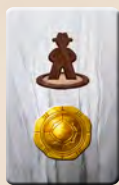
15 **Плитки охоронців.** Перемішайте плитки охоронців і покладіть їх долілиць на поле запасу.

16 **Плитки локацій рівня** . Перемішайте плитки локацій з позначкою і покладіть їх долілиць на поле запасу.

17 **Плитки помічників.** Переверніть плитки всіх помічників срібною стороною догори. Перемішайте їх і сформуйте 3 стоси по 4 випадкові плитки в кожному. Покладіть їх на поле запасу.

18 **Фішки дослідження.** Фішки дослідження гравців також кладуть на поле запасу (докладніше на наступній сторінці).

## Соло-гра



Ці компоненти використовують лише в **соло-грі**. Приготування до соло-гри такі самі, як і для 2 гравців. Повні правила читайте на сторінці 20.



# Приготування гравця

*День 6. Ми знайшли гарне місце, щоб наїсти наші намети. Дарун вивчився джерело прісної води. Квартирмейстер заповнив, що ми будемо добре забезпечені їєю. На два тижні це буде наші домоч.*

Кожен гравець вибирає колір і бере планшет гравця, 2 фішки дослідження, 2 фігурки археологів і 4 початкові карти цього кольору.

## Планшет гравця

Покладіть перед собою планшет гравця і розмістіть на ньому археологів.



За сюжетом ваші археологи перебувають у наметах, а ваші ресурси у ящиках з припасами, однак ви можете розташувати їх як завгодно.

## Фішки дослідження

Покладіть свої фішки дослідження на початкове місце під треком дослідження. Під час першого дослідження ви маєте скористатися лупою, тому покладіть її на записник.



## Ваша початкова колода

Кожен гравець має власну колоду, і на початку гри всі колоди однакові. Ваша колода має складатися з 4 початкових карт вашого кольору та 2 карт страху:



2 карти фінансування



2 карти розвідання



2 карти страху

Перетасуйте свою колоду й покладіть її долілиць на свій планшет.

## Черговість ходів



Першим гравцем стає той, хто недавно був у невідомому місці. Дайте цьому гравцеві маркер першого гравця. Далі гравці виконуватимуть ходи за годинниковою стрілкою.

## Початкові ресурси

Кількість початкових ресурсів залежить від черговості ходів.

Перший гравець:

Другий гравець:

Третій гравець:

Четвертий гравець:

## РЕКОМЕНДОВАНЕ РОЗМІЩЕННЯ КОМПОНЕНТІВ

Планшети гравців можна викласти навколо ігрового поля як на малюнку.





# Перебіг гри

*Дем 7. Як дивно бути тут і нарешті побачити те, що ми так давно прагнули знайти!*

*Тюбі мені здається, ніби ми стоїмо надбром на священній землі. Які чудеса чекають нас попереду? Які небезпеки?*

*Ми й гадки не мали про таємниці цього острова, але ми присталися розкрити їх, і нас ніщо не спить!*

## Мета гри

Ваше завдання – очолити експедицію, що дослідить незвіданий острів Арнак і відкриє секрети зниклої цивілізації.

Ви будете споряджати свою експедицію потрібними предметами, шукати в джунглях таємничі артефакти, розвідувати локації розкопок і намагатися подолати охоронців цих локацій. А що найголовніше, ви збиратимете фрагменти руїн Арнаку, щоб отримати якнайповнішу інформацію, яка допоможе вам віднайти Загублений храм.



Ви набиратимете очки за різні досягнення вашої експедиції. Порахувавши ці очки наприкінці гри, ви визначите, який гравець очолював найуспішнішу експедицію.

## Огляд гри

Гра триває 5 раундів.

I

II

III

IV

V

Гравці по черзі вибирають різні дії, за допомогою яких вони розкриватимуть таємниці острова. Упродовж гри ви розвідуватимете дедалі більше території острова й матимете доступ до більшої кількості дій. Виконуючи дії, ви отримуватимете ресурси й нові можливості та набиратимете очки.

Кожен раунд відбувається в такому порядку.

1. **Узяти карти.** Кожен гравець бере карти зі своєї колоди, поки не матиме на руці **5 карт**.
2. **Виконати ходи.** Починає той, у кого маркер першого гравця. Гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою. У свій хід ви можете виконати лише **одну основну дію та будь-яку кількість додаткових дій**.
3. **Спасувати.** У свій хід ви можете спасувати, щоб показати, що більше нічого не робитимете до кінця раунду. Решта гравців далі виконують ходи, поки всі не спасують.
4. **Підготуватися до нового раунду.** Перетасуйте всі карти у вашій ігровій зоні й покладіть їх **під низ вашої колоди**. Поле приготовано до нового раунду. **Маркер першого гравця передають гравцеві ліворуч.**
5. **Перемістити місячний посох.** Наприкінці кожного раунду перемістіть посох, щоб позначити плин часу.
6. **Поки збільшується Місяць,** експедиції розвідують острів, здобувають корисні предмети й артефакти, а також вивчають легенди Арнаку. Після 5 раундів з'являється повний Місяць і настає час визначити, чия експедиція була найуспішнішою.



## РЕСУРСИ



**Монети** – це кошти вашої експедиції. За монети ви купуєте предмети.



**Компаси** символізують час та енергію, витрачені на розвідування острова. Отже, їх використовують для пошуку артефактів і нових археологічних локацій.



**Скрижалі** символізують стародавні тексти, які ви можете розшифрувати. Ці тексти можуть навчити вас, як використовувати знайдені артефакти.



**Наконечники стріл** символізують залишки знайденої вами зброї. Вони часто бувають потрібні для подолання охоронців острова.



**Самоцвіти** – це таємничі талісмани Бога птахів Ара-Ану. Їх важко знайти, але часто вони потрібні для завершення вашого дослідження таємниць Арнаку.



# Ваш хід

День 8. Дякує те, що до нашої неперервної погони додаватиметься занепокоєність, тепер треба слухати лише голос власної мужності. Якщо там на нас чига небезпека! Що ж, ми прийшли сюди протистояти їй. У джунглі! Не гаймо часу!

У свій хід ви маєте кілька можливостей. Ваш вибір залежатиме від карт на вашій руці й ситуації на ігровому полі.

## Основні дії

Виберіть одну з цих дій основною дією вашого ходу:

**КОПАТИ НА ЛОКАЦІЇ** (с. 9)

**ВІДКРИТИ НОВУ ЛОКАЦІЮ** (с. 10)

**ПОДОЛАТИ ОХОРОНЦЯ** (с. 11)

**КУПИТИ КАРТУ** (с. 12)

**ЗІГРАТИ КАРТУ** (с. 13)

**ДОСЛІДИТИ** (с. 14)

**СПАСУВАТИ** (с. 17)

У свій хід ви виконуєте рівно одну основну дію. Ви також можете виконати будь-яку кількість додаткових дій, як пояснюється далі.




## Ваша рука

Ви можете зіграти карту заради її символу транспорту або її ефекту, але не для того й іншого водночас.

**ТРАНСПОРТ**  
Ви можете використати цей символ транспорту, щоб оплатити ним виконання певних дій, як-от, «Копати на локації» (див. наступну сторінку).

АБО

**ЕФЕКТ**  
Ви можете зіграти карту заради її ефекту.

Цей ефект означає, що ви берете  з поля запасу.


## Додаткові дії

Ефект із цим символом не вважають основною дією вашого ходу.

У свій хід ви можете виконати будь-яку кількість додаткових дій. Їх можна виконувати **перед, після чи навіть під час** вашої основної дії.



## СТРАХ

Карта страху не має ефекту. Однак її можна використати заради її транспорту .

## ВАША ІГРОВА ЗОНА

Зігравши карту, ви кладете її горілиць перед собою, біля вашого планшета. Ця ділянка називається вашою ігровою зоною.



Планшет гравця



Ігрова зона

Ваша ігрова зона – це по суті розкладені карти скиду. Карти накопичуються від ходу до ходу. Вони повертаються у вашу колоду аж після завершення раунду.



# Копати на локації

День 9. Ми принесли на локацію грабіжу, щоб піднятися вище й більше розвинути наш виріблене на камені. Як ми й сподівалися, це був писемна! Якщо такі чудеса поблизу тайфу, то жодна, що ми знайдемо, коли справді почнемо обстежувати острів!

Основною дією свого ходу ви можете відправити одного зі своїх археологів копати на будь-якій з 5 локацій . Ви також зможете копати на локаціях і , але після їхнього відкриття.

## Щоб копати на локації

1. Оплатіть вартість подорожі, зображену на тій локації, куди ви хочете відправити свого археолога. Це місце має бути незайняте. Тобто там не повинно бути жодного археолога, а в грі вдвох чи втрох – жетона блокування.
2. Перемістіть вашого археолога зі свого планшета на це місце.
3. Активуйте ефект, зображений на локації (повний перелік символів є на останній сторінці цих правил).

Примітка. Якщо обидва ваші археологи вже є на локаціях, ви не можете виконати цю дію.

**Приклад.** Червоний гравець грає карту з , щоб відправити свого археолога на зображену локацію. Він розміщує свого археолога на місце й бере два маркери . Наступний гравець, який захоче скористатися цією локацією в цьому раунді, повинен буде оплатити вартість у . У свій наступний хід червоний гравець також може скористатися вільним місцем, хоч уже має свого археолога на цій локації. Якщо обидва місця зайняті, то в цьому раунді більше ніхто не зможе копати там.

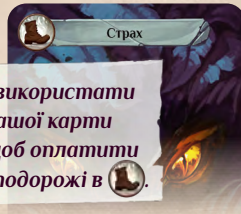


На цій локації є 2 місця для археологів.

## Оплата вартості подорожі

Ви можете оплатити вартість подорожі в , зігравши карту з символом . Для цього візьміть карту з руки й покладіть її горілиць у свою ігрову зону, нехтуючи її ефектом. Ви також можете оплатити дорожчим транспортом, як показано в ієрархії транспорту на цій сторінці.

Можете використати з вашої карти страху, щоб оплатити вартість подорожі в .



## НАЙНЯТИ ПІЛОТА

Ви завжди можете заплатити 2 монети, щоб скористатися літаком, яким можна оплатити будь-який символ подорожі (див. ієрархію транспорту нижче).



## Два символи

Якщо вартість подорожі складається з двох символів, можете оплатити її транспортом із двох джерел.



Можливо, що ви маєте карту з двома однаковими символами. Такою картою також можна оплатити вартість одного символу. Однак тоді ви, найпевніше, змарнуєте додатковий символ, адже він не зберігається до вашого наступного ходу.

## Приклади



## Ієрархія транспорту



Ви завжди можете оплатити вартість **дорожчим транспортом**. Ця ієрархія транспорту також зображена на вашій пам'ятці.





# Відкрити нову локацію



День 10. Наша команда археологів повернулася з фантастичними розповідями про оселі в скелях. На каміні добре зберігся викарбуваний шедевр. І все ж їхня радість від відкриття змішується зі страхом перед чудовиськом, яке чинило нагорі.

На початку для розкопок доступні лише 5 локацій. Але протягом гри їхня кількість збільшиться. Ви можете відкрити будь-яку локацію  чи , де ще немає плиток локації.

## Щоб відкрити нову локацію

- 1 Перетніть дилу місцину.** Вирішіть, яку локацію ви хочете відкрити –  чи . Гляньте на поле й **оплатіть зображену вартість** у . Потім виберіть невідкриту локацію в цьому регіоні й **оплатіть вартість подорожі**, щоб **перемістити свого археолога** з вашого планшета на місце цієї локації.


- 2 Візьміть ідола.** Негайно активуйте ефект ідола. Якщо на локації є два ідоли, ви берете обох, але активуєте ефект лише того, який лежить горілиць. Зберігайте своїх ідолів долілиць на своєму планшеті на намальованих ящиках із припасами.

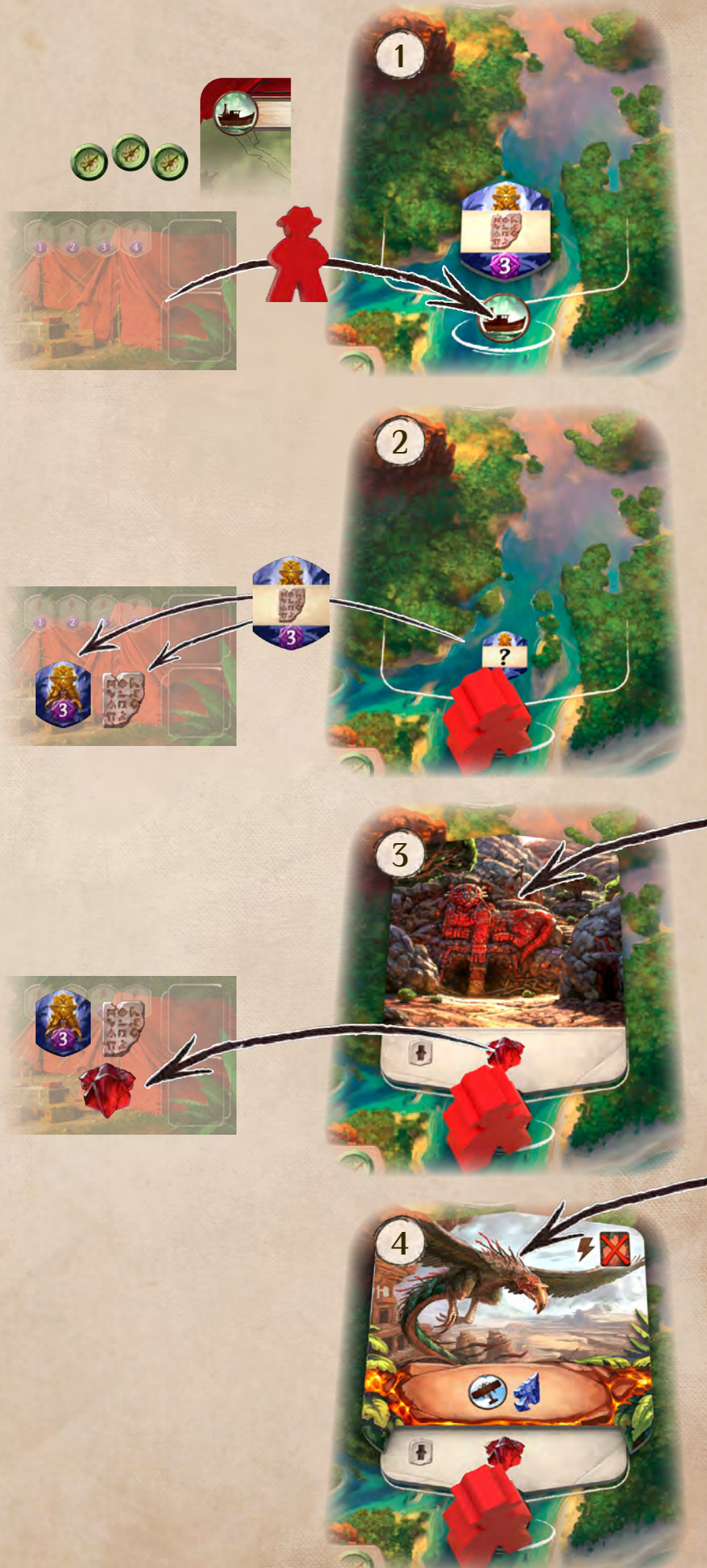
- 3 Відкрийте локацію.** Візьміть верхню плитку зі стосу, що відповідає локації  або . Покладіть її горілиць на поле. Тепер локація відкрита, і ви **негайно активуєте її ефект**.

- 4 Розбудіть охоронця.** Візьміть верхню плитку зі стосу охоронців і покладіть її горілиць на плитку локації.

Охоронець не впливає на вас негайно. Однак наприкінці раунду ви отримаєте карту страху, коли заберете свого археолога з локації, де є охоронець (див. с. 17).

Щоб уникнути цього, у наступний хід ви можете спробувати основною дією подолати охоронця (див. наступну сторінку). Також ви можете врятуватися від охоронця за допомогою певних карт, які дозволяють вам переміщувати вашого археолога або охоронця.

Щойно ваш археолог забере звідти (наприклад, у пізнішому раунді), **відкрита локація стає ще одним місцем, куди можна відправляти археологів на розкопки**. Зображена на ігровому полі вартість у  потребує оплати лише тоді, коли ви відкриваєте ці локації, а не копаєте на них. Ви можете відправити археолога копати на локації, де ще є охоронець. Повернувши археолога з такої локації наприкінці раунду, ви берете карту страху, навіть якщо це не ви розбудили охоронця.





# Подолати охоронця

День 11. Ми билися з жахливою тваринкою, що мала кігті як ножі! Звір впаў! Але ніхто не міг завдати смертельного удару. Ми стояли мов зачаровані. Звір схилив голову на знак пошани. І тоді ми збагнули, що це не чудовисько. Це, ця істота була одним з легендарних охоронців Араку.

## Охоронці

Таємничі істоти стережуть руїни на острові. Охоронець з'являється щоразу, коли гравець відкриває нову локацію. Охоронець не має негайного впливу. Однак наприкінці раунду ви отримуєте карту страху за кожного археолога, який повертається з локації, де ще є охоронець (див. с. 17).

Охоронці залишаються на полі, поки їх не подолають. Вони не заважають археологам копати на локаціях.

## Щоб подолати охоронця

Основною дією свого ходу ви можете подолати охоронця. Для цього ваш археолог повинен бути на локації з охоронцем.

1. Заплатіть вартість, зображену в нижній частині плитки охоронця.
2. Приберіть охоронця з поля і покладіть його біля свого планшета.



**Порада.** У певних ситуаціях може бути дуже важливо подолати охоронця й уникнути його карти страху. В інших ситуаціях можна отримати більше очок, зберігши ці ресурси для дослідження. Ви не зобов'язані подолати кожного охоронця, якого розбудили.



Цей ефект дозволяє вам **безплатно** подолати охоронця на локації, де є ваш археолог (однак сам ефект може мати свою ціну, яку ви повинні заплатити). Подолавши охоронця таким способом, ви також кладете його біля свого планшета.

## Використати подарунок охоронця

Подолавши охоронця, ви заслужили його повагу, і він може нагородити вас подарунком, зображеним у правому верхньому куті. Подарунок можна використати **один раз протягом гри** під час будь-якого з ваших ходів. Використавши подарунок, переверніть охоронця долілиць, щоб показати, що його подарунок використано.



Деякі подарунки – це види транспорту, які можна використати для оплати вартості подорожі, так само як ви це робите, граючи карти з руки.



Інші подарунки – це додаткові дії, які можна виконати будь-коли під час одного з ваших ходів.



Охоронець дає вам 5 очок наприкінці гри незалежно від того, використали ви його подарунок чи ні.

## Ідоли

Ви знаходите ідолів, коли відкриваєте нові локації. Отримавши ідола, покладіть його на ящики з припасами на вашому планшеті. Ідоли мають лежати долілиць, бо нагорода за відкриття більше не актуальна.

Кожен ідол дає вам 3 очка наприкінці гри.

## Комірки ідолів

Чотири комірки у верхній частині вашого планшета надають вам доступ до корисних ефектів. У свій хід ви можете **додатковою дією** покласти ідола в комірку.

1. **Перемістіть** ідола з ваших ящиків із припасами в крайню ліву незайняту комірку на вашому планшеті.
2. **Виберіть** один ефект з п'яти зображених варіантів.





# Купити карту

День 12. У видряпаній на скелі і розкритій книжці гілок, щоб краще бачити дорогу попереду.  
Камінь спускався, сонячні промені освітили камінь, і я побачив, що це насправді був неоцінений артефакт.

Ви покращуєте свою колоду, купуючи карти артефактів і предметів з ряду карт.

## Огляд ряду карт

Місячний посох ділить ряд карт на дві частини.




Артефакти розміщують ліворуч посоха, предмети – праворуч. Щораунду місячний посох переміщається на одну позицію праворуч, тому кожного нового раунду артефактів буде більше, а предметів менше. Просуваючись у глибину острова, експедиції знаходять дедалі більше артефактів, водночас їхня підтримка з материка зменшуватиметься.


## Предмети

Ви можете купити корисні предмети для спорядження вашої експедиції. Куплену карту предмета ви кладете **під низ** вашої колоди, тож найпевніше вона з'явиться на вашій руці на початку нового раунду.


## Щоб купити предмет

1. Виберіть предмет у ряді карт.
2. Заплатіть ціну в , вказану в нижній частині карти.
3. Покладіть карту предмета долілиць під низ вашої колоди.
4. Поповніть ряд карт.

## Артефакти

Артефакти – це цінні скарби, які ви знаходите, досліджуючи острів. Ви платите за них жетонами , що символізують час, витрачений на їхні пошуки. Ми кажемо, що ви «купуєте» карту, навіть якщо ваша експедиція насправді шукає її, продираючись крізь джунглі та прокладаючи шлях через скелясті рівнини. На відміну від предмета, артефакт **можна використати відразу після того, як ви візьмете його** з ряду карт.

## Щоб купити артефакт

1. Виберіть артефакт у ряді карт.
2. Заплатіть ціну в , вказану в нижній частині карти.
3. Покладіть артефакт у свою **ігрову зону**. Ви маєте можливість **негайно активувати його ефект**, ігноруючи його **вартість** у куці.
4. Поповніть ряд карт.

Примітка. Купуючи артефакт, ви можете активувати його ефект. Цей ефект може бути ще однією дією, яка, наприклад, дозволить вам відправити археолога копати на локації. Усе це вважають частиною основної дії вашого ходу.

## Поповнення ряду карт

Якщо після завершення вашого ходу в ряді карт бракує карти, поповніть цей ряд картою такого самого типу:

1. Посуньте карти до місячного посоха, щоб утворити в кінці ряду вільне місце.
2. Покладіть нову карту на це вільне місце.

Якщо в колоді вичерпуються карти, то для карт такого типу ви більше не зсуваєте карти й не поповнюєте ряд.

*Приклад.* Це ряд карт у другому раунді. Ви купили предмет, тож маєте поповнити ряд картою предмета (як показано на малюнку). Якби ви купили артефакт, то поповнили б ряд картою артефакту з іншого боку.





# Зіграти карту

Демі з з. Рубін – найкраща пташка, і я радий, що ми її маємо.

Вона завжди знаходить найцікавіші речі.

## Щоб зіграти карту

1. Зіграйте з руки карту, поклавши її горілиць у свою ігрову зону.
2. Активуйте ефект карти.

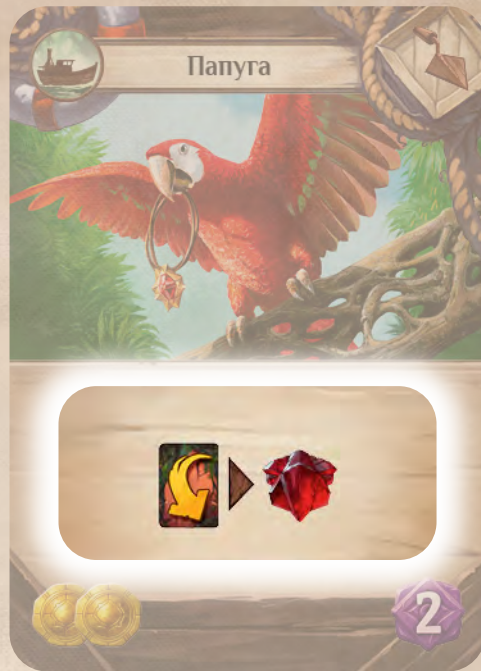
Карта залишається лежати горілиць у вашій ігровій зоні до кінця раунду (якщо тільки ви не отримуєте шанс вилучити її, як описано нижче).

**⚡** Ефект із цим символом означає **додаткову дію**. Тобто, коли ви граєте карту заради її ефекту, **це не вважають основною дією** вашого ходу. Ваші початкові карти «Фінансування» та «Розвідування» мають ефекти, які вважають додатковими діями. Ефекти деяких карт предметів також активуються як додаткові дії.

З іншого боку, якщо ефект не позначено як додаткову дію, то це **основна дія** вашого ходу. Усі **ефекти артефактів** – це основні дії, як і деякі ефекти предметів, наприклад, ефект карти «Папуга».

Коли ви граєте карту артефакту, ви також маєте заплатити спеціальну **вартість**, як описано в прикладі на цій сторінці. Це правило не поширюється на карти предметів.

Нагадування. Kartu на руці можна зіграти лише заради чогось одного – або транспорту, або ефекту.



**Приклад.** Припустимо, ви вирішуєте у свій хід зіграти карту «Папуга». Поклавши її горілиць у свою ігрову зону, ви активуєте її ефект. Цей ефект дозволяє вам використати карту, щоб узяти самоцвіт. Переглядаючи карти на руці, ви вирішуєте скористатися картою «Фінансування». Введіть її в гру, але ігноруйте її ефект. У цьому раунді ви не зможете скористатися нею як монетою, але воно того варте – ви берете самоцвіт з поля запасу. На цьому ваш хід завершується, якщо тільки ви не хочете виконати ще якісь додаткові дії.

## Вилучення

Певні правила й ефекти відправляють карти в **зону вилучення**, розташовану у верхній частині ігрового поля. Предмети й артефакти мають спеціальні стоси для вилучених карт біля своїх колод. Карти страху повертаються в колоду страху, коли їх вилучають. А вилучені карти «Фінансування» і «Розвідування» треба класти біля колоди страху. За винятком карт страху, карти в зоні вилучення завжди не повертаються в гру.

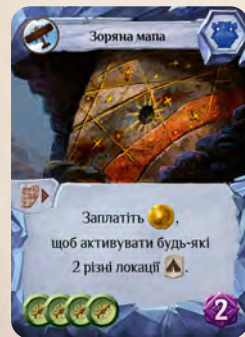


**⊗** Цей символ позначає стоси вилучених карт артефактів і предметів на полі. Якщо ви бачите ефект з цим символом, то можете **вилучити карту з руки або з вашої ігрової зони**.

**Порада.** Якщо є можливість, то ефективніше спершу використати карту, а потім вилучити її зі своєї ігрової зони, ніж одразу вилучити її з руки.

## РОЗІГРАШ КАРТ АРТЕФАКТІВ

*Знайшовши його, нам здавалося, ніби ми зрозуміли, що воно таке. Але тепер я починаю підозрювати, що артефакти приховують значно більше таємниць. Можливо, ми знайдемо відповіді в цих стародавніх текстах.*



Усі ефекти артефактів мають **вартість**, зображену в куті карти. Купуючи артефакт, ви ігноруйте цю вартість та активуєте ефект безплатно. Але щоразу, коли ви активуєте ефект артефакту, граючи карту з руки, то повинні оплатити **вартість**.



Ефект артефакту може мати й додаткову вартість. Цю вартість треба платити щоразу, коли ви активуєте ефект.



# Дослідити

День 14. Розширений список Кінка рядків тексту. Кожен надає значення іншому.  
Знадобиться трохи часу, щоб з'ясувати суму цих книг до митного Арнаку.

Виконуючи дію дослідження, ви переміщуєте одну з ваших фішок дослідження на наступний ряд треку досліджень.

- 1 **Вирішіть, яку фішку дослідження перемістити.** Якщо ваш записник  лежить під лупою , можете перемістити будь-яку фішку. Однак **ваш записник ніколи не повинен переміщатися в ряд над вашою лупою** (це легко запам'ятати: спершу ви щось знаходите, а потім записуєте).
- 2 **Виберіть місце для переміщення.** Ви можете переміщати свої фішки тільки вгору й на те місце, яке **пов'язане з вашим поточним місцем**. Іноді це залишає вам лише один варіант переміщення. Не турбуйтеся про інші фішки дослідження – на одному місці може бути кілька фішок.
- 3 **Оплатіть вартість і перемістіть фішку на місце.** Вартість переміщення зображено на містку, що з'єднує ваше поточне місце з новим місцем.
- 4 **Отримайте результати вашого дослідження.**
  - **Візьміть плитку бонусу.** Якщо на місці горілиць лежить плитка дослідницького бонусу, негайно отримайте зображений бонус і приберіть цю плитку з гри. Тільки перший гравець, який досяг цього місця, отримує бонус.
  - **Ви завжди активуєте ефект ряду.** Вибір ефекту залежить від того, яку фішку ви перемістили – лупу чи записник (як зображено в кінці ряду). Поки що ігноруйте ці очки. Ви наберете їх наприкінці гри, залежно від того, де зупиняться ваші фішки.

Якщо хочете, можете активувати ефект ряду перед використанням плитки бонусу.

Примітка. Вартість треба оплатити перед отриманням будь-яких винагород.



## Загублений храм



Коли ваша лупа досягне верхнього ряду треку дослідження, ви відкриваєте Загублений храм! На відміну від інших рядів, що швидше ви доберетесь сюди, то більше очок отримаєте. **Розмістіть лупу на те вільне місце, яке дає найбільше очок.**

Потім **візьміть плитку бонусу**. Перегляньте стос закритих плиток і виберіть одну. Решту плиток поверніть назад. Їх якраз вистачить на всіх.

Примітка. Фішку записника не можна перемістити в ряд Загубленого храму.

## Обстеження Загубленого храму

Знайшовши Загублений храм, ви можете використовувати й інші дії дослідження, щоб дізнатися історію Арнаку!

Якщо ви вирішите досліджувати за допомогою лупи, коли вона вже в Загубленому храмі, то ви платите не за переміщення фішки вперед, а **платите за те, щоб узяти 1 плитку храму** з будь-якого стосу.

У нижній частині храму вказано три різні вартості, які ви можете заплатити. Кожен стос плиток передбачає певну комбінацію вартостей (як показано на малюнку праворуч).

Наприклад, 6-очковий стос ліворуч вимагає від вас оплатити дві вартості, зображені ліворуч. 6-очковий стос праворуч вимагає від вас оплатити дві вартості праворуч. 11-очковий верхній стос вимагає від вас оплатити всі три вартості.

Кількість плиток у кожному стосі обмежена. Не можна купити плитку з порожнього стосу.









### Куди можна перемістити фішку?

Синій і червоний гравець розмістили фішки своїх луп на різних місцях у першому ряді. Місце синього гравця з'єднано з обома місцями в наступному ряді, тому він може переміститися на будь-яке з них. Однак місце червоного гравця з'єднано лише з одним місцем у наступному ряді.

Решта фішок розміщуються на початкових місцях. Фішки з початкових місць можна переміщувати на будь-які місця в першому ряді.



Жовтий гравець може просунути вперед свою лупу. Він не може просунути свій записник, поки його лупа не опиниться принаймні на один ряд вище записника.

### Дія «Дослідити»

У свій хід червоний гравець вирішує досліджувати за допомогою лупи. Він платить  , щоб перемістити фішку на наступне місце. Прибравши плитку дослідницького бонусу, він отримує маркер . Червоний гравець повертає плитку в коробку, а маркер скрижалі кладе на свій планшет. Зверніть увагу, що цей маркер не можна використати для оплати вартості дослідження – спершу треба оплатити вартість дослідження. Глянувши на ефект лупи праворуч, гравець бачить, що отримує 1 .

### Отримання помічника

У свій хід синій гравець вирішує досліджувати за допомогою записника. Не дозволяється переміщувати записник попереду лупи, але синій гравець може перемістити свій записник у той самий ряд і навіть на те саме місце.

Припустимо, синій гравець так і робить – платить  , щоб перемістити свій записник на місце, де розміщена його лупа. Він здобуває можливість вибрати одного з трьох помічників, доступних на полі запасу. Синій гравець бере помічника та кладе його срібною стороною догори на свій планшет. Докладніше про помічників читайте далі.





## Помічники

Помічники – це ті люди, які вирішили приєднатися до вашої експедиції. Кожен помічник має два рівні – срібний і золотий. Золота сторона плиткі помічника володіє сильнішим ефектом. Завдяки треку дослідження ви можете отримувати помічників срібного рівня, коли переміщуватимете свою фішку записника на певні ряди.

### Наймання помічників



Переміщаючи свій записник у ряд з цим символом, ви **вибираєте одного з помічників**, доступних на полі запасу (зазвичай їх 3; однак упродовж гри деякі стоси можуть вичерпатися).

**Примітка.** Помічники, що не лежать зверху стосу, повинні бути приховані, щоб ніхто не знав, які вони, аж поки не буде взятий верхній помічник.

Ви кладете помічника на одну з клітинок помічника на вашому планшеті. Плитку треба класти срібною стороною догори.

Помічники мають різні ефекти. Якщо ефект – це додаткова дія, ви маєте можливість скористатися ним негайно або активувати пізніше.

### Використання помічників



Щоб використати помічника, розверніть його боком, як на малюнку. Розвернутого помічника вважають **виснаженим**, а отже, недоступним для використання.

Загалом, ви можете активувати ефект помічника лише один раз за раунд. Наприкінці раунду всіх помічників треба **відновити** – знову розвернути вертикально.

Однак деякі ефекти карт можуть відновляти помічника під час раунду, дозволяючи активувати його знову (можливо, навіть негайно).

### Покращення помічників



Переміщуючи свій записник у ряд з цим символом, ви **покращуєте одного зі своїх помічників** до золотого рівня – тобто перевертаєте його плитку золотою стороною догори. У цей час **помічник відновлюється**, навіть якщо його ефект срібного рівня був активований раніше в раунді.

### Приклад

Синій гравець використовує свого помічника, щоб отримати



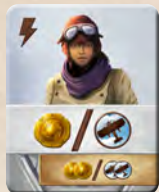
Потім він платить щоб просунути вперед свою фішку записника. Ефект записника цього ряду дозволяє йому покращити помічника. Він може покращити будь-якого з них.



Синій гравець вирішує покращити вже використаного помічника. Він перевертає плитку й помічник відновлюється (це частина ефекту). Якщо синій гравець хоче, то може його негайно використати знову.



### Численні ефекти помічників.

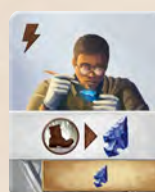


Деякі помічники пропонують на вибір різні ефекти. Ви можете додатково дією використати цього помічника, щоб отримати Або можете використати його, щоб отримати



Цей помічник дозволяє купити артефакт або предмет зі знижкою. Знижка становить 1 на цій стороні та 2 на покращеній стороні.

На плитці цього помічника немає символу додаткової дії, тому його використання вважають **основною дією** вашого ходу.



Цей помічник потребує щоб принести вам Ви можете оплатити цю вартість подорожі картою так само, як оплачуєте вартість подорожі для дій археолога. Це додаткова дія, тому вона дозволяє використати карту з для двох речей. Наприклад, одним можна заплатити за ефект цього помічника, а іншим відправити археолога копати на локації.



# Спасувати

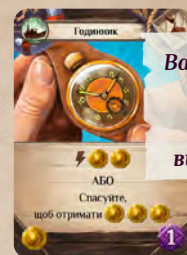
*Сьогодні ми відкрини для себе такі чудеса! Хто знає, що ми знайдемо завтра?*

У свій хід ви можете **спасувати** – повідомте інших гравців, що в цьому раунді ви більше не виконуватимете ходів. Пасування вважають вашою основною дією в цей хід. Водночас ви також можете виконати будь-які доступні додаткові дії.

Якщо ви не виконуете іншої основної дії, то **повинні** спасувати. Не дозволяється виконувати у свій хід лише додаткові дії без основної.

Якщо ви спасували, то до завершення раунду більше не виконуете ходів. Раунд триває далі за годинниковою стрілкою, але без вашої участі. І навпаки, якщо ви залишилися єдиним гравцем, який ще не спасував, то можете виконати кілька ходів поспіль.

Раунд завершується, коли всі гравці спасують.



**Вартість активації деяких ефектів може містити вимогу спасувати.**

## Приготування до нового раунду

Якщо це не кінець 5-го раунду, усі гравці одночасно завершують раунд приготуванням до нового.

Щоб приготуватися до нового раунду, виконайте такі кроки.

1. Поверніть обох ваших археологів на ваш планшет. Щоразу, забираючи археолога з локації, де є охоронець, ви кладете 1 карту страху у свою ігрову зону.

2. Зазвичай ваша рука буде порожньою. Але якщо у вас залишаться карти, можете скинути кожну з них у вашу ігрову зону або зберегти для наступного раунду.

Порада. Якщо можете, використайте всі свої карти перед пасуванням. Залишати карту на руці для нового раунду корисно тільки в рідкісних випадках.

3. Зберіть разом усі карти у вашій ігровій зоні, ретельно перетасуйте їх і покладіть долілиць під низ вашої колоди.

Примітка. Куплені протягом раунду предмети тепер лежатимуть зверху всіх карт, які ви щойно перетасували.

4. Відновіть своїх помічників (знову розверніть їх вертикально).

Ряд карт треба підготувати таким способом.

1. Вилучіть по одній карті з кожного боку місячного посоха. 1 карта артефакту та 1 карта предмета вибувають із гри (докладніше про вилучення на с. 13).

2. Перемістіть місячний посох праворуч, щоб вказати на номер нового раунду.

3. Поповніть ряд карт (див. с. 12).

Передайте маркер першого гравця наступному гравцеві ліворуч – у новому раунді буде новий перший гравець.

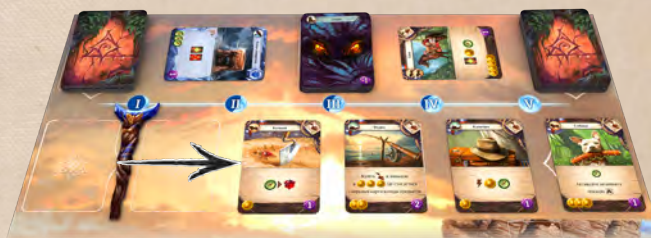
Почніть новий раунд, добираючи з колоди карти, поки не матимете на руці 5 карт. Якщо у вашій колоді бракуватиме карт для повної руки, просто візьміть їх усі.

## Кінець 5-го раунду

Наприкінці 5-го раунду всі гравці забирають назад своїх археологів та **отримують карти страху від охоронців**. Пропустіть усі інші кроки й переходьте до фінального підрахунку очок.

Приклад підготування ряду карт

Кінець 1-го раунду, приготування до 2-го раунду.



Під час приготування до 3-го раунду посувається один артефакт.





# Фінальний підрахунок очок

День 18. У візуюван, що цей острів досі зберігає чимало таємниць,  
але настав час повернутися додому й поділитися нашими знахідками

Наприкінці гри всі записують свої очки в таблицю підрахунку очок і додають їх. Гравці набирають очки за таке:



Кожна з ваших **фішок дослідження** дає очки залежно від ряду, в якому вона розташована. Лупи в ряді Загубленого храму дають очки залежно від того, у якому порядку вони досягли Загубленого храму.



Кожна з ваших **плиток храму** дає очки, вказані на ній.



Кожен з ваших **ідолів** дає по 3 очки, навіть якщо він лежить у комірці. Також додайте очки, зображені в **порожніх комірках ідолів**.



Кожен подоланий вами **охоронець** дає 5 очок незалежно від того, використали ви його подарунок чи ні.



Кожна **карта предмета й артефакту** дає кількість очок, зображену в правому нижньому куті карти.



Кожна **карта страху** дає -1 очко. Якщо ви маєте плитку страху (див. с. 23), то кожна з них дає -2 очки.



**Перемагає той, хто має найбільшу кількість очок.**

У разі нічиєї за очками перемагає той, хто першим добрався до Загубленого храму. Якщо ніхто не добрався до Загубленого храму, то перемагає гравець, що набрав найбільше очок за дослідження. Якщо й далі нічия, гравці ділять перемогу.

| 22 жовт | Мін | Елвен |
|---------|-----|-------|
|         | 24  | 14    |
|         | 11  | 0     |
|         | 11  | 13    |
|         | 0   | 20    |
|         | 13  | 7     |
|         | -4  | 0     |
|         | 55  | 54    |

## Гра від Мін та Елвена

Команда розробників: Міхал Штах  
Міхаела Штахова

Графічний дизайн: Філіп Мурмак

Художнє керівництво: Якуб Політцер

Ілюстрації: Ондржей Грдіна  
Мілан Вавронь  
Іржі Кус  
Франтішек Седлачек

3D-арт: Радім «Шукач» Пех

Художні консультації: Давид Яблоновський

Контроль за виготовленням: Віт Водічка

Автор книжки правил: Джейсон Голт

Керівництво проектом: Ян Звонічек

Контроль за проектом: Петр Мурмак

Над українською версією працювали:

Керівник проекту: Роман Козумляк

Переклад: Святослав Михаць

Редагування: Анастасія Янчук  
Анатолій Хлівний

Особлива подяка: Андрій Луценко  
Артур Патрихалко



© Czech Games Edition  
October 2020  
www.CzechGames.com

Особлива подяка нашим найактивнішим тестувальникам: Кубі Кутілу за те, що він завжди знаходив недоліки в наших ранніх прототипах й дуже допоміг остаточно збалансувати гру, а також протестувати соло-гру; Павлі Ферстовій та Івану «Екхлу» Досталу за те, що полюбили гру з моменту створення перших прототипів і протестували понад десяток версій протягом усього часу її еволюції; Віту Водічці за те, що досконало вивчив гру та своїми порадами допоміг її збалансувати.

Тестувальники: 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 Časlava, Jakub Politzer, Ladislav "Aillas" Pechal, Juraj, Danielka, Ben, Fero & Dominika, Zuzka & Miroslav Dzurenda, Juraj Butek, Filip Sochor, Lukáš "Colombo" Wiesner, Eliška & Stanislav Kubeš, Petr Ovesný, Adam Španěl, Matt Wolfe, Martin Doležal, Ondra Černoch, Honzík Šafra, Yuri Sulik, Petr "Peca" Palička, Antonín Jan Palička, chasník, Lucia Chrastinová, Aleš Vítek, Michal Kopriva, Jakub Uhlíř, Pavel Češka, Petr Marek, Tomáš Vician, Anežka Seberová, Michal Ringer, Olda Rejl, Martin Cetkovský, Martin Váňa, Tomáš Sládek, R.A., Yuyka & Ese Šabata, Václav Horňák, Matúš Sedlák, Dan Knápek, Lumír Kvita, Kristián "Christheco" Buryš, Bára "CP" Siptáková, Adam "Adamin" Sipták, Dora "Cingilingi" Cidlinská, Michal "Meysa" Stárek, Ailin & Faire, Krtek & Kristýna, Melisilme & Findar, Julie "Peri" Tomaňová. Також дякуємо всім тим чудовим людям, з якими ми познайомилися в ігровому клубі Брно, коли тестували гру й під час інших заходів. Без вас ця гра була б неможлива!

Великий привіт кожному з нашої команди CGE! Дякуємо Філіпові за весь той ентузіазм, з яким він занурився в пошуки найкращого зовнішнього оформлення гри. Петрові дякуємо за його відданість проєктові, постійну готовність виправити будь-яку проблему, що ставала нам на заваді. Реджі – за допомогу у виконанні багатьох наших зобов'язань і невпинну роботу з просування гри. Джейсонові – за приязність та оптимізм під час невпинної роботи над вдосконаленням правил. Звонді – за дотримання тисяч крайніх термінів. Фіндеру – за фантастичний трейлер і 3D-моделі. Міші й Фанді – за допомогу з графічним дизайном. Влааду – за те, що поділився своїм досвідом, відгукми й крутими ідеями! А також дякуємо Дейвідові, Гонзі, Діті й усім іншим, хто допомагав готувати незліченні прототипи, тестувати й коригувати все! Дякуємо, що пройшли з нами цей шлях!

Вельми вдячні Айлін і Фейр, які допомагали й підтримували нас протягом усього проєкту, без їхньої допомоги в нас не було б часу і засобів для вчасного завершення дизайну гри. Також дякуємо Nand за створення фантастичної програми panDECK і Павлові Грожану за те, що познайомив світ з нашою грою в ці сумні часи скасованих ігор 2020 року.

Особлива подяка таким людям, як Ондра Грдіна, Мілан Вавронь, Куба Політцер, Іржі Кус і Фанда Седлачек, що допомогли створити дивовижний світ Арнаку й оживили його своїми приголомшливими ілюстраціями, від яких захоплює дух!



# Сторона з храмом Змії

*Від нашого корабля... нічого не лишилося. Ми намагалися... але в бою, що навіть тут нас знайдуть!*

Перша експедиція на Арнак пройшла досить невдало. Про неї вже давно ніхто нічого не чув. Досліджуючи острів, не прогавайте тих, хто міг вижити.

## Інша сторона ігрового поля

На стороні з храмом Змії є локації з іншими вартостями подорожей та іншим треком дослідження.



## Порятунок помічника



Це місце посередині треку дослідження для тих, хто вижив з першої експедиції. Можливо, вам вдасться врятувати когось із них, дослідивши руїни острова.

Під час приготування **викладіть по 1 помічникові за кожного гравця на це місце**. Цих помічників треба вибирати навмання. Верхнього помічника у стосі бачать усі гравці, але решта помічників повинні бути невідомі гравцям, які ще не досягли цього ряду.

На полі запасу, як завжди, буде три стоси помічників. У двох стосах буде по три помічники, а в третьому – решта помічників.



Щоб пересунути фішку дослідження через цей місток, ви повинні **заплатити 1 ідола**. Ідола треба взяти з **ваших ящиків з припасами**, але не з тих, які вже розміщені в комітках. Приберіть плитку ідола з гри.



Цей ефект лупи дозволяє вам **порятувати 1 помічника** з тих, які лежать на треку дослідження. Не показуючи іншим, перегляньте стос помічників і візьміть одного з них. Решту помічників у тому ж порядку поверніть стосом на трек дослідження.

На відміну від помічників з поля запасу, врятований вами помічник **виснажений**. Ви не зможете використати його в цьому раунді, якщо не активуєте ефект, який відновить його.



**Приклад.** Червоний гравець хоче просунути свою фішку лупи на місце порятунку помічника.

1. Він прибирає ідола зі своїх ящиків із припасами та повертає його в коробку.
2. Просуває вперед свою лупу.
3. Переглянувши стос помічників, вибирає морського капітана.
4. Капітан так виснажився від перебування на безлюдному Арнаку, що користі з нього мало. Червоний гравець зможе використати його владність, лише відновивши його.



Цей ефект дозволяє покращити помічника від срібного рівня до золотого (на стороні поля з храмом Птаха ви можете зробити це лише тоді, коли переміщуєте свій записник). Якщо ви маєте двох помічників срібного рівня, то можете покращити будь-якого з них – вам не треба пам'ятати, якого саме з тих помічників ви врятували.

Як завжди, виснажений помічник відновлюється під час покращення.

## Жахливі оповідки!

*Смертю ми поставилися до його оповідок як до галюцинацій, спричинених травматичним досвідом такого довгого перебування на самоті, але що більше ми відкривали нових таємниць Арнаку...*



Цей ефект лупи означає, що ви **отримуєте карту страху!** Покладіть карту горілиць у свою ігрову зону, ігноруючи її символ транспорту.



Під час приготування ви викладаєте 2 чи 3 плитки бонусів на цей ряд треку дослідження. Коли ви переміщуєте туди фішку дослідження (лупу чи записник), то **вибираєте одну з цих плиток**. Прибирається лише вибрана вами плитка.





# Соло-гра

*Ми гадали, про нашу таємницю нікому. Однак нас випереджають!*

Варіант соло-гри дозволяє вам насолоджуватися радіщами від відкриття втрачених руїн навіть без гравців-суперників.

## Приготування

Підготуйте поле, як для гри вдвох. Щоразу, коли у стосі повинна бути кількість плиток, рівна кількості гравців, ви берете 2 плитки.

Підготуйте власний планшет, як завжди. Ви виконуєте хід другим, тому починаєте гру з 1  та 1 .

## Приготування конкурента

Виберіть планшет гравця, що представлятиме експедицію конкурента. Використайте сторону з сірими наметами. Дайте конкурентові всіх 6 археологів не вашого кольору.

Конкурент використовує лише одну фішку дослідження. Покладіть лупу конкурента на початкове місце біля ваших фішок дослідження.

## Стос дій конкурента

Сформуйте стос дій конкурента з 10 плиток дій.

Використайте всі 5 плиток дій археолога:



Використайте 5 червоних або зелених плиток дій:



Плитки дій мають пари. Червона дія – це агресивніша версія зеленої дії. У стосі повинні бути всі 5 дій, тому вам знадобиться **по одній плитці з кожної пари**. 5 невикористаних плиток треба повернути в коробку.

**Кількість червоних плиток визначає рівень складності гри**, від 0 до 5. Виберіть навмання потрібну кількість червоних плиток дій, подивіться на них, і додайте зелені плитки решти дій, щоб завершити набір.

Перетасуйте стос плиток дій конкурента, покладіть його долілиць, і можна починати гру.

## Перебіг гри

Завжди на крок попереду, ваш конкурент буде першим гравцем у всіх 5 раундах. Хід вашого конкурента виконується так:


1. Відкрийте верхню плитку дії конкурента й покладіть її біля стосу дій.
2. Виконайте вказану дію. Якщо ситуація не дозволяє виконати дію, конкурент нічого не робить у цей хід.

Упродовж раунду ви з конкурентом по чергово виконуватимете ходи, наче в грі вдвох. **Конкурент не спасує, поки не зіграє всі 10 плиток дій, навіть якщо ви вже спасували.**


## Дії конкурента

Кожна дія конкурента схожа на дію гравця, але в соло-грі основне значення має вплив цих дій на вас. Експедиція конкурента не отримує й не витрачає ресурсів. Конкурент ніколи не отримує карт страху, однак набирає очки.

Примітка. Символи на плитках дій не зовсім схожі на ефекти, описані на звороті цих правил. Вони просто нагадують про правила, детально описані в цьому розділі.

 Цей символ означає, що конкурент нічого не робить у 5-му раунді.

## Копати на локації

 Конкурент має на меті перешкодити вам отримати зображений ресурс. Знайдіть локацію, де можна отримати цей ресурс, і розмістіть археолога конкурента на відповідне місце (якщо всі такі місця зайняті, конкурент не робить нічого).



Якщо таких місць кілька, конкурент вибирає одне з них за такими пріоритетами:

- локація у верхньому ряді має перевагу над локацією в нижньому ряді;
- між локаціями в одному ряді конкурент вибирає локацію зліва чи справа, залежно від стрілки рішення (див. нижче).

## СТРІЛКА РІШЕННЯ






Коли конкурентові треба вибрати між двома чи більше варіантами, він завжди вибирає крайній лівий або крайній правий варіант. Це залежить від того, у який бік вказує стрілка на звороті верхньої плитки його стосу дій. Якщо стос вичерпався, а вам треба вибрати напрям для останньої плитки дії, то подивіться на стрілку на найнижчій плитці в стосі його зіграних плиток.


Кладіть усі плитки дій так, щоб її темніша частина звороту була внизу. Завдяки цьому конкурент матиме однакову кількість стрілок ліворуч і праворуч.



## Відкрити нову локацію

Залежно від раунду, конкурент відкриває локацію  або . Якщо є кілька невідкритих локацій:

- спершу звузьте вибір до одного ряду (серед локацій рівня  віддайте перевагу нижньому ряду);
- глянувши на стрілку рішення, виберіть напрям ліворуч або праворуч.

Помістіть археолога конкурента на вибране місце. Перемістіть плитку чи плитки ідолів  на планшет конкурента. Якщо конкурент ще не має відкритого ідола певного типу, то його треба покласти горілиць на відповідне місце. Якщо такий ідол уже є, то його треба покласти долілиць на місце з позначкою «-1». На цьому місці можна скласти стосом кілька ідолів. Якщо конкурент отримує закритого ідола, то його треба покласти на місце «-1», ігноруючи його іншу сторону.



Як завжди, на щойно відкриту локацію треба покласти плитку локації. Охоронець з'являється на локації лише в певних раундах, як вказано на плитці дії.

## Дослідити



Перемістіть лупу конкурента в наступний ряд. Якщо треба вибрати місце, скористайтеся стрілкою рішення.



Якщо там є плитка дослідницького бонусу, приберіть її з гри. Якщо це місце розташоване в Загубленому храмі, приберіть верхню плитку зі стосу бонусів.

Якщо конкурент не може переміститися вперед, бо вже досяг Загубленого храму, дайте йому натомість 6-очкову плитку. Скористайтеся стрілкою рішення, щоб вибрати лівий або правий стос, якщо в обох ще є плитки.



Візьміть верхнього помічника з найвищого стосу на полі запасу. Якщо стоси мають однакову кількість плиток, скористайтеся стрілкою рішення. Приберіть помічника з гри.


Поле храму Змії. Коли фішка конкурента досягає місця порятунку помічника, він бере верхнього помічника з цього місця. Це **на додаток до** помічника, якого конкурент бере з поля запасу.

## Подолати охоронця



Якщо на зайнятій вашим конкурентом локації є охоронець, перемістіть його на планшет конкурента. Вибір з кількох варіантів відбувається так само як для дії «Копати на локації»: перевагу має вищий ряд, у разі потреби скористайтеся стрілкою рішення.



 Якщо конкурент не має археолога на локації з охоронцем, він натомість виконує дослідження, але не бере помічника з поля запасу. Однак на полі з храмом Змії конкурент рятує помічника, якщо добереться до цього місця.

## Купити предмет



Зелена плитка з цією дією наказує конкурентові взяти предмет з найменшою кількістю очок. Червона плитка – конкурент бере плитку з найбільшою кількістю очок. Якщо є кілька варіантів вибору, гляньте на стрілку рішення. Покладіть карту на планшет конкурента. Завершіть дію, поповнивши ряд карт.



## Купити артефакт



Як ви вже здогадалися, усе так само, як і з купівлею предмета.



## Кінець раунду

Наприкінці раунду поверніть усіх археологів конкурента на його планшет. **Конкурент не отримує карт страху.** Перетасуйте стос плиток дій, покладіть його долілиць, і конкурент буде готовий грати далі. **Ваш конкурент буде першим гравцем у кожному раунді,** тому маркер першого гравця не потрібен.

## Підрахунок очок

Загалом конкурент набирає очки за позицію своєї лупи, за плитки храму, за подоланих охоронців і за куплені карти.

Він набирає по 3 очки за кожного інакшого ідола, що лежить горілиць. Кожен ідол у стосі на місці «-1» дає лише 2 очки.

Ви набираєте очки, як завжди. Порівняйте свої очки з очками конкурента. Перемагає той, у кого більше очок.

| 20 років 1932   | Конкурент | Андрій |
|---|-----------|--------|
|   |           |        |
|  |           |        |
|  |           |        |
|  | 0         |        |
|  |           |        |

## Соло-кампанія

Хочете пройти соло-кампанію? Загляньте на [www.arnak.game](http://www.arnak.game) !

- Чимало різних сценаріїв.
- Нові цілі.
- Що сталося зі зниклою експедицією професора Кутіла?





# Додаток

## Примітки до деяких карт



### АРМІЙСЬКИЙ НІЖ

Ви вибираєте дві з чотирьох зображених нагород. Не можна двічі вибрати одну й ту саму нагороду.



### ВЕДМЕЖИЙ КАПКАН

Капкан можна використовувати на локації з вашим археологом або без нього. Обмеження полягає в тому, що там не може бути нікого іншого (заходи безпеки).



### ВУДКА

### ПРЕЦИЗИЙНИЙ КОМПАС

На відміну від звичайної дії з купівлі карт, ви можете виконати цю дію, навіть якщо не можете купити будь-яку карту з ряду карт. Відкрийте верхню карту відповідної колоди. Це одна з карт, яку ви можете купити. Вирішивши не купувати цієї карти, знову переверніть її долілиць. Вирішивши купити іншу карту, як завжди, верхню карту з колоди покладіть у ряд під час його поповнення.



### ЖУРНАЛ

Ця карта стосується лише вашого записника, а не лупи. Не забувайте, що ваш записник не може переміщатися вище вашої лупи.



### ЛУК І СТРИЛИ

Ви можете отримати щонайбільше



### ПЕНЗЕЛЬ

Ви берете до уваги всіх ідолів (в комірках і не в комірках) на вашому планшеті. Ви можете отримати щонайбільше



### ІДОЛ АРА-АНУ

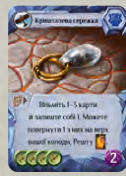
### ЗАБУБЛЕНЕ ЛЕЗО

Цю знижку можна застосовувати під час купівлі плиток храму.



### КОРОНА ОХОРОНЦЯ

Цей артефакт забороняє переміщувати охоронця на невідкрити локацію. Незайнята локація – це локація, де немає археологів. Якщо хоч одне місце на локації зайняте, то всю локацію вважають зайнятою.



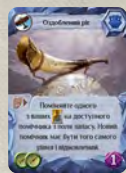
### КРИШТАЛЕВА СЕРЕЖКА

Спершу вирішіть, скільки карт ви візьмете, а потім візьміть цю кількість. Одну з карт залиште на руці. Якщо ви взяли кілька карт, можете повернути одну з них на верх вашої колоди. Решту взятих карт треба покласти у свою ігрову зону без активації їхніх ефектів.



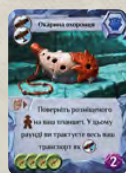
### ОБСИДІАНОВА СЕРЕЖКА

Спершу вирішіть, взяти 1 карту чи 2, а потім візьміть цю кількість з-під низу вашої колоди. Узявши 1 карту, залиште її на руці. Узявши 2 карти, подивіться їх, потім одну залиште на руці, а іншу покладіть горілиць у свою ігрову зону (ігноруючи її ефект і символ транспорту).



### ОЗДОБЛЕНИЙ РІГ

Ви можете поміняти срібного помічника лише на нового срібного помічника. Якщо ви міняєте золотого помічника, перевертаєте нового помічника золотою стороною догори. Повертаючи помічника на поле запасу, ви маєте покласти його срібною стороною догори.



### ОКАРИНА ОХОРОНЦЯ

Якщо обидва ваші археологи перебувають на вашому планшеті, ви все одно можете зіграти цю карту, щоб перетворити всі ваші символи транспорту на

Якщо на карті 2 символи транспорту, вони перетворюються на



### САНДАЛІ СЛІДОПИТА

### ПАТЕРИЦЯ СЛІДОПИТА

Вашого археолога можна перебазувати з будь-якої локації. Цей ефект обмежує лише типи локацій, **куди** його можна перебазувати.



### СТАРЕ ВИНО

### КОКОСОВА ФЛЯГА

Ефект артефакту вважають вашою основною дією цього ходу, навіть якщо ефект помічника додаткова дія. Помічник на полі запасу не виснажується після використання. Якщо ви використовуєте таку карту заради символу транспорту, то змарнуєте транспорт, якщо не використаєте його під час додаткової дії до кінця свого ходу. Зауважте, що цей ефект не можна застосувати до помічника, що лежить на місці порятунку помічника на трекі дослідження храму Змії.








### ЧУДЕРНАЦЬКИЙ МОЛОТОК



Візьміть крайній правий предмет з ряду карт і покладіть його до стосу вилучених предметів. Потім можете взяти один предмет зі стосу вилучених предметів. Ви не сплачуєте його вартості. Покладіть цей предмет під низ вашої колоди. Завершивши свій хід, поповніть ряд карт.



## Пам'ятайте!







- Ви завжди можете заплатити , щоб купити .
- Ви не можете переміщувати свою фішку  вище своєї фішки .
- Кожен ряд треку дослідження має свій ефект. Ви активуєте ефект незалежно від того, берете ви плитку бонусу чи ні.
- Покращуючи свого помічника, ви водночас відновлюєте його.
- Активуючи ефект , можете вилучити карту з **руки** або з **вашої ігрової зони**.
- Візьміть карти страху, потім тасуйте. Наприкінці раунду ви спершу забираєте своїх археологів назад (і можете отримати карти страху від охоронців), а потім уже тасуєте карти зі своєї ігрової зони.
- Перетасовані карти кладуть під низ колоди. І це робиться лише наприкінці раунду – не можна тасувати карти в будь-який інший момент гри.
- Купивши карту предмета, ви кладете її під низ вашої колоди. Це означає, що вона буде зверху всіх тих карт, які ви перетасуєте наприкінці раунду.

## Часті питання

- Чи можу я мати на руці більше як 5 карт? Так. Ліміт на кількість карт на руці діє тільки під час добирання карт на початку раунду.
- Чи є спосіб купити предмет і використати його пізніше в тому самому раунді? Так. Купивши предмет, ви кладете його під низ вашої колоди. Деякі ефекти взяття карт можуть дозволити вам узяти його. Щойно карта предмета буде у вас на руці, ви зможете використати його в будь-який хід.
- Чи можна тасувати свою колоду під час гри? Ні. Ви тасуєте свою колоду лише на початку гри. Наприкінці кожного раунду ви тасуєте всі карти у вашій ігровій зоні та кладете їх під низ вашої колоди. Інші тасування заборонені.
- А що, коли в моїй колоді вичерпаються карти? Якщо у вашій колоді немає карт, ви більше не можете їх брати. Карты з вашої ігрової зони повернуться в колоду на початку наступного раунду. Якщо ви купуєте предмет, просто покладіть його на місце вашої колоди – цей предмет тепер і внизу, і вгорі вашої колоди.
- У чому різниця між ефектом  і перебазуванням? Це абсолютно різні речі. Ефект  виконується за правилами дій «Копати на локації» або «Відкрити нову локацію». Він вимагає, щоб ви використали археолога зі свого планшета, а також обов'язково оплатили вартість подорожі (якщо карта не каже про інакше). А перебазувати археолога ви можете лише тоді, коли він уже є на локації, і до того ж його не можна відправити на невідкриту локацію. **Ви не оплачуєте вартість подорожі, щоб перебазувати археолога.**
- Чи карта дозволяє мені перемістити археолога іншого гравця? Ні. У гри немає ніяких ефектів, які дозволили б вам впливати на карти, фігурки, плитки чи маркери суперників.


## Скорочені позначення

Ці символи використовують на позначення різних компонентів.

-  карта предмета
-  карта артефакту
-  плитка охоронця
-  помічник
-  плитка ідола
-  одна з ваших фігурок археологів

## Додаткові дії ⚡

Упродовж свого ходу ви можете виконати будь-яку кількість додаткових дій до, під час або після вашої основної дії. Загалом ви можете виконати такі додаткові дії:

- активувати всі ефекти карт позначені символом ⚡;
- покласти ідола  в комірку;
- використати подарунок охоронця;
- активувати ефект помічника (за винятком помічника, який дозволяє вам купити карту зі знижкою).

### Плитки накопичення



Плитки з множителем «x3» використовують тоді, коли вичерпуються певні ресурси. Кожен ресурс на плитці рахують як 3 штуки. Загалом кількість ресурсів на полі запасу необмежена.



На іншій стороні цієї плитки зображено плитку страху. Якщо ви повинні взяти карту страху, а колода карт страху порожня, ви натомість берете плитку страху. Вона варта -2 очки під час фінального підрахунку. Зберігайте плитку страху у своїй ігровій зоні. Якщо ви маєте нагоду вилучити карту з вашої ігрової зони, можете натомість вилучити плитку страху.

Протягом тестування гри ці плитки нам були потрібні тільки в рідкісних ситуаціях. Залежно від вашого стилю гри, вам ці плитки можуть і не знадобитися.



## ЕФЕКТИ

Багато ефектів просто зображають те, що ви можете отримати.



Отримайте зображені ресурси.



Отримайте зображені ресурси.



Отримайте зображені ресурси.



Отримайте карту страху й зображені ресурси. Ви маєте взяти карту страху з поля й покласти її горілиць у вашу ігрову зону (ігноруйте її символ транспорту). Якщо немає доступних карт страху, візьміть плитку страху, як описано на с. 25.



Можете оплатити вартість ліворуч, щоб отримати вигоду праворуч. Якщо ви не можете чи не хочете оплатити вартість, то не отримуєте вигоди.



Оплатіть вартість, щоб вибрати один з двох маркерів.



Можете виконати один з цих обмінів: АБО



На карті артефакту є нагадування про те, що його ефект коштує 1. Однак цю вартість треба оплатити лише тоді, коли ви граєте артефакт із руки, а не купуєте його.



Ви оплачуєте цю вартість, поклавши горілиць одну карту з руки у свою ігрову зону, ігноруючи її символ транспорту й ефект. Якщо у вас не залишилося карт на руці, ви не можете оплатити цю вартість і, отже, не можете отримати вигоду від ефекту.



Можете взяти карту. Якщо ваша колода вичерпалася, цей ефект не діє.



Можете вибрати карту з руки чи вашої з ігрової зони й вилучити її (див. с. 13).



Можете взяти карту. Потім можете вилучити карту з руки чи з вашої ігрової зони. Зауважте, що кожна частина ефекту необов'язкова.



Можете взяти карту. Потім ви повинні покласти горілиць одну карту з руки у свою ігрову зону, ігноруючи її символ транспорту й ефект.



Можете відновити одного з ваших помічників (див. с. 16).



Цей символ означає, що ефект не вважають основною дією вашого ходу. Ви можете виконати будь-яку кількість додаткових дій до, після і навіть під час вашої основної дії.

## КЛЮЧОВІ СЛОВА

**Активуйте локацію.** Активуючи локацію, ви активуєте її ефект. Вам не треба мати там свого археолога, а археологи інших гравців не блокують вам активацію локації, якщо тільки карта не каже про зворотне. Ви не оплачуєте вартість подорожі до цієї локації. Ви не можете активувати невідкриту локацію.

**Активуйте плитку локації.** Дві карти дозволяють активувати верхню плитку локації в одному зі стосів. Просто активуйте ефект плитку, як під час активації локації.

**Вилучіть.** Покладіть карту у стос вилучення, як описано на с. 13. Крім того, ефект може дозволити взяти карту з зони вилучення.

**Вилучіть цю карту, щоб.** Коли ви граєте цю карту задля її ефекту, то вилучаєте її, а не кладете у свою ігрову зону.

**Зайнята вами.** Ви займаєте локацію, якщо там є ваш археолог.

**Знижка.** Активуйте ефект, так ніби ви мали ресурси чи символи транспорту, зображені в знижці. Наприклад, знижка в означає, що вартість зменшується до . Знижка означає, що один символ у вартості подорожі вже оплачений. Однак знижка не впливає на вартість подорожі, що не містить . Знижки не зменшують вартість нижче нуля і не переносяться на інші дії.

**Незайнята локація.** Локацію вважають незайнятою, якщо там немає жодного археолога (вважається, що плитки охоронців не займають локацію). Зайнята локація може як і раніше мати незайняте місце, навіть якщо цю локацію вважають «зайнятою».

**Отримайте** . Коли ви отримуєте предмет, це означає, що ви не платите вартість у . Якщо не вказано інакше, то ця дія ідентична дії «Купити карту» за винятком того, що ви не оплачуєте вартість.

**Перебазуйте.** Не оплачуючи вартості подорожі, візьміть одного з ваших археологів, який уже є на локації, і перемістіть його на незайняте місце на іншій відкритій локації. Ефект може мати додаткові обмеження.

**Спасуйте, щоб отримати.** Щоб отримати вигоду, ви повинні спасувати. Ви більше не виконуєте ходів до кінця раунду.

## ЕФЕКТИ ДІЙ

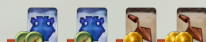
Наведені нижче ефекти дозволяють виконати дію. Зазвичай це буде головною дією вашого ходу, але в цьому випадку дію вважають просто частиною ефекту.



Ви можете негайно виконати дію «Копати на локації» чи «Відкрити нову локацію», якщо ви маєте археолога на своєму планшеті. Ефект може передбачати особливі переваги чи обмеження.



Ви можете негайно подолати охоронця, не оплачуючи вказаної на його плитці вартості. Цей ефект застосовується лише до охоронця на тій локації, де ви маєте археолога.



Ви можете негайно купити артефакт чи предмет з ряду карт. Ціна зменшується на вказану суму.



Виконайте дію «Купити артефакт». Ви не оплачуєте його вартості, але активуєте його ефект.



Виконайте дію «Купити предмет». Ви не оплачуєте його вартості.

## ПОЧАТКОВІ РЕСУРСИ

Перший гравець:

Другий гравець:

Третій гравець:

Четвертий гравець:

## ПОЧАТКОВА КОЛОДА

