

LOST RUINS OF ARNAK

阿纳克遗迹



MÍN & ELWEN

游戏配件



双面游戏版图, 分别是鸟之神庙和蛇之神庙



4张双面玩家版图



27枚金币标记



27枚指南针标记



16个神像板块



24个神庙板块



1张贴纸



笔记本标记和放大镜标记
(每种颜色各1个)



1张双面资源版图



15个守卫板块



10个 1级遗址板块



16个石板标记



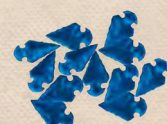
考古学家米宝
(每种颜色各2个)



基础卡 (每种颜色各4张)



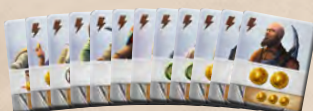
6个 2级遗址板块



12个箭头标记



19张恐惧卡



12个助手板块



9个宝石标记



18个研究奖励板块



40张物品卡



1个
月之权杖



1个起始玩家标记



5个封锁标记



10个备用板块



35张神器卡



1叠计分表



15个对手行动板块
(用于单人游戏)

第3天——在空荡荡的海面上徒劳地搜寻了两天之后，遥远的地平线上出现了一个模糊的斑点，在波光粼粼的海浪中依稀可见，这让我心里又升起了一线希望。再靠近些，一群鲜红色的鸟朝着我们的船飞来，叽叽喳喳地叫着，好像在欢迎我们。我们的领航员查看过海图之后，肯定地说，这座岛确实还没有被标记在地图上。她的话验证了一个我们心里的假设——那崎岖的高地，那翠绿的丛林！

——这里可能就是阿纳克！



TUTORIAL VIDEO



cge.as/arv

游戏设置

游戏版图

首次游戏时，使用鸟之神庙一面。



使用蛇之神庙一面时，需遵循第19页上的特殊规则。



牌列

牌列展示了你在游戏中可以获得的物品卡和神器卡。将它们分别组成两个牌堆。这两种卡的背面完全相同，但可以很容易地根据正面颜色和右上角的图标区分开。

- 1** **神器**。洗混神器卡牌堆，正面向下放在相应的位置内。
- 2** **恐惧**。将恐惧卡放在相应的空格内。恐惧卡全都是相同的，所以正面向上放置即可。
- 3** **物品**。洗混物品卡牌堆，正面向下放在相应的空格内。
- 4** **月之权杖**。把月之权杖放在牌列中如图所示的位置，表示当前为第一回合。
- 5** 将1张神器卡正面向上放在牌列中，月之权杖的左侧。
- 6** 将5张物品卡正面向上放在牌列中，月之权杖的右侧。

岛屿

- 1** **神像板块**。洗混并随机分配到各个遗址。
- 7** **1级遗址**。1级区域的每个遗址有一个正面向上的神像。
- 8** **2级遗址**。2级区域的每个遗址有一个正面向上的神像和一个正面向下的神像，如版图所示。

封锁标记

- 9** 根据玩家数量的不同，可能需要封锁部分行动格。将被封锁的行动格视为在版图上不存在。整场游戏中都不可以使用。

在4人游戏中，不使用封锁标记。（本页以3人游戏为例。）

在3人游戏中，需封锁3个 行动格。正面向下洗混封锁标记，随机翻开其中3个。封锁标记与 遗址一一对应。



用这3个标记封锁对应的3个遗址的 行动格。（把它们正面向下放在版图上。）将2个未使用的板块放回游戏盒。

在2人游戏中，需封锁全部5个 行动格。每个遗址只能容纳一个考古学家。

研究轨

10



神庙板块。把神庙板块分成几堆放在神庙区域内。每堆板块的数量与玩家数量一致。如图所示，最上层是11分的板块堆，中间是两个6分的板块堆，最下层是三个2分的板块堆。把未使用的板块放回游戏盒。



研究奖励板块。洗混板块，正面向下放在：

11

失落神庙奖励板块堆。



将与玩家数量相等的研究奖励板块组成板块堆。正面向下放在研究轨的顶部。

12

奖励板块格。研究轨上的大多数空格都会有一个奖励板块。



4人游戏中在带有该标记的空格放一个奖励板块。

3人或4人游戏中在带有该标记的空格放一个奖励板块。

将研究奖励板块随机放到适当的空格后，再正面向上翻开。把未使用的板块放回游戏盒。



资源版图

13

资源。把所有资源标记放到资源版图上。

14

1级遗址板块。洗混标有 1 的遗址板块，正面向下放到资源版图上。

15

守卫板块。洗混守卫板块，正面向下放到资源版图上。

16

2级遗址板块。洗混标有 2 的遗址板块，正面向下放到资源版图上。

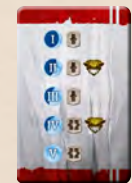
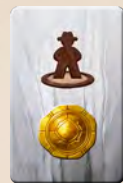
17

助手板块。银色面向上洗混助手板块，随机分成三堆，每个板块堆4个板块。放到资源版图上。

18

研究标记。玩家的研究标记也放在资源版图上，详见下一页。

单人游戏



这些配件只在单人游戏中使用。单人游戏使用2人游戏的设置。完整规则见第20页。

玩家设置

第6天——我们找到了一处搭帐篷的好地方，附近就能找到淡水。舵手确定，我们供应充足。在接下来的两周时间里，这里就是我们的家。

每位玩家选择一种颜色，拿取相应颜色的玩家版图、研究标记、2个考古学家米宝和4张基础卡。

玩家版图

把你的玩家版图放在自己面前，并把考古学家放在上面。



根据情节设置，你的考古学家都呆在帐篷里，你的资源标记都放在资源箱里。不过，你也可以根据自己的喜好放置配件。

研究标记

将你的研究标记放在研究轨底部的起始格。将放大镜放在笔记本上面，以便于第一次进行研究时使用。



你的初始牌库

每位玩家都有自己的牌库，而且玩家的初始牌库都是一样的。你的初始牌库由4张基础卡（你的颜色）加2张恐惧卡组成：



洗混牌库，正面向下放在你的玩家版图上。

行动顺序



最近去过一处以前从未去过的地方的人，成为起始玩家。把起始玩家标记交给该玩家。按照顺时针方向依次行动。

初始资源

如下所示，初始资源与行动顺序相关。

- 第1位玩家：●●
- 第2位玩家：●●
- 第3位玩家：●●●
- 第4位玩家：●●●

推荐布局

玩家版图可以像这样围绕着游戏版图摆放。



游戏规则

第7天——好神奇啊，我们总算来到了这里，看到了我们苦苦寻觅的东西！有些时候，我不禁觉得，我们似乎驻扎在了一片神圣的土地上。前方有什么奇迹？有什么危险？我们对这座岛的秘密一无所知，但我们发誓，要揭开谜底，我们一定要做到！

游戏目标

你的任务是带领探险队探索充满未知的阿纳克岛，去揭开这个消失的文明背后的奥秘。

你将为你的探险队装配趁手的物品，在丛林中搜寻神秘的神器和奇妙的考古遗址，奋力击败各处遗址的守卫——也许最重要的是——将与阿纳克遗迹有关的碎片拼凑成一份完整的研究报告，最终发现失落的神庙。

1 你在探险中的各项成就都将被换算成分数，在游戏结束时将分数相加，就能知道是哪位玩家领导了最成功的探险。

游戏概述

戏共进行5轮。

I

II

III

IV

V

玩家轮流选择各项行动，帮助他们揭开这座岛的秘密。随着游戏的进行，岛屿上被探索的区域越来越多，可以选择的行动也越来越多。行动可以让你获得资源、分数和更多的机会。

每轮均按照以下步骤进行：

抽取卡牌。所有玩家从各自的牌库中抽取卡牌，直到手牌为**5张**。

轮流行动。从有起始玩家标记的玩家开始。按顺时针方向，依次行动。在你的回合，你只能执行**一个主要行动**，但可以**执行任意数量**的快速行动。

跳过。轮到你时，你可以选择跳过，表示你本轮不再执行任何行动。其余玩家继续依次行动，直到所有玩家都选择跳过。


下一轮的设置。洗混自己出牌区的所有卡牌，放回自己牌库的**底部**。对版图进行下一轮的设置。**将起始玩家标记传给左手边的玩家。**


移动月之权杖。每轮结束时，向右移动月之权杖，表示时间的流逝。


随着月亮变圆，探险队对这座岛的探索逐渐深入，获取了各种有用的物品和神器，并开始研究阿纳克的传说。5轮游戏结束后，月圆之时，就该看看是谁领导了最成功的探险！





资源

 **金币**是你探险的资金。可以用来购买物品。

 **指南针**代表用于探索岛屿的时间和精力。因此，常被用于发现神器和新的考古遗址。

 **石板**代表你能够破译的古代文字。这些文字可能会告诉你，该如何使用你找到的神器。

 **箭头**代表你发现的残留武器。它们常常是击败岛上守卫的必需品。

 **宝石**是鸟神安拉阿努的秘宝。虽然很难找到，但它们是你研究阿纳克未解之谜必不可少的物品。

你的回合

第8天——虽然我们跃跃欲试的心态中混杂着一定的恐惧，但现在可不是泄气的时候。如果有危险，我们就要战胜它。向丛林深处进发，不要耽搁了！

轮到你行动时，你有多种行动可以选择。你的选择将取决于你的手牌和游戏版图的情况。

主要行动

在你的回合，选择以下一个行动做为主要行动执行：

挖掘一处遗址 (第9页)

发现一处新遗址 (第10页)

击败一名守卫 (第11页)

购买一张卡牌 (第12页)

打出一张卡牌 (第13页)

研究 (研究 (第14页))

跳过 (第17页)

在你的回合，你只能执行一个主要行动，但可以执行任意数量的快速行动。如下所示。

你的手牌

你可以打出一张卡牌，使用它的移动值或卡牌效果，但只能二选一。



移动值

你可以使用移动值支付特定行动的费用——比如下一页上的挖掘一处遗址行动。

或



卡牌效果

你可以打出一张卡牌使用其效果。

本效果表示，你可以从资源版图上拿起一个金币标记。

快速行动

带有此图标的效果不计为你在回合中的主要行动。

在你的回合，你可以执行任意数量的快速行动。可以在你的主要行动之前、之后，甚至是期间执行。



你的出牌区

在你使用卡牌时，将卡牌正面向上放在玩家版图旁边的区域。这就是你的出牌区。



恐惧

恐惧卡没有任何效果。不过，你可以使用它的移动值。



玩家版图



出牌区

你的出牌区基本上可以说是明置的弃牌堆。被使用过的卡牌都放在这里。直到本轮结束，才会被放回你的牌库里。

挖掘一处遗址

第9天——我们带了架梯子到遗址现场，爬上去以便看清楚上面刻着的东西。和我们心里期待的一样，那些是某种文字！营地附近竟然就有这样的奇迹，一旦我们正式开始探索，天知道还能发现些什么！

在你的回合执行主要行动时，你可以派出一位考古学家，挖掘5处▲遗址之一。在👇或👈级遗址被发现后，你也可以挖掘这些遗址。

挖掘一处遗址

1. 选择你想派遣考古学家的遗址，支付所示的移动费用。该空格必须未被占据。（也就是说，该处必须没有别的考古学家，在2人或3人游戏中，该处也不能有封锁板块。）
2. 将考古学家从你的玩家版图移动到该处。
3. 结算该遗址的效果。（本规则书的封底有完整的图标介绍。）

注意：如果你的考古学家都已经在遗址上，你就不能再执行该行动。

示例：红色玩家支付了一张带有👤的卡牌，把她的考古学家派到了右图所示的遗址。她把考古学家放到了👤行动格，然后拿取两个📄标记。在本轮游戏中，下一位想要挖掘本遗址的玩家需要支付👤。再次轮到红色玩家行动时，即便她已经有一名考古学家在这里，依然可以选择挖掘这个遗迹。如果两格都被占据，那么在本轮游戏中，所有玩家都不能在这里再进行挖掘了。



支付移动费用

你可以打出一张带有👤图标的卡牌来支付👤——选择一张这样的手牌，正面向上打出并放在你的出牌区，忽略其效果。你也可以用更高的移动值进行支付，见本页的移动等级。

你可以出一张带有👤的恐惧卡，支付👤移动费用。

两个图标

如果移动费用包括两个图标，你可以用两个不同来源的移动值支付。

如果可能的话，你也可以用带有两个图标的卡牌支付。这种卡牌也可以用来支付一个图标的移动费用，但若是这样，多出来的图标会被浪费，且不可以用来支付下一次行动的费用。

示例：



雇佣飞行员

你随时可以用两枚金币换取一架飞机，而飞机可以替代任意行动图标，如下方移动等级所示。





移动等级

你随时都可以支付更高等级的移动值，抵扣所需的移动费用。快速参考表上也有移动等级。












发现一处新遗址

第10天——我们的考古队带回了关于悬崖之屋的传奇故事，悬崖的民居上作为装饰的精美宝石仍然完好无损。然而对这个发现感到喜悦的同时，他们也对悬崖上潜伏着的怪物感到恐惧。


游戏刚开始时，可以挖掘的遗址只有5处。但随着游戏的进行，你还会发现新的遗址。你可以发现任何还没有放置遗址板块的  或  级遗址。

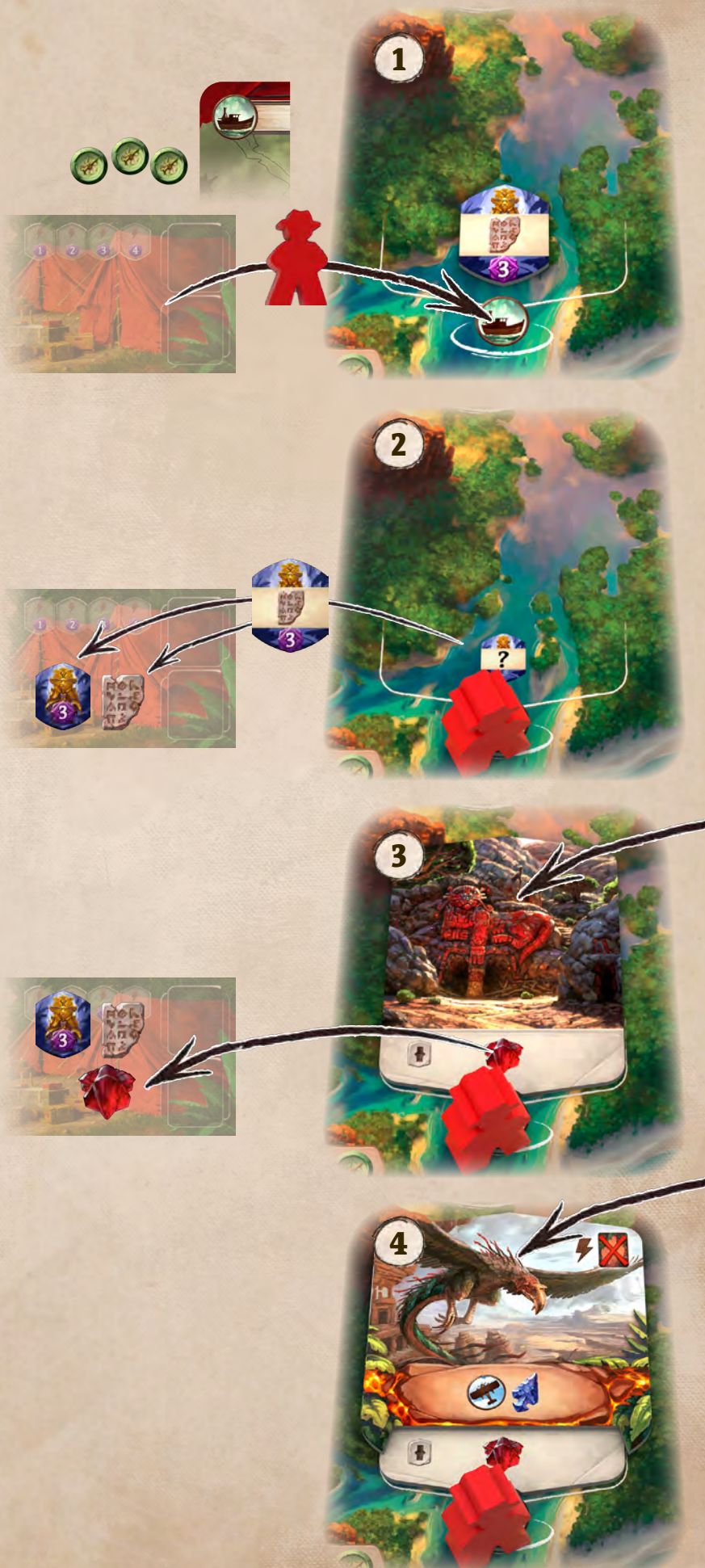
发现一处新遗址

- 1 穿越荒野。**选择你想要发现的  或  级遗址。查看版图，并支付相应的  费用。随后，在该地区选择一处还未被发现的遗址，支付移动费用，把考古学家从你的版图移动到该遗址的空格上。
- 2 拿取神像。**立即结算神像的效果。若该遗址有两个神像，将它们一起拿取，但你只能使用正面向上的神像的效果。把你获得的神像正面向下放在玩家版图上的资源箱内。
- 3 发现遗址。**拿取与遗址对应（ 或  级）的板块堆顶的板块。正面向上放在版图上。该遗址现在已经被发现，并且你会立即结算它的效果。
- 4 唤醒守卫。**拿取守卫板块堆顶的板块，正面向上放在遗址板块上面。

守卫不会立即对你产生影响。不过，在本轮结束，当你从有守卫的遗址收回考古学家时，会获得一张恐惧卡。（见第17页。）

要想避免这种情况，你可以在本轮后续的回合中尝试击败守卫。（见下一页。）或者借助特定的卡牌移动你的考古学家或守卫，来躲开守卫。

如果你的考古学家离开了当前遗址（比如，下一轮行动时）其他考古学家就可以来挖掘这个已被发现的遗址。印在版图上的  费用只需要在发现遗址时支付，挖掘时无需支付。你可以派考古学家挖掘一处有守卫的遗址；这样的话，即便你不是唤醒守卫的人，在本轮结束从该遗址收回考古学家时，你也会获得一张恐惧卡。



击败一名守卫

第11天——我们与这个怪物近身搏斗，以尖刀对抗利爪！猛兽倒下了！但没人能给它致命一击。就在我们惧怕的时候，怪物却低下了头，向我们致意。我们这才发觉，根本就没有什么怪物。眼前的生物是阿纳克的传奇守卫之一。

守卫

神秘的生物守卫着这座岛上的遗迹。每当发现一处新遗址，就会有一名守卫出现。守卫不会立即生效。不过，在本轮结束，当你从有守卫的遗址收回考古学家时，会获得一张恐惧卡。（见第17页。）

除非被击败，否则守卫会一直留在版图上。它们不会阻碍考古学家对该遗址的挖掘。

击败一名守卫

在你的回合执行主要行动时，你可以击败一名守卫。你必须有一名考古学家在该守卫所在的遗址上。

支付守卫板块底部所示的费用。

将该守卫从版图上移除，正面向上放到你的玩家版图旁。



提示：在某些情况下，击败守卫并避开恐惧卡很有必要。在其他情况下，你可以把这些资源节省下来做研究，以获得更多的分数。不一定要击败每一个被你唤醒的守卫。



本效果可以让你击败你的考古学家所在遗址的守卫，且**无需支付守卫板块上的费用**。（不过，使用本效果可能需要费用，你必须支付。）以这种方式被击败的守卫也会被放到你的玩家版图旁。

使用守卫的奖励

击败守卫后，你会获得它的尊重，会给予你板块右上角所示的奖励。你可以在游戏中的任意回合中使用守卫的奖励，但**只能使用一次**。使用后，将守卫板块翻转至正面向下，表示该奖励不可再次使用。



有些奖励为移动值，可以用来支付移动费用，和打出手牌一样。



还有些奖励为快速行动，可以在你的任意回合中使用。



无论你是否使用守卫的奖励，游戏结束时，每名守卫价值5分。

神像

你发现新遗址时，也会发现新神像。拿取神像后，放在玩家版图的资源箱内。神像需要正面向下放置，因为发现奖励在后续游戏中无效。

游戏结束时，每个神像价值3分。

神像槽

你可以通过版图顶部的四个神像槽使用一些效果。在你的回合中作为一个快速行动，可以把一个神像放到神像槽里触发神像槽效果：

1. 将神像从你的资源箱里移到玩家版图最左边的空的神像槽内。
2. 从版图上所示的5个选项选择一个效果执行。



一定要好好使用神像的力量！在游戏结束时，如果仍然有神像槽空着，那么也会获得特定的分数。

被放入神像槽的神像不能再移动，所以在游戏中，每个神像槽只能使用一次。（除非你能找到可改变这条规则的神器。）

购买一张卡牌

第12天——我攀上一块岩石，清除了一些枝条，希望能更好地观察前方的道路。当我从岩石上下来时，看清了暴露在阳光下的岩石的全貌，原来它也是一件珍贵的神器。

你可以从牌列中购买神器和物品，来提高牌库的质量。

牌列概述



牌列被月之权杖划分成了两部分：

神器在左边；物品在右边。每轮月之权杖都会向右移动一格，所以，神器会越来越多，物品会越来越。就好像随着探险队逐渐深入岛屿的中心区域，他们发现的神器越来越多，带来的支援物品则越用越少。

物品

你可以为你的探险队购置趁手的物品。你购买的物品会放到你的牌库底部，也就是说，通常会在下一轮开始时，成为你的手牌。

神器

神器是你在探索岛屿过程中发现的珍贵宝物。用代表探索时间的标记购买神器。即使是你的探险队穿过丛林、越过岩石密布的高地找到了神器，在这里我们也称之为“购买”卡牌。与物品不同，从牌列中拿取神器卡后，你可以立即使用它。

购买一件物品

1. 在牌列中选择一件物品。
2. 支付卡牌底部所示的费用。
3. 将该物品卡正面向下放到你的牌库底部。
4. 补满牌列。

购买一件神器

1. 在牌列中选择一件神器。
2. 支付卡牌底部所示的费用。
3. 将神器卡放到你的出牌区。你可以选择立即结算它的效果，并且忽略角落所示的费用。
4. 补满牌列。

注意：购买神器后，你可以立即结算它的效果。其效果可能是另一个行动，比如派考古学家挖掘一处遗址等。这些都算是你本回合的主要行动的一部分。

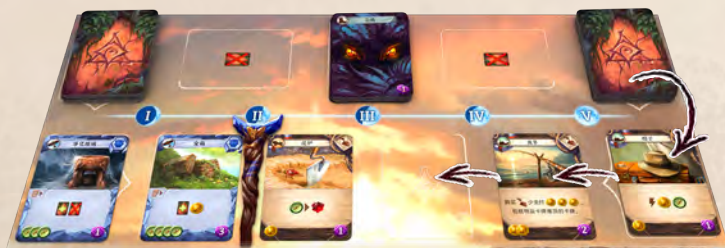
补满牌列

在你的回合结束时，如果牌列中有空缺的卡牌，就要用同类型的卡牌补满：

1. 将现有卡牌向月之权杖的方向移动，让空格位于牌列末端。
2. 在空格上补充一张新的卡牌。

如果该类型的牌堆已空，就不再移动卡牌、补满牌列了。

示例：这是一场游戏第二轮的牌列。你购买了一件物品，所以，如下图所示，用新的物品补满牌列。如果你购买的是一件神器，就需从反方向用新的神器补满牌列。




打出一张卡牌

第13天——露比是一只活泼的小鸟，有她真好。
她发现了很多有趣的东西。


打出一张卡牌

1. 将你的手牌正面向上打出到出牌区。
2. 结算卡牌效果。

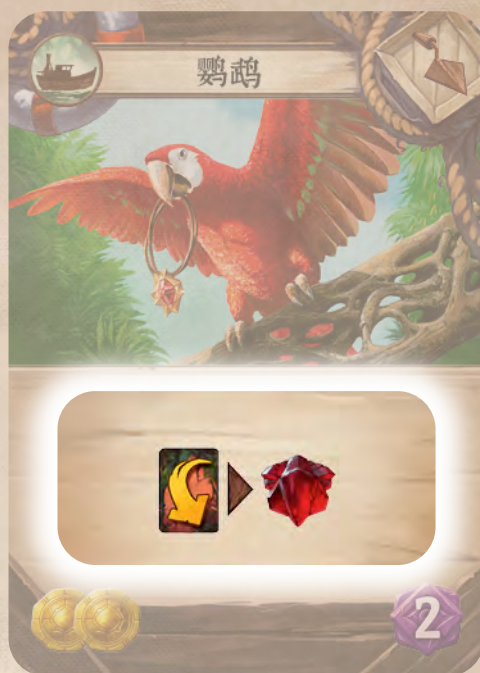
在本轮中，该卡牌将一直正面向上放在你的出牌区（除非你有机会移除卡牌，如下所述）。

 带有本图标的效果为**快速行动**。也就是说，打出这张卡牌**不算作本回合的主要行动**。你的资金卡和探索卡有快速行动的效果，部分物品卡也有快速行动的效果。

换句话说，如果卡牌上并未标为快速行动，就是本回合的**主要行动**。**所有神器效果都是主要行动**，部分物品的效果也是，比如这张鸚鵡卡。

打出神器卡时，还需要支付特殊的  费用，见本页关于打出神器卡的具体说明。本规则不适用于物品卡。

提示：你打出手牌，既可以使用其移动值，也可以使用其效果。但只能二选一。




示例：假设在你的回合，打出了这张鸚鵡卡。把它正面向上放入你的出牌区，并结算效果。这张卡牌的效果是消耗一张卡牌换取一个宝石。查看手牌后，你决定用一张资金卡换取宝石。打出卡牌，忽略其效果。在本轮游戏中，你不能再用它来获得一枚金币，但很值得：你可以从资源版图上拿取一个宝石标记。你的回合结束，除非你有想要执行的快速行动。

移除

在特定的规则和效果作用下，卡牌会被**移除**到游戏版图顶部的区域。物品和神器卡的独有移除牌堆在各自的牌堆附近。恐惧卡会被移除到恐惧牌堆。资金和探索卡会被移除到恐惧牌堆附近。除了恐惧卡，其他被移除的卡牌通常都不会再出现在游戏中。





 这个符号表示版图上神器上和物品卡的移除牌堆。如果卡牌的效果中出现这个符号，表示你可以**从手牌或出牌区中移除一张卡牌**。

提示：如果可能的话，把使用过的卡牌从出牌区移除比直接从手牌移除效益更高。

打出神器卡

刚发现它的时候，我们自以为了解它的作用。但现在我不禁开始怀疑，神器背后还隐藏着更多的秘密。也许我们可以在这些古文字中找到答案。





所有神器效果的角落处都标有  费用。当你购买神器时，忽略该费用，直接使用效果。但当你从手牌中打出神器卡，使用其效果时，就必须支付  费用。

神器可能还会有其他费用。每次使用其效果时，都必须支付这些费用。

研究

第14天——一根破碎的矛。几行文字。它们之间似乎存在关联。我
花时间仔细思考了这些关于阿纳克过往的线索。

将一个你的研究标记移动到研究轨的上一层来执行研究行动：

- 1 选择要移动的研究标记。**如果你的笔记本  在放大镜  的下方，你就可以移动任意一个标记。不过，**你的笔记本永远不能位于放大镜的上方。**（这很容易记住：你要先发现某个东西；然后才会把它记下来。）
- 2 选择要移动到的位置。**你只能向上移动到与**当前位置相连的位置**。有些时候，你只有一条路可走。不必顾虑其他的研究标记——同一位置可以同时容纳多个标记。
- 3 支付相应费用，移动。**所需费用就印在两个位置的连接处。
- 4 获取你的研究成果：**
 - 拿取一个奖励板块。如果该位置有正面向上的研究奖励板块，那么立即获得所示的奖励，并将该奖励板块从游戏中移除。只有第一个到达该位置的玩家能获得奖励。
 - 总是可以结算所在层的效果。具体效果取决于你移动的是放大镜还是笔记本，如每层右侧所示。（暂时忽略分数。游戏结束时，根据标记所在的位置，进行计分。）

如果你想的话，也可以在使用奖励板块之前先结算所在层的效果。

注意：在获得奖励之前，你都需要先支付费用。



失落的神庙



当你的放大镜移动到研究轨最上面一层时，就意味着你发现了失落的神庙！和其它行不同，你到得越早，能得到的分数就越高。**将你的放大镜放在剩余分数最大的空格上。**

然后**拿取一个奖励板块**。从正面向下的板块堆里选一个。把其余的放回去。数量刚好能够让每位玩家进行选择。

注意：笔记本标记不能移动到失落的神庙这一层。

探索失落的神庙

找到失落的神庙后，你就可以用之后的研究行动，发现阿纳克的故事！

如果你选择使用已经在失落的神庙中的放大镜进行研究，那么就不再是支付费用进行移动，而是**支付相应费用**，从任意板块堆中拿取一个神庙板块。

神庙的底部标有三种不同的费用。如右图所示，每个板块堆都对应特定的费用组合。

比如，左侧6分的板块堆要求你同时支付左侧的两种费用。右侧6分的板块堆要求你同时支付右侧的两种费用。最上层11分的板块堆则要求你支付全部三种费用。

每个板块堆的数量是有限的。如果板块堆已空，就不能再购买了。



你可以移动到哪里？




蓝色和红色玩家的放大镜分别放置在研究轨第一层的不同位置。蓝色玩家所在位置连接着上一层的两个位置，所以他可以向上移动至任意位置。然而，红色玩家所在位置只与上一层的一个位置相连。

其他所有标记都在起始位置。起始位置的标记可以移动至第一层的任意位置。

黄色玩家可以把他的放大镜移动到上一层。只有当放大镜比笔记本至少领先一层时，他才可以把笔记本移动到上一层。




研究行动

在她的回合，红色玩家决定用她的放大镜进行研究。支付  后，把放大镜移动到上一层的位置。她移除了研究奖励板块，并获得了  标记。板块被放回游戏盒中，标记放到她的玩家版图上。（请注意，该标记不可用来支付本次研究费用——玩家必须先支付费用。）查看右侧的放大镜效果，她能获得1 。



获得一名助手

轮到蓝色玩家，他决定用笔记本进行研究。他不能把笔记本移动到放大镜的上层，但可以移动到放大镜的同一层，甚至是同一位置。

如右图所示。蓝色玩家支付  把他的笔记本移动到放大镜所在位置。他可以从资源版图上可用的三名助手选择一个。他拿取了一名助手，银色面向上放在自己的玩家版图上。下一页有关于助手的详细介绍。



助手

助手是前来加入你的探险队的人。每名助手都分为两个级别——银色和金色。金色助手有更强的效果。当你把笔记本移动到特定层时，将根据研究轨所示获得银色助手。

使用该助手是快速行动

银色助手

助手效果

助手升级后可获得的能力

招募助手



当你把笔记本移动到带有此符号的一层时，就可以从资源版图上选择一名可用的助手。（通常有三名助手可供选择；不过，到了游戏后期，也有可能出现空板块堆。）

注意：在顶层的助手被拿走之前，下层的助手是不可见的，玩家不能提前查看下层的助手。

把助手放到你玩家版图的一个助手框内。银色面向上。

助手的效果多种多样。如果助手的效果是快速行动，那么可以立即使用，也可以留到后面再使用。

使用助手



使用助手后，将其横置，如图所示。被横置的助手为**疲惫状态**，无法再次使用。

一般情况下，在每轮中，一名助手的效果只能被使用一次。该轮结束时，所有助手都将**重置**——再次将其竖放。

不过，特定的卡牌效果可能在一轮游戏中重置一名助手，使其能再次，甚至是立即使用。

升级助手



当你把笔记本移动到带有此符号的一层时，就可以将一名你的助手升级为**金色**——就是把它翻转至金色面向上。并立刻**重置该助手**，即使在本轮中你已经使用过该助手的银色效果。

示例：

蓝色玩家使用他的助手获得1。



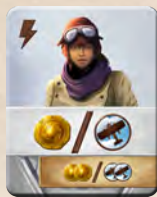
随后，他支付，把他的笔记本向上移动一层。这一层的笔记本效果为升级一名助手。他可以升级任意一名助手。



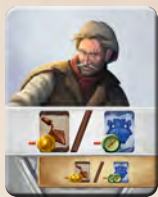
蓝色玩家选择升级他已使用过的助手。在研究效果的作用下，他翻转并重置该板块。本回合他可以在任意时刻再使用该助手一次。



助手有各种各样的效果：

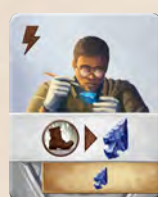


有些助手会为玩家提供多种可选择的效果。作为快速行动，你可以使用该助手获得1。或者，你可以使用该助手获得1。



该助手可以让你在购买神器或物品时少支付费用。这一面可以少支付1，升级后可以少支付2。

该助手没有快速行动图标，所以使用该助手将被计为你本回合的**主要行动**。



这个助手需要用1换取1。你可以像为考古学家的行动支付移动费用一样，支付该移动费用。因为这是一次快速行动，所以你可以用一张带有的卡牌完成两件事：比如，用1支付使用该助手效果的费用，再用另1个支付考古学家挖掘一处遗址的费用。

跳过

今天我们已经发现了这样的奇迹！谁知道明天我们还会发现什么？

在你的回合，你可以选择跳过——告知其他玩家，本轮你将不再执行任何行动。跳过是你本轮的主要行动。这时候，你还可以执行任意当前可用的免费行动。

如果你没有能够执行的主要行动，就必须跳过。不能只执行快速行动而不执行主要行动。

一旦跳过，在本轮接下来的游戏中，你都无法再执行任何行动。其余玩家仍需按顺时针方向依次行动，但你的行动轮会被直接跳过。反过来，如果你是场上唯一未跳过的玩家，那么你就可以连续多次执行行动。

所有玩家均跳过后，本轮游戏结束。



某些效果可能将跳过视为费用的一部分。

下一轮的设置

如果当前不是第五轮，那么进行下一轮游戏的设置。

所有玩家同时执行以下操作：

1. 把你的两名考古学家放回玩家版图。每从一个有守卫的遗址拿回一名考古学家，就将一张恐惧卡放到你的出牌区。
2. 通常情况下，此时你是没有手牌的。如果还有，你可以分别选择弃到出牌区，或留到下一轮。
3. 提示：尽量在跳过之前打出所有的卡牌。只有在极少数情况下，保留手牌到下一轮更有收益。
4. 收集出牌区的所有卡牌，彻底洗混，再正面向下放到你的牌库底部。
5. 注意：你在上一轮游戏中购买的物品卡现在应该在刚洗混的卡牌上方。
6. 重置助手。（再次将其竖放。）

对牌列进行如下调整：

1. 移除月之权杖两侧的两张卡牌。（即移除一张神器卡和一张物品卡。见第13页对移除的详细介绍。）
2. 把月之权杖向右移动一格，表示接下来的轮次。
3. 补满牌列（见第12页）。

将起始玩家标记传给左边的玩家——新一轮，新的起始玩家。

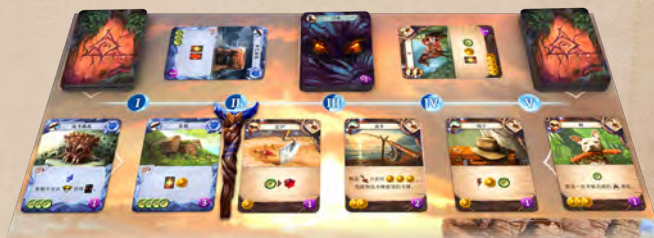
抽取卡牌以开始新一轮，直至拥有5张手牌。如果你的牌库里的卡牌不足5张，就把它们全部抽取。

第五轮结束

第五轮结束时，所有玩家收回自己的考古学家，并从守卫那里获得相应的恐惧卡。跳过其他所有步骤，进入最终计分。

牌列设置示例：

第一轮结束，进行第二轮的设置。



在进入第三轮前设置时，移动这张神器卡。



最终计分

第18天——我觉得这座岛上还有很多秘密，但现在是时候该返航，去和人们分享我们的发现了。

游戏结束时，把每个人的得分记录在计分表上，再把它们相加。计分的项目包括：



你的每个**研究标记**所在层对应的分数。失落的神庙中的放大镜则是根据抵达顺序获得对应的分数。



你的每个**神庙板块**所示的分数。



不管在不在神像槽中，你的每个**神像**计3分。再加上空神像槽所示的分数。



不管有没有使用奖励，你击败的每个**守卫**计5分。



每张**物品及神器卡**右下角所示的分数。



每张**恐惧卡**-1分。如果你拥有恐惧板块（见第23页），每个板块-2分。



得分最高的人获胜。

若出现平局，先抵达失落的神庙的玩家获胜。若出现平局，且无人抵达失落的神庙，研究分数最高的玩家获胜。若仍然平局，则共享胜利。

10 22	Mín	Elwen
	24	14
	11	0
	11	13
	0	20
	13	7
	-4	0
	55	54

开发团队：**Michal Štách**
Michaela Štachová

平面设计：**Filip Murmak**

美术指导：**Jakub Politzer**

美术：**Ondřej Hrdina**

Milan Vavroň

Jiří Kůs

František Sedláček

3D艺术：**Radim "Finder" Pech**

艺术咨询：**Dávid Jablonovský**

制作：**Vít Vodička**

规则书编写：**Jason Holt**

项目管理：**Jan Zvoníček**

项目监督：**Petr Murmak**

中文翻译：**熊猫译社**

校对：**熊童子，荷蛋，**

小天，尔达，涛涛

平面设计：**荷蛋，洪恩**

感谢：**糕糕，乌华**

大中华地区独家版权：一刻馆桌游

地址：北京市海淀区科建大厦

网址：www.onemomentgames.com

邮箱：info@onemomentgames.com

电话：010-82865118

© Czech Games Edition
October 2020

www.CzechGames.com

设计者：Mín & Elwen

特别感谢各位积极参与的测试员：Kuba Kutil多次突破了早期雏形设计的局限，在实现游戏平衡和单人游戏测试上作出了巨大的贡献；Pavla Ferstová和Ivan "eklp" Dostál从这款游戏初具雏形时就表现出了浓厚的兴趣，并在不断完善的过程中参与测试了多个版本；Vít Vodička对这款游戏有着深刻的了解，也提供了很有价值的平衡化反馈。

测试：Martin "Intoš" Sedmera, Lada Pospěch, David Nedvídek, Iva Nedvídková, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Filip Murmak, Miroslav Felix Podlesný, Jan Zvoníček, Tomáš Uhlíř, Matuš 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 Zdražilová, Tomáš Zdražil, 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, Honzík Šafra, Yuri Sulík, Petr "Peca" Palička, Antonín Jan Palička, chasník, Lucia Chrastinová, Aleš Vítek, Michal Kopřiva, Jakub Uhlíř, Pavel Češka, Petr Marek, Tomáš Vician, Anežka Seberová, Michal Ringer, Olda Rejl, Martin Cetkovský, Martin Váňa, Tomáš Sládek, R.A., Yuyka & Ese Šabata, Václav Horňák, Matuš Sedlák, Dan Knápek, Lumír Kvita, Kristián "Christeco" Buryš, Bára "CP" Siptáková, Adam "Adamin" Sipták, Dora "Cingilingi" Cidlinská, Michal "Meysa" Stárek, Ailin & Faire, Krtek & Kristýna, Melisilme & Findar, Julie "Peri" Tomaňová, 以及在CGE游戏测试和其他活动期间，在布尔诺桌游俱乐部与我们相会的所有人。没有你们，就没有这款游戏！

大声喊出我们CGE团队每个人的名字！Filip秉持着澎湃的热情，将这款游戏制作得极其精美。Petr为这个项目作出了巨大的贡献，他总能妥善及时地解决我们遇到的问题。Regi为我们提供了安稳的保障，并在营销工作上付出了不懈的努力。Jason友善且积极，多亏了他不知疲倦地工作，才有如此完美的规则书。Zvonda不断督促我们，才没有耽误了期限。Finder制作出了精美绝伦的预告片片和3D模型。Míša和Fanda在平面设计上提供了很多帮助。Vlaada和我们分享了他的经验、反馈和很多酷炫的想法！David, Honza, Dita, 还有其他所有帮忙制作出无数版设计、做测试和校对的人！感谢你们加入这次旅程！

非常感谢Ailin和Faire，从项目开始到结束，他们提供了非常多的帮助和支持——如果没有他们，我们根本没有时间和器材来完成这次游戏设计。感谢Nand绝佳的背面设计，感谢Paul Grogan在2020年取消各种展会的低迷时刻，向世人推荐我们的游戏。

特别感谢Ondra Hrdina, Milan Vavroň, Kuba Politzer, Jirka Kůs和Fanda Sedláček，他们帮助建立了令人惊叹的阿纳克世界，并用他们令人惊叹的艺术创造力赋予了它生命！



蛇之神庙

我们船上的 ~~所有人~~ 都没了。我们试过 ~~一切~~，但我担心，它还会追过来！

前往阿纳克的初次探险彻底失败了。很长一段时间，没人收到过他们的消息。在你探索这座岛的时候，请留意是否有幸存者。

不同的版图

蛇之神庙这一面，遗址的移动费用和研究轨都与另一面不同。



助手营救行动



研究轨中间位置有初次探险的幸存者。在探索岛上的遗迹时，你或许能够救出一名幸存者。

进行游戏设置时，把**与玩家人数相等**的助手放在该处。随机秘密选取放置的助手。保证所有玩家都只能看到最上层的助手，直到一位玩家抵达这层之前，下面的助手一直不可见。

与通常一样，资源版图上有三个助手板块堆。其中两个板块堆各有三名助手，其余所有的助手都放在第三个板块堆。



你必须**支付一个神像**才能让研究标记通过该连接处。支付的神像必须**来自你的资源箱**——不可使用神像槽中的神像。将支付的神像板块从游戏中移除。



使用该放大镜效果，可以从研究轨上救出一名助手。悄悄地查看此处的板块堆，拿取一个助手。不改变其余助手的顺序，将板块堆放回研究轨。

和资源版图上的助手不同，被救出的助手已**进入疲惫状态**。除非使用效果重置，否则在本轮游戏中，你都不能使用该助手。



示例：红色玩家想把她的放大镜移动到营救助手的位置。

1. 她从自己的资源箱中移除一个神像，放回游戏盒里。
2. 移动放大镜。
3. 她从助手板块堆中选择了船长。
4. 船长被困在阿纳克岛上太久，已经进入了疲惫状态。在重置之前，红色玩家都不能使用他的能力。



该效果可以把你的**一名银色助手升级成金色**。（在版图的另一面，只有移动笔记本才有这种效果。）如果你有**两名银色助手**，可以升级任意一名——不必在意哪个是你救出的助手。

和通常一样，处于疲惫状态的助手在升级后会被重置。

可怕的故事！

一开始，我们以为他是因为被困太久的痛苦经历而产生了幻觉，才会讲出那样的故事，但随着**我们发现了越来越多关于阿纳克的秘密……**



这种放大镜效果表示你将获得**一张恐惧卡**！把它正面向上放入你的出牌区，忽略其移动值。



进行游戏设置时，在研究轨的这一层放置**2或3个奖励**板块。当你把一个研究标记——放大镜或笔记本——移动到这一层时，**选择其中一个板块**。只移除你选择的板块。



单人游戏

我们原以为，只有我们知道这个秘密。但不知怎么回事，有人抢在了我们前面！

单人游戏模式能让你在没有其他玩家的情况下，也可以尽情享受探索失落遗迹的兴奋感。

游戏设置

遵循2人游戏的规则设置版图。若板块堆的数量需与玩家数量相同，就放置2个板块。

和通常一样，设置你自己的版图。你作为第二位玩家，所以初始持有1  和1 .

对手设置

选择另一个玩家版图来代表对手的探险队。使用灰色帐篷一面。把除了你的颜色之外的全部6名考古学家都放到对手的游戏版图上。

你的对手只使用一个研究标记。把对手的放大镜放到你的研究标记旁的起始位置。

对手行动牌库

用10个行动板块组建对手的行动牌库。

使用全部5个考古学家行动板块：



使用5个红色或绿色行动板块：



行动板块成对出现。红色行动是绿色行动的进阶版。全部5种行动都要放入牌库，所以你要从每对板块中各拿取一个。把5个未使用的板块放回游戏盒。

游戏的难度等级由红色板块的数量决定（从0至5级）。决定红色板块的数量后，随机拿取相应数量的红色板块，查看后加上适量的绿色板块，完成牌库的组建。

混对手的牌库，正面向下放置，然后就可以开始游戏了。

游戏规则

在全部五轮游戏中，你的对手始终是起始玩家。对手回合的行动如下：

1. 翻开对手最上层的行动板块，放到行动牌库旁。
2. 结算所示的行动。如果因限制无法执行该行动，你的对手本回合就不会执行行动。

在本轮游戏中，你和你的对手像进行2人游戏一样，轮流行动。即便你已经跳过，你的对手也必须在打出全部10个行动板块之后才跳过。

对手行动


对手的每次行动都像是玩家在行动，重点是这些行动对你造成的影响。对手的探险队不会获得或支付资源标记。他永远不会获得恐惧卡。不过，他会获得分数。

注意：行动板块上的符号与本规则书封底所描述的效果并不完全相同。它们仅作为对本部分所介绍规则的提示。



该符号表示，在第五轮中，对手不会执行任何行动。

挖掘一处遗址

 你的对手想阻止你获得所示的资源。找到一处能够提供该资源的遗址，把对手的一名考古学家放到该遗址的行动格内。（如果符合要求的行动格都已被占据，你的对手就不执行任何行动。）



如果有多个符合要求的行动格，对手按照以下优先级进行选择：

- 所在行较高的遗址优于较低的遗址。
- 如果是同一行的遗址，你的对手选择左侧还是右侧的遗址，由决定箭头决定。（见下方文本。）

决定箭头



当对手的探险队必须要在两个或更多的选项上做决定时，更倾向于最左边还是最右边，取决于对手行动牌库上的箭头是指向左还是右。如果牌库已空，而你需针对最后一个行动板块作出选择，就根据已使用的板块堆底部的板块上的箭头指向行动。

将所有对手行动板块有黑边的一侧向下放置，指向左和指向右的箭头数量就能保持一致了。

发现一处新遗址

根据不同的轮次，你的对手发现了一处 1 级或 2 级遗址。如果存在多个未发现的遗址：

- 首先，将选项缩小到一行。就 1 级遗址而言，优先选择较靠下的一行。
- 然后根据决定箭头的指向选择左或右。

把对手的一名考古学家放到选定的行动格。把神像标记放到对手的版图上。如果他还未拥有这个正面向上的神像，就把它正面向上放到相应的空格。如果已经有一个同样的神像，就把它正面向下放到右侧标有-1的空格内。可以有多个神像堆叠在-1空格内。如果你的对手获得了一个正面向下的神像，也把它放到-1空格内，忽略另一面。



新发现的遗址将获得一个遗址板块。如行动板块所示，只有在特定的轮次，该遗址才会唤醒一名守卫。

研究

移动对手的放大镜。如果需要选择一个位置，就按照决定箭头的指向选择。



如果该处有一个研究奖励板块，就把它从游戏中移除。如果已经到达失落的神庙，就移除奖励板块堆顶的板块。

如果你的对手已经抵达了失落的神庙，无法继续移动，就获得一个6分的板块。如果左右两侧的板块堆都有剩余的板块，就按照决定箭头的指向选择。

从资源版图上高度最高的板块堆中拿取最上层的助手。如果板块堆高度相同，就按照决定箭头的指向选择。将该助手从游戏中移除。

蛇之神庙版图：当你对手的标记抵达营救助手的位置时，他将拿取最上层的助手。此外，还将获得资源版图上的一名助手。

击败一名守卫

如果你的对手所占的遗址上有一名守卫，就把它移动到对手的版图上。若有多名可击败的守卫，靠上的行优先，必要的话，按决定箭头的指向选择。



如果你的对手没有考古学家在有守卫的遗址上，就会进行研究来替代，但不会从资源版图上获取助手。（不过，在使用蛇之神庙版图时，抵达营救助手的位置时，将救出一名助手。）

购买一件物品

若是绿色行动，你的对手就将获得分值最低的物品。若是红色行动，你的对手就将获得分值最高的物品。无法作出决定时，就按照决定箭头的指向选择。把该卡牌放到对手的版图上。补满牌列，完成该行动。



购买一件神器

如你所想，和购买一件物品的操作相同。



一轮游戏结束

一轮游戏结束时，把对手所有的考古学家都放回他的版图上。你的对手不会获得恐惧卡。洗混行动板块堆，正面向下放置，你的对手就可以进入下一轮了。在每一轮，起始玩家都是你的对手，所以就不需要起始玩家标记了。

计分

对手的探险队将根据放大镜所在的位置、神庙板块、击败的守卫以及购买的卡牌计算得分。

每种正面向上的神像计3分。-1板块堆的神像，每个计2分。

你的计分方式和通常一样。对比你和对手的分。得分高的获胜。

1932.10.22	Rival	Jason
	0	

单人游戏战役

寻找库蒂尔教授

在阿纳克遗迹四章可供自由探险的单人战役中，了解发生在库蒂尔教授和他的团队身上的事。

完成四个章节的进展，每个章节都有一套独特的游戏规则和目标。

探索失落探险队的故事。

使用配套的app或使用打印文件。



来试试免费的单人战役吧：<https://arnak.game>

附录

部分卡牌注意事项



瑞士军刀

从所示的四种收益中选择两种。不可以只选择一种，
拿取两次。



捕熊夹

无论该遗址有没有你的考古学家，你都可以使用捕熊夹。但是要注意所选的遗址中不能有其他玩家的考古学家。（出于安全起见。）



弓箭

最多可以获得 。



刷子

针对你玩家版图上的所有神像，无论其是否在神像槽中。最多可以获得 。



鱼竿

购买 少支付，
包括神像卡牌堆顶的卡牌。



精密指南针

与普通的“购买一张卡牌”行动不同，即便你买不起牌列中的任何卡牌，你也可以执行该行动。展示相关牌堆最上面的一张卡牌。这是你可以购买的卡牌之一。你也可以选择不购买卡牌，再把它翻转至正面向下。如果你选择购买一张牌列中的卡牌，当你补满牌列时，最上面的卡牌也将照常进入牌列。



日记

本卡牌只适用于你的笔记本，不适用于放大镜。别忘了，笔记本不可以移动到放大镜的上一层。



陈年佳酿

椰子宝瓶

即便该助手的效果是一次快速行动，使用该神器的效果也依然将被视为你在本回合的主要行动。资源版图上被使用过的助手不会进入疲惫状态。如果你使用的是它的移动值，那么该移动值就会被浪费，除非你在结束行动前以快速行动的形式使用它。注意，该效果不适用于蛇之神庙研究轨的营救助手位置。



水晶耳环

先决定要抽取卡牌的数量，再按数量抽取。将其中一张留作手牌。如果你抽取的卡牌不止一张，还可以把一张卡牌放回你的牌库顶部。抽取的其余卡牌必须放入你的出牌区，且不能使用任何效果和移动值。



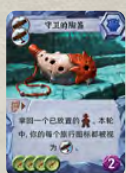
精美号角

如果你更换的是一名银色助手，那你的新助手也会是银色助手。如果你更换的是一名金色助手，就把你的新助手翻转至金色面向上。被你放到资源版图上的助手应为银色面向上。



守卫头冠

此神器无法将守卫移动到未被发现的遗址。未被占据的遗址指没有考古学家的遗址。只要遗址的任一行动格被占据，就默认这遗址已被占据。



守卫的陶笛

即使两名考古学家都在你的版图上，也依然可以使用本卡牌，把你所有的移动图标都变成 。如果一张卡牌上有两个移动图标，它们就将被变成 。



安拉阿努神像、刻印之刃

可以少支付费用购买一个神庙板块。



华丽巨锤

拿取牌列最右侧的物品卡，放到被移除的物品牌堆。然后，从被移除的物品牌堆中获得一张物品卡。不必支付费用。把它放到你的牌库底部。结束行动后，补满牌列。



黑曜石耳环







首先决定抽取1张还是2张卡牌，再从你的牌库底部抽取该数量的卡牌。如果你决定抽取1张，则直接加入你的手牌。如果你决定抽取2张卡牌，查看后选择1张加入你的手牌，把另一张正面向上放入你的出牌区，忽略其效果和移动值。





探路者的凉鞋 探路者的手杖

你的考古学家可以从任意遗址被移出。该效果只限制迁移后的目的地遗址。

别忘了!

- 不论何时,你都可以支付   购买 .
- 不能把  标记移动到自己的  标记的上层。
- 研究轨的每一层都有一个效果。无论是否拿取奖励板块,你都要结算该效果。
- 当你升级助手时,会重置该助手。
- 使用  效果时,你可以移除一张手牌或出牌区内的一张卡牌。
- 先获得恐惧卡,然后再洗混。一轮游戏结束时,在洗混出牌区的卡牌之前--先收回你的考古学家--可能会从守卫那里获得恐惧卡。
- 把洗混的卡牌放到你的牌库底部。只在每轮结束后执行--其他时候不能洗混卡牌补充牌库。
- 当你购买一件物品时,它会被放到你的牌库底部。也就是说,本轮结束后,这张卡牌会在洗混的卡牌上面。

常见问题解答

- 我的手牌可以超过5张吗? 可以。只有在每轮刚开始抽取卡牌时,对手牌的数量有限制。
- 购买的物品卡有可能在同一轮中使用吗? 有可能。当你购买一件物品时,它就会被放到你的牌库底部。特定的抽牌效果有可能让你抽到这张卡牌。一旦成为你的手牌,你就可以在任意回合中使用。
- 我可以在游戏中洗混自己的牌库吗? 不可以。只有在游戏开始前可以洗混自己的牌库。每轮游戏结束后,洗混自己出牌区内的所有卡牌,并把它们放到牌库底部。其他的洗混卡牌行为都是不允许的。
- 如果我的牌库里没有卡牌了怎么办? 如果牌库已空,你就不能再抽取卡牌了。本轮游戏结束之前,你都不能拿回自己出牌区内的卡牌,把它们放入牌库。购买一件物品后,放到你的牌库空格上--该物品就在你的牌库底部(同时也在牌库顶部)。
-  效果和“迁移”有什么区别? 两者完全不同。使用  效果需遵循“挖掘一处遗址”或“发现一处新遗址”的行动规则。派出你的版图上的的一名考古学家,必须支付相应的移动费用,除非卡牌上另有说明。相对的,你只能迁移已经处于遗址的一名考古学家,且不能迁移至一处未被发现的遗址。**迁移无需支付移动费用。**
- 我可以使用这张卡牌移动另一位玩家的考古学家吗? 不可以。游戏中的任何效果都无法让你对另一位玩家的卡牌、人物或标记产生影响。



简化符号

下列图标是各种游戏组件的简化符号:

-  一张物品卡
-  一张神器卡
-  一个守卫板块
-  一名助手
-  一个神像板块
-  一个你的考古学家

快速行动

在你的回合中,你可以在执行主要行动之前、期间或之后执行任意数量的快速行动。有以下快速行动可以使用:

- 所有标有  符号的卡牌效果都是快速行动。
- 把神像  放入神像槽是快速行动。
- 使用守卫的奖励是快速行动。
- 使用助手的效果是快速行动,除了让你少支付费用购买卡牌的助手行动。



备用板块



当标记快用完时,可使用x3多倍板块。该板块上的每个标记都被视为3个。资源版图上的标记没有数量限制。





板块的另一面为恐惧板块。如果恐惧牌库已空,而你获得了一张恐惧卡,就拿取一个恐惧板块作为替代。在最终计时时,一个恐惧板块-2分。把恐惧板块放入你的出牌区。如果你有机会移除一张出牌区的卡牌,可以移除恐惧板块来替代。


在游戏测试中,我们用到这些板块的几率非常非常低。根据你的游戏风格,你的队伍可能永远都用不上它们。


效果


许多效果简单描述了你获得的标记：


 获得所示标记。




 获得所示标记。



 获得所示标记。


 获得一张恐惧卡和所示标记。你必须从版图上拿取一张恐惧卡，正面向上放入你的出牌区。（忽略其移动值。）如果没有可拿的恐惧卡，拿取一个恐惧板块，如第23页所述。


 支付左侧所示的费用，获得右侧所示的收益。若你无法或不愿意支付费用，就无法获得收益。


 支付费用并选择获得其中一个标记。


 选择一种交易： 或 。


 在神器卡上，表示使用该效果需支付1 。不过，该费用只适用于你从手中打出卡牌时，购买该卡牌时不需要支付。


 通过将一张手牌正面向上放入出牌区来支付费用，忽略该卡牌的移动值和效果。如果你没有手牌，则无法支付该费用，也就不能获得该效果的收益。


 你可以抽取一张卡牌。若牌库已空，则无效。

 你可以从手牌或出牌区选择一张卡牌移除（如第13页所述）。



 你可以抽取一张卡牌。然后，你可以从手牌或出牌区选择一张卡牌移除。注意，你可以有选择地使用部分效果。

 你可以抽取一张卡牌。然后，你必须把一张手牌正面向上放入出牌区，忽略移动值和效果。

 你可以重置一名助手。见第16页。

 该图标表示，使用本效果不视为你在回合中的主要行动。你可以在主要行动之前、之后，甚至是期间执行任意数量的快速行动。

关键词







获得 ：当你获得一件物品时，这表示无需支付  费用。除非另有说明，这与“购买一张卡牌”行动的效果相同，只不过跳过了支付费用的步骤。

激活一处遗址：激活一处遗址后，使用该遗址的效果。你不需要派考古学家到该遗址，其他玩家的考古学家也无法阻止你激活该遗址，除非卡牌上另有说明。你无需支付任何移动费用。你无法激活还未被发现的遗址。


激活一个遗址板块：有两张卡牌可以让你激活某一板块堆最上层的遗址板块。直接结算该板块的效果，如同激活一处遗址一样。

你占据的：如果你在某遗址上有一名考古学家，就表示你占据了该遗址。

迁移：无需支付移动费用，选择一名已处于某遗址的考古学家，移动至另一处已被发现的遗址上未被占据的行动格。该效果可能会附带额外的限制。

少支付：结算该效果，相当于你已经拥有了少支付部分的标记或移动值。比如，少支付  表示原本费用为 ，现在只需支付 。少支付  意味着直接抵扣移动费用中的一个图标。（不过，少支付  无法抵扣不含有  的移动费用。）少支付无法使费用降低为负数，也不能转移到其他行动上使用。

跳过以获得：必须跳过，才能获得该收益。在本轮剩余的时间里，你都不能再执行行动。


未被占据的遗址：如果某遗址上没有考古学家，就被视为是一处未被占据的遗址。（放有守卫板块不算是被占据。）一处已被占据的  遗址虽被视为已“被占据”的遗址，但有可能还有未被占据的行动格。


移除：移除本卡牌，如第13页所述。或者，某个效果也可能让你从被移除牌堆拿取一张卡牌。

移除卡牌至：当你打出有该效果卡牌时，卡牌将被移除，而不是放入你的出牌区。


行动效果


以下的效果让你可以执行一个行动。通常会被视为你在回合中的主要行动，但只是效果的一部分。

 如果你的玩家版图上有一名考古学家，你就可以立即执行“挖掘一处遗址”或“发现一处新遗址”行动。该效果可能会附带特殊收益或限制。



 你可以立即击败一名守卫，且无需支付守卫板块上所示的费用。该效果只对你的考古学家所在遗址上的守卫有效。



    你可以立即购买牌列中的一件神器或物品。少支付所示的费用。


 执行购买一件神器的行动，不必支付费用，但结算其效果。




 执行购买一件物品的行动，不必支付费用。

初始资源

第1位玩家： 

第2位玩家： 

第3位玩家：  

第4位玩家：  

第4位玩家：

