

LOST RUINS OF ARNAK

阿纳克遗迹



MÍN & ELWEN

遊戲配件



雙面遊戲版圖，分別是鳥之神廟和蛇之神廟



4張雙面玩家板圖



27枚金幣標記



27枚指南針標記



16個神像板塊



24個神廟板塊



1個雙面資源版圖



15個守衛板塊



1張貼紙



筆記本標記和放大鏡標記
(每種顏色各1個)



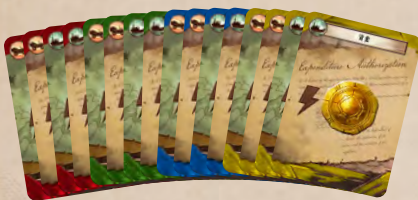
10個1級遺址板塊



16個石板標記



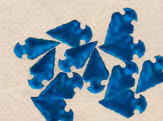
考古學家米寶
(每種顏色各2個)



基礎卡(每種顏色各4張)



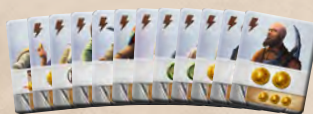
6個2級遺址板塊



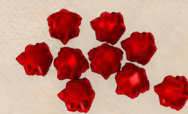
12個箭頭標記



19張恐懼卡



12個助手板塊



9個寶石標記



18個研究獎勵板塊



40張物品卡



1個
月之權杖



1個起始玩家標記



5個封鎖標記



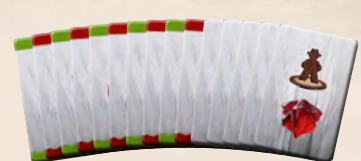
10個備用板塊



35張神器卡



1疊計分表



15個對手行動板塊
(用於單人遊戲)

第3天——在空蕩蕩的海面上徒勞地搜尋了兩天之後，遙遠的地平線上出現了一個模糊的斑點，在波光粼粼的海浪中依稀可見，這讓我心裡又升起了一線希望。再靠近些，一群鮮紅色的鳥朝著我們的船飛來，嘖嘖喳喳地叫著，好像在歡迎我們。我們的領航員查看過海圖之後，肯定地說，這座島確實還沒有被標記在地圖上。她的話驗證了一個我們心裡的假設——那崎嶇的高地，那翠綠的叢林！

——這裡可能就是阿納克！



教學影片



給肥龍一盒桌遊

遊戲設置

遊戲版圖

首次遊戲時，使用鳥之神廟一面。



使用蛇之神廟一面時，需遵循第19頁上面的特殊規則。



牌列

牌列展示了你在遊戲中可以獲得的物品卡和神器卡。將它們分別組成兩個牌堆。這兩種卡的背面完全相同，但可以很容易地根據正面顏色和右上角的圖標區分開。

- 1** **神器**。洗混神器卡牌堆，正面向下放在相應的位置內。
- 2** **恐懼**。將恐懼卡放在相應的空格內。恐懼卡全部都是相同的，所以正面向上放置即可。
- 3** **物品**。洗混物品卡牌堆，正面向下放在相應的空格內。
- 4** **月之權杖**。把月之權杖放在牌列中如圖所示的位置，表示當前為第一回合。
- 5** 將**1張神器卡**正面向上放在牌列中，月之權杖的左側。
- 6** 將**5張物品卡**正面向上放在牌列之中，月之權杖的右側。

島嶼

- 7** **1級遺址**。1級區域的每個遺址都有一個正面向上的神像。
 - 8** **2級遺址**。2級區域的每個遺址都有一個正面向上的神像和一個正面向下的神像，如版圖所示。
- 封鎖標記**
- 9** 根據玩家數量的不同，可能需要封鎖部分行動格。將被封鎖的行動格視為在版圖上不存在。整場遊戲中都不可以使用。
- 在**4人遊戲**中，不使用封鎖標記。（本頁以3人遊戲為例。）
- 在**3人遊戲**中，需封鎖3個 行動格。正面向下洗混封鎖標記，隨機翻開其中3個。封鎖標記與 遺址一一對應。
-
- 用這3個標記封鎖對應的3個遺址的 行動格。（把它們正面向下放在版圖上。）將2個未使用的板塊放回遊戲盒。
- 在**2人遊戲**中，需封鎖全部5個 行動格。每個遺址只能容納一個考古學家。

研究軌

10



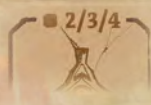
神廟板塊。把神廟板塊分成幾堆放在神廟區域內。每個板塊堆的數量與玩家數量一致。如圖所示，最上層是11分的板塊堆，中間是兩個6分的板塊堆，最下層是三個2分的板塊堆。把未使用的板塊放回遊戲盒。



研究獎勵板塊。洗混板塊，正面向下放在：

11

失落神廟獎勵板塊堆。



根據玩家數量，將相應數量的研究獎勵板塊組成板塊堆。正面向下放在研究軌的頂部。

12

獎勵板塊格。研究軌上的大多數空格都會有一個獎勵板塊。

4人遊戲中在帶有該標記的空格放一個獎勵板塊。

3人或4人遊戲中在帶有該標記的空格放一個獎勵板塊。

將研究獎勵板塊隨機放到適當的空格後，再正面向上翻開。把未使用的板塊放回遊戲盒。



資源版圖

13

資源。把所有資源標記放到資源版圖上。

14

1級遺址板塊。洗混標有1級的遺址板塊，正面向下放到資源版圖上。

15

守衛板塊。洗混守衛板塊，正面向下放到資源版圖上。

16

2級遺址板塊。洗混標有2級的遺址板塊，正面向下放到資源版圖上。

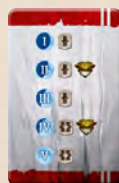
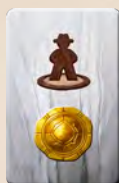
17

助手板塊。銀色面向上洗混助手板塊，隨機分成三堆，每個板塊堆4個板塊。放到資源版圖上。

18

研究標記。玩家的研究標記也放在資源版圖上，詳見下一頁。

單人遊戲



這些配件只在單人遊戲中使用。單人遊戲使用2人遊戲的設置。完整規則見第20頁。

玩家設置

第6天——我們找到了一處搭帳篷的好地方，附近就能找到淡水。舵手確定，我們供應充足。在接下來的兩周時間裡，這裡就是我們的家。

每位玩家選擇一種顏色，**拿取相應顏色的玩家版圖、研究標記、2個考古學家米寶和4張基礎卡。**

玩家版圖

把你的玩家版圖放在自己面前，並把考古學家放在上面。



研究標記

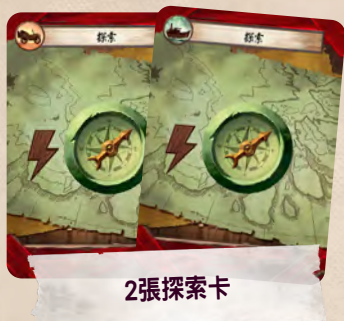
將你的研究標記放在研究軌底部的起始格。將放大鏡放在筆記本上面，以便於第一次進行研究時使用。



根據情節設置，你的考古學家都待在帳篷裡，你的資源標記都放在資源箱裡。不過，你也可以根據自己的喜好放置配件。

你的初始牌庫

每位玩家都有自己的牌庫，而且玩家的初始牌庫都是一樣的。你的初始牌庫由4張基礎卡（你的顏色）加2張恐懼卡組成：



洗混牌庫，正面向下放在你的玩家版圖上。

行動順序



最近去過一處以前從未去過的地方的人，成為起始玩家。把起始玩家標記交給該玩家。按照順時針方向依次行動。

初始資源

如下所示，初始資源與行動順序相關。

- 第1位玩家：金 金
- 第2位玩家：金 綠
- 第3位玩家：金 金 綠
- 第4位玩家：金 綠 綠

推薦布局

玩家版圖可以像這樣圍繞著遊戲版圖擺放。



遊戲規則

第7天——好神奇啊，我們總算來到了這裡，看到了我們苦苦尋覓的東西！有些時候，我不禁覺得，我們似乎駁鑿在了一片神聖的土地上。前方有什麼奇跡？有什麼危險？我們對這座島的秘密一無所知，但我們發誓，要揭開謎底，我們一定要做到！

遊戲目標

你的任務是帶領探險隊探索充滿未知的阿納克島，去揭開這個消失的文明背後的奧秘。

你將為你的探險隊裝配趁手的物品，在叢林中搜尋神秘的神器和奇妙的考古遺址，奮力擊敗各處遺址的守衛——也許最重要的是——將與阿納克遺跡有關的碎片拼湊成一份完整的研究報告，最終發現失落的神廟。

1 你在探險中的各項成就都將被換算成分數，在遊戲結束時將分數相加，就能知道是哪位玩家領導了最成功的探險。

遊戲概述

遊戲共進行5輪

I

II

III

IV

V

玩家輪流選擇各項行動，幫助他們揭開這座島的秘密。隨著遊戲的進行，島嶼上被探索的區域越來越多，可以選擇的行動也越來越多。行動可以讓你獲得資源、分數和更多的機會。






每輪均按照以下步驟進行：

- 1. 抽取卡牌。**所有玩家從各自的牌庫中抽取卡牌，直到手牌為5張
- 2. 輪流行動。**從有起始玩家標記的玩家開始。按順時針方向，依次進行行動。在你的回合，你只能執行一個**主要行動**，但可以的執行任意數量的**快速行動**。
- 3. 跳過。**輪到你時，你可以選擇跳過，表示你本輪不再執行任何行動。其餘玩家繼續依次行動，直到所有玩家都選擇跳過。
- 4. 下一輪的設置。**洗混自己出牌區的所有卡牌，放回自己牌庫的底部。對版圖進行下一輪的設置。將起始玩家標記傳給左手邊的玩家。
- 5. 移動月之權杖。**每輪結束時，向右移動月之權杖，表示時間的流逝。

隨著月亮變圓，探險隊對這座島的探索逐漸深入，獲取了各種有用的物品和神器，並開始研究阿納克的傳說。5輪遊戲結束後，月圓之時，就該看看是誰領導了最成功的探險！



資源

-  **金幣**是你探險的資金。可以用來購買物品。
-  **指南針**代表用於探索島嶼的時間和精力。因此，常被用於發現神器和新的考古遺址。
-  **石板**代表你能夠破解的古代文字。這些文字可能會告訴你，該如何使用你找到的神器。
-  **箭頭**代表你發現的殘留武器。它們常常是擊敗島上守衛的必需品。
-  **寶石**是島神安拉阿努的秘寶。雖然很難找到，但它們是你研究阿納克未解之謎必不可少的物品。

你的回合

第8天——雖然我們躍躍欲試的心態中混雜著一定的恐懼，但現在可不是洩氣的時候。如果有危險，我們就要戰勝它。向叢林深處進發，不要耽擱了！

輪到你行動時，你有多種行動可以選擇。你的選擇將取決於你的手牌和遊戲版圖的情況。

主要行動

在你的回合，選擇以下一個行動做為主要行動執行：

挖掘一處遺址(第9頁)

發現一處新遺址(第10頁)

擊敗一名守衛(第11頁)

購買一張卡牌(第12頁)

打出一張卡牌(第13頁)

研究(第14頁)

跳過(第17頁)

在你的回合，你只能執行一個主要行動，但可以執行任意數量的快速行動。如下圖所示。



你的手牌

你可以打出一張卡牌，使用它的移動或卡牌效果，但只能二選一。

移動值
你可以使用移動值支付特定行動的費用——比如下頁上的**挖掘一處遺址**行動。

或

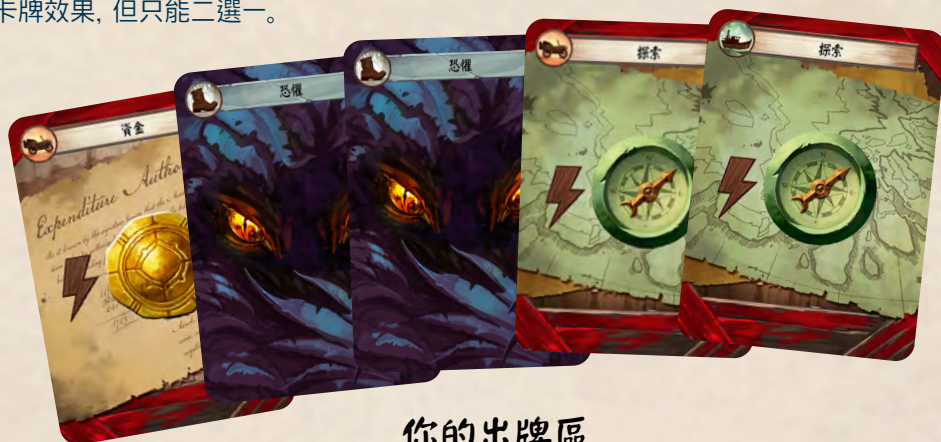
卡牌效果
你可以打出一張卡牌使用其效果。

本效果表示，你可以從資源版圖上拿取一個**金**標記。

快速行動

帶有此圖標的效果不計為你在回合中的主要行動。

在你的回合，你可以執行任意數量的快速行動。可以在你的主要行動**之前、之後，甚至是期間執行。**



你的出牌區

在你使用卡牌時，將卡牌正面向上放在玩家版圖旁邊的區域。這就是你的出牌區。

恐懼

恐懼卡沒有任何效果。不過，你可以使用它的**移**移動值。



玩家版圖



出牌區

你的出牌區基本上可以說是明置的棄牌堆。被使用過的卡牌都放在這裡。直到本輪結束，才會被放回你的牌庫裡。

挖掘一處遺址

第9天——我們帶了架梯子到遺址現場，爬上去以便看清楚上面刻著的東西。和我們心裡期待的一樣，那些是某種文字！營地附近竟然就有這樣的奇跡，一旦我們正式開始探索，天知道還能發現些什麼！

在你的回合執行主要行動時，你可以派出一位考古學家，挖掘5處▲遺址之一。在○或○級遺址被發現後，你也可以挖掘這些遺址。

挖掘一處遺址

1. 選擇你想派遣考古學家的遺址，支付所示的移動費用。該空格必須未被佔據。（也就是說，該處必須沒有別的考古學家，在2人或3人遊戲中，該處也不能有封鎖板塊。）
2. 將考古學家從你的玩家版圖移動到該處。
3. 結算該遺址的效果。（本規則書的封底有完整的圖標介紹。）

注意：如果你的考古學家都已經在遺址上，你就不能再執行該行動。

範例：紅色玩家支付了一張帶有○的卡牌，把她的考古學家派到了右圖所示的遺址。她把考古學家放到了○行動格，然後拿取兩個○標記。在本輪遊戲中，下一位想要挖掘本遺址的玩家需要支付○。再次輪到紅色玩家行動時，即便她已經有一名考古學家在這裡，依然可以選擇挖掘這個遺跡。如果兩格都被佔據，那麼在本輪遊戲中，所有玩家都不能在這裡再進行挖掘了。



支付移動費用

你可以打出一張帶有○圖標的卡牌來支付○——選擇一張這樣的手牌，正面向上打出並放在你的出牌區，忽略其效果。你也可以用更高的移動值進行支付，見本頁的移動等級。

你可以出一張帶有○的恐懼卡，支付○移動費用。

兩個圖標

如果移動費用包括兩個圖標，你可以用兩個不同來源的移動值支付。

如果可能的話，你也可以用帶有兩個圖標的卡牌支付。這種卡牌也可以用來支付一個圖標的移動費用，但若是這樣，多出來的圖標會被浪費，且不可以用來支付下一次行動的費用。

範例：



僱傭飛行員

你隨時可以用兩枚金幣換取一架飛機，而飛機可以替代任意行動圖標，如下方**移動等級**所示。



移動等級

你隨時都可以支付**更高等級的移動值**，抵扣所需的移動費用。快速參考表上也有移動等級。



發現一處新遺址

第10天——我們的考古隊帶回了關於懸崖之屋的傳奇故事，懸崖的民居上作為裝飾的精美寶石仍然完好無損。然而對這個發現感到喜悅的同時，他們也對懸崖上潛伏著的怪物感到恐懼。

遊戲剛開始時，可以挖掘的遺址只有5處。但隨著遊戲的進行，你還會發現新的遺址。你可以發現任何還沒有放置遺址板塊的1或2級遺址。

發現一處新遺址

1 穿越荒野。選擇你想要發現的1或2級遺址。查看版圖，並支付相應的費用。隨後，在該地區選擇一處還未被發現的遺址，支付移動費用，把考古學家從你的版圖移動到該遺址的空格上。

2 拿取神像。立即結算神像的效果。若該遺址有兩個神像，將它們一起拿取，但你只能使用正面向上的神像的效果。把你獲得的神像正面向下放在玩家版圖上的資源箱內。

3 發現遺址。拿取與遺址對應（1或2級）的板塊堆頂的板塊。正面向上放在版圖上。該遺址現在已經被發現，並且你會立即結算它的效果。

4 喚醒守衛。拿取守衛板塊堆頂的板塊，正面向上放在遺址板塊上面。

守衛不會立即對你產生影響。不過，在本輪結束，當你從有守衛的遺址收回考古學家時，會獲得一張恐懼卡。（見第17頁。）

要想避免這種情況，你可以在本輪後續的回合中嘗試擊敗守衛。（見下一頁。）或者你借助特定的卡牌移動你的考古學家或守衛，來躲開守衛。

如果你的考古學家離開了當前遺址（比如，下一輪行動時）其他考古學家就可以來挖掘這個已被發現的遺址。印在版圖上的費用只需要在發現遺址時支付，挖掘時無需支付。你可以派考古學家挖掘一處有守衛的遺址；這樣的話，即便你不是喚醒守衛的人，在本輪結束從該遺址收回考古學家時，你也會獲得一張恐懼卡。



擊敗一名守衛

第11天——我們與這個怪物近身搏鬥，以尖刀對抗利爪！猛獸倒下了！但沒人能給它致命一擊。就在我們懼怕的時候，怪物卻低下了頭，向我們致意。我們這才發覺，根本就沒有什麼怪物。眼前的生物是阿納克的傳奇守衛之一。

守衛

神秘的生物守衛著這座島上的遺跡。每當發現一處新遺址，就會有一名守衛出現。守衛不會立即生效。不過，在本輪結束，當你從有守衛的遺址收回考古學家時，會獲得一張恐懼卡。（見第17頁。）

除非被擊敗，否則守衛會一直留在版圖上。它們不會阻礙考古學家對該遺址的挖掘。

擊敗一名守衛

在你的回合執行主要行動時，你可以擊敗一名守衛。你必須有一名考古學家在該守衛所在的遺址上。

1. 支付守衛板塊底部所示的費用。
2. 將該守衛從版圖上**移除**，正面向上放到你的玩家版圖旁。



提示：在某些情況下，擊敗守衛並避開恐懼卡很有必要。在其他情況下，你可以把這些資源節省下來做研究，以獲得更多的分數。不一定要擊敗一個被你喚醒的守衛。



本效果可以讓你擊敗你的考古學家所在遺址的守衛，且**無需支付守衛板塊上的費用**。（不過，使用本效果可能需要費用，你必須支付。）以這種方式被擊敗的守衛也會被放到你的玩家版圖旁。

使用守衛的獎勵

擊敗守衛後，你會獲得它的尊重，會給予你板塊右上角所示的獎勵。你可以在遊戲中的任意回合中使用守衛的獎勵，但只能使用一次。使用後，將守衛板塊翻轉至正面向下，表示該獎勵不可再次使用。



有些獎勵為移動值，可以用來支付移動費用，和打出手牌一樣。



還有些獎勵為快速行動，可以在你的任意回合中使用。



無論你是否使用守衛的獎勵，遊戲結束時，每名守衛價值5分。

神像

你發現新遺址時，也會發現新神像。拿取神像後，放在玩家版圖的資源箱內。神像需要正面向下放置，因為發現獎勵在後續遊戲中無效。

遊戲結束時，每個神像價值3分。

神像槽

你可以通過版圖頂部的四個神像槽使用一些效果。在你的回合中作為一個快速行動，可以把一個神像放到神像槽裡觸發神像槽效果：

1. 將神像從你的資源箱裡移到玩家版圖最左邊的空的神像槽內。
2. 從版圖上所示的5個選項中選擇一個效果執行。



一定要好好使用神像的力量！在遊戲結束時，如果仍然有神像槽空著，那麼也會獲得特定的分數。

被放入神像槽的神像不能再移動，所以在遊戲中，每個神像槽只能使用一次。（除非你能找到可改變這條規則的神器。）

購買一張卡牌

第12天——我攀上一塊岩石，清除了一些枝條，希望能更好地觀察前方的道路。當我從岩石上下來時，看清了曝露在陽光下的岩石的全貌，原來它也是一件珍貴的神器。

你可以從牌列中購買神器和物品，來提高牌庫的品質。

牌列概述



牌列被月之權杖劃分成了兩部分：

神器在左邊；物品在右邊。每輪月之權杖都會向右移動一格，所以，神器會越來越多，物品會越來越少。就好像隨著探險隊逐漸深入島嶼的中心區域，他們發現的神器越來越多，帶來的支援物品則越用越少。

物品

你可以為你的探險隊購置順手的物品。你購買的物品會放到**你的牌庫底部**，也就是說，通常會在下一輪開始時，成為你的手牌。

購買一件物品

1. 在牌列中**選擇一件物品**。
2. 支付卡牌底部所示的 費用。
3. 把該物品卡正面向下放到**你的牌庫底部**。
4. 補滿牌列。

神器

神器是你在探索島嶼過程中發現的珍貴寶物。用代表探索時間的 標記購買神器。即使是你的探險隊穿過叢林、越過岩石密布的高地找到了神器，在這裡我們也稱之為“購買”卡牌。與物品不同，從牌列中拿取神器卡後，**你可以立即使用它**。

購買一件神器

1. 在牌列中**選擇一件神器**。
2. 支付卡牌底部所示的 費用。
3. 將神器卡放到你的**出牌區**。你可以選擇**立即結算它的效果**，並且忽略角落所示的 費用。
4. 補滿牌列。

注意：購買神器後，你可以立即結算它的效果。其效果可能是另一個行動，比如派考古學家挖掘一處遺址等。這些都算是你本回合的主要行動的一部分。

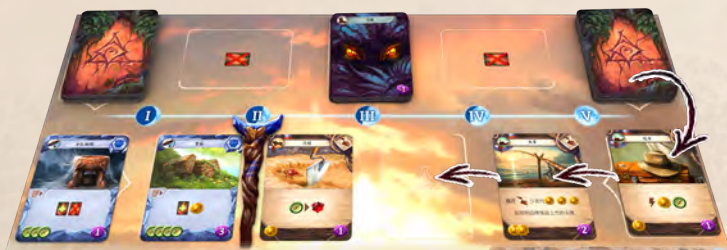
補滿牌列

在你的回合結束時，如果牌列中有空缺的卡牌，就要用同類型的卡牌補滿：

1. 將現有卡牌向月之權杖的方向移動，讓空格位於牌列末端。
2. 在空格上補充一張新的卡牌。

如果該類型的牌堆已空，就不再移動卡牌、補滿牌列了。

範例：這是一場遊戲第二輪的牌列。你購買了一件物品，所以，如下圖所示，用新的物品補滿牌列。如果你購買的是一件神器，就需從反方向用新的神器補滿牌列。



打出一張卡牌

第13天——露比是一隻活潑的小鳥，有她真好。
她發現了很多有趣的東西。


打出一張卡牌

1. 將你的手牌正面向上打出到出牌區。
2. 結算卡牌效果。

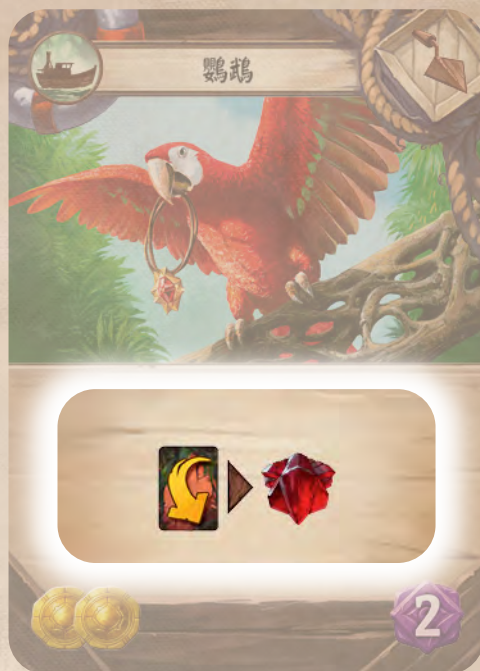
在本輪中，該卡牌將一直正面向上放在你的出牌區（除非你有機會移除卡牌，如下所述）。

⚡帶有本圖示的效果為**快速行動**。也就是說，打出這張卡牌**不算作本回合的主要行動**。你的資金卡和探索卡有快速行動的效果，部分物品卡也有快速行動的效果。

換句話說，如果卡牌上並未標為快速行動，就是本回合的**主要行動**。所有**神器效果都是主要行動**，部分物品的效果也是，比如這張鸚鵡卡。

打出神器卡時，還需要支付特殊的  費用，見本頁文字方塊內的具體說明。本規則不適用於物品卡。

提示：你打出手牌，既可以使用其移動值，也可以使用其效果。但只能二選一。




範例：假設在你的回合，打出了這張鸚鵡卡。把它正面向上放入你的出牌區，並結算效果。這張卡牌的效果是消耗一張卡牌換取一個寶石。查看手牌後，你決定用一張資金卡換取寶石。打出卡牌，忽略其效果。在本輪遊戲中，你不能再用它來獲得一枚金幣，但很值得：你可以從資源版圖上拿取一個寶石標記。你的回合結束，除非你有想要執行的快速行動。

移除

在特定的規則和效果作用下，卡牌會被**移除**到遊戲版圖頂部的區域。物品和神器卡的獨有移除牌堆在各自的牌堆附近。恐懼卡會被移除到恐懼牌堆。資金和探索卡會被移除到恐懼牌堆附近。除了恐懼卡，其他被移除的卡牌通常都不會再出現在遊戲中。





 這個符號表示版圖上神器上和物品卡的移除牌堆。如果卡牌的效果中出現這個符號，表示你可以**從手牌或出牌區中移除一張卡牌**。

提示：如果可能的話，把使用過的卡牌從出牌區移除比直接移除手牌效益更高。

打出神器卡

剛發現它的時候，我們自以為瞭解它的作用。但現在我不禁開始懷疑，神器背後還隱藏著更多的秘密。也許我們可以在這些古文字中找到答案。





所有神器效果的角落處都標有  費用。當你購買神器時，忽略該費用，直接使用效果。但當你從手牌中打出神器卡，使用其效果時，就必須支付  費用。

神器可能還會有其他費用。每次使用其效果時，都必須支付這些費用。

研究

第14天——一根破碎的矛。幾行文字。它們之間似乎存在關聯。我花時間仔細思考了這些關於阿納克過往的線索。

將一個你的研究標記移動到研究軌的上一層來執行研究行動：

- 1 選擇要移動的研究標記。**如果你的筆記本  在放大鏡  的下方，你就可以移動任意一個標記。不過，**你的筆記本永遠不能位於放大鏡的上層**（這很容易記住：你要先發現某個東西；然後才會把它記下來。）
- 2 選擇要移動到的位置。**你只能向上移動到與當前位置相連的位置。有些時候，你只有一條路可走。不必顧慮其他的研究標記——同一位置可以同時容納多個標記。
- 3 支付相應費用，移動。**所需費用就印在兩個位置的連接處。
- 4 獲取你的研究成果：**
 - ◇ 拿取一個獎勵板塊。如果該位置有正面向上的研究獎勵板塊，那麼立即獲得所示的獎勵，並將該獎勵板塊從遊戲中移除。只有第一個到達該位置的玩家可以獲得獎勵。
 - ◇ 總是可以結算所在層的效果。具體效果取決於你移動的是放大鏡還是筆記本，如每層右側所示。（暫時忽略分數。遊戲結束時，根據標記所在的位置，進行計分。）

如果你想的話，也可以在使用獎勵板塊之前先結算所在層的效果。

注意：在獲得獎勵之前，你都需先支付費用。



失落的神廟



當你的放大鏡移動到研究軌最上面一層時，就意味著你發現了失落的神廟！和其它行不同，你到得越早，能得到的分數就越高。**將你的放大鏡放在剩餘分數最大的空格上。**

然後**拿取一個獎勵板塊**。從正面向下的板塊堆裡選一個。把其餘的放回去。數量剛好能夠讓每位玩家進行選擇。

注意：筆記本標記不能移動到失落的神廟這一層。

探索失落的神廟

找到失落的神廟後，你就可以用之後的研究行動，發現阿納克的故事！

如果你選擇使用已經在失落的神廟中的放大鏡進行研究，

那麼就不再是支付費用進行移動，而是**支付相應費用**，

從任意板塊堆中拿取一個神廟板塊。

神廟的底部標有三種不同的費用。如右圖所示，每個板塊堆都對應特定的費用組合。

比如，左側6分的板塊堆要求你同時支付左側的兩種費用。右側6分的板塊堆要求你同時支付右側的兩種費用。最上層11分的板塊堆則要求你支付全部三種費用。

每個板塊堆的數量是有限的。如果板塊堆已空，就不能再購買了。



你可以移動到哪裡？

藍色和紅色玩家的放大鏡分別放置在研究軌第一層的不同位置。藍色玩家所在位置連接著上一層的兩個位置，所以他可以向上移動至任意位置。然而，紅色玩家所在位置只與上一層的一個位置相連。

其他所有標記都在起始位置。起始位置的標記可以移動至第一層的任意位置。

黃色玩家可以把他的放大鏡移動到上一層。只有當放大鏡比筆記本至少領先一層時，他才可以把筆記本移動到上一層。



研究行動

在她的回合，紅色玩家決定用她的放大鏡進行研究。支付 [Red Gem] 後，把放大鏡移動到上一層的位置。她移除了研究獎勵板塊，並獲得了一個 [Red Gem] 標記。板塊被放回遊戲盒中，標記放到她的玩家版圖上。（請注意，該標記不可用來支付本次研究費用——玩家必須先支付費用。）查看右側的放大鏡效果，她能獲得1 [Green Gem] 。



獲得一名助手

輪到藍色玩家，他決定用筆記本進行研究。他不能把筆記本移動到放大鏡的上層，但可以移動到放大鏡的同一層，甚至是同一位置。

如右圖所示。藍色玩家支付 [Blue Gem] 把他的筆記本移動到放大鏡所在位置。他可以從資源版圖上可用的三名助手選擇一個。他拿取了一名助手，銀色面向上放在自己的玩家版圖上。下一頁有關於助手的詳細介紹。



助手

助手是前來加入你的探險隊的人。每名助手都分為兩個級別——銀色和金色。金色助手有更強的效果。當你將筆記本移動到特定層時，將根據研究軌所示獲得銀色助手。

招募助手



當你將筆記本移動到帶有此符號的一層時，就可以從資源版圖上**選擇一名可用的助手**。(通常有三名助手可供選擇；不過，到了遊戲後期，也有可能出現空板塊堆。)

注意：在頂層的助手被拿走之前，下層的助手是不可見的，玩家不能提前查看下層的助手。

把助手放到你玩家版圖的一個助手框內。銀色面向上。

助手的效果多種多樣。如果助手的效果是快速行動，那麼可以立即使用，也可以留到後面再使用。

使用助手



使用助手後，將其橫置，如圖所示。被橫置的助手為**疲憊狀態**，無法再次使用。

一般情況下，在每輪中，一名助手的效果只能被使用一次。該輪結束時，所有助手都將**重置**——再次將其豎放。



不過，特定的卡牌效果可能在一輪遊戲中重置一名助手，使其能再次，甚至是立即使用。

升級助手



當你將筆記本移動到帶有此符號的一層時，就可以將**一名你的助手升級為金色**——就是把它翻轉至金色面向上。並立刻**重置該助手**，即使在本輪中你已經使用過該助手的銀色效果。

範例：

藍色玩家使用他的助手獲得1



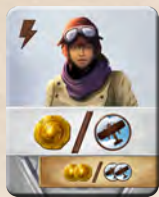
隨後，他支付 ，把他的筆記本向上移動一層。這一層的筆記本效果為升級一名助手。他可以升級任意一名助手。



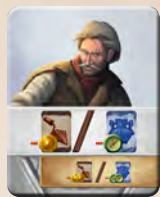
藍色玩家選擇升級他已使用過的助手。在研究效果的作用下，他翻轉並重置該板塊。本回合他可以在任意時刻再使用該助手一次。



助手有各種各樣的效果：

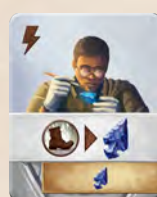


有些助手會為玩家提供多種可選擇的效果。作為快速行動，你可以使用該助手獲得1 。或者，你可以使用該助手獲得1 。



該助手可以讓你在購買神器或物品時少支付費用。這一面可以少支付1，升級後可以少支付2。

該助手沒有快速行動圖示，所以使用該助手將被計為你本回合的**主要行動**。



這個助手需要用1 換取1 。你可以像為考古學家的行動支付移動費用一樣，支付該移動費用。因為這是一次快速行動，所以你可以用一張帶有 的卡牌完成兩件事：比如，用1 支付使用該助手效果的费用，再用另1個支付考古學家挖掘一處遺址的费用。

跳過

今天我們已經發現了這樣的奇跡！誰知道明天我們還會發現什麼？

在你的回合，你可以**選擇跳過**——告知其他玩家，本輪你將不再執行任何行動。跳過是你本輪的主要行動。這時候，你還可以執行任意當前可用的免費行動。

如果你沒有能夠執行的主要行動，就必須跳過。不能只執行快速行動而不執行主要行動。

一旦跳過，在本輪接下來的遊戲中，你都無法再執行任何行動。其餘玩家仍需按順時針方向依次行動，但你的行動輪會被直接跳過。反過來，如果你是場上唯一未跳過的玩家，那麼你就可以連續多次執行行動。

所有玩家均跳過後，本輪遊戲結束。



某些效果可能將跳過視為費用的一部分。

下一輪的設置

如果當前不是第五輪，那麼進行下一輪遊戲的設置。

所有玩家同時執行以下操作：

1. 把你的兩名考古學家放回玩家版圖。每從一個有守衛的遺址拿回一名考古學家，就將一張恐懼卡放到你的出牌區。
2. 通常情況下，此時你是沒有手牌的。如果還有，你可以分別選擇棄出牌區，或留到下一輪。
3. 提示：儘量在跳過之前打出所有的卡牌。只有在極少數情況下，保留手牌到下一輪更有收益。
4. 收集出牌區的所有卡牌，徹底洗混，再正面向下放到你的牌庫底部。
5. 注意：你在上一輪遊戲中購買的物品卡現在應該在剛洗混的卡牌上方。
6. 重置助手。（再次將其豎放。）

對牌列進行如下調整：

1. 移除月之權杖兩側的兩張卡牌。（即移除一張神器卡和一張物品卡。見第13頁對移除的詳細介紹。）
2. 把月之權杖向右移動一格，表示接下來的輪次。
3. 補滿牌列（見第12頁）。

將起始玩家標記傳給左邊的玩家——新的一輪，新的起始玩家。

抽取卡牌以開始新的一輪，直至擁有5張手牌。如果你的牌庫裡的卡牌不足5張，就把它們全部抽取。

第五輪結束

第五輪結束時，所有玩家收回自己的考古學家，並從守衛那裡獲得相應的恐懼卡。跳過其他所有步驟，進入最終計分。

牌列設置範例：

第一輪結束，進行第二輪的設置。



在進入第三輪前設置時，移動這張神器卡。



最終計分

第18天——我覺得這座島上還有很多秘密，但現在是時候該返航，去和人們分享我們的發現了。

遊戲結束時，把每個人的得分記錄在計分表上，再把它們相加。計分的項目包括：



你的每個**研究標記**所在層對應的分數。失落的神廟中的放大鏡則是根據抵達順序獲得對應的分數。



你的每個**神廟板塊**所示的分數。



不管在不在神像槽中，你的每個**神像**計3分。再加上**空神像槽**所示的分數。



不管有沒有使用獎勵，你擊敗的每個**守衛**計5分。



每張**物品及神器卡**右下角所示的分數。



每張**恐懼卡**-1分。如果你擁有恐懼板塊（見第23頁），每個板塊-2分。



得分最高的人獲勝。

若出現平局，先抵達失落的神廟的玩家獲勝。若出現平局，且無人抵達失落的神廟，研究分數最高的玩家獲勝。若仍然平局，則共享勝利。

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

開發團隊：**Michal Štach**
Michaela Štachová

平面設計：**Filip Murmak**

美術指導：**Jakub Politzer**

美術：**Ondřej Hrdina**

Milan Vavroň

Jiří Kůs

František Sedláček

3D藝術：**Radim "Finder" Pech**

藝術諮詢：**Dávid Jablonovský**

製作：**Vít Vodička**

規則書編寫：**Jason Holt**

專案管理：**Jan Zvoníček**

專案監督：**Petr Murmak**

中文翻譯：**熊貓譯社**

校對：**熊童子、荷蛋、小天**

達爾、濤濤

繁體中文校對：**星野、肥龍、陽光阿傑**

平面設計：**荷蛋、洪恩、星野**

感謝：**糕糕、烏華**

設計者：Mín & Elwen

特別感謝各位積極參與的測試員：**Kuba Kutil**多次突破了早期雛形設計的局限，在實現遊戲平衡和單人遊戲測試上作出了巨大的貢獻；**Pavla Ferstová**和**Ivan "eklp" Dostál**從這款遊戲初具雛形時就表現出了濃厚的興趣，並在不斷完善的過程中參與測試了多個版本；**Vít Vodička**對這款遊戲有著深刻的瞭解，也提供了很有價值的平衡化回饋。

測試：Martin "Intoš" Sedmera, Ladá Pospěch, David Nedvídek, Iva Nedvídková, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Filip Murmak, Miroslav Felix Podlesný, Jan Zvoníček, Tomáš Uhlíř, Matúš Kotry, Petr Murmak, Vlaada Chvátil, Rumun, Monča, Leontýnka & 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 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 Sulík, Petr "Peca" Palička, Antonín Jan Palička, chasník, Lucia Chrastinová, Aleš Vítek, Michal Kopřiva, Jakub Uhlíř, Pavel Češka, Petr Marek, Tomáš Vician, Anežka Seberová, Michal Ringer, Olda Rejl, Martin Cetkovský, Martin Váňa, Tomáš Sládek, R.A., Yuyka & Ese Šabata, Václav Horák, 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, 以及在CGE遊戲測試和其他活動期間，在布爾諾桌遊俱樂部與我們相會的所有人。沒有你們，就沒有這款遊戲！

大聲喊出我們**CGE**團隊每個人的名字！**Filip**秉持著澎湃的熱情，將這款遊戲製作得極其精美。**Petr**為這個項目作出了巨大的貢獻，他總能妥善及時地解決我們遇到的問題。**Regi**為我們提供了安穩的保障，並在行銷工作上付出了不懈的努力。**Jason**友善且積極，多虧了他不知疲倦地工作，才有如此完美的規則書。**Zvonda**不斷督促我們，才沒有耽誤了期限。**Finder**製作出了精美絕倫的預告片和3D模型。**Miša**和**Fanda**在平面設計上提供了很多幫助。**Vlaada**和我們分享了他的經驗、回饋和很多酷炫的想法！**David**、**Honza**、**Dita**，還有其他所有幫忙製作出無數版設計、做測試和校對的人！感謝你們加入這次旅程！

非常感謝**Ailin**和**Faire**，從項目開始到結束，他們提供了非常多的幫助和支援——如果沒有他們，我們根本沒有時間和器材來完成這次遊戲設計。感謝**Nand**絕佳的背面設計，感謝**Paul Grogan**在2020年取消各種展會的低迷時刻，向世人推薦我們的遊戲。

特別感謝**Ondra Hrdina**、**Milan Vavroň**、**Kuba Politzer**、**Jirka Kůs**和**Fanda Sedláček**，他們幫助建立了令人驚歎的阿納克世界，並用他們令人驚歎的藝術創造力賦予了它生命！

大中華地區獨家版權：一刻館桌遊

臺灣經銷商：玩坊有限公司

地址：嘉義市中山路書院里616號

信箱：morefun@morefun-games.com



© Czech Games Edition

2020年10月

www.CzechGames.com

蛇之神廟

我們船上 ~~……~~ 都沒了。我們試過 ~~……~~，但我擔心，它還會追過來！

前往阿納克的初次探險徹底失敗了。很長一段時間，沒人收到過他們的消息。在你探索這座島的時候，請留意是否有倖存者。

不同的版圖

蛇之神廟這一面，遺址的移動費用和研究軌都與另一面不同。



助手營救行動



研究軌中間位置有初次探險的倖存者。在探索島上的遺跡時，你或許能夠救出一名倖存者。

進行遊戲設置時，把與玩家人數相等的助手放在該處。隨機秘密選取放置的助手。

保證所有玩家都只能看到最上層的助手，直到一位玩家抵達這層之前，下面的助手一直不可見。

與通常一樣，資源版圖上有三個助手板塊堆。其中兩個板塊堆各有三名助手，其餘所有的助手都放在第三個板塊堆。



你必須支付一個神像才能讓研究標記通過該連接處。支付的神像必須來自你的資源箱——不可使用神像槽中的神像。將支付的神像板塊從遊戲中移除。



使用該放大鏡效果，可以從研究軌上救出一名助手。悄悄地查看此處的板塊堆，拿取一個助手。不改變其餘助手的順序，將板塊堆放回研究軌。

和資源版圖上的助手不同，被救出的助手已進入疲憊狀態。除非使用效果重置，否則在本輪遊戲中，你都不能使用該助手。



範例：紅色玩家想把她的放大鏡移動到營救助手的位置。

1. 她從自己的資源箱中移除一個神像，放回遊戲盒裡。
2. 移動放大鏡。
3. 她從助手板塊堆中選擇了船長。
4. 船長被困在阿納克島上太久，已經進入了疲憊狀態。在重置之前，紅色玩家都不能使用他的能力。



該效果可以把你的的一名銀色助手升級成金色。(在版圖的另一面，只有移動筆記本才有這種效果。) 如果你有兩名銀色助手，可以升級任意一名——不必在意哪個是你救出的助手。

和基本遊戲一樣，處於疲憊狀態的助手在升級後會被重置。

可怕的故事！

一開始，我們以為他是因為被困太久的痛苦經歷而產生了幻覺，才會講出那樣的故事，但隨著我們發現了越來越多關於阿納克的秘密……



這種放大鏡效果表示你將獲得一張恐懼卡！把它正面向上放入你的出牌區，忽略其移動值。



進行遊戲設置時，在研究軌的這一層放置2或3個獎勵板塊。當你把一個研究標記——放大鏡或筆記本——移動到這一層時，選擇其中一個板塊。只移除你選擇的板塊。

單人遊戲

我們原以為，只有我們知道這個秘密。但不知怎麼回事，有人搶在了我們前面！

單人遊戲模式能讓你在沒有其他玩家的情況下，也可以盡情享受探索失落遺跡的興奮感。

遊戲設置

遵循2人遊戲的規則設置版圖。若板塊堆的數量需與玩家數量相同，就放置2個板塊。

和基本遊戲一樣，設置你自己的版圖。你作為第二位玩家，所以初始持有1個黃球和1個綠球。

對手設置

選擇另一個玩家版圖來代表對手的探險隊。使用灰色帳篷一面。把除了你的顏色之外的全部6名考古學家都放到對手的遊戲版圖上。

你的對手只使用一個研究標記。把對手的放大鏡放到你的研究標記旁的起始位置。

對手行動牌庫

用10個行動板塊組建對手的行動牌庫。

使用全部5個考古學家行動板塊：



使用5個紅色或綠色行動板塊：



行動板塊成對出現。紅色行動是綠色行動的進階版。全部5種行動都要放入牌庫，所以你要從每對板塊中各拿取一個。把5個未使用的板塊放回遊戲盒。

遊戲的難度等級由紅色板塊的數量決定（從0至5級）。決定紅色板塊的數量後，隨機拿取相應數量的紅色板塊，查看後加上適量的綠色板塊，完成牌庫的組建。

洗混對手的行動牌庫，正面向下放置，然後就可以開始遊戲了。

遊戲規則

在全部五輪遊戲中，你的對手始終是起始玩家。對手回合的行動如下：


1. 翻開對手最上層的行動板塊，放到行動牌庫旁。
2. 結算所示的行動。如果因限制無法執行該行動，你的對手本回合就不會執行行動。

在本輪遊戲中，你和你的對手像進行2人遊戲一樣，輪流行動。即便你已經跳過，你的對手也必須在打出全部10個行動板塊之後才跳過。


對手行動

對手的每次行動都像是玩家在行動，重點是這些行動對你造成的影響。對手的探險隊不會獲得或支付資源標記。他永遠不會獲得恐懼卡。不過，他會獲得分數。

注意：行動板塊上的符號與本規則書封底所描述的效果並不完全相同。它們僅作為對本部分所介紹規則的提示。

 該符號表示，在第五輪中，對手不會執行任何行動。

挖掘一處遺址

 你的對手想阻止你獲得所示的資源。找到一處能夠提供該資源的遺址，把對手的一名考古學家放到該遺址的行動格內。（如果符合要求的行動格都已被佔據，你的對手就不執行任何行動。）



如果有多個符合要求的行動格，對手按照以下優先順序進行選擇：

- ◇ 所在行較高的遺址優於較低的遺址。
- ◇ 如果是同一行的遺址，你的對手選擇左側還是右側的遺址，由決定箭頭決定。（見下方文本。）



決定箭頭





當對手的探險隊必須要在兩個或更多的選項中做決定時，更傾向於最左邊還是最右邊，取決於對手行動牌庫上的箭頭是指向左還是右。如果牌庫已空，而你需要針對最後一個行動板塊作出選擇，就根據已使用的板塊堆底部的板塊上的箭頭指向行動。

將所有對手行動板塊有黑邊的一側向下放置，指向左和指向右的箭頭數量就能保持一致了。


發現一處新遺址

根據不同的輪次，你的對手發現了一處  或  級遺址。如果存在多個未發現的遺址：


- ◇ 首先，將選項縮小到一行。就  級遺址而言，優先選擇較靠下的一行。
- ◇ 然後根據決定箭頭的指向選擇左或右。

把對手的一名考古學家放到選定的行動格。把神像標記  放到對手的版圖上。如果他還未擁有這個正面向上的神像，就把它正面向上放到相應的空格。如果已經有一個同樣的神像，就把它正面向下放到右側標有-1的空格內。可以有多個神像堆疊在-1空格內。如果你的對手獲得了一個正面向下的神像，也把它放到-1空格內，忽略另一面。



 新發現的遺址將獲得一個遺址板塊。如行動板塊所示，只有在特定的輪次，該遺址才會喚醒一名守衛。


研究

 移動對手的放大鏡。如果需要選擇一個位置，就按照決定箭頭的指向選擇。




如果該處有一個研究獎勵板塊，就把它從遊戲中移除。如果已經到達失落的神廟，就移除獎勵板塊堆頂的板塊。

如果你的對手已經抵達了失落的神廟，無法繼續移動，就獲得一個6分的板塊。如果左右兩側的板塊堆都有剩餘的板塊，就按照決定箭頭的指向選擇。


 從資源版圖上高度最高的板塊堆中拿取最上層的助手。如果板塊堆高度相同，就按照決定箭頭的指向選擇。將該助手從遊戲中移除。

蛇之神廟版圖：當你對手的標記抵達營救助手的位置時，他將拿取最上層的助手。此外，還將獲得資源版圖上的一名助手。


擊敗一名守衛

 如果你的對手所佔的遺址上有一名守衛，就把它移動到對手的版圖上。若有多個可擊敗的守衛，靠上的行優先，必要的話，按決定箭頭的指向選擇




 如果你的對手沒有考古學家在有守衛的遺址上，就會進行研究來替代，但不會從資源版圖上獲取助手。（不過，在使用蛇之神廟版圖時，抵達營救助手的位置時，將救出一名助手。）

購買一件物品

 若是綠色行動，你的對手就將獲得分值最低的物品。若是紅色行動，你的對手就將獲得分值最高的物品。無法作出決定時，就按照決定箭頭的指向選擇。把該卡牌放到對手的版圖上。補滿牌列，完成該行動。



購買一件神器

 如你所想，和購買一件物品的操作相同。



一輪遊戲結束

一輪遊戲結束時，把對手所有的考古學家都放回他的版圖上。**你的對手不會獲得恐懼卡。**洗混行動板塊堆，正面向下放置，你的對手就可以進入下一輪了。**在每一輪，起始玩家都是你的對手**，所以就不需要起始玩家標記了。

計分

對手的探險隊將根據放大鏡所在的位置、神廟板塊、擊敗的守衛以及購買的卡牌計算得分。

每種正面向上的神像計3分。-1板塊堆的神像，每個計2分。

你的計分方式和基本遊戲一樣。對比你和對手的分數。得分高的獲勝。

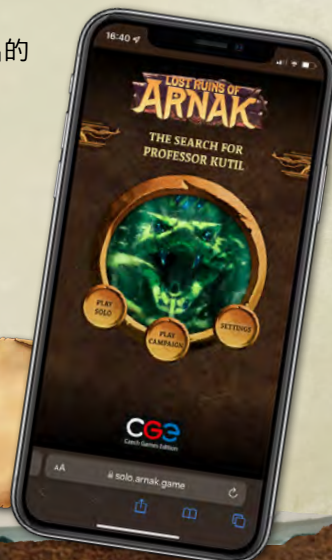
26 Oct 1932	Rival	Jason
		
		
		
		
	0	
		
		

單人遊戲戰役

尋找庫蒂爾教授

在阿納克遺跡四章可供自由探索的單人戰役中，了解發生在庫蒂爾教授和他的團隊身上的事。

- ◇ 完成四個章節的進展，每個章節都有一套獨特的遊戲規則和目標。
- ◇ 探索失落探險隊的故事。
- ◇ 使用配套的app或使用列印出的文件。



來試試免費的單人戰役吧：<https://arnak.game>

附錄

部分卡牌注意事項



瑞士軍刀

從所示的四種收益中選擇兩種。不可以只選擇一種，拿取兩次。



捕熊夾

無論該遺址有沒有你的考古學家，你都可以使用捕熊夾。但是要注意所選的遺址中不能有其他玩家的考古學家。(出於安全起見。)



弓箭

最多可以獲得



刷子

針對你玩家版圖上的所有神像，無論其是否在神像槽中。最多可以獲得



魚竿、精密指南針

與普通的“購買一張卡牌”行動不同，即便你買不起牌列中的任何卡牌，你也可以執行該行動。展示相關牌堆最上面的一張卡牌。這是你可以購買的卡牌之一。你也可以選擇不購買卡牌，再把它翻轉至正面向下。如果你選擇購買一張牌列中的卡牌，當你補滿牌列時，最上面的卡牌也將照常進入牌列。



日記

本卡牌只適用於你的筆記本，不適用於放大鏡。別忘了，筆記本不可以移動到放大鏡的上一層。



陳年佳釀、椰子寶瓶

即便該助手的效果是一次快速行動，使用該神器的效果也依然將被視為你在本回合的主要行動。資源版圖上被使用過的助手不會進入疲憊狀態。如果你使用的是它的

移動值，那麼該移動值就會被浪費，除非你在結束行動前以快速行動的形式使用它。注意，該效果不適用於蛇之神廟研究軌的營救助手位置。



水晶耳環

先決定要抽取卡牌的數量，再按數量抽取。將其中一張留作手牌。如果你抽取的卡牌不止一張，還可以把一張卡牌放回你的牌庫頂部。抽取的其餘卡牌必須放入你的出牌區，且不能使用任何效果和移動值。



精美號角

如果你更換的是一名銀色助手，那你的新助手也會是銀色助手。如果你更換的是一名金色助手，就把你的新助手翻轉至金色面向上。被你放到資源版圖上的助手應為銀色面向上。



守衛頭冠

此神器無法將守衛移動到未被發現的遺址。未被佔據的遺址指沒有考古學家的遺址。只要遺址的任一行動格被佔據，就默認這遺址已被佔據。



守衛的陶笛

即使兩名考古學家都在你的版圖上，也依然可以使用本卡牌，把你所有的移動圖示都變成 。如果一張卡牌上有兩個移動圖示，它們就將被變成



安拉阿努神像、刻印之刃

可以少支付費用購買一個神廟板塊。



華麗巨錘

拿取牌列最右側的物品卡，放到被移除的物品牌堆。然後，從被移除的物品牌堆中獲得一張物品卡。不必支付費用。把它放到你的牌庫底部。結束行動後，補滿牌列。



黑曜石耳環







首先決定抽取1張還是2張卡牌，再從你的牌庫底部抽取該數量的卡牌。如果你決定抽取1張，則直接加入你的手牌。如果你決定抽取2張卡牌，查看後選擇1張加入你的手牌，把另一張正面向上放入你的出牌區，忽略其效果和移動值。





探路者的涼鞋 探路者的手杖

你的考古學家可以從任意遺址被移出。該效果只限制遷移後的目的地遺址。

別忘了!

- ◇ 不論何時，你都可以支付   購買 。
- ◇ 不能把  標記移動到自己的  標記的上層。
- ◇ 研究軌的每一層都有一個效果。無論是否拿取獎勵板塊，你都要結算該效果。
- ◇ 當你升級助手時，會重置該助手。
- ◇ 使用  效果時，你可以移除一張手牌或出牌區內的一張卡牌。
- ◇ 先獲得恐懼卡，然後再洗混。一輪遊戲結束時，在洗混出牌區的卡牌之前——先收回你的考古學家——可能會從守衛那裡獲得恐懼卡。
- ◇ 把洗混的卡牌放到你的牌庫底部。只在每輪結束後執行——其他時候不能洗混卡牌補充牌庫。
- ◇ 當你購買一件物品時，它會被放到你的牌庫底部。也就是說，本輪結束後，這張卡牌會在洗混的卡牌上面。

常見問題解答

- ◇ 我的手牌可以超過5張嗎? 可以。只有在每輪剛開始抽取卡牌時，對手牌的數量有限制。
- ◇ 購買的物品卡有可能在同一輪中使用嗎? 有可能。當你購買一件物品時，它就會被放到你的牌庫底部。特定的抽牌效果有可能讓你抽到這張卡牌。一旦成為你的手牌，你就可以在任意回合中使用。
- ◇ 我可以在遊戲中洗混自己的牌庫嗎? 不可以。只有在遊戲開始前可以洗混自己的牌庫。每輪遊戲結束後，洗混自己出牌區內的所有卡牌，並把它們放到牌庫底部。其他的洗混卡牌行為都是不允許的。
- ◇ 如果我的牌庫裡沒有卡牌了怎麼辦? 如果牌庫已空，你就不能再抽取卡牌了。本輪遊戲結束之前，你都不能拿回自己出牌區內的卡牌，把它們放入牌庫。購買一件物品後，放到你的牌庫空格上——該物品就在你的牌庫底部（同時也在牌庫頂部）。
-  效果和“遷移”有什麼區別? 兩者完全不同。使用  效果需遵循“挖掘一處遺址”或“發現一處新遺址”的行動規則。派出你的版圖上的一名考古學家，必須支付相應的移動費用，除非卡牌上另有說明。相對的，你只能遷移已經處於遺址的一名考古學家，且不能遷移至一處未被發現的遺址。**遷移無需支付移動費用。**
- ◇ 我可以使用這張卡牌移動另一位玩家的考古學家嗎? 不可以。遊戲中的任何效果都無法讓你對另一位玩家的卡牌、人物或標記產生影響。



簡化符號

下列圖示是各種遊戲元件的簡化符號：

- ◇  一張物品卡
- ◇  一張神器卡
- ◇  一個守衛板塊
- ◇  一名助手
- ◇  一個神像板塊
- ◇  一個你的考古學家

快速行動

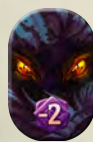
在你的回合中，你可以在執行主要行動之前、期間或之後執行任意數量的快速行動。有以下快速行動可以使用：

- ◇ 所有標有  符號的卡牌效果都是快速行動。
- ◇ 把神像  放入神像槽是快速行動。
- ◇ 使用守衛的獎勵是快速行動。
- ◇ 使用助手的效果是快速行動，除了讓你少支付費用購買卡牌的助手行動。

備用板塊



當標記快用完時，可使用×3多倍板塊。該板塊上的每個標記都被視為3個。資源版圖上的標記沒有數量限制。





板塊的另一面為恐懼板塊。如果恐懼牌庫已空，而你獲得了一張恐懼卡，就拿取一個恐懼板塊作為替代。在最終計分时，一個恐懼板塊-2分。把恐懼板塊放入你的出牌區。如果你有機會移除一張出牌區的卡牌，可以移除恐懼板塊來替代。

在遊戲測試中，我們用到這些板塊的幾率非常非常低。根據你的遊戲風格，你的隊伍可能永遠都用不上它們。


效果


許多效果簡單描述了你獲得的標記：


 獲得所示標記。

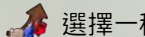


 獲得所示標記。


 獲得所示標記。


 獲得一張恐懼卡和所示標記。你必須從版圖上拿取一張恐懼卡，正面向上放入你的出牌區。(忽略其移動值。) 如果沒有可拿的恐懼卡，拿取一個恐懼板塊，如第23頁所述。


 支付左側所示的費用，獲得右側所示的收益。若你無法或不願意支付費用，就無法獲得收益。

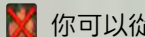
 支付費用並選擇獲得其中一個標記。


 選擇一種交易： 或 

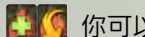
 在神器卡上，表示使用該效果需支付1^{費用}。不過，該費用只適用於你從手中打出卡牌時，購買該卡牌時不需要支付。


 通過將一張手牌正面向上放入出牌區來支付費用，忽略該卡牌的移動值和效果。如果你沒有手牌，則無法支付該費用，也就不能獲得該效果的收益。


 你可以抽取一張卡牌。若牌庫已空，則無效。

 你可以從手牌或出牌區選擇一張卡牌移除 (如第13頁所述)。

 你可以抽取一張卡牌。然後，你可以從手牌或出牌區選擇一張卡牌移除。注意，你可以有選擇地使用部分效果。

 你可以抽取一張卡牌。然後，你必須把一張手牌正面向上放入出牌區，忽略移動值和效果。







 你可以重置一名助手。見第16頁。

 該圖示表示，使用本效果不視為你在回合中的主要行動。你可以在主要行動之前、之後，甚至是期間執行任意數量的快速行動。

關鍵字



啟動一處遺址：啟動一處遺址後，使用該遺址的效果。你不需要派考古學家到該遺址，其他玩家的考古學家也無法阻止你啟動該遺址，除非卡牌上另有說明。你無需支付任何移動費用。你無法啟動還未被發現的遺址。

啟動一個遺址板塊：有兩張卡牌可以讓你啟動某板塊堆最上層的遺址板塊。直接結算該板塊的效果，如同啟動一處遺址一樣。

少支付：結算該效果，相當於你已經擁有了少支付部分的標記或移動值。比如，少支付  表示原本費用為 ，現在只需支付 。少支付  意味著直接抵扣移動費用中的一個圖示。(不過，少支付  無法抵扣不含有  的移動費用。) 少支付無法使費用降低為負數，也不能轉移到其他行動上使用。

移除：移除本卡牌，如第13頁所述。或者，某個效果也可能讓你從被移除牌堆拿取一張卡牌。


移除卡牌至：當你打出有該效果卡牌時，卡牌將被移除，而不是放入你的出牌區。

獲得 ：當你獲得一件物品時，這表示無需支付  費用。除非另有說明，這與“購買一張卡牌”行動的效果相同，只不過跳過了支付費用的步驟。

你佔據的：如果你在某遺址上有一名考古學家，就表示你佔據了該遺址。


跳過以獲得：必須跳過，才能獲得該收益。在本輪剩餘的時間裡，你都不能再執行行動。


遷移：無需支付移動費用，選擇一名已處於某遺址的考古學家，移動至另一處已被發現的遺址上未被佔據的行動格。該效果可能會附帶額外的限制





未被佔據的遺址：如果某遺址上沒有考古學家，就被視為是一處未被佔據的遺址。(放有守衛板塊不算是被佔據。) 一處已被佔據的  遺址雖被視為已“被佔據”的遺址，但有可能還有未被佔據的行動格。


行動效果


以下的效果讓你可以執行一個行動。通常會被視為你在回合中的主要行動，但只是效果的一部分。

 如果你的玩家版圖上有一名考古學家，你就可以立即執行“挖掘一處遺址”或“發現一處新遺址”行動。該效果可能會附帶特殊收益或限制。


 你可以立即擊敗一名守衛，且無需支付守衛板塊上所示的費用。該效果只對你的考古學家所在遺址上的守衛有效。


    你可以立即購買牌列中的一件神器或物品。少支付所示的費用。

 執行購買一件神器的行動，不必支付費用，但結算其效果。

 執行購買一件物品的行動，不必支付費用。

初始資源

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：

