

ARNAK

ELVESZETT ROMJAI



MÍN & ELWEN

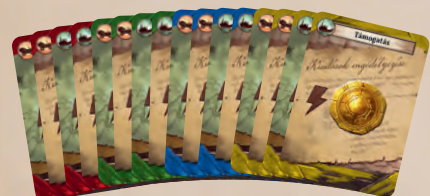
Alkatrészek



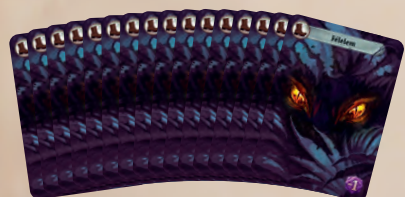
A főtábla Madár-templom oldala
(másik oldalán a Kígyó-templom)



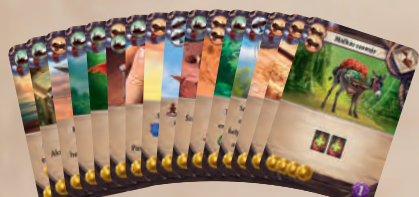
1 kétoldalú készletlábla



4 kezdőkártya
(minden színben)



19 Félelem kártya



40 eszközkártya



35 ereklékártya



4 kétoldalú játékoslábla



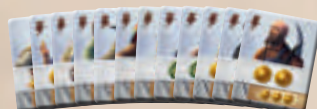
15 őrzőlapka



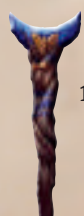
10 szintű helyszínlapka



6 szintű helyszínlapka



12 segédlapka



1 Hold-bot



1 kezdőjátékos-jelölő



1 pontozótömb



27 érmejelző



27 iránytűjelző



16 bálványlapka



24 templomlapka



1 smatricaív



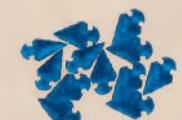
1 jegyzetfüzetjelző és
1 nagyítójelző
(minden színben)



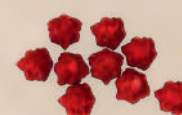
16 táblajelző



2 régészfigura (minden
színben)



12 nyílhegyjelző



9 drágakőjelző



18 kutatás-bónuszlapka



5 blokkolólapka



10 tartaléklapka



15 rivális akciólapka az
egyszemélyes változathoz

3. nap - Az üres óceánon töltött kétnapnyi eredménytelen kutatás után egy folt a láthatáron, amely alig volt észrevehető a szikrázó hullámok között, felcsillantotta bennem a reményt. Ahogy közelebb értünk, ragyogó, skarlátvörös madárraj repült hajónk felé, csicseregve és fütttyögve, mintha örömmel fogadnának.

Navigátorunk a térképeit megvizsgálva biztosított bennünket, hogy a sziget még valóban feltérképezetlen. Szavai alátámasztották azt a hipotézist, amelyet csendesen mindannyian vallottunk - ezek a robusztus fennsíkok, ez a zöldellő dzsungel!

- ez lehet Arnak!



OKTATÓ VIDEO



cge.as/arv

Előkészítés

Főábra

Első játéknál használd a **Madár-templomos** oldalt.



A Kígyó-templomos oldalhoz szükséges különleges szabályokat a 19. oldalon ismertetjük.



Kártyasor

A kártyasoron olyan eszközök és ereklyék találhatók, amelyeket játék közben tudsz megszerezni. Ügyelj arra, hogy külön paklikba legyenek szétválogatva. A hátoldaluk azonos, de a képük és a jobb felső sarokban található ikon alapján könnyen megkülönböztethető.

- 1** **Ereklyék.** Keverd meg az ereklyepaklit, és képpel lefelé rakd a megjelölt helyre.
- 2** **Félelem.** Rakd a Félelem kártyákat a megjelölt helyre. Mindegyik egyforma, ezért ezeket képpel felfelé rakd le.
- 3** **Eszközök.** Keverd meg az eszközpaklit, és képpel lefelé rakd a megjelölt helyre.
- 4** **Hold-bot.** Rakd a Hold-botot a kártyasorba, az ábra szerint, jelezve, hogy ez az I. kör.
- 5** **Ossz ki 1 ereklyét** a kártyasorra, képpel felfelé, a Hold-bottól balra.
- 6** **Ossz ki 5 eszközt** a kártyasorra, képpel felfelé, a Hold-bottól jobbra.

Sziget

Bálványlapkák. Keverd össze ezeket, és véletlenszerűen oszd ki a helyszínekre.

- 7** **I. szintű helyszínek.** Az I. régióban lévő minden helyszínt egy-egy képpel felfelé lévő bálványt tegyél.
- 8** **II. szintű helyszínek.** A II. régióban lévő minden helyszínt egy képpel felfelé és egy képpel lefelé lévő bálványt tegyél, a táblán ábrázoltak szerint.

Blokkolólapkák

- 9** Lehetséges, hogy néhány akcióhelyet blokkolni kell a játékosok számától függően. Így kezeld a blokkolt akcióhelyeket, mintha nem lennének a táblára nyomtatva. Ezek az egész játék során elérhetetlenek lesznek.

Négy játékos esetén ne használd a blokkolólapkákat. (Ez az előkészítés egy háromfős játékot ábrázol.)

Három játékos esetén blokkolj 3 II. szintű akcióhelyet. Keverd össze képpel lefelé a blokkolólapkákat, majd véletlenszerűen fordíts át 3 lapkát. Mindegyikük az egyik II. szintű helyszínnel illik.



Használd a 3 lapkát, hogy blokkold a 3 II. szintű akcióhelyet mindhárom helyszínen. (A táblára képpel lefelé rakd le ezeket a lapkákat.) Tedd vissza a 2 felhasználatlan lapkát a dobozba.

Két játékos esetén blokkold mind az 5 II. szintű akcióhelyet. Ilyenkor minden helyszínen csak egy régész számára lesz akcióhely.

Kutatássáv

- 10** **Templomlapkák.** Készíts a templomlapkákból halmozatot a templomra. Minden halomban annyi lapka legyen, ahány játékos van. Mint látható, a 11 pontos lapkákból egy halom van legfelül, a 6 pontos lapkákból két halom van középen, a 2 pontos lapkákból három halom van alul. Helyezd vissza a felhasználatlan lapkákat a dobozba.

Kutatás-bónuszlapkák. Keverd össze a lapkákat képpel lefelé, és oszd ki azokat:

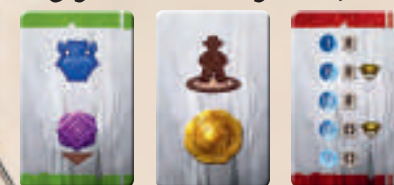
- 11** **Elveszett Templom bónuszhalom.** Készíts egy halmozatot annyi kutatás-bónuszlapkával, ahány játékos van. Rakd ezt a halmozatot képpel lefelé a kutatássáv tetejére.
- 12** **Bónuszlapkahelyek.** A kutatássáv legtöbb helyére tegyél 1 bónuszlapkát. Az így megjelölt helyekre csak egy **négyfős** játékban tegyél lapkát. Ezekre a helyekre csak egy **három- vagy négyfős** játékban tegyél lapkát.

Oszd ki véletlenszerűen a kutatás-bónuszlapkákat a megfelelő helyekre, majd fordítsd felfelé. Helyezd vissza a felhasználatlan lapkákat a dobozba.

Készletláda

- 13** **Erőforrások.** Tedd az összes erőforrásjelzőt a készletládra.
- 14** **I. szintű helyszínelapok.** Keverd össze az I. jelöléssel ellátott helyszínelapokat, és tedd azokat képpel lefelé a készletládra.
- 15** **Őrzőlapok.** Keverd össze az őrzőket, és tedd azokat képpel lefelé a készletládra.
- 16** **II. szintű helyszínelapok.** Keverd össze a II. jelzéssel ellátott helyszínelapokat, és tedd azokat képpel lefelé a készletládra.
- 17** **Segédlapok.** Fordítsd az összes segédet az ezüst oldalával felfelé. Megkeverve alkoss belőlük 3, egyenként 4 lapkából álló halmozatot. Tedd őket a készletládra.
- 18** **Kutatásjelzők.** A játékosok kutatásjelzőit szintén tedd a készletládra, a következő oldalon található magyarázat szerint.

Egyszemélyes játék



Ezek az alkatrészek csak az **egyszemélyes változathoz** kellenek. Az egyszemélyes változat a kétfős előkészítést használja. Az egyszemélyes szabályok a 20–21. oldalon olvashatók.

A játékosok előkészítése

6. nap – Találtunk egy jó helyet a sátrak felállításához, friss vízzel a közelben. Szállasmesterünk biztosított arról, hogy jól el leszünk látva. Két hétig ez lesz az otthonunk.

Minden játékos válasszon egy szintet, majd vegye el a színhez tartozó játékosábrát, a kutatásjelzőket, a 2 régészfigurát és a 4 kezdőkártyát.

Játékosábra

Tartsd a játékosábrát magad előtt, és állítsd rá a régészfigurákat.



Tematikusan a régészek a sátrakban vannak, az erőforrásjelzőid pedig a ládákban, de ezt a területet tetszésed szerint használhatod.

A kezdőpaklid

Minden játékosnak saját paklija van, amik kezdetben azonosak. A paklidban kell lennie a színednek megfelelő négy kezdőkártyának, plusz 2 Félelem kártyának:



Keverd meg a paklidat, és tedd képpel lefelé a játékosábrára.

Játékosok sorrendje



Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb utazott egy olyan helyre, ahol azelőtt még soha nem járt. Add oda ennek a játékosnak a kezdőjátékos-jelölőt. A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad.

Kezdő erőforrások

A kezdő erőforrások a játékosok sorrendjétől függenek, ahogy az ábra mutatja.

1. játékos: 2 gold coins
2. játékos: 1 gold coin, 1 compass
3. játékos: 2 gold coins, 1 compass
4. játékos: 1 gold coin, 1 compass, 1 wolf

AJÁNLOTT TÁBLAELRENDEZÉS

A játékosábrákat a főtábla köré teheted.



Játékmenet

7. nap – Milyen furcsa itt lenni, és végre meglátni azt, amire oly régóta próbáltunk rátalálni! Néha úgy érzem, mintha szent földön táboroznánk. Milyen csodák várnak ránk? Milyen veszélyek? Nem is sejtjük, milyen titkokat tartogat ez a sziget, de megfogadtuk, hogy felfedjük őket, és ezt meg is fogjuk tenni!

A játék célja

A feladatod egy expedíció vezetése, hogy felderítsd a feltérképezetlen Arnak-szigetet, és feltárd egy letűnt civilizáció titkait.

Az expedíciód hasznos tárgyakkal fogod felszerelni, rejtélyes ereklyék és érdekes régészeti helyszínek után kutatsz a dzsungelben, küzdelemben győzve le ezen helyszínek őreit, és – ami talán a legfontosabb – Arnak romjainak töredékeit egységes kutatási anyaggá rendezed, ami elvezethet az Elveszett Templom megtalálásához.

1. Az expedíciód különböző eredményei pontokat érnek, amelyek a játék végén összeadódnak, és meghatározzák, melyik játékos vezette a legsikeresebb expedíciót.

A játék áttekintése

A játék 5 körön keresztül tart.



A játékosok a fordulókban különféle akciókat választanak, amelyek segítenek nekik feltárni a sziget titkait. A játék során a sziget egyre több titka fog kiderülni, amivel egyre több akció válik elérhetővé. Az akciókból erőforrásokat, lehetőségeket és pontokat szerezhetsz.

Minden kör a következőképpen zajlik:

1. **Húzás.** Minden játékos addig húz a paklijából, amíg **5 kártya** lesz a kezében.
2. **Fordulók elvégzése.** A kezdőjátékos-jelölővel rendelkező játékos kezd. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban végzik el fordulóikat. Csak egyetlen **fő akció** lehet, valamint **korlátlan számú ingyenes akció**.
3. **Passzolás.** A fordulódban passzolhatsz, amivel jelzed, hogy befejezted a játékot a kör hátralévő részére. A többi játékos addig folytatja a fordulók elvégzését, amíg mind nem passzolnak.
4. **A következő kör előkészítése.** A játéktérületen lévő összes kártyát keverd össze és rakd vissza a **paklid aljára**. A táblát készítsétek elő a következő körre. **A kezdőjátékos-jelölőt adjátok tovább balra.**
5. **A Hold-bot mozgatása.** Minden kör végén mozgassátok a Hold-botot, ami az idő múlását jelzi. Ahogy a Hold növekszik, az expedíciók felderítik a szigetet, hasznos eszközöket és ereklyéket szereznek, valamint Arnak legendáit kutatták. Az 5. kör után a Hold teljes lesz, és eljön az ideje megnézni, ki vezette a legsikeresebb expedíciót.



ERŐFORRÁSOK

- Az **érmék** az expedíciód finanszírozását jelképezik. Eszközök vásárlására használhatók.
- Az **iránytűk** a sziget felderítésére fordított időt és energiát jelképezik. Ezért ereklyék és új régészeti lelőhelyek felfedezésére használhatók.
- A **táblák** a megfejtésre váró ősi szövegeket jelképezik. Ezek a szövegek megtaníthatják neked, hogyan használd a megtalált ereklyéidet.
- A **nyílhegyek** a megtalált fegyvermaradványokat jelképezik. Gyakran van szükség rájuk a sziget őrzőinek legyőzéséhez.
- A **drágakövek** Ara-Anu madáristen rejtélyes talizmánjai. Nehéz rájuk találni, de gyakran elengedhetetlenek az Arnak rejtelseivel kapcsolatos kutatásaid befejezéséhez.

A fordulód

8. nap – Noha kezdeti lelkesedésünk bizonyos mértékű borzongással keveredik, nem most van itt az ideje annak, hogy bátorságunk megínogjon. Ha vannak is veszélyek, nos, azért jöttünk ide, hogy szembeszálljunk velük. Tehát irány a dzsungel, semmi késlekedés!

A fordulóban több lehetőség van. Választásaid a kezdedben lévő kártyáktól és a játéktáblán kialakult helyzettől fognak függeni.

Fő akciók

A fordulóban pontosan **egy fő akciót** fogsz végrehajtani, valamint **korlátlan számú ingyenes akciót**. A fő akciók a következők:

ÁSÁS EGY HELYSZÍNEN (9. oldal)

ÚJ HELYSZÍN FELFEDEZÉSE (10. oldal)

ŐRZŐ LEGYŐZÉSE (11. oldal)

KÁRTYA VÁSÁRLÁSA (12. oldal)

KÁRTYA KIJÁTSZÁSA (13. oldal)

KUTATÁS (14. oldal)

PASSZ (17. oldal)

A kezed

Egy kártyát kijátszhatsz akár az utazásértékéért, akár a hatásáért, de nem mindkettőért.

UTAZÁSÉRTÉK
Használhatod ezt az utazásértéket, hogy fizess bizonyos akciókért – például a szemközti oldalon lévő **Ásás egy helyszínen** akcióért.

VAGY

HATÁS
Kijátszhatod a kártyát a hatásáért.

Ez a hatás azt jelenti, hogy kapsz egy jelzőt a készletlátláról.

INGYENES AKCIÓK

Egy ezzel az ikonnal ellátott hatás nem számít a fordulód fő akciójának.

A fordulóban annyi ingyenes akciót hajthatsz végre, amennyit csak szeretnél. Ezeket végrehajthatod a **fő akciód előtt, után, de akár közben is**.



FÉLELEM

Egy Félelem kártyának nincs hatása. Azonban a utazásértéke felhasználható.

A JÁTÉKTERÜLETED

Amikor egy kártyát használsz, tedd azt képpel felfelé az asztalra, a játéktáblád mellé. Ez a hely a játéktérületed.



Játéktábla



Játéktérület

A játéktérületed alapvetően egy terjedelmes dobópakli. A kártyák fordulóról fordulóra halmozódnak itt fel. A kör végéig nem kerülnek vissza a paklidba.

Ásás egy helyszínen

9. nap – Hoztunk egy lótiát a helyszínre, és felmáztunk, hogy jobban megnézhessük a véseteket. Írás volt, ahogy reménykedtünk is benne! Ha ilyen csodák vannak ennyre közel a táborhoz, ki tudja, mit fogunk találni, ha egyszer valóban elkezdjük felderíteni a szigetet!

A fordulód fő akciójaként elküldheted az egyik régészedet ásni az 5 helyszín bármelyikére. Az és helyszíneken akkor lehet ásni, ha korábban már fel lettek fedezve.

Ásni egy helyszínen

1. **Fizesd ki** a feltüntetett **utazási költségét** annak az akcióhelynek, ahová a régészedet el akarod küldeni. Az akcióhelynek üresnek kell lennie. (Vagyis nem lehet rajta régészfigura, és egy 2- vagy 3-fős játékban nem lehet rajta blokkolólapka sem.)
2. **Mozgasd át** a **régészedet** a játéktábládról arra az akcióhelyre.
3. **Alkalmazd** a helyszínen feltüntetett **hatást**. (Az összes ikon magyarázata a szabálykönyv hátsó oldalán található.)

Megjegyzés: Nem hajthatod végre ezt az akciót, ha már mindkét régészed helyszíneken van.

Példa: Vörös egy kártya elköltésével elküldi régészét az itt látható helyszínre. Figuráját a akcióhelyre helyezi, és elvesz két jelzőt. A következő játékosnak – hogy ebben a körben használja ezt a helyszínt – már a költségét kell kifizetnie. Még Vörös is megteheti ezt egy későbbi fordulóban, annak ellenére, hogy már van ott egy régésze. Ha mindkét akcióhely foglalt, ebben a körben már senki mást nem lehet ide küldeni ásni.

Utazási költségek kifizetése

Ahogy azt kitalálhattad, egy költségét egy ikonokos kártya elköltésével tudod kifizetni – a kártyát a kezedből tedd képpel felfelé a játéktérületre, figyelmen kívül hagyva annak hatását. Nagyobb utazásértékekkel is tudsz fizetni, ahogy azt az ezen az oldalon lévő **Utazási rangsor** mutatja.

Használhatod a Félelem kártyád ikonját, hogy kifizess egy utazási költséget.

Két ikon

Ha egy költséghez két ikonra van szükség, fedezheted azt két forrásból származó utazásértékekkel.

Valamint az is lehetséges, hogy van olyan kártyád, amely önmagában két ikont ad. Egy ilyen kártya fedezhet egy egyikonos költséget is, de ebben az esetben valószínű, hogy az extra ikon veszendőbe megy. Nem viheted át a következő fordulóra.

Példák:



Ezen a helyszínen két akcióhely áll a régészek rendelkezésére.

PILÓTA BÉRLÉSE

Mindig elkölthetsz két érmét egy repülőgép rendelésére, amely használható bármilyen utazásikon kifizetésére, ahogyan azt a lenti **Utazási rangsor** is mutatja.



UTAZÁSI RANGSOR

Magasabb utazásérték elköltésével mindig ki tudsz fizetni egy költséget. Ez az utazási rangsor a játékossegédleten is szerepel.



Új helyszín felfedezése

10. nap – Régészeti csapatunk fantasztikus mesékkel tért vissza a sziklákon található lakóépületekről, amelyeket még ép, vésett remekművek díszítenek. Am felfedezésük öröme a fent leselkedő szörnyetegtől való rettegéssel keveredett.

A játék elején még csak 5 helyszín használható ásásra. De a játék során újakat találhatsz. Bármely olyan  vagy  helyszínt felfedezhetsz, amelyen még nincs helyszínlapka.

Felfedezni egy új helyszínt

- 1 Utazz a vadonban.** Döntsd el, hogy egy  vagy egy  helyszínt szeretnél felfedezni. Ellenőrizd a táblát, és **fizesd ki a jelzett költséget**. Majd válassz egy felfedezetlen helyszínt az adott régióban, és **fizesd ki az utazási költséget**, hogy a **régészedet** a tábláról az adott helyszín akcióhelyére **mozgasd**.
- 2 Vedd el a bálványt.** Azonnal alkalmazd a bálvány hatását. Ha a helyszínen két bálvány van, akkor mindkettőt vedd el, de csak a felfelé fordított hatást használd. Tartsd a bálványaid képpel lefelé a játékos-táblára rajzolt ládákban.
- 3 Fedezd fel a helyszínt.** Vedd el a legfelső lapkát a helyszínnek megfelelő –  vagy  – halomból. Helyezd a táblára képpel felfelé. A helyszín felfedezetté vált, te pedig **azonnal alkalmazd a hatását**.
- 4 Ébreszd fel az őrzőt.** Vedd el a legfelső őrzőlapkát a halomból, és rakd képpel felfelé a helyszínlapkára.

Az őrző nincs rád azonnal hatással. A kör végén azonban egy **Félelem** kártyát kapsz, amikor visszaveszed a régészedet egy olyan helyszínről, amelyen egy őrző van. (Lásd a 17. oldalt.)

Ennek elkerülése érdekében megpróbálhatod egy akcióval legyőzni az őrzőt egy későbbi fordulóban. (Lásd a szemközti oldalt.) Esetleg el is menekülhetsz az őrzőtől bizonyos kártyák segítségével, amelyek lehetővé teszik számodra a régészed vagy az őrző elmozgatását.

Miután a régészed elment innen (például egy későbbi fordulóban), **a felfedezett helyszín egy másik olyan hely lesz, ahová a régészeket ázni küldhetitek**. A táblára nyomtatott  költség csak arra vonatkozik, amikor felfedezed ezeket a helyszíneket, ásáskor már nem számít. Küldhetsz egy régészt ázni olyan helyszínre is, amelynek még van őrzője. Ha a régészed a kör végén majd egy ilyen helyszínről tér vissza, akkor **Félelem** kártyát kapsz, még akkor is, ha nem te ébresztetted fel az őrzőt.



Őrző legyőzése

11. nap – Pusztá közel harcoltunk a szörnyű lénnel, késsel a karmok ellen! Legyőztük a fenevadat! De a halálos csapat együnk sem tudta ráérni. Csodálattal néztük. A bestia meghajította a fejét, elfogadva minket. És akkor jöttünk rá, hogy ez nem egy egyszerű szörnyeteg volt, hanem Árnak legendás őrzőinek egyike.

Őrzők

Titokzatos lények őrzik a sziget romjait. Egy őrző jelenik meg, amikor egy játékos új helyszínt fedez fel. Az őrzőnek nincs azonnali hatása. A kör végén azonban egy **Félelem** kártyát kapsz minden régészed után, aki olyan helyszínről érkezik vissza, amelynek még mindig van őrzője. (Lásd a 17. oldalt.)

Az őrzők mindaddig a táblán maradnak, amíg le nem győzik őket. **Nem akadályozzák meg a régészeket abban, hogy a helyszíneiken ássanak.**

Legyőzni egy őrzőt

A fordulód fő akciójaként legyőzhetsz egy őrzőt. Lennie kell egy régészednek az őrző helyszínen.

1. Fizesd ki az őrzőlapka alján jelzett költséget.
2. Távolítsd el az őrzőt a tábláról, és tartsd a játékos-táblád mellett.



Ez a hatás lehetővé teszi, hogy **a költség kifizetése nélkül** győzz le egy őrzőt egy olyan helyszínen, ahol van régészed. (Azonban a hatás maga költségekkel járhat, amelyeket meg kell fizetned.) Az ilyen módon legyőzött őrzőket továbbra is a játékos-táblád mellett tartsd.

Egy őrző áldásának használata

Az őrző legyőzésével kivívtad tiszteletét, ezért megkapod a jobb felső sarokban ábrázolt áldást. Az áldást **a játék során egyszer** lehet felhasználni, bármelyik fordulódban. Az áldás felhasználása után fordítsd képpel lefelé az őrzőt, hogy látható legyen, az áldás nem használható fel újra.



Néhány áldás olyan utazásérték, amelyet fel tudsz használni az utazási költségek kifizetésére, mintha a kezedből költenél el kártyákat.



Más áldások ingyenes akciók, amelyet bármikor fel tudsz használni egy fordulód során.



Az őrző a játék végén 5 pontot fog érni, függetlenül attól, hogy felhasználtad-e az áldását vagy sem.

Bálványok

Bálványokat akkor találsz, amikor új helyszíneket fedezel fel. Amikor egy bálványt szerzel, rakd a játékos-tábládon található ládákra. A bálványokat képpel lefelé kell fordítani, mivel a megtalálásának jutalma többé nem lényeges.

Minden bálvány 3 pontot fog érni a játék végén.

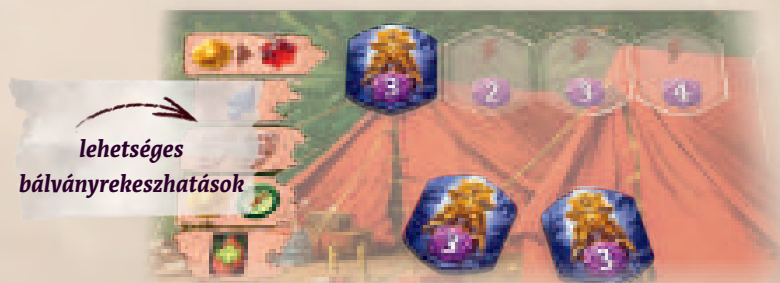
BÁLVÁNYREKESZEK

A táblád tetején található négy rekesz hasznos hatásokhoz biztosít hozzáférést. A fordulódban **ingyenes akcióként bálványt helyezhetsz az egyik rekeszbe**:

1. **Mozgasd a bálványt** a ládáidról a játékos-táblád bal szélső üres rekeszébe.
2. **Válassz egy hatást** az öt ábrázolt lehetőség közül.



Tipp: Bizonyos helyzetekben nagyon fontos lehet egy őrző legyőzése és **Félelem** kártyájának elkerülése. Más helyzetekben több pontot érhetsz el, ha ezeket az erőforrásokat meghagyod kutatásra. Ne érezz kényszert minden felébresztett őrző legyőzésére.



Kártya vásárlása

12. nap – Megmásztam egy sziklát és megtisztítottam néhány ágtól, hogy jobban lássam az előttünk lévő ösvényt. Amikor lemásztam, a szikla már a napfényben állt, én pedig láttam, hogy valójában egy felbecsülhetetlen értékű ereklye.

Javíthatod a paklid azzal, hogy eszközöket és ereklyéket vásárolsz a kártyasorról.

A kártyasor áttekintése

A kártyasort a Hold-bot két részre osztja:



Az ereklyék a bal oldalon vannak, az eszközök a jobb oldalon. A Hold-bot minden körben egy helyet jobbra mozog, így minden körben több ereklye és kevesebb eszköz lesz. Ahogy az expedíciók egyre mélyebbre hatolnak a sziget szívébe, újabb ereklyéket fedeznek fel, miközben a szárazföldről érkező támogatásuk csökken.

Eszközök

Hasznos eszközöket vásárolhatsz, hogy felszereld az expedíciód. Egy megvásárolt eszköz a **paklid aljára kerül**, ami – általában – azt jelenti, hogy a következő kör elején fog a kezvedbe kerülni.

Vásárolni egy eszközt

1. Válassz egy eszközt a kártyasorból.
2. Fizesd ki a kártya alján látható költséget.
3. Tedd a tárgyat képpel lefelé a **paklid aljára**.
4. Töltsd fel újra a kártyasort.

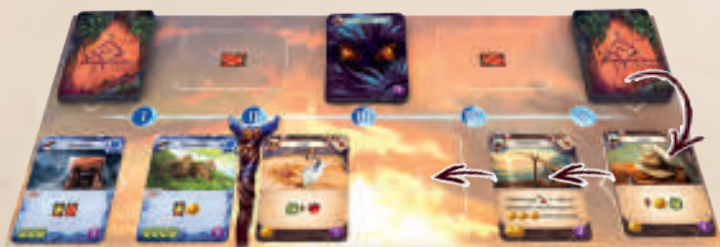
A KÁRTYASOR ÚJRATÖLTÉSE

A fordulód végén, ha a kártyasorról hiányzik egy kártya, töltsd fel újra a sort egy ugyanolyan típusú kártyával:

1. Csúsztasd a kártyákat a Hold-bot felé, hogy a sor végén egy üres hely alakuljon ki.
2. Ossz ki egy új kártyát arra az üres helyre.

Ha egy pakliból kifognak a kártyák, akkor az ilyen típusú kártyákat már ne csúsztasd, és a sort se töltsd újra.

Példa: Ez a kártyasor a II. körben. Vettél egy eszközt, így a sort egy eszközzel fogod újratölteni, az ábra szerint. Ha egy ereklyét vásároltál volna, akkor az új ereklye a másik irányból töltődne újra.



Ereklyék

Az ereklyék értékes kincsek, amikre a sziget felderítése során találsz rá. jelzőkkel fizetsz értük, ami a felderítésre fordított időt jelképezi. Azt mondjuk, hogy „megvásárolod” a kártyát, annak ellenére, hogy az expedíciód valójában az indákba gabalyodva és a sziklás síkságon túrázva kutat utánuk. Az eszközöktől eltérően egy ereklyét **azonnal tudsz használni** a kártyasorról való elvétel után.

Vásárolni egy ereklyét

1. Válassz egy ereklyét a kártyasorból.
2. Fizesd ki a kártya alján látható költséget.
3. Tedd az ereklyét a **játéktérletedre**. Lehetőséged van **azonnal alkalmazni a hatását, figyelmen kívül hagyva** a sarokban lévő költséget.
4. Töltsd fel újra a kártyasort.

Megjegyzés: Amikor ereklyét vásárolsz, alkalmazhatod a hatását. Ez a hatás lehet egy másik akció, például egy régész elküldése ásni egy helyszínre. Mindez beleszámít a fordulód fő akciójába.

Kártya kijátszása

13. nap – Ruby vidám madár, és örülök, hogy velünk van. Ő találja a legérdekesebb dolgokat.

Kijátszani egy kártyát

1. Játssz ki a kártyát a kezedből képpel felfelé a játéktérletedre.
2. Alkalmazd a kártya hatását.

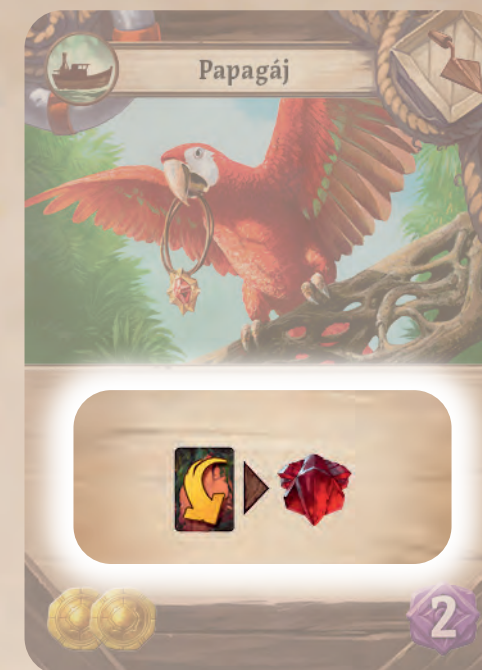
A kártya a kör hátralévő részében képpel felfelé a játéktérületeden marad (ha csak nem lesz esélyed számúzni, az alábbiakban leírtak szerint).

Az ezzel az ikonnal jelzett hatás **ingyenes akció**. Ez azt jelenti, hogy a kártya kijátszása **nem számít** a fordulód **fő akciójának**. A Támogatás és Felderítés kártyáid hatásai ingyenes akciók, valamint néhány eszköz hatása szintén lehet ingyenes akció.

Azonban, ha a hatás nincs ingyenes akcióként jelölve, akkor ez a fordulód **fő akciója**. Minden **ereklyehatás fő akció**, csakúgy, mint néhány eszközhatás, mint például a Papagáj kártyán lévő.

Amikor ereklyét játszol ki, egy különleges költséget is kell fizetned az ezen az oldalon található mezőben lévő magyarázat szerint. Ez a szabály nem vonatkozik az eszközökre.

Emlékeztető: Egy kézben lévő kártyát vagy az utazásértékéért tudsz elkölteni, vagy a hatása miatt kijátszani. Nem teheted meg mindkettőt.



Példa: Tegyük fel, hogy a fordulód at arra használsz, hogy kijátszod a Papagáj kártyát, ami képpel felfelé a játéktérületedre kerül, majd alkalmazod a hatását. Ez a hatás azt mondja, hogy használj fel egy kártyát arra, hogy egy drágakövet szerezz. A kezedet átnézve úgy döntesz, hogy felhasználsz egy Támogatás kártyát. Tedd a játéktérületedre, de hagyd figyelmen kívül a hatását. Ebben a körben nem fogod érmeként használni, de ez az ár megtérül: Vegyél el egy drágakőjelzőt a készletlátláról. Ezzel véget ér a fordulód, kivéve, ha vannak olyan ingyenes akcióid, amelyeket ki akarsz játszani.

SZÁMÚZETÉS

Bizonyos szabályok és hatások a kártyákat **száműzetésbe** küldik, amely a fő-tábla tetején található. Az eszközöknek és ereklyéknek a paklijuk közelében külön száműzetéshalmaik vannak. A Félelem kártyák száműzetéskor visszakerülnek a Félelem pakliba. A Támogatás és Felderítés kártyákat a Félelem pakli közelébe kell elhelyezni, amikor száműzik azokat. A Félelem kártyák kivételével a száműzetésben lévő kártyák általában nem kerülnek vissza a játékba.



Ez a szimbólum jelzi az ereklye és az eszköz száműzetéshalmait a táblán. Ha ezt a szimbólumot egy hatáznál látod, az azt jelenti, hogy **száműhetsz egy kártyát a kezedből vagy a játéktérletedről**.

Tipp: Ha lehetséges, hatékonyabb egy kártyát használni, majd a játéktérletéről száműzni, ahelyett, hogy a kezedből száműznéd.

EREKLYEKÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

Amikor ráleltünk, azt hittük, megértettük. De most kezdem gyanítani, hogy az ereklye még több titkot rejt. Talán ezekben az ősi szövegekben találjuk meg a válaszokat.



Minden ereklyének van egy költsége a sarokban. Az ereklye megvásárlásakor ezt a költséget hagyd figyelmen kívül, és a hatást a kifizetése nélkül végezd el. De **bármikor, ha a kezedből kijátszod az ereklye hatását, a költséget meg kell fizetned**.

Az ereklye hatásának egyéb költségei is lehetnek. Ezeket az egyéb költségeket minden alkalommal meg kell fizetned, amikor a hatást használsz.

Kutatás

14. nap – Egy összetört landes. Néhány sor szöveg. Mindegyik jelentést kölcsönöz a másiknak.
Rászánom az időt, hogy tanulmányozzam Arnak múltjának ezen darabjait.

Egy kutatás akció az egyik kutatásjelződet a kutatássáv következő sorába mozgatja:

- Döntsd el, melyik kutatásjelzőt mozgatod.** Ha a jegyzetfüzeted a nagyítód alatt van, bármelyik jelzőt mozgathatod. A **jegyzetfüzeted** azonban **soha nem mozoghat egy nagyítód felett lévő sorba**. (Ezt könnyű megjegyezni: először felfedezel valamit, aztán leírod.)
- Válassz ki egy helyet, ahová mozgatsz.** Csak felfelé mozgathatsz, egy olyan helyre, amely **kapcsolódik a jelenlegi helyedhez**. Néha ez csak egyetlen választási lehetőséget jelent. Ne aggódj a többi kutatásjelző miatt – több jelző is osztozhat ugyanazon a helyen.
- Fizesd ki a költséget, és mozgasd arra a helyre.** A költség rá van nyomtatva a hídra, amely összeköti a régi helyedet az új helyeddel.
- Szerezd meg a kutatásod eredményeit:**
 - Bónuszlapkát kapsz?** Ha a helynek van egy képpel felfelé lévő kutatás-bónuszlapkája, azonnal megkapod a jelzett bónuszt, majd távolítsd el a bónuszlapkát a játékból. Az adott helyet elsőként elérő játékos kapja csak meg a bónuszt.
 - Mindig alkalmazd a sor hatását.** A hatás attól függ, hogy a nagyítót vagy a jegyzetfüzetet mozgattad-e, a sor végén látható ábrázolás szerint. (Egyelőre hagyd figyelmen kívül a pontokat, mivel azokat majd a játék végén kapod meg, attól függően, hogy meddig jutottak el a jelzőid.)

Ha szeretnéd, a bónuszlapka használata előtt is alkalmazhatod a sor hatását.

Megjegyzés: A költségeket mindig a jutalmak megszerzése előtt kell kifizetni.

Az Elveszett Templom



Amikor a nagyítód eléri a kutatássáv felső sorát, felfedezed az Elveszett Templomot! A többi sorral ellentétben, minél hamarabb elérsz ide, annál több pontot kapsz. **Helyezd a nagyítód a legtöbb pontot érő, üresen maradt helyre.**

Majd **vegyél el egy bónuszlapkát**. Nézd át a képpel lefelé lévő lapkák halmát, és válassz egyet. Tedd vissza a többi. Pont elég lesz mindenkinek.

Megjegyzés: A jegyzetfüzetet nem lehet az Elveszett Templom sorába mozgatni.

Az Elveszett Templom felderítése

Miután megtaláltad az Elveszett Templomot, a későbbi kutatás akciók használatával felfedezheted Arnak történeteit!

Ha úgy döntesz, hogy a nagyítóddal kutatsz, amikor az már az Elveszett Templomban van, ahelyett, hogy azért fizetnél, hogy a jelző előrehaladjon, azért **fizetsz**, hogy bármelyik halomból **1 templom-lapkát elvegyél**.

A templom aljánál három különböző költség van, amelyet ki tudsz fizetni. Minden lapkahalomhoz a költségek egy sajátos kombinációja tartozik, ahogy az a jobbra lévő ábrán látható.

Például a bal oldali 6 pontos halomhoz az szükséges, hogy kifizessz a bal oldalon lévő két költséget. A jobb oldali 6 pontos halomhoz a jobb oldalon levő két költséget kell kifizetned. A felül lévő 11 pontos halomhoz az szükséges, hogy mind a három költséget kifizessed.

Az egyes halmokban lévő lapkák száma korlátozott. Nem vásárolhatsz lapkákat egy üres halomból.

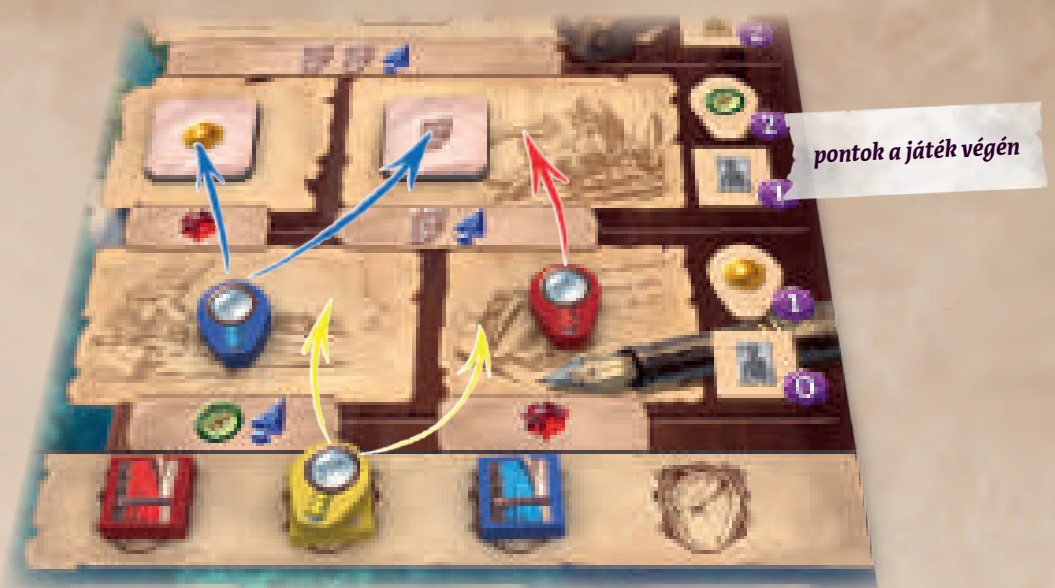


Hol tudsz mozogni?

Kék és Vörös nagyítója az első sor különböző helyein található. Kék helye a következő sor mindkét helyéhez kapcsolódik, így Kék bármelyikre feljebb léphet. Vörös helye azonban csak a következő sor egyetlen helyéhez kapcsolódik.

Az összes többi jelző a kezdőhelyeken található. A kezdőhelyeken lévő jelzők az első sor bármelyik helyére előrehaladhatnak.

Sárga előre tud haladni a nagyítójával. A jegyzetfüzetével azonban addig nem tud előrehaladni, amíg nagyítója legalább egy sorral elé nem kerül.



Kutatás akció

A fordulójában Vörös úgy dönt, hogy kutat a nagyítójával. Kifizeti a költséget, hogy előrelépjen a következő helyre. Eltávolítja a kutatás-bónuszlapkát és kap egy jelzőt. A lapka visszakerül a dobozba, a jelző pedig a táblájára kerül. (Ne feledd, hogy lehetetlen ezt a jelzőt felhasználni a kutatási költség kifizetésére – először a költséget kell kifizetni.) A jobb oldali nagyító hatását megnézve látja, hogy egy jelzőt kap.



Segéd megszerzése

A fordulójában Kék úgy dönt, hogy kutat a jegyzetfüzetével. Szabálytalan a jegyzetfüzetét a nagyítója elé mozgatnia, de ha akarja, ugyanabba a sorba, sőt ugyanarra a helyre át tudja mozgatni.

Tegyük fel, hogy ezt csinálja. Kék kifizeti a költséget azért, hogy a jegyzetfüzetét a nagyítójával azonos helyre mozgassa. Kiválasztja a készletláblán elérhető 3 segéd egyikét. Elveszi a segédet, és az ezüst oldalával felfelé a játékosláblájára helyezi. A segédeket a következő oldalon részletesen ismertetjük.



Segédek

A segédek olyan emberek, akik az expedícióhoz csatlakoztak. Minden segédnek két szintje van – ezüst és arany. Az arany oldalak hatása erősebb. A kutassávról ezüst segédeket fogsz kapni, amikor a jegyzetfüzetjelző bizonyos sorokra mozgatod.

Segédek felbérleése



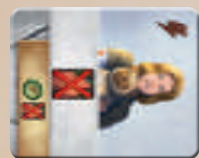
Amikor a jegyzetfüzetet egy ezzel a szimbólummal ellátott sorba mozgatod, **válaszd ki** a készletláblán elérhető **egyik segédet**. (Általában 3 van, azonban néhány halom a játék későbbi szakaszában már üres lehet.)

Megjegyzés: A nem a halom tetején lévő segédeket rejtve kell tartani, hogy senki ne tudja, kik ők, amíg a felettük lévő segédet el nem vették.

Helyezd a segédet a játékoslábládon lévő egyik, segédek számára fenntartott négyzetre, az ezüst oldalával felfelé.

A segédeknek különféle hatásaik vannak. Ha a hatás egy ingyenes akció, akkor lehetőség van azonnal használni, de akár később is.

Segédek használata



A segéded használatakor fordítsd az oldalára, az ábra szerint. Az oldalára fordított segéd **kimerült**, és nem használható.

Általában körönként csak egyszer tudod használni egy segéd hatását. A kör végén minden segéd **felfrissül** – fordítsd őket jobbra, hogy újra felfelé álljanak.



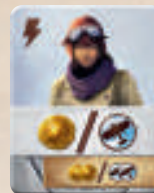
Azonban bizonyos kártyahatások felfrissíthetnek egy segédet a kör során, lehetővé téve az újbóli használatát, esetleg akár azonnal is.

Segédek fejlesztése

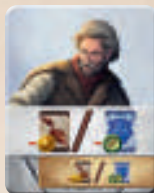


Amikor egy ezzel a szimbólummal rendelkező sorba mozgatod a jegyzetfüzetet, **fejleszd az egyik segédedet** arany szintűre – vagyis fordítsd át az arany oldalára. Ekkor a **segéd felfrissül**, még akkor is, ha a körben korábban az ezüst szintű hatása már használva volt.

A SEGÉDEK VÁLTOZATOS HATÁSOKKAL RENDELKEZNEK:

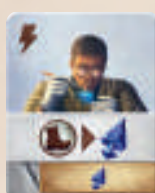


Néhány segéd használatakor választhatod ki. Ingyenes akciót fel tudod használni ezt a segédet egy **megszerzésére**, vagy alternatív megoldásként használhatod egy **megszerzésére** is.



Ez a segéd lehetővé teszi számodra egy erekle vagy eszköz kedvezményes megvásárlását. A kedvezmény ezen az oldalon 1, míg a fejlesztett oldalon 2.

Ennek a segédnek nincs ingyenes akció ikonja, ezért ennek a segédnek a használata számít a fordulód **fő akciójának**.



Ennek a segédnek kell egy **jelzőt**, hogy abból **jelzőt** készítsen számodra. Az utazási költséget ugyanúgy tudod kifizetni, mint amikor a régészeti akciók utazási költségeiért fizetsz. Mivel ez egy ingyenes akció, lehetővé teszi, hogy egy **ikonos kártyát** két dologra használj: például az egyik **ki tudná fizetni** ennek a segédnek a hatását, a másikkal pedig egy régészt lehetne küldeni egy helyszínre ásní.

Példa:

Kék a segédjét használja arra, hogy egy **jelzőt** szerezzen.



Ezután kifizeti a **költséget**, hogy a jegyzetfüzetével előrehaladjon. Annak a sornak a jegyzetfüzethatása lehetővé teszi, hogy fejlesszen egy segédet. Bármelyiket fejlesztheti közülük.



Kék úgy dönt, hogy azt a segédet fejleszti, amelyiket már használta. Átfordítja a lapkát, és a hatás részeként a segéd felfrissül. Ha akarja, most újra tudja is használni.



Passz

Olyan csodákat fedeztünk fel ma! Ki tudja, mit fogunk találni holnap?

A fordulóban **választhatod azt, hogy passzolsz** – jelezd a többi játékosnak, hogy ebben a körben nem fogsz több fordulót elvégezni. A passz számít a fordulód fő akciójának. Ekkor érdemes felhasználni a még rendelkezésre álló ingyenes akcióidat is.

Ha nem hajtasz végre másik fő akciót, akkor passzolnod **kell**. Szabálytalan, ha egy fordulóban csak ingyenes akciókat hajtasz végre, fő akciót pedig nem.

Miután passzoltál, a kör hátralévő részében már nem lesz több fordulód. A játék az óramutató járásával meg egyező irányban folytatódik tovább, de te már kimaradsz belőle. Fordított esetben: ha már csak te maradtál, aki még nem passzolt, akkor egymás után több fordulót is végre tudsz hajtani.

A kör akkor ér véget, amikor az összes játékos passzolt.



Néhány hatáshoz szükséges, hogy **passzolj a költségük részeként**.

A következő kör előkészítése

Ha ez még nem az V. kör vége, akkor a kör befejezésekor készítsd elő a következőt.

Minden játékos egyszerre tegye a következőket:

1. **Helyezd vissza mindkét régészedet** a játékoslábládra. Minden alkalommal, amikor visszaveszel **egy régészt egy őrzőt is tartalmazó helyszínről, adj hozzá 1 Félelem kártyát** a játéktérületedhez.

2. Általában a kezéd üres lesz. De ha van még kártyád, **minden kártyát eldobhatsz a játéktérületedre, de akár meg is tarthatod őket a következő körre**.

Tipp: Ha tudod, használd el az összes kártyád, mielőtt passzolnál. Egy kártya kézben tartása a következő körre csak ritkán hasznos.

3. **Gyűjtsd össze a játéktérületeden lévő összes kártyát**, alaposan **keverd meg** azokat, és tedd képpel lefelé a **paklid aljára**.

Megjegyzés: A kör során megvásárolt eszközeid az éppen összekevert kártyáid felett lesznek mostantól.

4. **Frissítsd fel a segédeidet**. (Fordítsd őket jobbra, hogy újra felfelé álljanak.)

A kártyasort a következőképpen kell beállítani:

1. **Számúzz egy-egy kártyát a Hold-bot mindkét oldaláról**. (Ezzel megszábdulsz 1 ereklétől és 1 eszköztől. A száműzetést a 13. oldalon ismertettük.)

2. **Mozgasd a Hold-botot jobbra**, hogy a következő kör számát mutassa.

3. **Töltsd fel újra a kártyasort** (a 12. oldalon ismertettek szerint).

A kezdőjátékos jelölője egy hellyel balra **mozog** – új kezdőjátékos lesz az új körben.

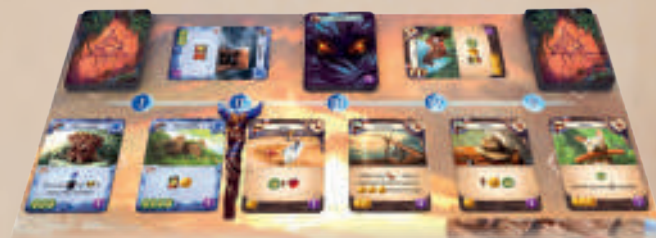
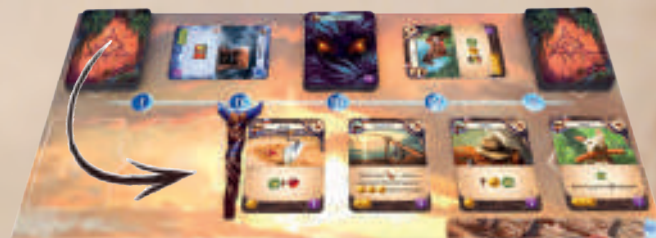
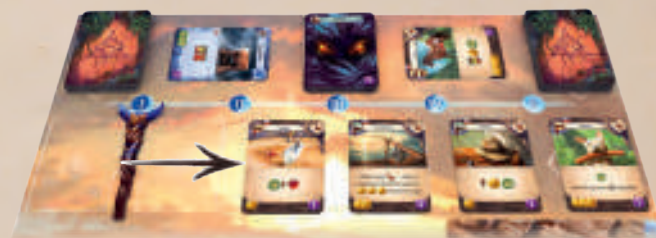
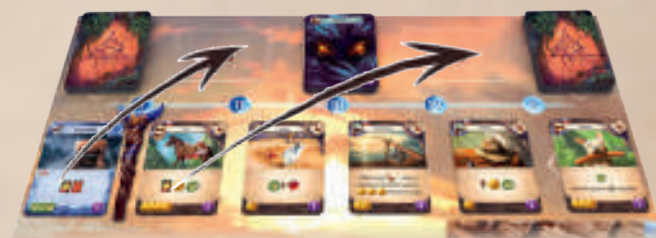
Kezdd az új kört húzással, hogy 5 kártya legyen újra a kezvedben. Ha a paklidban nincs annyi kártya, hogy tele legyen a kezved, akkor húzd fel mindegyiket.

Az V. kör vége

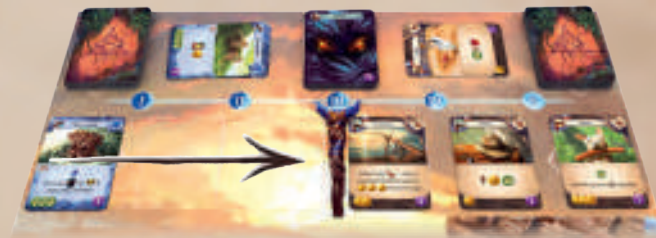
Az V. kör végén minden játékos visszaveszi a régészeit és **Félelem kártyát kap az őrzőktől**. Hagyd ki az összes többi lépést, és folytasd a végső pontozással.

Példák a kártyasor előkészítésére

Az I. kör vége, előkészület a II. körre.



A III. kör előkészítése során egy erekle csúszik.



Végső pontozás

18. nap – Úgy érzem, hogy ez a sziget még mindig sok titkot tartogat, de elfjött az ideje, hogy hazatérjünk, és megosszuk eredményeinket.

A játék végén jegyezd fel mindenki pontjait a pontozótömbre, és add össze azokat. A pontok a következőkért járhatnak:

 Mindegyik **kutatásjelző** a sora alapján ér pontokat. Az Elveszett Templom sorban található nagyítók az Elveszett Templomba jutás sorrendje alapján fognak pontokat érni.

 Mindegyik **templomlapkád** a lapkán látható mennyiséget fogja érni.

 Mindegyik **bálványod** 3 pontot ér, még akkor is, ha egy rekeszben van. Ehhez add hozzá az **üres bálványrekeszhelyeken** feltüntetett pontokat is.

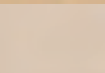
 Minden **örző**, akit legyőztél, 5 pontot ér, függetlenül attól, hogy használtad-e az áldását vagy sem.

 Minden **eszköz- és ereklékártya** a jobb alsó sarokban látható pontmennyiséget éri.

 A **Félelem** kártyák egyenként **-1 pontot** érnek. Ha vannak félelemlapkáid (lásd a 23. oldalt), ezek mindegyike **-2 pontot** ér.

 **Az győző, akinek a legtöbb pontja van.**

A döntetlenek annak a játékosnak a javára dőlnek el, aki először jutott el az Elveszett Templomba. Ha senki sem érte el az Elveszett Templomot, a döntetlenek a legtöbb kutatásponttal rendelkező játékos javára dőlnek el. Ha még ezután is döntetlen lenne, az azt elérő játékosok ki-egyeznek a döntetlenben.

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

Mín és Elwen játéka

Fejlesztői csapat: **Michal Štach**
Michaela Štachová

Grafikai tervezés: **Filip Murmak**

Művészeti vezető: **Jakub Politzer**

Illusztráció: **Ondřej Hrdina**
Milan Vavroň
Jiří Kús
František Sedláček

3D-illusztráció: **Radim "Finder" Pech**

Művészeti tanácsadó: **Dávid Jablonovský**

Gyártás: **Vít Vodička**

Szabálykönyv: **Jason Holt**

Projektmenedzsmen: **Jan Zvoniček**

Projektvezető: **Petr Murmak**



© Czech Games Edition
2020 október
www.CzechGames.com

Külön köszönet legaktívabb tesztelőinknek: Kuba Kutilnak, amiért mindig megtalálta a módját a korai teszt példányok hibáinak kiszűrésére, és hatalmas segítséget nyújtott a játék végső egyensúlyának kialakításában, valamint a szülő játék tesztelésében; Pavla Ferstovának és Ivan „eklp” Dostálnak, amiért nagy rajongók voltak az első teszt példányok óta, és ennek a játéknak több mint egy tucat változatát tesztelték az evolúciója során; Vít Vodičkanak a játék tökéletes elsajátításáért és az egyensúlyt biztosító értékes visszajelzéséért.

Tesztelők: 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 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 és Dominika, Zuzka és Miroslav Dzurenda, Juraj Butek, Filip Sochor, Lukáš „Colombo” Wiesner, Eliška és Stanislav Kubeš, Petr Ovesný, Adam Španěl, Matt Wolfe, Martin Doležal, Ondra Černocho, Honzík Šafra, Yuri Sulik, Petr „Peca” Palička, Antonín Jan Palička, chasník, Lucia Chrástínová, Aleš Vítek, Michal Kopřiva, Jakub Uhlíř, Pavel Česka, Petr Marek, Tomáš Vician, Anežka Seberová, Michal Ringer, Olda Rejl, Martin Cetkovský, Martin Váňa, Tomáš Sládek, R.A., Yuyka és Ese Šabata, Václav Hornák, Matúš Sedlák, Dan Knápek, Lumír Kvita, Kristián „Christheco” Buryš, Bára „CP” Siptáková, Adam „Adamín” Sipták, Dora „Cingilingi” Cidlinská, Michal „Meysha” Stárek, Ailin és Faire, Krtek és Kristýna, Melisilme és Findar, Julie „Peri” Tomaňová, és minden más nagyszerű ember, akikkel a brnói társasjátéklklubban találkoztunk a CGE játéktesztjei és más események során. Nélkületek ez a játék nem készülhetett volna el!

Nagy hurra mindenkinek a CGE-s csapatunkból! Filipnek minden lelkesedéséért, amellyel belemerült abba a küldetésbe, hogy a játék ilyen jól nézzen ki. Petrnek a projekt iránti elkötelezettségéért, amivel mindig készen állt az utunkba kerülő problémák megoldására. Reginek, hogy segített nekünk számos kötelességünknel, és könyörtelenül dolgozott a játékmárketingen. Jasonnek, amiért olyan barátságos és pozitív, miközben fáradhatatlanul dolgozik azért, hogy ilyen jó legyen a szabálykönyv. Zvondának a több ezer határidő betartásáért. Findernek a fantasztikus bemutatásért és a 3D modellekért. Mišának és Fandának a grafikai tervezésben nyújtott segítségükért. Vlaadának, hogy megosztotta tapasztalatait, visszajelzéseit és jó ötleteit! Davidnek, Honzának, Ditának és mindenki másnak, akik számtalan teszt példány elkészítésében, valamint az összes tesztelésében és lektorálásában segítettek! Köszönjük, hogy részesei lettetek ennek az útnak!

Nagyon köszönöm: Ailinnak és Faire-nek, akik segítettek és támogatattak minket a projekt során – segítségük nélkül nem lett volna meg sem az időnk, sem az eszközeink a játékterv elkészítésére. Nandnak a fantasztikus nanDECK megalkotásáért és Paul Grogannek, amiért bemutatta játékunkat a világnak az elmaradt 2020-as kiállítások szomorú időszakában.

Külön köszönet: Ondra Hrdinának, Milan Vavroňnak, Kuba Politzernek, Jirka Kúsnek és Fanda Sedláčeknek, akik segítettek Arnak csodálatos világának felépítésében és életre keltésében lenyűgöző művészetükkel, amittől a lélegzetünk is elállt!

A Kígyó-templom

A hajónkból ~~semmi sem maradt.~~ Megpróbáltuk ~~de attól félek, itt is meg fog találni minket!~~

Az első arnaki expedíció meglehetősen rosszul sikerült. Jó ideje nem hallott felőlük senki. Miközben felfedezte a szigetet, kutass a túlélők után is!

Eltérő tábla

A Kígyó-templomos oldalon eltérő utazási költségű helyszínek és egy eltérő kutatássáv található.



Segédmentés



Ezen a helyen, a kutatássáv közepén vannak az első expedíció túlélői. Lehet, hogy meg tudod menteni egyiküket, ha felderítet a sziget romjait.

Az előkészítés során **játékosonként 1 segédet ossz erre a helyre.** Ezeket a segédeket vélet-

lenszerűen kell kisorsolni. A halom tetején lévő segédet mindenki ismeri, de az alatta lévők személyazonossága ismeretlen azon játékosok számára, akik még nem értek el arra a sorra.

A készletláblán a szokásos módon három halom segéd lesz. Közülük két halomba három segéd kerül, a harmadikba pedig az összes többi segéd.



Ahhoz, hogy ezen a hídon keresztül haladjon előre egy kutatásjelző, **1 bálványt** kell **fizetned**. A bálványnak a **ládáidról** kell **származnia** – nem lehet olyan, amelyik egy rekeszben van már. Távolítsd el a bálványlapkát a játékból.



Ez a nagyítóhatás lehetővé teszi, hogy **megments 1 segédet** a kutatássávon lévőők közül. Titokban nézd át a halmot, és vegyél el egyet. Hagyd a többi segédet ugyanabban a sorrendben, és tedd vissza a halmot a kutatássávra.

A készletlábla segédeivel ellentétben a megmentett segéd **kimerült**. Csak akkor használható ebben a körben, ha egy hatás miatt felfrissül.



Példa: Vörös előre akar haladni nagyítójával a segédmentő helyre.

1. **Elvesz egy bálványt** a ládáiról, és visszahelyezi a dobozba.
2. **Előremozgatja nagyítóját.**
3. **Átnézi a segédek halmát, és kiválasztja a kapitányt.**
4. **A kapitány kimerült a hosszú ideig tartó egyedüllétől Arnakon. Vörös nem képes használni képességét, amíg fel nem frissül.**



Ez a hatás lehetővé teszi egy segéd ezüstről aranyra fejlesztését. (A tábla másik oldalán ezt csak a jegyzetfüzeted mozgatasakor tehetted meg.) Ha két ezüst segéded van, bármelyiket fejlesztheted – nem kell arra figyelned, hogy melyik segédet mentetted meg.

Szokás szerint, a kimerült segéd fejlesztéskor felfrissül.

Szörnyűséges mesék!

Elcinto elutasítottuk a történeteit, mint hallucinációkat, amelyek abból a traumatikus élményből fakadtak, hogy ilyen sokáig hajótörött volt, de amikor Arnak újabb titkait tártuk fel ...



Ez a nagyítóhatás azt jelenti, hogy **kapsz egy Félelem kártyát!** Helyezd képpel felfelé a játéktérületre, figyelmen kívül hagyva annak utazásértékét.



Az előkészítés során 2 vagy 3 bónuszlapkát osztottál ki a kutatássáv ezen sorára. Amikor egy kutatásjelzőt odamozgatsz – nagyítót vagy jegyzetfüzetet –, akkor **kiválasztod az egyik lapkát**. Csak a kiválasztott lapkát kell eltávolítani.

Egyszemélyes változat

Úgy gondoltuk, hogy ezt a tétet megtartjuk magunknak. Valahogy mások mégis megelőztek bennünket!

Ez az egyszemélyes változat lehetővé teszi, hogy az elveszett romok felfedezésének izgalmát anélkül élvezd, hogy másik játékosal versenyeznél.

Előkészítés

Készítsd elő a táblát egy 2 fős játékhoz. Amikor egy halomba a játékosok számával megegyező számú lapkának kellene kerülnie, 2 lapkát rakj bele.

A szokásos módon készítsd elő a saját tábládat. Te leszel a második, tehát 1  és 1  erőforrással kezdesz.

A rivális előkészítése

Válassz egy másik játékos táblát a rivális expedíció képviselőjére. Használd a szürke sátras oldalát. A saját színeden kívül rakd oda a másik 6 régészfigurát.

A riválisod csak egy kutatásjelzőt használ. Helyezd a riválisod nagyítóját az egyik kezdőhelyre a kutatásjelzőid mellé.

A rivális akcióhalma

Készítsd el riválisod 10 akciólapkából álló akcióhalmát.

Használd mind az öt régészakció-lapkát:



Használj 5 piros vagy zöld akciólapkát:



Az akciólapkák párosával vannak. A piros akció a zöld akció agresszívebb változata. Mind az 5 féle akciónak a halomban kell lennie, ezért **mind az 5 párból szükséged lesz egy lapkára**. Az 5 felhasználatlan lapkát vissza kell raknod a dobozba.

A piros lapkák száma a nehézségi szinted, 0-tól 5-ig. Döntsd el, hány piros lapkát használsz, húzz ki véletlenszerűen ennyi piros lapkát, nézd meg azokat, majd tedd melléjük a készlet megfelelő befejezéséhez szükséges zöld lapkákat.

Keverd össze képpel lefelé riválisod akcióhalmát, és ezzel készen is állsz a játékra.

Játékmenet

Mindig egy lépéssel előtted jár, ezért riválisod lesz a kezdőjátékos mind az 5 körben. Riválisod fordulója így működik:

1. Fordítsd meg riválisod legfelső akciólapkáját, és tedd az akcióhalom mellé.
2. Alkalmazd a jelzett akciót. Ha a helyzet miatt az akció kivitelezhetetlen, akkor riválisod ebben a fordulóban semmit sem csinál.

A kör során riválisod és te felváltva végzitek el fordulóitokat, akárcsak egy kétfős játékban tennétek. **A riválisod addig nem passzol, amíg ki nem játszottta mind a 10 akciólapkáját, még akkor sem, ha te már passzoltál.**

A rivális akciói

Minden riválisakció olyan, mint egy játékosakció, de a játék azokra a hatásokra összpontosít, amelyeket ezek az akciók rád gyakorolnak. **A rivális expedíció nem kap és nem költ erőforrásjelzőket.** Soha nem kap Félelem kártyákat. Pontokat azonban gyűjt.

Megjegyzés: Az akciólapkákon található szimbólumok nem pontosan olyanok, mint a szabálykönyv hátoldalán leírt hatások. Egyszerűen csak emlékeztetnek az ebben a szakaszban részletezett szabályokra.

 Ez a szimbólum azt jelenti, hogy a rivális semmit nem csinál az V. körben.

Ásás egy helyszínen

 Riválisod szeretné megakadályozni, hogy megszerezd az ábrázolt erőforrást. Keress egy ilyen erőforrást kínáló helyszínt, és helyezz egy rivális régészt az ottani akcióhelyre. (Ha az összes ilyen akcióhely foglalt, akkor riválisod nem csinál semmit.)

Ha több ilyen akcióhely van, riválisod kiválaszt egyet közülük a következő prioritásokkal:

- Egy magasabb sorban lévő helyszínt előnyben részesít egy alacsonyabb sorban lévő helyszínnel szemben.
- Azonos sorban lévő helyszínek közül riválisod a bal szélső vagy a jobb szélső helyszínt részesíti előnyben, a döntőnyíl alapján. (Lásd a lenti szövegdobozt.)

A DÖNTŐNYÍL



Amikor a rivális expedíciónak választania kell két vagy több dolog közül, mindig a bal vagy a jobb szélsőt választja, attól függően, hogy a rivális akcióhalmon lévő nyíl balra vagy jobbra mutat. Ha az utolsó akciólapkánál van szükség egy döntésre, amikor a halom üres, használd az elhasznált lapkahalom legalsó lapkáján található nyilat.

Tartsd az összes rivális akciólapkát úgy, hogy a sötét szélük legyen alul, így ugyanannyi balra és jobbra mutató nyilad lesz.

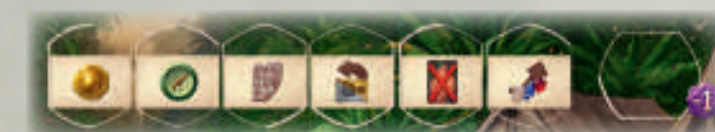
Új helyszín felfedezése

A riválisod a körtől függően felfedez egy  vagy  helyszínt. Ha több felfedezetlen helyszín van:

- Először szűkítsd le a választási lehetőségeket egyetlen sorra. Az  helyszínek közül az alsó sort részesítsd előnyben.

- Ezután a döntőnyíl segítségével válaszd ki a bal vagy a jobb szélsőt.

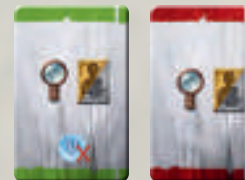
Rakj egy rivális régészt a kiválasztott akcióhelyre. Helyezd át a bálványjelző(ke)t  riválisod táblájára. Ha a képpel felfelé néző bálvány olyan, amellyel még nem rendelkezel, akkor tedd azt képpel felfelé a megfelelő helyre. Ha már van nekik olyan, akkor tedd képpel lefelé a jobb oldalon lévő, -1-gyel jelzett helyre. Több bálvány is kerülhet a -1-es helyre. Ha riválisod képpel lefelé lévő bálványt kap, rakd a -1-es helyre, figyelmen kívül hagyva annak másik oldalát.



 Az újonnan felfedezett helyszínre húzz egy helyszínlapkát, ahogy erre számíthattál is. A helyszínre csak bizonyos körökben kerül őrző, ahogy az az akciólapkán látható.

Kutatás

 Haladj előre riválisod nagyítójával a következő sorba. Ha ki kell választanod, hogy hova, használd a döntőnyilat.



Ha van ott egy kutatás-bónuszlapka, távolítsd el a játékból. Ha ez az Elveszett Templom helye, távolítsd el a bónuszhalom felső lapkáját.

Ha riválisod nem tud előrehaladni, mert már elérte az Elveszett Templomot, adj neki helyette egy 6 pontos lapkát. A döntőnyíl használatával válassz a bal vagy a jobb szélső halom közül, ha mindkettőben vannak lapkák.

 Vedd el a készlettábla legmagasabb halmából a legfelső segédet. Ha a halmok egyenlő méretűek, használd a döntőnyilat. Távolítsd el a segédet a játékból.

Kígyó-templom tábla: Amikor riválisod jelzője eléri a segédmentő helyet, elveszi az ott lévő legfelső segédet. Ez a készlettábláról elvett segéden **felül** történik meg.

Őrző legyőzése

 Ha van egy őrző a helyszínen, amelyet riválisod elfoglalt, helyezd azt át a riválisod táblájára. A döntetleneknél ugyanúgy dönts, ahogy az Ásás egy helyszínen esetében tetted: a feljebb lévő sort részesítsd előnyben, ha szükséges, használd a döntőnyilat.



 Ha riválisodnak nincs régésze egy őrzőt tartalmazó helyszínen, akkor riválisod kutat helyette, de nem kap segédet a készlettábláról. (A Kígyó-templom oldalán azonban megmentenek egy segédet, ha elérnek arra a helyre.)

Eszköz vásárlása

 Ennek az akciónak a zöld változatában a riválisod elveszi a legalacsonyabb pontértékű eszközt. A piros változatban riválisod a legmagasabbat veszi el. A döntetleneket a döntőnyíllal dönts el. Rakd a kártyát riválisod táblájára. Fejezd be az akciót a kártyasor újratöltésével.



Ereklye vásárlása

 Ahogy azt talán sejtetted is, ez pontosan úgy működik, mintha egy eszközt vásárolnál.



A kör vége

A kör végén tedd vissza az összes rivális régészt a táblájukra. **Riválisod nem kap Félelem kártyákat.** Keverd össze az akcióhalmot képpel lefelé, ezzel riválisod ismét készen áll az indulásra. **Riválisod lesz minden körben a kezdőjátékos**, így a kezdőjátékos-jelölőre nincs szükség.

Pontozás

A rivális expedíció pontokat kap a nagyítója pozíciója után, a templomlapkákért, a legyőzött őrzőkért és a megvásárolt kártyákért, ahogy arra számíthattál is.

Minden egyedi, képpel felfelé lévő bálványért 3 pontot kap. A -1-es helyen lévő bálványai után csak 2 pontot kap.

Te a szokásos módon szerzed a pontjaidat. Hasonlítsd össze pontjaidat riválisodéval. Az győz, akinek több pontja van.

Összes pont	Rivális	Ami
     	0	

Egyszemélyes kampány

Szeretnél egyszemélyes kampányt játszani? Látogasd meg a **www.arnak.game** oldalt!

- Több egyedi küldetés.
- Új célok.
- Mi történt Kutil professzor elveszett expedíciójával?



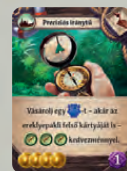
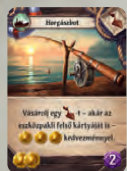
Függelék

Megjegyzések néhány kártyához



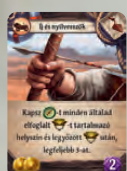
ECSET

A játékoslábládon lévő összes bálvány számít, függetlenül attól, hogy rekeszekben vannak-e vagy sem. A megszerezhető maximum: .



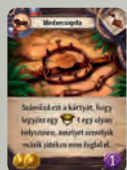
HORGÁSZBOT PRECÍZIÓS IRÁNYTŰ

A szokásos kártyavásárlási akcióval ellentétben ezt akkor is megteheted, ha a kártyasorban egyetlen kártyát sem tudsz kifizetni. Fedd fel a megfelelő pakli felső kártyáját, mivel ezt a kártyát is megvásárolhatod. Dönthetsz úgy, hogy nem vásárolsz kártyát, ekkor fordítsd újra képpel felfelé. Ha úgy döntesz, hogy egy másik kártyát vásárolsz, akkor a felső kártya a szokásos módon az újratöltéskor kerül a sorra.



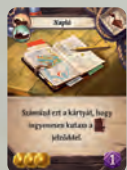
ÍJ ÉS NYÍLVESSZŐK

A megszerezhető maximum: .



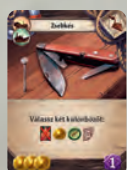
MEDVECSAPDA

Használhatod a csapdát egy helyszínen, akár van ott régész, akár nincs. A korlátozás annyi, hogy senki **más** nem lehet ott. (Ez egy biztonsági óvintézkedés.)



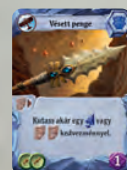
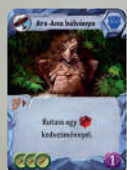
NAPLÓ

Ez a kártya csak a jegyzetfüzetekre vonatkozik, a nagyítóra nem. Ne felejtse el, hogy a jegyzetfüzeted nem mozoghat a nagyítód fölé.



ZSEBKÉS

Az ábrázolt négy előny közül kettőt választasz. Nem lehet csak egyet kiválasztani, és azt kétszer megkapni.



ARA-ANU BÁLVÁNYA VÉSETT PENGE

Ez a kedvezmény egy templomlapka vásárlására alkalmazható.



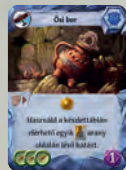
DÍSZES KALAPÁCS

Vedd el a kártyasor jobb szélső eszközét, és tedd a száműzött eszközök halmába. Ekkor elvehetsz egy eszközt a száműzött eszközök halmából. Ne fizesd ki a költségét. Tedd a paklid aljára. A fordulód végén töltsd fel újra a kártyasort.



DÍSZÍTETT KÜRT

Ha egy ezüst segédet cserélsz, akkor az új segéd is ezüst lesz. Ha arany segédet cserélsz, akkor az új segédedet fordítsd az arany oldalára. A készletláblára helyezett segéd az ezüst oldalával legyen felfelé.



KÓKUSZPALACK ŐSI BOR

Az ereklye hatása akkor is a fordulód fő akciójának számít, ha a segéd hatása ingyenes akció. A segéd nem merül ki, miután a készletláblán használták. Ha ezt egy utazásérték előállítására használod, akkor ez az érték kárba vész, hacsak a fordulód vége előtt nem használod fel egy ingyenes akcióban. Ne feledd, hogy a hatás nem alkalmazható a Kígyó-templom kutatássávjának segédmentő helyén lévő segédre.



KRISTÁLY FÜLBEVALÓ

Először dönts el, hány kártyát húzol, majd húzz ennyit. Ezek közül tarts meg egyet a kezekben. Ha egynél többet húztál, az egyiket visszarakhatod a paklid tetejére. A megmaradt felhúzott kártyákat ezután a hatásuk nélkül a játéktérületedre kell helyezned.



OBSZIDIÁN FÜLBEVALÓ

Először dönts el, hogy 1 vagy 2 kártyát húzol-e, majd húzz ennyit a paklid aljáról. Ha 1-et húzol, az a kezvedbe kerül. Ha 2-t húzol, nézd meg őket, az egyiket vedd a kezvedbe, a másikat képpel felfelé tedd a játéktérületedre, figyelmen kívül hagyva annak hatását és utazásértékét.



ŐRZŐ KORONÁJA

Ez az ereklye nem mozgat át egy őrzőt egy még felfedezetlen helyszínre. Egy üres helyszín régészek nélküli helyszínt jelent. Ha a helyszínen bármelyik akcióhely foglalt, akkor a teljes helyszín elfoglaltnak tekintendő.



ŐRZŐ OKARINÁJA

Ha mindkét régészed a tábládon van, akkor is kijátszhatod ezt a kártyát, hogy az összes utazási ikonod . Ha egy kártyának 2 utazásikonja van, akkor azokból  lesz.



ÚTKERESŐ BOTJA ÚTKERESŐ SZANDÁLJA

A régészed bármelyik **helyszínről** áthelyezhető. A hatás csak azokat a helyszíntípusokat korlátozza, **ahová** áthelyezhetsz.

Ne felejtsd el!

- Mindig fizethetsz -t, hogy egy -t vásárolj.
- Nem léphetsz a  jelződdel a  jelződ fölé.
- A kutatássáv minden sorának van egy hatása. A hatást attól függetlenül alkalmazd, hogy kaptál-e bónuszlapkát.
- Amikor a segéded fejleszted, fel is frissited őt.
- Amikor a  hatást használod, száműzhetsz egy kártyát a **kezedből** vagy a **játéktérületedről**.
- Előbb a Félelem, aztán a keverés. A kör végén visszaveszed a régészedet – és ekkor lehet, hogy *Félelem* kártyákat kapsz az őrzőktől –, mielőtt összekevernéd a játéktérületeden lévő kártyákat.
- A megkevert kártyák a paklid aljára kerülnek. Ám csak a kör végén, mivel máskor nem szabad a kártyákat megkeverned!
- Amikor egy eszközt vásárolsz, az a paklid aljára kerül. Ez azt jelenti, hogy majd az összes olyan kártya fölött lesz, amelyeket a kör végén keversz meg.

Gyakran ismételt kérdések

- Lehet 5-nél több kártya a kezemben? Igen. A kártyák korlátozása csak a kör eleji kártyahúzáskor érvényes.
- Lehetséges-e megvásárolni egy eszközt, és később ugyanabban a körben felhasználni? Igen. Amikor vásárolsz egy eszközt, az a paklid aljára kerül. Bizonyos kártyahúzó hatások lehetővé tehetik számodra, hogy felhúzd azt. Miután a kezvedben van, bármelyik fordulóban használhatod.
- Megkeverhetem a paklimat játék közben? Nem. Csak a játék elején kevered meg a paklidat. Minden kör végén összekevered a játéktérületeden lévő összes kártyát, és a paklid aljára teszed. Más keverés nem megengedett.
- De mi van, ha a paklimból elfogynak a kártyák? Ha a paklidban nincs kártya, akkor nem húzhatsz többet. A játéktérületeden lévő kártyák a kör végéig nem kerülnek vissza a paklidba. Ha veszel egy eszközt, csak tedd a paklid helyére – ez az eszköz most a pakli alján (és tetején is) van.
- Mi a különbség a  hatás és az „áthelyezés” között? A kettő teljesen különbözik egymástól. A  hatás egy akció szabályait követi, vagy az *Ásás egy helyszínét*, vagy az *Új helyszín felfedezését*. Ehhez a játékoslábládról kell egy régészt használnod, és ki kell fizetned az utazási költséget, hacsak a kártya másként nem rendelkezik. Ezzel szemben a régészt csak akkor tudod áthelyezni, ha az már egy helyszínen van, és nem mehet felfedezetlen helyszínre. **Az áthelyezésért nem fizetsz utazási költséget sem.**
- Ez a kártya lehetővé teszi, hogy egy másik játékos régészét elmozgassam? Nem. A játékban nincsenek olyan hatások, amelyek lehetővé tennék számodra egy másik játékos kártyáinak, figuráinak vagy jelzőinek befolyásolását.

Rövidítések

A következő ikonok a játék különféle alkatrészeinek rövidítésére lettek használva:

-  egy eszközkártya
-  egy ereklyekártya
-  egy őrzőlapka
-  egy segéd
-  egy bálványlapka
-  az egyik régészfigurád

Ingyenes akciók

A fordulód során tetszőleges számú ingyenes akciót hajthatsz végre a fő akciód előtt, alatt vagy után. A következő ingyenes akciók állnak rendelkezésedre:

- Az összes  szimbólummal jelölt kártyahatás ingyenes akció.
- Egy bálvány  rekeszbe helyezése ingyenes akció.
- Egy őrző áldásának használata ingyenes akció.
- Egy segéd hatásának használata ingyenes akció, kivéve azt a segédet, amelyik lehetővé teszi, hogy kedvezményesen vásárolj kártyát.



TARTALÉKLAPKÁK



A ×3 szorzólapkákat akkor fogod használni, ha a jelzők már majdnem elfogynak. A lapkán lévő minden jelző 3-nak számít. A készletláblán lévő jelzők száma korlátozott.



A lapka másik oldala egy félelemlapka. Ha *Félelem* kártyát kellene kapnod akkor, amikor a *Félelem* pakli üres, akkor helyette egy félelemlapkát kapsz. Ez a végső pontozás során –2 pontot fog érni. Tartsd a félelemlapkát a játéktérületeden. Ha lehetőség van a játéktérületedről egy kártyát száműzni, száműzheted helyette a félelemlapkát.

A játék tesztelése során ezekre a lapkákra csak rendkívül ritka esetekben volt szükségünk. A játéktípusotoktól függően előfordulhat, hogy soha nem lesz szükségetek ezekre.

HATÁSOK

Sok hatás egyszerűen az általuk szerzett jelzőidet ábrázolja:

 Megkapod az ábrázolt jelzőket.

 Megkapod az ábrázolt jelzőket.

 Megkapod az ábrázolt jelzőket.

 Kapsz egy *Félelem* kártyát és az ábrázolt jelzőket. El kell venned egy *Félelem* kártyát a tábláról, és képpel felfelé a játéktérületre raknod. (Figyelmen kívül hagyva annak utazásértékét.) Ha nincsenek *Félelem* kártyák, vegyél el egy félelemlapkát a 23. oldalon leírtak szerint.

 Kifizetheted a bal oldali költséget, hogy megkapd a jobb oldali előnyt. Ha nem tudod vagy nem akarod kifizetni a költséget, akkor nem kapod meg az előnyt.

 Fizesd ki a költséget, és válassz egyet a két jelző közül.

 Végezd el a két kereskedés egyikét:  VAGY 

 Egy ereglyekártyán ez arra emlékeztet, hogy a hatás költsége 1 . Ez a költség azonban csak akkor érvényes, amikor a kezedből játszod ki, nem akkor, amikor megvásárolod.

 Ezt a költséget úgy kell kifizetned, hogy a kezedből az egyik kártyát képpel felfelé a játéktérületre helyezed, figyelmen kívül hagyva a kártya utazásértékét és hatását. Ha nincs kártya a kezekben, akkor nem tudod kifizetni ezt a költséget, tehát nem kapod meg a hatás előnyét.

 Húzhatsz egy kártyát. Ha a paklid üres, akkor ennek nincs hatása.

 Választhatsz egy kártyát a kezedből vagy a játéktérületedről, és számúzhatsz (a 13. oldalon leírtak szerint).

 Húzhatsz egy kártyát. Majd számúzhatsz egy kártyát a kezedből vagy a játéktérületedről. Fontos, hogy a hatás minden része választható.

 Húzhatsz egy kártyát. Majd a kezedből egy kártyát képpel felfelé a játéktérületre kell raknod, figyelmen kívül hagyva annak utazásértékét és hatását.

 Felfrissítheted az egyik segéded. Lásd a 16. oldalt.

 Ez az ikon azt jelzi, hogy a hatás nem számít a fordulód fő akciójának. Annyi ingyenes akciót végezhetsz el, amennyit csak akarsz, a fő akciód előtt, után és akár közben is.

KULCSSZAVAK

aktiválj egy helyszínlapkát: Két kártya lehetővé teszi, hogy aktiváld az egyik halom legfelső helyszínlapkáját. Egyszerűen alkalmazd a lapka hatását, mint egy helyszín aktiválásakor.

aktiválj egy helyszínt: Amikor egy helyszínt aktiválsz, akkor a helyszín hatását használod. Nincs szükséged egy ott lévő régészre, és más játékosok régészei nem akadályoznak a helyszín aktiválásában, hacsak a kártya másként nem jelzi. Nem fizetsz utazási költséget. Nem aktiválhatsz egy olyan helyszínt, amely még nem lett felfedezve.

általad elfoglalt: Akkor foglalsz el egy helyszínt, ha van ott régészfigurád.

áthelyezés: Anélkül, hogy utazási költséget fizetnél, vedd fel az egyik régészedet, aki már egy helyszínen van, és helyezd át egy másik, már felfedezett helyszínen lévő üres akcióhelyre. A hatás további korlátozásokat írhat elő.

kapsz -t: Amikor kapsz egy eszközt, az azt jelenti, hogy nem fizeted ki az  költségét. Ha másként nincs jelezve, ez megegyezik a *Kártya vásárlása* akcióval, kivéve, hogy kihagyod a költség kifizetésének lépését.

kedvezmény: Alkalmazd a hatást úgy, mintha a kedvezményben jelzett jelzőkkel vagy utazási értékkel rendelkezneél. Például egy  kedvezmény azt jelenti, hogy a  költsége lecsökken, és [compass] lesz. Egy  kedvezmény azt jelenti, hogy egy utazási költségben szereplő egyik ikon ki van fizetve. (Egy  kedvezmény azonban nincs hatással azokra az utazási költségekre, amelyekben nincs .) A kedvezmények nem csökkentik nulla alá a költséget, és nem vihetők át más akciókra.

passzolj, hogy megkapd: Az előny megszerzéséhez passzolnod kell. A kör hátralévő részében már nem lesz több fordulód.

számúzetés: Küldj egy kártyát számúzetésbe, a 13. oldalon leírtak szerint. Másrészt egy hatás előírhatja, hogy a számúzetésből vegyél el egy kártyát.

számúzd ezt a kártyát: Amikor a kártyát a hatása miatt játszod ki, az számúzetésbe kerül a játéktérületed helyett.

üres helyszín: Egy helyszín üres, ha senkinek nincs ott régészfigurája. (Az őrzőlapkák miatt egy helyszín nem számít elfoglaltnak.) Egy elfoglalt  helyszínen attól még lehet szabad akcióhely, hogy a helyszín maga már „elfoglalt”.

AKCIÓHATÁSOK

Az alábbi hatások lehetővé teszik, hogy végrehajts egy akciót. Normális esetben ez a fordulód fő akciója lenne, de itt egyszerűen a hatás részének tekintendő.

 Azonnal Áshatsz egy helyszínen vagy Új helyszínt fedezhetsz fel, ha van egy régészed a játékos tábládon. A hatás különleges előnyöket vagy korlátozásokat határozhat meg.

 Azonnal legyőzhetsz egy őrzőt anélkül, hogy kifizetnéd az őrzőlapkán ábrázolt költségeket. Ez a hatás csak egy olyan őrzőre vonatkozik, aki az egyik régészeddel azonos helyszínen van.

    Azonnal vásárolhatsz egy ereglyét vagy eszközt a kártyasorról. Az ár a jelzett összeggel kevesebb.

 Hajts végre egy *Ereglye vásárlása* akciót, kihagyva a költség kifizetésének lépését, de a hatását alkalmazd.

 Hajts végre egy *Eszköz vásárlása* akciót, kihagyva a költség kifizetésének lépését.

KEZDŐ ERŐFORRÁSOK

1. játékos:  

2. játékos:  

3. játékos:   

4. játékos:   

KEZDŐPAKLI

