

ARNAK

ELVESZETT ROMJAI

SÖTÉT ÚTVESZTŐK



MÍN & ELWEN

Már három napja kutatunk a dzsungelben a repülőgépről látott romok után. Minden egyes ösvény kanyargósabb az előzőnél. Bár társaim attól tartanak, hogy köröket írunk le, valójában egyre magasabbra jutunk, és én bízom az iránytűmben. Biztos vagyok benne, hogy megtaláljuk az első templomot, mielőtt leszáll az éj.

A kiegészítő használata

Arnak korábban ismeretlen területeit derítheted fel az új, kétoldalas főtábla segítségével. Amikor ezt használod, hagyd az eredeti főtáblát a dobozban. Fordítsd az új főtáblát azzal az oldalával felfelé, amit szeretnétek felderíteni, és készítsétek elő a játékot az alább felsorolt lépésekben.

A kiegészítőben található főtáblák kutatássávjait úgy terveztük, hogy azokat az *Expedícióvezetők* és *Az eltűnt expedíció* kiegészítők vezetőivel együtt érdekes használni. Játshattok a vezetők nélkül is, de akkor készüljétek fel a komolyabb kihívásra.

Az új táblákat nem úgy terveztük, hogy azokat az *Expedícióvezetők* vagy *Az eltűnt expedíció* kiegészítők új kutatássávjával együtt használjátok. Persze a saját felelősségekre nyugodtan kísérletezhettek.

Az új templomokban szereshető pontok mennyisége eltér a más templomokra jellemző pontoktól. Például a Pók-templomot használva jellemzően kevesebb pontot lehet szerezni, mint a Madár-templommal, a Bagoly-templom ugyanakkor bőkezűbb pontszerzési lehetőségeket tartogat.

Tartozékok



1 kétoldali főtábla
(a Pók-templommal, illetve a Bagoly-templommal)



4 lámpásjelölő



28 sötét tábla



24 Bagoly-templomlapka



7 rivális akciólapka az
egyszemélyes játékváltozathoz



6 kutatás-bónuszlapka



5 rivális céllapka



2 szintű helyszínlapka



2 szintű helyszínlapka



4 őrzőlapka



8 segédlapka



10 bálványlapka



4 kártyaelvlasztó

Pók-templom

Ez a hely semmi másra nem fogható a szigeten. Annnyival több lehetőséget rejteget, ami arra csábít, hogy alámerüljünk titkaiba... de egyre borzongatóbb érzés tölt el bennünket, ahogy mélyebbre hatolunk. Éjszakánként mintha egy pók izzó szemei figyelnek minden mozdulatunkat.

Előkészületek

Ebben a templomban **sötét táblákat** fogtok használni. Az előkészületek során helyeztetek **játékosonként** 1 sötét táblát minden sötéttábla-mezőre, amit a helyszínek alatt találtok a főtéblán. Ezt nevezzük **sötéttábla-készletnek**. A megmaradt sötét táblákat tegyétek vissza a dobozba.



A sötét táblák előkészítése
2 játékos esetén.

Sötét táblák

A sötét táblákat arra használhatjátok, hogy az **oltároknál idézéseket hajtsatok végre** a Pók-templom kutatássávján, ami az ereklyék egy új felhasználási módját jelenti.

A sötét táblák **készlete korlátozott**. Minden alkalommal, amikor 1 -t kapsz, a bal szélső mezőről vedd el, amin még van . Ha a sötéttábla-készlet kifo-gyott, vegyél el 1 hagyományos táblajelzőt helyette.

A sötét táblákat bármire használhatod, amire egy hagyományos táblát használhatnál. Minden alkalommal, amikor egy sötét táblát egy hagyományos tábla he-lyett használsz – legyen az egy költség kifizetése vagy egy –, tedd vissza a sötéttábla-készletbe. A készletet mindig jobbról balra töltsd fel úgy, hogy minden mező addig tölthető, amennyi táblát eredetileg tartalmazott (ami megegyezik a játékosok számával).

Idézés egy oltárnál

A kutatássávon 5 mező van ereklyéknek fenntartva. Ezek az **oltárok**. Főakció-ként idézést hajthatsz végre egy oltárnál.

Az idézéshez szükséged van 1 sötét táblára, és az egyik kutatásjelölődnek a kiválasztott oltár fölött kell lennie. A kutatásjelölőnek nem kell közvetle-nül az oltár fölött lennie, bármelyik feljebb lévő mező megfelelő.

Az oltárok a játék elején üresek. Amikor egy oltárnál idézel, 1 -dat kell az oltár alatt a játékkoszínednek megfelelő mezőre helyezned.

- Ha egy üres oltárnál idézel, vegyél el 1 ereklyét a kártyasorról, és helyezd az oltárra. Ekkor alkalmazhatod az ereklye hatását. Az ereklye a játék hátra-lévő részében itt marad, hogy a többi játékos is használhassa azt.

- Ha egy olyan oltárnál idézel, amin már van ereklye, akkor alkalmazd ennek az ereklyének a hatását.

Megjegyzés: Amikor egy üres oltárnál idéz, a professzor választhat 1 ereklyét a gyűjteményéből a kártyasor helyett.

Egy játékos egy-egy oltár alá legfeljebb **3 sötét táblát** helyezhet.

Példa: A sárga játékos meg akarja idézni A kígyó aranyát – az egyik ereklyét, ami jelenleg elérhető a kártyasoron. Ezt a második vagy harmadik oltárra helyezheti. A harmadik oltárt választja, és elhelyez alá 1 sötét táblát. Ezután A kígyó aranyát az oltárra helyezi, és alkalmazza az ereklye hatását.

A kék játékos jelenleg csak a legalacsonyabban lévő oltárnál tud idézni, mivel a nagyítója nem került még másik oltár fölé. Itt viszont már csak egyszer idézhet, hiszen azzal eléri a 3 sötét tábla korlátját ennél az oltárnál.

A játékosok kétféle módon kapnak sötét táblát:

A főtébláról. A főtébla 4 helyszíne rendelkezik egy kiegészítő sötét hatás-sal, amivel sötét táblát kaphatsz. Ha egy **régészeddel** ezeknek a helyszíneknek az egyikén ásol, áthelyezed ide, vagy ezt fedezed fel vele, akkor alkalmazhatod a sötét hatást. Ha új helyszínt fedezel fel, akkor csak a sötét hatás alkalmazása után fedd fel az őrzőt.

Fontos! Azokkal a hatásokkal, amik lehetővé teszik, hogy aktiválj egy helyszínt, mint a *Távcső* vagy az , nem alkalmazhatod a helyszínek sötét hatását. Ugyanakkor azokkal a hatásokkal, amelyekkel le- vagy áthelyezhetsz egy régészt, mint a *Zavaros iránytű* vagy az *Útkereső botja*, alkalmazhatod a helyszín sötét hatását is.

A kutatássávról, bónuszként bizonyos helyek eléréseért.

A sötét táblák pontozása – a becsvágy ára

A varázsigék működtek! Gondolj bele, mekkora tudás van tőlünk karnyújtásnyira! Bár a pocsékak valamilyen fenyegetést említenek, és arra figyelmeztetnek, hogy ne érintsük meg az oltárokat. Vajon miért lett ez a hely tiltott?

Az oltároknál idézésre használt -k a kutatássávon maradnak a játék hátralévő részére. Az idézések miatt a játékosok pontokat veszíthetnek a játék végén:

- Tegyétek vissza a fel nem használt táblákat.** Tegyétek vissza a játékosoknál maradt összes -t a sötéttábla-készletbe a játék végén. Ne feledjétek, hogy mindegyik mezőre annyi kerülhet, ahány játékos van.
- Számoljátok ki az elveszített pontokat.** Az **üresen maradt** mezők közül a jobb szélső határozza meg, mennyi pontvesztést ér mindegyik felhasznált . Például, ha ezen a mezőn látható, akkor a játékosok 3 pontot veszítenek minden sötét tábláért, amit oltároknál használtak.
- Pontozzátok le az oltárokat.** Értékeljétek ki az összes olyan oltárt, amin van ereklye: számoljátok meg, hogy melyik játékos helyezte oda a legtöbb -t. Ez a játékos megkapja az oltár fölött jelzett pontokat. Döntetlen esetén minden résztvevő megkapja a pontokat.

Tipp: Bár az idézéssel veszíthetsz valamennyi pontot, de jelentős előnyhöz is juttat a játék alatt. A vesz-te ségeid ellensúlyozása érdekében figyelj rá, hogy kinek van a legtöbb -ja az egyes oltároknál.

Pontozási példa:

A játékosok először visszateszik a megmaradt -ikat a készletbe. A sárga játékosnak 3 maradt meg, és amikor visszateszi ezeket, akkor

a felhasznált sötét táblákért járó veszteség –4 pontról –3-ra változik mindenkinek.

Ezután összeszámolják az oltárok alá helyezett tábláikért járó pontvesztést. A kék játékos az 5 táb-lája miatt 15 pontot veszít, a sárga játékos pedig a 4 táblájáért 12 pontot.

Végül lepontozzák a többségeket az oltároknál. A kék játékos 2 pontot kap az első oltárért, a sárga 3 pontot kap a negyedik oltárért. A harmadik oltár-ért mindketten 3 pontot kapnak, mivel itt döntetlen alakult ki. A második és az ötödik oltárért senki sem kap pontot, mivel ezeket egyikük sem használ-ta.

Bagoly-templom

*Ez a sziklába vajt hely egy történetet mesél el, ahogy a folyosóit járod.
Egy bagolymaszkot viselő próféta történetét, aki megszelídítette az őrzőket.*

Előkészületek



Minden játékosnak szüksége lesz a saját színű **lámpás** kutatásjelölőjére. Ezt egyelőre hagyjátok a játéostáblákon.

Ehhez a templomhoz **egyedi templomlapkákat** fogtok használni. Hagyjátok a hagyományos templomlapkákat a dobozban.

- **A templom teteje:** Helyeztetek Bagoly-templomlapkákat és képpel lefelé fordított bálványlapkákat a templom tetejére az ide nyomtatott számoknak megfelelően. (3 játékos esetén például mindegyik kupacba két 1 pontos lapkát tegyetek.)
- **A templom törzse:** Helyeztetek egy Bagoly-templomlapkát vagy egy kutatás-bónuszlappát a megfelelő helyekre a kutatássávon. Néhány helyre csak 3 vagy 4 játékos esetén kell lapkát helyeznetek.
- **Titkos átjárók:** Bizonyosodjatok meg róla, hogy a kutatássáv titkos átjáróira is helyeztetek Bagoly-templomlapkákat és bálványlapkákat.



Ha **Az eltűnt expedíció** kiegészítő bálványlapkait is használjátok, távolítsátok el azokat, amiken vagy hatás van – ezeket nem használhatjátok ezzel a templommal.

Figyeljete rá, hogy ezen a főtáblán a második sorban lévő összes szintű helyszínrre 1 képpel felfelé és 1 képpel lefelé fordított bálványlapkát kell helyeznetek. Ezeknek a helyszíneknek a felfedezése a szokásos 3 iránytűn felül további 2 -at igényel.



Titkos átjárók

A Bagoly-templom kutatássávján 6 titkos átjárót találtok, amiket a nagyítókkal tudtok felderíteni.

- 1 Akkor léphetsz be egy még szabad titkos átjáróba a kutatás akcióval, ha az átjáró a nagyítód helyéhez csatlakozik, és kifizeted a költséget.
- 2 Helyezd a nagyítódát a fenntartott helyre, és megkapod a templomlapkát vagy bálványlapkát az átjáróról. Ez az átjáró a többi játékos számára **el van torlaszolva**, így mindegyik átjárót csak egyszer lehet felderíteni.
- 3 Végül helyezd a lámpásodat a kutatássáv alatti kezdőhelyre.

Ha belépsz egy titkos átjáróba, akkor a játék hátralévő részében nem mozgathatod a nagyítódát:

- Az ezt követő kutatás akcióiddal vagy a lámpásodat, vagy a jegyzetfüzetet tudod mozgatni.



Figyeljete rá, hogy a lámpással való előrehaladás eltérő sorhatásokat vált ki.

- A jegyzetfüzetet **addig a sorig** mozgathatod, ahol a nagyítód és a lámpásod közül a magasabban lévő van.



Megjegyzés: Az újságíró továbbra is mozgathatja 1 sorral a nagyítója fölé a jegyzetfüzetét, függetlenül attól, hogy használt-e titkos átjárót. Ezen felül az újságíró mozgathatja a jegyzetfüzetét 1 sorral a lámpása fölé is.

- Mivel a a titkos átjárón marad, minden játékos csak 1 titkos átjárót deríthet fel egy játékban. A és a soha nem léphet be titkos átjáróba.

Templomlapkák megszerzése

A Bagoly-templom kutatássávja mentén találhatók templomlapkák. Ha bármelyik kutatásjelölőd **egy olyan helyen van**, ahol templomlapka is van, akkor használhatod arra a kutatás akciót, hogy azt a jelzett áron megvásárolj.

Ezen kívül, miután elértél egy olyan sort, ami piramis ikonnal van megjelölve, a kutatás akcióval vásárolhatsz lapkát a **templom tetejéről**:



Ha elérted az 5. sort, vásárolhatsz egy bálványlapkát vagy egy 1 pontos templomlapkát a szokásos költségek kifizetésével.



Ha elérted a 7. sort, vásárolhatsz egy bálványlapkát, egy 1 pontos templomlapkát vagy egy 5 pontos templomlapkát a szokásos költségek kifizetésével.



Ha elérted a 9. sort, bármelyik templomlapkát megvásárolhatod a szokásos költségek kifizetésével.



A Napló kártya csak arra használható, hogy haladj előre a jegyzetfüzeteddel, arra nem, hogy templomlapkát szerezz.

Az új templomlapkák képességei



A Bagoly-templomlapkáknak van egy különleges képességük. Amint megszerzed bármelyik kettőt, összeállíthatod őket, amivel egy új bálványrekeszt hozol létre.

Ingyenes akcióként ide helyezhetsz egy bálványlapkát, és választhatsz egy alap bálványrekeszhatást. **Nem választhatsz** a vezetődhöz kapcsolódó kék bálványrekeszhatásokból. Ha ebbe a rekeszbe helyezel egy bálványlapkát, azzal nem veszítesz pontokat.

Pontozás

A játék végén pontokat kapsz a nagyítód (akkor is, ha az egy titkos átjáróban van), a jegyzetfüzeted és a lámpásod sora szerint.

Döntetlen esetén a döntetlenben részt vevők közül az győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte a kutatássávról és templomlapkákból. Ha az eredmény továbbra is döntetlen, akkor a döntetlenben részt vevő játékosok osztoznak a győzelemben.



Egyszemélyes játékváltozatok

Pók-templom

Előkészítés

Miután összeállítottad a riválisod 10 lapkás akciókupacát, keverd bele a Pók-templom akciólapkát, így a kupac 11 lapkát fog tartalmazni. Hajtsd végre az egyszemélyes előkészületek további lépéseit a szokásos módon. Készítsd elő a főtáblát és a sötéttábla-készletet úgy, mintha 2 játékos játszana.

Pók-templom akciólapka



Amikor a riválisod a Pók-templom akciólapkát fedi fel, akkor az akciója a fordulótól függően változik. Végrehajthatja az alábbiakból az egyiket vagy mindkettőt:

- **Idéz egy oltárnál:** A riválisod 1 -t helyez a sötéttábla-készletből a legfelső oltár alá, amin van ereklye, a nagyítója helyétől függetlenül.
- **Lehelyez egy ereklyét és idéz az oltárnál:** A riválisod választ egy ereklyét a kártyasorról, és a legalsó üres oltárra helyezi, majd 1 -t helyez a sötéttábla-készletből az oltár alá. Használd a döntőnyilat, hogy meghatározd, a bal vagy a jobb szélső ereklyét választja. Ha a riválisod nagyítója nincs a legalsó üres oltár fölött, nem történik semmi.

Abban a valószínűtlen esetben, ha a sötéttábla-készlet kifogyott, a riválisod kihagyja ezeket az akciókat.

Pontozás

A riválisod nem veszít pontokat a lehelyezett sötét táblák miatt, de kap pontokat, ha egy oltárnál neki van a legtöbb lehelyezett sötét táblája, ugyanúgy, mint egy játékos. A riválisod összes többi pontozása a szokásos módon történik.

Bagoly-templom

Előkészületek

Miután összeállítottad a riválisod 10 lapkás akciókupacát, keverd bele a Bagoly-templom akciólapkát, ami után a kupac 11 lapkát fog tartalmazni. Hajtsd végre az egyszemélyes előkészületek további részét a szokásos módon. Készítsd elő a főtáblát úgy, mintha 2 játékos játszana.

Titkos átjárók

- Amikor a riválisod a nagyítójával előre haladna, ellenőrizd, hogy olyan helyen van-e, ami egy még nem használt titkos átjáróhoz csatlakozik. Ha igen, és a döntőnyíl a titkos átjáró felé mutat, be fog lépni. A riválisod megkapja a templomlapkát vagy bálványlapkát az átjáróról, ahová belépett.
- Amikor a riválisod egy titkos átjárót használ, helyezd a színének megfelelő lámpást a kutatássáv kezdőhelyére. Mostantól, amikor a riválisod a nagyítóval haladna előre, helyette a lámpással fog előre haladni.

Bagoly-templom akciólapka



Amikor a riválisod ezt az akciólapkát fedi fel, a legalsó templomlapkát veszi el a kutatássáv-ról. Ha több lapka is van a legalsó helyen, akkor a riválisod a döntőnyilat használja, hogy eldöntse, melyiket veszi el.

- Ha ez egy 1 pontos lapka, akkor a riválisod elveszi, és a nagyítójával 1-szer halad előre.
- Ha ez egy 5 pontos lapka, akkor a riválisod elveszi.
- Ha ez egy 10 pontos lapka, és még nincs megjelölve, akkor a rivális megjelöli egy iránytűvel, és a nagyítójával 2-szer halad előre. Viszont, ha már meg volt jelölve, akkor elveszi. Ha a megjelölt lapkát a játékos szerzi meg, akkor a rajta lévő iránytűt nem kapja meg.

A riválisod mindig elveheti a legalsó templomlapkát, függetlenül attól, hogy a jelölői hol vannak a kutatássávon.

Egyszemélyes mini kiegészítők

Örömminket a sziklarajzok felfedezésekor jelentősen csökkentette a másik expedíció lányomainak felfedezése. Túl sokszor szorultunk második helyre. De ennek vége! Ha ők azt tervezik, hogy napkeltekor indulnak, akkor nekünk már hajnalhasadás előtt neki kell vágnunk!

A rivális céljai

Ez a mini kiegészítő új célokat ad a rivális expedíciónak. Minden alkalommal, amikor teljesít egy ilyen célt, további pontokat szerez. De keresztlúhúzhatod a számításait, ha te előbb teljesíted a céljait.

Új tartozékok



Ez a mini kiegészítő 5 új lapkát használ, amit **rivális céllapkának** nevezünk.

Előkészületek

Készítsd elő a játékot a szokásos módon 2 játékosra. Tartsd a maradék -t és -t a közeledben – ezek lesznek a jutalmak, amiket a riválisod céljai teljesítésével szerezhet. (Ha a Bagoly-templommal játszol, akkor is az alapjáték templomlapkáit használd erre a célra.)

Alkoss az 5 céllapkából egy képpel lefelé fordított kupacot, és tartsd könnyen elérhető helyen.

Játékmenet – 1 forduló

A szokásos módon a riválisod lesz a kezdőjátékos minden fordulóban.

Minden fordulóban, az első köröd előtt, keverd meg a céllapkákat képpel lefelé, majd húzz belőlük 3-at, és helyezd őket az asztalra képpel felfelé. Ezek azok az akciók, amiket a riválisod előtted szeretne végrehajtani.

Mivel a rivális expedíció már végrehajtott egy akciót ebben a fordulóban, lehetséges, hogy a 3 célból 1-et már teljesített, de azért nem kap pontot. Ha van ilyen cél, akkor azt cseréld le a kupacban maradt 2 lapka egyikére véletlenszerűen.

Ha az egyik célt te teljesíted elsőként, fordítsd képpel lefelé – ebben a fordulóban a riválisod nem kap érte pontot.

Ha az egyik célt a riválisod teljesíti elsőként, fordítsd képpel lefelé, és adj a riválisodnak egy 2 pontos lapkát – ezeket a pontokat hozzá kell majd adnod a végső pontszámához.

A riválisod fordulónként 0, 2, 4 vagy 6 pontot szerezhet a céljai teljesítésével. Te nem kaphatsz pontokat, de csökkentheted a riválisod által kapott pontokat.

Ha elfogynak a lapkák: Ha elfogynak a megmaradt -k, akkor a riválisod bevált 3-at belőlük 1 megmaradt -ra.

Nehézség

Úgy érezzük, hogy a fordulónkénti 3 cél megfelelő változatosságot ad és növeli a szokásos egyszemélyes játékváltozat kihívását. Lehetőség van izelítőt kapni a kiegészítőből fordulónként csupán 2 cél használatával. Tovább növelheted a nehézséget 4 cél használatával, de a változatosság 2 vagy 3 lapka használata esetén lesz a legjobb.

Egy másik lehetőség a kiegészítő használata során, hogy az elsőként felfordított cél 4 pontot ér. Tegyel rá két 2 pontos templomlapkát, hogy jelezd, ez az a cél, amiért több pont jár.

Célok



Legyel te az első ebben a fordulóban, aki egy eszközt vásárol.



Legyel te az első ebben a fordulóban, aki egy ereklyét vásárol.



Legyel te az első ebben a fordulóban, aki felfedez egy új helyszínt.



Legyel te az első ebben a fordulóban, aki kutat a nagyítójával vagy a lámpásával.



Legyel te az első ebben a fordulóban, akinek sok régésze van a főtáblán. A riválisodnak 3 régészre van szüksége ehhez, neked 2-re.

Tipp: Emlékeztetőül helyezd a riválisod 3 régészét erre a lapkára – vagy 2-t, ha a riválisod 1-et már elküldött a főtáblára.



Megjegyzés: Az utóbbi rivális cél szempontjából a felfedező uzsonnajelezői régésznek számítanak.

MEGJEGYZÉSEK

Teljesíthetsz egy célt (ezzel megakadályozva, hogy a riválisod pontokat kapjon érte) úgy is, hogy az akció nem a főakció. Például, ha egy hatás miatt ingyen kapsz egy eszközt, az úgy számít, mintha megvásároltad volna, amivel az eszköz vásárlása célt teljesíted.

Lehetséges több célt is teljesíteni egy körben. Mivel az új helyszín felfedezése cél és a régészek kiküldése cél egy akcióval teljesíthető, így akár a riválisod is teljesíthet 2-t egy körben.

Egyszemélyes mini kiegészítők

Azt mondom a társaimnak, hogy maradjunk a saját feladatunknál, figyeljünk arra, amit elérhetünk, ahelyett, hogy a másik expedíció miatt aggódnánk. És bárcsak meg tudnám fogadni a saját tanácsom! Úgy tűnik, akármennyit is érünk el egy nap alatt, a másik csapat mindig kicsit jobban teljesít.

Lila akciók

Gratulálunk, hogy győztél az Arnak elveszett romjai egyszemélyes játékváltozatában! Többször is. A legnehezebb fokozaton.

Sok rajongó írta meg nekünk, hogy már legyűrte a legnehezebb egyszemélyes játékváltozatot is, és nagyobb kihívásra vágyik. Hát tessék:

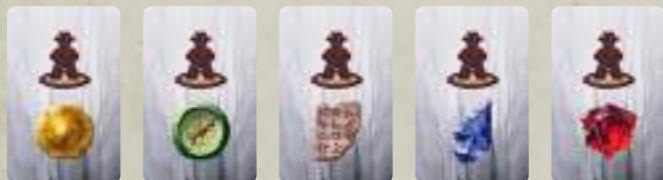
Tartozékok

Ez a kiegészítő 5 lila rivális akciólapkát tartalmaz az egyszemélyes játékváltozathoz.

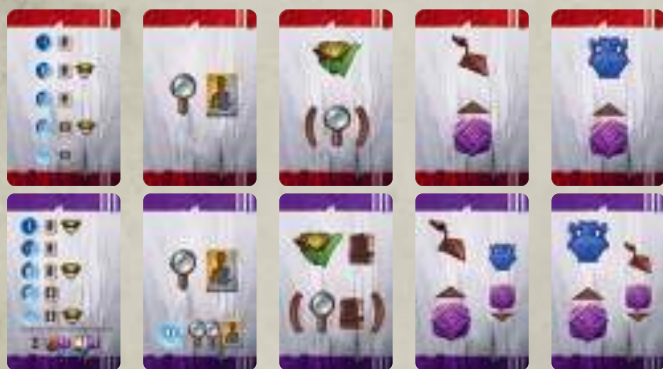


Előkészületek

A riválisod akciókupacának kialakításához használd az 5 régész akciólapkát a szokásos módon:



Ehhez adj hozzá 5 lila vagy piros akciólapkát, mindegyik típusból 1-et:



A nehézségi szinted 1-gyel nő minden piros akciólapkával és 2-vel minden lila akciólapkával. Ezzel a nehézségi szint 0-tól (amikor csak a zöld akciólapkákat használsz) 10-ig (amikor az összes lilát használsz) állítható.



A másik különbség az előkészületekben, hogy a rivális expedíciónak lesz egy jegyzetfüzete is, amit a nagyítóhoz kell helyezni.

Akciók

A lila akciók nagyjából megegyeznek a piros és zöld akciókkal, csak erősebbek.

KUTATÁS



Az V. fordulóban a rivális expedíció nagyítója kétszer halad előre. Így akár 2 templomlapkát is szerezhetsz egy körben.

ŐRZŐ LEGYŐZÉSE



Miután legyőztél egy őrzőt (vagy kutatott a nagyítójával, ha nincs régésze egy őrzővel azonos helyszínen), a rivális expedíció kutatást hajtott végre a jegyzetfüzetével. Akárcsak egy játékos esetén, ez legfeljebb addig a sorig haladhat felfelé, ahol a 🔍-ja és a 🏠-a közül a magasabban lévő van.

A jegyzetfüzete eltávolíthat kutatás-bónuszlapkákat, és a játék végén megkapja a jegyzetfüzetért járó pontokat.

Megjegyzés: Ha használsz a Rivális céljai mini kiegészítőt, a jegyzetfüzetnek nincs hatása a nagyítóval való kutatást igénylő célra.

KÁRTYA VÁSÁRLÁSA

A riválisod 2 kártyát vásárol 1 akcióval. Mindkét típusból 1-et. Az egyik kártya a legmagasabb pontértékű a jelzett típusból, a másik a legalacsonyabb pontértékű.

ÚJ HELYSZÍN FELFEDEZÉSE



Az akció ugyanazokat a szabályokat követi, mint korábban. A játék végén a rivális expedíció minden bálványlapkája 1-gyel több pontot ér. (Tehát minden egyedi, képpel felfelé fordított bálványáért 4 pontot kapsz. A -1-es helyen lévő bálványai után pedig 3 pontot kapsz.)

Megjegyzés: Ez a szabály csak akkor érvényes, ha használsz ezt a lila akciólapkát ebben a játékban.

NAGY KÖSZÖNET:

AZ ALAPCSAPATUNKNAK:

Adam Španělněk az online megvalósításon végzett munkájáért és lényegre törő megjegyzéseiért a fejlesztés és a szabálykönyv írása közben.

Radek "RBX" Boxannak, aki mindig ugrásra készen várta, ha bárhol segítségre volt szükség. Kitüntetés téged a csapatban tudni!

Michael Murphynek, aki nemcsak az online közösséggel való kapcsolattartásban, de kiváló visszajelzéseivel és értékes észrevételeivel is rendkívüli segítséget jelentett. Köszönjük!

Gus Cooknak, amiért felvette a szabályíró sapkáját. Jól áll neki! :-)

Jakub Uhlířnak és **David Nedvídeknek** a fizikai prototípusok és a tesztelés kezeléséért!

Římannek az inzerten végzett kemény munkájáért, hogy az minden nehézség ellenére is működjön. Kemény menet volt. Te vagy a hősrünk!

Tomáš Zadražilnak, amiért kész volt belépni az ismeretlenbe, és gondját viselte az inzer gyártásának.

Kewnak a visszajelzések adatainak elemzéséért.

Eleni Papadopolounak, amiért ilyen csodálatos videókat készített!

Regina Urazajevanak, **Ollienak**, **Iva Nedvídková**nak és másoknak az előrendeléssel kapcsolatos marketingért és az ügyfélszolgálat kezeléséért. Nem volt kis falat, de bravúrosan megoldottátok!

ILLUSZTRÁTOROK:

Ondra Hrdina, **Jiří Kůs** és **Kuba Politzer**: Már számtalanszor elmondtuk, de a ti rajzaitok keltik életre a játékot. Köszönjük ezt a kiváló munkát!

Nagy köszönet **Antoine Najjarinnak**, amiért segített finomítani a Pók-templom szabályait!

Különleges köszönet illet a *Lords of Waterdeep* szerzőit, ami az egyik kedvenc munkáslehelyezés játékunk. A romlás mechanika a *Scoundrels of Skullport*-ból adta az ötletet a Pók-templom megalkotásához.

Asztali tesztelőinknek: Didoška, Stanislav Kubeš, Lenka „slunicko.miki” Zitová, David „Shrap” Zita, Petule Pěkná, Kája „Runemaker” Pěkný, Daniel „Cukřík” Knápek, Filip X, Pavel Česka, Martin „Intoš” Sedmera, Markéta. Csodálatos tesztelők voltatok! További köszönet mindenkinek, aki csatlakozott hozzánk a WSBG-n, a Czechgaming eseményeken, a CGE Deskotestováním és számos további tesztelési eseményen. A visszajelzéseitek, energiátok és támogatásotok több lényeges szempontból segített a játék fejlesztésében.

Online tesztelőinknek: kuro, nyahan, Cristhian Gudiño (Crisgud), UtterMarcus, RabbitRain, Ivan Filatov, Lachlan Ward-Smith, Dung Hoang, James (pandax42) Liao, Patryk Gałka, autopp, Kagura L „HK”, Zoomie86, AaronMIG, 3106kun, irllys, Tish, Arien Malec, sasimirobot, Albert Mena, tsuzumik, trovt, Michael Molen, Kedamashi, Marcel Dragomir, Andi Muhammad Fadlillah Firstiogusran (Xiot), Sreekar, Laskas, Dionprv, Luke, Barry Smith, Buddydave, Vily, nushura, Mark Fenrick és Mascha Artz.

Hadd ismételjük meg, mennyire lenyűgözött bennünket, hogy milyen sokan álltatok készen segíteni a játék tesztelésében. Köszönjük!



MÍN & ELWEN
Az Arnak alkotói



cge.as/arnak-app

„Jó ideje kértem már az Arnak elveszett romjai digitális változatát, és örömmel jelenthetjük, hogy úton van!

Nem akartuk elkapkodni. Ehelyett szorosan együtt dolgoztunk a CGE digitális csapatával, hogy olyan élményt tudjunk létrehozni, ami felnő az eredetihez, miközben új lehetőségeket adunk a kalandokban való elmerüléshez.

Függetlenül attól, hogy egymagad játszol vagy a barátaidat hívod játékra, hamarosan teljesen új módon fedezheted majd fel Arnakot. Alig várjuk, hogy csatlakozz hozzánk utazásunk következő fejezetében!

Mín & Elwen játéka

Fejlesztői csapat: **Michal Štach**
Michaela Štachová
Adam Španěl
Jakub Uhlíř

Grafikai tervezés: **Radek „RBX” Boxan**

Illusztráció: **Ondřej Hrdina**
Jiří Kůs
Jakub Politzer
Štěpán Drašťák

Előzetes és 3D elemek: **Roman Bednář**

Művészeti tanácsadó: **Dávid Jablonovský**

Kommunikációs menedzsment: **Michael Murphy**

Gyártás: **Vít Vodička**
Tomáš Zadražil

Játékszabály: **Gus Cook**
Jason Holt

Projektmenedzsment: **Jan Zvoníček**

Projektvezető: **Petr Murmak**

Fordította: **Kóc**

FOLYTASD A FELFEDEZÉST

Sok minden vár még felfedezésre!

Az alábbi linken angol nyelvű magyarázó videókat és sok más tartalmat találsz:



cge.as/explore-arnak



© Czech Games Edition
April 2025
www.CzechGames.com



Ez az ikon azt jelzi, hogy ez a hatás nem számít a köröd főakciójának. A főakciódát megelőzően, azt követően vagy akár közben is, tetszőleges számú ingyenes akciót használhatsz.

A misztikusnak van egy olyan bálványrekeszhatása, ami nem ingyenes akció.

Megkapod az ábrázolt jelzőket.

Kapsz 1 Félelem kártyát és az ábrázolt jelzőket. El kell vened 1 Félelem kártyát a tábláról, és képpel felfelé a játéktérületre raknod. (Figyelman kívül hagyva annak utazásértékét.) Ha nincsenek Félelem kártyák, vegyél el 1 félelemlapját.

Válassz egyet: kapsz 1 -at vagy 1 -t.

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 2 jelző közül.

Végezd el a 2 kereskedés egyikét: VAGY

Egy ereklékártyán ez arra emlékeztet, hogy a hatás költsége 1 . Ez a költség azonban csak akkor érvényes, amikor a kezedből játszod ki, akkor nem, 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 1 kártyát. Ha a paklid üres, akkor ennek nincs hatása.

Tedd a kártyát a paklid tetejére (anélkül, hogy alkalmaznád annak a hatását).

Felhúzhatod a paklid legalsó lapját. Ha a paklid üres, akkor ennek nincs hatása.

Választhatsz 1 kártyát a kezedből vagy a játéktérületről, és száműzheted.

Húzhatsz 1 kártyát. Ezután száműzhatsz 1 kártyát a kezedből vagy a játéktérületről. Fontos, hogy a hatás minden része választható.

Húzhatsz 1 kártyát. Ezután a kezedből 1 kártyát képpel felfelé a játéktérületre kell raknod, figyelmen kívül hagyva annak utazásértékét és hatását.

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

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

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

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

A költség kifizetéséhez a Fatemplomban száműzz 1 ereklét a kezedből vagy a játéktérületről.

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

Választhatod bármelyik olyan őrzőt, akit legyőztél, és akinek az áldását már felhasználtad. Fordítsd képpel felfelé, hogy az áldása ismét használható legyen.

Válassz egyet a már legyőzött, de fel nem használt őrzőid közül, és fordítsd képpel lefelé anélkül, hogy megkapnád az áldását.

Aktiváld bármelyik helyszínt.

Aktiváld bármelyik felfedezett szintű helyszínt.

Aktiváld bármelyik felfedezett szintű helyszínt.

Aktiváld bármelyik **nem foglalt** szintű helyszínt. Távolítsd el a játékból. Fordítsd fel a kimaradt bálványlapkák kupacának felső lapját, és rakd le oda, ahol a helyszín volt. Mostantól lehetséges ott egy új helyszínt felfedezni.

A Vízés-templomnál ez egy emlékeztető arra, hogy kiválaszd az egyik rejtett helyszínt, aktiváld, majd a készlet táblán lévő helyszín kupac aljára tedd.

Bérelj fel 1 új ezüst segédet.

Fejleszd az egyik ezüst segédedet aranyra, és frissítsd fel.

Vagy bérelj fel 1 új ezüst segédet, vagy fejleszd az egyik ezüst segédedet aranyra. (Nem bérelhetsz fel 2-nél több segédet.)

Felfrissítheted az egyik segédedet.

Frissítsd fel 2 segédedet. Ugyanazt a segédet nem frissítheted fel kétszer.

Használd a készlet táblán elérhető egyik segéd ezüst oldalának hatását.

Használd a készlet táblán elérhető egyik segéd arany oldalának hatását.

Használd a készlet táblán elérhető egyik segéd ezüst oldalának hatását. Majd helyezd a kupaca aljára.

Használd az egyik segédedet, de ahelyett, hogy alkalmaznád a hatását, megkapod az ábrázolt jelzőket. Ha a segéd hatásának van valamilyen költsége (például), azt hagyd figyelmen kívül.

Használd a táblán lévő bármelyik képpel felfelé fordított bálványlapka hatását. Ha nincs ilyen bálványlapka, ez a hatás nem teljesül.

Fizesz (a kutatásávon) vagy kapj (találkozáskártyákon) 1 képpel lefelé fordított bálványlapkát. A bálványlapkát az előkészületek során a dobozba visszatettek közül kapod.

Ezen bálványlapka hatásának végrehajtásakor vegyél el ingyen egy 2 pontos templomlapkát a 3 kupac egyikéről.

Ez a Fatemplomban található ikon azt jelenti, hogy tedd 1 fel nem használt bálványlapkát az egyik üres emelvényre, hogy végrehajthasd annak hatását.

Húzz 1 lapot a feltüntetett találkozáskártya-pakliból, és hajtsd végre.

A találkozáskártyákon ezzel az ikonnal jelölt hatást megtarthatod későbbre.

A Pók-templomban: Vedd el a bal szélső -t a sötéttábla-készletből. Ha a készlet üres, 1 -t kapsz helyette.

KEZDŐ ERŐFORRÁSOK

1. játékos:

2. játékos:

3. játékos:

4. játékos:

KEZDŐPAKLI

