

ЗАГУБЛЕНІ РУЇНИ
АРНАКУ



МІН ТА ЕЛВЕН

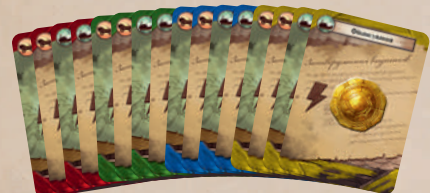
Вміст гри



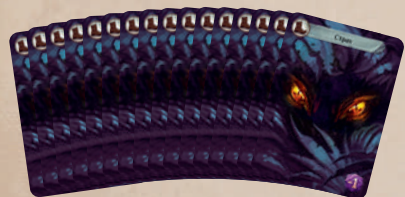
1 ігрове поле, сторона з храмом Птаха (на іншій стороні храм Змії)



1 двостороннє поле запасу



4 початкові карти кожного з 4 кольорів



19 карт страху



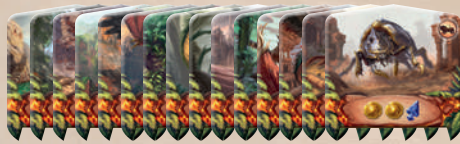
40 карт предметів



35 карт артефактів



4 двосторонні планшети гравця



15 плиток охоронців



10 плиток локацій рівня



6 плиток локацій рівня



12 плиток помічників



1 місячний посох



1 маркер першого гравця



1 блокнот для підрахунку очок



27 жетонів монет



27 жетонів компасів



16 плиток ідолів



24 плитки храму



1 аркуш з наліпками



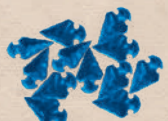
1 фішка записника та 1 фішка лупи кожного з 4 кольорів



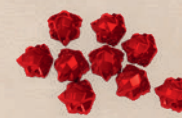
16 маркерів скрижалей



2 фігурки археологів кожного з 4 кольорів



12 маркерів наконечників стріл



9 маркерів самоцвітів



18 плиток дослідницьких бонусів



5 жетонів блокування



10 плиток накопичення



15 плиток дій конкурента для соло-гри

День 3. Після кількох днів марних пошуків на обрії, серед блискотливих хвиль, з'являється невеличка пляшка, і в мені зажевріла надія. Коли ми підпливали ближче, зграя яскраво-червоних птахів, збірникаючи й щебетучи, полетіла до нашого корабля, ніби вітаючи нас. Збірившись зі своїми картами, штурман запевнив нас, що цей острів ще не нанесений на карту. Цього слова підтверджували згодом, який ми всі не наважувалися вимовити вголос... ці скелясті плоскогір'я, ці зелені дощувлі! ..це може бути Армак!



ВІДЕОПРАВИЛА



cge.as/arv-uk

Приготування

Ігрове поле

Для першої партії виберіть сторону з храмом Птаха.



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



Ряд карт

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

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

Острів

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

Трек дослідження

- 10 **Плитки храму.** Сформуйте стоси плиток храму на території храму. Кількість плиток у кожному стосі має дорівнювати кількості гравців. У нижньому ряді сформуйте три стоси 2-очкових плиток, над ним – два стоси 6-очкових плиток, а вгорі один стос із 11-очкових плиток (як на малюнку). Невикористані плитки поверніть у коробку.
- Плитки дослідницьких бонусів. Перемішайте ці плитки долілиць і викладіть їх таким способом.
- 11 **Стос бонусів Загубленого храму.**
Сформуйте стос, у якому кількість плиток дослідницьких бонусів дорівнює кількості гравців. Помістіть цей стос долілиць угорі треку дослідження.
- 12 **Місця плиток бонусів.** На більшості місць треку дослідження лежатиме по 1 плитці бонусу.
На місця з такою позначкою плитку бонусу викладають лише в грі **вчотирьох**.
На такі місця плитки бонусів викладають лише в грі **втррьох** чи **вчотирьох**.
Навмання розкладіть плитки дослідницьких бонусів на відповідні місця, а потім переверніть їх горілиць. Невикористані плитки поверніть у коробку.

Поле запасу

- 13 **Ресурси.** Покладіть усі ресурси на поле запасу.
- 14 **Плитки локацій рівня** . Перемішайте плитки локацій з позначкою і покладіть їх долілиць на поле запасу.
- 15 **Плитки охоронців.** Перемішайте плитки охоронців і покладіть їх долілиць на поле запасу.
- 16 **Плитки локацій рівня** . Перемішайте плитки локацій з позначкою і покладіть їх долілиць на поле запасу.
- 17 **Плитки помічників.** Переверніть плитки всіх помічників срібною стороною догори. Перемішайте їх і сформуйте 3 стоси по 4 випадкові плитки в кожному. Покладіть їх на поле запасу.
- 18 **Фішки дослідження.** Фішки дослідження гравців також кладуть на поле запасу (докладніше на наступній сторінці).

Соло-гра



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

Приготування гравця

День 6. Ми знайшли друге місце, щоб наїсти наші пачети. Дорук висловила змереної прісної води. Кларкмайстер зазначив, що ми будемо добре забезпечені їєю. На два тижні це буде нашим долом.

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

Планшет гравця

Покладіть перед собою планшет гравця і розмістіть на ньому археологів.



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

Ваша початкова колода

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



Перетасуйте свою колоду й покладіть її долілиць на свій планшет.

Черговість ходів



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

Початкові ресурси

Кількість початкових ресурсів залежить від черговості ходів.

Перший гравець: 4 монети

Другий гравець: 3 монети, 1 компас

Третій гравець: 2 монети, 1 компас, 1 крижаль

Четвертий гравець: 1 монета, 1 компас, 1 крижаль, 1 самоцвіт

РЕКОМЕНДОВАНЕ РОЗМІЩЕННЯ КОМПОНЕНТІВ

Планшети гравців можна викласти навколо ігрового поля як на малюнку.



Фішки дослідження

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



Перебіг гри

День 7. Як дивно бути тут і нарешті побачити те, що ми так довго прагнули знайти!

Люді мені здається, ніби ми стоїмо надбром на священній землі. Які чудеса чекають нас попереду? Які небезпеки? Ми й гадки не маємо про масивні цюго острова, але ми присталися розкрити їх, і нас ніщо не спинить!

Мета гри

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

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

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

Огляд гри

Гра триває 5 раундів.



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

Кожен раунд відбувається в такому порядку.

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



РЕСУРСИ

- Монети** – це кошти вашої експедиції. За монети ви купуєте предмети.
- Компаси** символізують час та енергію, витрачені на розвідування острова. Отже, їх використовують для пошуку артефактів і нових археологічних локацій.
- Скрижалі** символізують стародавні тексти, які ви можете розшифрувати. Ці тексти можуть навчити вас, як використовувати знайдені артефакти.
- Наконечники стріл** символізують залишки знайденої вами зброї. Вони часто бувають потрібні для подолання охоронців острова.
- Самоцвіти** – це таємничі талісмани Бога птахів Ара-Ану. Їх важко знайти, але часто вони потрібні для завершення вашого дослідження таємниць Арнаку.

Ваш хід

День 8. Дякує те, що до нашої неперервної пошани додавалися занепокоєння, тепер треба слухати лише голос власної мужності. Якщо там на нас чиясь небезпека... Що ж, ми прийшли сюди прописатися їй. У дружній! Не гаємо часу!

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

Основні дії

Виберіть одну з цих дій основною дією вашого ходу:

КОПАТИ НА ЛОКАЦІЇ (с. 9)

ВІДКРИТИ НОВУ ЛОКАЦІЮ (с. 10)

ПОДОЛАТИ ОХОРОНЦЯ (с. 11)

КУПИТИ КАРТУ (с. 12)

ЗІГРАТИ КАРТУ (с. 13)

ДОСЛІДИТИ (с. 14)

СПАСУВАТИ (с. 17)

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



Ваша рука

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

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

АБО

ЕФЕКТ
Ви можете зіграти карту заради її ефекту.

Цей ефект означає, що ви берете з поля запасу.

Додаткові дії

Ефект із цим символом не вважають основною дією вашого ходу.

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

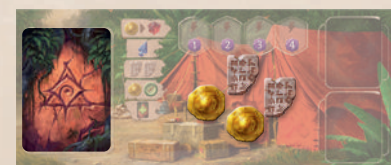


СТРАХ

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

ВАША ІГРОВА ЗОНА

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



Планшет гравця



Ігрова зона

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

Копати на локації

День 9. Ми приїшли на локацію грабни, щоб підготуватися більше й більше розкрити цю територію на камені. Як ми й сподівалися, це були письмена! Якщо такі чудеса побачу на березі, то згодом, що ми знайдемо, коли справді почнемо досліджувати острів!

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

Щоб копати на локації

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

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

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



На цій локації є 2 місця для археологів.

Оплата вартості подорожі

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

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

Два символи

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

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

Приклади



НАЙНЯТИ ПІЛОТА

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



Ієрархія транспорту

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



Відкрити нову локацію

День 20. Наша команда археологів повернулася з фантастичними розвідками про оселі в скелях. На камелі добре зберілися викрадені шедеври. І всі ж їх радість від відкриття змінювалася зі страхом перед чудовиськом, яке члени нагорі

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

Щоб відкрити нову локацію

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



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



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



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



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

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

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

Подолати охоронця

День 22. Ми бачили з жахливо тварюкою, що лапа кітмі як лезі! Збір вил! Але ніхто не міг завдати смертельного удару. Ми стали пов'язані. Збір схилив голову на знак подяки. І поді ми зійшли, що це не чудовисько. Це, ця істота була одним з легендарних охоронців Араку.

Охоронці

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

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

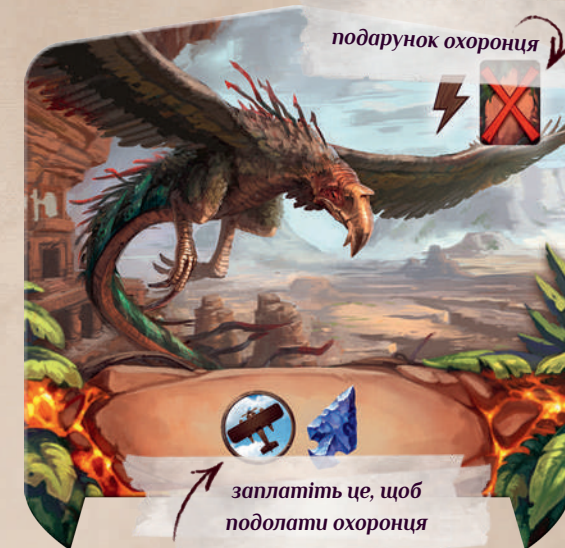
Щоб подолати охоронця

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

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



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



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

Використати подарунок охоронця

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



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



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



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

Ідоли

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

Кожен ідол дає вам 3 очки наприкінці гри.

Комірки ідолів

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

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



Купити карту

День 12. У видряпаній на скелі і розкритій кілці гнік, щоб краще бачили доріжку попереду.

Камі з сукнавець, сонячні промені освітлює камінь, і з побачив, що це насправді був неспіваний артефакт.

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

Огляд ряду карт

Місячний посох ділить ряд карт на дві частини.



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

Предмети

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

Щоб купити предмет

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

Артефакти

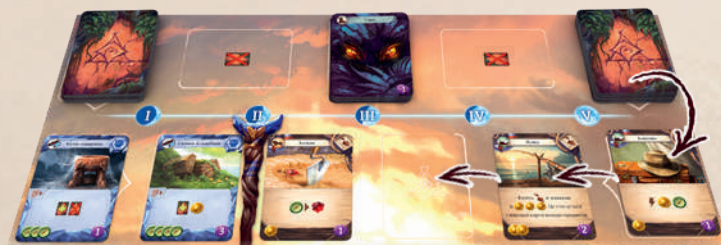
Артефакти – це цінні скарби, які ви знаходите, досліджуючи острів. Ви платите за них жетонами , що символізують час, витрачений на їхні пошуки. Ми кажемо, що ви «купуєте» карту, навіть якщо ваша експедиція насправді шукає її, продираючись крізь джунглі та прокладаючи шлях через скелясті рівнини. На відміну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

Щоб купити артефакт

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

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

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



Поповнення ряду карт

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

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

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

Зіграти карту

День 13. Руді – райова пташка, і з радий, що ми її маємо.

Вона завжди знаходить найцікавіші речі.

Щоб зіграти карту

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

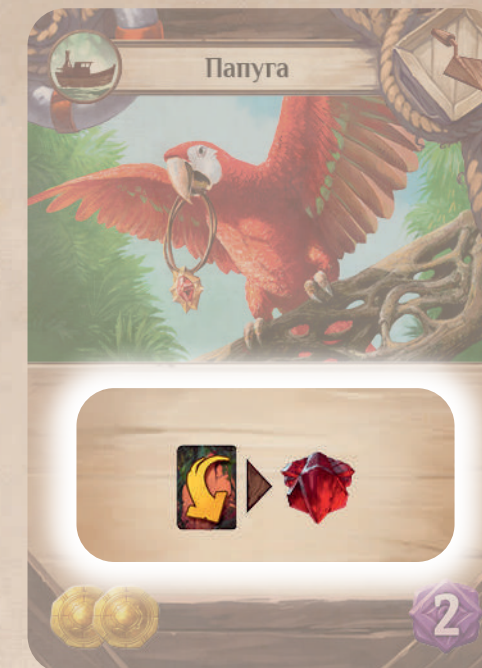
Карта залишається лежати горілиць у вашій ігровій зоні до кінця раунду (якщо тільки ви не отримаєте шанс вилучити її, як описано нижче).

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

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

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

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



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

Вилучення

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

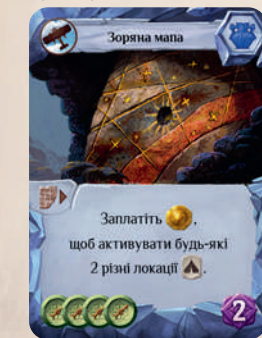


Цей символ позначає стоси вилучених карт артефактів і предметів на полі. Якщо ви бачите ефект з цим символом, то можете **вилучити карту з руки або з вашої ігрової зони**.

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

РОЗІГРАШ КАРТ АРТЕФАКТІВ

Знайшовши його, нам здався, ніби ми зрозуміли, що він таке. Але тепер з починає підсвідомо, що артефакти приховують значно більше таємниць. Можливо, ми знайдемо відповіди в цих стародавніх текстах



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

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

Дослідити

День 14. Розширений спис. Кілька рядків тексту. Кожен надає значення іншому.
Знайдіть прохи часу, щоб зібрати суму цих книг до лижового Арнаку.

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

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

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

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



Загублений храм



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

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

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

Обстеження Загубленого храму

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

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

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

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

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



Куди можна перемістити фішку?

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

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

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

Дія «Дослідити»

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

Отримання помічника

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


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





Фінальний підрахунок очок


День 28. У відгуках, що цей острів досі зберігає чимало таємниць, але настав час повернутись додому й поділитись нашими знахідками.


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


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


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

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

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

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

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

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

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

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

Гра від Мін та Елвена

Команда розробників: Міхал Штах
Міхаела Штахова

Графічний дизайн: Філіп Мурмак

Художнє керівництво: Якуб Політцер

Ілюстрації: Ондřej Грдіна
Мілан Вавронь
Іржі Кус
Франтішек Седлачек

3D-арт: Радім «Шукач» Пех

Художні консультації: Давид Яблоновський

Контроль за виготовленням: Віт Водічка

Автор книжки правил: Джейсон Голт

Керівництво проектом: Ян Звонічек

Контроль за проектом: Петр Мурмак

Над українською версією працювали:

Керівник проекту: Роман Козумляк

Переклад: Святослав Михаць

Редагування: Анастасія Янчук
Анатолій Хлівний

Особлива подяка: Андрій Луценко
Артур Патрихалко



© Czech Games Edition
October 2020
www.CzechGames.com

Сторона з храмом Змії

Від нашого корабля нічого не лишилось. Ми почалися, але в бою, що навіс тут нас знайдує!

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

Інша сторона ігрового поля

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



Порятунок помічника



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

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

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



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



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

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



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

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



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

Як завжди, виснажений помічник відновлюється під час покращення.

Жахливі оповідки!

Спершу ми поставились до його оповідей як до казочкових, спростували правдивість звітів такого доброго перебування на самоті, але що більше ми відкривали нових таємниць Арнаку...



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



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



Соло-гра

Ми гадали, про нашу масличну невідомо нікому. Ознак нас випереджають!

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

Приготування

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

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

Приготування конкурента

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

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

Стос дій конкурента

Сформуєте стос дій конкурента з 10 плиток дій.

Використайте всі 5 плиток дій археолога:



Використайте 5 червоних або зелених плиток дій:



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

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

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

Перебіг гри

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


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

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


Дії конкурента

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

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

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

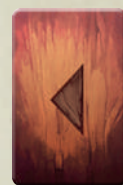
Копати на локації

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

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

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



СТРІЛКА РІШЕННЯ





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

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


Відкрити нову локацію

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


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

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




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

Дослідити

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


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


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

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


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

Подолати охоронця


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

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

Купити предмет

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

Купити артефакт

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

Кінець раунду







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

Підрахунок очок

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

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

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

20 жовтня 1932	Конкурент	Андрій
		
		
		
		
		
	0	

Соло-кампанія

Хочете пройти соло-кампанію? Загляньте на www.arnak.game!

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



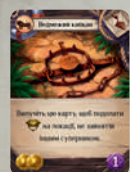
Додаток

Примітки до деяких карт



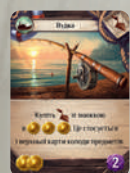
АРМІЙСЬКИЙ НІЖ

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



ВЕДМЕЖИЙ КАПКАН

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



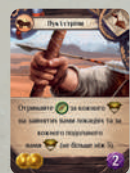
ВУДКА ПРЕЦИЗИЙНИЙ КОМПАС

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



ЖУРНАЛ

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



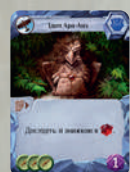
ЛУК І СТРИЛИ

Ви можете отримати щонайбільше



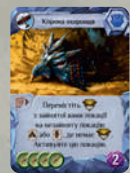
ПЕНЗЕЛЬ

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



ІДОЛ АРА-АНУ ЗАЗУБЛЕНЕ ЛЕЗО

Цю знижку можна застосовувати під час купівлі плиток храму.



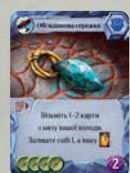
КОРОНА ОХОРОНЦЯ

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



КРИШТАЛЕВА СЕРЕЖКА

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



ОБСИДІАНОВА СЕРЕЖКА

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



ОЗДОБЛЕНИЙ РІГ

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



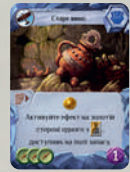
ОКАРИНА ОХОРОНЦЯ

Якщо обидва ваші археологи перебувають на вашому планшеті, ви все одно можете зіграти цю карту, щоб перетворити всі ваші символи транспорту на . Якщо на карті 2 символи транспорту, вони перетворюються на .



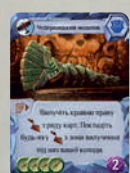
САНДАЛИ СЛІДОПИТА ПАТЕРИЦЯ СЛІДОПИТА

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



СТАРЕ ВИНО КОКОСОВА ФЛЯГА

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



ЧУДЕРНАЦЬКИЙ МОЛОТОК

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

Пам'ятайте!

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

Часті питання

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

Скорочені позначення

Ці символи використовують на позначення різних компонентів.

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

Додаткові дії

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

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



Плитки накопичення



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





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


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


ЕФЕКТИ


Багато ефектів просто зображають те, що ви можете отримати.


 Отримайте зображені ресурси.




 Отримайте зображені ресурси.



 Отримайте зображені ресурси.


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


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


 Оплатіть вартість, щоб вибрати один з двох маркерів.


 Можете виконати один з цих обмінів:  АБО 


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


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


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

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

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

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

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

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

КЛЮЧОВІ СЛОВА







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


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



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

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

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

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

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


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


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


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


ЕФЕКТИ ДІЙ


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

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


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


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


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


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

ПОЧАТКОВІ РЕСУРСИ

Перший гравець: 

Другий гравець: 

Третій гравець: 

Четвертий гравець: 

ПОЧАТКОВА КОЛОДА

