

ARNIAK

ELVESZETT ROMJAI



MÍN & ELWEN

Alkatrészek



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



1 kétoldalú készletláda



4 kezdőkártya
(minden színben)



19 Félelem kártya



40 eszköz-kártya



35 ereklék-kártya



4 kétoldalú játékos-tábla



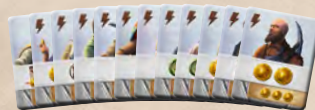
15 órázslapka



10 szintű helyszínlapka



6 szintű helyszínlapka



12 segédlapka



1 Hold-bot



1 kezdőjátékos-jelölő



1 pontozótömb



27 érmejelző



27 iránytűjelző



16 bálványlapka



24 templomlapka



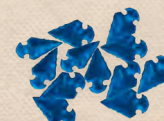
1 matricaív



1 jegyzetfüzetjelző
és 1 nagyítójelző
(minden színben)



16 táblajelző



12 nyílhegyjelző



2 régészfigura
(minden színben)



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 füttyögve, 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!



OKTATÓVIDEÓ



cge.as/arv

Előkészítés

Fő tábla

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 megkülönböztethetők.

- 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. forduló.
- 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** **szintű helyszínek.** Az régióban lévő minden helyszínen egy-egy képpel felfelé lévő bálványt tegyél.
- 8** **szintű helyszínek.** A régióban lévő minden helyszínen 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. Úgy kezel 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 akcióhelyet. Keverd össze képpel lefelé a blokkolólapkákat, majd véletlenszerűen fordíts át 3 lapkát. Mindegyikük az egyik helyszínhez illik.



Használd a 3 lapkát, hogy blokkold a 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 akcióhelyet. Ilyenkor minden helyszínen csak egy régész számára lesz akcióhely.

Kutatássáv

10



Templomlapkák. Készíts a templomlapkákból halmokat 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 halmot annyi kutatás-bónuszlapkával, ahány játékos van. Rakd ezt a halmot 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.

12



Készletlábla

13 **Erőforrások.** Tedd az összes erőforrásjelzőt a készletláblára.

14 **szintű helyszínlapkák.** Keverd össze az jelöléssel ellátott helyszínlapkákat, és tedd azokat képpel lefelé a készletláblára.

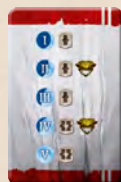
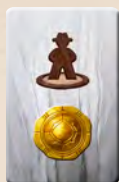
15 **Őrőlapkák.** Keverd össze az őrőket, és tedd azokat képpel lefelé a készletláblára.

16 **szintű helyszínlapkák.** Keverd össze a jelzéssel ellátott helyszínlapkákat, és tedd azokat képpel lefelé a készletláblára.

17 **Segédlapkák.** Fordítsd az összes segédet az ezüst oldalával felfelé. Megkeverve alkoss belőlük 3, egyenként 4 lapkából álló halmot. Tedd őket a készletláblára.

18 **Kutatásjelzők.** A játékosok kutatásjelzőit szintén tedd a készletláblára, 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 színt, majd vegye el a színhez tartozó játékosláblát, a kutatásjelzőket, a 2 régészfigurát és a 4 kezdőkártyát.

Játékoslábla

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



Kutatásjelzők

A kutatásjelzőid a kutatássáv alatti kezdőhelyre kerülnek. Amikor először kutatsz, akkor a nagytód fogod használni, ezért helyezd azt a jegyzetfüzet tetejére.



Tematikusan a régészeid 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:



2 Támogatás kártya



2 Felderítés kártya



2 Félelem kártya

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

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 függnék, ahogy az ábra mutatja.

1. játékos: 2 gold coins

2. játékos: 1 gold coin, 1 green compass

3. játékos: 2 gold coins, 1 green compass

4. játékos: 1 gold coin, 1 green compass

AJÁNLOTT TÁBLAELRENDEZÉS

A játékosláblákat 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 fordulón keresztül tart.

I

II

III

IV

V

A játékosok a köreikben 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 forduló a következőképpen zajlik:

- Húzás.** Minden játékos addig húz a paklijából, amíg **5 kártya** lesz a kezében.
- Körök elvégzése.** A kezdőjátékos-jelölővel rendelkező játékos kezd. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban végzik el köreiket. Csak egyetlen **fő akció** lehet, valamint **korlátlan számú ingyenes akció**.
- Passzolás.** A körödben passzolhatsz, amivel jelzed, hogy befejezted a játékot a forduló hátralévő részére. A többi játékos addig folytatja a körök elvégzését, amíg mind nem passzolnak.
- A következő forduló előkészítése.** A játéktérületeden lévő összes kártyát keverd össze és rakd vissza a **paklid aljára**. A táblát készítsétek elő a következő fordulóra. **A kezdőjátékos-jelölőt adjátok tovább balra.**
- A Hold-bot mozgatása.** Minden forduló 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 kutatják. Az V. forduló után a Hold teljes lesz, és eljön az ideje megnézni, ki vezette a legsikeresebb expedíciót.



ERŐFORRÁSOK

-  Az **érmék** az expedíció 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 fel 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 rejtelmével kapcsolatos kutatásaid befejezéséhez.

A köröd

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 désungel, semmi késlekedés!

A körödben több lehetőség van. Választásaid a kezekben lévő kártyáktól és a játéktáblán kialakult helyzettől fognak függeni.

Fő akciók

A körödben 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 kezéd

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

Kijátszhatsz 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 köröd fő akciójának.

A körödben 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 használasz, tedd azt képpel felfelé az asztalra, a játékosláblád mellé. Ez a hely a játéktérületed.



Játéktábla



Játéktérület

A játéktérületed alapvetően egy terjedelmes dobópakli. A kártyák körről körre halmozódnak itt fel. A forduló végéig nem kerülnek vissza a pakliba.

Ásás egy helyszínen

9. nap - Hoztunk egy leírást a helyszínre, és felmésztünk, hogy jobban megnézhesük a véseteket. Írás volt, ahogy reménykedtünk is benne! Ha ilyen csodák vannak ennyire közel a táborhoz, ki tudja, mit fogunk találni, ha egyszer valóban elkezdjük felderíteni a szigetet!

A köröd 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 játékos tábláról 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 fordulóban használja ezt a helyszínt – már a  költséget kell kifizetnie. Még Vörös is megteheti ezt egy későbbi körben, annak ellenére, hogy már van ott egy régésze. Ha mindkét akcióhely foglalt, ebben a fordulóban már senki mást nem lehet ide küldeni ásní.



Ezen a helyszínen két akcióhely áll a régészek rendelkezésére.

Utazási költségek kifizetése

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



**Használhatod a Félélem
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 fordulódra.

Példák:



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 játékos-ségédleten 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.

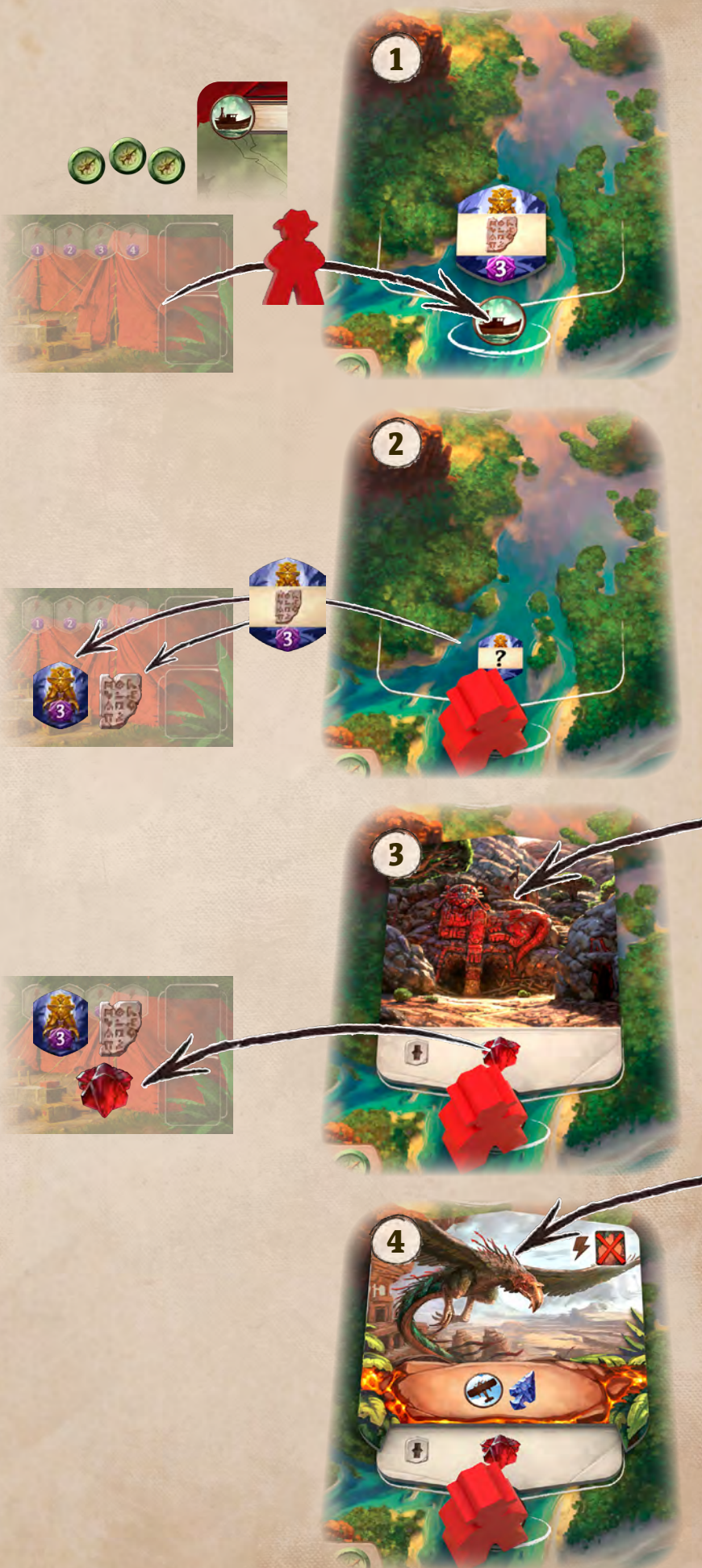
Felfedezni egy új helyszínt

- 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-tábládra 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 forduló végén azonban egy *Félelem* kártyát kapsz, amikor visszaveszed a régészedet egy olyan helyszínről, amelyen egy őrző van. (Lásd a 17. oldalon.)

Ennek elkerülése érdekében megpróbálhatod egy akcióval legyőzni az őrzőt egy későbbi körben. (Lásd a szemközti oldalon.) 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 körben), **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 forduló 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 – Pusita kézzel harcoltunk a szörnyű lénnel, késsel a karmok ellen! Legyőztük a fenevadat! De a halálos csapást egyikünk sem tudta ráérni. Csodálattal néztük. A bestia meghajtotta a fejét, elfogadva minket. És akkor jöttünk rá, hogy ez nem egy egyszerű szörnyeteg volt, hanem Arnak 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 forduló végén azonban egy Félelem kártyát kapsz minden régész után, aki olyan helyszínről érkezik vissza, amelynek még mindig van őrzője. (Lásd a 17. oldalon.)

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 köröd fő akciójaként legyőzhetsz egy őrzőt. Lennie kell egy régésznek az őrző helyszínén.

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



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.



Ez a hatás lehetővé teszi, hogy **a költség kifizetése nélkül** győzz le egy őrzőt egy olyan helyszínen, ahol van régész. (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 körödben. 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, amit 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 körödben **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.

De használd bölcsen a bálvány erejét! Mind a négy rekesz bizonyos számú pontot fog érni, ha a játék végére is üres maradt.

Egy **rekeszben lévő bálvány nem mozgatható**, tehát minden rekeszt játékonként csak egyszer tudsz használni. (Hacsak nem találsz olyan ereklyét, amely lehetővé teszi, hogy alakíts ezen a szabályon.)



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 fordulóban 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 forduló elején fog a kezvedbe kerülni.

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 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.

Vásárolni egy ereklyét

1. Válassz egy ereklyét a kártyasorból.
2. Fizesd ki a kártya alján látható költséget.
3. Tedd az ereklyét a **játékterületre**. Lehetőség 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 köröd fő akciójába.

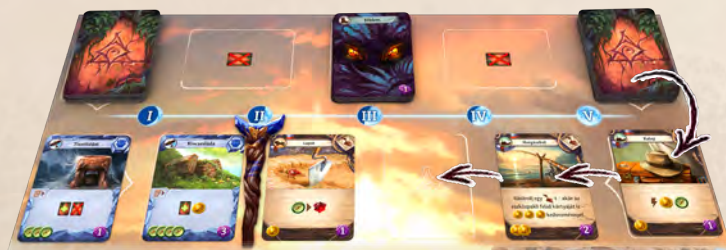
A KÁRTYASOR ÚJRATÖLTÉSE

A köröd 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 kifogynak a kártyák, akkor az ilyen típusú kártyákat már ne csúsztasd, és a sort se töltsd újra.

Példa: Ez a kártyasor a II. fordulóban. 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.



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 játéktérületedre.

2. Alkalmazd a kártya hatását.

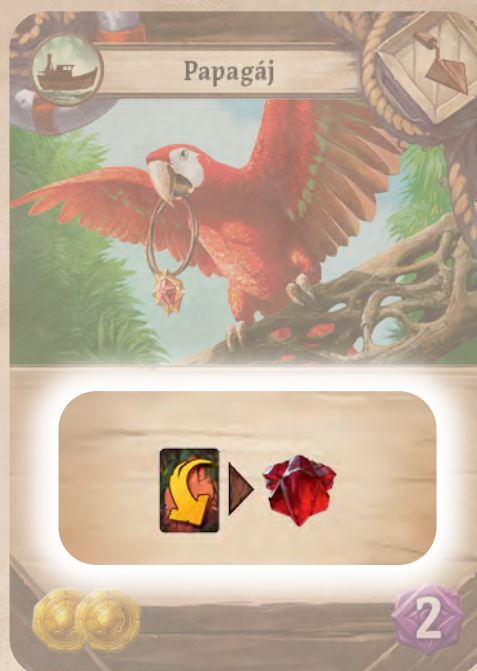
A kártya a forduló hátralévő részében képpel felfelé a játéktérületeden marad (hacsak nem lesz esélyed száműzni az alábbiakban leírtak szerint).

⚡ Az ezzel az ikonnal jelzett hatás **ingyenes akció**. Ez azt jelenti, hogy a kártya kijátszása **nem számít** a köröd **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 köröd **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 körödet arra használod, 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 kezdet átnézve úgy döntesz, hogy felhasználsz egy Támogatás kártyát. Tedd a játéktérületedre, de hagyd figyelmen kívül a hatását. Ebben a fordulóban nem fogod érmeként használni, de ez az ár megtérül: vegyél el egy drágakőjelzőt a készletlátláról. Ezzel véget ér a köröd, kivéve, ha vannak olyan ingyenes akcióid, amelyeket ki akarsz játszani.

SZÁMŰZETÉS

Bizonyos szabályok és hatások a kártyákat **száműzésbe** 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 száműzzük azokat. A Félelem kártyák kivételével a száműzésben 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 hatásnál látod, az azt jelenti, hogy **száműzhetsz egy kártyát a kezedből vagy a játéktérületedről**.

Tipp: Ha lehetséges, hatékonyabb egy kártyát használni, majd a játéktérületéről 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 használod.

Kutatás

14. nap – Egy összetört lándesa. 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 nagyítódat 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 kifizessd 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 kifizessd.

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 körében 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 körében 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 játéktáblájára 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 kutatásáról ezüst segédek 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 segédek rejtve kell tartani, hogy senki ne tudja, kik ők, amíg a felettük lévő segédet el nem vették.

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

A segédeknek különféle hatásaik vannak. Ha a hatás egy ingyenes akció, akkor lehetőséged 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 fordulónként csak egyszer tudod használni egy segéd hatását. A forduló végén minden segéd **felfrissül** – fordítsd őket jobbra, hogy újra felfelé álljanak.



Azonban bizonyos kártyahatások felfrissíthetnek egy segédet a forduló 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 segédet** arany szintűre – vagyis fordítsd át az arany oldalára. Ekkor a **segéd felfrissül**, még akkor is, ha a fordulóban korábban az ezüst szintű hatása már használva volt.

Ennek a segédnek a használata ingyenes akció

Ezüst szintű segéd

Segéd hatása

A segéd fejlesztéskor kapott képessége

Példa: Kék a segédjét használja arra, hogy egy jelzőt szerezz.



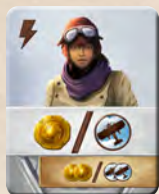
Ezután kifizeti a költséget, hogy a jegyzetfüzetével előrehaladjon. Annak a sornak a jegyzetfüzethatása lehetővé teszi, hogy fejlesszen egy segédet. Bármelyiket fejlesztheti közülük.



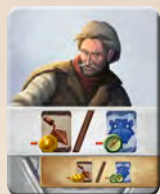
Kék úgy dönt, hogy azt a segédet fejleszti, amelyiket már használta. Átfordítja a lapkát, és a hatás részeként a segéd felfrissül. Ha akarja, most újra tudja is használni.



A SEGÉDEK VÁLTOZATOS HATÁSOKKAL RENDELKEZNEK:

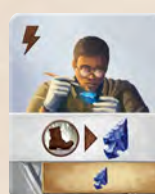


Néhány segéd használatakor választanod kell. Ingyenes akcióként fel tudod használni ezt a segédet egy megszerzésére, vagy alternatív megoldásként használhatod egy megszerzésére is.



Ez a segéd lehetővé teszi számodra egy ereklje 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, hogy abból 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 ásni.

Passz

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

A körödben **választhatod azt, hogy passzolsz** – jelezd a többi játékosnak, hogy ebben a fordulóban nem fogsz több kört elvégezni. A passz számít a köröd fő akciójának. Ekkor érdemes felhasználnod a még rendelkezésre álló ingyenes akcióidat is.

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

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

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



Néhány hatáshoz szükséges, hogy passzolj a költségük részeként.

A következő forduló előkészítése

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

Minden játékos egyszerre tegye a következőket:

1. Helyezd vissza mindkét régészedet a játékosabládra. Minden alkalommal, amikor visszaveszel **egy régészt egy őrzőt is tartalmazó helyszínről**, adj hozzá 1 Félelem kártyát a játéktérletedhez.
2. Általában a kezed üres lesz. De ha van még kártyád, **minden kártyát eldobhatsz a játéktérletedre, de akár meg is tarthatod őket a következő fordulóra**.

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

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

Megjegyzés: A forduló 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 megszabadulsz 1 ereklyétől és 1 eszköztől. A számúzetést a 13. oldalon ismertettük.)
2. Mozgasd a Hold-botot jobbra, hogy a következő forduló 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 fordulóban.

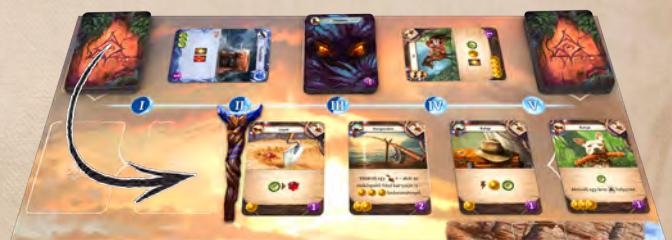
Kezdd az új fordulót húzással, hogy 5 kártya legyen újra a kezeden. Ha a paklidban nincs annyi kártya, hogy tele legyen a kezéd, akkor húzd fel mindegyiket.

Az V. forduló vége

Az V. forduló 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. forduló vége, előkészület a II. fordulóra.



A III. forduló előkészítése során egy ereklye csúszik.



Végső pontozás

18. nap – Úgy érzem, hogy ez a sziget még mindig sok titkot tartogat,
de elfőtt 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 nagytók 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 **őrző**, akit legyőztél, 5 pontot ér, függetlenül attól, hogy használtad-e az áldását vagy sem.



Minden **eszköz- és ereklyekártya** 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 döntetlennek annak a játékosnak a javára dőlnek el, aki először jutott el az Elveszett Templomba. Ha senki sem érte el az Elveszett Templomot, a döntetlennek a legtöbb kutatásponttal rendelkező játékos javára dőlnek el. Ha még ezután is döntetlen lenne, az azt elérő játékosok kiegyeznek a döntetlenben.

Okt. 22.	Mín	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 Kůs

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 szólo 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 visszajelzéseért.

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 Černoch, Honzík Šafra, Yuri Sulík, Petr „Peca” Palička, Antonín Jan Palička, chasník, Lucía Chrastinová, 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 Horňák, Matúš Sedlák, Dan Knápek, Lumír Kvita, Kristián „Christheco” Buryš, Bára „CP” Siptáková, Adam „Adamin” Sipták, Dora „Cingilingi” Cidlinská, Michal „Meysa” 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. Jasonnak, 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. Míšának 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 támogattak 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 Kůsnek és Fanda Sedláčeknek, akik segítettek Arnak csodálatos világának felépítésében és életre keltésében lenyűgöző művészetiükkel, 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 halott felőlük senki. Miközben felfedezed 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 felderíted a sziget romjait.

Az előkészítés során **játékosonként 1 segédet ossz erre a helyre**. Ezeket a segédek véletlenszerűen 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 **ments 1 segédet** a kutatássávon lévők 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 használhatod ebben a fordulóban, 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 egyedülléttől 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!

Eleinte 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 játéktérületedre, 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 titkot megtartjuk magunknak. Valahogy mások mégis megelőztek bennünket!

Ez az egyszemélyes változat lehetővé teszi, hogy az elveszett romok felfedezésének izgalmát anélkül élvezd, hogy másik játékkal 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 fordulóban. Riválisod köre 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 körben semmit sem csinál.

A forduló során riválisod és te felváltva végzitek el köreiteket, akárcsak egy kétfős játékban tennétek. **A riválisod addig nem passzol, amíg ki nem játszotta 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 szükséged egy döntésre, amikor a halom üres, használj 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 nyílrad lesz.

Új helyszín felfedezése

A riválisod a fordulótól 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 rendelkeznek, 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 fordulóban 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 forduló vége

A forduló 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 fordulóban 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.

1932 okt. 26.	Rivális	Jason
		
		
		
		
		
	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 játékosládon lévő összes bálvány számít, függetlenül attól, hogy rekeszekben vannak-e vagy sem. A megszerezhető maximum:



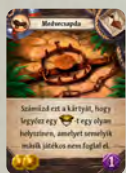
HORGÁSZBOT PRECÍZIÓS IRÁNYTŰ

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 lefelé. 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:



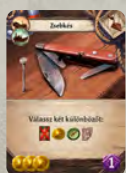
MEDVECSAPDA

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



NAPLÓ

Ez a kártya csak a jegyzetfüzetedre vonatkozik, a nagyítódra 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 köröd 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 ereklje hatása akkor is a köröd 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 köröd vége előtt nem használod fel egy ingyenes akcióban. Ne feledd, hogy a hatás nem alkalmazható a Kígyó-templom kutatásávjának segédmentő helyén lévő segédre.



KRISTÁLY FÜLBEVALÓ

Először dönts el, hány kártyát húzol, majd húzz ennyit. Ezek közül tarts meg egyet a kezvedben. 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 ereklje 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 utazás ikonod lesz. Ha egy kártyának 2 utazásikonja van, akkor azokból lesz.



ÚTKERESŐ BOTJA ÚTKERESŐ SZANDÁLJA

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

Ne felejtsd el!

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

Gyakran ismételt kérdések

- **Lehet 5-nél több kártya a kezemben?** Igen. A kártyák korlátozása csak a forduló eleji kártyahúzáskor érvényes.
- **Lehetséges-e megvásárolni egy eszközt, és később ugyanabban a fordulóban felhasználni?** Igen. Amikor vásárolsz egy eszközt, az a paklid alá kerül. Bizonyos kártyahúzó hatások lehetővé tehetik számodra, hogy felhúzd azt. Miután a kezeden van, bármelyik körben használhatod.
- **Megkeverhetem a paklimat játék közben?** Nem. Csak a játék elején kevered meg a paklidat. Minden forduló végén összekevered a játékterületeden lévő összes kártyát, és a paklid alá teszed. Más keverés nem megengedett.
- **De mi van, ha a paklimból elfogynak a kártyák?** Ha a paklidban nincs kártya, akkor nem húzhatsz többet. A játékterületeden lévő kártyák a forduló 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 játékoslábról 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 köröd során tetszőleges számú ingyenes akciót hajthatsz végre a fő akciód előtt, alatt vagy után. A következő ingyenes akciók állnak rendelkezésedre:

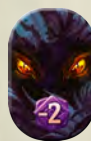
- Az összes szimbólummal jelölt kártyahatás ingyenes akció.
- Egy bálvány rekeszbe helyezése ingyenes akció.
- Egy őrző áldásának használata ingyenes akció.
- Egy segéd hatásának használata ingyenes akció, kivéve azt a segédet, amelyik lehetővé teszi, hogy kedvezményesen vásárolj kártyát.



TARTALÉKLAPKÁK



A $\times 3$ szorzólapkákat akkor fogod használni, ha a jelzők már majdnem elfogynak. A lapkán lévő minden jelző 3-nak számít. A készletlábrán lévő jelzők száma korlátlan.



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 játékterületeden. Ha lehetőséged van a játékterületről egy kártyát számúzni, számúzhatsz helyette a félelemlapkát.

A játék tesztelése során ezekre a lapkákra csak rendkívül ritka esetekben volt szükségünk. A játéktílusotoktól 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 játékterületre 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 ereklékártyán ez arra emlékeztet, hogy a hatás költsége 1. Ez a költség azonban csak akkor érvényes, amikor a kezdből játszod ki, nem akkor, amikor megvásárolod.



Ezt a költséget úgy kell kifizetned, hogy a kezdből az egyik kártyát képpel felfelé a játékterületre helyezed, figyelmen kívül hagyva a kártya utazásértékét és hatását. Ha nincs kártya a kezdben, 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 kezdből vagy a játékterületedről, és száműzheted (a 13. oldalon leírtak szerint).



Húzhatsz egy kártyát. Majd száműzhetsz egy kártyát a kezdből vagy a játékterületedről. Fontos, hogy a hatás minden része választható.



Húzhatsz egy kártyát. Majd a kezdből egy kártyát képpel felfelé a játékterületre 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 köröd fő akciójához. Annyi ingyenes akciót végezhet el, amennyit csak akarsz, a fő akció 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 rendelkezne. Például egy kedvezmény azt jelenti, hogy a költség lecsökken, és 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 forduló hátralévő részében már nem lesz több köröd.

száműzetés: Küldj egy kártyát száműzetésbe, a 13. oldalon leírtak szerint. Másrészt egy hatás előírhatja, hogy a száműzetésből vegyél el egy kártyát.

száműzd ezt a kártyát: Amikor a kártyát a hatása miatt játszod ki, az száműzetésbe kerül a játékterületed 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

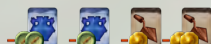
Az alábbi hatások lehetővé teszik, hogy végrehajts egy akciót. Normális esetben ez a köröd fő akciója lenne, de itt egyszerűen a hatás részének tekintendő.



Azonnal Áshatsz egy helyszínen vagy Új helyszínt fedezhetsz fel, ha van egy régészed a játékos táblán. 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 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.

KEZDŐ ERŐFORRÁSOK

1. játékos:



2. játékos:



3. játékos:



4. játékos:



KEZDŐPAKLI

