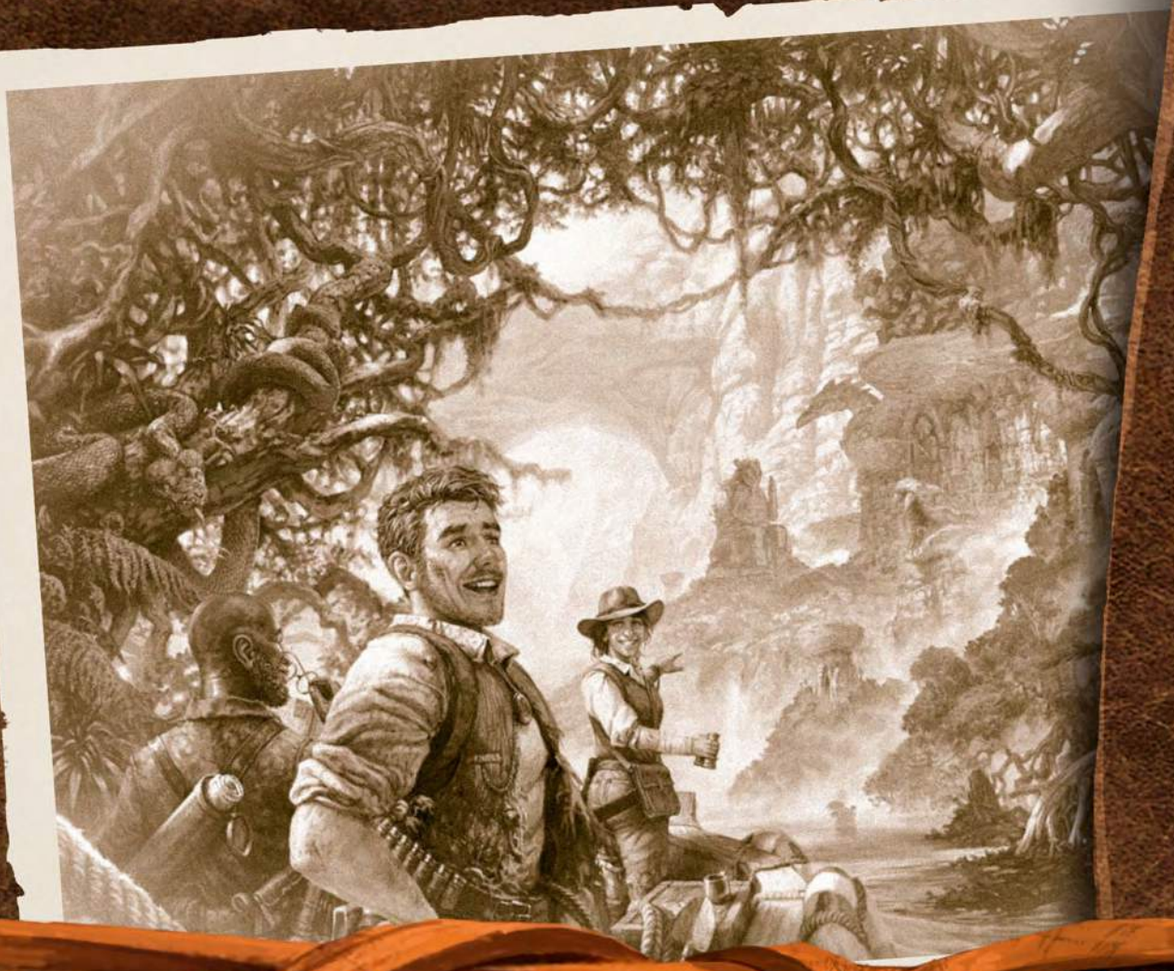
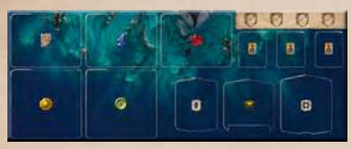
ZAGINIONA WYSPA
ARNAK



MÍN & ELWEN

Elementy

plansza główna, strona ze Świątynią Ptaka (na drugiej stronie znajduje się Świątynia Węża)



dwustronna plansza zasobów

po 4 karty podstawowe w każdym z kolorów

19 kart *Strachu*

40 kart przedmiotów

35 kart artefaktów

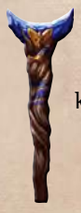
4 dwustronne planszetki graczy

15 kafelków strażników

10 kafelków stanowisk archeologicznych

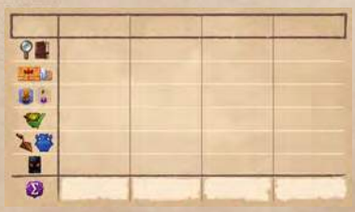
6 kafelków stanowisk archeologicznych

12 kafelków asystentów



księżycowe berło

znacznik pierwszego gracza



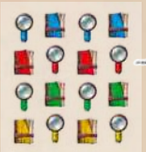
notes punktacji

27 żetonów monet

27 żetonów kompasów

16 kafelków bożków

24 kafelki świątyni

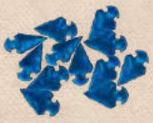


arkusz naklejek

po 1 znaczniku brulionu i po 1 znaczniku lupy w każdym z kolorów

16 tabliczek

po 2 pionki archeologów w każdym z kolorów



12 grotów strzał

18 kafelków nagród naukowych

9 klejnotów

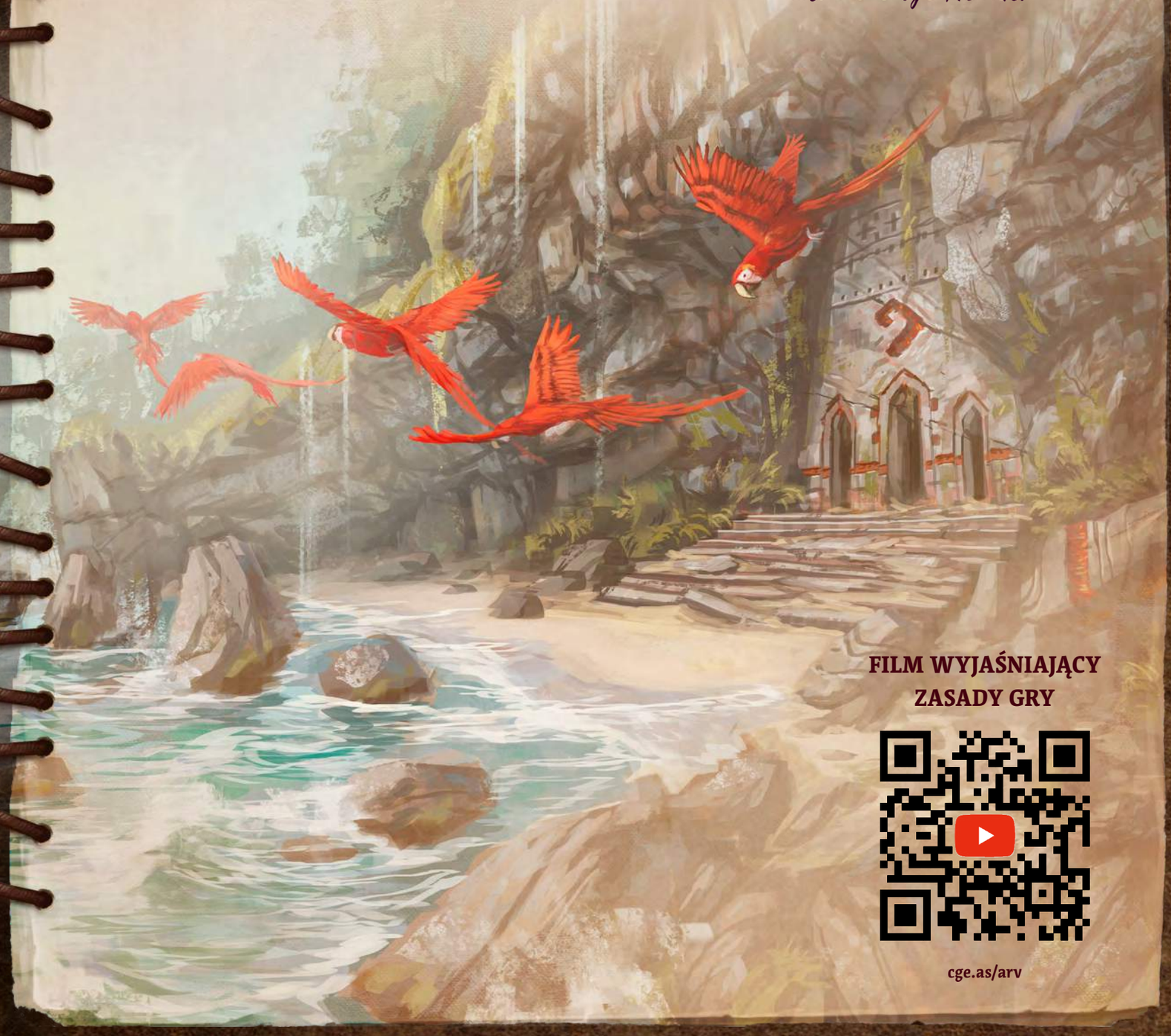
5 żetonów blokady

10 kafelków rezerwowych

15 kafelków akcji przeciwnika wykorzystywanych w rozgrywce 1-osobowej

Dzień 3. Po dwóch dniach bezowocnych poszukiwań na pustych wodach oceanu na horyzoncie pojawiła się plamka, ledwo dostrzegalna wśród mieniących się w słońcu fal, która dała iskierkę nadziei. Gdy się zbliżaliśmy w kierunku lądu, stado wspaniałych szkarłatnych ptaków nadleciało w naszym kierunku, świergocząc i gwiżdżąc niczym na powitanie. Nawigatorka sprawdziła mapy i zapewniła nas, że nikt do tej pory nie oznaczył tej wyspy. Jej słowa wzmocniły przypuszczenia, które wszyscy bezgłośnie podzielaliśmy – ten urwisty płaskowyż, ta soczyście zielona dżungla...

...to może być Arnak!



FILM WYJAŚNIAJĄCY ZASADY GRY

cge.as/arv

Przygotowanie do gry

Plansza główna

W pierwszej rozgrywce zalecamy wykorzystanie strony ze **Świątynią Ptaka**.

Gra na stronie ze Świątynią Węża ma specjalne zasady, które są wyjaśnione na stronie 19.

Rząd kart

W rzędzie kart znajdują się przedmioty i artefakty, które gracze mogą pozyskiwać podczas rozgrywki. Karty przedmiotów i karty artefaktów tworzą osobne talie. Choć oba rodzaje kart mają takie same rewersy, łatwo je rozróżnić po awersie i symbolu w prawym górnym rogu.

1 **Artefakty.** Zakrytą talię artefaktów należy potasować i położyć w oznaczonym miejscu.

2 **Strach.** Karty *Strachu* należy umieścić w oznaczonym miejscu. Wszystkie są takie same, więc kładzie się je odkryte.

3 **Przedmioty.** Zakrytą talię przedmiotów należy potasować i położyć w oznaczonym miejscu.

4 **Księżycowe berło.** Księżycowe berło należy umieścić w rzędzie kart tak, aby wskazywało 1. rundę, jak pokazano na ilustracji.

5 W rzędzie kart po lewej stronie berła należy wyłożyć **1 odkrytą kartę artefaktu**.

6 W rzędzie kart po prawej stronie berła należy wyłożyć **5 odkrytych kart przedmiotów**.

Wyspa

Kafelki bożków. Kafelki bożków należy pomieszać i losowo położyć na stanowiskach archeologicznych.

7 **Stanowiska archeologiczne.** Na każdym stanowisku w regionie kładzie się po 1 odkrytym kafelku bożka.

8 **Stanowiska archeologiczne.** Na każdym stanowisku w regionie kładzie się po 1 odkrytym i po 1 zakrytym kafelku bożka, jak oznaczono na planszy.

Żetony blokady

9 W zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce niektóre pola akcji należy zablokować. Zablokowane pola należy traktować tak, jakby nie było ich na planszy. Będą niedostępne przez całą rozgrywkę. (Na ilustracji przedstawiono przygotowanie gry dla 3 graczy).

W **grze 4-osobowej** nie korzysta się z żetonów blokady.

W **grze 3-osobowej** blokuje się 3 pola. Należy pomieszać zakryte żetony blokady i odwrócić 3 losowe. Każdy żeton odpowiada 1 stanowisku archeologicznemu.

Na każdym z tych 3 stanowisk należy zablokować pole, wykorzystując 3 wylosowane żetony (na planszy należy położyć je zakryte). Dwa niewykorzystane żetony odkłada się do pudełka.

W **grze 2-osobowej** należy zablokować wszystkie 5 pól. Każde stanowisko archeologiczne będzie mieć pole tylko dla 1 archeologa.

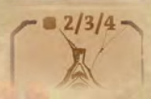
Tor badań

10

Kafelki świątyni. Na obszarze świątyni należy umieścić stosy kafelków świątyni. Każdy stos powinien zawierać tyle kafelków, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce. Jak pokazano na ilustracji, na szczycie świątyni znajduje się stos kafelków o wartości 11 punktów, na środku – 2 stosy kafelków o wartości 6 punktów, a na dole – 3 stosy kafelków o wartości 2 punktów. Niewykorzystane kafelki odkłada się do pudełka.

Kafelki nagród naukowych. Zakryte kafelki nagród naukowych należy potasować, a następnie rozłożyć w następujący sposób:

11 **Stos nagród naukowych zaginionej świątyni.**



Należy utworzyć stos składający się z tylu kafelków nagród naukowych, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce. Stos kładzie się zakryty na szczycie toru badań.

12 **Pola nagród naukowych.** Na większości pól na torze badań należy położyć po 1 kafelku nagrody naukowej.

Na tych polach kafelki kładzie się tylko w **grze 4-osobowej**.

Na tych polach kafelki kładzie się tylko w **grze 3-** i **4-osobowej**.

Kafelki nagród naukowych należy rozłożyć losowo na odpowiednich polach, a następnie odkryć. Niewykorzystane kafelki odkłada się do pudełka.

Plansza zasobów

13 **Zasoby.** Na planszy zasobów umieszcza się wszystkie zasoby.

14 **Kafelki stanowisk archeologicznych** . Kafelki stanowisk oznaczone należy potasować i umieścić zakryte na planszy zasobów.

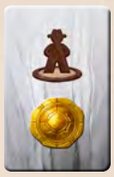
15 **Kafelki strażników.** Kafelki strażników należy potasować i umieścić zakryte na planszy zasobów.

16 **Kafelki stanowisk archeologicznych** . Kafelki stanowisk oznaczone należy potasować i umieścić zakryte na planszy zasobów.

17 **Kafelki asystentów.** Wszystkie kafelki asystentów powinny być odwrócone stroną ze srebrną umiejętnością do góry. Należy je potasować i losowo podzielić na 3 stosy po 4 kafelki. Umieszcza się je na planszy zasobów.

18 **Znaczniki badań.** Znaczniki badań także umieszcza się na planszy zasobów (więcej na ten temat – zob. str. 6).

Gra 1-osobowa



Te elementy wykorzystuje się tylko w **grze 1-osobowej**, którą przygotowuje się tak samo jak grę 2-osobową. Pełne omówienie zasad znajduje się na stronie 20.

Przygotowanie graczy

Dzień 6. Znaleźliśmy idealne miejsce na rozbicie obozu. W pobliżu jest dostęp do słodkiej wody, a kwatermistrz dopilnuje, aby niczego nam nie zabrakło. Przez najbliższe dwa tygodnie to miejsce będzie naszym domem.

Każdy z graczy wybiera kolor i bierze **planszetkę gracza, 2 znaczniki badań, 2 pionki archeologów i 4 karty podstawowe** w tym kolorze.

Planszetka gracza

Gracz kładzie planszetkę przed sobą i umieszcza na niej swoje pionki archeologów.

Patrząc od strony fabularnej, archeolodzy znajdują się w namiotach, a zasoby w skrzyniach. Gracze mogą jednak dowolnie zagospodarować tę przestrzeń.

Znaczniki badań

Gracze kładą swoje znaczniki badań na polu startowym poniżej toru badań. Pierwsze badania przeprowadzą za pomocą lupy, dlatego powinni ją umieścić na brulionie.

Talia początkowa gracza

Każdy z graczy ma swoją talię. Na początku gry wszystkie talie są takie same. Talia gracza powinna zawierać 4 karty podstawowe w kolorze gracza i 2 karty *Strachu*:

Gracze tasują swoje talie i umieszczają zakryte na planszetkach.

Kolejność graczy

Grę rozpoczyna gracz, który jako ostatni odwiedził dowolne miejsce po raz pierwszy w życiu – bierze **znacznik pierwszego gracza**. Gra przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Zasoby początkowe

Zasoby początkowe zależą od kolejności graczy, jak przedstawiono poniżej.

Gracz 1:

Gracz 2:

Gracz 3:

Gracz 4:

Zalecane rozmieszczenie gry na stole

Planszetki graczy można rozmieścić wokół planszy głównej, jak pokazano na ilustracji.

Przebieg gry

Dzień 7. Cóż za dziwne uczucie – znaleźć się tutaj i wreszcie zobaczyć to, czego od tak dawna szukaliśmy! Czasem odnoszę wrażenie, żeśmy rozbili obóz na świętej ziemi. Jakie cuda na nas czekają? Jakie niebezpieczeństwa? Nikt z nas nie wie, jakie sekrety skrywa wyspa, ale przysięgliśmy sobie, że je odkryjemy – i tak uczynimy!

Cel gry

Każdy z graczy staje przed zadaniem poprowadzenia wyprawy badawczej na nieznaną dotąd wyspę Arnak i odkrycia tajemnic wymarłej cywilizacji.

Gracze będą zaopatrywać swoje ekspedycje w przydatne przedmioty, eksplorować dżunglę w poszukiwaniu tajemniczych artefaktów i fascynujących stanowisk archeologicznych, ujarzmiać strażników tych miejsc i – co najważniejsze – prowadzić na podstawie znalezisk badania, które mogą doprowadzić do odkrycia zaginionej świątyni.

1 Za swoje dokonania gracze zdobywają punkty, które na koniec gry pokażą, kto poprowadził najbardziej owocną wyprawę.

Wprowadzenie

Rozgrywka trwa 5 rund.

I II III IV V

Gracze rozgrywają swoje tury, wybierając akcje, dzięki którym odkrywają tajemnice wyspy. W trakcie rozgrywki zostaną zbadane coraz to nowe części wyspy i coraz więcej akcji stanie się dostępnych. Akcje zapewniają zasoby, możliwości i punkty.

Każda runda przebiega w następujący sposób:

1. **Dobranie kart.** Wszyscy gracze dobierają ze swoich talii karty tak, aby każdy miał na ręce **5 kart**.
2. **Tury graczy.** Rozpoczyna gracz ze znacznikiem pierwszego gracza. Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz może wykonać tylko **1 akcję główną i dowolną liczbę akcji darmowych**.
3. **Spasowanie.** Gracz może w swojej turze spasować. W ten sposób komunikuje, że w danej rundzie nie będzie już nic robić. Pozostali gracze kontynuują rozgrywanie tur tak długo, aż każdy spasuje.
4. **Przygotowanie do następnej rundy.** Każdy z graczy tasuje wszystkie karty ze swojego obszaru gry i odkłada zakryte na **spód swojej talii**. Następnie gracze przygotowują planszę główną do następnej rundy. **Znacznik pierwszego gracza przekazuje się graczowi po lewej.**
5. **Przesunięcie księżycowego berła.** Na koniec każdej rundy należy przesunąć księżycowe berło, co oznacza upływ czasu.

Z rundy na rundę księżyc zbliża się do pełni. W tym czasie ekspedycje eksplorują wyspę, pozyskują przydatne przedmioty i artefakty, a także odkrywają tajemnice wyspy Arnak. Po 5 rundach księżyc jest w pełni. Nadszedł czas, aby sprawdzić, który z graczy poprowadził najbardziej owocną wyprawę.

Zasoby

Monety reprezentują fundusze graczy przeznaczone na ekspedycje. Służą do kupowania kart przedmiotów.

Kompasy reprezentują czas i energię przeznaczone na eksplorowanie wyspy. Służą do odkrywania artefaktów i nowych stanowisk archeologicznych.

Tabliczki reprezentują starożytne teksty, które gracze mogą rozszyfrować. Teksty wskażą im, jak korzystać z artefaktów.

Groty strzał reprezentują odkryte pozostałości broni. Często są potrzebne, aby ujarzmić strażników wyspy.

Klejnoty są tajemniczymi talizmanami ptasiego boga Ara-Anu. Trudno je znaleźć, ale często są niezbędne do ukończenia badań nad tajemnicami wyspy Arnak.

Tura gracza

Dzień 8. Pragnienie rozpoczęcia poszukiwań miesza się z pewną dozą niepokoju. Teraz jednak nie może zabraknąć nam odwagi. Może w dżungli kryją się niebezpieczeństwa, ale przecież przybyliśmy tu, aby stawić im czoła. A zatem w drogę, nie ma chwili do stracenia!

W swojej turze gracz ma do wyboru kilka działań – ich wybór zależy od kart na ręce i sytuacji na planszy.

Akcje główne

W swojej turze gracz **musi** wykonać **1 akcję główną**.
Dodatkowo **może** wykonać **dowolną liczbę akcji darmowych**.
Dostępne akcje główne to:

PROWADZENIE WYKOPALISK (str. 9)

ODKRYCIE NOWEGO STANOWISKA ARCHEOLOGICZNEGO (str. 10)

UJARZMIENIE STRAŻNIKA (str. 11)

KUPNO KARTY (str. 12)

ZAGRANIE KARTY (str. 13)

BADANIA (str. 14)

SPASOWANIE (str. 17)

Ręka gracza

Kartę można zagrać, aby skorzystać z jej symboli podróży albo z jej efektu. Nie można skorzystać równocześnie z obu tych rzeczy.

SYMBOLE PODRÓŻY

Ten symbol podróży można wykorzystać, aby zapłacić za określone akcje, na przykład za akcję prowadzenia wykopalisk opisaną na sąsiedniej stronie.

ALBO

EFEKT

Kartę można zagrać dla jej efektu.

Ten efekt oznacza, że możesz wziąć 1 z planszy zasobów.

STRACH

Karta *Strachu* nie ma efektu. Można ją wykorzystać dla symbolu podróży.

AKCJE DARMOWE

Efekt z tym symbolem nie liczy się jako akcja główna w turze gracza.

W swojej turze gracz może wykonać tyle akcji darmowych, ile chce. Może je wykonać **przed swoją akcją główną, po niej, a nawet w jej trakcie**.

OBSZAR GRY GRACZA

Gdy gracz zagrywa kartę, kładzie ją odkrytą przed sobą, obok swojej planszetki. To obszar gry danego gracza.

planszetka gracza

obszar gry gracza

Obszar gry gracza jest w zasadzie stosem kart odrzuconych. Kart przybywa w kolejnych turach i nie wracają one do talii gracza aż do końca rundy.

Prowadzenie wykopalisk

Dzień 9. Przynieśliśmy na stanowisko archeologiczne drabinę, aby wspiąć się wyżej i lepiej przyjrzeć się rzeźbieniom. Intuicja nas nie zawiodła – to było pismo! Skoro takie cuda znajdujemy w pobliżu obozu, co znajdziemy, gdy poszukiwania zaczną się na dobre!

Jako akcję główną w swojej turze gracz może wysłać 1 ze swoich archeologów, aby prowadził wykopaliska na dowolnym z 5 stanowisk archeologicznych. Wykopaliska można też prowadzić na stanowiskach archeologicznych i, gdy zostaną odkryte.

To stanowisko ma 2 pola, które mogą zająć archeolodzy.

Jak prowadzić wykopaliska

1. **Gracz opłaca koszt podróży** widoczny na polu, na które chce wysłać swojego archeologa. Pole musi być wolne (nie może się na nim znajdować żaden pionek archeologa, a w grze 2- i 3-osobowej dodatkowo nie może się na nim znajdować żeton blokady).
2. **Gracz przesuwa archeologa** ze swojej planszetki na wybrane pole.
3. **Gracz rozpatruje efekt** widoczny na stanowisku archeologicznym (objaśnienie symboli znajduje się na ostatniej stronie instrukcji).

Uwaga! Jeśli obydwa pionki archeologów gracza znajdują się na stanowiskach archeologicznych, gracz nie może wykonać tej akcji.

Przykład. *Czerwony gracz wydaje kartę z symbolem, aby wysłać swojego archeologa na pokazane obok stanowisko archeologiczne. Umieszcza pionek na polu i bierze 2. Następny gracz musi opłacić koszt, aby skorzystać z tego stanowiska w tej rundzie. Nawet czerwony gracz może to zrobić w swojej kolejnej turze, mimo że ma już na tym stanowisku archeologa. Jeśli obydwa pola są zajęte, żaden z graczy nie może w tej rundzie wysłać archeologa, aby prowadził wykopaliska na tym stanowisku*

Opłacenie kosztów podróży

Aby opłacić koszt podróży, gracz może zagrać kartę z symbolem – bierze kartę z ręki i kładzie odkrytą w swoim obszarze gry, ignorując jej efekt. Koszt można też opłacić symbolami o wyższej wartości, jak pokazuje **hierarchia symboli podróży** na tej stronie.

Możesz wykorzystać na karcie Strachu, aby opłacić koszt.

Dwa symbole

Jeśli w koszcie znajdują się 2 symbole, gracz może wykorzystać 2 źródła, aby go opłacić.

Może też mieć kartę, na której widnieją obydwa potrzebne symbole. Taką kartę można również wykorzystać, aby opłacić koszt w wysokości 1 symbolu, wtedy jednak nadwyżka prawdopodobnie przepadnie, ponieważ nadwyżki nie przechodzą do następnej tury.

Przykłady

Zatrudnienie pilota

Gracz zawsze może wydać 2 monety, aby zdobyć symbol samolotu, który może wykorzystać do opłacenia dowolnego symbolu podróży (nie tylko na potrzeby akcji prowadzenie wykopalisk), jak pokazuje **hierarchia symboli podróży** poniżej.

Hierarchia symboli podróży

Gracz zawsze może opłacić koszt podróży, wydając **symbol znajdujący się wyżej w hierarchii symboli podróży**. Hierarchia symboli podróży znajduje się też na kartach pomocy.

pokrywa dowolny koszt podróży.

nie pokrywa kosztu i odwrotnie.

Każdy symbol podróży pokrywa koszt.

Odkrycie nowego stanowiska

Dzień 10. Nasz zespół archeologów powrócił ze wspaniałymi opowieściami o przepięknie zdobionych domach w klifach, których nie naruszył czas. Radość wywołana odkryciami mieszała się jednak ze strachem przed czającym się na górze potworem.

Na początku gry wykopaliska można prowadzić tylko na 5 dostępnych stanowiskach archeologicznych. W trakcie gry gracze odkrywają kolejne stanowiska. Gracz może odkryć dowolne stanowisko albo , na którym nie znajduje się kafelek stanowiska.

Jak odkryć nowe stanowisko archeologiczne

1. **Gracz przemierza dzikie obszary.** Decyduje, czy chce odkryć stanowisko archeologiczne czy . Sprawdza **widoczny na planszy koszt w i go opłaca**. Następnie wybiera nieodkryte stanowisko archeologiczne w tym regionie i **opłaca koszt podróży**, aby **przesunąć archeologa** ze swojej planszetki na pole na tym stanowisku.

2. **Gracz bierze kafelek bożka.** Natychmiast rozpatruje jego efekt. Jeśli na stanowisku znajdują się 2 kafelki bożków, bierze obydwa, ale rozpatruje tylko efekt odkrytego. Kafelki bożków kładzie zakryte na skrzyniach na swojej planszetce.

3. **Gracz odkrywa stanowisko archeologiczne.** Bierze kafelek z wierzchu stosu odpowiadającego stanowisku – albo . Kładzie ten kafelek odkryty na planszy. Stanowisko jest odkryte, a gracz **natychmiast rozpatruje jego efekt**.

4. **Gracz budzi strażnika.** Bierze kafelek z wierzchu stosu kafelków strażników i kładzie odkryty na kafelku stanowiska.

Kafelek strażnika nie ma efektu natychmiastowego. Jednak na koniec rundy gracz otrzyma kartę *Strachu*, gdy będzie zabierać archeologa ze stanowiska, na którym znajduje się strażnik (zob. str. 17).

Aby tego uniknąć, gracz może spróbować ujarzmić strażnika w ramach akcji wykonywanej w późniejszej turze (zob. str. 11). Może też uciec strażnikowi dzięki kartom, które pozwalają przemieszczać archeologów albo strażników

Gdy archeolog gracza opuści odkryte przez siebie stanowisko (na przykład na koniec rundy), **staje się ono kolejnym miejscem, w którym archeolodzy mogą wykonać akcję prowadzenia wykopalisk**. Koszt w widoczny na planszy dotyczy tylko odkrywania stanowiska, a nie prowadzenia wykopalisk. Można wysłać archeologa, aby prowadził wykopaliska na stanowisku, na którym wciąż jest strażnik. Na koniec rundy powrót z takiego stanowiska powoduje otrzymanie karty *Strachu*, nawet jeśli strażnika zbudził inny gracz.

Ujarzmienie strażnika

Dzień 11. Walczyliśmy z ogromnym potworem ręka przeciw łapie, nóż przeciw pazurom! Bestia legła na ziemi! Nikt jednak nie mógł zadać śmiertelnego ciosu. Gdy tak staliśmy pełni trwogi i podziwu, stwór pochylił głowę w cichym pozdrowieniu. Wtedy zdaliśmy sobie sprawę, że to nie potwór, ale jeden z legendarnych strażników wyspy Arnak.

Strażnicy

Ruin na wyspie strzegą tajemnicze stworzenia zwane strażnikami. Strażnik pojawia się zawsze wtedy, gdy gracz odkrywa nowe stanowisko archeologiczne. Kafelek strażnika nie ma efektu natychmiastowego. Na koniec rundy gracz otrzymuje kartę *Strachu* za każdego archeologa powracającego ze stanowiska, na którym wciąż znajduje się strażnik (zob. str. 17).

Strażnicy pozostają na planszy do czasu, aż zostaną ujarzmieni. **Nie wpływają na prowadzenie wykopalisk na stanowiskach archeologicznych.**

Jak ujarzmić strażnika

Jako akcję główną w swojej turze gracz może ujarzmić strażnika. Aby to zrobić, jego archeolog musi się znajdować na stanowisku strzeżonym przez strażnika.

1. **Gracz opłaca koszt** widoczny w dolnej części kafelka strażnika.
2. **Zdejmuje strażnika** z planszy i umieszcza obok swojej planszetki.

Ten efekt pozwala ujarzmić strażnika na stanowisku archeologicznym, na którym gracz ma archeologa, **bez opłacania kosztu** (opłacenia kosztu może jednak wymagać sam efekt – gracz musi go ponieść). Ujarzmionych w ten sposób strażników też umieszcza się obok planszetki gracza.

Wskazówka. W niektórych sytuacjach bardzo ważne jest, aby ujarzmić strażnika i uniknąć otrzymania karty *Strachu*. Czasem jednak więcej punktów może przynieść zachowanie zasobów na badania. Gracze nie powinni mieć poczucia, że muszą ujarzmić każdego zbudzonego strażnika

Korzystanie z przysługi strażnika

Ujarzmiając strażnika, gracz zyskuje jego szacunek. Teraz strażnik może wyświadczyć mu przysługę widoczną w prawym górnym rogu kafelka strażnika. Gracz może wykorzystać daną przysługę **raz w trakcie rozgrywki** podczas swojej dowolnej tury. Po jej wykorzystaniu odwraca kafelek rewersem do góry, aby pokazać, że nie może ponownie skorzystać z tej przysługi.

Niektóre przysługi to symbole podróży, które można wykorzystać do opłacenia kosztu podróży w taki sam sposób, jak karty zagrane z ręki.

Inne przysługi to akcje darmowe, które gracz może wykorzystać w dowolnym momencie podczas swojej dowolnej tury.

Na koniec gry strażnik jest wart 5 punktów niezależnie od tego, czy gracz skorzystał z jego przysługi, czy nie.

Bożki

Odkrywając nowe stanowiska archeologiczne, gracze znajdują bożki. Znalezione kafelki bożków gracz trzyma na skrzyniach na swojej planszetce. Kafelki bożków powinny leżeć zakryte (efekty bożków zostały wykorzystane podczas dokonania odkrycia).

Na koniec gry każdy bożek jest wart 3 punkty.

Pola bożków

Cztery pola bożków w górnej części planszetki umożliwiają graczowi skorzystanie z przydatnych efektów. W swojej turze jako **akcję darmową** gracz **może umieścić bożka na polu bożka**:

1. **Gracz przesuwa bożka** ze skrzyni na 1. wolne pole bożka od lewej na swojej planszetce.
2. **Gracz wybiera 1 z 5 efektów** widocznych na planszetce.

Gracze powinni mądrze wykorzystywać moce pól bożków! Każde z 4 pól bożków jest warte określoną liczbę punktów, jeśli na koniec gry pozostaje wolne.

Bożek umieszczony na polu bożka nie może zostać przesunięty. Każde pole bożka może być użyte tylko raz w trakcie rozgrywki (chyba że gracz znajdzie artefakt, który pozwala złamać tę zasadę).

Kupno karty

Dzień 12. Wszedłem na głaz i usunąłem trochę gałęzi, aby lepiej widzieć drogę. Gdy schodziłem, na głaz padały promienia słońca. Zobaczyłem wtedy, że w rzeczywistości był to bezcenny artefakt.

Gracze ulepszają swoje talie, kupując karty artefaktów i karty przedmiotów z rzędu kart.

Rząd kart

Księżycowe berło dzieli rząd kart na 2 części:

Artefakty znajdują się po lewej stronie berła, a przedmioty – po prawej. W każdej rundzie księżycowe berło przesuwa się o 1 pole w prawo. Oznacza to, że w kolejnych rundach dostępnych jest coraz więcej kart artefaktów i coraz mniej kart przedmiotów. Posuwając się coraz dalej w głąb wyspy, ekspedycje odkrywają więcej artefaktów, mają jednak mniejsze wsparcie z obozu.

Przedmioty

Gracze mogą kupować przydatne przedmioty i wyposażać w nie swoje ekspedycje. Kupioną kartę przedmiotu gracz umieszcza zakrytą na **spodzie swojej talii** – prawdopodobnie weźmie ją na rękę na początku następnej rundy.

Artefakty

Artefakty to cenne skarby, które gracze znajdują, eksplorując wyspę. Płacą za nie żetonami , które reprezentują czas poświęcony na eksplorację. W grze jest mowa o „kupowaniu" kart artefaktów, choć tak naprawdę ekspedycje poszukują artefaktów, przedzierając się przez dżunglę i przemierzając skaliste równiny. W przeciwieństwie do karty przedmiotu **kupiona karta artefaktu może być od razu użyta**.

Jak kupić przedmiot

1. **Gracz wybiera kartę przedmiotu** z rzędu kart.
2. **Opłaca koszt w** widoczny na dole karty.
3. **Kładzie kupioną kartę przedmiotu zakrytą** na **spodzie swojej talii**.
4. **Uzupełnia** rząd kart.

Jak kupić artefakt

1. **Gracz wybiera kartę artefaktu** z rzędu kart.
2. **Opłaca koszt w** widoczny na dole karty.
3. **Kładzie kartę artefaktu** w swoim **obszarze gry**. Gracz może **natychmiast rozpatrzyć jej efekt, ignorując koszt** widoczny tuż pod ilustracją.
4. **Uzupełnia** rząd kart.

Uwaga! Gdy gracz kupuje kartę artefaktu, może natychmiast rozpatrzyć jej efekt. Może to być dodatkowa akcja, na przykład wysłanie archeologa, aby prowadził wykopaliska. Wszystkie działania są traktowane jako część akcji głównej w tej turze gracza.

Uzupełnianie rzędu kart

Jeśli na koniec tury w rzędzie kart brakuje karty, gracz dokłada kartę tego samego rodzaju:

1. **Gracz przesuwa karty w kierunku księżycowego berła** tak, aby zrobić miejsce na końcu rzędu.
2. Następnie **wykłada nową kartę** na puste pole.

Jeśli któraś z talii się wyczerpie, kart się nie przesuwa i nie uzupełnia się rzędu.

Przykład. *To rząd kart w 2. rundzie. Gracz kupił kartę przedmiotu, więc uzupełnia rząd, wykładając nową kartę przedmiotu. Gdyby kupił kartę artefaktu, uzupełniłby rząd, wykładając nową kartę artefaktu po drugiej stronie księżycowego berła.*

Zagranie karty

Dzień 13. Rubinka to prawdziwy zawadiaka. Bardzo się cieszę, że jest z nami. Znajduje najciekawsze rzeczy.

Jak zagrać kartę

1. **Gracz zagrywa** na swój obszar gry odkrytą **kartę** z ręki.
2. **Rozpatruje efekt karty.**

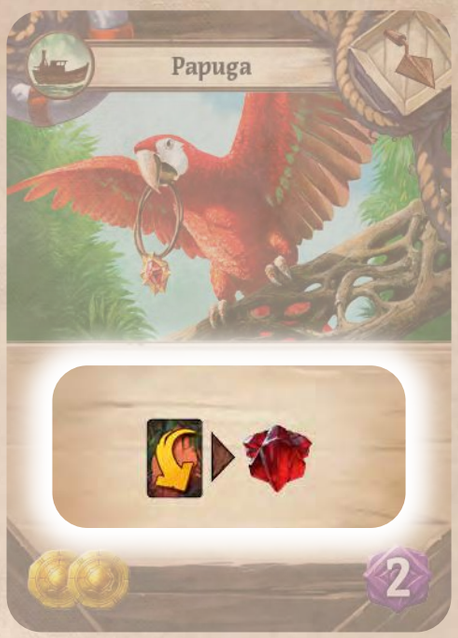
Karta pozostaje odkryta w obszarze gry do końca rundy (chyba że gracz może ją usunąć, co zostanie wyjaśnione poniżej).

Efekt z takim symbolem jest **akcją darmową**. Oznacza to, że zagranie karty **nie liczy się jako akcja główna** w danej turze. Karty *Funduszy* i *Eksploracji* mają efekty, które są akcjami darmowymi. Są też nimi niektóre efekty kart przedmiotów.

Jeśli efekt nie jest oznaczony jako akcja darmowa, jest **akcją główną** w turze gracza. Wszystkie **efekty kart artefaktów to akcje główne**, podobnie jak efekty większości kart przedmiotów, na przykład *Papugi*.

Zagrywając kartę artefaktu, gracz musi też opłacić koszt , co wyjaśniono w ramce na tej stronie. Ta zasada nie dotyczy kart przedmiotów.

Przypomnienie. Kartę z ręki można zagrać, aby skorzystać z jej symboli podróży albo z jej efektu. Nie można skorzystać równocześnie z obu tych rzeczy.



Przykład. *Gracz zagrywa w swojej turze Papugę. Kładzie ją odkrytą w swoim obszarze gry i rozpatruje jej efekt, który mówi, że może odłożyć na obszar gry inną kartę z ręki, aby otrzymać klejnot. Przegląda karty na ręce i decyduje się odłożyć kartę Funduszy. Kładzie ją w obszarze gry, ale ignoruje jej efekt. W tej rundzie nie będzie mógł jej wykorzystać jako monety, jest to jednak cena, którą warto zapłacić. Gracz bierze klejnot z planszy zasobów. Jeśli nie ma akcji darmowych, które chciałby zagrać, kończy turę.*

Usuwanie kart

Niektóre zasady i efekty powodują **usunięcie** kart. Usunięte karty umieszcza się w górnej części planszy głównej. Obok talii przedmiotów i talii artefaktów znajdują się specjalne stosy usuniętych kart obydwu rodzajów. Usunięte karty *Strachu* wracają do talii *Strachu*. Usunięte karty *Funduszy* i *Eksploracji* umieszcza się w pobliżu talii *Strachu*. Usunięte karty, z wyjątkiem kart *Strachu*, zwykle nie wracają do gry.

Ten symbol wskazuje na planszy miejsca na stosy usuniętych kart artefaktów i kart przedmiotów. Ten sam symbol jako efekt oznacza, że gracz może **usunąć kartę z ręki albo ze swojego obszaru gry**.

Wskazówka. Lepiej najpierw zagrać kartę, a potem usunąć ją z obszaru gry, zamiast usuwać kartę z ręki.

Zagrywanie kart artefaktów

Gdy je znaleźliśmy, wydawały się nam zrozumiałe. Teraz zaczynam podejrzewać, że artefakty skrywają jeszcze większe tajemnice. Może w tych starożytnych tekstach znajdziemy potrzebne odpowiedzi...

Wszystkie efekty kart artefaktów mają koszt widoczny tuż pod ilustracją. Gdy gracz kupuje kartę artefaktu, ignoruje ten koszt, czyli rozpatruje efekt, nie opłacając kosztu. **Za każdym razem, gdy gracz zagrywa kartę artefaktu z ręki, musi opłacić jej koszt , aby rozpatrzyć efekt.**

Efekt karty artefaktu może mieć też inne koszty. Gracz musi je opłacić zawsze, gdy rozpatruje ten efekt.

Badania

Dzień 14. Zniszczona włócznia. Kilka linijek tekstu. Jedno ma związek z drugim.

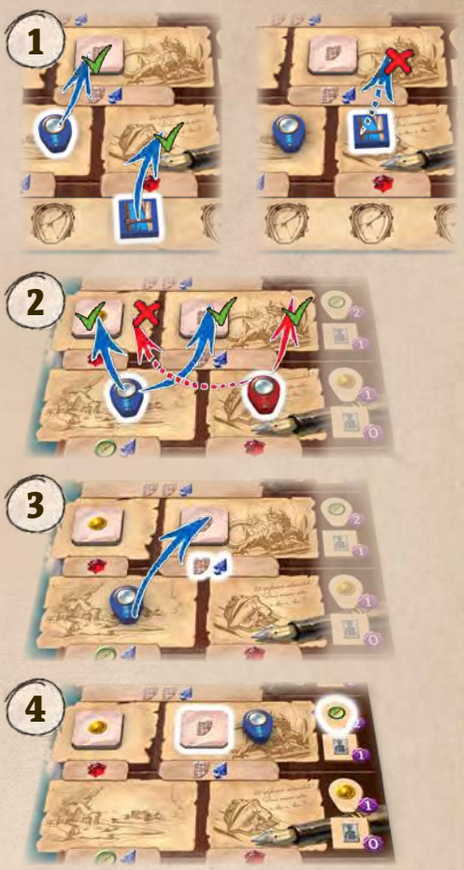
Potrzeba czasu, aby przeanalizować te wskazówki i zrozumieć, co mówią o przeszłości wyspy Arnak.

Wykonując akcję badań, gracz przesuwa 1 ze swoich znaczników badań do następnego rzędu na torze badań:

1. **Gracz decyduje, który znacznik przesunie.** Jeśli jego brulion znajduje się niżej niż lupa, może przesunąć dowolny znacznik. **Brulion nie może wyprzedzić lupy na torze badań** (łatwo zapamiętać tę zasadę – gracz najpierw coś odkrywa, potem to opisuje).
2. **Gracz wybiera pole, na które przesunie znacznik.** Może go przesunąć tylko na pole, które jest **połączone z aktualnie zajmowanym przez niego polem**. Czasem może to oznaczać tylko 1 możliwość przesunięcia znacznika. Gracz nie musi przejmować się innymi znacznikami badań – na tym samym polu może znajdować się kilka znaczników badań.
3. **Gracz opłaca koszt i przesuwa znacznik na wybrane pole.** Koszt jest widoczny na moście łączącym dotychczasowe pole z nowym.
4. **Wyniki badań:**
   - **Gracz może zdobyć nagrodę naukową.** Jeśli na polu znajduje się odkryty kafelek nagrody naukowej, gracz natychmiast otrzymuje widoczną na nim korzyść, a następnie odkłada go do pudełka. Nagrodę naukową zdobywa tylko ten gracz, który jako pierwszy dotarł na dane pole.
   - **Gracz zawsze rozpatruje efekt rzędu.** Efekt zależy od tego, czy gracz przesunął lupę czy brulion, co jest oznaczone na skraju rzędu. (Punkty należy zignorować – zostaną przyznane na koniec gry w zależności od tego, gdzie dotrą znaczniki graczy).

   Gracz może najpierw rozpatrzyć efekt rzędu, a potem odebrać nagrodę.

Uwaga! Koszty muszą zostać opłacone przed otrzymaniem jakichkolwiek nagród.



Zaginiona świątynia

Gdy lupa gracza dotrze do najwyższego rzędu toru badań, oznacza to, że odkrył zaginioną świątynię! Inaczej niż w przypadku pozostałych rzędów gracz, który dotrze tu wcześniej, otrzyma więcej punktów. **Gracz umieszcza swoją lupę na pustym polu o najwyższej wartości punktowej.**

Następnie **bierze kafelek nagrody naukowej**. Przegląda kafelki nagród leżące w zakrytym stosie i wybiera 1 z nich. Pozostałe odkłada zakryte z powrotem. Tym razem nagród wystarczy dla wszystkich graczy.

Uwaga! Do rzędu zaginionej świątyni nie można przesunąć znacznika brulionu.

Eksploracja zaginionej świątyni

Gracz, który odnalazł zaginioną świątynię, może wykorzystać kolejne akcje badań, aby odkrywać historię wyspy Arnak!

Jeśli gracz chce przeprowadzić badania za pomocą lupy, a ten znacznik jest już w zaginionej świątyni, **może opłacić koszt, aby wziąć 1 kafelek świątyni** z dowolnego stosu.

U stóp świątyni widoczne są 3 różne koszty, które gracz musi opłacić. Każdy stos ma określoną sumę kosztów, co przedstawia ilustracja po prawej.

Na przykład lewy stos kafelków o wartości 6 punktów wymaga opłacenia 2 kosztów po lewej stronie. Prawy stos kafelków o wartości 6 punktów wymaga opłacenia 2 kosztów po prawej stronie. Znajdujący się najwyżej stos kafelków o wartości 11 punktów wymaga opłacenia wszystkich 3 kosztów.

Liczba kafelków w każdym stosie jest ograniczona. Nie można kupić kafelków z pustego stosu.

Gdzie można przesunąć znacznik badań?

Lupy gracza czerwonego i gracza niebieskiego znajdują się na różnych polach w 1. rzędzie. Pole, na którym leży niebieski znacznik, jest połączone z obydwoma polami w następnym rzędzie, więc niebieski gracz może przesunąć znacznik na dowolne z nich. Z kolei pole, na którym znajduje się czerwona lupa, jest połączone tylko z 1 polem w następnym rzędzie.

Pozostałe znaczniki znajdują się na polach startowych. Mogą się z nich przesunąć na dowolne pole w 1. rzędzie.

Żółty gracz może przesunąć tylko lupę. Nie może przesunąć brulionu, dopóki jego lupa nie znajdzie się przynajmniej o 1 rząd wyżej niż brulion.

Akcja badań

Czerwony gracz postanawia przeprowadzić w swojej turze badania za pomocą lupy. Płaci , aby przesunąć znacznik na następne pole. Zdejmuje kafelek nagrody naukowej i otrzymuje . Kafelek odkłada do pudełka, a tabliczkę kładzie na swojej planszetce. (Gracz nie może wykorzystać właśnie zdobytej tabliczki do opłacenia kosztu tych badań – koszt musi zostać opłacony wcześniej). Czerwony gracz sprawdza efekt lupy po prawej stronie toru. Otrzymuje 1 .

Zatrudnienie asystenta

Niebieski gracz postanawia przeprowadzić w swojej turze badania za pomocą brulionu. Brulion nie może wyprzedzić lupy na torze badań, jednak gracz może go umieścić w tym samym rzędzie, a nawet na tym samym polu, na którym znajduje się jego lupa.

Niebieski gracz płaci , aby przesunąć swój brulion na pole, na którym znajduje się jego lupa. Może teraz wybrać 1 z 3 asystentów dostępnych na planszy zasobów. Bierze asystenta i umieszcza go na swojej planszetce stroną ze srebrną umiejętnością do góry. Działanie asystentów zostanie dokładnie wyjaśnione na następnej stronie.

Asystenci

Asystenci to osoby, które dołączają do ekspedycji graczy. Każdy asystent ma 2 poziomy umiejętności – srebrny i złoty. Złota umiejętność jest silniejsza. Na torze badań można pozyskać asystentów o srebrnym poziomie umiejętności, przesuwając znacznik brulionu do określonych rzędów.

Zatrudnianie asystentów

Gdy gracz przesunie swój brulion do rzędu z takim symbolem, **wybiera 1 z asystentów** dostępnych na planszy zasobów (zwykle jest ich 3, jednak w trakcie gry dowolny stos może się wyczerpać).

Uwaga! Asystenci, którzy nie znajdują się na wierzchu stosów, pozostają ukryci. Nikt nie wie, jakie to kafelki, dopóki te z wierzchu nie zostaną wzięte.

Kafelek asystenta umieszcza się na 1 z kwadratowych pól asystentów na planszetce gracza. Kładzie się go w taki sposób, aby strona ze srebrną umiejętnością była widoczna.

Asystenci mają różne efekty. Jeśli efekt jest akcją darmową, gracz może użyć go natychmiast albo zachować na później.

Używanie asystentów

Aby użyć asystenta, należy obrócić jego kafelek w bok, jak pokazano na ilustracji. Obrócony asystent jest **wyczerpany** i nie jest dostępny.

Generalnie efekt asystenta może być użyty tylko raz na rundę. Na koniec rundy wszyscy wyczerpani asystenci zostają **przygotowani** – kafelki należy obrócić z powrotem do pozycji pionowej.

Efekty niektórych kart mogą powodować przygotowanie asystenta w trakcie rundy, co oznacza, że może on zostać użyty ponownie (być może nawet natychmiast).

Awansowanie asystentów

Gdy gracz przesunie swój brulion do rzędu z takim symbolem, **awansuje 1 ze swoich asystentów**, czyli odwraca jego kafelek na stronę ze złotą umiejętnością. **Taki asystent jest przygotowany** nawet jeśli jego srebrna umiejętność była już w tej rundzie użyta.

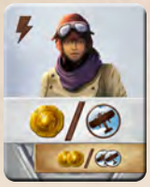
Przykład

Gracz używa swojego asystenta, aby otrzymać .

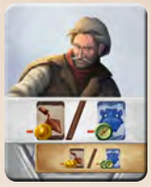
Następnie płaci , aby przesunąć swój brulion. Efekt brulionu w tym rzędzie pozwala awansować asystenta, więc gracz może awansować dowolnego ze swoich asystentów.

Wybiera tego, którego już użył. Odwraca kafelek na drugą stronę – zgodnie z działaniem efektu asystent jest teraz przygotowany. Gracz mógłby od razu użyć go ponownie.

Asystenci mają różne efekty:

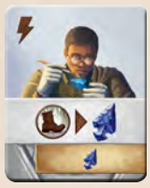


Na niektórych kaflach asystentów znajdują się efekty do wyboru. Ten asystent może być użyty jako akcja darmowa, aby otrzymać albo .



Ten asystent pozwala kupić ze zniżką kartę artefaktu albo kartę przedmiotu. Na tej stronie kafelka zniżka wynosi 1, a na drugiej stronie – 2.

Ten asystent nie ma symbolu akcji darmowej, więc użycie go liczy się jako **akcja główna** w turze gracza.



Ten asystent potrzebuje , aby zdobyć . Koszt podróży można opłacić w taki sam sposób jak podczas akcji prowadzenia wykopalisk. Jako że jest to akcja darmowa, kartę z można wykorzystać w 2 celach. Na przykład jednym można pokryć koszt efektu asystenta, a drugim – wysłania archeologa, aby prowadził wykopaliska.

Spasowanie

Co za wspaniałe cuda dziś odkryliśmy! Kto wie, co przyniesie jutro?

W swojej turze gracz może **spasować**, czym informuje pozostałych graczy, że w aktualnej rundzie nie będzie już rozgrywać tur. Spasowanie liczy się jako akcja główna w danej turze. Podczas tej tury gracz powinien wykorzystać wszystkie dostępne akcje darmowe.

Gdy gracz spasuje, nie rozgrywa już tur do końca bieżącej rundy. Rozgrywka toczy się dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, ale z pominięciem gracza, który spasował. Jeśli pozostał tylko 1 gracz, który jeszcze nie spasował, może rozegrać kilka tur z rzędu.

Runda dobiega końca, gdy wszyscy gracze spasują.

Niektóre efekty wymagają spasowania w ramach opłacenia części kosztu.

Przygotowanie do następnej rundy

Jeśli nie jest to jeszcze 5. runda, gracze kończą rundę, przygotowując się do kolejnej.

Wszyscy gracze jednocześnie wykonują następujące działania:

1. **Odkładają obydwu swoich archeologów na swoje planszetki.** Za każdym razem, gdy gracz zabiera **archeologa ze stanowiska ze strażnikiem, dokłada 1 kartę *Strachu*** do swojego obszaru gry.
2. Na tym etapie gracze zazwyczaj nie mają kart na ręce. Jeśli jednak graczowi zostały na ręce jakieś karty, **może każdą z nich odłożyć do obszaru gry, ignorując symbole podróży i efekty, albo zachować na ręce na następną rundę.**

   Wskazówka. Z założenia gracze powinni wykorzystać w swojej turze wszystkie karty. Zachowanie na ręce karty na następną rundę przydaje się tylko w rzadkich przypadkach.
3. **Każdy gracz zbiera wszystkie karty** ze swojego obszaru gry, dokładnie je **tasuje** i kładzie zakryte na **spodzie swojej talii**.

   Uwaga! Karty przedmiotów, które gracz kupił w tej rundzie, znajdą się nad potasowanymi właśnie kartami.
4. **Gracze przygotowują swoich asystentów** (obracają kafelki asystentów do pozycji pionowej).

Przygotowanie rzędu kart:

1. **Należy usunąć 2 karty sąsiadujące bezpośrednio z księżycowym berłem** (oznacza to usunięcie 1 karty artefaktu i 1 karty przedmiotu. Usuwanie zostało omówione na stronie 13).
2. **Księżycowe berło należy przesunąć w prawo** tak, aby wskazywało kolejną rundę.
3. **Należy uzupełnić rząd kart** (zob. str. 12).

Dotychczasowy pierwszy gracz **przekazuje znacznik pierwszego gracza osobie po lewej** – ona będzie pierwszym graczem w nowej rundzie.

Gracze rozpoczynają nową rundę, dobierając ze swoich talii tyle kart, aby mieć w sumie 5 kart na ręce. Jeśli w talii gracza jest za mało kart, aby stworzyć pełną rękę, należy wziąć na rękę wszystkie dostępne karty w talii.

Przykład przygotowania rzędu kart.

Koniec 1. rundy, przygotowanie do 2. rundy.

Podczas przygotowania do 3. rundy 1 artefakt zostaje przesunięty.

Koniec 5. rundy

Na koniec 5. rundy wszyscy gracze zabierają z planszy swoich archeologów i **otrzymują karty *Strachu* od strażników**. Kolejne kroki pomijają i przechodzą do punktowania końcowego.

Punktowanie końcowe

Dzień 18. Czuję, że wyspa wciąż kryje wiele tajemnic, nadszedł jednak czas, aby wrócić do domu i podzielić się naszymi odkryciami.

Na koniec gry należy zapisać w notesie punktacji punkty uzyskane przez każdego gracza. Punkty mogą pochodzić z następujących źródeł:

Każdy **znacznik badań** zapewnia punkty zależnie od rzędu, w którym się znajduje. Lupy znajdujące się w rzędzie zaginionej świątyni zapewniają punkty zgodnie z kolejnością, w jakiej gracze tam dotarli.

Każdy **kafelek świątyni** zapewnia widoczną na nim liczbę punktów.

Każdy **kafelek bożka** zapewnia 3 punkty, nawet jeśli jest umieszczony na polu bożka. Należy też dodać punkty widoczne na **pustych polach bożków**.

Każdy **kafelek ujarzmionego strażnika** jest wart 5 punktów bez względu na to, czy gracz skorzystał z jego przysługi, czy nie.

Każda **karta przedmiotu i karta artefaktu** zapewniają punkty widoczne w prawym dolnym rogu.

Za każdą kartę *Strachu* należy **odjąć 1 punkt**. Jeśli gracz ma kafelki strachu (zob. str. 23), za każdy odejmuje 2 punkty.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa.

W razie remisu wygrywa gracz, który jako pierwszy dotarł do zaginionej świątyni. Jeśli żaden z graczy tam nie dotarł, wygrywa ten, który uzyskał najwięcej punktów na torze badań. Jeśli gracze wciąż remisują, gra kończy się dla nich remisem.

22.10	Mín	Elwen
	24	14
	11	0
	11	13
	0	20
	13	7
	-4	0
Σ	55	54

Autorzy gry: Mín & Elwen

Opracowanie gry: **Michal Štach**, **Michaela Štachová**
Projekt graficzny: **Filip Murmak**
Dyrektor artystyczny: **Jakub Politzer**
Grafika: **Ondřej Hrdina**, **Milan Vavroň**, **Jiří Kůs**, **František Sedláček**
Modele 3D: **Radim "Finder" Pech**
Konsultacja graficzna: **Dávid Jablonovský**
Produkcja: **Vít Vodička**
Instrukcja: **Jason Holt**
Kierownik projektu: **Jan Zvoníček**
Nadzór projektu: **Petr Murmak**
Tłumaczenie: **Agnieszka Chrzanowska**
Korekta: **zespół Rebel**

Specjalne podziękowania dla najbardziej aktywnych testerów. Należą do nich: Kuba Kutil – zawsze był w stanie wskazać miejsca, w których można było ulepszyć nasze wczesne prototypy, służył wielką pomocą w ostatecznym balansowaniu gry i testowaniu wariantu 1-osobowego; Pavla Ferstová i Ivan „eklp" Dostál – byli wielkimi fanami gry już w fazie pierwszych prototypów i testowali kilkanaście wersji, które powstały podczas rozwoju gry; Vít Vodička – osiągnął mistrzostwo w grze i dostarczył cennych informacji zwrotnych dotyczących balansu

Testerzy: Martin „Intoš" Sedmera, Lada Pospěch, David Nedvídek, Iva Nedvídková, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Filip Murmak, Miroslav Felix Podlesný, Jan Zvoníček, Tomáš Uhlíř, Matúš Kotry, Petr Murmak, Vlaada Chvátil, Rumun, Monča, Leontýnka i 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 Zadražilová, Tomáš Zadražil, Jana Mikulová, Petr Čáslava, Jakub Politzer, Ladislav „Aillas" Pechal, Juraj, Danielka, Ben, Fero i Dominika, Zuzka Dzurenda, Miroslav Dzurenda, Juraj Butek, Filip Sochor, Lukáš „Colombo" Wiesner, Eliška Kubeš, Stanislav Kubeš, Petr Ovesný, Adam Španěl, Matt Wolfe, Martin Doležal, Ondra Černoch, Honzík Šafra, Yuri Sulík, Petr „Peca" Palička, Antonín Jan Palička, chasník, Lucia Chrastinová, Aleš Vítek, Michal Kopřiva, Jakub Uhlíř, Pavel Češka, Petr Marek, Tomáš Vician, Anežka Seberová, Michal Ringer, Olda Rejl, Martin Cetkovský, Martin Váňa, Tomáš Sládek, R.A., Yuyka Šabata, Ese Šabata, Václav Horňák, Matúš Sedlák, Dan Knápek, Lumír Kvita, Kristián „Christheco" Buryš, Bára „CP" Siptáková, Adam „Adamin" Sipták, Dora „Cingilingi" Cidlinská, Michal „Meysha" Stárek, Ailin i Faire, Krtek i Kristýna, Melisilme i Findar, Julie „Peri" Tomaňová i inni wspaniali ludzie, których poznaliśmy w klubie gier planszowych w Brnie podczas testów CGE i podczas innych wydarzeń. Bez Was ta gra by nie powstała!

Na wielkie brawa zasługują wszyscy z zespołu CGE! Filip – za entuzjazm, jaki włożył w nadawanie grze tak wspaniałego wyglądu. Petr – za zaangażowanie w projekt i nieustającą gotowość, aby rozwiązywać każdy problem, przed którym stanęliśmy. Regi – za pomoc w wielu zadaniach i nieprzerwaną pracę nad marketingiem gry. Jason – za przyjazną i pozytywną postawę w niestrudzonej pracy, dzięki której powstała świetna instrukcja. Zvonda – za czuwanie nad tysiącami deadline'ów. Finder – za fantastyczny zwiastun i modele 3D. Míša i Fanda – za pomoc przy projekcie graficznym. Vlaada – za dzielenie się doświadczeniem, przemyśleniami i świetnymi pomysłami! David, Honza, Dita i wszyscy, którzy pomagali przygotowywać niezliczone prototypy, testować grę i robić korektę! Dziękujemy za udział w tej wyprawie!

Wielkie dzięki dla takich osób, jak: Ailín i Faire – za pomoc i wsparcie przez cały czas realizacji projektu, bez ich pomocy nie mielibyśmy czasu i narzędzi, aby sfinalizować projekt gry; Nand – za stworzenie wspaniałej talii za pomocą nanDECK; Paul Grogan – za przedstawienie naszej gry światu w tym smutnym czasie odwołanych konwentów w 2020 roku.

Szczególne podziękowania dla takich osób, jak: Ondra Hrdina, Milan Vavroň, Kuba Politzer, Jirka Kůs i Fanda Sedláček. Pomogli zbudować wspaniały świat wyspy Arnak i ożywili go swoimi olśniewającymi i zapierającymi dech w piersi ilustracjami!

© Czech Games Edition
Październik 2020
www.CzechGames.com

Plansza ze Świątynią Węża

Nasz statek został [redacted] nic nie zostało. Próbowaliśmy [redacted], ale obawiam się, że nawet tu nas znajdzie!

Pierwsza ekspedycja na wyspę Arnak nie przebiegła zbyt pomyślnie. Już od dłuższego czasu nie było żadnych wieści od członków wyprawy. Może nowa ekspedycja odnajdzie ocalałych, eksplorując wyspę.

Inna plansza

Stanowiska archeologiczne na planszy ze **Świątynią Węża** mają inne koszty podróży. Ta strona planszy ma też inny tor badań.

Na ratunek asystentom

Na tym polu na środku toru badań znajdują się członkowie poprzedniej wyprawy, którym udało się przeżyć. Gracz może uratować 1 z nich, eksplorując wyspę.

Podczas przygotowania do gry należy **umieścić na tym polu tyle kafelków asystentów, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce**. Asystentów należy wybrać losowo. Ten, który znajduje się na wierzchu stosu, jest widoczny dla wszystkich, natomiast tożsamość asystentów znajdujących się pod nim powinna być niewidoczna dla graczy, którzy nie dotarli jeszcze do tego rzędu.

Na planszy zasobów umieszcza się 3 stosy kafelków asystentów, tak jak podczas przygotowania do standardowej rozgrywki. Dwa stosy składają się z 3 asystentów każdy, a w trzecim stosie znajdują się pozostali asystenci.

Aby przesunąć znacznik badań przez ten most, gracz musi **zapłacić 1 bożka**. Bożek musi pochodzić **ze skrzyni gracza** – nie można go wziąć spośród tych znajdujących się na polach bożków. Kafelek bożka, którym gracz zapłacił, należy odłożyć do pudełka.

Ten efekt lupy pozwala **uratować 1 z asystentów** znajdujących się na torze badań. Gracz przegląda potajemnie stos i bierze 1 kafelek. Pozostałych asystentów układa w tej samej kolejności i odkłada z powrotem na tor badań..

W przeciwieństwie do asystentów zatrudnianych z planszy zasobów uratowany asystent jest **wyczerpany**. Gracz nie będzie mógł go użyć w tej rundzie, chyba że asystent zostanie przygotowany dzięki działaniu jakiegoś efektu.

Przykład. *Czerwony gracz chce przesunąć swoją lupę na pole z czekającymi na ratunek asystentami.*

1. *Bierze bożka ze skrzyni i odkłada go do pudełka*
2. *Przesuwa swoją lupę.*
3. *Przegląda stos kafelków asystentów i wybiera kapitana.*
4. *Kapitan bardzo długo był rozbitkiem na wyspie, więc jest wyczerpany. Czerwony gracz nie będzie mógł użyć umiejętności tego asystenta, dopóki nie zostanie on przygotowany.*

Ten efekt pozwala awansować asystenta, czyli odwrócić go ze strony ze srebrną umiejętnością na stronę ze złotą umiejętnością (podczas rozgrywki na drugiej stronie planszy można to robić tylko za pomocą brulionu). Jeśli gracz ma 2 asystentów ze srebrną umiejętnością, może awansować dowolnego z nich – nie musi pamiętać, którego uratował.

Gdy wyczerpany asystent jest awansowany, zostaje przygotowany – tak jak podczas standardowej rozgrywki.

Straszne opowieści!

Początkowo nie dawaliśmy wiary jego opowieściom. Myśleliśmy, że to halucynacje spowodowane ciężkimi przeżyciami – tak długo był przecież zdany tylko na siebie. Gdy jednak odkrywaliśmy kolejne tajemnice wyspy Arnak...

Ten efekt lupy oznacza, że gracz **otrzymuje kartę *Strachu*!** Umieszcza ją odkrytą w swoim obszarze gry, ignorując widoczny na niej symbol podróży.

Podczas przygotowania do gry w tym rzędzie toru badań zostały umieszczone 2 albo 3 kafelki nagród naukowych. Gdy gracz przesunie tu swój znacznik badań – lupę albo brulion – **wybiera 1 z tych kafelków** i natychmiast otrzymuje widoczną na nim korzyść. Odkłada do pudełka tylko ten kafelek, który wybierze.

Rozgrywka 1-osobowa

Myśleliśmy, że zachowaliśmy tę tajemnicę dla siebie. A jednak innym udało się tu dotrzeć dużo wcześniej!

Wariant 1-osobowy pozwala cieszyć się odkrywaniem zaginionej wyspy nawet w pojedynkę.

Przygotowanie do gry

Przygotuj planszę jak do rozgrywki 2-osobowej. Zawsze gdy stos ma się składać z tylu kafelków, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce, wykorzystaj 2 kafelki.

Przygotuj swoją planszetkę jak w standardowej rozgrywce. Grasz drugi, więc **zaczynasz z 1** i **1**.

Przygotowanie przeciwnika

Wybierz drugą planszetkę gracza – to ekspedycja Twojego przeciwnika. **Wykorzystaj stronę z szarymi namiotami.** Daj przeciwnikowi **6 pionków archeologów**, które nie są w Twoim kolorze.

Twój przeciwnik wykorzystuje tylko **1 znacznik badań**. Połóż jego lupę na polu startowym obok swoich znaczników badań.

Stos kafelków akcji przeciwnika

Stwórz stos akcji przeciwnika z 10 kafelków akcji wg poniższego opisu.

Zawsze używaj wszystkich 5 kafelków akcji archeologa:

Dodatkowo wybierz 5 kafelków spośród 5 czerwonych i 5 zielonych kafelków akcji:

Każdy kafelek akcji w czerwonym kolorze ma swój odpowiednik w zielonym kolorze – tworzą pary. Akcja czerwonego kafelka jest bardziej agresywną wersją akcji zielonego kafelka. Każda z 5 akcji musi się znaleźć w stosie, więc **potrzebujesz po 1 kafelku z każdej pary**.

Liczba wybranych czerwonych kafelków wskazuje poziom trudności rozgrywki – od 0 do 5. Zdecyduj, ile czerwonych kafelków chcesz wykorzystać, losowo dobierz taką ich liczbę, a następnie obejrzyj je i dobierz odpowiednie zielone kafelki tak, aby powstał pełny zestaw. Niewykorzystane kafelki odłóż do pudełka.

Potasuj zakryty stos kafelków akcji przeciwnika. Teraz możesz rozpocząć grę.

Rozgrywka

Przeciwnik jest zawsze o krok przed Tobą, dlatego jest pierwszym graczem we wszystkich 5 rundach. Tura przeciwnika przebiega następująco:

1. **Odkryj wierzchni kafelek ze stosu kafelków akcji przeciwnika** i umieść go obok stosu.
2. **Wykonaj wskazaną na nim akcję.** Jeśli akcji nie da się wykonać, przeciwnik nic nie robi w swojej turze.

Podczas rundy Ty i przeciwnik rozgrywacie tury naprzemiennie, tak jakby to była rozgrywka 2-osobowa. **Przeciwnik nie pasuje, dopóki nie zagra wszystkich 10 kafelków akcji, nawet jeśli Ty już spasowałeś.**

Akcje przeciwnika

Każda akcja przeciwnika jest traktowana jak akcja gracza, liczy się jednak to, jak te akcje wpływają na **Ciebie**. **Ekspedycja przeciwnika nie otrzymuje ani nie wydaje zasobów.** Ponadto nie otrzymuje kart *Strachu*, zbiera jednak punkty.

Uwaga! Symbole na kafelkach akcji nie w pełni odpowiadają efektom opisanym na końcu instrukcji. Te symbole odnoszą się do zasad przedstawionych w tej sekcji.

Prowadzenie wykopalisk

Przeciwnik chce utrudnić Ci otrzymanie widocznego na kafelku zasobu. Znajdź stanowisko archeologiczne, które daje ten zasób, i umieść archeologa przeciwnika na polu na tym stanowisku (jeśli wszystkie takie pola są zajęte, przeciwnik nic nie robi).

Jeśli jest kilka takich pól, przeciwnik wybiera 1 z nich, kierując się następującymi priorytetami:

- Woli stanowisko w wyższym rzędzie niż w niższym.
- Wybierając między stanowiskami znajdującymi się w tym samym rzędzie, przeciwnik woli to, które znajduje się bardziej po prawej albo bardziej po lewej – zgodnie ze wskazaniem strzałki decyzji (zob. ramka poniżej).

Strzałka decyzji

Gdy ekspedycja przeciwnika musi wybrać między 2 albo więcej elementami, zawsze wybiera ten, który znajduje się najbardziej po lewej albo najbardziej po prawej w zależności od tego, czy strzałka na wierzchu stosu kafelków akcji przeciwnika jest zwrócona w lewo, czy w prawo. Jeśli takiego wyboru należy dokonać w stosunku do ostatniego kafelka akcji, gdy stos jest wyczerpany, wykorzystaj strzałkę na kafelku znajdującym się na spodzie stosu użytych kafelków.

Zawsze układaj kafelki akcji przeciwnika w taki sposób, aby ciemniejsza krawędź znajdowała się na dole. Dzięki temu uzyskasz taką samą liczbę strzałek skierowanych w lewo i w prawo.

Odkrycie nowego stanowiska archeologicznego

Przeciwnik odkrywa stanowisko albo w zależności od tego, która runda jest właśnie rozgrywana. Jeśli jest wiele nieodkrytych stanowisk:

- Najpierw ogranicz opcje do 1 rzędu. W przypadku stanowisk archeologicznych wybierz dolny rząd.
- Następnie wykorzystaj strzałkę decyzji, aby wybrać prawą albo lewą stronę.

Umieść archeologa przeciwnika na wybranym polu. Kafelek bożka (kafelki bożków) przenieś na planszetkę przeciwnika. W przypadku odkrytego bożka sprawdź, czy przeciwnik już ma taki kafelek. Jeśli nie ma, połóż ten kafelek odkryty na odpowiednim polu. Jeśli przeciwnik ma już takiego bożka, umieść ten kafelek zakryty na polu „-1" po prawej. Na tym polu może znajdować się wiele kafelków bożków. Jeśli przeciwnik otrzymuje zakryty kafelek bożka, połóż go na polu „-1", ignorując jego drugą stronę.

Zgodnie ze standardowymi zasadami na nowo odkrytym stanowisku archeologicznym połóż kafelek strażnika. Strażnik budzi się tylko w niektórych rundach – zgodnie z tym, co wskazuje kafelek akcji.

Zielona wersja tej akcji w 5. rundzie nic nie powoduje.

Badania

Przesuń lupę przeciwnika do następnego rzędu. Jeśli musisz wybrać pole, skorzystaj ze strzałki decyzji.

Jeśli na wybranym polu znajduje się kafelek nagrody naukowej, odłóż go do pudełka. Jeśli jest to pole zaginionej świątyni, odłóż do pudełka kafelek z wierzchu stosu kafelków nagród naukowych.

Jeśli przeciwnik nie może przesunąć się wyżej na torze badań, ponieważ już dotarł do zaginionej świątyni, daj mu w zamian kafelek świątyni o wartości 6 punktów. Jeśli w obydwu stosach znajdują się jeszcze kafelki, wybierz stos po prawej albo po lewej stronie, korzystając ze strzałki decyzji.

Weź asystenta z wierzchu najwyższego stosu asystentów na planszy zasobów. Jeśli stosy są równe, skorzystaj ze strzałki decyzji. Odłóż dobranego asystenta do pudełka.

Plansza ze Świątynią Węża. Gdy znacznik przeciwnika dotrze na pole ratowania asystentów, przeciwnik bierze asystenta z wierzchu stosu znajdującego się na tym polu. Bierze **również** asystenta z planszy zasobów.

Zielona wersja tej akcji w 5. rundzie nic nie powoduje.

Ujarzmienie strażnika

Jeśli na stanowisku zajmowanym przez przeciwnika znajduje się strażnik, przenieś go na planszetkę przeciwnika. Jeśli jest kilka takich stanowisk, dokonaj wyboru tak, jak w przypadku prowadzenia wykopalisk: wybierz wyższy rząd, a nie niższy, i skorzystaj ze strzałki decyzji, jeśli jest taka potrzeba.

Jeśli przeciwnik nie ma archeologów na stanowisku ze strażnikiem, zamiast tego prowadzi badania, ale nie bierze asystenta z planszy zasobów (na planszy ze Świątynią Węża ratuje asystenta, jeśli dotrze do tego pola).

Zielona wersja tej akcji w 5. rundzie nic nie powoduje.

Kupno przedmiotu

W zielonej wersji tej akcji przeciwnik bierze kartę przedmiotu o najniższej wartości punktowej. W czerwonej wersji bierze natomiast kartę przedmiotu o najwyższej wartości. W przypadku kart o takiej samej wartości skorzystaj ze strzałki decyzji. Umieść kartę na planszetce przeciwnika. Zakończ akcję, uzupełniając rząd kart.

Kupno artefaktu

Jak można się domyślić, ta akcja przebiega dokładnie tak samo jak kupno karty przedmiotu.

Koniec rundy

Na koniec rundy odłóż wszystkie pionki archeologów przeciwnika na jego planszetkę. **Przeciwnik nie otrzymuje kart *Strachu*.** Potasuj zakryty stos kafelków akcji. Przeciwnik jest gotowy do dalszej gry. **Przeciwnik jest pierwszym graczem w każdej rundzie**, więc znacznik pierwszego gracza nie jest potrzebny.

Punktowanie

Jak można się spodziewać, ekspedycja przeciwnika otrzymuje punkty za pozycję lupy, kafelki świątyni, ujarzmionych strażników i kupione karty.

Przeciwnik otrzymuje 3 punkty za każdy unikatowy odkryty kafelek bożka. Za każdy kafelek bożka znajdujący się na polu „-1" otrzymuje tylko 2 punkty.

Ty liczysz swoje punkty zgodnie ze standardowymi zasadami. Porównaj swój wynik z wynikiem przeciwnika. Wygrywa ten, kto zdobył więcej punktów.

Kampania 1-osobowa

Chcesz rozegrać kampanię w pojedynkę? Sprawdź na stronie **www.arnak.game**, jak to zrobić!

- Wiele wyjątkowych scenariuszy.
- Nowe cele.
- Co się przydarzyło zaginionej ekspedycji profesora Kutila?

Załącznik

Uwagi dotyczące wybranych kart

Busola
Wędka

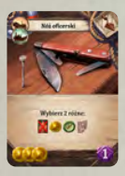
W przeciwieństwie do zwykłej akcji kupna karty efekt tych kart możesz rozpatrzyć nawet wtedy, gdy nie możesz lub nie chcesz kupić żadnej karty z rzędu kart. Odkryj kartę z wierzchu odpowiedniej talii. Stanowi ona 1 z kart, które możesz kupić. Możesz też nie kupić żadnej karty i z powrotem zakryć tę odsłoniętą przed chwilą. Jeśli postanowisz kupić inną kartę, odkrytą kartę z wierzchu stosu wyłóż w rzędzie kart, uzupełniając go według standardowych zasad.

Dziennik

Ta karta dotyczy tylko Twojego brulionu, nie lupy. Pamiętaj, że brulion nie może wyprzedzić lupy na torze badań.

Łuk i strzały

Możesz otrzymać maksymalnie .



Nóż oficerski

Wybierz 2 z 4 widocznych na karcie korzyści. Nie możesz wybrać 1 korzyści 2 razy.

Pędzel

Liczą się wszystkie kafelki bożków na Twojej planszetce bez względu na to, czy znajdują się na polach bożków, czy nie. Możesz otrzymać maksymalnie .

Pułapka

Możesz użyć pułapki na stanowisku archeologicznym, na którym znajduje się Twój archeolog albo na którym nie ma Twojego archeologa. Nie może tam jednak być żadnego **innego** archeologa (to środki ostrożności).

Bożek Ara-Anu
Ostrze z inskrypcją

Możesz wykorzystać tę zniżkę, aby opłacić koszt kafelka świątyni.

Butelka z kokosa
Starożytne wino

Efekt artefaktu liczy się jako Twoja akcja główna w danej turze, nawet jeśli efekt asystenta jest akcją darmową. Asystent na planszy zasobów nie zostaje wyczerpany po użyciu. Uzyskane za pomocą tego efektu symbole podróży przepadną, chyba że wykorzystasz je jeszcze w tej turze w ramach akcji darmowej. Tego efektu nie można zastosować w odniesieniu do asystenta na polu ratunku na torze badań na planszy ze Świątynią Węża.

Kolczyk z kryształem

Najpierw zdecyduj, ile kart dobierzesz, a następnie dobierz taką liczbę kart. Zatrzymaj 1 z tych kart na ręce. Jeśli dobrałeś więcej niż 1 kartę, możesz odłożyć 1 z nich na wierzch swojej talii. Pozostałe dobrane karty musisz umieścić w swoim obszarze gry, ignorując ich efekty i symbole podróży.

Kolczyk z obsydianem

Najpierw zdecyduj, czy dobierzesz 1 kartę czy 2, a następnie dobierz taką liczbę kart ze spodu swojej talii. Jeśli dobierzesz 1 kartę, weź ją na rękę. Jeśli dobierzesz 2 karty, obejrzyj je, a następnie jedną weź na rękę, a drugą połóż odkrytą w swoim obszarze gry, ignorując jej efekt i symbole podróży.

Korona strażnika

Ten artefakt nie może przesunąć strażnika na stanowisko archeologiczne, które nie zostało jeszcze odkryte. Niezajęte stanowisko to takie, na którym nie znajdują się żadne pionki archeologów. Jeśli dowolne pole na stanowisku jest zajęte, stanowisko uważa się za zajęte.

Laska tropiciela
Sandały tropiciela

Możesz przemieścić swojego archeologa **z** dowolnego stanowiska archeologicznego (ale nie ze swojej planszetki). Ograniczenie dotyczy tylko rodzaju stanowiska, **na** które archeolog może być przemieszczony.

Okaryna strażnika

Nawet jeśli obydwa Twoje pionki archeologów znajdują się na Twojej planszetce, możesz zagrać tę kartę tylko po to, aby traktować wszystkie swoje symbole podróży jako . Jeśli karta ma 2 symbole podróży, traktuj je jako .

Strojny róg

Jeśli zamienisz asystenta o srebrnej umiejętności, nowy asystent też ma srebrną umiejętność. Jeśli zamienisz asystenta o złotej umiejętności, odwróć nowego asystenta na stronę ze złotą umiejętnością. Asystent, którego odkładasz na planszę zasobów, powinien być odwrócony stroną ze srebrną umiejętnością do góry.

Zdobiony młot

Weź pierwszą kartę przedmiotu po prawej w rzędzie kart i umieść ją na stosie usuniętych kart przedmiotów. Następnie możesz wziąć z tego stosu 1 kartę przedmiotu, nie opłacając jej kosztu. Połóż tę kartę przedmiotu na spodzie swojej talii. Na koniec swojej tury uzupełnij rząd kart.

Pamiętaj!

- **Zawsze możesz zapłacić , aby kupić**, nie tylko na potrzeby opłacenia kosztu podróży.
- **Twój znacznik nie może wyprzedzić .**
- **Każdy rząd toru badań ma efekt.** Rozpatrujesz ten efekt niezależnie od tego, czy otrzymujesz nagrodę naukową.
- **Gdy awansujesz asystenta,od razu go przygotowujesz.**
- **Gdy używasz efektu , możesz usunąć kartę z ręki albo ze swojego obszaru gry.**
- **Najpierw otrzymujesz kartę *Strachu*, a potem tasujesz karty.** Na koniec rundy zabierasz swoich archeologów na swoją planszetkę i ewentualnie otrzymujesz karty *Strachu* od strażników. Dopiero potem tasujesz karty ze swojego obszaru gry.
- **Potasowane karty kładziesz na spodzie swojej talii.** Robisz to tylko na koniec rundy. Nie tasujesz kart w żadnym innym momencie.
- **Gdy kupujesz kartę przedmiotu, kładziesz ją na spodzie swojej talii.** Oznacza to, że będzie się znajdować nad kartami, które potasujesz na koniec rundy.

Często zadawane pytania

- **Czy mogę mieć na ręce więcej niż 5 kart?** Tak. Limit kart na ręce dotyczy tylko dobierania kart na początku rundy.
- **Czy jest sposób, aby kupić kartę przedmiotu i użyć jej w tej samej rundzie?** Tak. Gdy kupujesz kartę przedmiotu, kładziesz ją na spodzie swojej talii. Niektóre efekty w grze pozwalają dobierać karty ze spodu talii, więc może się zdarzyć, że dobierzesz tę kartę przedmiotu. Gdy będziesz mieć ją na ręce, możesz jej użyć w swojej dowolnej turze.
- **Czy mogę tasować swoją talię w trakcie rozgrywki?** Nie. Swoją talię tasujesz tylko na początku gry. Na koniec każdej rundy tasujesz wszystkie karty ze swojego obszaru gry i kładziesz je na spodzie swojej talii. Żadne inne tasowanie nie jest dozwolone.
- **A jeśli moja talia się wyczerpie?** Jeśli w Twojej talii skończą się karty, nie możesz już ich dobierać w danej rundzie. Karty z Twojego obszaru gry nie wrócą do talii aż do końca rundy. Jeśli w takiej sytuacji kupisz kartę przedmiotu, po prostu połóż ją w miejscu, gdzie normalnie leży talia – ta karta znajduje się teraz na spodzie (i jednocześnie na wierzchu) Twojej talii.
- **Czym różni się efekt od „przemieszczenia"?** To 2 zupełnie różne działania. Efekt jest rozpatrywany zgodnie z zasadami akcji prowadzenia wykopalisk albo odkrycia nowego stanowiska archeologicznego. Wymaga użycia archeologa z planszetki i opłacenia kosztu podróży, chyba że karta mówi inaczej. Archeolog może być *przemieszczony* tylko wtedy, gdy już znajduje się na stanowisku archeologicznym, ale nie może zostać przemieszczony na nieodkryte stanowisko. **Przemieszczając archeologa, nie opłacasz kosztu podróży.**
- **Czy jakaś karta pozwala mi przesunąć archeologa innego gracza?** Nie. W grze nie ma efektów, które pozwalałyby wpływać na karty, pionki albo zasoby czy znaczniki innego gracza.

Oznaczenia elementów gry

Poniższe symbole oznaczają następujące elementy gry:

- **karta przedmiotu**
- **karta artefaktu**
- **kafelek strażnika**
- **asystent**
- **kafelek bożka**
- **1 z Twoich pionków archeologów**

Akcje darmowe

W swojej turze możesz wykonać dowolną liczbę akcji darmowych przed akcją główną, w jej trakcie albo po niej. Dostępne są następujące akcje darmowe:

- Wszystkie efekty kart oznaczone symbolem to akcje darmowe.
- Umieszczenie kafelka bożka na polu bożka jest akcją darmową.
- Skorzystanie z przysługi strażnika jest akcją darmową.
- Użycie efektu asystenta jest akcją darmową z wyjątkiem asystenta, który pozwala kupić kartę ze zniżką.

Kafelki rezerwowe

Kafelki z mnożnikiem ×3 będą pomocne, gdy zacznie brakować zasobów. Każdy zasób umieszczony na kafelku liczy się jak 3 takie zasoby. Zasoby znajdujące się na planszy zasobów z zasady są nieograniczone.

Druga strona kafelka rezerwowego przedstawia kafelek strachu. Jeśli gracz ma dobrać kartę *Strachu*, a talia *Strachu* jest pusta, zamiast karty dobiera kafelek strachu. Podczas punktowania końcowego gracz odejmuje za ten kafelek 2 punkty. Kafelki strachu przechowuje się w obszarze gry. Jeśli gracz ma możliwość usunięcia karty z obszaru gry, może zamiast niej usunąć kafelek strachu.

Podczas testów gry te kafelki rzadko kiedy były potrzebne. W zależności od stylu gry niektórzy gracze nie będą ich w ogóle potrzebować.

Efekty

Wiele efektów wskazuje zasoby, które otrzymujesz:

Otrzymujesz wskazane zasoby.

Otrzymujesz wskazane zasoby.

Otrzymujesz wskazane zasoby.

Otrzymujesz kartę *Strachu* i wskazane zasoby. Musisz wziąć kartę *Strachu* z planszy i umieścić ją odkrytą w swoim obszarze gry (ignorując jej symbol podróży). Jeśli nie ma dostępnych kart *Strachu*, weź kafelek strachu (zob. str. 23).

Możesz opłacić koszt widoczny po lewej stronie, aby otrzymać korzyść przedstawioną po prawej stronie. Jeśli nie możesz albo nie chcesz opłacić kosztu, nie otrzymujesz korzyści.

Opłać koszt, aby wybrać 1 z 2 zasobów.

Dokonaj 1 z 2 wymian: ALBO

Ten symbol na karcie artefaktu przypomina, że efekt kosztuje 1 . Koszt trzeba opłacić tylko wtedy, gdy karta jest zagrywana z ręki, nie gdy jest kupowana.

Opłacasz ten koszt, odkładając 1 kartę z ręki odkrytą w swoim obszarze gry, ignorując jej symbole podróży i efekt. Jeśli nie masz kart na ręce, nie możesz opłacić tego kosztu i tym samym nie możesz otrzymać korzyści, którą daje ten efekt.

Możesz dobrać kartę. Jeśli Twoja talia jest pusta, ten efekt nic nie powoduje.

Możesz wybrać kartę z ręki albo ze swojego obszaru gry i ją usunąć (zob. str. 13).

Możesz dobrać kartę. Następnie możesz usunąć kartę z ręki albo ze swojego obszaru gry. Każda część tego efektu jest opcjonalna.

Możesz dobrać kartę. Następnie musisz odłożyć kartę z ręki odkrytą w swoim obszarze gry, ignorując jej symbole podróży i efekt.

Możesz przygotować 1 ze swoich asystentów (zob. str. 16).

Ten symbol oznacza, że dany efekt nie liczy się jako akcja główna w turze. W swojej turze możesz wykonać tyle akcji darmowych, ile chcesz – przed akcją główną, po niej, a nawet w jej trakcie.

Słowa kluczowe

Aktywuj kafelek stanowiska archeologicznego – 2 karty pozwalają aktywować kafelek z wierzchu 1 ze stosów. Rozpatrz efekt kafelka jak podczas aktywowania stanowiska archeologicznego.

Aktywuj stanowisko archeologiczne – gdy aktywujesz stanowisko archeologiczne, rozpatrujesz jego efekt. Nie musisz mieć tam archeologa, a obecność archeologów innych graczy na tym stanowisku nie blokuje Ci możliwości aktywowania go, chyba że karta mówi inaczej. Nie opłacasz żadnych kosztów podróży. Nie możesz aktywować stanowiska archeologicznego, które nie zostało jeszcze odkryte.

Niezajęte stanowisko archeologiczne – stanowisko uważa się za niezajęte, jeśli żaden z graczy nie ma na nim archeologów (kafelki strażników nie zajmują stanowisk archeologicznych). Zajęte stanowisko wciąż może mieć wolne pole, choć samo stanowisko jest zajęte.

Otrzymujesz – gdy otrzymujesz kartę przedmiotu, nie płacisz kosztu w . Ten efekt przebiega dokładnie tak samo jak akcja kupna karty z wyjątkiem opłacenia kosztu, chyba że napisano inaczej.

Przemieść – nie opłacając kosztu podróży, weź 1 ze swoich archeologów, który jest już umieszczony na stanowisku archeologicznym, i przesuń go na wolne pole na innym stanowisku, które zostało odkryte. Efekt może wskazywać dodatkowe ograniczenia.

Spasuj, aby otrzymać – musisz spasować, aby otrzymać korzyść. Gdy spasujesz, nie rozgrywasz już tur do końca rundy.

Usuń – usuń kartę zgodnie z zasadami opisanymi na stronie 13. Efekt może też mówić o wzięciu karty ze stosu kart usuniętych.

Usuń tę kartę, aby – gdy zagrywasz kartę dla jej efektu, usuwasz ją, zamiast położyć w swoim obszarze gry.

Zajęte przez Ciebie – zajmujesz stanowisko archeologiczne, jeśli znajduje się na nim Twój pionek archeologa.

Zniżka – rozpatrz efekt tak, jakbyś miał zasoby albo symbole podróży wskazane w zniżce. Na przykład zniżka oznacza, że koszt zostaje obniżony do . Zniżka oznacza, że nie liczysz 1 symbolu w koszcie podróży (jednak zniżka nie wpływa na koszt podróży, który nie zawiera symbolu). Zniżka nie obniża kosztu poniżej zera ani nie przechodzi na inne akcje.

Efekty akcji

Poniższe efekty pozwalają wykonać akcję. Normalnie byłaby to akcja główna w turze, ale w tym wypadku jest ona po prostu częścią efektu.

Możesz natychmiast wykonać akcję prowadzenia wykopalisk albo odkrycia nowego stanowiska archeologicznego, jeśli masz archeologa na swojej planszetce. Efekt może określać specjalne korzyści albo ograniczenia.

Możesz natychmiast ujarzmić strażnika, nie opłacając kosztu widocznego na jego kafelku. Ten efekt pozwala ujarzmić strażnika tylko na stanowisku archeologicznym, na którym masz archeologa.

Możesz natychmiast kupić kartę artefaktu albo kartę przedmiotu z rzędu kart. Koszt jest niższy o wskazaną wartość.

Wykonaj akcję kupna artefaktu, nie opłacając jego kosztu, ale rozpatrując jego efekt.

Wykonaj akcję kupna przedmiotu, nie opłacając jego kosztu.

Zasoby początkowe

Gracz 1:

Gracz 2:

Gracz 3:

Gracz 4:

Talia początkowa