

# ARNAK

ELVESZETT ROMJAI

EXPEDÍCIÓVEZETŐK

Most ki fognak derülni a titkok. Most ki fognak nyílni az ajtók. Hiszen eljöttünk Arnakba, és a technikáink nem hasonlítanak egyetlen eddigi expedícióéhoz sem.

MÍN & ELWEN

# A kiegészítő használata

Üdvözlünk újra Arnakon! Ebben a kiegészítőben számos különböző módot fogsz találni arra, hogy bővítsd a taktikák és felfedezések tárházát az Arnak elveszett romjai játékban.

## Ezeket add hozzá az alapjátékodhoz

Az itt látható alkatrészeket **azonnal hozzá kell adnod az alapjátékodhoz**. Amellett, hogy bővítik azt, a kiegészítő többi részéhez is szükség van rájuk. Egyszerűen keverd ezeket a meglévő alkatrészek közé.



18 eszköz



5 szintű helyszínlapka



3 szintű helyszínlapka



12 ereklye



3 segéd



4 bálványlapka



5 őrzőlapka

### CSERÉK

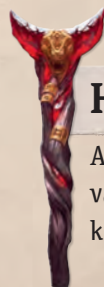
Cseréld le a *Kőkulcs* ereklyét és a *Bányász* segédet ezekre az új változatokra, amelyek hozzá lettek igazítva a kiegészítőhöz.

Az eredeti változatokat el kell távolítani a játékból.



### ÚJ KUTATÁSSÁVOK

Az új kutatástábla két új kutatássávval rendelkezik. Ezek az expedícióvezetőkkel vagy nélkülük is használhatók.



### HOLD-BOT

A Vörös Hold-bot változat a 22. oldalon kerül ismertetésre.



### ELŐKÉSZÍTÉSI MEGJEGYZÉSEK

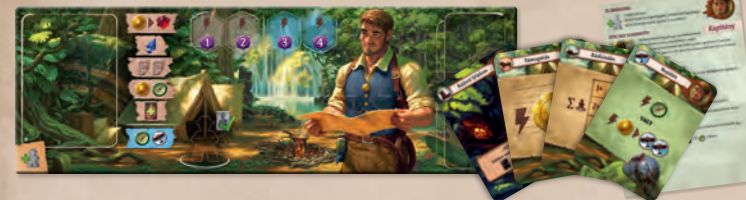
Az előkészítés nagyrészt a szokásos módon történik.

Most már **4 bálványod fog kimaradni**, amikre akkor lesz szükséged, ha a Gyík-templommal játszol. Máskülönb tudd vissza azokat a dobozba.

Most már halmonként **5 segéded** lesz a készletátlán – kivéve a Kígyó-templomot, ahol két 4-es és egy 3-as, 4-es vagy 5-ös halomnak kell lennie.

## Expedícióvezetők

Az expedícióvezetők minden játékosnak saját, egyedi képességeket adnak. Az új kutatássávokkal együtt vagy azok nélkül is használhatók. (Olvasd el a 22. oldalon található *Tervezői jegyzeteket*.)



### KAPITÁNY

1 régészfigura

### SOLYMÁSZ

1 sasjelző



### BÁRÓNŐ

### PROFESSZOR

1 bőröndjelző



### FELFEDEZŐ

3 uzsonnajelző

### MISZTIKUS



6 szerepválasztó-jelző



4 sátorlapka

# Expedícióvezetők



Amikor a kiegészítő ezen részével játszotok, minden játékos egy expedícióvezető szerepét veszi fel, aki egyedi stratégiákkal és képességekkel rendelkezik Arnak felfedezéséhez.

A játékosok tetszőleges módszer szerint választhatnak vezetőket. Ha véletlenszerűen szeretnétek kijelölni a vezetőket, képpel lefelé keverjétek össze a szerepválasztó-jelzőket, és minden játékos húzzon egyet.



Néhány vezetővel könnyű jól játszani. Másokhoz némi tapasztalatra lesz szükséged, mielőtt felfedeznéd, hogyan is használhatod ki a teljes erejüket. A jobb oldali lista úgy van rendezve, hogy az **egyszerűbb vezetők vannak felül**, és a nagyobb kihívást jelentő vezetők alul. Kezdő játékosoknak a lista tetején található vezetőket ajánljuk.

**KAPITÁNY** – Katona, akinek bátorsága inspirálja nagy csapatát. 3 régésze van.



**SOLYMÁSZ** – Ismeri az állatvilág rejtelmét. Madarát hasznos csecsebecsékért tudja elküldeni.



**BÁRÓNŐ** – A művészetek imádója, de egyben agyafúrt befektető is. Többféle módon is hozzájuthat az expedícióhoz szükséges eszközökhöz.



**PROFESSZOR** – Kutató, aki az elveszett civilizációk nyelvét és kultúráját tanulmányozza. Tudományos kapcsolatai révén az ereklyék szélesebb választékához férhet hozzá.



**FELFEDEZŐ** – Magányos farkas, aki szívesebben fedezi fel egyedül a szigetet. Ő csupán egyetlen régész, de több helyszínt is meg tud látogatni.



**MISZTIKUS** – A legrajtélyesebb vezető. Számos módszere van a félelem megszerzésére és száműzésére, amelyet rejtélyes rituálék elvégzésére tud felhasználni.



## A JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden vezető saját táblával és kártyákkal rendelkezik, amelyek helyettesítik az alapjáték játékosabláját és alapkártyáit. Vedd el a vezetődhöz tartozó táblát és a kezdőkártyákat. Szükséged lesz még 2 Félelem kártyára is, mint máskor.



Használjátok az alapjátékban lévő régészfigurákat és kutatásjelzőket.



A játékosablád az alapjáték négy játékoszínének bármelyikével használható. Válassz egy színt, és használd az adott színű sátorjelzőt a játékosablád megjelölésére. A régészeit ugyanúgy ráhelyezheted a sátraikra, mint az alapjátékban. Ezeket a sátorjelzőket arra is használhatjátok, hogy jelöljétek, ki passzolt már ebben a fordulóban – amikor passzoltok, egyszerűen fordítsátok át azokat az éjszakai oldalukra.



Miután a tábláitok elő lettek készítve, a játékosok sorrendje és a kezdő erőforrások meghatározása a szokott módon történik. Minden expedícióvezető részletesen ismertette van a szabálykönyv rólukszó részében (6–17. oldal).

## KÉK BÁLVÁNYREKESZHATÁSOK



Az expedícióvezetők az alapjátékban is elérhető ötön kívül egyedi bálványrekeszhatásokkal is rendelkeznek.



Az egyedi bálványrekeszhatásodat csak akkor tudod használni, amikor a bálványt egy kék rekeszbe helyezed.

Amikor az expedícióvezetővel játszotok, **nem kötelező sorrendben használnotok a bálványrekeszeket**. Tehát már a normál rekeszek feltöltése előtt is használhatsz kék rekeszt.



Az öt szokásos bálványrekeszhatás bármelyik bálványrekeszeddel használható, még a kékekkel is.



# A kapitány

*Azt mondják, tudom, hogyan hozhatom ki a legtöbbet a csapatomból, de ebben nincs semmi különleges. Ha egyszer nevet szerzettél azzal, hogy jól bántsz az emberekkel, a legkiválóbbak akarnak neked dolgozni.*



## ELŐKÉSZÍTÉS



3 régészed van. Vedd el a szürke régészfigurát, és használd ugyanúgy, mint bármelyik másik régészt a színedben.



## KEZDŐKÁRTYÁK



## RÁDIÓADÁS

Ennek a kártyának a hatása a táblázatban szereplő 3 ingyenes akció egyike:

- Ha nincsen felhelyezett régészed, a kártyát nem tudod kijátszani a hatása miatt.
- Ha 1 felhelyezett régészed van, az egyetlen lehetőséged az .
- Ha 2 felhelyezett régészed van, válassz az vagy az közül.
- Ha 3 felhelyezett régészed van, választhatod a három lehetőség bármelyikét.

## HÍVJ EGY SZAKÉRTŐT



A köröd fő akciójaként ide mozgathatod az egyik rendelkezésedre álló régészedet, hogy használd a **készletláblán** elérhető egyik segéd ezüst szintű hatását.

Ez az akció fordulónként csak egyszer használható. A régész a forduló hátralévő részében az akcióhelyen marad. Nem számít felhelyezett régésznek (még a Rádióadás kártyánál sem), és nem mozgatható semmilyen akcióval vagy hatással. A forduló végén a szokásos módon csatlakozik a többi régészhez.

## REJTETT FÉLELEM

A Félelem kártyához hasonlóan a Rejtett félelem sem játszható ki egy hatásért. Azonban van egy különleges sajátossága: Ha sikerül számúznod, -t (a játékterületedre) és -t kapsz.



# A solymász

Gyere hozzám, gyere hozzám, gyere hozzám, kedves Farwing!  
Ó, ezúttal mit hoztál nekem?



## ELŐKÉSZÍTÉS

Vedd el a sasjelzőt, és helyezd a sas kezdőmezőjére. (Az első forduló kezdetén a következő mezőre fog átmozogni.)

## KEZDŐKÁRTYÁK



## ÁLLATI KÖTELEK

Az *Állati kötelek* a táblázatban ábrázolt három hatás egyikével rendelkezik. A lehetőségeidet az általad legyőzött őrzők száma határozza meg:

- Ha 0 őrződ van, az 🟡-t kell választanod.
- Ha 1 vagy 2 őrződ van, választhatod az 🟡-t vagy a 🚫-t.
- Ha 3 vagy több őrződ van, választhatod a három hatás bármelyikét.

# A sasod

## REPÜLÉS

A sasod a sassávod kezdőmezőjén indul. A 🦅 szimbólum azt jelenti, hogy a sasod előrehalad a sávon. Ez többféleképpen is történhet:



Minden forduló kezdetén automatikusan 1 mezőt előrehalad, beleértve az I. fordulót is.



Két kezdőkártyának van olyan hatása, amellyel a sas előrehalad.



Egyedi bálványhatásoddal a sas előrehalad.



Használhatod egy őrző áldását a sas előrehaladásához, az őrzőlapkára nyomtatott hatás helyett.

Ha a sas már a sáv utolsó mezőjén van, a sas előrehaladásának nincs hatása.

## NYOMKÖVETÉS

Amikor kettőt húzol, az az őrző, amelyiket nem választottad ki, a halom aljára kerül.

## VISSZAHÍVÁS

A körödben használhatod a sas jelenlegi vagy bármelyik korábbi mezőjének hatását. **Tedd vissza a sast a kezdőmezőre, majd hajtsd végre a kiválasztott hatást.**

Az első két hatás ingyenes akció, így a sast újra előrébb lehet léptetni, és ugyanazon a körön belül többször is lehet használni.

Az 🦅 és 🦅 hatások csak a köröd fő akciójaként hajthatók végre. Ezek lehetővé teszik, hogy az ábrázolt szint bármelyik felfedezett (elfoglalt vagy sem) helyszínét aktiváld.

Ne feledd, hogy a sast nem hívod vissza minden forduló végén – addig repül, amíg nem használod valamelyik hatását.



Amikor a sast erről a helyről hívod vissza, az első három hatás közül bármelyiket választhatod.



# A bárónő

Nem nyaralni jöttem. Annak titkai miatt vagyok itt. És megkapom, amit akarok.



## ELŐKÉSZÍTÉS

Helyezz érméket a kártyasor feletti II-es, III-as, IV-es és V-ös mezőkre a képen látható módon.



Kezdd a játékot az *Expressz küldemény* kártyával a kezdedben. Keverd meg a paklid, és húzz még 4 kártyát, hogy 5 kártya legyen a kezdedben kezdéskor.

## KEZDŐKÁRTYÁK



## TALÁLÉKONYSÁG

A *Találékonyosság* a táblázatban ábrázolt három hatás egyikével rendelkezik. A lehetőségeid attól függenek, hogy mennyi eszközkártya van jelenleg a játékterületeden:

- Ha 0 van, -t kapsz.
- Ha 1 vagy 2 van, válassz az vagy az közül.
- Ha 3 vagy több van, választhatod a három lehetőség bármelyikét.

## BEVÉTEL



A bárónőnek rendszeres bevétele származik a befektetéseiből. A II., III., IV. és V. forduló elején, amikor felhúzod az új kártyáidat a kezdedbe, megkapod azt az -t is, amelyet az előkészítés során a kártyasor fölé helyeztél.



## EXPRESSZ KÜLDEMÉNY

Ennek a kártyának eltérő a hátlapja, emlékeztetőül, hogy soha nem kerül bele a paklidba. Amikor a forduló végén megkevered a játékterületeden lévő kártyáidat, vedd ezt a kártyát a kezdedbe – még akkor is, ha számúzza lett! A forduló elején mindig az 5 kártyád egyike lesz.

A körödben kijátszhatod az *Expressz küldemény* kártyát, amikor vásárolsz (vagy kapsz) egy eszközt. Az eszköz ahelyett, hogy a paklid aljára kerülne (vagy ahová a hatás szerint az eszköznek kerülnie kellene) a kezdedbe kerül.

**Tipp:** Ne feledkezz meg arról a tényről, hogy két kezdőkártyádnak van utazásértéke.



# A professzor

*Ezt a botról származó irásjelet a „kettő közötti” előjárásoként értelmezték.  
A sisakon is megtaláltuk, ami aláírni látszik ezt az értelmezést, de mi van, ha...*

## ELŐKÉSZÍTÉS

Tartsd a bőröndjelzőt a játékosablak közelében. A játék során arra fogod használni, hogy abban tartsd a csak ereklyékre használható tábla- és iránytűjelzőket.



Húzd fel a pakli **felső 3 ereklyéjét**, és tedd azokat képpel felfelé a játékosablak közelébe. Ez a **gyűjteményed**.



Helyezd a jelzőket a kártyasor feletti II-es, III-as, IV-es és V-ös mezőre a képen látható módon.

## KEZDŐKÁRTYÁK



## A BÖRÖND

A bőröndhatások azt jelzik, hogy az ábrázolt jelzőt a bőröndödbe kell tenned, hogy megkülönböztessed azokat a szabadon felhasználható jelzőktől.

A bőröndödben lévő jelzőket csak ereklyék vásárlására használhatod.

A bőröndödben lévő jelzőket csak egy ereklye kézből kijátszott költségének kifizetésére használhatod. (És nem használhatók során.)

## BÓNUSZ ERŐFORRÁSOK



A II., III., IV. és V. forduló kezdetén, amikor felhúzod az új kártyáidat a kezvedbe, vedd el az adott forduló vagy jelzőjét a tábláról, és rakd a bőröndödbe. Ezeket a jelzőket csak ereklyékhez használhatod fel, a fent leírtak szerint.

## NYELVÉSZET

A Nyelvészet a táblázatban ábrázolt három hatás egyikével rendelkezik. A lehetőségeid attól függenek, hogy mennyi ereklyekártya van jelenleg a játékterületeden:

- Ha 0 van, -t kapsz.
- Ha 1 van, válassz az vagy a közül.
- Ha 2 vagy több van, választhatod a három lehetőséget bármelyikét.

**A játékterületeden lévő bármilyen ereklyekártya számít**, beleértve azt, amelyet ebben a fordulóban vásároltál és azt is, amelyet a kezedből az utazásértékéért költöttél el. (A gyűjteményedben lévő ereklyék azonban nem a játékterületeden találhatóak.)

## GYŰJTEMÉNY

Amikor végrehajtod az Erelye vásárlása akciót (akár fő akcióként, akár egy hatás részeként), vásárolhatsz a kártyasorról a szokásos módon, vagy a gyűjteményedből.



**Amikor a gyűjteményed először kiürül**, kapsz egy -t a bőröndödbe, és töltsd fel a gyűjteményed 3 új ereklyével a pakli tetejéről. Ez az egyetlen módja annak, hogy a gyűjteményed újratöltsd. Ez játékonként csak egyszer történhet meg.




# A felfedező

*Egyedül? Nem hiszem, hogy egyedül fedezném fel Arinakot.  
Egyszerűen csak... elől vagyok. Nagyon, nagyon messze mindenki előtt.*



## ELŐKÉSZÍTÉS

 Csak egy régészfigurát használj. A másikat hagyj a dobozban.


Vedd el a 3 uzsonnajelzőt. Tegyél 2-t a táblára. Az iránytűvel ellátottat helyezd a kártyasor III-as mezőjére.



## KEZDŐKÁRTYÁK



### GYALOGTÚRA ÉS TÉRKÉPÉSZET

Két kártyahatásért egy uzsonnajelzővel kell fizetni. Például, ha kijátszod a Gyalogtúra kártyát, és úgy döntesz, hogy aktiválsz egy  helyszínt, akkor egy rendelkezésedre álló uzsonnajelzőt kell a kártyára tenned (kifizetve a jelző költségét, ha van). Ez azt jelenti, hogy az a jelző már nem használható fel a régészed újbóli igénybevételére ebben a fordulóban. A jelző akkor is a játéktérületeden marad, ha a kártya száműzésre került. Csak a forduló végén kerül vissza a játéktáblára.

# A RÉGÉSZED ÚJBÓLI IGÉNYBEVÉTELE



Csak egy régészed van, de az fordulónként többször is használható. Ha a játéktábládon van, a szokásos szabályok szerint küldheted ki egy helyszínre. Ha a régészed egy helyszínen tartózkodik, akkor is áshatsz vagy felfedezhetsz vele, ha van legalább egy fel nem használt uzsonnajelződ.

Amikor újból igénybe veszed a régészed, vedd el egy uzsonnajelzőt a játéktábláról, fordítsd meg, és rakd le a helyszínre, ahonnan távozol. Fizesd ki a jelzőn látható költséget, ha van:



A régészed a normál szabályok szerint, a szokásos utazási költséggel mozog át az új helyszínére.

**A régészed soha nem mozgatható egy uzsonnajelzővel már megjelölt helyszínre.** Ez vonatkozik még azokra a helyszínekre is, ahol két régész számára van akcióhely, valamint az „áthelyezés” hatásokra is. A többijátékos figyelmen kívül hagyja az uzsonnajelzőidet – azok nem „foglalnak el” helyszíneket vagy akcióhelyeket.

### FELDERÍTÉS

Amikor kettőt húzol, az a helyszínlapka, amelyiket nem választottad ki, a halom aljára kerül.

**Tipp:** Ha egy uzsonnajelzőt használva hagysz el egy olyan helyszínt, ahol van őrző, nem kapsz félelmet.



Csak az első 2 uzsonnajelzővel kezdesz. A harmadik csak később, a III. fordulótól kezdve elérhető.

A jelzőket bármilyen sorrendben felhasználhatod. Amint mindet felhasználtad, a régészedet abban a fordulóban már nem veheted újra igénybe. **Az uzsonnajelzőid a forduló végén visszakerülnek a játéktáblára.**

**Megjegyzés:** Bármelyik ásás vagy felfedezés akcióhoz használhatsz egy uzsonnajelzőt, akár a fő akciód az, akár valamilyen egyéb hatás része. Nem kell használnod uzsonnajelzőt olyan hatásokhoz, amelyek „visszahelyeznek” vagy „áthelyeznek” egy felhelyezett régészt.





# A misztikus

*Igen, a módszereim természetesen tudománytalanok. Az árnyaki kultúra a vallás, a mágia és a misztikum kultúrája volt. Amikor egy letűnt nép rejtélyeit igyekszünk megfejteni, nem lenne célszerű a saját fogalmaik mentén közelíteni hozzájuk?*



## BÁLVÁNYREKESZEK

Négy helyett öt bálványrekeszed van. Ha egy -mel jelölt rekeszt használsz, kapsz egy Félelem kártyát a játékterületre. Ha egy -t biztosító bálványhatást választasz, egy ilyen Félelem kártyát azonnal számúzhatsz is. Ne felejtse el, hogy nem kötelező sorrendben használnod a rekeszeket.

## A FÉLELMED FELHASZNÁLÁSA

Mivel a kezdőkártyáidnak hatásai vannak, a szokásosnál több lehetőség lesz a Félelem kártyák száműzésére. Valahányszor számúzöl egy Félelem kártyát (bármilyen módon), azt tedd a tábládon lévő speciális **rituáléhalomba**. Ezek a kártyák nem fognak neked negatív pontokat adni a játék végén, hanem rituálékhoz használhatók fel.

**Megjegyzés:** Ha a Félelem pakliból elfognak a kártyák, a játékosok Félelem kártyák helyett félelemlapkákat kapnak. Ha számúzöl egy félelemlapkát, az a rituálék szempontjából Félelem kártyának számít – rakd azt is a rituáléhalomra.

## RITUÁLÉK

Minden egyedi kezdőkártyádat számúzni tudod, hogy végrehajts egy rituálét. Az egyedi bálványhatásod is magában foglalja egy rituálé végrehajtásának lehetőségét. A többi bálványhatástól eltérően a **rituálé végrehajtása a köröd fő akciójának számít**.

Válassz egyet a rituáléhalom alatt ábrázolt rituálék közül. A költségének kifizetéséhez távolíts el 2, 3 vagy 4 Félelem kártyát a rituáléhalomról, és tedd vissza azokat a Félelem pakliba.

Tegyé vissza 2 Félelem kártyát, -t és -t kapsz.

Tegyé vissza 3 Félelem kártyát, hogy egy ereklyét 3 kedvezménnyel vásárolj meg.

Tegyé vissza 4 Félelem kártyát, hogy legyőzz egy őrzőt egy általad elfoglalt helyszínen, anélkül, hogy kifizetnéd a költségét.

## TÚLVILÁGI SUTTOGÁS

Miután felhúzd az új kártyáidat a kezedbe (ideértve a játék kezdetét is), vegyél a kezedbe egy Félelem kártyát a Félelem pakliból. (Tehát minden fordulót 6 kártyával kezdesz.) Ha a Félelem pakli üres, hagyd figyelmen kívül ezt a képességet.

A misztikus 4 kezdőkártyájának mindegyike rendelkezik a „**Számúzd ezt a kártyát a -hoz**” hatással. Ez nem ingyenes akció. Ne feledd, hogy a csak akkor lép érvénybe, amikor a kártyát az adott hatásért játszod ki, akkor nem, amikor más módon számúzöl. Nem tudod használni a hatást, ha a rituáléhalomban nincs elég Félelem kártya ahhoz, hogy fizess egy rituáléért.

## KEZDŐKÁRTYÁK



Az új kutatássávok egyikével való játékhoz egyszerűen helyezd azt az eredeti tábla bármelyik oldalán lévő kutatássávra. A Kígyó-templom oldal használatát javasoljuk, mert annak helyszínei érdekesebb utazási költségekkel rendelkeznek.

A Majom-templom vagy a Gyík-templom kutatása közben Arnak történetének érdekes elemeire bukkanhatsz még mielőtt az út végére érnél – a sávon való továbbhaladás helyett egy templomlapkáért is tudsz kutatást végezni, ha a nagyítód elég közel van a templomhoz.

Ha a nagyítód egy sorral a templom alatt van, akkor a sávon való haladás helyett egy kutatás akciót használhatsz arra, hogy vásárolj egy 6 pontos ezüst vagy egy 2 pontos bronz lapkát. A lapka költsége ugyanannyi, mintha a templomsoron lenne.



Ha két sorral vagy a templom alatt, vásárolhatsz egy lapkát a fent leírtak szerint, de csak a 2 pontos bronz lapkák elérhetők.



Jegyezd meg, hogy a 11 pontos arany lapkák csak a templomsorból érhetők el.



A kutatássávon való előrehaladásnak néhol a jelzőköltségeken felül utazási költségei is vannak. Ezeket az utazási költségeket a szokásos módon fizesd ki.



*Az ösvény mellett bukkantunk rá egy nemrég előkerült titokzatos leletre. Apró, sáros kéznyomok árulkodtak a történeletről – a majmok is azt hiszik magukról, hogy régészek!*

## BÓNUSZLAPKÁK

- Minden kutatás-bónuszlapka titkos, és olyan képpel lefelé fordított halmokban vannak elhelyezve, mint amilyenek általában csak a templomsoron találhatóak. A mezőt elérő játékos átnézi a lapkákat, kiválaszt egyet, a többit pedig képpel lefelé visszateszi. Minden halomban játékosonként egy lapka van, de ugyanabból a halomból meg lehet szerezni egy második lapkát is, ha még marad belőlük, amikor a jegyzetfüzeted is eléri az adott mezőt.

## AZ EREKLYE

- Erre a mezőre egy véletlenszerű, képpel felfelé fordított ereklyekártya kerül, amelynek költsége pontosan . Keverd meg az ereklyepaklit, és addig húzz kártyákat, amíg nem találsz egy ilyen költségűt. Helyezd képpel felfelé a mezőre, majd keverd vissza a többi felhúzott kártyát a pakliba.
- Az ereklye sorában a nagyítódnak a bal oldali, ereklyét tartalmazó mezőn keresztül kell feljebb mozognia, a jegyzetfüzetednek pedig a jobb oldali mezőkön. Ezekre a mezőkre akkor is mozoghat, amikor a nagyító még mindig az ereklyénél van.
- Amikor a nagyítód eléri az ereklye helyét, aktiválhatod az ereklyét (anélkül, hogy kifizetnéd az költségét).
- Kezeld az ereklyét úgy, mintha az a táblára lenne nyomtatva. Egyetlen játékos sem vásárolhatja meg, mozgathatja vagy cserélheti le azt.

## TOVÁBBI MAJOMKODÁSOK



A nagyítód jutalmaként ebben a sorban, használhatod a készletláblán elérhető egyik segéd ezüst oldalát. Ha így teszel, a segédet rakd a halom aljára (kivéve, ha ez az egy segéd maradt a halomban).



Jutalomként vagy bérelj fel egy új ezüst segédet, vagy fejleszd az egyik ezüst segédedet aranyra, és frissítsd fel. Legfeljebb 2 segéded lehet, tehát ha már van 2, akkor a fejlesztést kell választanod.



A jegyzetfüzet ezen jutalma lehetővé teszi, hogy aktiváld bármelyik felfedezett szintű (foglalt vagy nem foglalt) helyszínt.




A jegyzetfüzet ezen jutalma lehetővé teszi, hogy felfrissíts két segédet. Egy segéd kétszeri felfrissítésére nem használhatod.

# A Gyík-templom

*Miután felküzdöttük magunkat a hegy feléig, egy félelmetes őrző állta el az utunkat! Amikor már azt hittük, rájöttünk, hogyan jutunk túl rajta, a föld remegni kezdett.*

## ELŐKÉSZÍTÉS

- A bálványok felrakása után keverd meg a kimaradt 4 bálványt, alkoss belőlük egy képpel lefelé lévő halmot, és tedd őket a  sor mellé.
- Az őrzőlapkák megkeverése után tegyél egy őrzőt képpel lefelé erre a mezőre.

## AZ ŐRZŐ

Az őrző felfedésre kerül, amint bármelyik játékos nagyítója eléri az adott sort. **Egyetlen játékos jelzője sem léphet túl az őrzőn, amíg valaki le nem győzte azt.**


Az őrzőt úgy lehet legyőzni, mintha a játékosok kutatásjelzői régészfigurák lennének az őrző helyszínén. Például, fő akciódként kifizetheted az őrző legyőzésének költségét, ha a nagyítód elérte azt a sort. De az őrző legyőzésének alternatív módjai is alkalmazhatók: A *Revolver* vagy a *Harcibunkó* mindaddig működni fog, amíg van ott egy kutatásjelződ. A *Medvecsapda* addig fog működni, amíg más játékos el nem éri azt a sort (de nem működik az őrző felfedése előtt). Azonban az őrzőt mozgató hatások nem használhatók arra, hogy egy őrzőt a kutatásába vagy onnan elmozdítsanak.


A forduló végén, **ha az őrző nem lett legyőzve, minden egyes kutatásjelzőért**, amely az őrző helyszínén van, 1 *Félelem* kártyát kapsz.



## VULKÁNKITÖRÉS!



A jegyzetfüzet jutalmaként aktiváld bármelyik **üres**  szintű helyszínt. Ezután a vulkán kitör, és elpusztítja azt! Rakd vissza a helyszínlapkát – és az ott lévő őrzőt – a dobozba. Fordítsd fel a kimaradt bálványok halmának felső lapkáját, és rakd képpel felfelé oda, ahol a helyszín volt. Mostantól ismét lehet ott új helyszínt felfedezni.

Ha nincsenek üres  helyszínek, ennek nincs hatása.

## TOVÁBBI KALANDOK



Amikor a nagyítód eléri ezt a sort, azonnal kapsz 2 *Félelem* kártyát a játékterületedre.



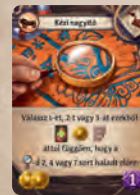
A nagyító jutalmaként vagy egy érmét vagy egy iránytűt választhatsz.



A bálvány költséget egy olyan bálványoddal fizeted ki, amelyik **nincs rekeszben**. Tedd a bálványt a dobozba.

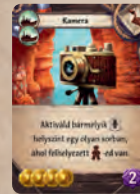
# Megjegyzések egyes kártyákhoz



## KÉZI NAGYÍTÓ



Például, ha a nagyítód 5 sort haladt előre, akkor a három lehetőség közül bármelyik kettőt választhatod (de nem választhatod kétszer ugyanazt). Ha úgy döntesz, hogy húzol egy kártyát, akkor a második választásod előtt megnézheted azt. A Majom-templomban az ereklye mezője csak 1 sornak számít.

## KAMERA



Az  szintű helyszínek két 4-es sorban helyezkednek el. Ha már van régészed egy  szintű helyszínen, a Kamera hozzáférést biztosít egy felfedezett helyszínhez az adott vízszintes sorban lévő 4 hely bármelyikén. Akár a régészedet tartalmazó helyszínt is kiválaszthatod.




## KATONAI ÖV



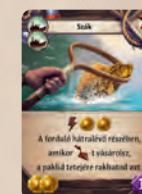
A lehetőségeket bármilyen sorrendben kiválaszthatod és alkalmazhatod. Például, ha úgy döntesz, hogy húzol egy kártyát, megnézheted azt, mielőtt a második választásodról döntenél.

## ELSŐSEGÉLYCSOMAG



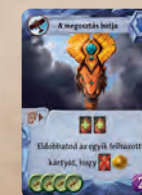
A „Nézd meg” ugyanazt jelenti, mint az eredeti játékban a „Húzz fel legfeljebb”. Megváltoztattuk a szövegezést, hogy egyértelműbbé tegyük, hogy ez nem olyan, mint a . Nem játszhat ki ingyenes akciókat (különösen nem -t vagy -t), amíg a megnézett kártyák szétosztását nem fejezed be.



## SZÁK



A Szák a forduló hátralévő részében minden általad megvásárolt (vagy megkapott) eszközre vonatkozik. A hatás akkor is érvényben marad, ha a kártya számúzásra kerül. (A hatás nem érvényesül, ha a kártya nem a hatásáért lett kijátszva.)

## A MEGOSZTÁS BOTJA



Ha kifizeted a  költséget, akkor az eldobott kártyát számúzhatsz a  hatással.

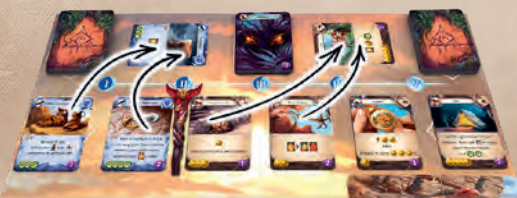
## Vörös Hold-bot változat

Azért, hogy a játék során több eszközt és ereklyét lássatok, megegyezhettek abban, hogy a Vörös Hold-bot változat szerint játszatok. A forduló végén a Vörös Hold-bot a **hózzá legközelebbi 2 eszközt és 2 ereklyét száműzi**, mielőtt átmozogna az új forduló jelöléséhez.

### Az I. forduló végén:



### A II. forduló végén száműzz 4 kártyát:



## Egyszemélyes játék

### ÚJ BÁLVÁNYOK

Riválisod első bálványa 3 pontot ér, akárcsak az összes többi bálvány, függetlenül attól, hogy ez nincs feltüntetve a riválisod tábláján.

### A GYÍK-TEPLOM

Amikor a rivális expedíció nagytója a templom őrzőjével azonos helyszínen van, a következő szabályok érvényesek:

- Nem fedi fel az őrzőt. (Ő tudja, hogy mi az, de neked nem mondja el.) Az őrző csak akkor kerül felfedésre, amikor te magad is eléred azt a helyet.
- Ha az őrző legyőzése akciót hajtja végre, figyelmen kívül hagyja a helyszíneken lévő őrzőket, és a templom őrzőjét győzi le (függetlenül attól, hogy felfedted-e már vagy sem).
- Ha a kutatás akciót hajtja végre, úgy halad előre, mintha az őrző nem is lenne ott.

## Tervezői jegyzetek

Az új vezetőkkel való játék egyik öröme az új képességeik felfedezése. Természetesen néhány érdekes korlátozást is kaptak, de még így is azt fogod tapasztalni, hogy a játék során több mindent tudsz csinálni, ha az expedíciónak van vezetője. Ezért az új kutatássávokat úgy terveztük meg, hogy egy kicsit megterhelőbbek legyenek.

Ez azt jelenti, hogy ha a vezetőitek a Madár-templom vagy a Kígyó-templom felé kutakodnak, akkor a játékot a szokásosnál valamivel könnyebbnek fogjátok találni. Nagyobb esélyetek lesz arra, hogy a kutatássávon magasabbra jussatok. És fordítva, ha a Majom-templomot vagy a Gyík-templomot az új vezetők nélkül használjátok, a felső sort nehezebb lesz elérni.

A tesztelés nagy része az új templomokkal történt, de reméljük, hogy az összeset fel fogjátok majd fedezni!

## Mín és Elwen játéka

Fejlesztői csapat: **Michal Štach**  
**Michaela Štachová**  
**Tomáš Uhlř**  
**Adam Španěl**

Grafikai tervezés: **Radek Boxan**

Illusztráció: **Ondřej Hrdina**  
**Milan Vavroň**  
**Jiři Kůs**  
**Jakub Politzer**  
**František Sedláček**  
**Štěpán Drašťák**

Művészeti tanácsadó: **Dávid Jablonovský**

Gyártás: **Vit Vodička**

Szabálykönyv: **Jason Holt**

Projektmenedzment: **Jan Zvoniček**

Projektvezető: **Petr Murmak**

### NAGY KÖSZÖNET:

#### Az alapsapatunknak:

- **Radek „RBX” Boxannak**, aki a számtalan változtatás és frissítés ellenére is keményen dolgozott azon, hogy ötleteinket gyönyörű prototípusokká alakítsa, valamint vállalta a végső grafikai munka nagy részét. Te vagy a hősünk!
- **Tomáš „Uhlř” Uhlřnak, Pavel „pajada” Českának, és Vit Vodičkanak** fantasztikusan éleslátó megfigyeléseikért és nagyszerű ötleteikért.
- **Adam Španělnak** értékes visszajelzéseikért és az új BGA verziók villámgyors elkészítéséért az online teszteléshez.
- **Jason Holt**nak ezen csodálatos szabálykönyv megírásáért.
- **Regina Urazajevának**, amiért olyan marketingmágus, amilyen.
- **Miša Zaoralovának és Hana Slaninovának** a grafikán végzett munkájukért.
- **Radim „Finder” Pechnek** a fantasztikus bemutatóvideó elkészítéséért!
- **Jakub Uhlřnak** a játéktesztelés koordinálásáért (és lebonyolításáért), valamint a fordításokkal kapcsolatos munka megszervezéséért.
- **Kretennek, Lenkának, Lukášnak, és Terezkának**, amiért családként tesztelték a játékot és kiváló visszajelzéseket adtak.
- **Tom Helmichnek, Anežka „Angie” Seberovának, Miroslav Felix Podlesný-nek, és a CGE team többi tagjának.** – Köszönjük, hogy sok korai hibás és kiegyensúlyozatlan verziót teszteltetek és értékes meglátásaitokkal segítettetek!

**Az online tesztelőinknek:** Leonardo Ciaroninak, amiért az idejéből annyit rááldozott, Michael Murphy-nek a nagyon hasznos, éleslátó és részletes visszajelzéseikért, Peter Hardingnak (Pelorn) és Vienna Chichi Lamnak (Vichi), amiért az online tesztelőközösség lelkei voltak. Annak a több mint 80 kiváló játékosnak – köztük Doge Coin, Mateusz „Zozul” Zozuliński, Christine Cloostermans, Higawind, zlorfik, SimonFPM, Victor Kikudome, Larry Tan, Nicholas Henning, Bruno Pacheco, KuonGK, Benzilla, tsuzumik, yosuke000, Mather, William Wong, Siddharth Manickasundaram –, akik az Arnak online verzióját tesztelték. Mindannyian sok időt és energiát áldoztak erre, messze felülmúlva várakozásainkat. Köszönjük szépen!

**A Board Game Arenának:** Jurica Hladek, Emmanuel Colin és a Board Game Arena teljes csapatának, amiért lehetővé tették számunkra, hogy a BGA egyedülállóan látványos digitális platformját használjuk a játéktesztelésre, valamint a támogatásukért.

**Az asztali változat tesztelőinek:** Stanislav Kubeš, amiért minden egyes tesztelési eseményünkön megjelent; Tomáš Tyc, amiért segített nekünk megoldani az uzsonnajezők használatának intuitív működésbeli problémáját; Tereza Štrilkova, Rumun, Monča, Leontynka, Kryštof, Ivan „eklp” Dostal, Ladá Pospěch, Michal Ringer, Ruda Maly, Kuba Kutil, Kristian „Christheco” Buryš, Petr Ovesny. Tomik, Youda, Pitrs, Ozzy, Ella, Elnie, Tereza és a Warcon 2021 többi résztvevője. Ti segítettetek nekünk abban, hogy ezt a játékot még hibátlanabb élménnyé tegyük. Köszönjük nektek!

## FOLYTASD A FELFEDEZÉST

Arnak világa hatalmas,  
és még sok minden  
vár felfedezésre.





[www.cge.as/explore-arnak](http://www.cge.as/explore-arnak)

© Czech Games Edition  
2021 október  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)



## AZ EBBEN A KIEGÉSZÍTŐBEN HASZNÁLT ÚJ IKONOK


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


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


 Aktiváld bármelyik  helyszínt.


 Aktiváld bármelyik  szintű helyszínt.

 Aktiváld bármelyik  szintű helyszínt.


 Használd a táblán lévő bármelyik képpel felfelé álló bálvány hatását.



 Használd a készletablán elérhető egyik segéd ezüst oldalának hatását.


 Használd a készletablán elérhető egyik segéd arany oldalának hatását.


 Használd a készletablán elérhető egyik segéd ezüst oldalának hatását. Majd helyezd a halma aljára.

 Válassz egyet: Kapsz -t vagy -t.

 Ez a bálványhatás nem ingyenes akció.



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



 Vagy bérelj fel egy új ezüst segédet, vagy fejleszd az egyik ezüst segédedet aranyra. (Nem bérelhetsz fel kettőnél több segédet).

 Frissíts fel két segédet. Ugyanazt a segédet nem frissítheted fel kétszer.


### ÁLTALÁNOS JEGYZETEK

Az ingyenes akciók elvégzése általában lehetséges egy hatás részei között.

  Ha a felhúzott kártyádnak van ingyenes akciója, akkor kijátszhatod, mielőtt számúznád.

  Az ingyenes akciók elvégzése a húzás után is lehetséges, de **nem szabad magadat képtelenné tenned a költség kifizetésére.**

### NE FELEJTSD EL!

- Ha bármikor elfogynak a Félelem kártyák, helyette félelemlapkákat  kapsz.
- Ha egy hatás olyan utazásértéket hoz létre, amelyet nem tudsz azonnal felhasználni, a köröd vége előtt bármikor felhasználhatod azt.
- Ha az eszköz- vagy ereklyepakliból bármikor elfogynak a kártyák, azok üresek maradnak. A kártyák nem lesznek újrakeverve.
- Ha egy egész fordulóban tartó kártyahatást játszol ki, az akkor is ki fog tartani az egész fordulóban, ha a kártya a Majom-templom kutatássávján van, vagy számúzik.