DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK

MÍN & ELWEN

Spielmaterial

Spielbrett, Vogeltempelseite
(Schlangentempel auf anderer Seite)

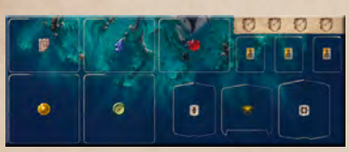
4 doppelseitige Spielertableaus

27 Münzmarker

27 Kompassmarker

16 Totemplättchen

24 Tempelplättchen



1 doppelseitiges Vorratstableau

15 Wächterplättchen

1 Aufkleberbogen

2 Forschungsmarker
(1 Notizblock und 1 Lupe)
je Spielerfarbe

10 Ortsplättchen der Stufe I

16 Steintafeln

4 Basiskarten je Farbe

6 Ortsplättchen der Stufe II

12 Pfeilspitzen

2 Archäologenfiguren
je Spielerfarbe

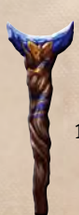
19 Furchtkarten

12 Gehilfenplättchen

9 Juwelen

18 Forschungsbonusplättchen

40 Gegenstandskarten



1 Mondstab

1 Startspielermarker

5 Blockierungsmarker

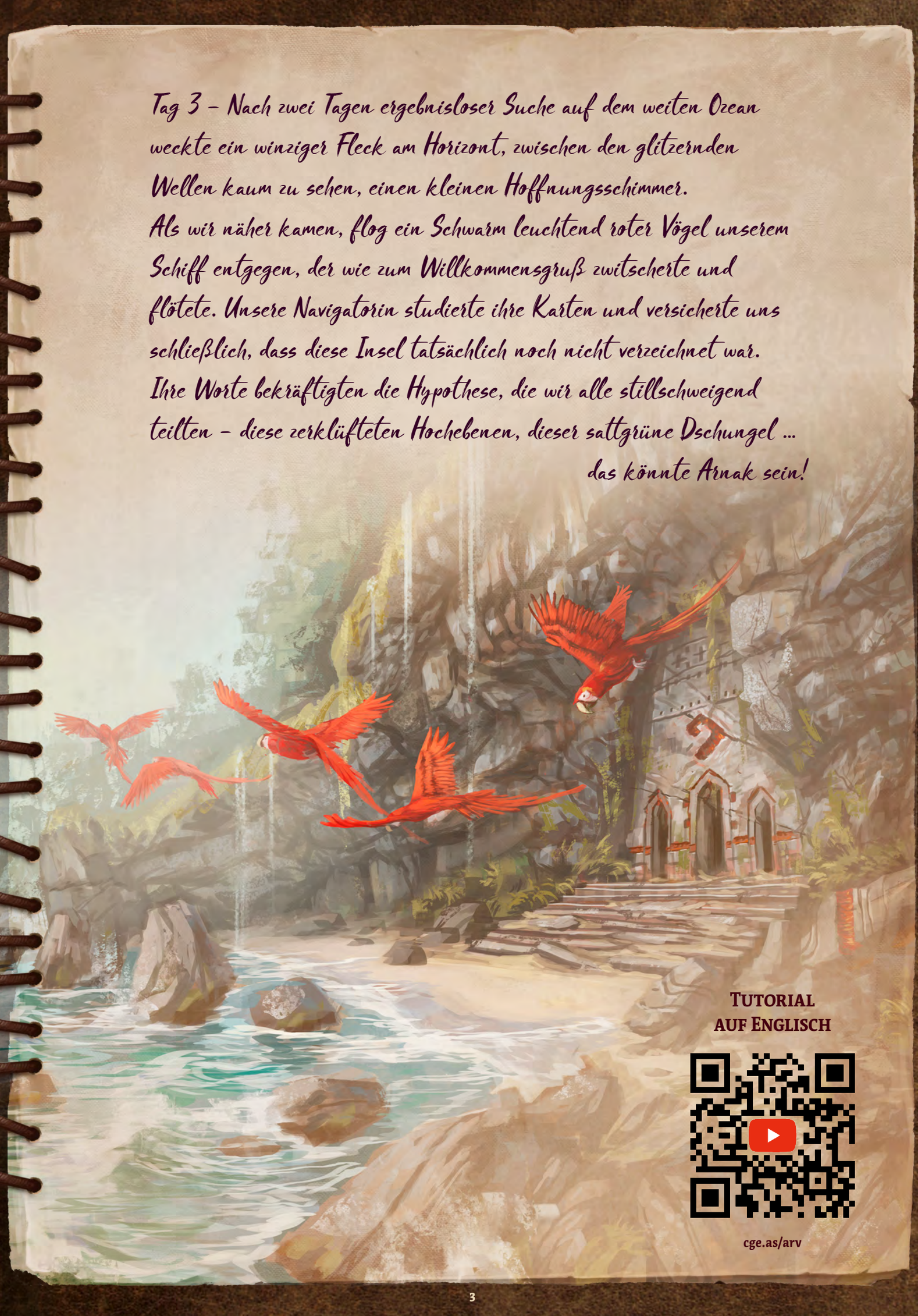
10 Reserveplättchen

35 Artefaktkarten

1 Wertungsblock

15 Gegner-Aktionsplättchen
für das Solospiel

Tag 3 – Nach zwei Tagen ergebnisloser Suche auf dem weiten Ozean weckte ein winziger Fleck am Horizont, zwischen den glitzernden Wellen kaum zu sehen, einen kleinen Hoffnungsschimmer.
Als wir näher kamen, flog ein Schwarm leuchtend roter Vögel unserem Schiff entgegen, der wie zum Willkommensgruß zwitscherte und flötete. Unsere Navigatorin studierte ihre Karten und versicherte uns schließlich, dass diese Insel tatsächlich noch nicht verzeichnet war.
Ihre Worte bekräftigten die Hypothese, die wir alle stillschweigend teilten – diese zerklüfteten Hochebenen, dieser sattgrüne Dschungel …
das könnte Arnak sein!



Tutorial auf Englisch

cge.as/arv

Spielaufbau

Spielbrett

Für das erste Spiel wird die Seite mit dem **Vogeltempel** genutzt.

Für die Schlangentempelseite gelten besondere Regeln, die auf Seite 19 erklärt werden.

Kartenreihe

Die Kartenreihe besteht aus Gegenständen und Artefakten, die die Spieler während des Spiels erhalten können. Die Kartenarten müssen getrennte Stapel bilden. Sie haben zwar alle die gleiche Rückseite, sind aber auf der Vorderseite eindeutig zu unterscheiden, auch durch das Symbol in der oberen rechten Ecke.

1. **Artefakte:** Der gemischte Artefaktkarten-Stapel wird verdeckt auf das für ihn vorgesehene Feld gelegt.
2. **Furcht:** Der Furchtkarten-Stapel wird offen auf das für ihn vorgesehene Feld gelegt, da alle Furchtkarten gleich sind.
3. **Gegenstände:** Der gemischte Gegenstandskarten-Stapel wird verdeckt auf seinen vorgesehen Platz gelegt.
4. **Mondstab:** Der Mondstab wird wie abgebildet in die Kartenreihe gelegt; er zeigt die aktuelle Spielrunde an.
5. Links neben dem Mondstab wird **1 Artefaktkarte offen ausgelegt**.
6. Rechts neben dem Mondstab werden **5 Gegenstandskarten offen ausgelegt**.

Insel

Totemplättchen: Die Plättchen werden gemischt und zufällig auf die Orte verteilt.

7. **Orte Stufe** : Jeder Ort der Region erhält 1 offenes Totem.
8. **Orte Stufe** : Jeder Ort der Region erhält 1 offenes und 1 verdecktes Totem, wie auf dem Spielbrett abgebildet.

Blockierungsmarker:

9. Je nach Spieleranzahl müssen einige Aktionsfelder blockiert werden. Blockierte Felder können während des gesamten Spiels nicht genutzt werden, so als wären sie nicht vorhanden.

Im **4-Personen-Spiel** werden keine Blockierungsmarker benötigt. (Hier ist ein Aufbau für 3 Spieler abgebildet.)

Im **3-Personen-Spiel** werden 3 -Felder blockiert. Die Blockierungsmarker werden verdeckt gemischt (Welle oben) und 3 zufällige werden aufgedeckt. Jedes Symbol entspricht einem -Ort.

Mit diesen 3 Markern wird an jedem entsprechenden Ort je 1 -Feld abgedeckt, und zwar wieder mit der Wellenseite oben. Die 2 ungenutzten Marker werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

Im **2-Personen-Spiel** werden alle 5 -Felder blockiert. Hier gibt es an jedem Ort nur Platz für 1 Archäologen.

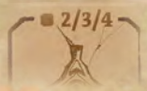
Forschungsleiste

10

Tempelplättchen: Auf dem Tempel werden die Tempelplättchen gestapelt. Legt auf jeden Stapel so viele Plättchen wie Spieler mitspielen. Wie abgebildet, liegt 1 Stapel mit 11-Punkte-Plättchen oben, in der Mitte liegen 2 Stapel mit 6-Punkte-Plättchen und unten liegen 3 Stapel mit 2-Punkte-Plättchen. Ungenutzte Plättchen werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

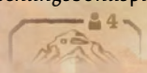
Forschungsbonusplättchen werden verdeckt gemischt und wie folgt ausgelegt:

11 **„Verschollener Tempel"-Bonusstapel:**



So viele Plättchen wie die Spieleranzahl werden verdeckt oben auf der Forschungsleiste gestapelt.

12 Auf **Bonusplättchenfelder** der Forschungsleiste wird in den meisten Fällen 1 Forschungsbonusplättchen gelegt:



Auf Felder mit dieser Markierung wird nur im **4-Personen-Spiel** 1 Plättchen gelegt.

Auf Felder mit dieser Markierung wird nur im **3- oder 4-Personen-Spiel** 1 Plättchen gelegt.

Die Forschungsbonusplättchen werden zufällig auf die entsprechenden Felder verteilt und dann aufgedeckt. Ungenutzte Plättchen werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

Vorratstableau

13 **Ressourcen:** Alle Ressourcenmarker werden auf das Vorratstableau gelegt.

14 **Ortsplättchen der Stufe** : Der gemischte Ortsplättchen-Stapel wird verdeckt auf das Vorratstableau gelegt.

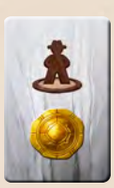
15 **Wächterplättchen:** Der gemischte Wächterplättchen-Stapel wird verdeckt auf das Vorratstableau gelegt.

16 **Ortsplättchen der Stufe** : Der gemischte Ortsplättchen-Stapel wird verdeckt auf das Vorratstableau gelegt.

17 **Gehilfenplättchen:** Die mit der silbernen Seite nach oben gemischten Gehilfenplättchen werden als 3 Stapel mit je 4 Plättchen auf das Vorratstableau gelegt.

18 **Forschungsmarker:** Die Forschungsmarker der Spieler werden ebenfalls auf das Vorratstableau gelegt, die Erklärung dazu folgt auf der nächsten Seite.

Solospiel



Dieses Spielmaterial wird nur fürs **Solospiel** benötigt. Das Solospiel wird wie ein 2-Personen-Spiel aufgebaut. Die kompletten Regeln dafür sind auf Seite 20 zu finden.

Spielaufbau der Spieler

Tag 6 – Wir haben einen guten Lagerplatz gefunden, mit frischem Wasser ganz in der Nähe. Unser Quartiermeister hat uns versichert, dass wir gut ausgerüstet sind. Für die nächsten zwei Wochen wird dies unsere neue Heimat sein.

Jeder Spieler wählt seine Spielerfarbe und nimmt das **Spielertableau, 2 Forschungsmarker, 2 Archäologenfiguren** und die **4 Basiskarten** seiner gewählten Farbe.

Spielertableau

Jeder Spieler legt das Spielertableau vor sich ab und stellt die Archäologen darauf.

Thematisch gesehen sind die Archäologen in den Zelten und die Ressourcenmarker in den Vorratskisten, aber sein Lager kann jeder so ordnen, wie er möchte.

Forschungsmarker

Die Forschungsmarker werden auf ein Startfeld unterhalb der Forschungsleiste gelegt. Bei seiner ersten Forschung nutzt jeder Spieler seine Lupe, deshalb wird sie auf den Notizblock gelegt.

Das Startdeck

Jeder Spieler hat einen eigenen Kartenstapel (ab jetzt Deck genannt). Zu Beginn enthalten alle Decks die gleichen Karten: 4 Basiskarten in der eigenen Spielerfarbe und 2 Furchtkarten.

Jeder Spieler mischt sein Deck und legt es verdeckt auf sein Spielertableau.

Spielerreihenfolge

Der Spieler, der zuletzt zu einem Ort gereist ist, den er nie zuvor besucht hatte, wird Startspieler und nimmt sich den **Startspielermarker**. Das Spiel wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Start-Ressourcen

Die Start-Ressourcen jedes Spielers richten sich nach der Spielerreihenfolge:

Spieler 1:
Spieler 2:
Spieler 3:
Spieler 4:

Empfohlene Spielanordnung

Ordnet die Spielertableaus so um das Spielbrett herum an.

Spielablauf

Tag 7 – Es erscheint mir geradezu unwirklich, hier zu sein, an dem Ort, den wir so lange gesucht haben! Manchmal habe ich das Gefühl, unser Lager befände sich auf heiligem Boden. Welche Wunder erwarten uns? Welche Gefahren? Wir haben keine Ahnung von den Geheimnissen, die diese Insel birgt, aber wir haben geschworen, sie zu enträtseln. Und genau das werden wir tun!

Spielziel

Jeder Spieler leitet eine Expedition, um die unerforschte Insel Arnak zu erkunden und die Geheimnisse einer untergegangenen Zivilisation zu entdecken.

Rüstet die Expedition mit nützlichen Gegenständen aus. Sucht im Dschungel nach geheimnisvollen Artefakten und atemberaubenden mystischen Orten und bezwingt ihre Wächter. Entschlüsselt – und das ist vielleicht das Wichtigste – die Fragmente von Arnaks Ruinen, um schließlich den Weg zum Verschollenen Tempel zu finden.

Die verschiedenen Erfolge jeder Expedition werden in Punkten gemessen, durch die am Spielende bestimmt wird, welcher Spieler die erfolgreichste Expedition angeführt hat.

Spielübersicht

Das Spiel wird über 5 Runden gespielt.

Die Spieler führen Spielzüge aus, in denen sie verschiedene Aktionen wählen, die ihnen dabei helfen, die Geheimnisse der Insel zu lüften. Im Laufe des Spiels wird die Insel immer weiter erkundet und weitere Aktionen werden verfügbar. Durch Aktionen erhalten die Spieler Ressourcen, Gelegenheiten und Punkte.

Rundenablauf:

1. **Ziehen:** Alle Spieler ziehen Karten von ihrem Deck, bis jeder **5 Handkarten** hat.
2. **Spielzüge ausführen:** Der Spieler mit dem Startspielermarker beginnt. Die Spieler führen ihre Spielzüge reihum im Uhrzeigersinn aus. In seinem Spielzug führt jeder Spieler **1 Hauptaktion** aus und **beliebig viele Nebenaktionen**.
3. **Passen:** Ein Spieler kann als Hauptaktion passen, um anzuzeigen, dass er für den Rest der Runde keine Spielzüge mehr ausführen kann (oder will). Die anderen Spieler führen ihre Spielzüge weiter aus, bis alle gepasst haben.
4. **Vorbereitung der nächsten Spielrunde:** Alle Spieler mischen alle Karten in ihren Spielbereichen und legen diese **unter ihre Decks.** Das Spielbrett wird für die nächste Runde vorbereitet.

   Den Mondstab bewegen: Zum Ende jeder Runde wird der Mondstab bewegt, um das Verstreichen der Zeit anzuzeigen.

   Während der Mond zunimmt, erkunden die Spieler die Insel, erlangen nützliche Gegenstände und Artefakte und erforschen die Legenden von Arnak. Nach 5 Runden ist Vollmond und damit die Zeit gekommen zu ermitteln, wer die erfolgreichste Expedition geleitet hat.

   Der Startspielermarker wird nach links weitergereicht.

Ressourcen

Münzen stellen die Finanzierung der Expedition dar. Sie werden genutzt, um Gegenstände zu kaufen.

Kompasse stellen die Zeit und Energie dar, die für die Erkundung der Insel gebraucht wird. Sie werden genutzt, um Artefakte und neue Orte zu entdecken.

Steintafeln enthalten uralte Texte, die entziffert werden können. Diese Texte können Hinweise darauf liefern, wie die gefundenen Artefakte verwendet werden können.

Pfeilspitzen sind gefundene Reste alter Waffen. Sie sind oft erforderlich, um die Wächter der Insel zu bezwingen.

Juwelen sind geheimnisvolle Talismane des Vogelgottes Ara-Anu. Sie sind schwierig zu finden, aber oft erforderlich, um die Erforschung der Geheimnisse von Arnak abzuschließen.

Ein Spielzug

Tag 8 – Obwohl unser Eifer von einer gewissen Beklommenheit gedämpft wird, ist es jetzt nicht an der Zeit, den Mut sinken zu lassen. Falls es hier Gefahren gibt … nun, dann werden wir uns ihnen stellen. Also ohne Verzagen, auf in den Dschungel!

In seinem Spielzug hat der aktive Spieler mehrere Möglichkeiten. Welche davon er wählt ist abhängig von seinen Handkarten und der aktuellen Situation auf dem Spielbrett.

Hauptaktionen

In seinem Spielzug führt jeder Spieler **1 Hauptaktion** aus und **beliebig viele Nebenaktionen**. Hauptaktionen sind:

- **An einem Ort graben** (Seite 9)
- **Einen neuen Ort Entdecken** (Seite 10)
- **Einen Wächter bezwingen** (Seite 11)
- **Eine Karte kaufen** (Seite 12)
- **Eine Karte spielen** (Seite 13)
- **Forschen** (Seite 14)
- **Passen** (Seite 17)

Die Handkarten

Eine Karte kann entweder für ihren Bewegungswert ODER für ihren Effekt gespielt werden.

Bewegungswert

Der Bewegungswert kann zur Zahlung bestimmter Aktionen genutzt werden, z. B. für die Aktion **„An einem Ort graben“**, die auf der Seite rechts beschrieben ist.

ODER

Effekt

Eine Karte kann für ihren Effekt gespielt werden.

Dieser Effekt bedeutet, der Spieler nimmt 1 vom Vorratstableau.

Nebenaktionen

Ein Effekt mit diesem Symbol bedeutet, dass dies nicht als Hauptaktion des Spielzugs gilt.

In seinem Spielzug kann jeder Spieler so viele Nebenaktionen ausführen, wie er möchte. **Das kann er vor, nach und sogar während seiner Hauptaktion tun.**

Furcht

Eine Furchtkarte hat keinen Effekt. Sie kann aber für ihren Bewegungswert gespielt werden.

Der Spielbereich eines Spielers

Wenn ein Spieler eine Karte spielt, legt er sie offen vor sich neben seinem Spielertableau ab. Das ist sein Spielbereich.

Spielertableau

Spielbereich

Der Spielbereich ist im Prinzip ein ausgebreiteter Ablagestapel. Hier sammeln sich Karten von Spielzug zu Spielzug an. Sie kommen erst am Rundenende ins Deck zurück.

An einem Ort graben

Tag 9 – Wir brachten eine Leiter zur Fundstelle und kletterten hinauf, um die Gravuren besser sehen zu können. Wie wir es uns erhofft hatten, handelte es sich um Schriftzeichen! Wenn solche Wunder so nahe am Lager zu finden sind, wer weiß, was wir dann erst entdecken, wenn wir zur eigentlichen Erkundung aufbrechen!

Als Hauptaktion des Spielzugs kann der Spieler einen seiner Archäologen ausschicken, um an einem der fünf -Orte zu graben. Außerdem kann er an einem der - und -Orte graben, nachdem diese entdeckt wurden.

An einem Ort graben

1. Der Spieler muss die auf dem Feld angegebenen **Bewegungskosten zahlen**, zu dem er seinen Archäologen schicken will. Das Feld muss frei sein. (D. h., dass auf diesem Feld kein anderer Archäologe oder, im 2- und 3-Personen-Spiel, Blockierungsmarker sein darf.)
2. Der Spieler **bewegt seinen Archäologen** von seinem Spielertableau auf dieses Feld.
3. Der Spieler befolgt den am Ort abgebildeten Effekt. (Alle Symbole werden auf der Rückseite dieses Regelheftes erklärt.)

Achtung: Falls beide Archäologen eines Spielers schon an Orten sind, kann er diese Aktion nicht ausführen.

Beispiel: *Rot spielt eine Karte mit , um ihren Archäologen zu dem hier abgebildeten Ort zu schicken. Sie stellt ihn auf das -Feld und nimmt 2 . Der nächste Spieler, der in dieser Runde zu diesem Ort will, muss Bewegungskosten von zahlen. Das könnte auch Rot selbst tun, in einem späteren Spielzug, obwohl dort schon einer ihrer Archäologen ist. Falls auf beiden Feldern Archäologen sind, kann in dieser Runde niemand mehr zum Graben hierher geschickt werden.*

Dieser Ort hat 2 Felder für Archäologen.

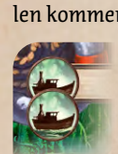
Bewegungskosten zahlen

Wie man sich denken kann, zahlt man Bewegungskosten von , indem man eine Karte mit dem -Symbol spielt – die Karte wird aus der Hand in den eigenen Spielbereich gelegt, ihr Effekt wird ignoriert. Es kann auch eine Karte mit höherem Bewegungswert gespielt werden, wie es die **Bewegungshierarchie** auf dieser Seite angibt.

Der auf einer Furchtkarte kann genutzt werden, um Bewegungskosten von zu zahlen.

Zwei Symbole

Falls für eine Bewegung 2 Symbole erforderlich sind, können diese Bewegungskosten aus 2 Quellen kommen.



Es gibt auch Karten, die selbst schon 2 Bewegungssymbole haben. Mit einer solchen Karte können auch die Kosten für nur ein Symbol bezahlt werden, aber damit ist das zweite Symbol verschwendet, es kann nicht für den nächsten Spielzug aufbewahrt werden.

Beispiele:

Einen Piloten anwerben

Ein Spieler kann immer 2 Münzen ausgeben, um ein Flugzeug zu erhalten, mit dem jedes Bewegungssymbol bezahlt werden kann, wie in der **Bewegungshierarchie** unten gezeigt.

Bewegungshierarchie

Bewegungskosten können immer bezahlt werden, indem der Spieler einen **höheren Bewegungswert** spielt. Diese Bewegungshierarchie ist auch auf der Kurzübersicht zu finden.

Einen neuen Ort entdecken

Tag 10 – Unser Archäologenteam kehrte mit fantastischen Berichten von Behausungen in den Klippen zurück, verziert mit Meisterwerken der Steinmetzkunst. Die Freude über ihre Entdeckung wurde allerdings durch die Furcht vor einem dort lauernden Monster getrübt.

Zu Spielbeginn kann nur an 5 Orten gegraben werden, aber im Laufe des Spiels werden neue entdeckt. Jeder -Ort oder -Ort, auf dem noch kein Ortsplättchen liegt, kann entdeckt werden.

Einen neuen Ort entdecken

1. **Durch die Wildnis streifen:** Der Spieler entscheidet, ob er einen -Ort oder einen -Ort entdecken will. Er schaut auf dem Spielbrett nach und **zahlt die dort angegebenen -Kosten**. Dann wählt er einen noch nicht entdeckten Ort dieser Region und **zahlt die angegebenen Bewegungskosten, um seinen Archäologen** von seinem Spielertableau auf das Feld dieses Ortes zu **bewegen**.

2. **Totem nehmen:** Der Spieler befolgt sofort den Effekt des offen liegenden Totems. Dann platziert er alle auf diesem Ort liegenden Totemplättchen verdeckt in seinem Lager.

3. **Den Ort entdecken:** Der Spieler nimmt das oberste Plättchen vom passenden Stapel – – und legt es offen auf diesen Ort. Dieser Ort ist jetzt entdeckt und der Spieler **befolgt sofort seinen Effekt**.

4. **Den Wächter erwecken:** Der Spieler nimmt das oberste Plättchen vom Wächterstapel und legt es offen auf das Ortsplättchen.

Der Wächter hat keinen sofortigen Effekt. Erst zum Ende der Runde erhält jeder Spieler eine Furchtkarte, der seinen Archäologen von einem Ort mit einem Wächter zurücknimmt (s. Seite 17).

Um das zu vermeiden, kann der Spieler mit einer Hauptaktion in einem späteren Spielzug versuchen, den Wächter zu bezwingen (s. rechte Seite). Oder er könnte dem Wächter mithilfe bestimmter Karten, die entweder den Archäologen oder den Wächter bewegen, entkommen.

Sobald der neu entdeckte Ort ausliegt, ist er **ein weiterer Ort, an dem Archäologen graben können**. Die -Kosten gelten nur, um Orte zu entdecken und nicht, um dort zu graben. Ein Spieler kann einen Archäologen zu einem Ort schicken, an dem ein Wächter ist, erhält dann aber zum Ende der Runde eine Furchtkarte, wenn der Archäologe von dort zurückkehrt, auch wenn der Spieler den Wächter nicht selbst erweckt hat.

Einen Wächter bezwingen

Tag 11 – Wir stellten uns der monströsen Kreatur im Nahkampf, Messer gegen Klaue! Das Biest ging zu Boden! Doch niemand konnte ihm den Todesstoß versetzen, denn wir erstarrten in Ehrfurcht. Die Bestie beugte ihren Kopf zum Gruß und wir erkannten, dass dies kein Monster war. Nein, diese Kreatur war einer von Arnaks legendären Wächtern.

Wächter

Mysteriöse Kreaturen bewachen die Ruinen der Insel. Ein Wächter erscheint jedes Mal, wenn ein Spieler einen neuen Ort entdeckt. Der Wächter hat keinen unmittelbaren Effekt. Zum Ende der Runde erhält aber jeder Spieler eine Furchtkarte, der seinen Archäologen von einem Ort mit einem Wächter zurücknimmt (s. Seite 17).

Wächter bleiben auf dem Spielbrett, bis sie bezwungen werden. **Sie hindern die Archäologen nicht daran, an ihrem Ort zu graben.**

Einen Wächter bezwingen

Mit einer Hauptaktion kann ein Spieler in seinem Spielzug einen Wächter bezwingen. Dafür muss einer seiner Archäologen am Ort des Wächters sein.

1. Er **zahlt die Kosten**, die am unteren Rand des Wächterplättchens angegeben sind.
2. Dann **entfernt er den Wächter** vom Spielbrett und legt ihn offen neben sein Spielertableau.

Dieser Effekt erlaubt dem Spieler, einen Wächter an einem Ort mit eigenem Archäologen zu bezwingen, **ohne die Kosten dafür zu zahlen.** (Der Effekt selber kann aber Kosten haben, die der Spieler zahlen muss.) Auch auf diese Weise bezwungene Wächter legt der Spieler offen neben sein Spielertableau.

Tipp: In manchen Situationen kann es wichtig sein, einen Wächter zu bezwingen, um das Erhalten einer Furchtkarte zu vermeiden. In anderen Situationen können aber mehr Punkte gewonnen werden, wenn die dafür nötigen Ressourcen für Forschungszwecke aufgespart werden. Man sollte sich nicht genötigt fühlen, jeden Wächter zu bezwingen, den man erweckt.

Den Segen eines Wächters nutzen

Wer einen Wächter bezwingt, hat sich dessen Respekt verdient und er gewährt dem Spieler den Segen, der rechts oben auf seinem Plättchen abgebildet ist. Dieser Segen kann **ein Mal im gesamten Spiel** genutzt werden, in einem beliebigen eigenen Spielzug. Anschließend wird das Plättchen verdeckt, um anzuzeigen, dass der Segen bereits genutzt wurde.

Manche Segen sind Bewegungswerte, die anstatt einer Handkarte zur Zahlung von Bewegungskosten genutzt werden können.

Andere Segen sind Nebenaktionen, die jederzeit während eines beliebigen eigenen Spielzugs genutzt werden können.

Diese Wächter sind am Spielende 5 Punkte wert, unabhängig davon, ob ihr Segen genutzt wurde oder nicht.

Totems

Die Spieler finden Totems, wenn sie neue Orte entdecken. Die Totems werden verdeckt im Lager des Spielers aufbewahrt, da die Belohnung für ihre Entdeckung von nun an nicht mehr relevant ist.

Jedes Totem ist am Spielende 3 Punkte wert.

Totemfelder

Die 4 Felder am oberen Rand jedes Spielertableaus gewähren nützliche Effekte. Im eigenen Spielzug kann ein Spieler **als Nebenaktion eines seiner Totems auf eines dieser Felder legen**.

1. Er **legt ein Totem** aus seinem Lager auf das erste freie Totemfeld von links am oberen Rand seines Spielertableaus.
2. Dann **wählt er einen** der fünf abgebildeten **Effekte**.

Die Macht der Totems sollte klug genutzt werden! Denn edes der 4 Felder ist am Spielende die abgebildete Punktzahl wert, wenn kein Totem darauf liegt.

Ein Totem auf einem Feld kann nicht mehr bewegt werden, d. h. jedes Feld kann nur ein Mal im Spiel genutzt werden. (Außer der Spieler findet ein Artefakt, das dies ermöglicht.)

Eine Karte kaufen

Tag 12 – Ich kletterte auf einen Felsen und entfernte einige Zweige, um bessere Sicht auf den vor mir liegenden Pfad zu haben. Erst als ich wieder hinunterstieg, erkannte ich im mittlerweile prallen Sonnenschein, dass der Felsen selbst ein unschätzbar wertvolles Artefakt war.

Die Spieler verbessern ihr Deck, indem sie Artefakte und Gegenstände aus der Kartenreihe kaufen.

Übersicht der Kartenreihe

Die Kartenreihe wird durch den Mondstab in zwei Bereiche unterteilt:

Artefakte liegen links, Gegenstände rechts. In jeder Runde wird der Mondstab um 1 Feld nach rechts bewegt, sodass es immer mehr Artefakte und immer weniger Gegenstände gibt. Während die Expeditionen tiefer und tiefer ins Herz der Insel vorstoßen, entdecken sie immer weitere Artefakte, während die Versorgungskette aus dem Festland immer dünner wird.

Gegenstände

Die Spieler können nützliche Gegenstände kaufen, um ihre Expedition auszurüsten. Ein gekaufter Gegenstand wird **unter das Deck** geschoben, was bedeutet, dass der Spieler ihn normalerweise zu Beginn der nächsten Runde auf die Hand bekommt.

Einen Gegenstand kaufen

1. Der Spieler **wählt einen Gegenstand** aus der Kartenreihe.
2. Er **zahlt die -Kosten,** die am unteren Rand der Karte angegeben sind.
3. **Er schiebt die Gegenstandskarte verdeckt unter sein Deck.**
4. **Schließlich füllt er die Kartenreihe auf.**

Artefakte

Artefakte sind wertvolle Schätze, die während der Erkundung der Insel gefunden werden. Sie werden mit -Markern bezahlt, das stellt die Zeit dar, die zur Erkundung verbraucht wird. Wir sagen hier, dass die Spieler die Karte „kaufen", obwohl die Expedition tatsächlich danach sucht, während sie sich durch den Dschungel schlägt und über die felsigen Ebenen marschiert. Anders als Gegenstände **können Artefakte sofort genutzt werden**, **wenn** sie aus der Kartenreihe **gekauft werden**.

Ein Artefakt kaufen

1. Der Spieler **wählt ein Artefakt** aus der Kartenreihe.
2. Er **zahlt die -Kosten**, die am unteren Rand der Karte angegeben sind.
3. **Er legt das Artefakt in seinen Spielbereich. Er kann seinen Effekt sofort nutzen, wobei er die -Kosten in der Ecke ignoriert.**
4. **Schließlich füllt er die Kartenreihe auf.**

Hinweis: Wer ein Artefakt kauft, kann den Effekt sofort nutzen. Das könnte eine weitere Aktion sein, beispielsweise einen Archäologen zu einem Ort zu schicken. Das gilt als Teil der Hauptaktion dieses Spielzugs.

Die Kartenreihe auffüllen

Falls am Ende eines Spielzugs eine Lücke in der Kartenreihe ist, wird diese mit einer Karte desselben Typs gefüllt:

1. **Die noch ausliegenden Karten werden in Richtung des Mondstabs geschoben,** um am Ende ein freies Feld zu schaffen.
2. Vom entsprechenden Stapel wird **eine neue Karte** auf das freie Feld gelegt.

Falls ein Kartenstapel leer ist, werden Karten dieses Typs nicht mehr verschoben und die Reihe wird nicht aufgefüllt.

Beispiel: *Dies ist die Kartenreihe in Runde II. Der Spieler hat einen Gegenstand gekauft, also füllt er die Reihe mit einem Gegenstand auf, wie abgebildet. Hätte er ein Artefakt gekauft, würde er die Reihe aus der anderen Richtung auffüllen.*

Eine Karte spielen

Tag 13 – Ruby ist ein munterer Vogel und wir sind froh ihn zu haben. Er findet die interessantesten Dinge.

Eine Karte spielen

1. Der Spieler **spielt die Karte** aus seiner Hand offen in seinen **Spielbereich**.
2. **Er nutzt den Effekt der Karte.**

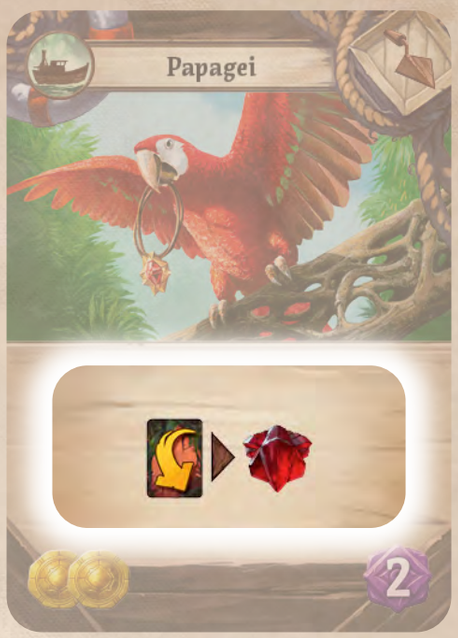
Die Karte bleibt für den Rest der Runde offen im Spielbereich liegen (außer der Spieler erhält die Gelegenheit, sie zu verbannen, wie unten erklärt).

Ein Effekt mit diesem Symbol ist **eine Nebenaktion**. Das bedeutet, dass es **nicht als Hauptaktion des Spielzugs gilt**, diese Karte zu spielen. Die Effekte von *Finanzierungs-* und *Erkundungskarten* sind Nebenaktionen und auch einige Effekte von Gegenstandskarten.

Falls aber der Effekt nicht als Nebenaktion gekennzeichnet ist, ist das Spielen der Karte die **Hauptaktion** dieses Spielzugs. **Alle Effekte von Artefakten sind Hauptaktionen** ebenso wie die mancher Gegenstände, beispielsweise die des *Papageis*.

Wer ein Artefakt spielt, muss auch die besonderen -Kosten zahlen, die im Kasten auf dieser Seite erklärt sind. Das gilt nicht für Gegenstände.

Nicht vergessen: Eine Handkarte kann für ihren Effekt gespielt werden oder für ihren Bewegungswert genutzt werden, aber nicht für beides gleichzeitig.



Beispiel: *Angenommen, der Spieler spielt in seinem Spielzug den Papagei. Er legt die Karte offen in seinen Spielbereich und nutzt den Effekt. Dieser Effekt bedeutet, eine Karte zu verbrauchen, um ein Juwel zu erhalten. Der Spieler schaut seine Handkarten an und beschließt, eine Finanzierungskarte zu verbrauchen. Er spielt sie, aber ignoriert ihren Effekt. Er kann sie in dieser Runde nicht als Münze nutzen, aber das ist es wert: Er nimmt einen Juwel vom Vorratstableau. Damit ist sein Spielzug beendet, außer er hat noch Nebenaktionen, die er spielen möchte.*

Verbannung

Manche Regeln und Effekte schicken Karten in die **Verbannung**, deren Platz am oberen Rand des Spielbretts ist. Für Gegenstände und Artefakte gibt es spezielle Verbannungsstapel neben dem eigentlichen Kartenstapel. Furchtkarten kommen zurück in den Furchtkarten-Stapel, wenn sie verbannt werden. Finanzierungs- und Erkundungskarten werden oberhalb der Furchtkarten abgelegt, wenn sie verbannt werden. Abgesehen von den Furchtkarten kommen verbannte Karten normalerweise nicht wieder ins Spiel.

Dieses Symbol markiert die Felder der Verbannungsstapel auf dem Spielbrett. Falls dieses Symbol bei einem Effekt zu sehen ist, bedeutet es, dass **die Karte aus der Hand oder aus dem eigenen Spielbereich verbannt werden kann**.

Tipp: Falls möglich, ist es sinnvoller eine Karte zunächst zu benutzen und dann aus dem Spielbereich zu verbannen, anstatt sie direkt aus der Hand zu verbannen.

Artefaktkarten spielen

Als wir es fanden, dachten wir es zu verstehen. Aber jetzt beginne ich zu vermuten, dass das Artefakt noch weitere Geheimnisse birgt. Vielleicht finden wir die Antwort in diesen historischen Texten.

Alle Artefaktkarten zeigen in der Ecke -Kosten. Wenn ein Spieler ein Artefakt kauft, ignoriert er diese Kosten und nutzt den Effekt, ohne dafür zu zahlen. **Aber wenn er ein Artefakt aus der Hand spielt, um dessen Effekt zu nutzen, muss er diese -Kosten zahlen.**

Die Effekte von Artefakten können weitere Kosten verursachen. Diese Kosten müssen jedes Mal bezahlt werden, wenn der Effekt genutzt wird.

Forschen

Tag 11 – Ein zerbrochener Speer. Ein paar Textzeilen. Beide verleihen einander Bedeutung.
Ich werde mir die Zeit nehmen, um diese Spuren der Vergangenheit Arnaks eingehend zu studieren.

Mit einer Forschungsaktion bewegt der Spieler einen seiner Forschungsmarker um 1 Reihe auf der Forschungsleiste nach oben:

1. **Der Spieler entscheidet, welchen Forschungsmarker er bewegen will. Falls sein Notizbuch** unterhalb seiner Lupe ist, kann er einen der beiden Marker bewegen. **Das Notizbuch darf aber nie in eine Reihe oberhalb der Lupe bewegt werden.** (Das ist leicht zu merken: Zuerst entdeckt man etwas, dann schreibt man es auf.)

2. **Er wählt ein Feld, auf das er den Marker bewegt.** Der Marker kann nur auf ein Feld bewegt werden, das **mit dem aktuellen Feld verbunden ist.** Das lässt manchmal keine Wahl. Forschungsmarker anderer Spieler werden ignoriert – auf einem Feld können mehrere Forschungsmarker liegen.

3. **Er zahlt die Kosten und bewegt den Marker.** Die Kosten sind auf der „Brücke" angegeben, die das vorherige Feld mit dem neuen verbindet.

4. **Er erhält die Belohnung für die Ergebnisse seiner Forschung:**

   - **Ein Bonusplättchen nehmen?** Falls auf dem Feld ein offenes Forschungsbonusplättchen liegt, erhält der Spieler sofort diesen Bonus und entfernt das Plättchen aus dem Spiel. Nur der erste Spieler, der auf ein solches Feld kommt, kann diesen Bonus erhalten.
   - **Er befolgt immer den Effekt der Reihe.** Der Effekt richtet sich danach, ob der Spieler sein Notizbuch oder seine Lupe bewegt hat, wie am Ende der Reihe angegeben. (Die angegebenen Punkte werden zu diesem Zeitpunkt ignoriert. Sie werden am Spielende gewertet, je nach Position des Markers.)

   Der Spieler kann den Effekt der Reihe zuerst befolgen und danach den des Bonusplättchens, falls er möchte.

Wichtig: Zuerst müssen die Kosten bezahlt werden, bevor die Belohnungen erhalten werden können.

Der Verschollene Tempel

Wenn die Lupe eines Spielers die oberste Reihe der Forschungsleiste erreicht hat, hat er den Verschollenen Tempel entdeckt! Anders als in den anderen Reihen erhält er hier mehr Punkte, je eher er hier ankommt. **Der Spieler legt seine Lupe auf das freie Feld, das die meisten Punkte wert ist.**

Anschließend **nimmt er ein Bonusplättchen**. Er schaut sich die verdeckten Plättchen des Stapels an, wählt eines davon und legt die anderen zurück. Es gibt genug für alle Spieler.

Achtung: Das Notizbuch kann nicht auf die Reihe des Verschollenen Tempels bewegt werden!

Erkundung des Verschollenen Tempels

Wer den Verschollenen Tempel entdeckt hat, kann mit späteren Forschungsaktionen die Geschichte Arnaks erforschen.

Wenn die Lupe eines Spielers bereits im Verschollenen Tempel ist, kann er statt die Lupe zu bewegen, dafür bezahlen **1 Tempelplättchen** zu erhalten.

Am Fuße des Tempels sind 3 verschiedene Kosten angegeben. Für jeden Stapel Tempelplättchen gilt eine bestimmte Kostenkombination, wie rechts im Bild angegeben.

Beispiel: *Der 6-Punkte-Stapel links erfordert es, die beiden linken Kosten zu zahlen. Der 6-Punkte-Stapel rechts erfordert, die beiden rechten Kosten zu zahlen. Für den 11-Punkte-Stapel oben müssen alle 3 Kosten bezahlt werden.*

Die Anzahl der Plättchen jedes Stapels ist begrenzt. Von einem leeren Stapel können keine Plättchen gekauft werden.

Wohin kann man sich bewegen?

Blau und Rot haben ihre Lupen auf verschiedenen Feldern in der untersten Reihe. Das Feld von Blau ist mit beiden Feldern der Reihe darüber verbunden, also könnte Blau seinen Marker auf jedes dieser Felder bewegen. Das Feld von Rot ist hingegen nur mit 1 Feld in der Reihe darüber verbunden.

Alle anderen Marker sind noch auf den Startfeldern. Von dort aus können die Marker auf jedes Feld in der untersten Reihe bewegt werden.

Gelb kann seine Lupe vorsetzen. Er kann sein Notizbuch erst dann bewegen, wenn seine Lupe mindestens 1 Reihe höher als dieses ist.

Forschungsaktion

Rot beschließt, in ihrem Spielzug mit ihrer Lupe zu forschen. Sie zahlt *und bewegt die Lupe auf das nächste Feld. Sie entfernt das Forschungsbonusplättchen und erhält einen* *-Marker. Das Plättchen wird zurück in die Spielschachtel gelegt und der Marker auf ihr Spielertableau. (Es ist wichtig darauf zu achten, dass mit diesem Marker nicht die Forschungskosten bezahlt werden können – die Kosten müssen immer zuerst bezahlt werden.) Sie sieht rechts auf dem Lupenfeld, dass sie 1* *erhält.*

Einen Gehilfen rekrutieren

Blau beschließt, in seinem Spielzug mit seinem Notizbuch zu forschen. Er darf sein Notizbuch nicht auf eine höhere Reihe bewegen als seine Lupe, aber auf dieselbe Reihe der Lupe und sogar auf dasselbe Feld, wenn er möchte.

Angenommen, er tut dies. Blau zahlt *und bewegt sein Notizbuch auf das Feld mit seiner Lupe. Dann wählt er 1 der drei auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen und legt ihn, mit der silbernen Seite nach oben, auf sein Spielertableau. Weitere Erklärungen zu den Gehilfen befinden sich auf der nächsten Seite.*

Gehilfen

Gehilfen sind Leute, die sich der Expedition anschließen. Jeder Gehilfe hat 2 Stufen – silbern und golden. Die goldene Stufe hat einen stärkeren Effekt. Auf der Forschungsleiste können silberne Gehilfen rekrutiert werden, wenn ein Spieler sein Notizbuch auf bestimmte Reihen bewegt.

Gehilfen rekrutieren

Wenn ein Spieler sein Notizbuch auf eine Reihe mit diesem Symbol bewegt, **wählt er einen** der auf dem Vorratstableau verfügbaren **Gehilfen**. (Normalerweise liegen dort 3, aber im Laufe des Spiels können ein Stapel oder mehrere leer werden.)

Hinweis: Nicht sichtbare Gehilfen gelten als verborgen, sodass niemand weiß, welche Gehilfen das sind, bis der oben liegende rekrutiert wurde.

Der Spieler legt den Gehilfen auf eines der Gehilfenfelder auf seinem Spielertableau, sodass die silberne Seite sichtbar ist.

Gehilfen haben verschiedene Effekte. Falls der Effekt eine Nebenaktion ist, kann der Spieler ihn sofort nutzen oder für später aufbewahren.

Gehilfen benutzen

Um einen Gehilfen zu benutzen, wird er seitwärts gedreht, wie abgebildet. Er ist jetzt **erschöpft** und kann nicht mehr genutzt werden.

Normalerweise kann ein Gehilfe nur ein Mal in jeder Runde genutzt werden. Zum Ende der Runde werden alle Gehilfen **aufgefrischt**, indem sie wieder aufrecht gedreht werden.

Durch manche Effekte können Gehilfen aber auch während der Runde aufgefrischt werden und stehen damit wieder zur Verfügung, teilweise sogar sofort.

Gehilfen aufwerten

Wenn ein Spieler sein Notizbuch auf eine Reihe mit diesem Symbol bewegt, **wertet er einen seiner Gehilfen auf** – er dreht das Plättchen auf die goldene Stufe. Damit wird der Gehilfe auch sofort wieder aufgefrischt, auch wenn die silberne Stufe erschöpft war.

Beispiel:

Blau nutzt seinen Gehilfen, um 1 zu erhalten.

Dann zahlt er , um sein Notizbuch vorzubewegen. Der Notizbucheffekt dieser Reihe erlaubt ihm, einen Gehilfen aufzuwerten. Er kann einen seiner beiden Gehilfen aufwerten.

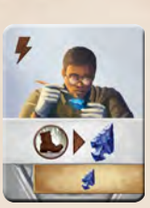
Blau beschließt, den gerade genutzten Gehilfen aufzuwerten und dreht ihn auf die andere Seite, wodurch er auch wieder aufgefrischt wird. Er könnte ihn sofort noch einmal nutzen, wenn er möchte.

Gehilfen haben verschiedene Effekte:

Manche Gehilfen bieten eine Auswahl an Effekten. Als Nebenaktion kann dieser Gehilfe genutzt werden, um 1 zu erhalten oder 1 .

Dieser Gehilfe erlaubt dem Spieler, ein Artefakt oder einen Gegenstand mit einem Rabatt zu kaufen. Der Rabatt beträgt 1 mit dieser Stufe und 2 mit der aufgewerteten Stufe.

Dieser Gehilfe hat kein Symbol für eine Nebenaktion, daher ist es die **Hauptaktion** des Spielzugs, ihn zu nutzen.



Dieser Gehilfe erfordert 1 , um 1 zu erhalten. Die Bewegungskosten können auf gleiche Weise bezahlt werden wie die für Archäologenaktionen. Weil dies eine Nebenaktion ist, ist es möglich, eine Karte mit für 2 Dinge zu benutzen: Mit 1 könnte beispielsweise der Effekt dieses Gehilfen gezahlt werden, mit dem anderen könnte ein Archäologe zu einem Ort geschickt werden.

Passen

Welche Wunder wir heute entdeckt haben! Wer weiß, was wir morgen finden werden?

Manche Effekte verlangen als Teil ihrer Kosten, zu passen.

Jeder Spieler kann in seinem Spielzug **passen** – er informiert dann die anderen Spieler, dass er in dieser Runde keine Spielzüge mehr ausführen wird. Passen ist die **Hauptaktion** des Spielzugs. Der Spieler kann in diesem Spielzug noch Nebenaktionen ausführen, wenn er welche hat und dies tun möchte.

Falls du keine andere Hauptaktion machen kannst oder willst, musst du passen. Es ist nicht erlaubt, in einem Zug lediglich Nebenaktionen zu machen!

Nachdem ein Spieler gepasst hat, kann er in der aktuellen Runde keine weiteren Aktionen mehr ausführen. Das Spiel wird weiterhin reihum im Uhrzeigersinn fortgesetzt, aber jeder Spieler, der gepasst hat, wird übersprungen. Das bedeutet, dass ein Spieler, der als einziger noch nicht gepasst hat, mehrere Spielzüge hintereinander ausführen kann.

Nachdem alle Spieler gepasst haben, ist die Runde beendet.

Vorbereitung der nächsten Runde

Falls dies nicht das Ende der Runde V ist, wird nun die nächste Runde vorbereitet.

Gleichzeitig führen alle Spieler folgende Schritte aus:

1. Sie **nehmen jeweils die beiden eigenen Archäologen** zurück auf ihr Spielertableau. Für jeden seiner **Archäologen, der von einem Ort mit einem Wächter zurückkommt**, muss der Spieler **1 Furchtkarte** in seinen Spielbereich legen.
2. Normalerweise werden die Spieler keine Handkarten mehr haben. Falls aber doch, **kann jede Handkarte entweder im eigenen Spielbereich abgelegt oder für die nächste Runde auf der Hand behalten werden.**

   Tipp: Man sollte alle seine Handkarten benutzen, falls möglich. Eine Karte (oder mehrere) für die die nächste Runde aufzubewahren ist nur sehr selten sinnvoll.
3. Jeder Spieler **nimmt alle** Karten aus seinem Spielbereich, **mischt** sie gründlich und legt sie **verdeckt unter sein Deck**.

   Hinweis: Das bedeutet, dass während der Runde gekaufte Gegenstände nun über den Karten liegen, die gerade gemischt wurden.
4. **Alle Gehilfen werden aufgefrischt** (wieder aufrecht gedreht).

Nun muss die Kartenreihe folgendermaßen aktualisiert werden:

1. **Die beiden Karten an jeder Seite neben dem Mondstab werden verbannt.** (Dadurch wird je 1 Artefakt- und Gegenstandskarte entfernt. Verbannung ist auf Seite 13 erklärt.)
2. **Der Mondstab wird um 1 Feld nach rechts verschoben,** um die Nummer der nächsten Runde anzuzeigen.
3. **Die Kartenreihe wird aufgefüllt** (wie auf Seite 12 erklärt).

Die neue Runde beginnt:

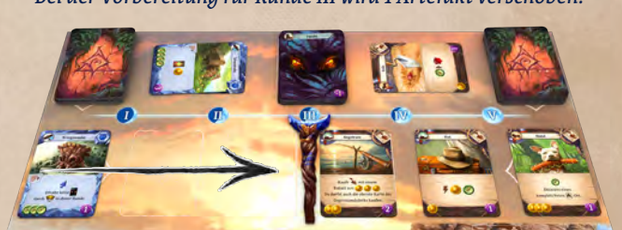
Der Startspielermarker wird nach links weitergereicht – dieser Spieler ist Startspieler der nächsten Runde.

Jeder Spieler zieht so viele Karten von seinem Deck, bis er **5 Handkarten** hat. Falls nicht genügend Karten im Deck sind, zieht der Spieler so viele wie möglich.

Beispiel für die Aktualisierung der Kartenreihe:

Ende der Runde I, Aktualisierung für Runde II.

Bei der Vorbereitung für Runde III wird 1 Artefakt verschoben.



Ende der Runde V

Zum Ende der Runde V nehmen alle Spieler ihre Archäologen zurück und erhalten gegebenenfalls **Furchtkarten durch Wächter**. Alle anderen Schritte werden ignoriert und es folgt die Schlusswertung.

Schlusswertung

Tag 18 – Die Insel birgt noch viele weitere Geheimnisse, aber für uns ist es nun an der Zeit, nach Hause zurückzukehren und unsere Entdeckungen mit der Welt zu teilen.

Zum Spielende werden die Punkte aller Spieler auf dem Wertungsblatt eingetragen und addiert. Die Punkte werden vergeben für:

Jeder eigene **Forschungsmarker** ist so viele Punkte wert, wie in seiner Reihe angegeben. Lupen im Verschollenen Tempel bringen so viele Punkte wie angegeben je nach Reihenfolge, in der sie in den Tempel kamen.

Jedes eigene **Tempelplättchen** ist so viele Punkte wert, wie darauf angegeben.

Jedes eigene **Totem** ist 3 Punkte wert, auch wenn er auf einem Totemplatz liegt. Hinzu kommen die auf **leeren Totemfeldern** angegebenen Punkte.

Jeder eigene bezwungene **Wächter** ist 5 Punkte wert, unabhängig davon, ob sein Segen genutzt wurde oder nicht.

Jede **Artefakt- und Gegenstandskarte** ist so viele Punkte wert, wie in der unteren rechten Ecke angegeben.

Jede eigene **Furchtkarte** gibt **–1** Punkt. Jedes eigene Furchtplättchen (s. Seite 23) gibt –2 Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger.

Gleichstände werden zugunsten des Spielers aufgelöst, der den Verschollenen Tempel früher erreicht hat. Falls niemand den Verschollenen Tempel erreicht hat, wird zugunsten des Spielers mit den meisten Punkten für Forschungsmarker entschieden. Besteht auch dann noch Gleichstand, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

22. Okt.	Mín	Elwen
	24	14
	11	0
	11	13
	0	20
	13	7
	-4	0
	55	54

Ein Spiel von Mín & Elwen

Entwicklungsteam: **Michal Štach**, **Michaela Štachová**

Grafikdesign: **Filip Murmak**

Künstlerische Leitung: **Jakub Politzer**

Illustration: **Ondřej Hrdina**, **Milan Vavroň**, **Jiří Kůs**, **František Sedláček**

3D-Illustrationen: **Radim „Finder" Pech**

Künstlerische Beratung: **Dávid Jablonovský**

Produktion: **Vít Vodička**

Regelheft: **Jason Holt**

Projektmanagement: **Jan Zvoníček**

Projektverantwortlicher: **Petr Murmak**

Übersetzung ins Deutsche: **Ferdinand Köther**

Deutsche Redaktion: **Sabine Machaczek**

© Czech Games Edition
Oktober 2020
www.CzechGames.de

Besonderer Dank ans deutschsprachige Team: Bernd Kunkel, Peer Lagerpusch, Tanja Masche, Frank Nauerz, Jan Wegner.

Besonderer Dank an unsere aktivsten Testspieler: Kuba Kutil dafür, immer einen Weg zu finden, unsere frühen Prototypen zu knacken und für die große Hilfe bei der Finanzplanung des Spiels und das Testen des Solospiels; Pavla Ferstová und Ivan „eklp" Dostál dafür, seit den ersten Prototypen Fans zu sein und für ihre Testspiele von mehr als einem Dutzend Versionen während der Entwicklung des Spiels, Vít Vodička dafür, das Spiel im Griff zu haben und seine wertvollen ausgleichenden Hinweise.

Testspieler: Martin „Intoš" Sedmera, Laďa 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 & 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 & Dominika, Zuzka & Miroslav Dzurenda, Juraj Butek, Filip Sochor, Lukáš „Colombo" Wiesner, Eliška & 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 & Ese Šabata, Václav Horák, Matúš Sedlák, Dan Knápek, Lumír Kvita, Kristián „Christheco" Buryš, Bára „CP" Siptáková, Adam „Adamin" Sipták, Dora „Cingilingi" Cidlinská, Michal „Meysha" Stárek, Ailin & Faire, Krtek & Kristýna, Melisilme & Findar, Julie „Peri" Tomaňová und alle anderen tollen Leute, die wir im Brno board game club, beim CGE Testspielen und anderen Gelegeneheiten getroffen haben. Ohne euch alle wäre dieses Spiel nicht möglich gewesen.

Großes Hallo an unser CGE Team! Filip für seinen großen Enthusiasmus, mit der er die Aufgabe anging, dieses Spiel so gut aussehen zu lassen. Petr für seine Hingabe an dieses Projekt, immer bereit, Probleme aus dem Weg zu räumen. Regi für die Hilfe bei vielen unserer Veratwortlichkeiten und unermüdliche Arbeit bei der Vermarktung. Jason für seine freundliche und positive Art bei der Arbeit, das Regelheft so gut zu machen. Zvonda für die Beachtung tausender Deadlines. Finder für den fantastischen Trailer und die 3D-Modelle. Míša und Fanda für die Hilfe bei der grafischen Gestaltung. Vlaada für den Input seiner Erfahrung, für seine Hinweise und coolen Ideen! David, Honza, Dita und allen anderen, die bei der Vorbereitung so vieler Prototypen geholfen haben, sie zu testen und alles Korrekturzulesen. Danke für die Teilnahme an dieser Reise!

Vielen Dank an: Ailín und Faire, die uns während des ganzen Projekts geholfen und unterstützt haben – ohne ihre Hilfe hätten wir nicht die Zeit und Werkzeuge gehabt, um dieses Spiel fertigzustellen. Nand für das fantastische nanDECK und Paul Grogan für die Präsentation unseres Spiels in der Welt in traurigen Zeiten abgesagter Messen und Kongresse 2020.

Ganz besonderer Dank an: Ondra Hrdina, Milan Vavroň, Kuba Politzer, Jirka Kůs und Fanda Sedláček für ihre Hilfe, die fantastische Welt von Arnak zu schaffen und mit ihren wundervollen Illustrationen zum Leben zu erwecken, sodass uns der Atem stockte!

Der Schlangentempel

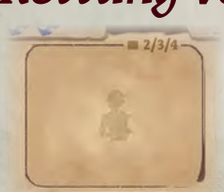
Von unserem Schiff [redacted] nichts mehr übrig. Wir versuchten zu [redacted] aber ich fürchte, es wird uns sogar hier finden!

Die erste Expedition nach Arnak verlief ziemlich ungünstig. Seit geraumer Zeit hat niemand mehr etwas von den Archäologen gehört. Haltet die Augen nach Überlebenden offen, während ihr die Insel erkundet.

Anderes Spielbrett

Auf der Schlangentempelseite gelten andere Bewegungskosten und die Forschungsleiste ist anders.

Rettung von Gehilfen



Auf diesem Feld in der Mitte der Forschungsleiste befinden sich Überlebende der ersten Expedition. Die Spieler können vielleicht einen von ihnen retten, während sie die Ruinen der Insel erkunden.

Während des Spielaufbaus wird **je Spieler 1 Gehilfe auf dieses Feld gelegt**. Diese Gehilfen werden zufällig gewählt. Der oberste Gehilfe ist für alle sichtbar, aber die darunter liegenden sind für alle verborgen, die diese Reihe noch nicht erreicht haben.

Auf das Vorratstableau werden wie üblich 3 Gehilfenstapel gelegt; 2 Stapel enthalten nur 3 Gehilfen, der dritte alle übrigen.

Um einen Forschungsmarker über diese Brücke zu bewegen, muss der Spieler **1 Totem zahlen**. Dieses Totem muss **aus dem Lager** kommen – es kann kein eingesetztes Totem von einem Totemfeld genommen werden. Das Totemplättchen wird aus dem Spiel entfernt.

Mit dem Effekt der Lupe kann der Spieler **1 Gehilfen** von denen auf der Forschungsleiste **retten**. Er schaut sich die Plättchen des Stapels heimlich an, wählt eines davon und legt die anderen zurück, ohne deren Reihenfolge zu ändern.

Anders als vom Vorratstableau rekrutierte Gehilfen ist der gerettete Gehilfe erschöpft. Er kann in dieser Runde nicht mehr genutzt werden, außer er wird durch einen Effekt aufgefrischt.

Beispiel: *Rot möchte ihre Lupe auf das Feld bewegen, auf dem die zu rettenden Gehilfen sind.*

1. *Sie nimmt 1 Totem aus ihrem Lager und legt es in die Spielschachtel zurück.*
2. *Sie setzt ihre Lupe vor.*
3. *Sie schaut sich die Plättchen der Gehilfen an und wählt den Kapitän.*
4. *Der Kapitän ist durch das lange Warten auf Hilfe erschöpft. Rot kann ihn in dieser Runde nicht mehr benutzen, außer er wird durch einen Effekt aufgefrischt.*

Dieser Effekt erlaubt dem Spieler, einen Gehilfen aufzuwerten (von silbern zu golden). (Auf der anderen Spielbrettseite konnte das nur durch den Notizbucheffekt einer Reihe geschehen.) Falls der Spieler zwei Gehilfen hat, kann er einen beliebigen davon aufwerten – er muss sich nicht merken, welcher der gerade gerettete Gehilfe ist.

Wie üblich wird ein erschöpfter Gehilfe aufgefrischt, wenn er aufgewertet wird.

Schaudergeschichten!

Zunächst hatten wir seine Erzählungen als Halluzinationen abgetan, hervorgerufen durch die traumatische Erfahrung, hier so lange gestrandet zu sein, aber als wir immer mehr Geheimnisse von Arnak lüfteten …

Dieser Lupeneffekt bedeutet, dass der Spieler **eine Furchtkarte erhält**! Er legt sie offen in seinen Spielbereich und ignoriert dabei ihren Bewegungswert.

Während des Spielaufbaus wurden 2 oder 3 Bonusplättchen in diese Reihe der Forschungsleiste gelegt. Wenn ein Spieler einen Forschungsmarker (Notizbuch oder Lupe) auf diese Reihe bewegt **wählt er eines dieser Plättchen** und nimmt es.

Solospiel

Wir dachten, die einzigen zu sein, die dieses Geheimnis kennen … Aber andere sind bereits hier!

Das Solospiel ermöglicht einem Spieler, die Spannung bei der Erkundung der verlorenen Ruinen alleine zu erleben, ohne sich mit anderen Spielern zu messen.

Spielaufbau

Das Spielbrett wird wie für ein 2-Personen-Spiel aufgebaut. Wenn ein Stapel eine bestimmte Anzahl Plättchen haben soll, abhängig von der Spieleranzahl, wird er aus 2 Plättchen gebildet.

Der Spieler baut sein Spielertableau wie üblich auf. Er ist zweiter in der Reihenfolge und **beginnt mit 1** **und 1** .

Spielaufbau des Gegners

Der Spieler wählt ein anderes Spielertableau für die Expedition seines Gegners, dabei **wird die Seite mit den grauen Zelten genutzt**. Der Gegner erhält alle **6 Archäologen**, die nicht in der Farbe des Spielers selbst sind.

Der Gegner nutzt nur 1 Forschungsmarker. Seine Lupe wird auf ein Startfeld neben den Forschungsmarkern des Spielers gelegt.

Aktionsstapel des Gegners

Der Aktionsstapel des Gegners wird mit 10 Aktionsplättchen gebildet.

Es werden alle 5 Archäologen-Aktionsplättchen genutzt:

Dann werden 5 rote oder grüne Aktionsplättchen hinzugenommen:

Die Aktionsplättchen sind paarweise vorhanden. Die rote Aktion ist aggressiver als die grüne. Alle 5 Aktionen müssen im Stapel vorhanden sein, also nimmt der Spieler **1 Plättchen von jedem Paar**. Die 5 nicht genutzten Plättchen werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

Die Anzahl roter Plättchen ist die Schwierigkeitsstufe, von 0 bis 5. Der Spieler entscheidet, wie viele rote Plättchen genutzt werden, wählt diese Anzahl Plättchen zufällig aus, schaut sie sich dann an und nimmt die entsprechenden (d. h. nicht vorhandenen Aktionen) grünen Plättchen, um den Satz zu vervollständigen.

Schließlich mischt er den Aktionsstapel verdeckt und das Spiel kann beginnen.

Spielablauf

Der Gegner ist immer einen Schritt voraus und deshalb Startspieler in allen 5 Runden. Ein Spielzug des Gegners funktioniert folgendermaßen:

1. **Der Spieler deckt das oberste Aktionsplättchen auf** und legt es neben den Aktionsstapel.
2. **Dann führt er die angegebene Aktion des Gegners aus.** Falls die Situation die Ausführung der Aktion nicht zulässt, macht der Gegner in diesem Spielzug nichts.

Im Laufe einer Runde wechseln der Gegner und der Spieler sich ab, wie in einem 2-Personen-Spiel. **Der Gegner passt erst, nachdem er alle 10 Aktionsplättchen gespielt hat, auch wenn der Spieler schon vorher gepasst hat.**

Aktionen des Gegners

Jede Aktion des Gegners ist wie die eines Spielers, aber das Spiel ist ausgerichtet auf die Folgen, die diese Aktionen für den Spieler haben. **Die Expedition des Gegners erhält und bezahlt nie Ressourcen.** Der Gegner erhält auch keine Furchtkarten. Aber er sammelt Punkte.

Hinweis: Die Symbole auf den Aktionsplättchen sind nicht genau wie die auf der Rückseite dieses Regelhefts erklärten Effekte, sondern dienen als Erinnerung an die in diesem Kapitel erklärten Regeln.

An einem Ort graben

Der Gegner will verhindern, dass der Spieler die abgebildete Ressource erhält. Es wird ein Ort gesucht, der diese Ressource bietet, dann wird ein Archäologe des Gegners auf das Feld dort gestellt. (Falls kein infrage kommendes Feld frei ist, tut der Gegner nichts.)

Falls dafür mehrere Felder infrage kommen, wählt der Gegner eines nach folgenden Prioritäten:

- Ein Ort in einer höheren Reihe wird gegenüber einem in niedrigerer Reihe bevorzugt.
- Von Feldern in derselben Reihe bevorzugt der Gegner den Ort, der am weitesten links bzw. rechts ist, wie durch den Entscheidungspfeil angegeben. (Siehe Kasten unten.)

Der Entscheidungspfeil

Wenn die Expedition des Gegners zwei oder mehr Möglichkeiten hat, wählt sie immer die äußerst linke oder äußerst rechte, je nachdem, in welche Richtung der Pfeil auf dem Aktionsstapel zeigt. Falls dies beim letzten Aktionsplättchen erforderlich ist (der Stapel ist dann leer), wird der Pfeil auf dem untersten Plättchen des Abwurfstapels genutzt.

Die Aktionsplättchen müssen immer so ausgerichtet sein, dass die dunkle Seite nach unten zeigt; damit ist gewährleistet, dass es gleich viele linke und rechte Pfeile gibt.

Einen neuen Ort entdecken

Der Gegner entdeckt einen -Ort oder -Ort, je nach Runde. Falls es mehrere unentdeckte Orte gibt:

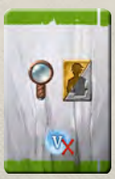
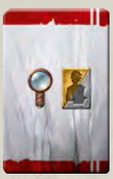
- Zuerst wird die Wahl auf eine Reihe eingeschränkt. Bei -Orten wird die untere Reihe bevorzugt.
- Dann wird anhand des Entscheidungspfeils der linke oder rechte Ort gewählt.

Dann wird ein Archäologe des Gegners auf das gewählte Feld gestellt. Das/die Totemplättchen wird/werden auf das Spielertableau des Gegners gelegt. Falls er das offen liegende Totem noch nicht hat, wird es auf das entsprechende Feld gelegt. Falls dieses Totem dort bereits vorhanden ist, wird es verdeckt auf das rechte mit „–1“ markierte Feld gelegt. Auf diesem Feld können mehrere Totems übereinander gestapelt werden. Wenn der Gegner ein verdecktes Totemplättchen erhält, wird es direkt auf das „–1“-Feld gelegt und die andere Seite wird ignoriert.

Auf den neu entdeckten Ort wird wie üblich ein Ortsplättchen gelegt. Ein Wächter erscheint dort nur in bestimmten Runden, wie auf dem Aktionsplättchen angezeigt.

Bei der grünen Version dieser Aktion geschieht in Runde V nichts.

Forschen

Die Lupe des Gegners wird auf die nächste Reihe vorgesetzt. Falls ein Feld gewählt werden muss, geschieht dies anhand des Entscheidungspfeils.

Falls ein Forschungsbonusplättchen auf dem Feld ist, wird es aus dem Spiel entfernt. Falls es das Feld des Verschollenen Tempels ist, wird das oberste Plättchen vom Bonusstapel entfernt.

Wenn die Lupe des Gegners nicht mehr vorgesetzt werden kann, weil sie den Verschollenen Tempel schon erreicht hat, erhält der Gegner stattdessen ein 6-Punkte-Plättchen. Falls beide Stapel noch Plättchen enthalten, wird anhand des Entscheidungspfeils der linke oder rechte Stapel gewählt.

Bei diesem Symbol wird der oberste Gehilfe vom höchsten Stapel auf dem Vorratstableau genommen. Wenn die Stapel gleich hoch sind, wird der Entscheidungspfeil genutzt. Der Gehilfe wird aus dem Spiel entfernt.

Schlangentempelseite: Wenn die Lupe des Gegners das Feld der überlebenden Gehilfen erreicht, wird hier der oberste Gehilfe aus dem Spiel entfernt, **zusätzlich** zu dem vom Vorratstableau.

Bei der grünen Version dieser Aktion geschieht in Runde V nichts.

Einen Wächter bezwingen

Falls ein Wächter an einem Ort mit Gegner ist, wird er auf das Spielertableau des Gegners gelegt. Bei einer Wahl gelten dieselben Prioritäten wie bei **„An einem Ort graben“**: Die höhere Reihe wird bevorzugt und falls nötig wird der Entscheidungspfeil genutzt.

Falls es keinen Archäologen des Gegners an einem Ort mit einem Wächter gibt, forscht der Gegner stattdessen, aber nimmt keinen Gehilfen vom Vorratstableau. (Auf der Schlangentempelseite nimmt er aber einen Gehilfen der Überlebenden, wenn er das Feld erreicht.)

Bei der grünen Version dieser Aktion geschieht in Runde V nichts.

Einen Gegenstand kaufen

Bei der grünen Version dieser Aktion nimmt der Gegner den Gegenstand mit dem geringsten Punktewert. Bei der roten Version nimmt er den mit dem höchsten Punktewert. Bei einer Wahl wird wieder der Entscheidungspfeil zuhilfe genommen. Die Karte wird auf das Spielertableau des Gegners gelegt und die Aktion wird abgeschlossen, indem die Kartenreihe wie üblich aufgefüllt wird.

Ein Artefakt kaufen

Wie schon vermutet ... das ist genau so, wie einen Gegenstand zu kaufen.

Ende der Spielrunde

Am Ende der Runde werden alle Archäologen des Gegners zurück auf sein Spielertableau gesetzt. **Der Gegner erhält keine Furchtkarten.** Der Aktionsplättchenstapel wird verdeckt gemischt und es geht weiter mit der nächsten Runde. **Der Gegner ist in jeder Runde Startspieler.** Deshalb wird der Startspielermarker nicht gebraucht.

Wertung

Die Expedition des Gegners erhält Punkte für die Position ihrer Lupe, für Tempelplättchen, bezwungene Wächter und für gekaufte Karten.

Hinzu kommen 3 Punkte für jedes einzigartige, offen liegende Totem. Jedes Totem auf dem „–1“-Feld ist 2 Punkte wert.

Der Spieler berechnet seine Punkte wie üblich und vergleicht sie mit den Punkten des Gegners. Wer die meisten Punkte hat, ist der Sieger.

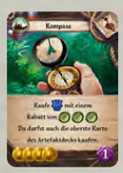
Solo-Kampagnenspiel

Wer Lust auf ein Solo-Kampagnenspiel hat, schaut hier nach:
www.arnak.game

- Viele einzigartige Szenarien
- Neue Ziele
- Was ist der verschollenen Expedition von Professor Kutil passiert?

Anhang

Anmerkungen zu einigen Karten

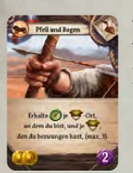


Angelrute
Kompass

Anders als bei einer normalen „Karten kaufen"-Aktion kannst du dies auch tun, wenn du dir keine Karte aus der Kartenreihe leisten kannst. Decke die oberste Karte des entsprechenden Stapels auf, auch diese Karte kannst du kaufen. Du kannst auch entscheiden, keine Karte zu kaufen und legst sie dann verdeckt zurück auf den Stapel. Wenn du eine andere Karte kaufst, wird die Reihe mit der aufgedeckten Karte wie üblich aufgefüllt.

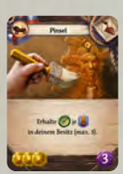
Bärenfalle

Du kannst diese Falle an einem Ort mit oder ohne eigenem Archäologen nutzen. Es darf aber kein anderer Spieler dort sein. (Eine reine Vorsichtsmaßnahme.)



Pfeil und Bogen

Du kannst maximal erhalten.



Pinsel

Alle Totems auf deinem Spielertableau zählen hierfür, auf Totemfeldern oder nicht. Du kannst maximal erhalten.

Tagebuch

Diese Karte gilt nur für das Notizbuch, nicht für die Lupe. Vergiss nicht, dass das Notizbuch nie in eine Reihe oberhalb der Lupe bewegt werden darf.

Taschenmesser

Wähle 2 der vier abgebildeten Möglichkeiten. Du darfst nicht die gleiche 2 Mal wählen!

Kristallohrring

Entscheide zuerst, wie viele Karten du ziehst, dann ziehe diese Anzahl. Nimm eine davon auf deine Hand. Falls du mehr als 1 ziehst, kannst du 1 oben auf dein Deck zurücklegen. Weitere gezogene Karten musst du wirkungslos in deinen Spielbereich legen.

Okarina des Wächters

Falls deine beiden Archäologen auf deinem Spielertableau sind, kannst du diese Karte trotzdem spielen, um alle deine Bewegungssymbole als zu benutzen. Wenn eine Karte 2 Bewegungssymbole hat, werden sie zu .

Prunkvoller Hammer

Nimm den äußerst rechten Gegenstand aus der Kartenreihe und lege ihn auf den Verbannungsstapel der Gegenstände. Dann kannst du 1 Gegenstand aus diesem Verbannungsstapel nehmen, ohne die Kosten dafür zu zahlen. Lege die Karte unter dein Deck. Fülle die Kartenreihe zum Ende deines Spielzugs auf.

Topas-Ohrring

Entscheide zuerst, ob du 1 oder 2 Karten ziehst, dann ziehe diese Anzahl unten von deinem Deck. Wenn du 1 ziehst, nimm sie auf deine Hand. Wenn du 2 ziehst, schaue sie dir an, nimm 1 auf deine Hand und lege die andere in deinen Spielbereich, ignoriere dabei ihren Effekt und Bewegungswert.

Totem von Ara-Anu
Gravierte Klinge

Dieser Rabatt kann genutzt werden, um ein Tempelplättchen zu kaufen.

Uralter Wein
Kokosnussflakon

Der Effekt des Artefakts gilt als deine Hauptaktion dieses Spielzugs, selbst falls der Effekt des Gehilfen eine Nebenaktion ist. Der Gehilfe auf dem Vorratstableau ist anschließend nicht erschöpft. Falls du auf diese Weise einen Bewegungswert erhältst, ist er verloren, außer du kannst ihn vor Ende des Spielzugs mit einer Nebenaktion nutzen. Dieser Effekt kann nicht für einen Gehilfen auf dem Feld der Überlebenden der Forschungsleiste des Schlangentempels genutzt werden.

Verziertes Horn

Wenn du einen silbernen Gehilfen austauschst, ist der neue auch silbern. Wenn du einen goldenen austauschst, drehst du den neuen Gehilfen auf seine goldene Stufe. Der auf das Vorratstableau zurückgelegte Gehilfe wird so abgelegt, dass die silberne Stufe sichtbar ist.

Wächterkrone

Mit diesem Artefakt kann ein Wächter nicht zu einem noch nicht entdeckten Ort bewegt werden. Ein komplett freier Ort ist einer, an dem kein Archäologe ist. Wenn auf einem Ort mit zwei Feldern nur noch ein Feld frei ist, gilt der Ort **nicht** als komplett frei.

Wandersandalen
Wanderstab

Der Archäologe kann **von** jedem Ort aus versetzt werden. Der Effekt ist nur unterschiedlich bezüglich des Ortes, **an** den er versetzt werden kann.

Nicht vergessen!

- **Man kann immer zahlen, um ein zu kaufen.**
- **Das kann nicht auf eine höhere Reihe als die bewegt werden.**
- **Jede Reihe der Forschungsleiste hat einen Effekt.** Dieser Effekt wird immer genutzt, ob man ein Bonusplättchen nimmt oder nicht.
- **Wenn ein Gehilfe aufgewertet wird, wird er damit auch aufgefrischt.**
- **Mit dem Effekt kann eine Karte aus der Hand oder aus dem eigenen Spielbereich verbannt werden.**
- **Zuerst Furchtkarte(n) nehmen, dann mischen.** Zum Ende der Runde werden die Archäologen zurückgenommen, eventuell zusammen mit Furchtkarten durch Wächter. Erst danach werden die Karten aus dem Spielbereich gemischt.
- **Die gemischten Karten kommen unter das Deck.** Und nur am Ende der Runde – Karten werden zu keiner anderen Zeit gemischt.
- **Ein gekaufter Gegenstand wird unter das Deck gelegt.** Das bedeutet, dass er über allen Karten liegt, die am Rundenende gemischt werden.

Häufig gestellte Fragen

- **Darf man mehr als 5 Handkarten haben?** Ja. Das Kartenlimit gilt nur, wenn zu Rundenbeginn Karten gezogen werden.
- **Ist es möglich, einen Gegenstand zu kaufen und ihn später in derselben Runde zu nutzen?** Ja. Ein gekaufter Gegenstand wird unter das Deck gelegt. Manche Effekte erlauben es, Karten zu ziehen. Sobald ein Gegenstand auf der Hand ist, kann er in einem beliebigen eigenen Spielzug genutzt werden.
- **Kann das eigene Deck während des Spiels gemischt werden?** Nein. Das Deck wird einmalig zu Spielbeginn gemischt. Zum Rundenende werden die Karten aus dem Spielbereich gemischt und unter das Deck gelegt. Weiteres Mischen ist nicht erlaubt.
- **Was geschieht, wenn das Deck leer ist?** Wenn das Deck leer ist, kann der Spieler keine Karten ziehen. Die Karten aus dem Spielbereich kommen erst zum Rundenende zurück. Ein gekaufter Gegenstand wird auf das Feld des Decks gelegt – diese Karte ist jetzt gleichzeitig die unterste und oberste Karte des Decks.
- **Was ist der Unterschied zwischen dem Effekt und „versetzen"?** Das sind zwei völlig verschiedene Effekte. Für den Effekt gelten die Regeln einer Aktion, entweder „An einem Ort graben" oder „Einen neuen Ort entdecken". Dafür muss ein Archäologe vom Spielertableau genommen und die Bewegungskosten bezahlt werden, außer die Karte erlaubt etwas anderes. Im Gegensatz dazu kann ein Archäologe nur versetzt werden, wenn er bereits an einem Ort ist, und er kann nicht an einen unentdeckten Ort versetzt werden. **Beim Versetzen fallen keine Bewegungskosten an.**
- **Kann mit einer Karte der Archäologe eines anderen Spielers bewegt werden?** Nein. Es gibt keinerlei Spieleffekte, die es erlauben, die Karten, Figuren oder Plättchen eines anderen Spielers zu beeinflussen.

Kurzbezeichnungen

Die folgenden Symbole werden als Kurzbezeichnung für verschiedenes Spielmaterial genutzt:

- **eine Gegenstandskarte**
- **eine Artefaktkarte**
- **ein Wächterplättchen**
- **ein Gehilfe**
- **ein Totemplättchen**
- **eine eigene Archäologenfigur**

Nebenaktionen

Während des eigenen Spielzugs kann jeder Spieler eine oder mehrere Nebenaktionen ausführen; vor, während und/oder nach seiner Hauptaktion. Die möglichen Nebenaktionen sind:

- Alle Karteneffekte mit dem -Symbol.
- Ein Totem auf ein Totemfeld des Spielertableaus legen.
- Den Segen eines Wächters nutzen.
- Der Effekt eines Gehilfen, außer des Gehilfen, der eine Karte mit einem Rabatt zu kaufen erlaubt.

Reserveplättchen

Die Multiplikatorplättchen x3 werden genutzt, wenn Marker/Plättchen zur Neige gehen. Jeder Marker/jedes Plättchen auf diesem Plättchen zählt als 3. Die Marker/Plättchen auf dem Vorratstableau sind unbegrenzt.

Die andere Seite dieses Plättchens ist ein Furchtplättchen. Falls ein Spieler eine Furchtkarte nehmen muss und der Furchtkarten-Stapel leer ist, muss er stattdessen ein Furchtplättchen nehmen. Es zählt am Spielende –2 Punkte. Ein Furchtplättchen wird in den Spielbereich gelegt. Wenn der Spieler eine Möglichkeit hat, eine Karte aus seinem Spielbereich zu verbannen, kann er stattdessen ein Furchtplättchen verbannen.

Bei allen Testspielen haben wir diese Plättchen nur extrem selten benutzen müssen. Je nach Spielweise der Gruppe werden sie meist gar nicht gebraucht.

Effekte

Viele Effekte zeigen einfach nur, was der Spieler erhält:

Die gezeigten Marker erhalten.

Die gezeigten Marker erhalten.

Die gezeigten Marker erhalten.

Eine Furchtkarte und die gezeigten Marker erhalten. Der Spieler muss eine Furchtkarte vom Spielbrett nehmen und offen in seinen Spielbereich legen. Der Bewegungswert wird ignoriert. Falls es keine Furchtkarten mehr gibt, muss der Spieler ein Furchtplättchen nehmen (s. Seite 23).

Die Kosten links zahlen, um das rechts gezeigte zu erhalten. Wer die Kosten nicht zahlen kann oder will, erhält auch nichts.

Die Kosten zahlen, um eine der beiden Möglichkeiten zu erhalten.

Tausche entweder ▸ ODER ▸.

Auf Artefaktkarten steht dies als Erinnerung, dass der Effekt 1 kostet. Dies gilt nur, wenn die Karte aus der Hand gespielt wird, nicht beim Kauf.

▸ Diese Kosten werden bezahlt, indem eine Handkarte offen in den Spielbereich gelegt wird, wobei Bewegungswert und Effekt ignoriert werden. Wer keine Handkarten hat, kann dies nicht nutzen.

Der Spieler kann 1 Karte ziehen. Wirkungslos, wenn sein Deck leer ist.

Der Spieler kann eine Karte aus der Hand oder aus dem Spielbereich verbannen (s. Seite 13).

Der Spieler kann 1 Karte ziehen. Dann kann er eine Karte aus der Hand oder aus dem Spielbereich verbannen. Jeder Teil des Effekts ist optional.

Der Spieler kann 1 Karte ziehen. Dann muss er eine Karte aus der Hand offen in seinen Spielbereich legen. Ihr Effekt und Bewegungswert werden ignoriert.

Der Spieler kann 1 seiner Gehilfen auffrischen (s. Seite 16).

Dieses Symbol bedeutet, dass der Effekt nicht als Hauptaktion des Spielzugs gilt. Ein Spieler kann so viele Nebenaktionen vor, während und/oder nach seinem Spielzug ausführen, wie er möchte (und kann).

Schlüsselwörter

Aktivieren, einen Ort: Wenn ein Ort aktiviert wird, wird sein Effekt genutzt. Dafür muss kein eigener Archäologe dort sein und Archäologen anderer Spieler sind kein Hindernis, falls nicht anders angegeben. Es entstehen keine Bewegungskosten. Ein noch nicht entdeckter Ort kann nicht aktiviert werden.

Aktivieren, ein Ortsplättchen: 2 Karten erlauben es, das oberste Ortsplättchen eines der beiden Stapel zu aktivieren. Der Spieler nutzt einfach den Effekt des Plättchens, als würde er einen Ort aktivieren.

An einem Ort sein: Ein Spieler ist an einem Ort, wenn dort einer seiner Archäologen ist. Der Ort ist damit nicht länger komplett frei, selbst wenn noch ein Feld frei sein sollte.

Erhalten : Wer einen Gegenstand erhält, muss nicht die -Kosten zahlen. Falls nicht anders angeben, ist es genau wie die Aktion „Eine Karte kaufen", außer dass keine Kosten bezahlt werden.

Komplett freier Ort: Ein Ort ist komplett frei, wenn dort kein Archäologe ist. (Wächter zählen hierfür nicht.) Sobald ein Archäologe auf einem Feld eines -Ortes ist, gilt der Ort nicht länger als „komplett frei", selbst wenn er ein weiteres freies Feld hat.

Passen, um zu erhalten: Um das Genannte zu erhalten, muss der Spieler passen. Wer gepasst hat, kann in der aktuellen Runde keine weiteren Spielzüge mehr ausführen.

Rabatt: Der Effekt wird genutzt, als hätte der Spieler die als Rabatt genannten Marker/Plättchen oder Bewegungskosten zur Verfügung. Ein Rabatt von bedeutet z. B., dass Kosten von auf reduziert sind. Ein Rabatt von bedeutet, dass ein Symbol der Bewegungskosten bezahlt ist. (Aber ein Rabatt von ist wirkungslos bei Bewegungskosten ohne .) Rabatte senken die Kosten nie unter null und können nicht auf andere Aktionen übertragen werden.

Verbanne diese Karte, um: Wenn der Effekt dieser Karte genutzt wird, wird sie verbannt anstatt in den Spielbereich gelegt zu werden.

Verbannung/verbannen: Die Karte wird verbannt, wie auf Seite 13 erklärt. Ein Effekt kann auch bedeuten, eine verbannte Karte zu nehmen.

Versetzen: Einen eigenen Archäologen, der an einem Ort auf dem Spielbrett ist, an einen anderen freien Feld eines bereits entdeckten Ortes bewegen, ohne Bewegungskosten zu zahlen. Die Beschreibung des Effekts kann zusätzliche Beschränkungen enthalten.

Aktionseffekte

Die hier gezeigten Effekte erlauben, eine Aktion auszuführen. Normalerweise ist das die Hauptaktion des Spielzugs, aber gilt hier nur als Teil des Effekts.

Der Spieler hat sofort eine Aktion „An einem Ort graben" oder „Einen neuen Ort entdecken", falls er einen Archäologen auf seinem Spielertableau hat. Die Beschreibung des Effekts kann zusätzliche Vorteile oder Beschränkungen enthalten.

Der Spieler kann sofort einen Wächter bezwingen, ohne die Kosten dafür zu zahlen. Das gilt nur für einen Wächter an einem Ort, an dem er einen eigenen Archäologen hat.

Der Spieler kann sofort ein Artefakt oder einen Gegenstand aus der Kartenreihe kaufen. Die Kosten sind um den angegebenen Betrag reduziert.

Der Spieler führt die Aktion „Ein Artefakt kaufen" aus, ohne dafür zu zahlen, aber nutzt den Effekt des Artefakts.

Der Spieler führt die Aktion „Einen Gegenstand kaufen" aus, ohne dafür zu zahlen.

Start-Ressourcen

Spieler 1:

Spieler 2:

Spieler 3:

Spieler 4:

Startdeck