

ИЗГУБЕНИТЕ РУИНИ НА  
**АРНАК**

Водачи на експедиции

Сега тайните ще бъдат  
разкрити. Вратите ще бъдат  
отворени. Защото пристигнахме  
на остров Арнак и методите  
ни се различават от тези на  
всяки експедиции досега...

МИН И ЕЛВЕН

# ИЗПОЛЗВАНЕ НА РАЗШИРЕНИЕТО

Добре дошли отново в Арнак! Това разширение ще ви предостави различни начини да увеличите разнообразието от тактики и открития във вашата базова игра *Изгубените руини на Арнак*.

## ДОБАВЕТЕ ТЕЗИ КОМПОНЕНТИ КЪМ БАЗОВАТА ИГРА

Компонентите, изброени тук, трябва да се добавят към базовата игра веднага. Освен че разширяват базовата ви игра, те са необходими, за да подпомогнат други части от това разширение. Просто ги смесете с компонентите, които вече имате.



18 карти с предмети



5 плочки с локации, ниво



3 плочки с локации, ниво



12 карти с артефакти



3 плочки с асистиенти



4 идола



5 плочки с пазители

### ЗАМЕСТИТЕЛИ

Когато играете с водачите на експедиции, заместете картата *Каменен ключ* и асистента миньор с тези нови версии.

Оригиналните версии все още може да се използват в базовата игра, ако желаете.



### НОВИ ИЗСЛЕДОВАТЕЛСКИ ПЪТЕКИ

Новото изследователско табло има две нови пътеки. Те може да се използват с или без водачите на експедиции.



### ЛУНЕН ЖЕЗЪЛ

Вариантът с червения лунен жезъл е обяснен на стр. 22.



### БЕЛЕЖКИ ЗА ПОДГОТОВКАТА

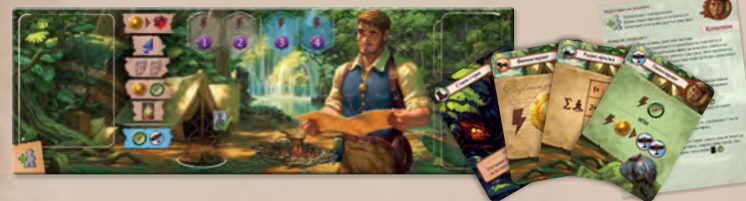
Като цяло важат правилата от базовата игра.

Когато играете с разширението, след началната подредба ще ви остават по 4 идола. Те ще ви трябват само ако играете с *Гущеровия храм*. В противен случай ги върнете в кутията.

Вече купчините с асистиенти на табло с ресурси, ще съдържат по 5 плочки – освен при *Змийския храм*, където ще имате две купчини с по 4 плочки и една купчина с 3, 4 или 5 плочки.

# ВОДАЧИ НА ЕКСПЕДИЦИИ

Всеки от водачите на експедиции притежава свое индивидуално специално умение. Водачите може да се играят както самостоятелно, така и в комбинация с новите изследователски пътеки. (Виж „Бележки от авторите“ на стр. 22.)

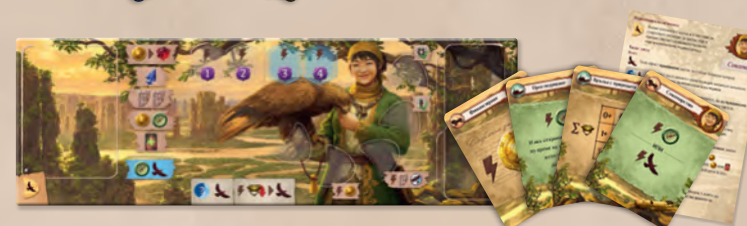


### КАПИТАН

1 археолог

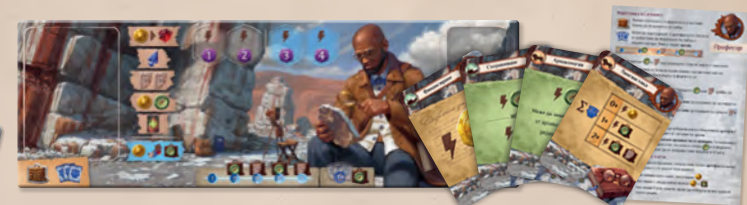
### СОКОЛАР

1 плочка с орел



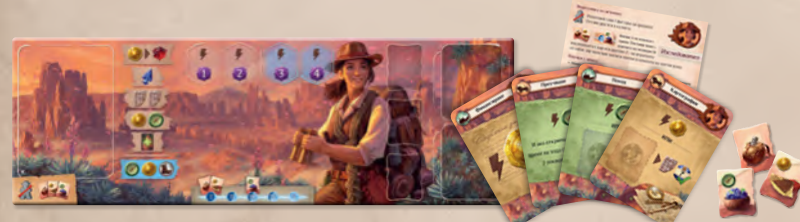
### ПРОФЕСОР

1 плочка с куфарче



### ИЗСЛЕДОВАТЕЛ

3 плочки с храна



### МИСТИК



6 чипа за определяне на роля



4 плочки с палатки

Всички компоненти от това разширение са маркирани с този символ.

# ВОДАЧИТЕ НА ЕКСПЕДИЦИИ



Когато играете с тази част на разширението, всеки играч влиза в ролята на водач на експедиция с уникални стратегии и способности да проучва Арнак.

Играчите може да избират водачите по какъвто метод решат. Ако желаете да раздадете ролите на случаен принцип, размесете чиповете за определяне на роля с лицето надолу и изтеглете по един.



С някои от водачите се играе по-лесно. За други е необходим известен опит, за да откриете как да използвате пълния потенциал на силите им. В списъка вдясно ролите са подредени по трудност, като **се започне от най-лесните за игра водачи** и се върви към по-трудните надолу. За нови играчи на Арнак препоръчваме да започнат с по-лесните водачи, поместени в началото на списъка.

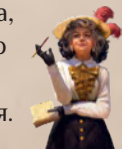
**КАПИТАН** – Военен, чийто кураж вдъхновява екипажа му. Води експедиция от трима археолози.



**СОКОЛАР** – Жена, която познава добре животинското царство. Притежава орел, който може да изпраща, за да събира дреболии.



**БАРОНЕСА** – Ценител на изкуствата, но и хитър инвеститор. Тя има много начини да се сдобие с предметите, които са ѝ нужни за тази експедиция.



**ПРОФЕСОР** – Учен, изучаващ езици и култури на изгубени цивилизации. Академичните контакти му дават достъп до широк спектър от артефакти.



**ИЗСЛЕДОВАТЕЛ** – единак, който предпочита да изучава острова самостоятелно. Тя е единственият археолог в експедицията си, но може да посещава множество локации.



**МИСТИК** – Най-мистериозният водач от всички. Познава много начини да събира и отстранява страхове, които може да използва, за да извършва могъщи ритуали.



## ПОДГОТОВКА НА ИГРАЧИТЕ

Всеки водач има собствено табло и карти, които заменят таблата на играчите и картите към тях от базовата игра. Вземете таблата и стартовите карти, които принадлежат на вашия водач. Ще ви трябват и по 2 карти *Страх*, както обикновено.



Използвайте археолозите, както и дневниците и лупите от базовата игра.



Игралните ви табла може да се използват с всеки от четирите цвята на играчите от базовата игра. Изберете цвят и използвайте плочки с палатки в този цвят, за да маркирате таблото си. Може да поставите археолозите си на палатките, точно както и в базовата игра. Тези плочки може също да се използват, за да отбелязват кой вече е приключил рунда – просто ги обърнете на нощната им страна, когато пасувате.



ПАС

Някои водачи имат индивидуална начална подготовка, която може да включва добавянето на един или повече допълнителни компонента:



Редът на игра и стартовите ресурси се определят както обикновено.

Уменията на водачите са обяснени подробно в следващия раздел в тази книжка.

## ЕФЕКТ НА СИНИЯ СЛОТ ЗА ИДОЛИ



Всеки от водачите има свой уникален ефект на идол в допълнение към петте, които вече съществуват в базовата игра.



Уникалният ефект на идолите може да бъде използван само когато поставите идол на син слот.

Когато играете с водачите на експедиции, **не се изисква да използвате слотовете за идоли по ред**. Това ще рече, че може да използвате синия слот още преди да сте запълнили нормалните слотове.



Петте обичайни ефекта на идолите може да се активират от всеки от слотовете за идоли, дори и от сините слотове.



# КАПИТАНЪТ

Казват, че знам как да извлека най-доброто от екипа си, но в това не се крие никаква тайна. Когато ти се носи репутация, че се държиш добре с хората си, най-добрите искат да дойдат да работят с теб.



## ПОДГОТОВКА



Разполагаш с три фигурки на археолози. Вземи сивата фигурка и я използвай като всеки друг археолог в цвета, с който играеш.



## СТАРТОВИ КАРТИ

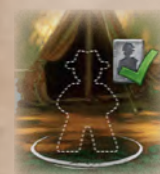


## РАДИО ВРЪЗКА

Когато играеш тази карта, може да избереш едно от 3-те свободни действия, посочени в таблицата. Изборът ти зависи от броя на археолозите, които имаш поставени на игралното поле в този момент:

- ◇ Ако нямаш поставени археолози, ефектите на картата не може да бъдат изиграни.
- ◇ Ако имаш 1 поставен археолог, единствената ти опция е 🟡.
- ◇ Ако имаш 2 поставени археолога, може да избираш между 🟡 и 🟢.
- ◇ Ако и трите ти археолога са поставени, може да избереш една от трите посочени опции.

## ПОВИКАЙ СПЕЦИАЛИСТ



Като основно действие по време на хода си може да преместиш един от наличните си археолози на това място върху игралното ти табло, за да използваш ефекта от сребърната страна на един асистент, **наличен на табло с ресурси**.

Това действие може да се използва само по веднъж на рунд. Археологът остава на това място до края на рунд. Тази фигурка обаче не се брои за поставен археолог, що се отнася до различните ефекти в играта (дори и за ефекта на картата *Радио връзка*) и съответно не може да бъде преместен от никакво действие или ефект. В края на рунд се присъединява към другите археолози, както обикновено.

## СТАЕН СТРАХ

Също като картите *Страх*, картата *Стаен страх* не може да бъде изиграна за ефект. Въпреки това тя има специална особеност: Ако по някакъв начин успееш да я отстраниш, взимаш 🟡 (в игровата си зона) и 🟢.



# СОКОЛАРЯТ

Ела при мен, ела при мен, скъпи Фарунг!  
Какво си ми донесъл този път?



## ПОДГОТОВКА






Вземи плочката с орела и я постави на нейната стартова позиция върху таблото си. Тя ще се премести на следващата позиция в началото на първия рунд.

## СТАРТОВИ КАРТИ




## ВРЪЗКА С ПРИРОДАТА

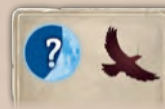
Когато играеш тази карта, може да избереш едно от 3-те свободни действия, посочени в таблицата. Изборът ти зависи от броя на пазителите, които си надвил към този момент:

- ◇ Ако не си надвил нито един пазител, единствената ти опция е .
- ◇ Ако си надвил 1 или 2 пазителя, може да избираш между  и .
- ◇ Ако си надвил 3 или повече пазителя, може да избереш една от трите посочени опции.

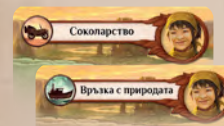
# ТВОЯТ ОРЕЛ

## ПОЛЕТ

Орелът ти започва на стартовата позиция на своето трасе. Символът  означава, че може да придвижиш орела напред. Това може да стане по няколко начина:



Орелът автоматично напредва с 1 позиция напред в началото на всеки рунд, вкл. първия.



Две от стартовите ти карти имат ефекта да придвижват орела.



Синият ефект на идолите ти придвижва орела.



Може да използваш дара на пазител, за да придвижиш орела, вместо да изпълниш ефекта, от плочката му.

Ако орелът е достигнал последната позиция на трасето, символът за придвижване няма ефект.



## ПРОСЛЕДЯВАНЕ

Когато изтеглиш 2 пазителя, избираш единия, а другия връщаш на дъното на купчинката.

## ЗАВРЪЩАНЕ

Когато си на ход, може да използваш ефекта на настоящата позиция на орела или на която и да е по-предна позиция. **Изпълни избрания ефект и върни орела на стартовата му позиция.**

Първите два ефекта от трасето са свободни действия, затова е възможно да връщаш и да придвижваш орела отново и да го използваш многократно в един рунд.

Ефектите  и  се считат за основно действие по време на хода ти. Те ти позволяват да активираш произволна открита локация (заета или не) от посочения тип.

**Важно:** орелът не се завръща накрая на всеки рунд – остава си в полет, докато не използваш някой от ефектите му.



Когато върнеш орела от тази позиция, може да избереш всеки един от първите три ефекта.



# БАРОНЕСАТА

Не съм тук на почивка, а да разгадая тайните на Арнак. И да взема това, което искам.



## ПОДГОТОВКА

Постави монетите, както е показано, до символите за рундове II, III, IV и V, над редицата с карти.






Започни играта с картата *Специална пратка* в ръка. Размеси тестето си и изтегли още 4 карти за началната ръка от 5.

## СТАРТОВИ КАРТИ




## Находчивост

Когато играеш тази карта, може да избереш **едно** от 3-те свободни действия, посочени в таблицата. Изборът ти зависи от броя на предметите, които имаш поставени в игровата си зона в този момент:

- ♦ Ако нямаш нито един, единствената ти опция е .
- ♦ Ако имаш 1 предмет, може да избираш между  и .
- ♦ Ако имаш 3 или повече, може да избереш една от трите посочени опции.

## Доход



Баронесата има постоянен доход от инвестициите си. В началото на рундове II, III, IV и V, когато теглиш карти, за да попълниш ръката си, взимаш от игралното поле съответния чип , поставен над редицата с карти.


## СПЕЦИАЛНА ПРАТКА

Тази карта има различен гръб, за да ти напомня, че никога не се смесва с тестето ти. Когато размесиш картите от игровата си зона в края на рунда, картата *Специална пратка* се връща в ръката ти – дори ако е била отстранена! Тя винаги трябва да бъде една от петте карти в ръката ти в началото на рунда.

По време на хода си може да я изиграеш, когато купуваш (или



получаваш) предмет. Вместо да сложиш този предмет на дъното на тестето си (или където трябва да отиде според ефекта), може да го вземеш в ръката си.

**Съвет:** Не пренебрегвай факта, че две от стартовите ти карти имат икони за пътуване .



# ПРОФЕСОРЪТ

Цероглифът на жезъла беше разгетен като „преминаване между“. Сткрихме обаче този символ и на шапката, което означава, че интерпретацията е грешна. Но какво, ако...

## ПОДГОТОВКА

Постави плочката с куфарчето до игралното си табло. По време на играта ще го използваш, за да слагаш върху него чипове с компаси и скрижали, които може да се ползват само за артефакти.



Изтегли **най-горните 3 артефакта** от тестето и ги постави с лицето нагоре близо до игралното си табло. Това е твоят **архив**.






Постави чиповете, както е показано, до символите за рундове II, III, IV и V, над редицата с карти.




## СТАРТОВИ КАРТИ



## КУФАРЧЕТО



Ефектите на куфарчето   показват, че изображените чипове трябва да бъдат поставени в куфарчето ти, за да се разграничават от тези, които може да се използват свободно.

Чиповете  в куфарчето ти може да се използват само за купуване на артефакти.

Чиповете  в куфарчето ти може да се използват само за да платят за активацията  на артефакти, изиграни от ръката ти (и не може да се използват за ефекта ).




## БОНУС РЕСУРСИ



В началото на рундове II, III, IV и V, когато теглиш карти, за да попълниш ръката си, взимаш от игралното поле съответния чип  или , поставен над редицата с карти, и го добавяш върху куфарчето си. Тези чипове може да се използват само за артефакти по начина, описан по-горе.

## ЛИНГВИСТИКА

Когато играеш тази карта, може да избереш **едно** от 3-те свободни действия, посочени в таблицата. Изборът ти зависи от броя на артефактите, които имаш поставени в игровата си зона в този момент:


- ◇ Ако нямаш нито един, единствената ти опция е .
- ◇ Ако имаш 1 артефакт, може да избираш между  и .
- ◇ Ако имаш 2 или повече, може да избереш една от трите посочени опции.

**Всяка карта с артефакт в игровата ти зона се брой**, включително артефакт, купен по време на този рунд или такъв, който е изигран от ръката ти за иконите му за пътуване (артефактите в архива ти обаче не се броят като част от игровата ти зона.)

## АРХИВ

Когато изпълняваш действие купуване на артефакт (като основно действие или като част от ефект) може да вземеш артефакт от редицата с карти, както обикновено, или да избереш артефакт от архива си.



**Първия път, когато архивът ти остане празен**, получаваш  в куфарчето си и

допълваш архива си с 3 нови артефакта от горната част на тестето. Това е единственият начин, по който архивът ти може да бъде обновен. Това попълване на архива може да се извърши само веднъж по време на играта.



# ИЗСЛЕДОВАТЕЛЯТ

Сама? Не бих казала, че изследвам Арнак сама.  
Аз просто извързвам напред... Много, много напред.



## ПОДГОТОВКА



Използвай само 1 фигурка на археолог.  
Остави другата в кутията.




Вземи трите плочки с храна.  
Постави две на игралното си табло,  
а тази, на която има изобразен  
компас, постави до символа за  
рунд III над редицата с карти.



## СТАРТОВИ КАРТИ



### ПОХОД / КАРТОГРАФИЯ

Тези карти имат ефекти, които се плащат с **плочка с храна**. Например, ако изиграеш картата **Поход**, за да активираш базова локация , трябва да поставиш налична плочка за храна върху картата (като платиш цената на храната, ако има такава). Тази плочка вече не може да се употреби, за да използваш отново археолога си в този рунд. Плочката трябва да остане в игровата ти зона дори ако картата е отстранена. Тя се връща на табло то ти едва в края на рунда.

## ИЗПОЛЗВАЙ ПОВТОРНО АРХЕОЛОГА СИ



Имаш само един археолог, но може да го използваш многократно по време на рунда. Ако той е на игралното ти табло, може да го изпратиш на някоя локация, според обичайните правила. Ако вече се намира на някоя локация, може да извършваш действията *разкопаване* и *откриване на локация* с него, стига да имаш поне една неизползвана плочка с храна.

За да използваш археолога си отново, вземи плочка с храна от табло то си, обърни я и я постави на локацията, която напускаш. Плати цената, показана на плочката, ако има такава:



Няма  
цена



Археологът ти се мести на нова локация според стандартните правила, заплащайки обичайната цена за пътуване.

**Не може да местиш археолога си на локация, върху която има плочка с храна.** Това правило се прилага дори върху локации с място за двама археолози и върху ефекти на карти, които позволяват преместване на фигурки. Останалите играчи игнорират плочките ти с храна – плочките не заемат локации и места.  
**Съвет:** Ако използваш плочка с храна, за да напуснеш локация с пазител, не взимаш карта **Страх**.

### ПРОУЧВАНЕ

Когато изтеглиш 2 локации, избираш едната, а другата връщаш на дъното на купчината.



Започваш играта само с първите две плочки с храна. Ще вземеш третата плочка в началото на рунд III. От там нататък ще разполагаш с всички три плочки в играта.

Може да използваш плочките в произволен ред. Ако всички те бъдат употребени, археологът ти не може да бъде активиран повече за този рунд. **Плочките се връщат на табло то ти в края на рунда.**

**Бележка:** Може да използваш плочките за всяко действие като *разкопаване* или *откриване на локация*, независимо дали са основни действия или част от някакъв ефект. Не ползваш плочките с храна за ефекти, които „местят“ или „връщат“ поставен археолог.







# МИСТИКЪТ


Да, разбира се, че методите ми не са научни. Културата на Арнак е била изградена върху религия, магия и мистицизъм. Когато се стрелим да разберем мистериите на един изгезнал народ, не е ли логично да го направим според техните собствени правила?



## СЛОТОВЕ ЗА ИЗПОЛЗВАНЕ НА ИДОЛИ


Имаш редица от 5 слота, вместо 4. Ако използваш слот, обозначен с , получаваш карта *Страх* в игровата си зона. Ако избереш ефект на идол, който дава , току що получената карта *Страх* може да бъде отстранена незабавно. Не забравяй, че не е необходимо да използваш слотовете в определен ред.

## ИЗПОЛЗВАЙ СТРАХА СИ


Тъй като имаш ефекта  в стартовите си карти, ще имаш повече възможности да отстраняваш карти *Страх* от обикновено. Когато отстраняваш карта *Страх* (по какъвто и да е начин), я поставяш в специална **ритуална купчинка** върху игралното ти табло. Тези карти няма да ти носят отрицателни точки на края на играта и може да се използват за **ритуали**.

**Бележка:** Ако тестето с карти *Страх* свърши, играчите получават плочки *Страх* вместо карта. Ако отстраниш плочка *Страх*, тя ще се брои за карта за целта на ритуалите – постави я върху ритуалната си купчина.

## РИТУАЛИ




 Всяка от твоите уникални стартови карти може да бъде отстранена, за да се извърши ритуал. Уникалният ефект на идолите ти също ти дава възможност за извършване на ритуал. За разлика от другите ефекти на идолите, **извършването на ритуал се брои за основно действие за този ход**.

Избери един от ритуалите, изобразени под ритуалната купчинка. За да платиш цената му, премахни 2, 3 или 4 карти *Страх* от ритуалната купчина и ги върни в тестето с карти *Страх*.

-  Върни 2 карти *Страх*, за да получиш  и .
-  Върни 3 карти *Страх*, за да купиш артефакт с намаление от 3 .
-  Върни 4 карти *Страх*, за да надвиеш пазител на локация, върху която стоиш, без да плащаш цената.

## ШЕПОТ ОТ ОТВЪДНОТО

В началото на всеки рунд, след като попълниш ръката си (включително в началото на играта), добави 1 карта *Страх* от тестето с карти *Страх* към ръката си (така че да започваш всеки рунд с 6 карти.) Игнорирай това умение, ако тестето с карти *Страх* е празно.

Всяка една от 4-те стартови карти на Мистика има ефект, който ти позволява да отстраниш карта в ритуалната ти купчина и да извършиш ритуал . Това не е свободно действие. Отбележи, че  се извършва само когато играеш картата заради този ефект, не когато я отстраняваш по други причини. Не може да използваш ефекта , ако в ритуалната ти купчинка няма достатъчно карти *Страх*, с които да платиш за извършването на ритуала.

## СТАРТОВИ КАРТИ



За да играете с някоя от новите изследователски пътеки, просто я поставете върху изследователската пътека на която и да е от страните на игралното поле. Препоръчваме да използвате страната със *Змийския храм*, защото там цените за пътуване до локациите са по-интересни.

Когато проучваш *Маймунския* или *Гуцеровия храм*, може да откриеш интересни обекти от арнакското познание още преди да достигнеш края на пътеката – възможно е да претърсваш храма вместо да се придвижваш по пътеката, ако лупата ти е достатъчно близо до него.

Ако лупата ти се намира на един ред от храма, може да използваш действието изследване, за да вземеш сребриста каменна плоча от 6 точки или бронзова каменна плоча от 2 точки, вместо да се придвижваш по пътеката. Цената на плочите е същата, каквато би била, ако се намиращ на реда на храма.



Ако се намиращ на два реда от храма, може по същия начин да взимаш каменни плочи, но от тази позиция може да избираш само от бронзовите каменни плочи от 2 точки.



Обърни внимание, че златистите плочи от 11 точки може да се взимат само ако си достигнал до последния ред от пътеката.



За да се преместиш до някои места на изследователските пътеки ще трябва да платиш цена за пътуване в допълнение към плащането на ресурси. Това се извършва по обичайния начин, с изиграване на карти със съответните икони за пътуване.



*Близо до пътеката намерихме мистериозен артефакт, изровен наскоро. Ст малките кални следи от лапи може да се заключи, че и маймуните се мислят за археолози!*

## Плочки с находки

◇ Всички изследователски плочки с находки се поставят на купчинки с **лицето надолу**. Играч, който достигне такова място, преглежда плочките, избира една и връща останалите с лицето надолу. Всяка купчинка съдържа толкова плочки, колкото е броят на играчите, но е възможно един играч да вземе втора плочка от същата купчинка, ако има останали, когато дневникът му достигне това място.

## АРТЕФАКТЪТ

◇ На това място трябва да се сложи карта с артефакт с лицето нагоре, която струва точно . При подготовката за играта размесете тестето с артефакти и започнете да теглите карти, докато не отворите артефакт с такава цена. Поставете го с лицето нагоре на това място, а след това размесете обратно в тестето всички останали артефакти, които сте отворили.

◇ На реда с артефакта само лупата ти може да се премести нагоре до мястото с артефакта; дневникът ти трябва да се придвижи през местата от дясната страна. Той може да се придвижи до тези две места, дори лупата ти още да стои на мястото с артефакта.

◇ Когато лупата ти достигне мястото с артефакта, може да го активираш, без да плащаш цената за активация .

◇ Третирай артефакта така, сякаш е отпечатан на игралното поле. Нито един играч не може да го купи, премести или замени.

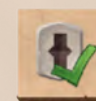
## Други МАЙМУНСКИ ИСТОРИИ



Когато лупата ти достигне този ред, може да използваш сребърната страна на един асистент, наличен на таблото с ресурси. След това премести използвания асистент на дъното на купчинката му (освен ако не е последният останал асистент в нея).



Когато дневникът ти достигне този ред, може да вземеш нов сребърен асистент или да повишиш един от тези, които вече имаш, до златен и да го активираш. Може да притежаваш не повече от 2 асистента, така че ако вече имаш 2, трябва да избереш опцията с повишаването.



Когато дневникът ти достигне този ред, може да активираш произволна открита локация (независимо дали е заета или не).




Когато дневникът ти достигне този ред, може да активираш и двата си асистента. Не може да ползваш този ефект, за да активираш един асистент два пъти.

# ГУЩЕРОВИЯТ ХРАМ

Насред тежкото изкавване на планината, пътят ни бѣ отрязан от страховит пазител! Точно когато мислехме, че сме намерили начин да го забодим и земята се разтнесе.

## ПОДГОТОВКА

- ◇ След като поставите идолите върху локациите на игралното поле, разбъркайте 4-те останали идола в купчинка с лицето надолу и я поставете до реда с този символ .
- ◇ След като разбъркате плочките с пазители, поставете един случаен пазител с лицето надолу на тази локация.

## ПАЗИТЕЛЯТ

Пазителят се разкрива веднага щом лупата на някой от играчите достигне този ред. **Нито един маркер на играчите не може да напредне отвъд това място, докато някой не надвие пазителя.**


За да се надвие пазителя, изследователските маркери на играчите се третират като фигурки на археолози върху мястото с пазителя. Например, като **основно действие** може да заплатиш цената, за да надвиеш пазителя, когато лупата ти достигне този ред. Но има и други начини да надвиеш пазителя: ако на това място имаш изследователски маркер, картите *Револвер* или *Бойна бухалка* ще свършат работа. Картата *Капан за мечки* също, стига другите играчи да не са достигнали този ред все още (но не и преди пазителят да бѣде разкрит). Ефектите, които преместват пазител обаче не може да се ползват, за да се мести пазител на или от изследователската пътека.


В края на рунда, ако пазителят не е надвит, всеки играч получава по 1 карта *Страх* за всеки свой изследователски маркер, който има на мястото му.



## Вулканично изригване!



Когато дневникът ти достигне този ред, активирай произволна **незаета** локация . За нещастие, вулканът изригва и я унищожава! Върни плочката с локацията (и пазителя върху нея, ако има такъв) в кутията. Обърни най-горната плочка от купчинката с идоли, поставена до този ред от пътеката, и я постави с лицето нагоре, където е била локацията. Вече е възможно да се открие нова локация на това място.

**Важно:** ако няма незаети локации , този ефект не се изпълнява.

## Други приключения



Когато лупата ти достигне този ред, автоматично получаваш 2 карти *Страх* в игровата си зона.



Когато лупата ти достигне този ред, може да избереш или една монета, или един компас.

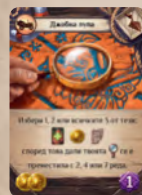


Плащаш цената на идола, с един от идолите, събрани върху игралното ти табло,

който **не се намира върху слот**. Върни идола в кутията.

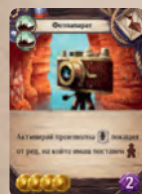
# ПОЯСНЕНИЯ ЗА НЯКОИ КАРТИ


## ДЖОБНА ЛУПА



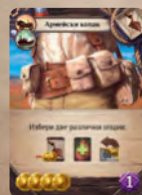
Ако лупата ти е напреднала примерно с 5 реда, може да избереш всеки две от трите опции (но не може да избереш една и съща опция два пъти). Ако избереш да теглиш карта, може да я погледнеш, преди да направиш втория си избор. На *Маймунския храм* мястото за артефакт се брои само като 1 ред.

## ФОТОАПАРАТ



Локациите от ниво  са разположени върху игралното поле в 2 реда от по 4. Ако вече имаш археолог на такава локация, картата *Фотоапарат* ти дава достъп до открита локация на някое от 4-те места в тази хоризонтална редица. Може да избереш дори локацията със своя археолог.




## АРМЕЙСКИ КОЛАН



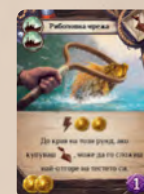
Позволява ти да избереш и изпълниш възможните опции в произволен ред. Например, ако избереш да теглиш карта, може да я погледнеш, преди да направиш втория си избор.

## АПТЕЧКА



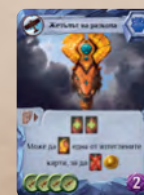
“Погледни” означава същото като “изтегли” в базовата игра. Променихме фразата, за да е по-ясно, че не става дума за . Не може да играеш свободни действия (особено  или ), докато не изпълниш изцяло ефекта на тази карта. Картите, които връщаш, се слагат най-отгоре на тестето ти.



## РИБОЛОВНА МРЕЖА



*Риболовната мрежа* се прилага върху всички предмети, които купиш (или получиш) за остатъка от рунда. Ефектът продължава да се прилага дори когато картата е отстранена. Не се прилага обаче, ако картата не е изиграна за ефекта си.

## ЖЕЗЪЛЪТ НА РАЗКОЛА



Ако избереш да , картата, която изразходваш, може да бѣде отстранена с ефекта .



## ЧЕРВЕНИЯТ ЛУНЕН ЖЕЗЪЛ - ВАРИАНТ

За да видите повече артефакти и предмети по време на играта, групата ви може да реши да играе варианта с червения лунен жезъл. В края на рунда **червеният лунен жезъл отстранява най-близките до него 2 предмета и 2 артефакта**, преди да се премести на позицията за следващия рунд.

В края на рунд I:




В края на рунд II, отстранете 4 карти:



## СОЛО ИГРА

### Нови идоли

Първият идол на съперника, съдържащ символите , му носи 3 точки, точно както и останалите видове идоли, въпреки че не е изобразен на таблото му.

### ГУЩЕРОВ ХРАМ

Когато лупата на експедицията на съперника ти е на мястото с пазителя, се прилагат следните правила:

- ◇ Пазителят не се разкрива (съперникът ти знае кой е, но не ти казва.) Пазителят се разкрива едва когато ти самият достигнеш до това място.
- ◇ Ако изпълни действието за надвигане на пазител, съперникът игнорира всички пазители на локациите и надвива пазителя на изследователската пътека (независимо дали е разкрит или не).
- ◇ Ако изпълни действието *изследване*, просто продължава, все едно пазителят не е там.

### БЕЛЕЖКИ ОТ АВТОРИТЕ

Едно от удоволствията да играете с новите водачи е да разучите техните специални умения. Разбира се, поставили сме им и някои интересни ограничения, но дори и тогава ще откриете, че правите повече по време на експедицията, ако тя има водач. По тази причина сме направили новите изследователски пътеки малко по-трудни.

Това означава, че ако вашите водачи изследват пътя до *Птичия* или *Змийския храм*, играта ще ви се стори по-лесна от обикновено. Ще имате по-голям шанс да се изкачите по-високо по изследователската пътека. По същия начин, ако използвате *Маймунския* или *Гущеровия храм* без новите водачи, ще е по-трудно да стигнете до най-горния ред.

## ЕДНА ИГРА НА МИН И ЕЛВЕН

Разработка: Михал Щах  
Михаела Шахова  
Томаш Улирж  
Адам Шпаниел

Графичен дизайн: Радек Боксан  
Илюстрации: Ондřejей Хрдина  
Милан Ваврон  
Иржи Кус  
Якуб Полицер

Худож. консултант: Давид Яблоновски

Производство: Вит Водичка

Автор на правилата: Джейсън Холт

Управление на проекта: Ян Звоничек

Надзор на проекта: Петър Мурмак

## ОГРОМНИ БЛАГОДАРНОСТИ НА:

### Нашият основен екип:

- ◇ Радек "RBX" Боксан за това, че работи здраво, за да превърне идеите ни в красиви прототипи, въпреки многото промени и подобрения, както и че пое задачата да свърши по-голямата част от графичната работа. Ти си нашият герой!
- ◇ Томаш "Улик" Улирж, Павел "rajada" Чешка и Вит Водичка за техните задълбочени наблюдения и страхотни идеи.
- ◇ Адам Шпаниел за предложената ценна обратна връзка и за това, че светкавично бързо създаваше нови BGA версии за онлайн тестване.
- ◇ Джейсън Холт за това, че написа тази страхотна книжка с правила.
- ◇ Регина Уразаева за това, че е истинска маркетинг-магьосница.
- ◇ Миша Заоралова и Хана Сланинова за работата им по дизайна.
- ◇ Радим "Finder" Пех за това, че създаде страхотния видео трейлър!
- ◇ Якуб Улирж за това, че координираше (и участваше) в тестването на играта и организираше работата по превода.
- ◇ Кретен, Ленка, Лукаш и Терезка за това, че тестваха играта като семейство и ни предоставиха отлична обратна връзка.
- ◇ Том Хелмих, Анежка "Анджи" Себерова, Мирослав Феликс Подлесни, и всички останали от CGE team – Благодарим ви, че тествахте много ранни и недоизпитани версии и предоставихте ценни съвети!

Нашите онлайн тестови играчи: Леонардо Чиарони за времето, което посвети, Майкъл Мърфи за полезната, задълбочена и детайлна обратна връзка, Питър Хардинг (Pelogn) и Виена Чичи Лам (Вичи) за това, че бяха душата на онлайн обществото от тестови играчи, Doge Coin, Матеуш "Зозул" Зозулински, Кристине Клустерманс, Higawind, Бастиан Винкелхаус, SimonFPM, Виктор Кикудоме, Лари Тан, Николас Хенинг, Бруно Пачеко, KuonGK, Bennzilla, tsuzumik, Йосуке Кимуре, Пол-Марк Симон, Mather, Уилям Уонг, Сидхарт Маникасундарам, и още над 80 от най-добрите играчи на Арнак, които тестваха онлайн версията. Посветихте всичките си усилия и време на това. Надминахте всичките ни очаквания. Толкова сме ви благодарни!

Board Game Arena: Юрика Хладек, Емануел Колин и целия екип в Board Game Arena за това, че ни позволиха да използваме платформата, за една уникална дигитална тестова феерия, както и за тяхната подкрепа.

Тестовите играчи от Tabletop: Станислав Кубеш за това, че идваше на всичките ни събития за тестване на играта, Томаш Тиц за това, че ни помогна с проблема да направим използването на плочките с храна да работят интуитивно, Тереза Стрилкова, Румун, Монка, Леонтинка, Кристоф, Иван "eklp" Достал, Лада Поспех, Михал Рингер, Руда Мали, Куба Кутил, Кристиан "Кристек" Буриш, Петър Овесни, Томик, Юда, Питърс, Ози, Ела, Елни, Терезка и другите участници в Wargson 2021. Вие ни помогнахте да направим тази игра едно по-добро преживяване. Благодарим ви!

## ПРОДЪЛЖИ ДА ИЗСЛЕДВАШ

Светът на Арнак е огромен и те очакват още много открития.



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

Българско издание 2022  
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД

Онлайн магазин:

BigBag.bg

София, ул. Лъвски рид 6

+359 895 61 88 10

kingdom@fantasmagoria.bg

facebook.com/fantasmagoria.bg

instagram.com/bigbag.bg



© Czech Games Edition  
2021, 2022

[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)







## НОВИ СИМВОЛИ, ИЗПОЛЗВАНИ В РАЗШИРЕНИЕТО

-  Избери един от пазителите, които си надвил, чийто дар вече е бил използван, и го обърни с лицето нагоре, за да направиш дара му използваем отново.
-  Избери един от неизползваните пазители, които си надвил, и го обърни с лицето надолу, без да ползваш дара му.
-  Активирай произволна базова локация .
-  Активирай произволна открита локация .
-  Активирай произволна открита локация .
-  Използвай ефекта на произволен, обърнат с лицето нагоре идол на игралното поле.
-  Използвай ефекта от сребърната страна на един асистент, наличен на таблото с ресурси.
-  Използвай ефекта от златната страна на един асистент, наличен на таблото с ресурси.
-  Използвай ефекта от сребърната страна на един асистент, наличен на таблото с ресурси. След това го постави на дъното на купчината.
-  Взemi  или .
-  Ефектът на този идол не е свободно действие.
-  Активирай произволна **незаета** локация . След това я премахни от играта. Обърни най-горната плочка от купчината с идоли на изследователската пътека и я постави, на мястото на унищожената локация. На това място вече може да се открие нова локация.
-  Взemi нов сребърен асистент или повиши един от тези, които имаш, до златен (не може да притежаваш повече от два асистента).
-  Активирай двата си асистента. Не може да активираш един и същи асистент два пъти.


### ОСНОВНИ БЕЛЕЖКИ

Между отделните стъпки на един ефект може да се извършват свободни действия.

  Ако картата, която изтеглиш, има свободно действие, може да я изиграеш, преди да я отстраниш.

  Свободни действия са позволени след като теглиш, но **не трябва да се оставяш неспособен да платиш цената.**

### НЕ ЗАБРАВЯЙ!

- ◇ Ако картите *Страх* свършат, започваш да получаваш плочки  вместо тях.
- ◇ Ако някой ефект предоставя икона за пътуване, която не може да използваш незабавно, може да го направиш до края на хода си.
- ◇ Ако тестетата с артефакти или предмети свършат, те си остават празни. Отстранените карти не може да се размесват и връщат отново в тестетата.
- ◇ Ако изиграеш ефект от карта, който продължава през целия рунд, той ще важи до края на рунда дори ако картата се намира на изследователската пътека на *Маймунския храм* или ако бъде отстранена.