

РУИНЫ ОСТРОВА АРНАК

ЛИДЕРЫ ЭКСПЕДИЦИИ

Пришло время раскрыть все
секреты этого острова. Арнак
распахнёт свои двери — ведь
мы уже здесь, и такой
экспедиции мир ещё не видел!

МИН И ЭЛВЕН

В этом дополнении

С возвращением на остров Арнак! В этом дополнении вы найдёте несколько способов разнообразить ваши партии в «Руины острова Арнак», получите возможность применить новые тактики и совершить новые открытия.

Добавьте в вашу базовую игру

Указанные ниже компоненты **должны быть немедленно добавлены в базовую игру**. Помимо расширения вашей базовой игры, они нужны для функционирования других частей этого дополнения. Просто смешайте их с имеющимися компонентами.



18 карт предметов



5 жетонов  мест раскопок



3 жетона  мест раскопок



12 карт артефактов



3 жетона помощника



4 жетона идолов



5 жетонов стражей

ЗАМЕНЫ

Замените карту артефакта «Каменный ключ» и жетон помощника-шахтёра на их новые версии, специально сбалансированные для данного дополнения. Вы можете использовать оригинальные версии при игре без дополнения, если захотите.



НОВЫЕ ШКАЛЫ ИССЛЕДОВАНИЙ

Новый планшет шкалы исследований имеет две стороны с новыми храмами, которые могут быть использованы как с лидерами экспедиций, так и без них.



ЛУННЫЙ ПОСОХ

О варианте игры с посохом Красной Луны подробнее написано на стр. 22.



ПРИМЕЧАНИЯ К ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

В основном подготовка к игре проходит без изменений.

Но теперь у вас окажется **4 лишних идола**. Они понадобятся вам, если вы играете с храмом Ящера. В ином случае уберите их в коробку.

На планшете резерва будут **стопки по 5 помощников** в каждой партии, кроме игры с храмом Змеи. В последнем варианте это будут две стопки по 4 помощника и одна стопка с 3, 4 или 5 помощниками.

Лидеры экспедиции

Лидеры экспедиции предоставляют каждому игроку доступ к уникальным умениям. Они могут быть использованы как с новыми шкалами исследований, так и без. (Обратите внимание на *Заметки авторов* на стр. 22.)



КАПИТАН

 1 археолог

СОКОЛЬНИЧАЯ

1 жетон орла 



БАРОНЕССА

ПРОФЕССОР

1 жетон портфеля 



ИССЛЕДОВАТЕЛЬНИЦА

3 жетона припасов 

МИСТИК



6 жетонов случайных ролей



4 жетона палаток

Лидеры экспедиции



Используя эту часть дополнения, каждый игрок берёт на себя роль лидера экспедиции со специальными умениями и способностями, которые будут помогать им при исследовании острова Арнак.

Игроки могут выбирать лидеров любым способом. Если вы желаете распределить лидеров случайным образом, перемешайте жетоны случайных ролей лицом вниз, после чего каждый игрок берёт себе по одному из них.



Некоторые лидеры делают игру проще, тогда как для раскрытия полного потенциала других требуется немного опыта. Список справа идёт сверху вниз, **начиная с более простых для игры лидеров** и заканчивая наиболее трудными. Для начинающих игроков в «Руины острова Арнак» мы рекомендуем лидеров из верхней части списка.

КАПИТАН – военный, чья отвага вдохновляет всю его группу. Под его командованием находятся целых 3 археолога.



СОКОЛЬНИЧАЯ – эта женщина знает звериное царство как свои пять пальцев. У неё есть орёл, которого она посылает за полезными вещами.



БАРОНЕССА – ценительница искусства и расчётливый инвестор. У неё есть множество способов заполучить нужные для экспедиции предметы.



ПРОФЕССОР – учёный, посвятивший себя изучению культуры и языка затерянных цивилизаций. Академические связи дают ему доступ к широкому набору артефактов.



ИССЛЕДОВАТЕЛЬНИЦА – одиночка, предпочитающая исследовать остров сама по себе. У неё в распоряжении только один археолог, который тем не менее может посетить несколько мест раскопок.



МИСТИК – самый загадочный лидер. Он может получать карты ужаса и затем убирать их из игры, проводя с их помощью загадочные колдовские ритуалы.



Подготовка к игре

У каждого лидера есть собственный планшет и карты, заменяющие планшет игрока и начальные карты из базовой игры. Возьмите планшет и карты вашего лидера. Вам так же, как и всегда, понадобятся 2 карты ужаса.



Используйте фигурки археологов и маркеры исследований из базовой игры.



Ваш планшет игрока может быть использован в сочетании с любым цветом компонентов из базовой игры. Выберите цвет и используйте жетон палаток соответствующего цвета, чтобы обозначить им свой планшет. Вы можете разместить археологов в их палатках, как и в базовой игре. Эти жетоны также могут быть использованы для обозначения игроков, которые спасовали в раунде – просто переверните жетоны на сторону с ночным временем суток, когда пасуете.



Некоторые лидеры экспедиций имеют особые правила при подготовке к игре, которые требуют один или более следующих компонентов из данного дополнения:



Когда ваши планшеты подготовлены, очерёдность ходов и начальные ресурсы определяются как обычно. Более подробно каждый лидер экспедиции рассматривается в своём разделе книги правил.

Эффекты голубой ячейки идола

Помимо пяти доступных эффектов ячеек идолов из базовой игры у лидеров экспедиций есть свои собственные уникальные эффекты.



Ваш уникальный эффект ячейки идола может быть использован, только если вы поместите идола в голубую ячейку.

В игре с лидерами экспедиций **необязательно придерживаться последовательности при использовании ячеек идолов**. Вы можете использовать голубую ячейку даже до заполнения обычных ячеек.



Пять обычных эффектов ячеек идола могут быть использованы, даже если вы помещаете идола в голубую ячейку.

Капитан

Договариваясь, будто я знаю способ выжить из моей команды максимум, но на самом деле никакого секрета тут нет. Когда ты слышишь тех, кто может оценить человека по достоинству, лучшие из лучших захотят работать на тебя.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Ваша команда состоит из 3 археологов. Возьмите серого археолога. Вы можете выставлять его так же, как любого археолога вашего цвета.



НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ



ПЕРЕДАЧА

Эффектом этой карты является одно из трёх свободных действий в данной таблице:

- Если у вас нет выставленных археологов, эффект этой карты не может быть разыгран.
- Если у вас выставлен 1 археолог, вы можете выбрать только .
- Если у вас выставлены 2 археолога, вы можете выбрать и получить либо , либо .
- Если у вас выставлены все 3 археолога, выберите любой из трёх доступных вариантов.

ВЫЗОВ СПЕЦИАЛИСТА



Вы можете выставить одного из ваших доступных археологов на эту ячейку, чтобы использовать эффект серебряного уровня одного из помощников **на планшете резерва**. Это действие считается основным и может быть выполнено только один раз за раунд.

Археолог остаётся в ячейке «вызов специалиста» до конца раунда, не считается за выставленного (даже для карты «Передача») и не может быть перемещён каким-либо действием или эффектом. В конце раунда он присоединяется к остальным археологам, как обычно.

ЗАТАИВШИЙСЯ УЖАС

Как и у карты ужаса, у «Затаившегося ужаса» нет эффекта. Однако у него есть особое свойство: если каким-либо образом вы уберёте эту карту из игры, то получите  (в вашу зону разыгранных карт) и .



Сокольничая

Ко мне, ко мне, ко мне, дорогой Варвил!
Что интересного ты принёс мне на этот раз?



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Возьмите жетон орла и поместите его на стартовую ячейку орла. (Он продвигается на следующую ячейку в начале первого раунда.)

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ



ДРУГ ЖИВОТНЫХ

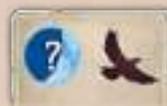
Эффектом этой карты является 1 из 3 свободных действий, указанных в таблице. Ваш выбор зависит от числа стражей, которых вы побороли.

- Если у вас 0 стражей, вы можете выбрать только .
- Если у вас 1 или 2 стража, выберите и получите либо , либо .
- Если у вас 3 и более стражей, выберите любой из трёх доступных вариантов.

Ваш орёл

ПОЛЁТ

Ваш орёл начинает игру на стартовой ячейке шкалы орла. Символ  означает, что вы должны продвинуть вашего орла дальше по шкале. Это можно сделать следующими способами:



Орёл продвигается на одну ячейку вперёд автоматически в начале каждого раунда, включая 1 раунд.



Эффектами двух ваших начальных карт является продвижение орла.



Ваш уникальный эффект ячейки идола продвигает орла.



Вы также можете использовать дар стража вместо его эффекта, чтобы продвинуть орла.

Орёл не может продвинуться дальше, если уже находится на последней ячейке своей шкалы.

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ

Когда вы берёте 2 жетона стражей, положите стража, которого вы не выбрали, под низ стопки.

ВОЗВРАЩЕНИЕ

В ваш ход вы можете получить бонус ячейки, в которой находится орёл, либо любой, пройденной ранее. После применения эффекта верните орла на его стартовую ячейку.

Первые два эффекта являются свободными действиями, поэтому вы можете снова продвинуть орла после его возвращения и использовать эти эффекты несколько раз за ход.

Эффекты  и  считаются основными действиями в вашем ходу. Они позволяют вам активировать любое соответствующее открытое (вне зависимости от того, занято оно или нет) место раскопок.

Заметьте, что орёл не возвращается в конце каждого раунда — он летит дальше, пока вы не используете один из его эффектов.



Возвращая орла с этой ячейки, вы можете выбрать один из первых трёх эффектов.



Баронесса

Я не пришла сюда отдыхать. Я пришла за секретами Армаки. И я всегда получаю то, что я хочу.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите монеты на ячейки II, III, IV и V над торговым рядом так, как указано на рисунке.



Вы начинаете игру с картой «Особая доставка» в вашей руке. Перемешайте вашу колоду и возьмите ещё 4 карты, чтобы в вашей начальной руке стало 5 карт.

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ



ИЗОБРЕТАТЕЛЬНОСТЬ

Эффектом этой карты является 1 из 3 свободных действий, указанных в таблице. Ваш выбор зависит от числа предметов в вашей зоне разыгранных карт:

- Если 0, получите
- Если 1 или 2, выберите и получите либо
- Если 3 и больше, выберите любой из трёх доступных вариантов.

Доход



Баронесса получает регулярную прибыль от своих инвестиций. В начале II, III, IV и V раундов, после того как вы доберёте карты, вы также получаете , которую вы поместили над торговым рядом перед игрой.



ОСОБАЯ ДОСТАВКА

У этой карты особая рубашка, чтобы вы не забыли, что она никогда не попадает в вашу колоду.

Когда вы перемешиваете карты в вашей зоне разыгранных карт в конце раунда, эта карта возвращается к вам в руку — даже если она была убрана из игры! Она всегда будет одной из пяти ваших карт в начале раунда.

Во время вашего хода вы можете разыграть «Особую доставку», когда вы покупаете (или получаете) предмет. Вместо того чтобы поместить предмет под низ вашей колоды (или в любое другое место согласно разыгранному эффекту), добавьте его в руку.

Совет: обратите внимание, что у двух ваших начальных карт имеется значение .



Профессор

Символ на посохе был истолкован нами, как «переход между». Мы также назвали этот символ на шпилье, что, казалось бы, ставит под сомнение данную интерпретацию, но что если...

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Держите жетон портфеля рядом со своим планшетом. Во время игры кладите на него таблички и компасы, которые можно будет использовать только для приобретения и использования артефактов.



Возьмите верхние 3 артефакта из колоды артефактов и положите их рядом с вашим планшетом лицом вверх. Это ваш архив.



Положите жетоны на ячейки II, III, IV и V над торговым рядом так, как указано на рисунке.

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ



ПОРТФЕЛЬ

Эффекты портфеля указывают на то, что изображённый жетон должен быть помещён в ваш портфель. Это сделано для того, чтобы отличать такие жетоны от тех, которые можно использовать свободно.

жетоны в вашем портфеле могут использоваться только для покупки и активации артефактов.

в вашем портфеле могут использоваться только для активации артефактов из руки. (И они не могут использоваться для эффекта .)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ



В начале II, III, IV и V раундов, когда вы набираете полную руку, возьмите соответствующий жетон этого раунда из ячейки и добавьте его в свой портфель. Эти жетоны, как сказано выше, могут быть использованы только для покупки и активации артефактов.

АРХИВ

Когда вы покупаете артефакт (с помощью основного действия или эффекта), вы можете либо, как обычно, купить его из торгового ряда, либо из вашего архива.



Когда ваш архив опустеет в первый раз, положите на ваш жетон портфеля и возьмите три верхние карты из колоды артефактов. Поместите их в свой архив. Архив может быть восполнен только таким образом, и это может случиться лишь один раз за игру: в первый раз, когда в архиве закончатся карты.

ЛИНГВИСТИКА

Эффектом этой карты является 1 из 3 свободных действий, указанных в таблице. Ваш выбор зависит от числа артефактов в вашей зоне разыгранных карт.

- Если 0, получите .
- Если 1, выберите либо .
- Если 2 и больше, выберите любой из трёх доступных вам вариантов.

Учитывается любой артефакт в вашей зоне разыгранных карт, включая те, которые вы купили в этом раунде, и те, которые вы разыграли, чтобы переместить своих археологов. (Артефакты в архиве не являются частью зоны разыгранных карт.)



Исследовательница

Исследовать Ариак в одиночку? Я предпочитаю думать, что я просто...
на шаг впереди. Ну, на один-два шага впереди.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Используйте только одну фигурку археолога. Оставьте другую в коробке.

Возьмите 3 жетона припасов. Поместите два на ваш планшет. Поместите жетон с изображением компаса в ячейку III в торговом ряду.



НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ



ПОХОД И КАРТОГРАФИЯ

За эффекты этих двух карт нужно заплатить жетоном припасов. Например, если вы разыгрываете карту «Поход» и решаете активировать место раскопок, вы должны положить доступный жетон припасов на карту (при этом заплатив стоимость самого жетона, если таковая есть). Данный жетон нельзя будет применить, чтобы вновь выставить вашего археолога в этом раунде. Жетон остаётся в вашей зоне разыгранных карт, даже если сама карта была убрана из игры, и возвращается на ваш планшет только в конце раунда.

ПОВТОРНОЕ ПРИМЕНЕНИЕ АРХЕОЛОГА



У вас есть только один археолог, но его можно использовать несколько раз за раунд. Если он находится на вашем планшете, вы можете отправить его на место раскопок согласно правилам. Если ваш археолог на месте раскопок, вы всё ещё можете провести раскопки или открыть новое место с его помощью, если у вас есть хотя бы один свободный жетон припасов.

Когда вы выставляете вашего археолога повторно, возьмите жетон припасов с вашего планшета, переверните его и поместите на то место раскопок, которое вы покидаете. Стоимость жетона указана на нём же, если у него она есть:



Ваш археолог перемещается на новое место раскопок согласно правилам со стандартной стоимостью перемещения.

Вы не можете выставить вашего археолога на место, отмеченное жетоном припасов. Это распространяется и на места раскопок с ячейками для двух археологов, а также для карт с эффектом перемещения археолога. Другие игроки игнорируют ваши жетоны припасов, для них они не занимают места раскопок или ячейки для археологов.

Совет: если вы покинете место раскопок со стражем с помощью жетона припасов, то вы не получите карту ужаса.

РАЗВЕДКА

Когда вы берёте 2 места раскопок, поместите место, которое вы не выбрали, под низ стопки.



Вы начинаете лишь с двумя жетонами припасов. Третий становится доступным в более поздних раундах, начиная с III.

Вы можете использовать ваши жетоны в произвольном порядке. После того как они все будут потрачены, вы больше не сможете выставить вашего археолога до конца раунда. Ваши жетоны припасов возвращаются на ваш планшет только в конце раунда.

Примечание: вы можете использовать жетон припасов для любого действия раскопки или открытия, будь то ваше основное действие или же часть другого эффекта. Вы не используете жетон припасов при розыгрыше эффектов, которые возвращают или перемещают вашего выставленного археолога.



Мистик

Ключом же, мои методы непадут. Культура острова Армак

была основана на религии, магии и мистификации.

Так ли уж это пераудио — пытаться постичь тайны исчезнувшего народа его же путями?



Ячейки идолов

У вас есть 5 ячеек идолов вместо четырёх. Если вы используете ячейку с пометкой , вы получаете карту ужаса в вашу зону разыгранных карт. Если вы выбираете эффект идола, дающий вам , то эта карта ужаса может быть сразу же убрана из игры. Не забывайте, что вы можете использовать ячейки идолов в произвольном порядке.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВАШИХ КАРТ

УЖАСА

Поскольку у ваших начальных карт есть  эффект, у вас больше возможностей убирать карты ужаса из игры, чем у других игроков. Каждый раз, убирая карту ужаса из игры (любым способом), поместите её в особую колоду ритуала, которая находится на вашем планшете. Карты в ней можно использовать для проведения ритуалов, и за них не будут вычитаться очки в конце игры.

Примечание: если в колоде карт ужаса закончатся карты, игроки получают жетоны ужаса вместо них. Если вы убираете из игры жетон ужаса, он считается за карту при проведении ритуала — поместите его в вашу колоду ритуала.

РИТУАЛЫ

 Каждая из ваших уникальных начальных карт может быть убрана из игры, чтобы провести ритуал. Ваш уникальный эффект ячейки идола также включает в себя возможность его провести. В отличие от остальных эффектов ячеек идолов, проведение ритуала считается вашим основным действием.

Выберите один из ритуалов, изображённых под колодой ритуала, уберите 2, 3 или 4 карты ужаса из неё и верните их в колоду карт ужаса.

-  Верните 2 карты ужаса, чтобы получить  и .
-  Верните 3 карты ужаса, чтобы купить артефакт, потратив на 3  меньше.
-  Верните 4 карты ужаса, чтобы побороть стража на занятом вами месте раскопок без траты ресурсов.

ПОТУСТОРОННИЙ ШЁПОТ

После того как вы добрали до 5 карт в руку (в том числе в начале игры), добавьте в неё карту ужаса из колоды карт ужаса. (Таким образом, вы начинаете каждый раунд с 6 картами.) Если в колоде карт ужаса кончились карты, игнорируйте эту способность.

Каждая из 4 начальных карт Мистика имеет эффект «Уберите эту карту из игры, чтобы провести ». Розыгрыш такого эффекта — основное действие. Обратите внимание, что  используется только тогда, когда вы убираете эту карту из игры непосредственно для активации этого эффекта, а не другими способами. Вы не можете использовать  эффект, если в вашей колоде ритуала недостаточно карт ужаса для его проведения.

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ



Для игры с одной из новых шкал исследования просто поместите выбранную шкалу поверх базовой на любой стороне игрового поля. Мы рекомендуем использовать сторону с храмом Змея с более интересными требованиями к транспорту.

Исследуя храм Обезьяны или храм Ящера, вы можете обнаружить интересные фрагменты истории Арнака ещё до достижения конца шкалы — если ваше увеличительное стекло достаточно близко к храму, вы можете заплатить за жетон храма вместо продвижения вверх по шкале.

Если ваше увеличительное стекло находится ниже храма на одну ступень, вы можете в качестве вашего основного действия провести исследование и купить один жетон с 6 или с 2 победными очками вместо продвижения по шкале. Стоимость жетона будет такой же, как если бы вы покупали его, находясь на ступени храма.



Если ваше увеличительное стекло находится ниже храма на две ступени, вы также можете купить жетон, как описано выше, однако для покупки вам доступны только жетоны с 2 победными очками.



Учтите, что жетоны с 11 победными очками доступны для покупки только со ступени храма.



Иногда за продвижение по шкале исследований необходимо заплатить ещё и значением передвижения вдобавок к жетонам. Стоимость передвижения оплачивается как обычно.



Вне прони мы обнаружили загадочный артефакт, судя по всему, недавно выкопанный. По трезвым следам крохотных лапочек все стало ясно — обезьяны решили, что они тоже археологи!

Жетоны БОНУСОВ

- Все жетоны бонусов изначально лежат лицом вниз в стопках подобно той, что обычно находится на ступени храма. Игрок, добравшийся до ячейки, просматривает жетоны, выбирает один и возвращает остальные обратно лицом вниз. Количество жетонов зависит от количества игроков. Однако, если ваш дневник достигает той же ячейки, вы можете получить ещё один жетон из стопки, если она ещё не закончилась.

АРТЕФАКТ

- Для этой ячейки требуется один лежащий лицом вверх артефакт стоимостью ровно . Перемешайте колоду артефактов и берите карты до тех пор, пока не найдёте артефакт с нужной стоимостью. Поместите его на эту ячейку лицом вверх, после чего замешайте остальные артефакты обратно в колоду.
- На ступени артефакта ваше увеличительное стекло должно двигаться через ячейку с артефактом слева, а ваш дневник — через ячейку справа. Он может двигаться по этим ячейкам, даже если ваше увеличительное стекло всё ещё на ячейке с артефактом.
- Когда ваше увеличительное стекло достигает ступени с артефактом, вы можете активировать его (игнорируя его стоимость активации).
- Артефакт остаётся в ячейке до конца игры: его нельзя ни купить, ни сдвинуть, ни заменить.

ПРОЧИЕ ОБЕЗЬЯНЫ ПРОДЕЛКИ



В качестве эффекта за достижение увеличительным стеклом этой ступени вы можете применить эффект серебряного уровня одного из помощников на планшете резерва. Если вы это делаете, поместите помощника под низ его стопки (за исключением случаев, если это единственный оставшийся в стопке помощник).



Данный эффект позволяет вам взять нового помощника серебряного уровня либо улучшить одного из ваших помощников до золотого уровня и развернуть его. В вашем распоряжении могут быть только 2 помощника, поэтому если у вас их уже 2, вы можете только улучшить одного из них.



Этот эффект дневника позволяет вам активировать любое открытое место раскопок (будь оно занято или нет).



Этот эффект дневника позволит вам развернуть двух помощников. Вы не можете развернуть одного и того же помощника дважды.

Храм Ящера

*С трудом преодолев пологую путь в гору,
мы столкнулись лицом к лицу
с грозным стражем!*

*Судьба ли соблазнила, как пройти мимо
него, земля под нами содрогнулась.*

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- После расстановки идолов замешайте 4 оставшихся идола в стопку лицом вниз и поместите её возле  ступени.
- После перемешивания жетонов стражей поместите одного неизвестного стража на эту ячейку лицом вниз.

СТРАЖ

Страж раскрывается, как только увеличительное стекло одного из игроков достигает этой ступени. **Игроки не могут продвигать свои маркеры исследования дальше ступени стража до тех пор, пока один из игроков не поборет его.**

Стража на ступени шкалы исследований можно побороть тем же способом, что и стражей на местах раскопок. В качестве вашего основного действия вы можете потратить ресурсы, чтобы побороть стража, если ваше увеличительное стекло достигло ступени с ним. Но допустимы и другие способы: карты «Револьвер» и «Палица» сработают, если ваш маркер исследования находится на ступени стража. Карта «Капкан» сработает, если никто из других игроков не достиг этой ступени (однако она не сработает, если страж ещё не был раскрыт). Эффекты, которые могут передвинуть стража со шкалы исследований или на неё, не срабатывают.

Если стража никто не поборол к концу раунда, вы получаете 1 карту ужаса за каждый маркер исследования вашего цвета на ступени стража.



ИЗВЕРЖЕНИЕ ВУЛКАНА!



Данный эффект дневника позволяет вам активировать любое незанятое  место раскопок. Затем происходит извержение вулкана, которое уничтожает это место!

Уберите жетон места раскопок (и любого стража на нём) в коробку. Возьмите верхний жетон идола из стопки идолов и положите его лицом вверх на место бывшего места раскопок. Теперь там можно снова открыть новое место раскопок.

Имейте в виду, что при отсутствии незанятых  мест раскопок этот эффект не срабатывает.

ПРОЧИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



Когда ваше увеличительное стекло достигает этой ступени, сразу же получите 2 карты ужаса в вашу зону разыгранных карт.



Этот эффект увеличительного стекла позволяет вам выбрать и получить либо золото, либо компас.



Вы можете заплатить эту цену, потратив только того вашего идола, который **ещё не помещён в ячейку**. После этого уберите идола в коробку.

Пояснения к некоторым картам

РУЧНАЯ ЛУПА



Пример: если ваш маркер увеличительного стекла продвинулся на 5 уровней, вы можете выбрать любые два эффекта из трёх (но вы не можете выбрать один и тот же дважды). Если вы решили взять карту, вы можете посмотреть на неё перед тем, как выбрать второй эффект. В храме Обезьяны ступень с артефактом считается как 1 уровень.

КАМЕРА



 места раскопок стоят в 2 уровня по 4 места в каждом. Если у вас уже размещён археолог на  месте раскопок, вы можете применить «Камеру» на любое открытое место раскопок в данном ряду. Вы даже можете применить её на место раскопок с вашим археологом.

ПОДСУМКИ



Вы можете выбирать и разыгрывать эффекты в произвольном порядке. Например, если вы решили взять карту, вы можете посмотреть на неё, перед тем как выбрать второй эффект.

АПТЕЧКА



Фраза «посмотрите на» имеет тот же смысл, что и фраза «возьмите до» в базовой игре. Мы изменили формулировку, чтобы было понятно, что это не равно . Вы не можете разыгрывать свободные действия (в особенности  или ) , пока вы решаете, что делать с картами, которые вы решили посмотреть.

САДОК



Эффект этой карты применяется ко всем предметам, которые вы покупаете (или получаете) до конца раунда. Эффект применяется даже в том случае, если «Садок» был убран из игры (и не применяется, если «Садок» не был разыгран ради его эффекта).

ЖЕЗЛ РАЗДЕЛЕНИЯ



Если вы  , вы можете убрать из игры эту сброшенную карту эффектом .

Посох Красной Луны

Для большего разнообразия предметов и артефактов во время партии игроки могут договориться играть с красным вариантом лунного посоха. В конце раунда уберите из игры **по 2 предмета и артефакта, ближайших к посоху**, после чего переместите его на позицию следующего раунда.

В конце I раунда:



В конце II раунда уберите из игры 4 карты:



Одиночная игра

НОВЫЕ ИДОЛЫ

Первый идол  вашего конкурента приносит 3 очка, как и все остальные идола, несмотря на то, что это не указано на планшете конкурента.

ХРАМ ЯЩЕРА

Когда увеличительное стекло конкурента находится на ступени со стражем, действуют следующие правила:

- Конкурент не раскрывает стража. (Он знает, кто ждёт вас там, но не расскажет.) Страж раскрывается только тогда, когда ваше увеличительное стекло достигает этой ступени.
- Если конкурент выполняет действие «Побороть стража», он игнорирует всех стражей на местах раскопок и побеждает стража на ступени (неважно, раскрыт страж или нет).
- Если конкурент выполняет действие «Провести исследование», продвиньте его увеличительное стекло дальше, игнорируя жетон стража.

Заметки авторов

Одна из прелестей партий с новыми лидерами — учиться использовать их способности. Разумеется, мы также наделили их некоторыми интересными ограничениями, но даже так вы увидите, что во время игры с лидером во главе экспедиции у вас будет больше возможностей. По этой причине мы разработали новые, более сложные шкалы исследований.

Это означает, что, если ваши лидеры будут заниматься исследованием храма Птицы или храма Змея, игра может показаться вам несколько легче обычной игры без лидеров. У вас будет больше шансов забраться повыше по шкале исследований. И напротив, играя с храмом Обезьяны или храмом Ящера без лидеров, достичь верхней ступени будет труднее.

Во время большей части тестов мы играли с новыми храмами и надеемся, что вы тоже исследуете их все!

Настольная игра Мин и Элвена

Авторы игры: Михал Стах
Михаэла Стахова
Томаш Улир
Адам Шпанель

Дизайн: Радек Бохан

Художники: Ондржей Грдина
Милан Ваврон
Иржи Кус
Якуб Политцер
Франтишек Седлачек
Стефан Драстак

Художественный консультант: Давид Яблоновский

Подготовка к печати: Вит Водичка

Составитель правил: Джейсон Хольт

Администратор проекта: Ян Звоничек

Руководитель проекта: Петр Мурмак

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Дмитрий Баранчиков

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Артём Ясинский

Дизайнер-верстальщик: Франтишек Горалек

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

НОВЫЕ ОТКРЫТИЯ!

Мир Арнака огромен и хранит ещё немало тайн и интересных открытий!



www.cge.as/explore-arnak

ОГРОМНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:

Нашей основной команде:

- Радеку «RBX» Бохану за упорный труд в реализации наших идей в чудесные прототипы, несмотря на бесконечные изменения и обновления, а также за то, что взвалил на свои плечи большинство финальных графических работ. Ты — наш герой!
- Томасу «Uhlík» Улиру, Павлу «rajada» Чешке и Виту Водичке за их пронизательные советы и замечательные идеи.
- Адаму Шпанелю за его бесценные отзывы и сверхсветовую скорость создания новых версий игры на сайте BGA для онлайн-тестирования.
- Джейсону Хольту за составление этого поразительного сборника правил.
- Регине Уражаевой за её маркетинговое волшебство.
- Мише Заораловой и Хане Сланиновой за их работу над рисунками.
- Радиму «Finder» Пеху за создание прекрасного трейлера к игре!
- Якубу Улиру за координацию (и участие!) в тестировании и организацию работы по переводам.
- Кретену, Ленке, Лукашу и Терезке за тестирование игры в семейном формате и за превосходную обратную связь.
- Тому Хелмиху, Анешке «Angie» Себеровой, Мирославу Феликсу Подлесны и всем другим членам команды CGE — спасибо вам за тестирование многих кривых и несбалансированных ранних версий и за ваши ценные советы!

Нашим онлайн тестировщикам: Леонардо Чарони за то, что посвятил так много своего времени, Майклу Мёрфи за пришедшиеся очень кстати полезные и подробные отзывы, Питеру Хардингу (Pelogn) и Виенне Чичи Лэм (Vichi) за то, что стала душой онлайн-сообщества тестеров, Doge Coin, Матеушу «Zozul» Зозулинскому, Кристине Клустерманс, Higawind, zlogfik, SimonFPM, Виктору Кикудому, Лэрри Тэну, Николасу Хеннингу, Бруно Пачеко, KuonGK, Benzilla, tsuzumik, yosuke000, Mather, Уильяму Вону, Сиддхарту Маникасандараму и более 80-и другим лучшим игрокам в Арнак, тестировавшим онлайн-версию игры. Все вы уделили этому немало времени и сил, и это намного превзошло наши ожидания. Большое вам спасибо!

Board Game Arena: Юрике Хладек, Эмануэлю Колин и всей команде BGA за то, что разрешили нам использовать уникальные возможности цифрового тестирования игры мощности платформы BGA и за оказанную ими поддержку.

Тестировщики настольной версии: Станиславу Кубешу, не пропускавшему ни одну из наших встреч тестировщиков, Томашу Тиху за помощь в упрощении механики жетонов припасов, Терезе Стрилково, Румуну, Монче, Леотинке, Криштофу, Ивану «eklr» Досталу, Ладе Поспех, Михалу Рингер, Руде Мали, Кубе Кутил, Кристиану «Christhoco» Буришу, Петру Овесному, Томику, Юде, Питрису, Оззи, Елле, Элни, Терезке и другим участникам Warcon 2021. Благодаря вам наш опыт получился более безупречным. Спасибо вам!



© Czech Games Edition
October 2021
www.CzechGames.com

НОВЫЕ ЭФФЕКТЫ В ЭТОМ ДОПОЛНЕНИИ

 Вы можете перевернуть один из ваших жетонов стражей, дар которого вы уже использовали, чтобы его можно было использовать ещё раз.

 Выберите один из ваших жетонов стражей, дар которого вы ещё не использовали, и переверните его лицом вниз без применения эффекта дара.

 Активируйте любое  место раскопок.

 Активируйте любое открытое  место раскопок.

 Активируйте любое открытое  место раскопок.

 Используйте эффект любого лежащего лицом вверх идола на игровом поле.

 Используйте эффект серебряного уровня одного из помощников на планшете резерва.

 Используйте эффект золотого уровня одного из помощников на планшете резерва.

 Используйте эффект серебряного уровня одного из помощников на планшете резерва, после чего положите его под низ его стопки.

 Выберите и получите либо , либо .

 Этот эффект ячейки идола считается основным действием.

 Активируйте **незаятое**  место раскопок. Затем верните жетон места раскопок — вместе со стражем, если он есть, — в коробку. Переверните лицом вверх первый жетон идола из стопки и поместите его вместо убранного места раскопок. Теперь здесь можно открыть новое место раскопок.

 Возьмите нового помощника серебряного уровня или улучшите одного из ваших помощников до золотого уровня. (В вашем распоряжении могут быть не более 2 помощников.)

 Разверните двух помощников. Вы не можете вернуть одного и того же помощника дважды.

ОБЩИЕ ПРИМЕЧАНИЯ

Между частями эффекта по большей части допускается совершать свободные действия.

  Если карта, которую вы взяли, имеет свободное действие, вы можете разыграть её, прежде чем убрать из игры.

  Допускается совершать свободные действия после того как вы взяли карту, однако **вы должны избежать ситуации, при которой вы не можете сбросить карту.**

НЕ ЗАБУДЬТЕ!

- Если в игре закончились карты ужаса, вместо них вы будете получать  жетоны ужаса.
- Если в результате эффекта вы получаете значение перемещения, которое не можете использовать сразу же, вы сможете использовать его в любой другой момент вашего текущего хода.
- Если в колоде предметов или артефактов заканчиваются карты, колоды остаются пустыми: карты не замешиваются в них обратно.
- Если вы разыграли эффект карты, длящийся весь раунд, он будет длиться весь раунд, даже если эта карта находится на шкале исследования храма Обезьяны или была убрана из игры.