

DIE VERLORENEN RUINEN VON
ARNAK
DIE VERSCHOLLENE EXPEDITION

Kampagnenheft

MYSTISCHE INSEL
ENTDECKT?



FREUNDE DES VERSCHWUNDENEN
UNIVERSITÄTSPROFESSORS BERICHTEN,
DASS ER AUF DER SUCHE NACH EINER
MYSTISCHEN INSEL WAR. SIE WOLLEN
IHN AUFSPÜREN.

BEREITEN SIE IHR ZUHÖREN
FÜR DEN NÄCHSTEN MONAT

PROFESSOR VERMISST!

Retrospektive.
wie, der anonym
eth nicht von der
tradie Legenden.

torischer der Zeit
hält ... alles für
etwas ... Wie in
sein." Märchen
zu dem
Im Besvologie
rer Anderes
Alle



MİN & ELWEN
GESCHICHTE VON MİN UND JASON A. HOLT

Kampagnenregeln

NICHTS IM VORAUS LESEN!

Dieses Heft ist darauf ausgelegt, in der richtigen Reihenfolge gelesen zu werden. Auf diesen Einführungsseiten findet ihr allgemeine Regeln für das Kampagnen-Spiel. Die Geschichte beginnt auf Seite 6. Danach ist das Buch in sechs Kapitel unterteilt, die die Geschichte eurer Suche nach Professor Kutil auf der Insel Arnak erzählen.

Jedes Kapitel bietet eine neue Möglichkeit, *Die verlorenen Ruinen von Arnak* zu spielen, mit neuen Mechanismen, die neue Herausforderungen schaffen. Sobald ihr die Geschichte durchgespielt habt, könnt ihr zu jedem Kapitel zurückkehren und es erneut spielen, vielleicht sogar auf einem höheren Schwierigkeitsgrad! Und natürlich ist die Kampagne komplett von Anfang an erneut spielbar.



Solo oder 2 Spieler


Diese Kampagne ist für 1 Spieler ausgelegt oder für 2 Spieler, die kooperativ spielen.

Das 2-Personen-Spiel erzählt die Geschichte, dass ihr gemeinsame Anführer einer Expedition seid, aber ihr spielt als einzelne Spieler, die zusammenarbeiten.

Besondere Kampagnenregeln, die speziell für 2 Spieler gelten, sind so wie hier violett eingefärbt.

Allgemeiner Spielaufbau der Kapitel

Das Spiel wird für einen Spieler mehr aufgebaut, als tatsächlich teilnehmen. Für die Stapel mit Tempelplättchen werden z. B. im Solo-Spiel 2 Plättchen je Stapel genommen bzw. 3 Plättchen bei 2 Spielern. Denn in jedem Spiel gibt es auch einen Rivalen – ein Tableau und Spielfiguren, welche die Aktionen eines Gegners simulieren.

 **Blockiert keine Felder mit Blockierungsmarkern.** Bei einigen Kapiteln werden sie auf andere Weise genutzt.



Der Rivale spielt immer mit Rot. Er benutzt das rote Spielertableau und erhält alle 6 roten Archäologen. Der Rivale benutzt auch die rote Lupe – sie wird auf das Startfeld neben deine gelegt.





Der Rivale nutzt den roten Aktionsstapel. Er wird gebildet, wie auf Seite 20 der Grundspiel-Regel unter Solospiel beschrieben.



Legt die Spielerreihenfolge so fest, dass der Rivale der letzte Spieler in Runde I ist. In dieser Reihenfolge erhalten alle ihre Start-Ressourcen.



Jedes Kapitel hat eine Kapitelkarte, die an das Ziel und die Errungenschaften erinnert.

START-RESSOURCEN

Spieler 1:  

Spieler 2:  

ANPASSUNG

Beim Spelaufbau anhand der besonderen Regeln jedes Kapitels hast du einige Möglichkeiten, dein Spiel individuell anzupassen.



Jeder Spieler wählt einen Expeditionsleiter. Dies muss nicht derselbe Expeditionsleiter sein, den du im vorherigen Kapitel gewählt hast. Betrachte den Expeditionsleiter als ein Mitglied deiner Expedition, auf das du zurückgreifst, um dich den Herausforderungen dieses Kapitels zu stellen, und nicht als Charakter, den du selbst verkörperst. Diese Erweiterung lässt dich entweder den Journalisten oder die Mechanikerin wählen. Wenn du lieber einen einfacheren Expeditionsleiter hast, versuche es mit der Goldsucherin oder dem Reisenden, wie im Regelheft erklärt (Seite 10). Falls du die Erweiterung *Die Expeditionsleiter* hast, kannst du auch daraus Expeditionsleiter wählen.

Wähle einen Schwierigkeitsgrad. Die Kampagne ist für erfahrene Arnak-Spieler im NORMALMODUS konzipiert. Jedes Kapitel bietet auch einen STUDENTENMODUS – eine kapitelspezifische Regelmodifizierung, um Spielern zu helfen, die das Spiel noch lernen. Wer die Kampagne bereits im Normalmodus bestanden hat, ist eingeladen, es mit dem ARNAKOLOGENMODUS zu versuchen – eine kapitelspezifische Regelmodifizierung, die den Sieg noch schwieriger macht. Du darfst den Schwierigkeitsgrad für jedes Kapitel neu wählen.

Beide Spieler müssen nicht mit demselben Schwierigkeitsgrad spielen. Weitere Details siehe Seite 37, Abschnitt: Varianten.



Allgemeiner Spielablauf

Außer für kapitelspezifische Änderungen gelten für deine Spielzüge die normalen Regeln. Für die Spielzüge des Rivalen gelten die Soloregeln auf den Seiten 20 und 21 des Grundspiel-Regelhefts.



Am Ende der Runde wird der Startspielermarker weitergegeben, als sei der Rivale ein weiterer „echter“ Spieler. (Dies unterscheidet sich von der normalen Soloregel.)

TAUBEN



Nur im 2-Personen-Spiel beginnen beide Spieler mit einer Taube. Du kannst deine Taube benutzen, um deinem Partner 1 deiner Ressourcenmarker zu schicken (🟡, 🟢, 🟠, 🔵 oder 🔴).



Eine Taube zu schicken ist eine Nebenaktion. Eine Taube zu empfangen ist auch eine Nebenaktion, also kann dein Partner dir während seines Spielzugs eine Taube schicken.

Wenn eine Taube dir eine Ressource bringt, behalte die Taube und drehe sie auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass sie in dieser Runde nicht mehr benutzt werden kann. Am Ende der Runde werden benutzte Tauben wieder auf die Vorderseite gedreht.

Es ist möglich, eine Runde mit 2 Tauben zu beginnen. In diesem Fall kannst du bis zu 2 Tauben schicken, und dein Partner kann dir keine schicken.

BEGEGNUNGSKARTEN

Jedes Kapitel hat seinen eigenen Satz Begegnungskarten, deren Geheimnisse du erkunden kannst, je nach kapitelspezifischen Regeln.



Wenn du eine Begegnungskarte abwickelst, wählst du eine der beiden Möglichkeiten und führst den Effekt aus.

Wenn du den Effekt auf der linken Seite wählst, führst du ihn sofort aus.

Der -Effekt auf der rechten Seite kann für später aufgespart werden. Falls die Aktion nicht als Nebenaktion gekennzeichnet ist, kann sie nur als Hauptaktion des Spielzugs ausgeführt werden.

Im 2-Personen-Spiel kann ein -Effekt von einem beliebigen der beiden Spieler ausgeführt werden.

Jede Möglichkeit hat ein **Geschichtensymbol** in der Ecke. Wenn du diese Möglichkeit wählst, hast du dieses Symbol gesammelt. Du notierst diese Symbole, wenn du das Kapitel beendest.

Um deine Symbole im Auge zu behalten, schiebst du die Begegnungskarte, nachdem du den Effekt ausgeführt hast, rechts oder links unter die Kapitelkarte (wie auf der nächsten Seite rechts oben abgebildet), so dass nur noch das Symbol sichtbar ist.

Behalte -Aktionen neben deinem Tableau, bis du sie ausführst.

ERRUNGENSCHAFTEN

Jedes Kapitel bietet 3 Gegenstands- oder Artefaktkarten, die du während des Spiels erhalten kannst. Wenn du die Bedingungen des Kapitels für die Karte erfüllt, **erhältst du die Karte oben auf dein Deck** (Du führst den Karteneffekt zu diesem Zeitpunkt nicht aus, auch nicht für ein Artefakt.)

Im 2-Personen-Spiel kann ein beliebiger der beiden Spieler die Karte erhalten, unabhängig davon, wessen Spielzug es ist.

Jede Errungenschaft gibt dir auch ein Geschichtensymbol, genau wie die Begegnungskarten.



Wenn du dieses Symbol einsammelst, entscheidest du am Ende des Kapitels, was es ist.

Ende des Kapitels

Falls nicht anders angegeben, **spielst du das Kapitel vollständig bis zum Ende von Runde V**, wie üblich. Jedes Kapitel hat sein eigenes Ziel.

ZIEL DES KAPITELS

Hast du das Kapitelziel erfüllt, hast du gewonnen. Lese den besonderen Geschichtentext am Ende des Kapitels.

Falls du verlierst, kannst du es einfach noch mal versuchen.

Wiederhole das Kapitel, so als hättest du es noch nie gespielt.

Oder du entscheidest dich, die Niederlage zu akzeptieren. Jedes Kapitel hat ein alternatives Ende mit einer Strafe, die für das nächste Kapitel gilt. Du bist aber nie gezwungen, eine Niederlage zu akzeptieren. Du kannst das Kapitel auch einfach wiederholen.



Kapitelkarte

GESCHICHTENPFADE

Falls du gewinnst (oder die Niederlage akzeptierst), erfasst du die Geschichtensymbole von deinen Kapitel- und Begegnungskarten, indem du sie auf dem Kampagnenbogen markierst.

Jeder Pfad **startet in der Mitte** des Kampagnenbogens und führt dann nach außen. Wenn du ein Symbol markierst, tust du das entweder am Anfang des Pfades oder fortführend zu einem bereits markierten Feld.



Beispiel: Mit dem nächsten Tatzenabdruck kannst du den Maskenpfad fortsetzen, wegen des Schnittpunkts. Den nächsten Tatzenabdruck danach müsstest du aber am Anfang des Tatzenpfades markieren, nicht auf Handlungspunkt 15.



Angenommen, du hast 3 und 1 durch Begegnungen gesammelt sowie 1 und 1 durch Errungenschaften. Wenn du dein als benutzt, würdest du einen Handlungspunkt auf diesem Pfad erreichen.

HANDLUNGSPUNKTE

Manche Felder jedes Geschichtenpfades sind als Handlungspunkte gekennzeichnet. Wenn du einen Handlungspunkt erreichst, notiere seine Nummer unter der Wertungsbox des aktuellen Kapitels und schaue dann hinten in diesem Kampagnenheft nach.

Jeder Handlungspunkt gibt dir eine Karte. **Du beginnst das nächste Kapitel mit dieser Karte als unterste Karte deines Decks.** Im 2-Personen-Spiel kann ein beliebiger der beiden Spieler mit dieser Karte beginnen.

Nachdem du das Ende eines Pfades erreicht hast, gelten weitere Geschichtensymbole dieses Typs für dich als .



KAPITELWERTUNG

Falls du gewinnst, berechne deine Punkte wie üblich. Im 2-Personenspiel zählt ihr eure Punkte zusammen und teilt sie durch zwei. Die Punkte des Rivalen werden berechnet, wie in den Solo-regeln des Grundspiels beschrieben.

Ziehe die Punkte des Rivalen von deinen Punkten ab, um deine Kapitelwertung zu erhalten. Diese könnte negativ sein. Keine Sorge, in dem Fall hast du trotzdem gewonnen. Notiere deine Punkte auf dem Wertungsblatt.

Falls du eine Niederlage akzeptierst, zählst du deine Punkte nicht, deine Kapitelwertung ist dann -10.






Beginn der Kampagne



SPIELMATERIAL SORTIEREN

 **Bevor du die Kampagne beginnst, Sorge dafür, dass alle Gegenstände, Artefakte und Gehilfen, die mit diesem Symbol markiert sind, getrennt bereitgelegt sind.** Sie sind zu Beginn der Kampagne nicht in ihren jeweiligen Stapeln.

Diese Spielkomponenten erhältst du erst während des Spiels. Gehilfen und Karten, die du in einem Kapitel erhältst, kommen in ihre regulären Stapel für zukünftige Kapitel. Karten, die du durch Handlungspunkte erhältst, beginnen das nächste Kapitel als unterste Karte deines Decks und kommen dann in die regulären Stapel für spätere Kapitel. Im Gegensatz dazu kommen Karten und Gehilfen, die du nicht erhalten hast, zurück zu den separat aufbewahrten Komponenten.

Du erhältst Komponenten nur, wenn du gewinnst oder die Niederlage akzeptierst. Wenn du ein Kapitel wiederholst, spielst du es, als hätte das verlorene Spiel nie stattgefunden.

Mische die Wächter und Totems dieser Erweiterung in ihre normalen Stapel ein. Die Orte dieser Erweiterung werden in der Kampagne nicht benutzt.

BEGINNE DIE GESCHICHTE!

DIE VERSCHOLLENE EXPEDITION

Es sind bereits acht Monate vergangen, seit du deinen lieben Freund Professor Kutil das letzte Mal gesehen hast. Du hattest angenommen, er sei auf Reisen im Ausland, aber seine Rückkehr lässt auf sich warten und nun hat seine Familie ihn als vermisst gemeldet.

In diesen modernen Zeiten der Zeitungen und Flugzeuge verschwinden Menschen nicht einfach so. Die Leitung von Kutils Universität vermutet, dass er tot sein könnte, aber du glaubst, dass er einen Ort jenseits der Grenzen der modernen Zivilisation gefunden hat – eine verschollene Insel in unerforschten Gewässern, das legendäre Arnak.

Kutils Besessenheit von der sagenumwobenen Insel begann lange bevor du ihn trafst. Eine Zeit lang waren seine wilden Theorien über eine verschwundene Zivilisation Gegenstand lebhafter Debatten. Doch Kutils Beweise waren spärlich und seine Thesen waren nicht zu belegen. Schließlich überzeugten ihn seine Universitätskollegen, seine verrückten Theorien aufzugeben, nicht mehr mit Zeitungen zu sprechen und sich auf seriösere Studien zu konzentrieren.

Aber im Privaten hat er nie aufgegeben. Und deswegen gibst auch du Kutil nicht auf.

Du hast seine Familie kontaktiert und Zugang zu seinen Unterlagen erhalten. Es dauerte nicht lange, bis du Kutils neueste Forschungen zu Arnak nachvollziehen konntest. Kutil glaubte, er habe endlich die genaue Lage der verschollenen Insel ermittelt. Jetzt hast du vor, ihm mit einer voll ausgestatteten Expedition zu folgen.

Aber woher sollen die Mittel dafür kommen? Seine Familie hilft dir natürlich, aber das Problem löst sich erst vollständig, als deine erste Forschungsassistentin Antoinette dich informiert, dass sie die fehlenden Gelder auftreiben konnte – von einem anonymen Spender.

Du bist zwar neugierig auf diesen Spender, vor allem aber dankbar, die Expedition ohne Verzögerung starten zu können. Professor Kutil könnte noch am Leben sein, irgendwo auf der verschollenen Insel Arnak.

Jetzt bist du bereit, mit Kapitel Eins zu beginnen! Viel Glück auf deiner Reise!

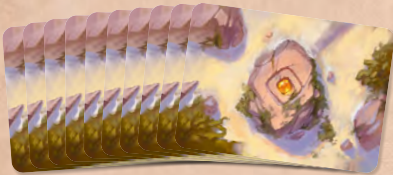
Kapitel Eins

Nach Tagen ergebnisloser Suche in den Weiten des Ozeans weckt ein schwacher Streifen am Horizont einen Hoffnungsschimmer. Als euer Schiff näherkommt, wird klar, dass ihr eine Insel seht, die auf keiner eurer Karten verzeichnet ist.

Bei der Erkundung der Küste entdeckst du ein helles Licht, das durch das dichte Grün des Dschungels blitzt. Das Licht verschwindet einen Moment später, aber du bist sicher, dass du es gesehen hast – ein kurzes Aufblitzen reflektierten Sonnenlichts. Könnte das ein Signal gewesen sein? Du gibst den Befehl zu ankern, und bald bringen deine Boote Leute und Ausrüstung zu einem guten Landeplatz am Strand.

Deine Assistentin Antoinette bietet an, das Aufschlagen des Lagers zu beaufsichtigen, damit du und deine engsten Vertrauten sofort in den Dschungel aufbrechen können. Eine gute Idee!

DU BRAUCHST:



10 „Kapitel Eins“-Begegnungskarten



„Kapitel Eins“-Kapitelkarte



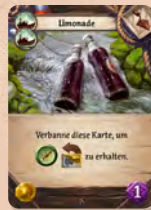
*4 oder 7
Multiplikatorplättchen



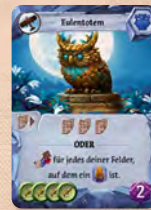
Prof. Kutils
Tagebuch



Repariertes
Flugzeug



Limonade



Eulentotem



Notizen zu
Wächtern



*Ort mit dem
Flugzeugwrack



*Eulenwächter



*Adlerwächter



Nebelplättchen

*Komponenten aus dem Grundspiel

Kapitel Eins – Spielaufbau und Regeln

Benutze die **VOGELTEMPELSEITE** des Spielbretts.

Auf in den Dschungel!

Wer weiß, was du finden könntest?

Mische die 10 „Kapitel Eins“-Begegnungskarten.

- 1 Lege je **1 Begegnungskarte** verdeckt auf jeden Stufe -Ort und die vier äußeren Stufe -Orte. (Lege die beiden übrigen Karten beiseite.)
- 2 Jeder Stufe -Ort erhält außerdem ein **offenes Totem** (aber kein verdecktes Totem).
- 3 Die Stufe -Orte mit Karte erhalten keine Totems. Lege ein **verdecktes Totem** auf jeden Ort ohne Karte.

DEN DSCHUNGEL ERKUNDEN

Decke die Begegnungskarte auf, sobald du den entsprechenden Ort entdeckst. Führe ihren Effekt sofort aus, vor oder nach dem Effekt des Ortsplättchens.

Das Flugzeugwrack

Nur eine kurze Strecke vom Ufer entfernt stößt du auf einen wirklich beunruhigenden Anblick – ein **abgestürztes Flugzeug**, das wohl seit mehreren Monaten verlassen in diesem wilden und bedrohlichen Dschungel liegt. Der Lichtblitz, den du gesehen hast, war kein Signal, sondern eine Reflexion vom zerbrochenen Fenster des Wracks. Expeditionsvorräte liegen verstreut herum. Von dem lieben Professor fehlt jede Spur.

- 4 Lege die Gegenstandskarte **Repariertes Flugzeug** auf den Kompass -Ort.
- 5 Lege den Stufe -Ort mit dem **Flugzeugwrack** darauf.
- 6 Lege 4 **Multiplikatorplättchen** auf das Ortsplättchen. Das sind **Reparaturmarker**.
Im 2-Personen-Spiel nutzt ihr stattdessen 7 **Reparaturmarker**.

DAS FLUGZEUG REPARIEREN

Der Ort mit dem Flugzeugwrack ist ein -Ort und ersetzt den normalen Kompassort, bis das Flugzeug repariert ist.

Die Reparaturmarker sind für die Errungenschaft *Repariere das Flugzeug*, wie auf Seite 12 erklärt.



Wächter der Luft

Bei der Untersuchung des Flugzeugwracks kommt dir der Schaden an den Tragflächen äußerst merkwürdig vor. Sie haben tiefe Risse wie von riesigen Krallen. Professor Kutil sprach oft von legendären Wächtern – fantastischen, riesigen Kreaturen, die von der untergegangenen Zivilisation von Arnak gezähmt oder vielleicht sogar erschaffen worden waren. Könnten solche Legenden wirklich wahr sein?

Wie als Antwort auf deine Frage rauscht ein Vogel mit enormer Flügelspannweite über die fernen Berge und landet auf einer hohen, felsigen Klippe.

7 Auf die Forschungsleiste werden keine der üblichen Forschungsbonusplättchen gelegt.

8 Lege **Prof. Kutil's Tagebuch** auf die rechten Forschungsfelder der sechsten und siebten Reihe. Lege darauf offen den **Eulenwächter**.

9 Legt im 2-Personen-Spiel außerdem **Notizen zu Wächtern** auf die Felder links neben dem Eulenwächter. Legt darauf offen den **Adlerwächter**.



SICH DEN WÄCHTERN STELLEN

Die Wächter blockieren deinen Weg. Du kannst nicht oberhalb der sechsten Reihe forschen, solange du nicht alle Wächter auf der Forschungsleiste bezwungen hast.

Um einen Wächter auf der Forschungsleiste zu bezwingen, musst du einen Forschungsmarker auf dem Feld des Wächters haben. Der Wächter kann als Hauptaktion bezwungen werden oder durch einen Effekt, der es erlaubt, einen Wächter zu bezwingen. (Aber Effekte, die Wächter bewegen, funktionieren hier nicht.)

Am Ende der Runde erhältst du 1 Furchtkarte für jeden deiner Forschungsmarker, der auf dem Feld des Wächters ist.

Wenn du einen Wächter bezwingst, nimmst du dir wie üblich das Wächterplättchen. Außerdem liest du den verborgenen Text hinten in diesem Heft. **Eulenwächter: verborgener Text 11. Adlerwächter: verborgener Text 27.**



Lege die „Kapitel Eins“-Kapitelkarte neben das Spielbrett.


Ein Pfad durch den Dschungel


Du hast die Kreatur erspäht, die vielleicht Kutils Flugzeug zum Absturz gebracht hat. Doch was ist aus Kutil geworden? Wurde er zum Horst der Kreatur getragen? Oder blickte er von hier aus dem davonfliegenden Vogel hinterher? In jedem Fall ist Kutils Schicksal mit diesem monströsen Vogel verbunden. Du musst einen Weg zu seiner Klippe finden.


- 10** Lege das **Nebelplättchen** auf die zweite Reihe der Forschungsleiste.

DEN PFAD FINDEN

Zunächst weißt du nicht, wie du den Vogel auf der Klippe erreichen kannst; **du kannst die Reihe mit dem Nebelplättchen nicht erforschen, ebenso wenig wie die Reihen darüber.** (Also kannst du zu Beginn nur die erste Reihe erforschen.) Um einen Weg zur Klippe zu finden, musst du die Insel erkunden.

Im Solospiel **kannst du das Nebelplättchen für jeden Ort, der entdeckt wurde, um eine Reihe vorsetzen.** Das Vorsetzen des Plättchens ist eine Nebenaktion, die  kostet.

In 2-Personen-Spiel brauchst du 2 entdeckte Orte, um das Nebelplättchen vorzusetzen, und diese Nebenaktion kostet . Allerdings kann dein Partner alle oder einen Teil dieser Kosten zahlen, indem er Karten mit Bewegungssymbolen spielt oder durch Nebenaktionen, die Bewegungssymbole bringen.

Tipp: Wenn du das Nebelplättchen sofort vorrückst, sobald du einen Ort entdeckst, ist es nicht schwierig, den Überblick zu behalten. Dies ist jedoch nicht unbedingt erforderlich. Zum Beispiel könnte ein Solospieler in zwei Spielzügen Orte entdecken und das Nebelplättchen später zwei Mal vorsetzen. Um den Überblick zu bewahren, kannst du bei jeder Entdeckung eines Ortes 1 -Marker auf das Nebelplättchen legen. Wenn du es vorsetzt, entferne einen Marker – 2 Marker im 2-Personen-Spiel.

Insgesamt musst du 5 oder 10 Orte entdecken, um den Pfad zu finden. **Sobald du das Nebelplättchen in die Reihe oberhalb der mit den Vögeln vorrückst (also in die 7. Reihe), entferne es aus dem Spiel.** Du hast den Pfad auf die Klippe gefunden!



Verrat!

Nach deiner Rückkehr von Kutils Absturzstelle entdeckst du, dass Antoinette das Lager nicht wie versprochen aufgeschlagen hat. Stattdessen ist sie verschwunden, zusammen mit allen anderen, die nicht mit dir im Dschungel waren. Zumindest war sie so höflich, einen Zettel zu hinterlassen:

An unsere ehemaligen Expeditionsmitglieder:

Bitte seid versichert, dass es nicht unsere Absicht ist, euch zu hintergehen oder euch hungern zu lassen. Kapitän Smythe ist bereit, unsere beiden Expeditionen zu transportieren, und ihr werdet feststellen, dass wir ausreichend Nahrung zurückgelassen haben. Wir möchten auch nicht eure Bemühungen, Prof. Kutil zu finden, behindern. Wir sind lediglich der Meinung, dass eine Expedition – unsere – sich wichtigere Ziele setzen sollte. Bitte akzeptiert dieses Ende unserer Partnerschaft ohne Groll.

~ Antoinette

In diesem Kapitel ist Antoinette deine Rivalin.

11

Entferne die **Aktion „Einen neuen Ort entdecken“** aus dem Stapel deiner Rivalin.

Füge das **grüne Aktionsplättchen „Einen Gegenstand kaufen“** zum Stapel deiner Rivalin hinzu.



Ohne Entdeckungsaktion kann Antoinette keine neuen Orte entdecken.

Antoinettes Forschungsaktion ist nicht durch das Nebelplättchen beeinträchtigt. Sie ignoriert Wächter auf der Forschungsleiste.



Errungenschaften

REPARIERE DAS FLUGZEUG



Lege **Repariertes Flugzeug** unter den Ort mit dem Flugzeugwrack.

Markiere den Ort mit einer bestimmten Anzahl Reparaturplättchen. (Benutze dafür die $\times 3$ -Multiplikatorplättchen aus dem Grundspiel.) Entferne jedes Mal, wenn du den Ort aktivierst, ein Reparaturplättchen.


Erhalte die Karte oben auf dein Deck, sobald alle Reparaturplättchen entfernt sind. Entferne dann auch das Ortsplättchen.

Solo: 4 Reparaturplättchen **2 Personen:** 7 Reparaturplättchen

KUNDE DES JAHRES



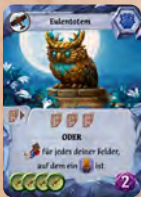
Lege **Limonade** neben die -Marker des Vorratstableaus.

Markiere sie mit allen -Markern, die du für Gegenstände ausgibst.

Erhalte die Karte oben auf dein Deck, sobald sie genug Münzmarker hat.

Solo: 7 **2 Personen:** 14

KLETTERE ZUM GIPFEL



Lege **Eulentotem** neben die Tempelplättchen.

Erhalte die Karte oben auf dein Deck, wenn du den Tempel erreicht und ein 6-Punkte-Plättchen oder ein 11-Punkte-Plättchen erforscht hast.


2 Personen: Jeder muss ein erforderliches Plättchen erforscht haben.

Anpassungen

STUDENTENMODUS

Schaue beim Spielaufbau den Gegenstandskartenstapel durch und nimm den **Strauß**, die **Schildkröte** oder den **Packesel**, je nachdem, was du eher findest. (Mische den Stapel anschließend.) Beginne das Spiel mit dieser Karte oben auf deinem Deck. Tue dies, bevor du deine Handkarten für Runde I ziehst. **(Im 2-Personen-Spiel beginnt jeder mit einem der oben genannten Lasttiere.)**

ARNAKOLOGENMODUS

Beginne mit 1  weniger (jeder). Der **Eulen- und der Adlerwächter** kosten doppelt so viel, um sie zu bezwingen, und sie können auf keine andere Art und Weise bezwungen werden.

Kapitel Eins Ziele

Du musst den Eulenwächter bezwingen. **Im 2-Personen-Spiel muss auch der Adlerwächter bezwungen werden.**

LIES DIES, WENN DU GEWINNST

Auszug aus Kutils Tagebuch:


Es scheint, dass der einzige Weg, um an der Eule vorbeizukommen, darin besteht, sie mit diesem Tagebuch zu bestechen! Das bedeutet, dass dieser, mein letzter Eintrag, nicht für mich selbst geschrieben ist, sondern für dich, geneigter Finder. Ob du dies in Monaten oder Jahrhunderten liest, ich hoffe, diese Notizen können etwas Licht auf den Versuch eines bescheidenen Archäologen werfen, den Tempel von Kar-Kal zu erreichen.

FALLS DU DIE

NIEDERLAGE AKZEPTIERST

Du bist nicht in der Lage, Kutils Eigentum zu bergen und umgehst die Wächter in der Hoffnung, Kutils Spur auf der anderen Seite wieder aufzunehmen.

Strafe: Beginne Kapitel Zwei mit dem Nebelplättchen wie in Schritt 10 dieses Kapitels. Entferne es, sobald es das Feld **Rettung von Gehilfen** (Reihe 4) erreicht.

 **Nicht vergessen: Markiere deine Geschichtensymbole einschließlich derer von Errungenschaften.**

LIES DIES ZUERST!

Dein Deck ist für die Kampagne vorbereitet. Der Inhalt kann Kapitel für Kapitel aufgedeckt werden, während du dich als Solospieler oder im kooperativen 2-Personen-Spiel durch die sechs Kapitel der Geschichte spielst.

Es ist aber auch in Ordnung, die neuen Karten einfach in die normalen Stapel einzumischen und ein Standard-Spiel zu spielen. Weiteres dazu steht im Regelheft auf Seite 2.

JEDES KAPITEL HAT

**Startkarten der
Expeditionsleiter**

Kapitel Eins

Kapitel Zwei

Kapitel Drei

Kapitel Vier

Kapitel Fünf

Kapitel Sechs

**Belohnungen der
Handlungsstränge
(Gegenstände & Artefakte)**

**Kapitelkarten für Solo-
und kooperatives Spiel**

**Belohnungen für
Errungenschaften**

Begegnungskarten

