LAS RUINAS PERDIDAS DE ARNAK

LA EXPEDICIÓN PERDIDA

Libro de campaña

MÍN & ELWEN

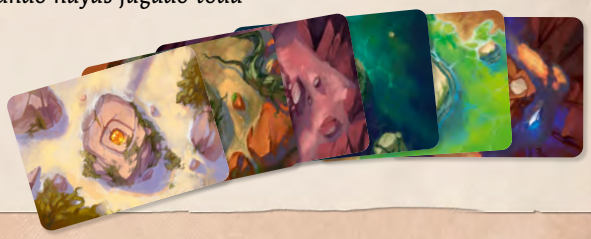
GUIÓN DE MÍN & JASON A. HOLT

Reglas de campaña

¡LEE ESTO PRIMERO!

Este manual ha sido diseñado para ser leído en orden. En estas páginas introductorias, encontrarás las reglas generales para jugar la campaña. La narración empieza en la página 6. A partir de ahí, el manual se divide en seis capítulos, en los que se narra la historia de la búsqueda del profesor Kutil en la isla de Arnak.

Cada capítulo conlleva una nueva forma de jugar a *Las ruinas perdidas de Arnak*, con nuevas mecánicas que dan lugar a nuevos retos. Cuando hayas jugado toda la historia, puedes volver a cualquier capítulo y jugarlo de nuevo, ¡incluso con un nivel de dificultad mayor! Y, por supuesto, la campaña se puede jugar una y otra vez de principio a fin.



En solitario o con dos jugadores

Esta campaña está diseñada para un jugador, o para dos cooperando entre sí.

En una partida de dos jugadores, la narración asume que ambos lideráis la expedición, pero jugáis como dos jugadores distintos uniendo vuestros esfuerzos.

El texto de las reglas de campaña específicas para dos jugadores aparece destacado en este mismo color.

Preparación general de capítulo

Prepara la partida para un jugador más de los que sois. Por ejemplo, al formar las pilas de losetas de templo, tendrán 2 losetas si juegas en solitario, o 3 si se trata de una partida de dos jugadores. Esto se debe a que en cada partida también habrá un rival, con una tablilla y figuras para simular las acciones de un oponente.

No anules ninguna casilla con las losetas de anulación. Sin embargo, ciertos capítulos pueden usar losetas de anulación para otras cosas.

El rival siempre lleva el rojo. Prepara la tablilla del jugador rojo y asígnale los 6 arqueólogos rojos. El rival usa también la lupa roja; colócala en la casilla inicial junto a las demás.

El rival usa la pila de acciones roja. Prepara la pila como se indica en las reglas de la variante en solitario del juego básico.

Determina el orden de juego de manera que el rival juegue el último en la ronda I. Los jugadores reciben recursos iniciales en función de este orden.

Cada capítulo cuenta con una carta de resumen para recordarte el objetivo y los logros.

RECURSOS INICIALES

Jugador 1: 🟡 🟡

Jugador 2: 🟡 🟢

Personalización

En la preparación según las reglas específicas del capítulo, dispones de algunas opciones para personalizar tu partida.

Cada jugador elige un líder de expedición. No tiene por qué ser el mismo líder elegido en el capítulo anterior. Piensa en el líder como en un miembro de tu expedición al que recurres para que se ocupe de los desafíos de ese capítulo, y no como en un personaje que debas asumir. Esta expansión te permite elegir entre el periodista o la mecánica, y si dispones de la expansión *Líderes de la expedición*, puedes elegir uno de esos líderes. Si prefieres un líder sencillo, prueba con el prospector o el viajero, descritos en la página 10 del reglamento.

Elige un nivel de dificultad. La campaña está diseñada para jugadores de Arnak experimentados, en MODO NORMAL. Cada capítulo también ofrece un MODO ESTUDIANTE, con reglas de capítulo ajustadas específicamente para ayudar a los jugadores que aún estén aprendiendo. Para los que ya han completado la campaña en el modo normal, se recomienda probar el MODO ARNAKÓLOGO, con reglas de capítulo ajustadas específicamente para que la victoria suponga un mayor desafío. No es obligatorio usar el mismo nivel de dificultad durante toda la campaña.

No es necesario que ambos jugadores jueguen en el mismo nivel de dificultad. Para más detalles, consulta el apartado *Variantes* de la página 37.

Desarrollo general del juego

Excepto en el caso de cambios de capítulo específicos, los jugadores juegan sus turnos según las reglas habituales, y el rival según las reglas de la variante en solitario. Consulta las páginas 20 y 21 del reglamento del juego básico.

Al final de la ronda, pasa el indicador de jugador inicial, como si el rival fuera otro jugador (esto difiere de la reglas de la variante en solitario usuales).

Palomas

Solo en las partidas de dos jugadores, cada jugador empieza la partida con una paloma. Puedes usar tu paloma para enviarle a tu compañero 1 de tus fichas de recursos (, , , , o).

Mandar una paloma es una acción gratuita. Recibir una paloma también es una acción gratuita, por lo que tu compañero puede enviarte una paloma durante tu turno.

Cuando una paloma te trae un recurso, conserva la paloma y ponla boca abajo para indicar que no se puede volver a usar en esta ronda. Al final de la ronda, las palomas usadas se vuelven a poner boca arriba.

Ten en cuenta que es posible empezar una ronda con dos palomas. En tal caso, puedes mandar hasta 2 palomas, pero tu compañero no podrá enviarte nada.

Cartas de encuentro

Cada capítulo cuenta con sus propias cartas de encuentro, presentándote misterios para que los explores según las reglas especiales de ese capítulo.

Cuando resuelvas una carta de encuentro, elige una de las dos opciones y aplica su efecto.

La opción de la izquierda es un efecto que se aplica de inmediato.

El efecto , a la derecha, se puede guardar para más tarde. Si no está marcado como acción gratuita, solo se puede usar como acción principal del turno.

En partidas de dos jugadores, un efecto puede ser usado por cualquiera de los jugadores.

Cada opción presenta también un **símbolo de narración** en la esquina. Cuando eliges esa opción, consigues también ese símbolo. Estos símbolos quedarán registrados cuando termines el capítulo.

Para hacer un seguimiento de tus símbolos, desliza la carta de encuentro, una vez usado su efecto, bajo la carta de resumen, en el lado izquierdo o en el derecho, de manera que el símbolo quede a la vista (tal como se muestra en la imagen de la página siguiente).

En el caso de las acciones , consérvalas junto a tu tablilla hasta que uses su efecto.

Logros

Cada capítulo ofrece 3 cartas de objeto o de artefacto que se pueden conseguir durante el juego. Cuando cumples los requisitos de la carta de capítulo, **obtienes la carta y la colocas encima de tu mazo** (no resuelvas su efecto en este momento, ni aunque sea un artefacto).

En partidas de dos jugadores, cualquiera de los jugadores puede obtener la carta, al margen de quién tenga el turno.

Cada logro te proporcionará también un símbolo de narración, como los de las cartas de encuentro.

Si consigues este símbolo, tú decides su equivalencia al final del capítulo.

Final de capítulo

A menos que se indique lo contrario, **juegas el capítulo hasta el final de la ronda V,** como es habitual. Cada capítulo tiene su propio objetivo.

Objetivo de capítulo

Si cumples el objetivo del capítulo, ganas. Lee el texto de narración especial del final del capítulo.

Si pierdes, puedes volver a intentarlo. Vuelve a jugar el capítulo como si la partida no hubiera tenido lugar.

O puedes optar por aceptar la derrota. Cada capítulo ofrece un final alternativo con una penalización que se aplica en el capítulo siguiente. Pero no estás obligado a aceptar una derrota. En su lugar, puedes volver a jugar el capítulo.

Rutas de narración

Si ganas (o si optas por aceptar una derrota) registra los símbolos de narración obtenidos de tus logros y cartas de encuentro marcándolos en la hoja de campaña.

Cada ruta empieza en el centro de la hoja de campaña y discurre a partir de ahí. Cuando maques un símbolo, debes hacerlo en el comienzo de su recorrido o continuando una ruta ya marcada.

Ejemplo: *Si a continuación marcas una huella, podrías usarla para continuar la ruta del antifaz, debido a la intersección. Pero después, tu siguiente huella tendría que empezar desde el principio, no podrías marcar el punto de trama.*

Supongamos que has conseguido 3 y 1 de los encuentros, junto con y de los logros. Si usas tu como un , conseguirías un punto de trama en esa ruta.

Puntos de trama

Determinadas casillas de cada ruta de narración están señaladas como puntos de trama. Si llegas a un punto de trama, anota ese número bajo la casilla de puntuación de ese capítulo y luego búscalo al final del manual.

Cada punto de trama te proporciona una carta. **Empezarás el capítulo siguiente con esta carta debajo de tu mazo.** En partidas de dos jugadores, cualquiera de los jugadores puede empezar con ella.

Cuando llegues al final de una ruta, cualquier símbolo de narración adicional de ese tipo te cuenta como .

Puntuación de capítulo

Si ganas, calcula tu puntuación del modo habitual. En partidas de dos jugadores, sumad vuestras puntuaciones y dividid el total entre dos. La puntuación del rival se calcula según las reglas de la variante en solitario del juego básico.

Para obtener tu puntuación del capítulo, resta la puntuación del rival de la tuya. El número resultante puede ser negativo, pero no te preocupes, pues conservas la victoria. Anota la puntuación en la hoja de puntuación.

Si optas por aceptar una derrota, no calcules tu puntuación; tu puntuación de capítulo es de –10.

Empezar la campaña

Componentes separados

Antes de empezar la campaña, asegúrate de separar todos los objetos, artefactos, y ayudantes marcados con este símbolo. No estarán en sus mazos al iniciar la campaña.

Estos componentes se consiguen durante el juego. Los ayudantes y los logros conseguidos en un capítulo pasan a sus mazos habituales para futuros capítulos. Las cartas de punto de trama empiezan el capítulo siguiente debajo de tu mazo, y luego pasan a los mazos habituales para capítulos posteriores. Por el contrario, las cartas y los ayudantes que queden por conseguir se devuelven a la bolsa de componentes separados.

Los componentes solo se consiguen si ganas o si aceptas una derrota. Si optas por volver a jugar el capítulo, lo haces como si la partida que has perdido nunca hubiera tenido lugar.

Mezcla los guardianes y los ídolos de esta expansión en sus pilas habituales. Los yacimientos de esta expansión no se usan en la campaña.

¡Empieza la narración!

La expedición perdida

Han pasado ocho meses desde que viste por última vez a tu querido amigo, el profesor Kutil. Creías que estaba de viaje en el extranjero, pero hace mucho que debería haber regresado y su familia ha denunciado su desaparición.

En estos tiempos modernos de periódicos y aeroplanos, la gente no desaparece así como así. Los responsables de la universidad de Kutil temen que pueda haber muerto, pero tú crees que ha encontrado un lugar más allá de los límites de la civilización moderna, una isla perdida en aguas desconocidas, la legendaria tierra de Arnak.

La obsesión de Kutil con la isla perdida empezó mucho antes de que lo conocieras. En su momento, sus extravagantes teorías sobre una civilización desaparecida fueron objeto de un intenso debate. Pero las evidencias de Kutil eran escasas y sus teorías resultaban imposibles de demostrar. Finalmente, sus colegas de la universidad lo convencieron de que abandonara sus locas teorías, dejara de hablar con los periódicos y enfocara sus estudios en algo más respetable.

Pero en privado, nunca se dio por vencido. Y por eso tú no te das por vencido con Kutil.

Tras ponerte en contacto con la familia de Kutil, consigues acceder a sus papeles. No te lleva mucho tiempo descifrar la dirección de sus investigaciones más recientes sobre Arnak. Kutil creía haber deducido por fin la ubicación de la isla perdida. Y ahora tu objetivo es seguir sus pasos con una expedición completamente equipada.

Pero, ¿cómo conseguir la financiación necesaria? Su familia contribuye, por supuesto, pero el problema no acaba de resolverse hasta que Antoinette, tu principal ayudante de investigación, te comunica que ha obtenido los fondos restantes de un donante que desea permanecer en el anonimato.

Tienes curiosidad sobre la identidad del donante, pero no encuentras motivo para entrometerte. Simplemente agradeces poder poner en marcha tu expedición sin demora. El profesor Kutil aún puede seguir con vida en algún lugar de la isla perdida de Arnak.

Ya estás listo para empezar el capítulo uno. ¡Que tengas mucha suerte!

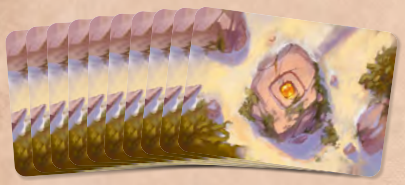
Capítulo uno

Después de días de búsqueda en el despejado océano, una mancha borrosa en el horizonte te da un rayo de esperanza. A medida que tu barco se acerca, queda claro que estás ante una isla que no aparece en ninguno de tus mapas.

Examinando la costa, distingues una luz brillante entre el follaje de la jungla. La luz se desvanece poco después, pero estás seguro de haberla visto: un destello de luz solar reflejada. ¿Podría tratarse de una señal? Das la orden de echar el ancla y, poco después, tus barcas empiezan a transportar personas y equipo a un buen punto de desembarco de la playa.

Tu asistente de investigación, Antoinette, se ofrece a supervisar la instalación del campamento para que tú y tu personal de confianza podáis dirigiros a la jungla cuanto antes. Aceptas la propuesta sin dudarlo.

Necesitarás:



10 cartas de encuentro del capítulo uno

Carta de resumen del capítulo uno

4 o 7 fichas de multiplicación*

El diario del profesor Kutil

Avión reparado

Refresco

Ídolo búho

Notas sobre los guardianes

yacimiento del avión estrellado*

guardián búho*

guardián águila*

loseta de niebla

* componentes del juego básico

Preparativos y reglas del capítulo uno

Usa la cara del tablero del **TEMPLO DEL PÁJARO**.

¡A la jungla!

¿Quién sabe qué te puedes encontrar?

Baraja las 10 cartas de encuentro del capítulo uno.

1. Deja una **carta de encuentro** boca abajo en cada yacimiento de nivel , y en los cuatro de nivel más exteriores (dejando a un lado las 2 cartas restantes).
2. Coloca también en cada yacimiento de nivel un **ídolo boca arriba** (pero no ídolo boca abajo).
3. Los yacimientos de nivel con cartas no reciben ídolos. Cada yacimiento sin cartas recibe un **ídolo boca abajo**.

Explorar la jungla

Revela una carta de encuentro cuando descubras su yacimiento. Resuélvela inmediatamente antes o después del efecto de la loseta del yacimiento.

El avión estrellado

A poca distancia de la costa, te encuentras un panorama verdaderamente angustioso: un avión estrellado, abandonado desde hace meses en esta jungla salvaje e imponente. El destello que viste no era una señal, sino un reflejo de la ventana rota del avión. Los suministros de la expedición yacen esparcidos entre los escombros. Del querido profesor, ni rastro.

4. Coloca la carta de objeto ***Avión reparado*** en el yacimiento de la brújula .
5. Coloca la loseta del yacimiento de nivel del **avión estrellado** encima de ella.
6. Coloca **4 fichas de multiplicación** en la loseta de yacimiento. Son **fichas de reparación**.
   En partidas de 2 jugadores, usa **7 fichas de reparación**.

Reparar el avión

El yacimiento del avión estrellado es un yacimiento , reemplazando al yacimiento de brújula habitual hasta que esté reparado.

Las fichas de reparación son para el logro *Reparar el avión* de este capítulo, como se explica en la página 12.

Guardianes del aire

Inspeccionando las alas del avión, descubres daños de lo más curiosos. La lona de las alas está desgarrada, como por garras gigantes. El professor Kutil solía hablar de guardianes legendarios, fabulosas criaturas de gran tamaño que podrían haber sido domesticadas, incluso creadas, por la civilización perdida de Arnak. ¿Existirían tales criaturas?

Como si respondiera a tu pregunta, un pájaro de enorme envergadura sobrevuela las lejanas montañas y se posa sobre un elevado risco rocoso.

7 El marcador de investigación no contiene las habituales losetas de recompensa a la investigación.

8 Coloca ***El diario del profesor Kutil*** en la casilla de investigación derecha de la sexta fila y cúbrelo con el **guardián búho**, boca arriba.

9 En partidas de dos jugadores, coloca también la carta **Notas sobre los guardianes** en la casilla al lado del búho, y cúbrela con el **guardián águila**, boca arriba.

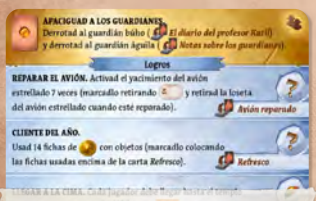
Ante los guardianes

Los guardianes te bloquean el paso. No puedes investigar más allá de la sexta fila hasta que todos los guardianes del marcador de investigación hayan sido derrotados.

Para derrotar a un guardián del marcador de investigación, debes tener una pieza de investigación en la casilla de la loseta del guardián. El guardián puede ser derrotado como resultado de tu acción principal o por efectos que te permitan derrotar a un guardián en un yacimiento (pero los efectos que mueven guardianes no sirven).

Al final de la ronda, obtendrás una carta de *Miedo* por cada pieza de investigación que se encuentre en una casilla con un guardián.

Cuando derrotes a un guardián, recoge su loseta del modo habitual. Así mismo, lee la narración oculta al final de este manual. **Búho: narración oculta 11. Águila: narración oculta 27.**



Conserva la carta de resumen del capítulo uno junto al tablero.

Un camino a través de la jungla

Has divisado la criatura que pudo haber derribado el avión de Kutil. Pero, ¿qué habrá sido de Kutil? ¿Se lo llevó la criatura a su nido? ¿O se quedó aquí, observando cómo la criatura se alejaba volando? En cualquiera de los casos, el destino de Kutil está vinculado con esa ave monstruosa. Debes encontrar una forma de llegar hasta su risco.

10 Coloca **la loseta de niebla** por encima de la segunda fila del marcador de investigación.

Encontrar el camino

De entrada, no sabes cómo llegar hasta las aves del risco; **no puedes investigar la fila de la loseta de niebla, ni ninguna otra fila más allá** (asi pues, al principio, solo puedes investigar la primera fila). Para encontrar un camino hasta el risco, tendrás que explorar la isla.

En una partida en solitario, **puedes avanzar la loseta de niebla una fila por cada yacimiento descubierto.** Avanzar la loseta es una acción gratuita que cuesta .

En partidas de dos jugadores, necesitarás 2 yacimientos descubiertos para avanzar, acción gratuita que cuesta . Sin embargo, tu compañero puede pagar el total o parte de dicho coste, jugando cartas para obtener valores de desplazamiento o con acciones gratuitas que proporcionen valores de desplazamiento.

Un consejo: Si avanzas la loseta de niebla en cuanto descubras un yacimiento, será más fácil hacer un seguimiento. Sin embargo, esto no es obligatorio. Por ejemplo, un jugador en solitario podría descubrir yacimientos en dos turnos y luego avanzar la loseta de niebla dos veces en un turno posterior. Si quieres hacer un seguimiento de este proceso, coloca una ficha de brújula en la loseta de niebla cada vez que descubras un yacimiento. Cuando avances la loseta, retira una ficha (2 fichas en partidas de dos jugadores).

Para encontrar el camino hasta las aves, debes descubrir un total de 5 o 10 yacimientos. **Cuando avances la loseta más allá de las aves, retírala del juego.** ¡Has encontrado el camino hasta el risco!

¡Traición!

A tu regreso del lugar del accidente de Kutil, descubres que Antoinette no ha estado montando el campamento, como prometió. De hecho, Antoinette ha desaparecido, junto con todos los demás que no estaban contigo en la jungla. Al menos ha tenido la cortesía de dejar una nota:

A nuestros antiguos compañeros de expedición:
Tened la seguridad de que no es nuestra intención abandonaros aquí, ni privaros de alimento. El capitán Smythe está dispuesto a llevar a nuestras dos expediciones y, como podréis comprobar, os hemos dejado suficiente comida. Tampoco deseamos entorpecer vuestros esfuerzos para encontrar al profesor Kutil. Simplemente, creemos que una expedición, la nuestra, debe centrarse en prioridades de mayor altura. Esperamos que aceptéis este final de nuestra relación sin resentimientos.
~ Antoinette

Antoinette será tu rival en este capítulo.

11 Retira la acción ***Descubrir un nuevo yacimiento*** de la pila de tu rival.

Añade la loseta de acción ***Comprar un objeto verde*** a la pila de tu rival.

Sin la acción de descubrir, Antoinette no podrá descubrir nuevos yacimientos.

La acción de *Investigar* de Antoinette no se ve afectada por la loseta de niebla. Ella no interactúa con los guardianes en el marcador de investigación.

Logros

Reparar el avión

Coloca la carta *Avión reparado* bajo el yacimiento del avión estrellado.

Marca el yacimiento con un determinado número de fichas de reparación (usa las fichas de multiplicación ×3 del juego básico). Retira una ficha de reparación cada vez que actives el yacimiento.

Colócala encima de tu mazo cuando se hayan retirado todas las fichas de reparación. Retira también la loseta del yacimiento.

Solitario: 4 fichas de reparación **Cooperativo:** 7 fichas de reparación

Cliente del año

Coloca la carta *Refresco* junto a las fichas de la reserva.

Márcala con todas las fichas gastadas en objetos.

Colócala encima de tu mazo cuando tenga suficientes fichas de moneda.

Solitario: 7 **Cooperativo:** 14

Llegar a la cima

Coloca la carta *Ídolo búho* junto a las losetas de templo.

Colócala encima de tu mazo cuando hayas llegado al templo y hayas investigado una loseta de templo de 6 u 11 puntos.

Cooperativo: cada jugador debe investigar una loseta requerida.

Ajustes

Modo estudiante

Durante los preparativos, revisa el mazo de objetos y toma el *Avestruz*, la *Tortuga marina* o la *Mula de carga*, lo que encuentres primero. Después vuelve a barajar el mazo. Inicias la partida con esa carta encima de tu mazo. Haz esto antes de robar tu mano para la ronda I. (En partidas de dos jugadores, cada jugador empieza con un animal de carga).

Modo arnakólogo

Empiezas con un menos (cada uno). Derrotar al búho y al águila cuesta el doble, y no pueden ser derrotados por otros medios.

Objetivos del capítulo uno

Derrota al guardián búho. En partidas de dos jugadores, también hay que derrotar al guardián águila.

Si ganas, lee esto

Extracto del diario de Kutil:

¡Me parece que la única manera de eludir al búho va ser sobornarlo con este diario! Lo que significa que esta, mi última entrada, no está escrita para mí, sino para ti, oh, descubridor de cosas escondidas. Tardes meses o siglos en seguir nuestros pasos, espero que estas notas arrojen algo de luz sobre el intento de un humilde arqueólogo de llegar al Templo de Kar-Kal.

Si optas por aceptar una derrota

Incapaz de recuperar las pertenencias de Kutil, optas por dar un rodeo para sortear a los guardianes, con la esperanza de encontrar el rastro de Kutil al otro lado.

Penalización: Empiezas el capítulo dos con una loseta de niebla, como en el paso 10 de este capítulo. Retírala cuando llegues al espacio de rescatar a un ayudante.

Recuerda marcar tus símbolos de narración, incluyendo los de los logros.

¡LEE ESTO PRIMERO!

Tu mazo ya está preparado para la campaña. Su contenido se puede revelar capítulo a capítulo, mientras juegas la historia de seis capítulos, ya sea en solitario o en la variante cooperativa de dos jugadores.

Pero también puedes limitarte a mezclar las cartas nuevas con las de los mazos básicos y empezar a jugar una partida normal. Los detalles al respecto se explican en la página 2 del reglamento.

CADA CAPÍTULO CONTIENE