

ARNAK

ELVESZETT ROMJAI

AZ ELTŰNT EXPEDÍCIÓ

Kampányfüzet

TITOKZATOS SZIGETET FEDEZTEK FEL!



BARÁTAI SZERINT A HELYI EGYETEM
PROFESSZORA EGY TITOKZATOS SZIGETEN
TŰNT EL. EGY EXPEDÍCIÓ MÁR ÚTJÁK
IS INDULT A MEGKERESÉSÉRE.

ÍGY KÉSZÍTSE FEL HÁZÁT
A KÖVETKEZŐ TŐRTE

EGY PROFESSZOR ELTŰNT

nyilvánvalóan
votta egy névtel-
runkatárs. – Soha
nemondani a leg-
már ásáról. Csak
meg. Ő maga is
induljon.

Ma má
tartják
számos. Am az
titokza leprajz
szög essem az,
szól tartják.



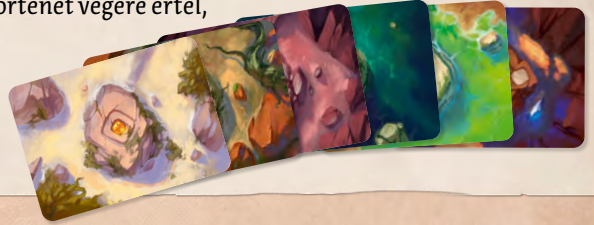
MÍN és ELWEN
MÍN és JASON A. HOLT TÖRTÉNETE

A kampány szabályai

NE LAPOZZ ELŐRE!

Ezt a füzetet úgy terveztük, hogy meghatározott sorrendben haladj az olvasással. A most következő oldalakon a kampányra vonatkozó általános szabályokat ismertetjük. A történet a 6. oldalon kezdődik. Onnantól a füzetet hat fejezetre osztottuk, amelyek a Kutil professzor utáni keresés történetét dolgozzák fel Arnak szigetén.

Minden fejezet az Arnak elveszett romjai egy új arcát mutatja be, új mechanizmusokkal, amelyek új kihívásokat nyújtanak. Miután a történet végére értél, bármelyik fejezethez visszatérhetsz, hogy újrajátszd, akár egy magasabb nehézségi szinten. Természetesen az egész kampányt is újrajátszhatod a lelegejétől.



👤 Egy- vagy kétfős játék 🧑


Ezt a kampányt úgy terveztük, hogy vagy egy játékos, vagy két játékos együttműködve játssza.

Két játékos esetén a történet szerint közösen vezettek egy expedíciót, de két külön játékosként játszottok, együttműködve.

Azokat a kampányra vonatkozó szabályokat, amelyek csak két játékos esetén érvényesek, ezzel a színnel jelöljük.

Egy fejezet általános előkészületei

Készítsd elő a játékot **eggyel több játékos számára, mint ahányan játszottok.** Például, amikor a templomlapkákat készíted elő, 1 játékos esetén 2 lapkát, 2 játékos esetén 3 lapkát tegyél egy halomba. Ez azért szükséges, mert a játékban részt vesz majd egy rivális is – egy tábla és a hozzá tartozó figurák, amelyek egy ellenfél lépésit szimulálják majd.

 **Egy mezőt se blokkolj blokkolólapkákkal.** Ettől függetlenül lehet, hogy lesz olyan fejezet, amely más módon ugyan, de játékba hozza majd ezeket a lapkákat.



A rivális mindig a piros színnel játszik. Készítsd elő a piros játékosábrát, és a hozzá tartozó 6 piros régészfigurát. A riválisod ezen kívül a nagyítóját használja majd – tedd azt a kutatóasztal alatti kezdőmezők egyikére.




A rivális a piros akciólapkákat használja. Készítsd elő az akcióhalmát az alapjáték egy-személyes változatának szabályai szerint.


Határozd meg a játékosrendet úgy, hogy az I. fordulóban a rivális utolsóként kerüljön sorra. A játékosok ezen sorrend alapján kapják meg kezdő erőforrásaikat.



Minden fejezethez tartozik egy összefoglaló kártya, amely emlékeztet a fejezet győzelmi feltételére, valamint az egyéb célokra.

KEZDŐ ERŐFORRÁSOK

1. játékos: 

2. játékos: 

TESTRESZABHATÓSÁG

Bár minden fejezetet meghatározott instrukciók mentén kell előkészíteni, van, amit neked kell eldöntened.



Minden játékos válasszon egy expedícióvezetőt. Ez nem kell, hogy megegyezzen az előző fejezetben választott vezetővel. Ne úgy gondold rá, mint a karakterre, akit megszemélyesítesz, tekintsd rá úgy, mint az expedíció egy tagjára, akire az aktuális fejezet feladatát bízod. Ez a kiegészítő az újságíró és a gépész vezetőket nyújtja választási lehetőségként, de ha rendelkezel az *Expedícióvezetők* kiegészítővel, választhatsz onnan is. Ha egyszerűbb vezetőt preferálsz, kipróbálhatod a kutatót vagy az utazót, akiket a szabálykönyv 10. oldalán mutatunk be.

Válassz nehézségi szintet. A kampányt úgy terveztük, hogy a NORMÁL nehézségi szint kihívást nyújtson gyakorlott Arnak játékosoknak. Minden fejezet TANÍTVÁNY nehézségi szinten is játszható – ez fejezetenként meghatározott szabályokkal segíti a játékkal még csak ismerkedőket. Azok számára, akik már lejátszották a kampányt normál nehézségi szinten, ajánljuk az ARNAKOLÓGUS nehézségi szintet – ez fejezetenként eltérő szabályokkal teszi nehezebbé a győzelmet. Nem kötelező a kampány minden fejezetét ugyanazon nehézségi szinten játszani.

Játszhattok egyszerre akár két különböző nehézségi szinten is. Ennek módját a 37. oldalon, a Játékváltozatok fejezetben részletezzük.



Általános játékmenet

Az egyes fejezetekre vonatkozó szabályoktól eltekintve a játékosok a szokásos szabályok szerint játszanak, a rivális pedig az egyszemélyes változat szabályait követi. Lásd az alapjáték szabálykönyvének 20. és 21. oldalát.



Minden forduló végén add tovább a kezdőjátékos-jelölőt, mintha a rivális is egy élő játékos lenne. (Ez a szabály eltér az alapjáték egyjátékos változatának szabályától.)

GALAMBOK



Kizárólag kétfős játék esetén, mindkét játékos kap egy-egy galambot is. A galambot arra használhatjátok, hogy elküldjétek vele 1 erőforrást (🟡, 🟢, 🟣, 🔵, vagy 🔴) a másik játékosnak.



Egy galamb küldése és fogadása is ingyenes akció. Így partnered akár a te köröd során is küldhet neked galambot.

Amikor egy galamb erőforrást hoz neked, tartsd meg a galambot, és fordítsd képpel lefelé, jelezve, hogy ebben a fordulóban már nem használható. A forduló végén minden lefordított galamb visszafordul képpel felfelé.

Előfordulhat, hogy egy fordulót két galambbal kezded. Ilyen fordulók során te akár 2 galambot is küldhetsz, partnered viszont nem küldhet neked egyet sem.

TALÁLKOZÁSKÁRTYÁK

Minden fejezethez tartozik egy pakli találkozáskártya, amivel a fejezet szabályaitól függően számos rejtejt fedezhetsz fel.



Amikor végrehajtasz egy találkozáskártyát, válassz a két lehetőség közül:

A bal oldali lehetőség egy hatás, amit azonnal végre kell hajtani.

A jobb oldali hatás későbbre is tartogatható. Ha nincs ingyenes akcióként jelölve, akkor egy későbbi köröd fő akciójaként hajthatod végre. Tartsd a kártyát a játékosablád mellett, míg fel nem használod.

Kétfős játék esetén a hatás bármelyik játékos felhasználhatja.

Mindkét lehetőség mellett egy-egy **történetsszimbólum** is látható, amit a lehetőség kiválasztásakor megkapsz. A fejezet végén ezeket a szimbólumokat fel is jegyzed majd.

A szimbólumok nyomon követéséhez csúsztasd a kártyát annak felhasználása után az összefoglaló kártya alá jobbról vagy balról, a választott oldalnak megfelelően, hogy csak a szimbólum látszódjon. (Ahogy az a következő oldal tetején is látható.)

CÉLOK

Minden fejezet 3 eszközt / ereklyét kínál, amit a játék során megszerezhetsz. Amikor teljesítetted a kártya megszerzéséhez szükséges feltételt, **megkapod a kártyát a paklid tetejére**. (Ekkor nem hajtod végre a hatását, akkor sem, ha ereklye.)

Kétfős játék esetén bármely játékos megkaphatja a kártyát, függetlenül attól, hogy épp kinek a köre van.

Minden cél teljesítésekor egy történetsszimbólumot is kapsz, hasonlóan a találkozáskártyákhoz.



Ha ilyen szimbólumot szerzel, a fejezet végén eldöntheted, hogy milyen szimbólumot jelentsen.

Egy fejezet vége

Hacsak másképp nincs meghatározva, a szokott módon **játszd a játékot egészen az V. forduló végéig**. Minden fejezet eltérő győzelmi feltétellel bír.

GYŐZELMI FELTÉTEL

Ha teljesítetted a fejezet győzelmi feltételét, **győzöl**. Olvasd el a történet erre vonatkozó szövegrészletét a fejezet végén.

Ha **vesztettél, egyszerűen próbálkozz újra**.

Játszd újra a fejezetet, mintha az elvesztett játék meg se történt volna.

Dönthetsz úgy is, hogy **elfogadod a vereséget**. Mindegyik fejezetnek van egy alternatív befejezése is, amellyel valamilyen büntetés jár a következő fejezetre. De nem kell elfogadnod a vereséget. Nyugodtan újrajátszhatod a fejezetet.



TÖRTÉNETSZÁLAK

Ha győztél (vagy elfogadtad a vereséget), jegyezd fel a célok és találkozáskártyák által szerzett történetyszimbólumokat a kampánylapra, a megfelelő szimbólumok bekarikázásával.

Minden történetyszál a kampánylap közepéről indul, és a lap széle felé halad. Ahhoz, hogy egy szimbólumot bekarikázhass, az vagy egy történetyszál legelején, vagy egy már megkezdett történetyszál folytatása kell, hogy legyen.



Példa: Ha legközelebb mancsot karikázol, a kereszteződés miatt folytathatod a maszk történetyszálát. Az azt követő manccsal viszont csak a mancs történetyszál legelső mezőjét karikázhatod be, az eseménypontot nem.

ESEMÉNYPONTOK

A történetyszálak csillaggal jelölt mezői eseménypontok. Amikor bekarikázol egy ilyen mezőt, írd az elért eseménypont számát a lenti táblázatba a fejezetpontszámod alá, majd olvasd el az eseménypont számához tartozó szövegrészletet a kampányfüzet végén, a Rejtett szövegek fejezetben.

Minden eseménypont ad egy kártyát.

A következő fejezet kezdetén tedd ezt a kártyát a paklid aljára. Kétfős játék esetén döntsétek el, melyikőtök paklijának aljára teszitek.

Miután egy történetyszál végére értél, minden ahhoz tartozó további szimbólum, amit szerzel, 7 szimbólumnak számít.



Tegyük fel, hogy találkozáskártyákból 3 ♥ és 2 🐾, célokból pedig 1 🐾 és 1 🧐 szimbólumot szereztél. A szimbólumot ♥-nek felhasználva elérhetsz egy eseménypontot.



Győzelmi feltétel teljesítve

A fejezet-pontszám

5

Teljesített célok

A FEJEZETPONTSZÁMOD


Ha győztél, a szokásos módon számold össze pontjaidat. Kétfős játék esetén, adjátok össze a pontjaitokat, majd osztható el 2-vel. A riválisod pontszámát az alapjáték egyszemélyes változatának szabályai szerint számold ki.

Ezután vond ki a pontszámodból a rivális pontszámát – ez lesz a fejezetpontszám. Lehetséges, hogy ez a szám negatív lesz. Na aggódj, így is győztél. Jegyezd fel ezt a számot a kampánylapra.

Ha úgy döntesz, hogy elfogadod a vereséget, ne számold össze a pontjaidat – a fejezetpontszámod -10 pont.

Új kampány kezdése

JÁTÉKELEMOK KIVÁLOGATÁSA

 **Mielőtt belekezdenél a kampányba, győződj meg arról, hogy minden ezzel a szimbólummal megjelölt eszközt, ereklyét és segédet elkülönítettél a többtől.** A kampány kezdetén ezek még nem kellenek a játékhoz.

Ezeket a játékelemeket a kampányt játszva szerezheted majd meg. A megszerzett segédek és a célok által szerzett kártyák a következő fejezettől kezdve bekerülnek saját paklijukba. Az eseménypontokon szerzett kártyák a következő fejezet kezdetén a paklid aljára kerülnek, majd a következő fejezetekre bekerülnek a saját paklijukba. Azokat a kártyákat és segédeket, amelyeket még nem szereztél meg, továbbra is tartsd elkülönítve.

Egy játék során szerzett játékelemeket csak akkor kapod meg, ha győztél, vagy elfogadtad a vereséget. Ha úgy döntesz, hogy újrajátszod a fejezetet, vedd úgy, hogy a legutóbb lejátszott játék nem történt meg.

Az új örököket és bálványokat keverd a hozzájuk tartozó halmokba. A kiegészítő helyszíneit ne használd a kampány során.

INDULJON A TÖRTÉNET!

AZ ELTŰNT EXPEDÍCIÓ

Nyolc hónap telt el azóta, hogy kedves barátoddal, Kutil professzorral utoljára láttátok egymást. Úgy hitted, egyszerűen csak külföldre távozott, ám már rég vissza kellett volna térnie... Családja már az eltűnését is jelentette.

Ma, az újságok és repülőgépek modern korában senkinek sem veszik csak úgy nyoma... Kutil egyetemi munkatársai azt gyanítják, talán meg is halt, de te mégis úgy véled, él – a modern civilizáció határain túl, a feltérképezetlen vizek elveszett szigetén, a mesés Arnak földjén.

Kutil vonzalma az elveszett sziget iránt még jóval azelőtt kezdődött, hogy megismertétek volna egymást. Voltak idők, amikor sokat értekezett egy bizonyos eltűnt civilizációról – elméletei akkoriban élénk vitákat váltottak ki a kutatók között. Kutil elméleteit elégséges bizonyíték híján senki nem fogadta el. Végül egyetemi kollégái meggyőzték, hogy hagyjon fel örült elméleteivel, ne nyilatkozzon többet az újságoknak, és összpontosítsa kutatásait valami elfogadottabb területre.

Ám te tudod, valójában soha nem hagyott fel a témával. Ezért pedig te sem hagyhatod cserben őt.

Felvéve a kapcsolatot Kutil családjával, hozzáférést kapsz a feljegyzéseihez. Nem tart soká' rájössz, merre irányultak Arnakról szóló legutóbbi kutatásai. Kutil úgy gondolta, végre rájött az elveszett sziget pontos helyére. Célod innentől nem lehet más, mint hogy egy teljesen felszerelt expedícióval a nyomába eredj.

De hogyan fogod mindezt finanszírozni? A családja természetesen segít, ám ez egészen addig nem elég, míg üzenetet nem kapsz kutatási asszisztensedtől, Antoinette-től, hogy a fennmaradó összeget felajánlotta egy névtelenséget kérő adományozó.

Bár kíváncsi vagy az adományozó kilétére, nem látod okát, hogy utánajárj. Egyszerűen hálás vagy, hogy késedelem nélkül útnak indíthatod az expedíciódat. Kutil professzor talán még életben van, valahol Arnak elveszett szigetén...

Most már készen állsz az első fejezetre. Sok szerencsét!

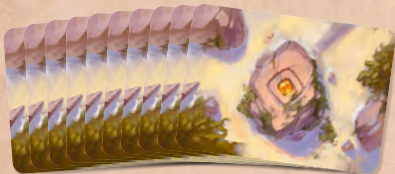
Első fejezet

Napok óta hánykolódtok már a végtelen és üres óceánon, amikor a látóhatáron egy reményt keltő halvány foltot pillantasz meg. Ahogy közelebb értek hozzá, egy sziget bontakozik ki előttetek, amely egyetlen térképen sem szerepel.

A hajóról a szigetet vizsgálva, a sűrű dzsungelen át egy fényes csillanásra leszel figyelmes. A fény egy pillanat alatt eltűnik, de meggyőződésed, hogy láttad – napfény csillant meg valamin. Talán jelet küldött valaki? Máris kiadod a parancsot a horgony leengedésére – nem sokkal később pedig csónakjaid már embereket és felszerelést szállítanak a partra.

Antoinette, a kutatási asszisztensed felajánlja, hogy felügyeli a tábor felállítását, így legmegbízhatóbb embereiddel útnak is indulhattok a dzsungelbe. Ebbe örömmel bele is egyezel.

AMIRE SZÜKSÉG LESZ:



Az első fejezet 10 találkozáskártyája



Az első fejezet összefoglaló kártyája



*4 vagy 7 tartaléklapka



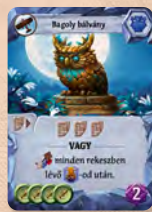
Kutil professzor naplója



Megjavított repülőgép



Üdítőital



Bagoly bálvány



Őrzőkről írt jegyzet



Lezuhant repülőgép helyszínelapka*



Bagoly őrző*



Sas őrző*



ködlapka

* Ezeket a játékelemeket az alapjáték dobozában találod.





Az első fejezet előkészületei és szabályai

Fordítsd a főtáblát a **MADÁR-TEMPLOM** oldalára.

Irány a dzsungel!

Ki tudja, mit rejt?

Keverd meg az első fejezet 10 találkozáskártyáját.



- 1 Tegyél képpel lefelé egy-egy **találkozáskártyát** minden  szintű helyszínrre és a négy külső  szintű helyszínrre. (A 2 megmaradt kártyát tedd félre.)
- 2 Tegyél minden  szintű helyszínrre egy-egy **bálványt képpel felfelé**. (Ne tegyél második bálványt ezekre a helyszínrre.)
- 3 Azokra az  szintű helyszínrre, ahova tettél kártyát, ne tegyél bálványt. Kártya nélküli helyszínrre tegyél egy-egy **bálványt képpel lefelé**.

A DZSUNGEL FELFEDEZÉSE


Amikor felfedezel egy találkozáskártyával rendelkező helyszínt, fedd fel a kártyát, és közvetlenül a helyszínt hatása előtt vagy után hajtsd azt végre.

A lezuhant repülőgép

Nem messze a parttól, megrázó látvány tárul a szemed elé: egy hónapokkal ezelőtt magára hagyott, lezuhant repülőgép, ebben a vad és rideg dzsungelben. A korábban látott csillanás nem jel volt, a nap csillant meg a repülőgép egyik törött ablakán. A roncs körül szétszóródott ládákban felszerelésekre bukkansz. A professzornak nyoma sincs...

- 4 Tedd a **Megjavított repülőgép** eszközkártyát az iránytűt adó  helyszínrre.
- 5 Tedd rá a **lezuhanrt repülőgép**  szintű helyszínlapkát.
- 6 Tedd a 4 **tartaléklapkát** a helyszínlapkára. Ezek **javításjelzők**.
Kétfős játék esetén 4 helyett 7 **tartaléklapkát** tegyetek rá.

A REPÜLŐGÉP MEGJAVÍTÁSA

A lezuhant repülőgép helyszínt egy  helyszínt, amely amíg meg nem javítod, leváltja a szokásos iránytűt adó helyszínt.

A javításjelzőkre az egyik cél miatt lesz szükség, amelyet a 12. oldalon részletezünk.



Az ég őrzői

A repülőgép szárnyait vizsgálva különös nyomokra bukkansz. A lemez felszakadt, mintha óriási karmok szakították volna át. Kutil professzor gyakran beszélt legendás őrzőkről – elképesztő méretű lényekről, amelyeket Arnak elveszett civilizációja szelídíthetett meg – vagy talán teremtett... Létezhet, hogy mindez igaz?

Mintha csak a kérdésre válaszolna, egy hatalmas szárnyakkal rendelkező madár bukkan elő egy távolabb eső hegy mögül, majd leszáll egy magas sziklaszirtre.

7 A kutatássávra ne tegyél kutatás-bónuszlapkát.

8 Tedd a **Kutil professzor naplója** kártyát a 6. sor jobb oldali mezőjére, majd takard le a képpel felfelé fordított **bagoly őrzővel**.

9 Kétfős játék esetén tedd az **Őrzőkről írt jegyzet** kártyát a **bagoly** melletti mezőre, majd takard le a képpel felfelé fordított **sas őrzővel**.



SZEMBESZÁLLÁS AZ ŐRZŐKEL

Az őrző elállja a templomba vezető utat. Nem léphetsz kutatásjelzőiddel a 6. sor fölé, míg a kutatássáv összes őrzőjét le nem győzted.

Ahhoz, hogy legyőzz egy őrzőt a kutatássávon, rajta kell állj egy kutatásjelződdel. Az őrzőt a szokásos módon, a fő akcióddal győzheted le, vagy egy olyan hatással, amely őrző legyőzését biztosítja. Azon hatások, amelyek őrzőt mozgatnak át, nem működnek a kutatássáv őrzőin.

A fordulód végén kapsz 1 **Félelem** kártyát minden kutatásjelződ után, amely egy őrzővel egy mezőn tartózkodik.

Amikor egy őrzőt legyőzöl, a szokásos módon megkapod az őrzőlapkát. Ezután olvasd el a hozzá tartozó rejtett szöveget a füzet végén. **Bagoly:** 11-es rejtett szöveg. **Sas:** 27-es rejtett szöveg.

NYUGTASÁTOROK MEG AZ ŐRZŐJÉT.
Győztesek le a bagoly őrzőt (1. Kutil professzor naplója) és a sas őrzőt. (2. Őrzőkről írt jegyzet)

Célok

JAVÍTSÁTOR MEG A REPÜLŐGÉPET. Aktívjáték a korszakot repülőgépek helyettesítik a szavak (Ezt a 3. jelölti elhárításokkal kiegészítik nyomom... Amikor megjelölésed, távolítsd el a kártyáidat.) **Megjelölt repülőgép**

AZ ÉV VÁSÁRLÓJA. Készítsd el 14 -t eszközt. (Az elkészített érmék számát az Őrzőkről írt kártyára helyezve követheted nyomom.) **Őrzőkről**

MÁSSZ FEL A CSÜCSRA.

Tedd az első fejezet összefoglaló kártyáját a főtábla mellé.


Ösvény a dzsungelen át


Beazonosítottad a lényt, amely talán Kutil földbe csapódását okozhatta. De mi történt Kutilla? Talán a lény magával vitte a fészkébe? Vagy a gépből épségben kiszállva Kutil a madár után eredt? Akárhogy is történt, Kutil sorsa a hatalmas madárhoz kötődik. További válaszokért fel kell másznod a sziklaszirtre.




10 Tedd a ködlapkát a kutatássáv második sorára.

AZ ÖSVÉNY KERESÉSE

Eleinte nem találsz a sziklaszirtre vezető ösvényt – **nem kutatatsz a ködlapka sorában, sem azon túl.** (A játék elején csak az első sorba léphetsz kutatásjelzőiddel.) A sziklaszirtre vezető út megtalálásához fel kell fedezned a szigetet.

Egyfős játék esetén **minden felfedezett helyszín után feljebb mozgathatsz egy sorral a ködlapkát.** A ködlapka mozgatása ingyenes akció, amelynek költsége .

Kétfős játék esetén **2 felfedezett helyszínre van szükséged a ködlapka mozgatásához.** A mozgatás ingyenes akció, amelynek költsége . Ezt partnered részben vagy egészében kifizetheti, kártyák kijátszásával, vagy utazási értéket biztosító ingyenes akciókkal.

Tipp: Érdeemes a ködlapkát közvetlenül egy új helyszín felfedezése után mozgatni, hogy ne felejtse el. Ez persze nem kötelező. Egyfős játék esetén például megteheted, hogy miután 2 helyszínt már felfedeztél, egy későbbi körben mozgatsz kétszer a ködlapkát. Az átláthatóság érdekében akár -t is tehetsz a ködlapkára, amikor új helyszínt fedezel fel. Amikor mozgatsz a ködlapkát, vegyél le egy -t. (Kétfős játék esetén **2** -t.)

A madarak eléréséhez **5 vagy 10** helyszín felfedezése szükséges. **Amikor a ködlapkával a madarak fölötti sorba lépsz, tedd azt vissza a dobozba.** Megtaláltad a szirtre vezető ösvényt!



Árulás!

Kutil gépének roncsaitól visszatérve kellemetlen helyzet fogad: Antoinette nemcsak, hogy nem építette fel a tá-
bort, de nyoma sincs, ahogy senki másnak sem, leszámítva azokat, akikkel a dzsungelben voltál. Legalább volt
annyi bőr a képén, hogy hagyott egy üzenetet:

Az expedíció egykori tagjainak:

*Korúntsem áll szándékunkban, hogy sorsotokra hagyjunk, vagy akár csak éheztesünk
titeket. Smythe kapitány hajlandó mindkét expedíciót elszállítani, és ahogy láthatjátok,
bőséges ételmet hagyunk hátra nektek. Nem akarunk hátráltatni benneteket Kutil professzor
keresésében. Egyszerűen úgy érezzük, hogy az egyik expedíciónak – a miénknek – fontosabb
dolgokra kell koncentrálnia. Kérjük, fogadjátok bekességgel együttműködésünk végét.
~ Antoinette*

Ebben a fejezetben Antoinette lesz a riválisod.

11 Távolítsd el az **Új helyszín felfedezése akciólapkát** a rivális akcióhalmából.

Tedd a zöld **Eszköz vásárlása** akciólapkát a rivális akcióhalmába.

Felfedezés akció híján Antoinette nem fog új helyszínt felfedezni.

A ködlapka nincs hatással Antoinette Kutatás akciójára, és a kutatássávon álló
őrzőkkel sem foglalkozik.



Célok

JAVÍTSD MEG A REPÜLŐGÉPET



Tedd a **Megjavított repülőgép** kártyát a lezuhant repülőgép helyszínlapkája alá.

Játékoszámtól függően **tegyél rá javításjelzőket**. (Ehhez használd az alapjáték tartaléklapkáit.) Minden alkalommal, amikor aktiválsz egy helyszínt, távolítsd el egy javításjelzőt (és hajtsd végre a helyszín hatását).

Amikor az utolsó jelzőt is levetted, távolítsd el a helyszínt, a **Megjavított repülőgép** kártyát pedig **megkapod** a paklid tetejére.

Egyfős játék: 4 javításjelző **Kétfős játék:** 7 javításjelző

AZ ÉV VÁSÁRLÓJA



Tedd az **Üdítőital** kártyát a készletláda **1**-i mellé.

Tegyél rá minden 1-t, amit eszközökre költesz.

Amikor elegendő **1** van rajta, **megkapod** az **Üdítőital** kártyát a paklid tetejére.

Egyfős játék: 7 **Kétfős játék:** 14

MÁSSZ FEL A CSÚCSRA



Tedd a **Bagoly bálvány** kártyát a templomlapkák mellé.

Miután elérted a templomot, és kikutattál egy 6 vagy 11 pont értékű templomlapkát, **megkapod** a **Bagoly bálvány** kártyát a paklid tetejére.

Kétfős játék: Mindkét játékosnak ki kell kutatnia egy-egy 6 / 11 pont értékű templomlapkát.

Nehézségi szintek

TANÍTVÁNY

Az előkészületek során, mielőtt kártyákat húznál a pakliból, nézd át az eszközpaklit, és tedd a paklid tetejére azt a kártyát, amelyet először találsz meg a következők közül: *Strucc*, *Tengeri teknős*, *Málhás szamár*. Ezután keverd meg az eszközpaklit. **(Kétfős játék esetén az imént ismertetett módon mindkét játékos kap egy-egy teherhordó állatot.)**

ARNAKOLÓGUS

A játékot eggyel kevesebb **1**-al kezdéd. **(Ez mindketőtökre vonatkozik.)** A bagoly és a sas őrző legyőzésének költségét duplán kell kifizetned, és nem győzhetsz le más hatással.

Az első fejezet győzelmi feltétele

Győzd le a bagoly őrzőt. **Kétfős játék esetén a sas őrzőt is le kell győznötök.**

HA GYŐZTÉL, EZT OLVASD EL

Részlet *Kutil professzor naplójából*:

Úgy tűnik, a bagoly csak úgy enged tovább, ha átadom neki a naplómát. Így hát ezt az utolsó bejegyzést már nem magamnak írom, hanem neked, ó, titkok feltárója. Akár hónapokkal, vagy évszázadokkal jársz utánam, remélem, hogy e feljegyzések fényt derítenek majd arra, hogyan próbált egy szerény régész eljutni Kar-Kal templomába.

HA ELFOGADOD

A VERESÉGET, EZT OLVASD EL

Mivel képtelen vagy visszaszerezni Kutil holmiját, inkább megkerülsz az őrzőt, remélve, hogy a túldalalon Kutil további nyomaira bukkansz.

Büntetés: A második fejezetet is ködlaplakkal kezdéd. Készítsd elő az első fejezet 10. pontja alapján. Amikor a köd eléri a segédmentés mező sorát, távolítsd el a ködlapkát.



Ne felejtsd el feljegyezni a kampánylapra a célok és találkozáskártyák útján szerzett történetsszimbólumaidat.

! ELŐSZÖR EZT OLVASD EL!

A dobozban lévő kártyapaklit úgy csomagoltuk, hogy készen álljon a kampányra. Így egyedül vagy egy partnerreddel együtt, egy hat fejezetből álló történetet átélve, fokozatosan juthatsz hozzá a játék tartozékaihoz.

Persze azt is megteheted, hogy egyszerűen belekevered a kártyákat az alapjáték hozzájuk tartozó paklijaiba, és hagyományos módon játszod a játékot.

További részletekért lapozz a (másik) szabálykönyv 2. oldalára.

MINDEN FEJEZETHEZ TARTOZIK:

A vezetőik
kezdőkártyái



Első fejezet



Második fejezet



Harmadik fejezet



Negyedik fejezet



Ötödik fejezet



Hatodik fejezet



Eseménypontok jutalmai
(eszközök és ereklyék)



Összefoglaló
kártya egy- és
kétfős játékhoz



Célokért járó
jutalmak



Találkozáskártyák

