DE VERDWENEN RUÏNES VAN ARNAK

DE VERDWENEN EXPEDITIE

Campagneboek

MÍN & ELWEN

VERHAAL: MÍN & JASON A. HOLT

Campagneregels

Sla niet zomaar iets over!

Dit boek is bedoeld om in volgorde gelezen te worden. Op deze introductiepagina's vind je algemene regels voor het spelen van de campagne. Het verhaal begint op pagina 6. Daarna is het boek verdeeld in 6 hoofdstukken die het verhaal vertellen van je zoektocht naar professor Kutil op het eiland Arnak.

Elk hoofdstuk is een nieuwe manier om *De Verdwenen Ruïnes van Arnak* te spelen, met nieuwe mechanismen die nieuwe uitdagingen creëren. Als je het verhaal eenmaal hebt gespeeld, kun je naar elk hoofdstuk terugkeren en het opnieuw spelen, misschien zelfs met een hogere moeilijkheidsgraad! En natuurlijk is de campagne ook helemaal vanaf het begin opnieuw te spelen.

Solo of met 2 spelers

Deze campagne is ontworpen voor 1 speler of voor 2 mensen die coöperatief spelen.

In een spel met 2 spelers gaat het verhaal ervan uit dat je beide leider bent van dezelfde expeditie, maar je speelt het spel als 2 afzonderlijke spelers die samenwerken.

Campagneregels die specifiek zijn voor het spel met 2 spelers worden geschreven zoals deze tekst.

Algemene hoofdstukvoorbereiding

Voer de voorbereiding van het spel uit voor 1 speler meer dan er daadwerkelijk zijn. Als je bijvoorbeeld stapels tempeltegels vormt, hebben ze 2 tegels in een solospel of 3 in een spel met 2 spelers. Dit komt doordat er in elk spel ook een rivaal meespeelt – een spelersbord en speelstenen die acties van een tegenstander simuleren.

Blokkeer geen velden met de blokkeertegels. Sommige hoofdstukken kunnen de blokkeertegels op een andere manier gebruiken.

De rivaal speelt altijd met rood. Leg het rode spelersbord neer en plaats er alle 6 rode archeologen op. De rivaal gebruikt ook het rode vergrootglas – leg het op het startveld naast die van jezelf.

De rivaal gebruikt de rode rivaaltegels. Vorm de actiestapel volgens de solovariant van het basisspel.

Kies de speelvolgorde zodat de rivaal als laatste gaat in ronde I. Spelers ontvangen startmiddelen op basis van deze volgorde.

Elk hoofdstuk heeft een overzichtskaart ter herinnering aan het doel en de prestaties.

Startmiddelen

Speler 1:

Speler 2:

Aanpassingen

Bij de voorbereiding volgens de specifieke regels voor het hoofdstuk heb je enkele opties om het spel aan te passen.

Elke speler kiest een expeditieleider. Dit hoeft niet dezelfde leider te zijn die je in een vorig hoofdstuk hebt gekozen. Zie de leider als een lid van je expeditie die je gebruikt om de uitdagingen van dat hoofdstuk aan te gaan, en niet als het personage dat je bent. Met deze uitbreiding kun je de journalist of de monteur kiezen. Als je de uitbreiding *Expeditieleiders* hebt, mag je in plaats daarvan 1 van die leiders kiezen. Als je liever met een eenvoudigere leider speelt, probeer dan de goudzoeker of de reiziger die uitgelegd worden op pagina 10 van de spelregels.

Kies een moeilijkheidsgraad. De campagne is ontworpen voor ervaren Arnak spelers die in Normale Modus spelen. Elk hoofdstuk heeft ook een Leerling Modus – hierbij kun je per hoofdstuk specifieke regelaanpassingen doorvoeren om spelers die Arnak nog aan het leren zijn te helpen. Spelers die de campagne al hebben gewonnen in de Normale Modus, worden uitgedaagd om de Arnakoloog Modus te proberen – hierbij kun je per hoofdstuk specifieke regelaanpassingen doorvoeren die het winnen uitdagender maken. Je bent niet verplicht om dezelfde moeilijkheidsgraad voor de hele campagne te gebruiken.

Het is niet verplicht dat beide spelers met dezelfde moeilijkheidsgraad spelen. Kijk voor details op pagina 37, sectie Varianten.

Algemeen spelverloop

Met uitzondering van de specifieke wijzigingen per hoofdstuk, voeren de spelers hun beurt volgens de gebruikelijke regels uit. De beurt van de rivaal volgt de solo spelregels. Zie pagina 20 en 21 van de spelregels van het basisspel.

Aan het einde van de ronde geef je de startspelertegel door, alsof de rivaal een andere speler is. Dit is anders dan bij de gebruikelijke solo spelregels.

Duiven

Alleen in een spel met 2 spelers begint elke speler het spel met een duif. Je kunt je duif gebruiken om je partner 1 van je middelen te sturen (, , , of).

Het sturen van een duif is een vrije actie. Het ontvangen van een duif is ook een vrije actie, je partner kan je dus tijdens je beurt een duif sturen.

Als een duif je een middel brengt, houd je de duif en draai je hem om waarmee je aangeeft dat hij deze ronde niet meer gebruikt kan worden. Aan het einde van de ronde worden gebruikte duiven weer opengedraaid.

Opmerking: Het is mogelijk om een ronde met 2 duiven te beginnen. In zo'n ronde mag je maximaal 2 duiven sturen en kan je partner je niets sturen.

Ontmoetingskaarten

Elk hoofdstuk heeft een eigen set ontmoetingskaarten die mysteries bieden die je kunt verkennen volgens de specifieke regels van dat hoofdstuk.

Als je een ontmoetingskaart uitvoert, kies je 1 van de 2 opties en voer je het effect uit.

De keuze aan de linkerkant is een effect dat je onmiddellijk uitvoert.

Het effect aan de rechterkant kan voor later bewaard worden. Als het effect niet gemarkeerd is als een vrije actie, kan het effect alleen uitgevoerd worden als de hoofdactie in een beurt.

In een spel met 2 spelers kan een effect door 1 van beide spelers uitgevoerd worden.

Elke keuze heeft ook een **verhaalsymbool** in de benedenhoek. Als je die optie kiest, heb je dat symbool verzameld. Je noteert deze symbolen nadat je het hoofdstuk hebt uitgespeeld.

Om je symbolen bij te houden, schuif je de ontmoetingskaart van links of van rechts onder de overzichtskaart nadat je het effect hebt uitgevoerd en zodanig dat alleen het symbool zichtbaar is. (Zie het voorbeeld op de pagina hiernaast.)

acties bewaar je naast je spelersbord totdat je het effect uitvoert.

Prestaties

Elk hoofdstuk biedt 3 voorwerpen of artefacten die tijdens het spelen kunnen worden verdiend. Als je voldoet aan de vereisten van het hoofdstuk voor een kaart, **ontvang je die kaart en leg je die bovenop je trekspel**. Je voert het kaarteffect op dat moment niet uit, zelfs niet als het een artefact is.

In een spel met 2 spelers mogen beide spelers de kaart ontvangen, ongeacht wiens beurt het is.

Elke prestatie geeft je ook een verhaalsymbool, net als die op de ontmoetingskaarten.

Als je dit symbool verdient, mag je aan het einde van het hoofdstuk beslissen waar het voor staat.

overzichtskaart

Einde hoofdstuk

Tenzij anders vermeld, **speel je een hoofdstuk zoals gebruikelijk helemaal tot het einde van ronde V.** Elk hoofdstuk heeft zijn eigen doel.

Doel van een hoofdstuk

Als je het doel van het hoofdstuk volbrengt, win je. Lees de specifieke verhaaltekst aan het einde van het hoofdstuk.

Als je verliest, kun je het gewoon opnieuw proberen. Speel het hoofdstuk opnieuw alsof je het nog nooit gespeeld hebt.

Of je kiest ervoor om je verlies te accepteren. Elk hoofdstuk heeft een alternatief einde met een straf die van toepassing is op het volgende hoofdstuk. Maar je bent niet verplicht om een verlies te accepteren. Je kunt in plaats daarvan het hoofdstuk opnieuw spelen.

Verhaalpaden

Als je wint (of als je ervoor kiest om een verlies te accepteren) noteer dan de verhaalsymbolen van je prestaties en ontmoetingskaarten door ze op het campagneblad te markeren.

Elk pad begint in het midden van het campagneblad en loopt naar buiten. Als je een symbool markeert moet je aan het begin van het pad beginnen of een aansluitend symbool van een reeds gemarkeerd pad markeren.

Voorbeeld: *als je hierna een pootafdruk markeert, kun je deze gebruiken om het pad met maskers op de kruising voort te zetten. Maar daarna zou je een volgende pootafdruk aan het begin moeten markeren en niet bij het plotpunt.*

Stel dat je 3 en 1 hebt verdiend met ontmoetingen en en met prestaties. Als je het als gebruikt, kun je een plotpunt op dat pad verdienen.

Plotpunten

Bepaalde velden van elk verhaalpad zijn plotpunten. Als je een plotpunt bereikt, noteer je het nummer onder het puntenvak van dat hoofdstuk en zoek je het achterin dit boek op.

Elk plotpunt levert je een kaart op. **Je begint het volgende hoofdstuk met deze kaart onderop je trekstapel.** In een spel met 2 spelers mag 1 van beide spelers ermee beginnen.

Zodra je het einde van een pad hebt bereikt, tellen al je extra verhaalsymbolen van dat type als .

Hoofdstukscore

Als je wint, bereken je je punten zoals gebruikelijk. In een spel met 2 spelers tel je jullie punten bij elkaar op en deel je ze door 2 (niet afronden). De score van je rivaal wordt berekend volgens de solo spelregels van het basisspel.

Trek de score van de rivaal af van de eigen score om de hoofdstukscore te krijgen. Deze kan negatief zijn. Als dat zo is, maak je geen zorgen, je hebt nog steeds gewonnen. Noteer de score op het scoreblad.

Als je ervoor kiest om een verlies te accepteren, noteer je je behaalde score niet; je hoofdstukscore is dan –10.

De campagne starten

Spelmateriaal scheiden

Voordat je de campagne start, moet je ervoor zorgen dat alle voorwerpen, artefacten en assistenten waar dit symbool op staat, apart worden gehouden. Ze mogen aan het begin van de campagne niet in hun stapels zitten.

Dit spelmateriaal wordt tijdens het spelen verdiend. Assistenten en prestaties die in een hoofdstuk zijn verdiend, worden aan hun stapels toegevoegd voor volgende hoofdstukken. Kaarten van plotpunten beginnen het volgende hoofdstuk onderop je trekstapel en gaan later naar hun betreffende stapels voor volgende hoofdstukken. Omgekeerd gaan niet-verdiende kaarten en assistenten terug naar het apart gehouden spelmateriaal.

Het spelmateriaal wordt alleen verdiend als je wint of als je ervoor kiest om een verlies te accepteren. Als je ervoor kiest om een hoofdstuk opnieuw te spelen, doe je alsof het nog nooit gespeeld is.

Schud de bewakers en afgodsbeelden uit deze uitbreiding door hun gebruikelijke stapels. De locatietegels uit deze uitbreiding worden niet gebruikt in de campagne.

Start het verhaal!

De verdwenen expeditie

Het is acht maanden geleden dat je professor Kutil, je dierbare vriend, voor het laatst zag. Je dacht dat hij korte tijd naar het buitenland ging, maar hij is nog steeds niet teruggekomen en nu heeft zijn familie hem als vermist opgegeven.

In deze moderne tijd van kranten en vliegtuigen verdwijnen mensen niet zomaar. Het bestuur van de universiteit van Kutil vermoedt dat hij misschien dood is, maar jij denkt dat hij een plek heeft gevonden ver weg van de moderne beschaving: een vergeten eiland in onbekende wateren, het legendarische eiland Arnak.

Kutils obsessie met het vergeten eiland begon lang voordat je hem ontmoette. Ooit waren zijn bizarre theorieën over een verdwenen beschaving het onderwerp van levendige discussies. Maar Kutil had weinig bewijzen en zijn theorieën waren niet te controleren. Uiteindelijk werd hij door zijn universitaire collega's overtuigd om zijn rare theorieën op te geven, niet meer met kranten te praten en zijn onderzoek op iets belangrijkers te concentreren.

Maar privé gaf hij nooit op. En daarom geef jij Kutil niet op.

Nadat je contact hebt opgenomen met de familie van Kutil, krijg je toegang tot zijn papieren. Het duurt niet lang om de richting van zijn recente onderzoek naar Arnak uit te puzzelen. Kutil geloofde dat hij eindelijk de locatie van het vergeten eiland had bepaald. Nu probeer je hem te volgen met een volledig uitgeruste expeditie.

Maar hoe kom je aan genoeg geld? Zijn familie zal natuurlijk helpen, maar het probleem is pas volledig opgelost als Antoinette, je hoofdonderzoeksassistent, je vertelt dat zij het resterende bedrag heeft gekregen van een donateur die anoniem wil blijven.

Je bent nieuwsgierig naar deze donateur, maar ziet geen reden om dat uit te zoeken. Je bent alleen maar dankbaar dat je je expeditie zonder vertraging kunt beginnen. Misschien leeft professor Kutil nog, ergens op het vergeten eiland Arnak.

Je bent nu klaar om hoofdstuk 1 te starten. Veel succes op je reis!

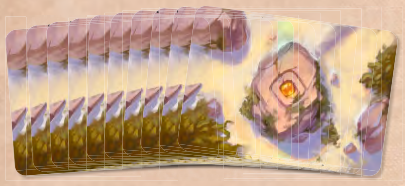
Hoofdstuk 1

Na dagen zoeken op een lege oceaan, gaf een vlekje aan de horizon je een sprankje hoop. Naarmate je schip dichterbij komt, wordt het duidelijk dat je een eiland ziet dat niet op 1 van je zeekaarten staat.

Terwijl je de kustlijn verkent, zie je een fel licht schijnen door het gebladerte van de jungle. Even later verdwijnt het licht, maar je weet zeker dat je het hebt gezien – een flits van gereflecteerd zonlicht. Zou het een signaal kunnen zijn? Je geeft het bevel om voor anker te gaan en snel daarna worden mensen en uitrusting door je sloepen naar een goede landingsplaats op het strand gebracht.

Antoinette, je onderzoeksassistent, biedt aan om toezicht te houden op het opzetten van het kamp, zodat je samen met de mensen die je het meest vertrouwt meteen de jungle in kunt. Je bent het er snel mee eens.

JE HEBT NODIG:



10 ontmoetingskaarten van hoofdstuk 1

overzichtskaart van hoofdstuk 1

*4 of 7 verzameltegels

Prof. Kutils dagboek

Gerepareerd vliegtuig

Frisdrank

Uil afgodsbeeld

Notities over bewakers

*locatietegel met het kapotte vliegtuig

*uil-bewaker

*arend-bewaker

misttegel

* dit is spelmateriaal uit het basisspel

Hoofdstuk 1: Voorbereiding en spelregels

Gebruik het speelbord met de kant met de **VOGELTEMPEL**.

De jungle in!

Wie weet wat je er zou kunnen vinden?

Schud de 10 ontmoetingskaarten van hoofdstuk 1.

1. Leg een **ontmoetingskaart** gedekt op elke niveau locatie en op de 4 buitenste niveau locaties. Leg de 2 overgebleven kaarten opzij.
2. Leg op elke niveau locatie **1 open afgodsbeeld** (maar geen gedekt afgodsbeeld).
3. Leg geen afgodsbeelden op niveau locaties met kaarten. Leg op de niveau locaties zonder kaart **1 gedekt afgodsbeeld**.

De jungle verkennen

Draai een ontmoetingskaart open wanneer je die locatie ontdekt en voer deze vóór of meteen na het effect van de locatietegel uit.

Het kapotte vliegtuig

Op slechts korte afstand van de kust kom je bij een zeer verontrustend tafereel een neergestort vliegtuig dat al enkele maanden in deze wilde en onheilspellende jungle ligt. De flits die je zag was geen signaal, maar een weerspiegeling van het gebroken vliegtuigraam. Voorraden van de expeditie liggen verspreid rond het wrak. Van de beste professor is geen spoor te bekennen.

4. Leg de kaart ***Gerepareerd vliegtuig*** op de locatie voor 2 kompassen.
5. Leg de niveau locatietegel met het **kapotte vliegtuig** er bovenop.
6. Leg **4 verzameltegels** op die locatietegel. Dit zijn **reparatietegels**.
   In een spel met 2 spelers gebruik je **7 reparatietegels**.

Het vliegtuig repareren

De locatie met het kapotte vliegtuig is een locatie, die de gebruikelijke locatie voor 2 kompassen vervangt totdat het vliegtuig is gerepareerd.

De reparatietegels zijn nodig voor de prestatie 'Repareer het vliegtuig' van dit hoofdstuk zoals op pagina 12 wordt uitgelegd.

Bewakers van het luchtruim

Als je de vleugels van het vliegtuig inspecteert, vind je de schade het merkwaardigst. Het canvas is gescheurd, naar het lijkt door gigantische klauwen. Professor Kutil sprak vaak over legendarische bewakers – fantastisch grote wezens die getemd kunnen worden of misschien zelfs gecreëerd kunnen zijn door de verdwenen beschaving van Arnak. Zouden dergelijke legendes waar kunnen zijn?

Als antwoord op je vraag zweeft een vogel met een enorme spanwijdte over de bergen in de verte en landt op een hoge, rotsachtige klif.

7 Leg de gebruikelijke onderzoekbonustegels niet op het onderzoekspoor.

8 Leg ***Prof. Kutils dagboek*** op het rechtse veld op rij zes van het onderzoekspoor. Leg de **uil-bewaker** er daarna open bovenop.

9 In een spel met 2 spelers leg je ook de kaart ***Notities over bewakers*** op het veld naast de uil. Leg de **arend-bewaker** er daarna open bovenop.

Leg de overzichtskaart van hoofdstuk 1 naast het speelbord.

DE BEWAKERS ONTMOETEN

De bewakers blokkeren je pad. Je kunt pas onderzoek doen boven de zesde rij als alle bewakers op het onderzoekspoor zijn overwonnen.

Om een bewaker op het onderzoekspoor te overwinnen, moet je een onderzoeksteen op het veld met de bewakertegel hebben. De bewaker kan als een hoofdactie worden overwonnen of door effecten waarmee je een bewaker op een locatie kunt overwinnen. (Maar effecten die bewakers verplaatsen werken hier niet.)

Aan het einde van de ronde ontvang je een angstkaart voor elke onderzoeksteen op een veld met een bewaker.

Als je een bewaker overwint, neem je de bewakertegel zoals gewoonlijk. Lees dan ook de verborgen tekst achterin dit boek. **Uil: verborgen tekst 11. Arend: verborgen tekst 27.**

Een pad door de jungle

Je hebt het wezen gezien dat mogelijk het vliegtuig van Kutil heeft neergehaald. Maar wat is er van Kutil geworden? Werd hij naar het nest van het wezen gebracht? Of bleef hij hier staan staren hoe de vogel wegvloog? In beide gevallen is het lot van Kutil verbonden met die monsterlijke vogel. Je moet een pad naar de klif vinden.

10 Leg de **misttegel** over de tweede rij van het onderzoekspoor.

Het pad vinden

Eerst weet je niet hoe je bij de vogels op de klif moet komen; **je kunt de rij met de misttegel niet onderzoeken, noch de rijen daar voorbij.** (Dus in het begin kun je alleen de eerste rij onderzoeken.) Om een pad naar de klif te vinden, moet je het eiland verkennen.

In een solospel **kun je de misttegel naar een rij hoger verplaatsen voor elke locatie die is ontdekt**. De misttegel verplaatsen is een vrije actie die kost.

In een spel met 2 spelers moet je 2 locaties ontdekt hebben en de misttegel verplaatsen is een vrije actie die kost. Je partner mag deze kosten geheel of gedeeltelijk betalen – door kaarten te spelen voor reissymbolen of met vrije acties die reissymbolen opleveren.

Tip: als je de misttegel verplaatst zodra je een locatie ontdekt, is het niet lastig om die bij te houden. Maar het is niet verplicht. Een solospeler kan bijvoorbeeld locaties in 2 beurten ontdekken en vervolgens de misttegel 2 keer verplaatsen in een latere beurt. Als je zo speelt en je wilt toch iets om de voortgang bij te houden, leg dan elke keer als je een locatie ontdekt een fiche op de misttegel. Als de misttegel vooruitgaat, verwijder je er weer een – 2 in een spel met 2 spelers.

In totaal moet je 5 of 10 locaties ontdekken om het pad naar de vogels te vinden. **Als je de misstegel voorbij de vogels verplaatst, verwijder je de tegel uit het spel.** Je hebt het pad naar de klif gevonden!

Verraad!

Als je terugkeert op de crashlocatie van Kutil, ontdek je dat Antoinette het kamp niet heeft opgezet zoals ze had beloofd. In werkelijkheid is Antoinette zelfs verdwenen, samen met alle anderen die niet met jou de jungle ingingen. Ze was nog wel zo beleefd om een briefje achter te laten:

Aan onze voormalige expeditieleden:
Je kunt er zeker van zijn dat het niet onze bedoeling is om je hier te laten stranden of uit te hongeren. Kapitein Smythe is bereid om onze beide expedities te vervoeren en je zal zien dat we voldoende voedsel voor je hebben achtergelaten. Evenmin willen we je pogingen belemmeren om prof. Kutil te vinden. We hebben gewoon het gevoel dat 1 expeditie — die van ons — zich moet concentreren op belangrijker zaken. Accepteer alsjeblieft deze beëindiging van onze samenwerking zonder wrok.
~ Antoinette

Antoinette is je rivaal in dit hoofdstuk.

11 Verwijder de **actietegel Ontdek een nieuwe locatie** uit de stapel rivaaltegels.
Voeg de **groene actietegel Koop een voorwerp** toe aan de stapel rivaaltegels.

Antoinette zal geen nieuwe locaties ontdekken, omdat die actietegel ontbreekt.

Antoinettes actie Onderzoek wordt niet beïnvloed door de misttegel. Ze heeft ook geen interactie met de bewakers op het onderzoekspoor.

Prestaties

Repareer het vliegtuig

Leg *Gerepareerd vliegtuig* onder de locatietegel met het kapotte vliegtuig.

Leg een aantal reparatietegels op die locatie. (Gebruik de ×3 verzameltegels uit het basisspel). Elke keer als je de locatie activeert, verwijder je 1 reparatietegel.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra alle reparatietegels zijn verwijderd. Verwijder dan ook de locatietegel.

Solo: 4 reparatietegels **Co-op:** 7 reparatietegels

Klant van het jaar

Leg *Frisdrank* links van het naast het voorraadbord.

Leg alle die je aan voorwerpen uitgeeft op de kaart.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra er genoeg op ligt.

Solo: 7 **Co-op:** 14

Klim naar de top

Leg *Uil afgodsbeeld* naast de tempeltegels.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra je de tempel bereikt hebt en een tempeltegel van 6 of 11 punten gekocht hebt.

Co-op: beide spelers moeten een vereiste tegel gekocht hebben.

Aanpassingen

Leerling Modus

Bij de voorbereiding van het spel ga je door de stapel met voorwerpen en neem je de *Struisvogel*, *Zeeschildpad* of *Pakezel* eruit (welke je het eerst tegenkomt). Daarna schud je de stapel opnieuw. Begin het spel met die kaart bovenop je trekstapel. Doe dit voordat je de kaarten voor ronde I op hand neemt. (In een spel met 2 spelers beginnen beide spelers met 1 van deze lastdieren.)

Arnakoloog Modus

Begin het spel (beide) met 1 minder. De uil (en de arend) kost 2 keer zoveel om te overwinnen en ze kunnen op geen enkele andere manier overwonnen worden.

Hoofdstuk 1: Doelen

Overwin de uil-bewaker. In een spel met 2 spelers moet je ook de arend-bewaker overwinnen.

Lees dit als je wint

Fragment uit Kutils dagboek:

Het lijkt erop dat er maar 1 manier is om voorbij de uil te komen: door hem om te kopen met dit dagboek! En dat betekent dat dit, mijn laatste notitie, niet voor mezelf is geschreven maar voor jou, de ontdekker van geheimen. Of je nu maanden of eeuwen later komt, ik hoop dat deze aantekeningen enig licht werpen op de poging van een nederige archeoloog om de tempel van Kar-Kal te bereiken.

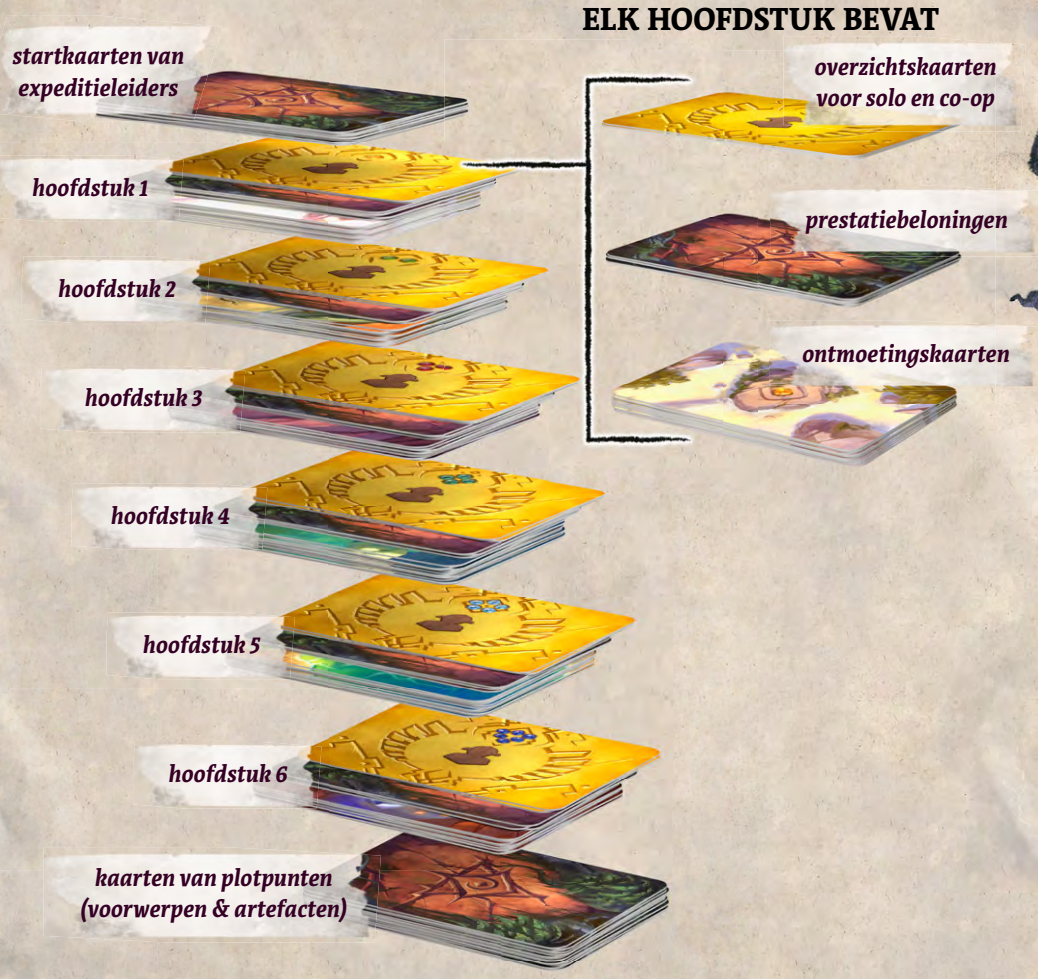
Als je ervoor kiest om een verlies te accepteren

Niet in staat het eigendom van Kutil te pakken, ga je in plaats daarvan om de bewakers heen in de hoop Kutils spoor aan de andere kant weer op te pikken.

Straf: begin hoofdstuk 2 met een misttegel, zoals je dat ook deed in stap 10 van dit hoofdstuk. Verwijder de misttegel als deze het veld met de te redden assistent bereikt.

Vergeet niet om je verhaalsymbolen te markeren, inclusief die van prestaties.

LEES DIT EERST!

Zo vorm je de stapel kaarten om de campagne te spelen. Hoofdstuk voor hoofdstuk worden kaarten opengedraaid en komen ze beschikbaar als je de 6 hoofdstukken van het verhaal speelt. Dit kan in een solospel of in coöperatief spel met 2 spelers.

Maar je kunt ook gewoon de nieuwe kaarten door de stapels van het basisspel schudden en een standaard spel spelen. De details staan in het spelregelboek op pagina 2.