ЗАГУБЛЕНІ РУЇНИ АРНАКУ

ЗНИКЛА ЕКСПЕДИЦІЯ

Книжка кампанії

МІН ТА ЕЛВЕН

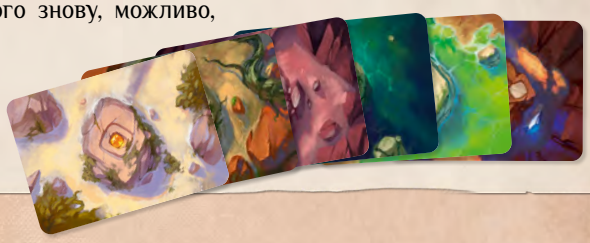
ІСТОРІЯ ВІД МІН ТА ДЖЕЙСОНА А. ГОЛТА

Правила кампанії

Не гортайте вперед!

Цю книжку треба читати послідовно. На вступних сторінках ви знайдете загальні правила проходження кампанії. Сама історія починається зі сторінки 6. Після цього вас чекає шість розділів, протягом яких ви переживатимете історію пошуків професора Кутіла на острові Арнак.

Кожен розділ — це новий варіант гри «Загублені руїни Арнаку» з новими механіками, які поставлять вас перед новими викликами. Пройшовши всю історію, можете повернутися до будь-якого розділу й зіграти його знову, можливо, навіть на вищому рівні складності! І, звісно ж, кампанію можна неодноразово грати з самого початку.



Соло-гра або гра вдвох

Кампанія призначена для одного гравця або для двох гравців у кооперативному режимі.

У грі вдвох сюжет передбачає, що ви спільно очолюєте одну експедицію, але граєте як два окремі гравці.

Правила кампанії, що стосуються гри вдвох, позначено текстом такого кольору.

Загальні приготування розділів

Підготуйте гру так, ніби гравців на 1 більше, ніж є насправді. Наприклад, коли ви формуєте стоси плиток храму, то в соло-грі буде по 2 плитки у стосі, а у грі вдвох — по 3. Це пов'язано з тим, що в кожній грі також буде конкурент — планшет і фігурки, що імітуватимуть дії суперника.

Не блокуйте ніяких місць жетонами блокування. Однак у деяких розділах жетони блокування використовують по-іншому.

Конкурент завжди вибирає червоний колір. Підготуйте червоний планшет гравця і візьміть усіх 6 червоних археологів. Конкурент також використовує червону лупу — покладіть її на початкове місце біля своєї лупи.

Конкурент використовує червоні плитки дій. Підготуйте стос дій за правилами соло-гри з базової гри.

Виберіть порядок ходів так, щоб у раунді 1 конкурент виконував хід останнім. Гравці отримують початкові ресурси відповідно до порядку ходів.

Кожен розділ має свою карту огляду, на якій зазначено завдання та досягнення.

Початкові ресурси

Перший гравець:

Другий гравець:

Особисті вподобання

Під час приготувань відповідно до конкретних правил певного розділу ви маєте кілька варіантів приготувань на ваш вибір.

Кожен гравець вибирає лідера експедиції. Це не обов'язково повинен бути той самий лідер, якого ви вибрали в попередньому розділі. Трактуйте лідера як учасника вашої експедиції, який допомагає вам впоратися з завданнями цього розділу, а не як персонажа, яким ви стаєте. Це доповнення дає змогу вибрати Журналіста або Механікиню, а якщо ви маєте доповнення «Лідери експедицій», то можете натомість вибрати одного з лідерів звідти. Якщо ви хочете грати з простішими лідерами, спробуйте Золотошукача або Мандрівницю, описаних у книжці правил (с. 10).

Виберіть рівень складності. Кампанія призначена для досвідчених гравців у «Арнак», які грають у ЗВИЧАЙНОМУ РЕЖИМІ. Кожен розділ також пропонує РЕЖИМ УЧНЯ — особливі правила розділу, що мають допомогти гравцям-початківцям. Тим, хто вже пройшов кампанію у звичайному режимі, ми пропонуємо спробувати РЕЖИМ АРНАКОЗНАВЦЯ — особливі правила розділу, що ускладнюють здобуття перемоги. Ви не зобов'язані використовувати той самий рівень складності протягом усієї кампанії.

Також необов'язково, щоб обидва гравці грали на однаковому рівні складності. Докладніше див. розділ «Варіанти» на с. 37.

Загальний перебіг гри

За винятком особливих правил кожного розділу, гравці виконують свої ходи за звичайними правилами, а конкурент — за правилами соло-гри. Див. с. 20–21 правил базової гри.

Наприкінці раунду передайте маркер першого гравця, трактуючи конкурента як іншого гравця. (Це відрізняється від звичайних правил соло-гри.)

Голуби

Лише у грі вдвох кожен гравець починає гру з жетоном голуба. Ви можете використовувати свого голуба, щоб надіслати своєму партнерові 1 зі своїх жетонів ресурсів (, , , або).

Відправлення голуба — це додаткова дія. Отримання голуба — також додаткова дія, тому ваш партнер може надіслати вам голуба під час вашого ходу.

Коли голуб приносить вам ресурс, залиште собі жетон голуба й переверніть його долілиць, щоб показати, що в цьому раунді його більше не можна використовувати. Наприкінці раунду ви перевертаєте жетони використаних голубів горілиць.

Зауважте, що можна почати раунд із двома голубами. У такому раунді ви зможете відправити до 2 голубів, але ваш партнер не зможе вам нічого відправити.

Карти зустрічей

У кожному розділі є окремий набір карт зустрічей, які пропонують вам розгадати таємниці за особливими правилами цього розділу.

Розігруючи карту зустрічі, ви вибираєте один з двох варіантів і застосовуєте його ефект.

Варіант ліворуч — це негайний ефект.

Ефект праворуч можна зберегти на потім. Якщо він не позначений як додаткова дія, то цей ефект можна застосувати лише як основну дію ходу.

У грі вдвох ефект може застосувати будь-який гравець.

Кожен варіант також має **символ сюжету** в куті. Вибравши варіант, ви отримуєте відповідний символ. Ви запишете отримані символи після завершення розділу.

Ви відстежуєте свої символи, підкладаючи карту зустрічі під лівий чи правий бік карти огляду розділу відразу після застосування її ефекту так, щоб було видно лише отриманий символ. (Див. на наступній сторінці.)

Дії зберігайте біля свого планшета, поки не застосуєте їхній ефект.

Досягнення

Протягом проходження кожного розділу ви можете здобути 3 карти предметів або артефактів. Виконавши вимоги розділу до карти, **ви отримуєте карту й кладете її на верх своєї колоди**. (Ви не застосовуєте її ефекту в момент отримання, навіть якщо це артефакт.)

У грі вдвох карту може отримати будь-який гравець — байдуже, чий це хід.

Кожне досягнення також дасть вам символ сюжету, схожий на символи на картах зустрічей.

Якщо ви отримаєте цей символ, то наприкінці розділу самі вирішите, що він означає.

Кінець розділу

Якщо не вказано інакше, **ви дограєте розділ аж до кінця раунду V**, як зазвичай. Кожен розділ має власне завдання.

Карта огляду розділу

Завдання розділу

Виконавши завдання розділу, ви досягаєте успіху. Прочитайте відповідний сюжетний текст в кінці розділу.

Якщо ви зазнаєте невдачі, то просто спробуйте ще раз. Переграйте розділ так, ніби граєте його вперше.

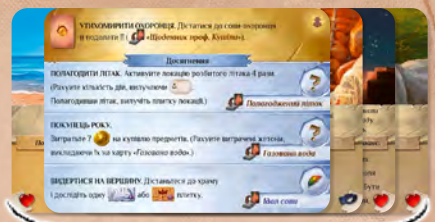
Або змиріться з невдачею. Кожен розділ має альтернативну розв'язку зі штрафом, який застосовується до наступного розділу. Утім, ви не зобов'язані миритися з невдачею, бо завжди можете переграти розділ.

Сюжетні лінії

Якщо ви досягли успіху (або вирішили змиритися з невдачею), позначте символи сюжету, які отримали за досягнення й карти зустрічей, на листі кампанії.

Кожна сюжетна лінія починається в центрі листа кампанії й продовжується в різних напрямках. Ви повинні або позначити символ на початку нової лінії, або продовжити вже розпочату лінію.

Приклад. *Якщо наступним ви позначите відбиток лапи, то можете використати його, щоб продовжити сюжетну лінію з масок, бо там сюжетні лінії перетинаються. Однак у такому разі наступний відбиток лапи вам доведеться позначати на початку лінії, а не на місці кульмінації сюжету.*



Припустімо, ви здобули 3 ♥ та 1 за зустрічі, а також та ? за досягнення. Трактуючи ? як ♥, ви могли б досягти місця кульмінації сюжету цієї лінії.

Кульмінація сюжету

Певні місця на кожній сюжетній лінії позначені як кульмінація сюжету. Досягнувши місця кульмінації, запишіть його число в клітинку результату цього розділу, а потім знайдіть це число в кінці книжки (с. 38–47).

Кожне місце кульмінації сюжету дає вам карту. **На початку наступного розділу ви підкладете цю карту під низ своєї колоди.** У грі вдвох кожен із гравців може взяти цю карту.

Дійшовши до кінця лінії, будь-які додаткові символи сюжету цього типу ви трактуєте як ?.

Результат розділу

Досягнувши успіху, порахуйте свій результат як зазвичай. У грі вдвох додайте свої результати й поділіть на 2. Результат конкурента ви рахуєте за правилами соло-режиму базової гри.

Відніміть результат конкурента від свого результату, щоб визначити свій результат розділу. Він може бути від'ємним. Утім, не хвилюйтеся, ви все одно досягли успіху. Запишіть свій результат на листі кампанії.

Якщо ви вирішуєте змиритися з невдачею, не рахуйте свій результат; ваш результат розділу становить -10.

Початок кампанії

Сортування компонентів

Перед початком кампанії відкладіть убік предмети, артефакти та помічників із цим символом. На початку кампанії ці компоненти не будуть у відповідних колодах чи стосах.

Ви здобуватимете їх протягом гри. Помічники та досягнення, отримані в одному розділі, потрапляють у звичайні колоди для майбутніх розділів. Карти, здобуті завдяки кульмінаціям сюжету, на початку наступного розділу ви кладете під низ своєї колоди, а в наступних розділах вони потрапляють у звичайні колоди. І навпаки, не здобуті карти та помічників повертають у коробку з компонентами, які зберігають окремо.

Ви здобуваєте компоненти лише тоді, коли досягаєте успіху або вирішуєте змиритися з невдачею. Якщо ви вирішуєте розіграти розділ знову, то все відбувається так, ніби ви не зазнавали невдачі з проходженням цього розділу.

Додайте охоронців та ідолів з цього доповнення в їхні звичайні стоси. Локації з цього доповнення не використовують у кампанії.

Почнімо нашу пригоду!

Зникла експедиція

Минуло вісім місяців, відколи ви востаннє бачили свого любого друга, професора Кутіла. Ви вважали, що професор просто поїхав за кордон, але він мав би вже давно повернутися, тож його сім'я заявила про його зникнення.

У наші часи газет і літаків люди просто так не зникають. Адміністрація університету, де працював Кутіл, побоюється, що він міг загинути. Однак ви вірите, що професор знайшов землі за межами сучасної цивілізації — загублений острів у незвіданих водах, легендарний край Арнак.

Одержимість Кутіла загубленим островом почалася задовго до того, як ви з ним познайомилися. Свого часу його дивовижні теорії про зниклу цивілізацію були предметом жвавих дискусій. Утім, доказів у Кутіла майже не було, тож його припущення так і залишалися припущеннями. Урешті-решт університетські колеги переконали його відмовитися від божевільних теорій і перестати давати інтерв'ю газетам, а ліпше зосередитися на серйозніших дослідженнях.

Утім, у глибині душі Кутіл не покидав надій знайти загублений острів. І саме тому ви теж не покидаєте надій знайти професора.

Зв'язавшись із родиною Кутіла, ви отримуєте доступ до його паперів. Доволі швидко ви збагнули напрямок його недавніх досліджень щодо Арнаку. Кутіл вірив, що йому нарешті вдалося визначити місце розташування загубленого острова. Тепер ви маєте намір піти його слідами з повністю спорядженою експедицією.

Але де знайти достатнє фінансування? Його родина, звісно, допомогла, але грошові проблеми зникли тільки тоді, коли Антуанетта, ваша головна наукова співробітниця, повідомила вас, що отримала решту коштів від мецената, який побажав залишитися невідомим.

Вам хотілося б дізнатися більше про цього благодійника, але ви не маєте особливих причин пхати носа в чужі справи. Ви просто вдячні, що можете без зволікань розпочати свою експедицію. Можливо, професор Кутіл ще живий і чекає на порятунок на загубленому острові Арнак.

Тепер ви готові розпочати перший розділ. Щасливої вам подорожі!

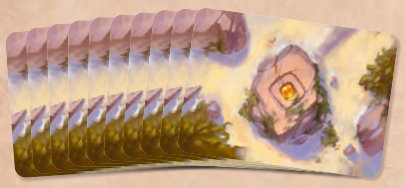
Розділ перший

Після кількаденних пошуків у порожньому океані ледь помітна пляма на горизонті дає вам проблиск надії. Підпливши ближче, ви переконуєтеся, що перед вами острів, якого немає на жодній з ваших мап.

Роздивляючись берег, ви помічаєте яскраве світло, що мерехтить серед джунглів. Через мить світло зникає, але ви впевнені, що бачили відблиски сонячних променів. Невже це був сигнал? Ви наказуєте опустити якір і починаєте перевозити човнами людей та спорядження, запримітивши місця для висадки на пляжі.

Антуанетта, ваша наукова співробітниця, пропонує облаштувати табір, щоб ви разом зі своїми найнадійнішими людьми могли негайно відправитися у джунглі. Ви охоче погоджуєтеся.

Вам знадобиться:

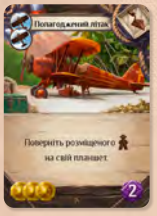


10 карт зустрічей 1-го розділу

Карта огляду 1-го розділу

*4 або 7 плиток накопичення

Щоденник проф. Кутіла



Полагоджений літак

Газована вода

Ідол сови

Нотатки про охоронців

* Локація розбитого літака

* Охоронець-сова

* Охоронець-орел

Плитка туману

* компоненти з базової гри

Приготування і правила 1-го розділу

Виберіть сторону поля із ХРАМОМ ПТАХА.

У джунглі!

Хтозна, що вам вдасться знайти?

Перетасуйте 10 карт зустрічей 1-го розділу.

1. Покладіть долілиць по **1 карті зустрічі** на кожну локацію рівня ⬌ та на чотири межові локації рівня ⬇. (2 карти зустрічей, що залишилися, відкладіть убік.)
2. На кожну локацію рівня ⬌ також покладіть по **1 плитці ідола горілиць** (але не долілиць).
3. Не кладіть плитки ідолів на локації рівня ⬇, де є карти зустрічей. На кожну локацію без карти зустрічі покладіть **плитку ідола долілиць**.

Дослідження джунглів

Відкривши локацію, переверніть горілиць її карту зустрічі. Негайно розіграйте цю карту перед застосуванням ефекту локації або після цього.

Розбитий літак

Зовсім неподалік від берега ви бачите приголомшливу картину — розбитий літак, що кілька місяців пролежав у цих безлюдних джунглях. Спалах, який ви бачили, був не сигналом, а простим відбиттям сонячного світла від розбитого ілюмінатора. Припаси експедиції лежать розкидані серед уламків літака. Ніде не видно слідів шанованого професора.

4. Покладіть карту предмета **«Полагоджений літак»** на локацію ⬆ з символами компасів.
5. Зверху карти покладіть плитку локації **розбитого літака** рівня ⬇.
6. На цю плитку локації покладіть **4 плитки накопичення**. Це будуть **плитки ремонту**. У грі вдвох вам знадобиться **7 плиток ремонту**.

Ремонт літака

Локація розбитого літака — це локація ⬆, яка замінюватиме звичну локацію з символами компасів, поки ви не полагодите літак.

Плитки ремонту потрібні, щоб виконати досягнення цього розділу «Полагодити літак» (див. с. 12).

Охоронці повітря

Оглядаючи крила літака, ви зауважуєте, що пошкодження доволі незвичні. Немов хтось чи щось пошматувало їх гігантськими кігтями. Професор Кутіл часто розповідав про легендарних охоронців — велетенських істот, яких зниклій цивілізації Арнаку вдалося приручити, якщо не створити самим. Невже ці легенди були правдою?

Немов у відповідь на ваше запитання вдалині з'являється велетенський птах і велично приземляється на високій кручі.

7 Не викладайте на трек дослідження плиток дослідницьких бонусів.

8 Покладіть карту **«Щоденник проф. Кутіла»** на крайнє праве місце дослідження в 6-му ряді. Зверху цієї карти покладіть горілиць плитку **охоронця-сови**.

9 У грі вдвох також покладіть на місце біля сови карту **«Нотатки про охоронців»**. Зверху цієї карти покладіть горілиць плитку **охоронця-орла**.

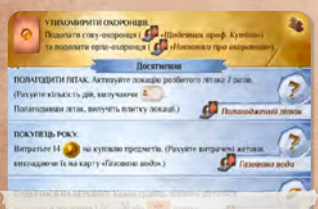
Зіткнення з охоронцями

Охоронці блокують вам шлях. Ви не можете досліджувати вище 6-го ряду, поки не подолаєте всіх охоронців на треку дослідження.

Щоб подолати охоронця на треку дослідження, ваша фішка дослідження повинна перебувати на місці з плиткою охоронця. Ви можете подолати охоронця своєю основною дією або завдяки ефектам, що дають змогу подолати охоронця на локації (однак це не стосується ефектів, які переміщують охоронців).

Наприкінці раунду ви отримаєте карту страху за кожну фішку дослідження на місці з охоронцем.

Подолавши охоронця, ви берете плитку охоронця як зазвичай. Крім того, прочитайте прихований текст у кінці цієї книжки. **Сова: прихований текст 11.** Орел: прихований текст 27.



Карту огляду 1-го розділу розмістіть біля ігрового поля.

Шлях через джунглі

Ви помітили створіння, яке, ймовірно, збило літак Кутіла. Але що сталося з професором? Невже те створіння віднесло його у своє гніздо? Чи, може, він лишився стояти тут, споглядаючи, як птах відлітає? У будь-якому разі доля Кутіла пов'язана з цим моторошним створінням. Ви повинні знайти шлях до скелі, де живе птах.

10 Покладіть **плитку туману** поверх другого ряду треку дослідження.

Пошук шляху

Спочатку ви не знаєте, як дістатися до птахів на скелі; **ви не можете досліджувати ні ряд з плиткою туману, ні будь-які ряди над нею.** (Отже, спершу ви можете дослідити лише перший ряд.) Щоб знайти шлях до скелі, ви повинні дослідити острів.

У соло-грі **ви можете просувати плитку туману на один ряд вище за кожну локацію, яку ви відкриваєте.** Просування плитки — це додаткова дія, яка коштує .

У грі вдвох для просування плитки потрібні 2 відкриті локації, а просування — це додаткова дія, яка коштує . Однак ваш партнер може оплатити всі або частину цих витрат граючи карти заради їхніх символів транспорту або виконуючи додаткові дії, що дають символи транспорту.

Підказка. Якщо ви просуватимете плитку туману відразу після відкриття локації, то стежити за цим буде неважко. Однак це не обов'язково. Наприклад, у соло-грі ви можете відкрити локації за два ходи, а потім двічі просунути плитку туману під час наступного ходу. Для відстеження відкритих локацій можете класти по 1 жетону на плитку туману щоразу, коли відкриваєте локацію. Просунувши плитку, приберіть жетон, а у грі вдвох — 2 жетони.

Загалом ви повинні відкрити 5 або 10 локацій, щоб знайти шлях до птахів. **Перемістивши плитку туману над птахами, вилучіть її з гри.** Ви знайшли стежку до скелі!

Зрада!

Після повернення з місця аварії літака Кутіла ви виявляєте, що Антуанетта не облаштувала табір, як обіцяла. Ба більше, вона зникла разом з усіма, хто не пішов з вами в джунглі. Але їй принаймні вистачило ввічливості залишити записку:

Усім колишнім учасникам експедиції:
Щиро запевняємо, що не маємо наміру ані кинути вас напризволяще, ані змусити голодувати. Капітан Сміт готовий перевезти обидві наші експедиції, і ви побачите, що ми залишили вам достатньо їжі. Ми також не хочемо перешкоджати вашим пошукам професора Кутіла. Ми просто вважаємо, що одна експедиція, наша, повинна зосередитися на важливіших пріоритетах. Будь ласка, не тримайте на нас зла за таке завершення нашого партнерства.
~ Антуанетта

У цьому розділі Антуанетта буде вашою конкуренткою.

11 Вилучіть **червону плитку дії «Відкрити нову локацію»** зі стосу конкурентки.

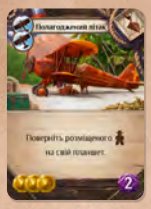
Додайте **зелену плитку дії «Купити предмет»** у стос конкурентки.

Не маючи плитки дії «Відкрити нову локацію», Антуанетта не відкриватиме нові локації.

Плитка туману не впливає на дії дослідження Антуанетти. Антуанетта не взаємодіє з охоронцями на треку досліджень.

Досягнення

Полагодити літак



Покладіть *«Полагоджений літак»* під плитку локації розбитого літака.

Позначте локацію певною кількістю плиток ремонту. (Використовуйте плитки накопичення «×3» з базової гри.) Вилучайте плитку ремонту після кожної активації цієї локації.

Отримайте цю карту на верх своєї колоди після вилучення всі плиток ремонту. Також вилучіть плитку локації.

Соло: 4 плитки ремонту **Кооп:** 7 плиток ремонту

Покупець року

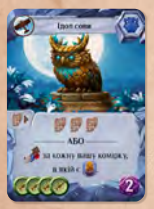
Покладіть карту *«Газована вода»* біля жетонів на полі запасу.

Викладайте на неї всі жетони, які ви витратили на предмети.

Отримайте цю карту на верх своєї колоди, коли на карті буде достатньо монет.

Соло: 7 **Кооп:** 14

Видертися на вершину



Покладіть карту *«Ідол сови»* біля плиток храму.

Отримайте цю карту на верх своєї колоди після того, як доберетеся до храму й дослідите 6-очкову або 11-очкову плитку храму.

Кооп: потрібну плитку повинен дослідити кожен гравець.

Варіації

Режим учня

Під час приготувань перегляньте колоду предметів і візьміть будь-яку з цих карт, яка трапиться вам першою, — «Страус», «Морська черепаха», «В'ючний осел». (Потім перетасуйте колоду.) покладіть вибрану карту на верх своєї колоди. Зробіть це перед тим, як узяти карти на руку для раунду I. (У грі вдвох кожен гравець починає з в'ючною твариною).

Режим арнакознавця

Ви починаєте гру, маючи на 1 менше (ваш партнер також). Витрати на подолання сови й орла збільшуються вдвічі, і їх не можна подолати іншими способами.

Завдання першого розділу

Подолати охоронця-сову. У грі вдвох ви також повинні подолати охоронця-орла.

Досягнувши успіху, прочитайте це

Зі щоденника проф. Кутіла:

Схоже, єдиний спосіб пройти повз сову — підкупити її цим щоденником! А це означає, що цей останній запис я зробив не для себе, а для тебе, шукачу таємниць. Байдуже, читаєш ти ці рядки через місяць чи через століття, сподіваюся, ти довідаєшся більше про спроби скромного археолога досягти храму Кар-Каль.

Якщо ви вирішили змиритися з невдачею

Не маючи змоги забрати речі Кутіла, ви натомість обходите охоронців, сподіваючись натрапити на слід Кутіла з іншого боку.

Штраф. Почніть другий розділ із плиткою туману (див. крок 10 цього розділу). Вилучіть плитку, коли вона досягне місця порятунку помічника.

Не забудьте позначити свої символи сюжету, зокрема й отримані за досягнення.

Розділ другий

За скелею охоронця лежить прихована долина, те саме місце, куди впертий археолог пішов би в пошуках темного храму Кар-Каля.

Кутіл описував Кар-Каля як зміїне божество, якось пов'язане з «Водами життя і смерті». Ви не знаєте, що це за «води», але підозрюєте, що Кар-Каль мав стосунок саме до «смерті».

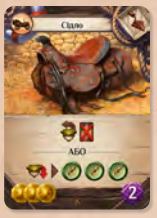
Хай там як, але Кутіл був живий, коли проходив цим шляхом. Якщо він шукав храм Кар-Каля, ви повинні зробити те ж саме.

Вам знадобиться:

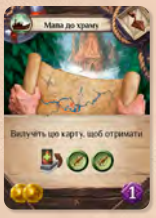
10 карт зустрічей 2-го розділу

Карта огляду 2-го розділу

Радіопередавач

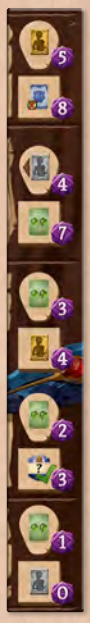


Сідло



Мапа до храму

1 випадковий помічник
з цього доповнення
(2 помічники у грі вдвох)



Накладна
плитка

Нагадування:

- Карти, які ви здобули за попередній розділ завдяки символам сюжету, покладіть під низ своєї колоди.
- Усі інші карти, здобуті протягом 1-го розділу, затасуйте в колоди артефактів і предметів відповідно. (Якщо ви грали соло й досягли успіху в попередньому розділі, також затасуйте карту «Нотатки про охоронців» у колоду предметів. Вона залишиться в колоді предметів до кінця кампанії.)
- Якщо ви змирилися з невдачею в минулому розділі, не забудьте про свій штраф.