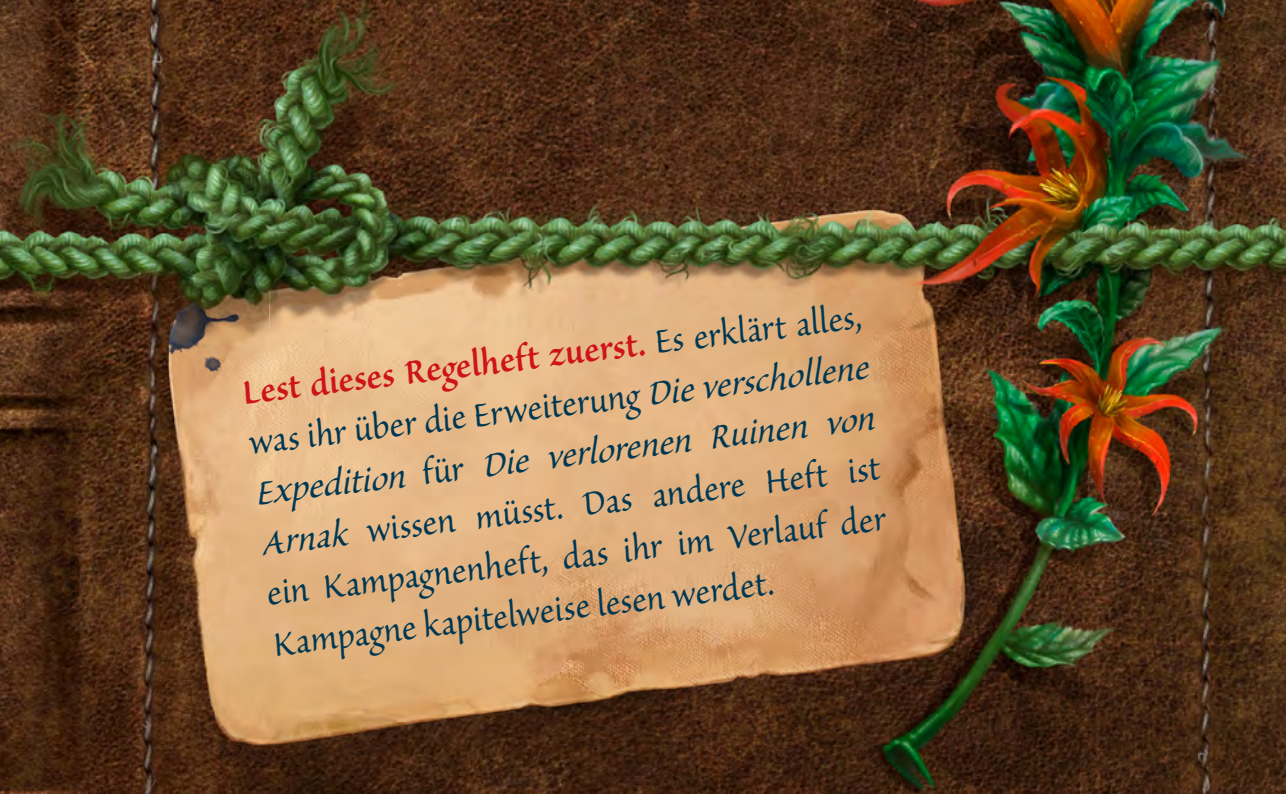


DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK

DIE VERSCHOLLENE EXPEDITION



Lest dieses Regelheft zuerst. Es erklärt alles, was ihr über die Erweiterung Die verschollene Expedition für Die verlorenen Ruinen von Arnak wissen müsst. Das andere Heft ist ein Kampagnenheft, das ihr im Verlauf der Kampagne kapitelweise lesen werdet.


MÍN & ELWEN

Über diese Erweiterung

Diese Erweiterung kann auf zwei Arten gespielt werden:

DAS STANDARD-SPIEL SPIELEN

Das neue Spielmaterial wird dem des Grundspiels hinzugefügt, um damit ein normales 1 bis 4 Spieler Standard-Spiel zu spielen.

 Das Spielmaterial dieser Erweiterung ist mit diesem Symbol markiert. Auch wenn es mit dem des Grundspiels gemischt wurde, kann man es anhand des Symbols wieder für das Kampagnenspiel separieren.

DIE KAMPAGNE SPIELEN

Das Spielmaterial dieser Erweiterung wird separat gehalten, um eine Kampagne in sechs Kapiteln als Solo-Spieler oder als kooperatives Spiel mit 2 Personen zu spielen.

Erweiterung des Standard-Spiels



21 Gegenstandskarten



13 Artefaktkarten



4 Gehilfenplättchen



3 Wächterplättchen




8 Totemplättchen

NEUE ORTE

Die 5 neuen Ortsplättchen bieten Gelegenheit, die Begegnungskarten der Kampagne auch im Standard-Spiel zu benutzen. **Diese neuen Ortsplättchen werden in der Kampagne nicht benutzt.**

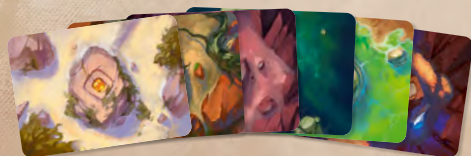


4 Ortsplättchen der Stufe 

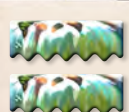


1 Ortsplättchen der Stufe 

KAMPAGNEN-BEGEGNUNGSKARTEN



56 Begegnungskarten



2 Wasserfallplättchen

NEUE FORSCHUNGSLEISTEN

Das neue Forschungstableau hat zwei neue Forschungsleisten. Sie können mit oder ohne die Kampagne benutzt werden.



Neue Expeditionsleiter

Diese Erweiterung enthält 2 neue Expeditionsleiter mit einzigartigen Fähigkeiten, die mit den Expeditionsleitern aus der Erweiterung *Die Expeditionsleiter* kombiniert werden können. Für ein 3- oder 4-Personenspiel mit den neuen Expeditionsleitern sind auf Seite 10 Regeln für 2 einfache Expeditionsleiter angegeben.

Die Kampagne **muss** mit Expeditionsleitern gespielt werden. Dabei können beliebige aus dieser Erweiterung oder der Erweiterung *Die Expeditionsleiter* verwendet werden.



JOURNALIST

4 Zeitungsplättchen
15 Artikelmarker

MECHANIKERIN

Affen-Gehilfe
8 goldene Zähne



2 Rollenmarker

Kampagnenmaterial



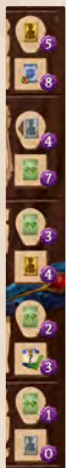
12 Kapitelkarten



Nebel-/Flutplättchen



2 Taubenplättchen



Forschungs-
belohnungen-
Auflage



4 rote
Archäologenfiguren



Kampagnenblock

Expeditionsleiter



Expeditionsleiter wurden in der vorherigen Erweiterung *Die Expeditionsleiter* eingeführt. Wer bereits weiß, wie man mit ihnen spielt, kann direkt mit den Regeln für die Mechanikerin und den Journalisten fortfahren.

Ein Spiel ohne die Erweiterung *Die Expeditionsleiter* mit 3 oder 4 Personen ist ebenfalls möglich. Die Regeln zum Erstellen von 1 bis 2 einfachen Expeditionsleitern, die mit der Mechanikerin und dem Journalisten wetteifern, sind auf Seite 10 dieser Regel zu finden. Diese können für ein einfacheres Spiel auch im Solo- oder kooperativen 2-Personen-Kampagnenspiel benutzt werden.

JOURNALIST – Er ist nach Arnak gekommen, um mehr von der Geschichte zu erfahren! Seine Artikel geben ihm einzigartige Möglichkeiten, von den Entdeckungen zu profitieren.



MECHANIKERIN – Eine geschickte Ingenieurin mit Leidenschaft für Getriebe. Mithilfe ihres pelzigen Gehilfen baut sie eine gewaltige Maschine.



Die Rollenmarker werden benutzt, um zufällige Expeditionsleiter auszuwählen.

ÜBER DIE ERWEITERUNG *DIE EXPEDITIONSLEITER*

Die Expeditionsleiter ist die erste Erweiterung für *Die verlorenen Ruinen von Arnak* und enthält:

- 6 *Expeditionsleiter*, die jedem Spieler eine einzigartige Fähigkeit verleihen
- 2 neue Forschungsleisten
- 30 neue Gegenstände & Artefakte
- Neue Orte, Wächter, Gehilfen und mehr!

Die verschollene Expedition kann als Standard- oder Kampagnenspiel mit oder ohne die Erweiterung *Die Expeditionsleiter* gespielt werden.

Mehr dazu unter czechgames.de/expeditionsleiter



SPIELAUFBAU DER SPIELER

Jeder Expeditionsleiter verwendet sein eigenes Spielertableau und seine eigenen Karten, die das entsprechende Spielmaterial des Grundspiels ersetzen. Jeder Spieler nimmt sich die zum gewählten Expeditionsleiter gehörenden Komponenten. Außerdem bekommt jeder Spieler wie üblich 2 Furchtkarten.



Es werden die Archäologen und Forschungsmarker aus dem Grundspiel benutzt.



Jeder Expeditionsleiter hat eigene Regeln für seinen Spielaufbau mit den entsprechenden Komponenten:

JOURNALIST:



MECHANIKERIN:



Nachdem alle Spielertableaus aufgebaut sind, werden die Spielerreihenfolge und Startressourcen wie üblich bestimmt. Die Beschreibung der Expeditionsleiter folgt auf den nächsten Seiten.

EFFEKTE BLAUER TOTEMFELDER



Expeditionsleiter haben einzigartige Totemfeldeffekte (zusätzlich zu den 5 des Grundspiels).



Dieser einzigartige Totemfeldeffekt kann nur genutzt werden, wenn der Spieler das Totem auf ein blaues Totemfeld legt.

Im Spiel mit Expeditionsleitern **müssen die Totemfelder nicht der Reihe nach belegt werden**. So kann ein Spieler ein blaues Feld benutzen, bevor er ein Totem auf die vorherigen legt.



Die 5 Standard-Totemfeldeffekte dürfen mit jedem Totemfeld benutzt werden, auch mit den blauen.



Der Journalist

~~Die Gruppe hat den verschollenen Tempel~~ Verschollener Tempel gefunden!
Freudenschreie hallten heute durch Arnaks Dschungel, als die Arnak-Expedition einen mit Glyphen bedeckten Bogen Eingang entdeckte, der zu einem längst verlassenem Tempel führt.



VORLÄUFIGE ERKENNTNISSE



Journalisten scheuen sich nicht davor, Zeitungsartikel zu schreiben, bevor alle Fakten bekannt sind. Bei der Aktion Forschung darf das Notizbuch des Journalisten deshalb 1 Reihe höher liegen als seine Lupe (aber nur höchstens 1 Reihe).

Zur Erinnerung legt der Journalist beim Spielaufbau sein Notizbuch auf seine Lupe.

BERICHTERSTATTUNG

Berichterstattung hat einen der 3 in der Tabelle abgebildeten Effekte. Welchen der Journalist verwenden kann, hängt davon ab, wie viele Artikel er geschrieben hat (veröffentlicht oder nicht veröffentlicht).

- Hat er 0 oder 1 Artikel geschrieben, erhält er .
- Hat er 2 oder mehr Artikel geschrieben, darf er oder wählen.
- Hat er 5 oder mehr Artikel geschrieben, erhält er .

STARTKARTEN



SPIELAUFBAU ARTIKELMARKER



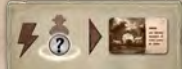
Er legt 1 Artikelmarker, wie abgebildet, unter jeden - und -Ort. Außerdem 2 oder 3 Artikelmarker in die Aussparungen seines Tableaus (3 nur im 2-Personen-Spiel). Diese Sonderartikel kann er mithilfe seiner Karte *Recherche* schreiben.

SPIELAUFBAU ZEITUNGSPLÄTTCHEN

Er wählt zufällig 2 der 4 Zeitungsplättchen und setzt sie mit beliebiger sichtbarer Seite ein. Die beiden anderen Plättchen werden in die Spiel-schachtel zurückgelegt.



ARTIKEL SCHREIBEN



Zu Spielbeginn sind die Artikelmarker an Orten oder in den oberen Aussparungen des Tableaus und noch nicht verfügbar. Der Spieler muss sie zuerst schreiben.

Den Artikel eines Orts zu schreiben ist eine Nebenaktion. Die Kosten dafür betragen **eins** der Bewegungssymbole dieses Orts. (Der Spieler kann z. B. mit oder zahlen, falls die Kosten des Orts sind.)

Um diesen Artikel schreiben zu können, muss sich eine Archäologenfigur an diesem Ort befinden.

Zur Erinnerung: Weitere Bewegungssymbole gehen erst am Ende des Spielzugs verloren. Bezahlte ein Spieler z. B. , um zu einem Ort mit Kosten von nur zu gehen, darf er das übrige benutzen, um den Artikel des Orts zu schreiben.

Die Sonderberichte in den oberen Aussparungen des Tableaus können nur mittels *Recherche* geschrieben werden.

Nachdem ein Artikel geschrieben ist, kommt er ins Lager auf dem Tableau des Journalisten, bis dieser beschließt, ihn zu veröffentlichen.

ARTIKEL VERÖFFENTLICHEN

Geschriebene Artikel dürfen für die auf den Zeitungsplättchen abgebildeten Aktionen benutzt werden. Dazu legt der Spieler einen geschriebenen Artikel darauf. Sowohl Aktion als auch Artikel können nicht erneut benutzt werden.

Ist die Aktion nicht als Nebenaktion gekennzeichnet, ist sie die Hauptaktion dieses Spielzugs, wie üblich.

Auf jeder Zeitung muss die oberste Reihe belegt werden, bevor die mittlere Reihe benutzt werden kann, und die mittlere Reihe muss vollständig belegt sein, um die unterste Reihe nutzen zu können. Aktuell verfügbare Aktionen sind in dem Beispiel oben mit **1** markiert. Auf einem Plättchen dürfen mehrere Reihen benutzt und das andere Plättchen ignoriert werden.

Wurden alle 4 Artikel in der obersten Reihe veröffentlicht, gibt es eine Belohnung – dadurch wird das entsprechende Totemfeld freigeschaltet **2**. Das Totemfeld der zweiten Reihe wird freigeschaltet, sobald alle Artikel der zweiten Reihe veröffentlicht wurden.

Die Mechanikerin

Gib mir den 16er. ... Nein, keinen Schraubenzieher! Ich brauche einen Schraubenschlüssel.
... Nein, das ist ein 18er. Ich brauche den 16er. 16er. ... Ja, genau den! Gutes Äffchen!



SPIELAUFBAU

Die Mechanikerin mischt verdeckt die 8 **goldenen Zähne** und bildet mit diesen 4 zufällige Paare.

1 Paar legt sie neben ihr Tableau; sie braucht sie für die Karte *Teamarbeit*. Die restlichen 3 Paare legt sie verdeckt auf die Felder I, III und V der Kartenreihe.



Zu Beginn der Runde III erhält die Mechanikerin Rusty den Affen. Zur Erinnerung legt sie den Affen-Gehilfen bei Spielaufbau auf Feld III der Kartenreihe.

START-KARTEN



TÜFTELEI

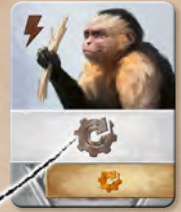
Tüftelei hat einen der 3 in der Tabelle abgebildeten Effekte. Abhängig von der Anzahl der goldenen Zähne in der Maschine hat die Mechanikerin folgende Möglichkeiten.

- Ist dort 1 goldener Zahn, erhält sie .
- Sind dort 2 goldene Zähne, hat sie die Wahl zwischen oder .
- Sind dort 3 oder mehr goldene Zähne, hat sie die Wahl zwischen oder .

RUSTY

Der Spieler erhält diesen Gehilfen zu Beginn von Runde III. Er kann Gehilfen auch wie üblich erhalten, sodass er insgesamt bis zu 3 haben kann.

Rusty wird wie jeder andere Gehilfe verwendet und aufgefrischt, aber er kann auf keinen Fall ersetzt, ausgetauscht oder abgeworfen werden. Er bleibt immer bei der Mechanikerin.



GOLDENE ZÄHNE HINZUFÜGEN





Nach dem Ziehen von Karten zu Beginn der Runden I, III und V werden die 2 goldenen Zähne der Runde aufgedeckt. Der Spieler wählt 1 davon und legt ihn auf einen freien Platz seiner Maschine. Das andere Plättchen wird in die Spielschachtel zurückgelegt.

Mit der Karte *Teamarbeit* wird 1 Zahn des neben dem Tableau bereitgelegten Paares in die Maschine gelegt.

DIE MASCHINE



Die Maschine ist ein großes Zahnrad mit 4 silbernen Zähnen und Plätzen für 4 goldene Zähne. Zu Beginn sind die Effekte  und  oben, wie oben abgebildet. Beim Spielaufbau muss der Pfeil in der Mitte des Zahnrads nach oben zeigen.



Dieser Effekt – zu finden auf den Karten, dem Affengehilfen und dem blauen Totemfeld – bedeutet, dass der Spieler zunächst das Rad um 90° im Uhrzeigersinn dreht und dann den **Effekt eines silbernen Zahns wählt** von den beiden, die auf der rechten Seite sind.



Bei diesem Effekt dreht der Spieler das Rad zunächst ebenfalls um 90° im Uhrzeigersinn. Dann prüft er den Platz für den goldenen Zahn auf der rechten Seite.



Ist der Platz für den goldenen Zahn leer, **wählt er 1 der beiden silbernen Zahn-Effekte**, genau wie mit dem silbernen Maschineneffekt.



Ist jetzt ein goldener Zahn auf der rechten Seite, nutzt er entweder den **Effekt dieses goldenen Zahns oder die Effekte beider benachbarter silberner Zähne** in beliebiger Reihenfolge.

Goldsucherin und Reisender

Folgende einfache Expeditionsleiter können mit Komponenten des Grundspiels erstellt werden. Jeder von ihnen nutzt ein Spielertableau und Marker aus dem Grundspiel. Als Startkarten werden aber die hier abgebildeten verwendet. Diese Expeditionsleiter haben keine blauen Totemfelder oder besondere Fähigkeiten, aber ihre Karten verschaffen ihnen Vorteile, die sie im Kampagnen-Spiel oder im 3- oder 4-Personen-Spiel gegen die Mechanikerin und den Journalisten benötigen.



Neue Orte

Die neuen Orte, bei denen die Spieler Begegnungskarten ziehen, können mit den anderen Orten gemischt werden. Im Kampagnen-Spiel werden die neuen Karten entfernt und die Begegnungskarten auf andere Weise benutzt.



Jeder neue Ort hat einen Effekt, der angibt, von welchem Begegnungskartenstapel der Spieler die oberste Karte zieht und ausführt.

Achtung: Die Begegnungskarten können Details der Kampagne verraten!

Begegnungskarten

Die Begegnungskarten können in der Schachtel bleiben, bis sie gebraucht werden. Wird ein Ort aufgedeckt, der Begegnungskarten benötigt, wird dieser Begegnungskartenstapel aus der Schachtel genommen, gemischt und verdeckt in Nähe des Orts neben das Spielbrett gelegt.

Beim Ausführen einer Begegnungskarte wählt der Spieler 1 der beiden Möglichkeiten:

- Wird der Effekt auf der linken Seite gewählt, wird dieser sofort befolgt. Danach wird die Karte abgeworfen.
- Wird der Effekt auf der rechten Seite gewählt, wird die Karte neben das Spielertableau gelegt und darf dann in einem beliebigen eigenen Zug genutzt werden. Die meisten Effekte sind Hauptaktionen. Effekte mit sind Nebenaktionen, die als solche sogar sofort genutzt werden dürfen.



Die Karten für Kapitel 6 werden nur in der Kampagne benutzt.



Diese Symbole sind nur in der Kampagne von Bedeutung. Im Standard-Spiel werden sie ignoriert.

Wasserfalltempel

*Fließend, spritzend, immer in Bewegung,
blockiert das Wasser euren Weg.*

Um mit dem Wasserfalltempel zu spielen, wird dieser einfach auf die Forschungsleiste auf einer Seite des Standard-Spielbretts gelegt.

NEUER KARTEN-ZIEHEN-EFFEKT



Das ist ähnlich wie der -Effekt, nur dass der Spieler hier die unterste Karte seines Decks zieht.

DIE ABKÜRZUNG

Die Lupe des Spielers kann diese Abkürzung nehmen und direkt zum Tempel bewegt werden. Um den Totemkostenanteil zu zahlen, muss der Spieler ein noch nicht benutztes Totem ablegen.

VERBORGENER ORT

Ein archäologisches Wunder liegt hinter dem Wasserfall verborgen. Beim Spielaufbau wird pro Spieler ein zufälliger Ort der Stufe verdeckt auf dieses Feld gelegt.

Während des Spiels darf auf diesen Ort nur die Lupe des Spielers bewegt werden. Das Notizbuch muss über die Felder auf der rechten Seite bewegt werden und kann dort auch vorgerückt werden, während die Lupe hier liegt. (Das Notizbuch des Journalisten darf in die Reihe über dem Ort bewegt werden.) Sobald die Lupe eines Spielers diesen Ort erreicht, wählt er eines der Ortsplättchen, aktiviert es und legt es dann unter den Standard-Ortsplättchenstapel zurück.

Im Solo-Spiel wirft die gegnerische Expedition das oberste Ortsplättchen ab, sobald ihre Lupe dieses Feld erreicht.

STROMSCHNELLEN

Auf diese Felder werden beim Spielaufbau Wasserfallplättchen gelegt, die einen Teil der Kosten verdecken. Zum Vorrücken auf das Feld oberhalb müssen nur die sichtbaren Kosten bezahlt werden. Anschließend wird das Plättchen verschoben (nach rechts bzw. links), wodurch beim nächsten Forschen an dieser Stelle andere Kosten gelten.



Baumtempel

*Der Baum ist übersät von Symbolen
längst vergangener Rituale. Wie kann
ein lebendes Wesen nur so alt werden?*

SPIELAUFBAU

- Um mit dem Baumtempel zu spielen, wird dieser einfach auf die Forschungsleiste auf einer Seite des Standard-Spielbretts gelegt. Wir empfehlen die Seite des Schlangentempels, da dessen Orte reizvollere Bewegungskosten haben.



- Bevor Totems auf die Orte gelegt werden, werden 2 kleine verdeckte Stapel mit zufälligen Totems gebildet, mit jeweils 1 Totem pro Spieler. Die Stapel werden verdeckt auf die markierten Felder gelegt. Kein Spieler weiß, was sich in einem Stapel befindet, bis er das Feld mit seinem Notizbuch erreicht.

TOTEMKAMMERN



Der Baumtempel bietet zwei Gelegenheiten, alte Rituale zu vollziehen. Erreicht ein Spieler mit seiner Lupe eine Totemkammer, darf er eins seiner unbenutzten Totems auf das Feld eines Podests in der Kammer legen, um die dort abgebildete Belohnung zu erhalten.

Spieler, die diese Totemkammer später erreichen, können kein Totem auf ein bereits belegtes Feld legen. Ein Totem kann nicht von einem Feld auf dem eigenen Spielertableau in die Totemkammer bewegt werden. Wer kein Totem legen kann, hat keinen Nutzen durch die Totemkammer und die Gelegenheit, sie zu benutzen, ist vertan.



Erreicht ein Spieler eine Totemkammer mit seinem Notizbuch, schaut er sich die Totems des zugehörigen Stapels an, wählt eins davon und legt die anderen verdeckt zurück. Er erhält die Belohnung seines gewählten Totems sofort und auch das Totem selbst.



WEITERE GEHEIMNISSE

Einige interessante Funde können sogar vor dem Erreichen des Tempels gemacht werden.



Wer einen Forschungsmarker in dieser Reihe hat, darf seine Forschungs-Aktion nutzen, um ein 2-Punkte-Plättchen zu erhalten, anstatt seinen Forschungsmarker vorzusetzen. Dafür gelten die üblichen Kosten.



Wer einen Forschungsmarker in der mittleren Reihe hat, darf seine Forschungs-Aktion nutzen, um ein 2-Punkte-Plättchen oder 6-Punkte-Plättchen zu erhalten, anstatt seinen Forschungsmarker vorzusetzen. Dafür gelten die üblichen Kosten.



Diese Tür öffnet sich nicht so einfach für jeden. Als Kostenanteil muss der Spieler ein Artefakt aus seiner Hand oder aus seinem Spielbereich verbannen.





Erreicht jemand mit seiner Lupe diese Reihe, darf er einen seiner genutzten Wächter umdrehen, um dessen Segen erneut zu nutzen.



Erreicht jemand mit seiner Lupe diese Reihe, darf er sofort den Effekt eines offen liegenden Totems an einem unentdeckten Ort nutzen. Falls es keine offenen Totems gibt, ist dieser Effekt wirkungslos.



Legt jemand ein Totem auf dieses Feld, kann er einen Gegenstand mit einem Rabatt von   kaufen und anschließend die unterste Karte seines Decks ziehen. Das bedeutet, dass er sofort die Karte ziehen kann, die er gerade gekauft hat.

Neue Totems

Diese Erweiterung enthält einige neue Totems. Sie werden mit denen des Grundspiels gemischt, unabhängig davon, ob die Kampagne gespielt wird oder nicht. Diese zusätzlichen Totems sind insbesondere für den Spielaufbau des Baumtempels nötig.

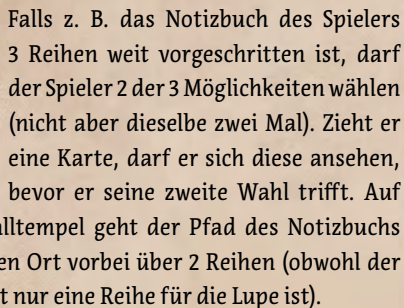


Um den Effekt dieses Totems zu nutzen, nimmt der Spieler eins der 2-Punkte-Plättchen von einem der drei Stapel im Tempel. Dafür zahlt er keine Forschungskosten. Falls alle diese Stapel leer sind, hat dieses Totem keinen Effekt.

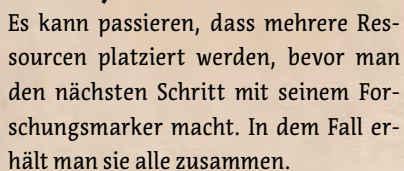


SOLO-SPIEL

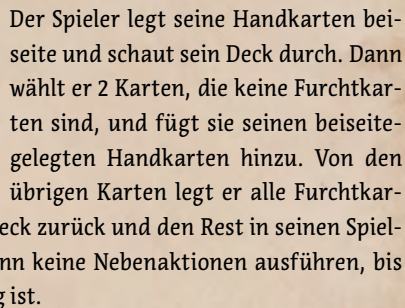
Im Solo-Spiel erhält der Gegner immer 3 Punkte für das erste Totem eines bestimmten Typs und 2 Punkte für jedes weitere Totem dieses Typs. Das gilt auch für Totems, die nicht auf dem Tableau des Gegners aufgedruckt sind.



JUWELIERSLUPE, STEINFEDER

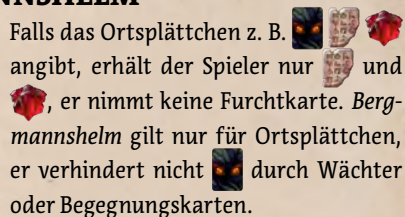


Bei der *Juwelierslupe* darf man nicht vergessen, dass die Erforschung eines Tempelplättchens als Forschung mit der Lupe gilt.

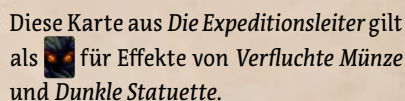


ten auf sein Deck zurück und den Rest in seinen Spielbereich. Er kann keine Nebenaktionen ausführen, bis er damit fertig ist.

BERGMANN SHELM



VERBORGENE FURCHT






Anschauen: Das ist gleichbedeutend mit „ziehe bis zu“ im Grundspiel.

Genutzter / ungenutzter Segen: Falls der Wächter eines Spielers verdeckt ist, gilt dessen Segen als benutzt. Falls der Wächter offen ist, ist sein Segen unbenutzt, kann also noch genutzt werden.

Gegner: Im Standard-Spiel ist ein von einem Gegner besetzter Ort ein Ort, der von einem anderen Spieler besetzt ist. Im kooperativen 2-Personen-Spiel ist nur der Rivale ein Gegner.

Anderer Spieler: Im kooperativen 2-Personen-Spiel kann entweder der Rivale oder der Teampartner ein „anderer Spieler“ sein.

Erhalte : Erhält ein Spieler ein Artefakt aus der Kartenreihe, ist dies gleichbedeutend mit dem Kauf einer Karte, ohne die -Kosten zu zahlen. Erhält der Spieler die Karte allerdings auf seine Hand oder sein Deck, führt er deren Effekt nicht aus.

Jeden  ignorieren: Tatsächlich, diese Begegnungskarte erlaubt die Versetzung an einen bereits besetzten Ort!

Äußerst rechter -Ort: Der Ort mit .

Ein Spiel von Mín & Elwen

Geschichte von Mín und Jason A. Holt

Entwicklungsteam: **Michal Štach**
Michaela Štachová
Adam Španěl
Stanislav Kubeš
Tomáš Uhlíř
Vít Vodička
Jakub Uhlíř

Grafikdesign: **Radek Boxan**
Miša Zaoralová

Illustration: **Ondřej Hrdina**
Milan Vavroň
Jiří Kůs
Jakub Politzer
Štěpán Drašťák

Trailer & 3D Bearbeitung: **Roman Bednář**
Radim „Finder“ Pech

Künstlerische Beratung: **Dávid Jablonovský**

Community Manager: **Michael Murphy**

Produktion: **Vít Vodička**

Regelheft: **Jason Holt**

Projektmanagement: **Jan Zvoníček**

Projektverantwortlicher: **Petr Murmak**

Übersetzung ins Deutsche: **Ferdinand Köther**

Deutsche Redaktion: **Sabine Machaczek**

ERFORSCHT WEITER

Es gibt immer noch viel zu entdecken!
Folgt dem Link unten für Erklärvideos,
Autorentagebücher, neues Artwork und mehr.



www.cge.as/explore-arnak
czechgames.de/arnak-extras

GROSSER DANK AN:

Unser Kernteam:

- **Adam Španěl** für die Entwicklung der CGO-Plattform zum digitalen Testen und Entwickeln von Brettspielen und für zahllose Updates der Testversion sowie das Spielen und die Kommunikation mit Testspielern und großartiges Feedback. Manchmal glaube ich du bist im Besitz des Zeitumkehrers!
- **Tomáš „Uhlík“ Uhlíř** für viele tolle Effekte der neuen Karten und Ideensammlung für das Kampagnen-System.
- **Stanislav Kubeš** für unermüdliches Testen aller Zwischenstände und hilfreichen Feedback und tollen Ideen sowie für das Verwalten der Statistiken, die zum Erreichen einer guten Spielbalance unabdingbar sind.
- **Radek „RBX“ Boxan** für die viele Mühe, eine Menge Prototypen zu erstellen und sie auch noch hübsch aussehen zu lassen.
- **Michael Murphy** für ausgezeichnete Arbeit der Online-Öffentlichkeitsarbeit sowie für viel schlaues und detailliertes Feedback.
- **Michaela Zaoralová** für die tolle Gestaltung dieses Regelhefts und dafür, dass sie trotz der vielen Arbeit immer unglaublich nett ist. Du warst unser Hoffungsstrahl angesichts dunkler Wolken vor Abgabeschluss. :-)
- **Jason Holt** für seine unheimliche Fähigkeit, Regelunstimmigkeiten zu finden und sein Geschick, die Geschichte zu schreiben.
- **Radim „Finder“ Pech und Říman** für das fantastische Trailervideo!
- **Vít Vodička und Jakub Uhlíř** für ihr wertvolles Feedback!

Adrian und Ariana für den Namen des kleinen Rusty!

Allen für das intensive Testen in Kavenu: Alf Board, Honzík Šafaří, David „Shrap“ Zita und Lenka „slunicko.miki“ Zitová, Petule Pěkná und Karel „Runemaker“ Pěkný, Danča Bělská, Jiří Kořínek. Wir warten alle darauf, euch bald wiederzusehen! Ihr wart unglaublich!

Die großartigen Leute von DEKL: Barča Rohlíková, Spartik, Michal „Netopejř“ Janič, Ilča, Dominik Soukup, Petr „Navy“ Návara, Marie Adesina, Michal Mach. Danke für einen wunderbaren Spielemarathon!

Unsere CGE-Haustester: Fanda, Zdeňka, Tony, Nathan, Eleni Papadopoulou, Rachel Billings, Atom, Ursus, Štěpán „Kat“ Cenek, Jakub Doucek, Kreten, Vlaada, Alenka, Tom Helmich, Regina Urazajeva, Anežka „Angie“ Seberová, Rumun, Ondra Skoupý, Miroslav Felix Podlesný und John Keith McDonald und dem ganzen Rest des CGE-Teams – Danke für furchtlose Testspiele von früheren nicht gut funktionierenden und unausgeglichene Versionen und wertvolle Einsichten!

Tabletop Tester: Kuba Kutil, I van „eklp“ Dostál, Miloš Procházka, Vodka, Lukáš „Houp“ Beran, Kristýna Šťastná, Lanzit, Láďa Pospěch, Hynek Palatin, Filip X, Dominika Končiarová, Melisa, Svetlíková, Radek_M, Ondřej Cigánek, Zuzana Halaštová, Lucie Minářová, Milan Bača, David „Ragnar“ Šudoma

Digital Tester: UtterMarcus, kagura, vrauser2, Laskas, Steven O, Marcom8, Grimoire, calitoactionX, 4ja, Lenka „slunicko.miki“ Zitová, David „Shrap“ Zita, Rozenbotteljam, a8881995, Kassyii, Papieski, nyahan, Xiot, kuro, Dionprv, BigRye, RabbitRain, MarkowKette, IndigoNebula, Tysuga, MadScientist und viele andere. Ohne euch alle wäre dieses Spiel nicht möglich gewesen. Danke!























Allen Spieleklubs, die ihren Platz für Testspiele zur Verfügung stellten: Kavenu, Českobudějovický deskoherní klub DEKL, Kundol chasa, iHRYsko Banská Bystrica, Herní klub Brno

Besonderer Dank ans deutschsprachige Team: Dirk Nielsen, Sören Textor, Gerhard Tischler, Jan Wegner.

© Czech Games Edition
Juni 2023
www.CzechGames.de



NEUE SYMBOLE IN DIESER ERWEITERUNG

-  Nimm die Karte und lege sie auf das eigene Deck. (Führe den Karteneffekt nicht aus.)
-  Du darfst die unterste Karte des eigenen Decks ziehen. Wirkungslos, wenn das Deck leer ist.
-  Wähle einen bereits bezwungenen Wächter, dessen Segen du bereits benutzt hast, und decke ihn wieder auf. Du darfst den Segen erneut nutzen.
-  Verdecke einen bereits bezwungenen, noch nicht genutzten Wächter, ohne dessen Segen zu nutzen.
-    Nutze einen eigenen Gehilfen. Aber anstatt dessen Effekt zu nutzen, erhältst du die abgebildeten Marker. Alle Effektkosten des Gehilfen (z. B.   ignorierst du dabei.
-  Aktiviere einen beliebigen -Ort.
-  Aktiviere einen beliebigen entdeckten Stufe -Ort.
-  Auf dem Wasserfalltempel erinnert dich dies daran, einen der verborgenen Orte zu wählen, zu aktivieren, zu entfernen und unter den Stapel der normalen Orte zu legen.
-  Nutze den Effekt eines beliebigen offenen liegenden Totems auf dem Spielbrett. Falls es keine offenen Totems gibt, ist dieser Effekt wirkungslos.
-  Auf Begegnungskarten von Kapitel 6 bedeutet dies, du erhältst ein verdecktes Totem von denen, die nach dem Spielaufbau übrig sind.
-  Nutze den Effekt der Silberseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen.
-  Nutze den Effekt der Goldseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen.
-  Ziehe und führe eine Begegnungskarte aus dem angezeigten Kapitel aus.
-  Der Effekt dieses Totems bedeutet, dass du dir eines der 2-Punkte-Plättchen eines beliebigen Stapels vom Tempel nehmen darfst.
-  Um diese Kosten zu zahlen, musst du ein Artefakt aus der Hand oder dem eigenen Spielbereich verbannen.
-  Lege ein unbenutztes Totem auf einen leeren Sockel und nutze den abgebildeten Effekt.

NICHT VERGESSEN!

- Erhält man ein Bewegungssymbol, das man nicht sofort nutzen kann, darf man dieses jederzeit später vor dem Ende des Spielzugs nutzen.
- Muss man von einem Karten- oder Plättchenstapel ziehen, der keine Karten bzw. Plättchen mehr enthält, zieht man einfach nicht. (Ausnahme: Ist der Furchtkartenstapel leer, muss man stattdessen ein Furchtplättchen nehmen.)
- Spielt man eine Karte, deren Effekt während der gesamten Runde gilt, so gilt dieser stets bis zum Ende der Runde, auch wenn die Karte vorher verbannt wird.

