

LOST RUINS OF ARNAK

アルナックの失われし遺跡：消えた調査隊

まずこの本を読んでください。

このルールブックには、『アルナックの失われし遺跡』の拡張『消えた調査隊』に関して知っておくべきことがすべて書かれています。もう一冊はキャンペーンブックで、こちらは章を1章ずつ読み進めて物語をたどって行くことを目的としています。

MÍN & ELWEN

この拡張の使い方

この拡張には2通りの使い方があります。

通常のゲーム

基本ゲームに新たなカードやタイルを追加し、通常の1-4人用のゲームとしてプレイします。

 この拡張のゲーム用具にはこのシンボルが描かれています。通常のゲームに加えた後でも、後にキャンペーンゲームでプレイすることは可能です。

キャンペーンをプレイ

この拡張のゲーム用具を通常のデッキとは分けておき、1人ゲームで、または2人協力ゲームでの全6章からなるキャンペーンが行えます。

通常ゲームの拡張



アイテム 21枚



遺物 13枚



助手 4枚



守護者 3枚



偶像 8つ

新たな場所

5枚の新たな場所は、通常のゲーム内でキャンペーンでの遭遇を体験するための選択使用タイルです。

これはキャンペーンでは使わないでください。



レベル  の場所 4枚



レベル  の場所 1枚

新たな研究トラック

新たな研究ボードには、新たな2つの研究トラックがあります。これはキャンペーンで使用しますが、通常のゲームでも使用が可能です。



キャンペーン用遭遇カード



遭遇カード 56枚



滝タイル
2枚

探検隊のリーダー

この拡張では独自の能力を持つ新たな2人のリーダーが登場します。

これは『調査隊長』拡張のリーダーと合わせて使うことが可能です。『調査隊長』は持っていないけどこの新たなリーダーを3-4人ゲームで使ってみたい方は、P.10のシンプルな追加リーダーを参照してください。

キャンペーンではリーダーを使うことが前提となっています。リーダーは、この拡張のものでも『調査隊長』のものでもかまいません。



新聞記者

新聞タイトル 4枚
記事トークン 15個

機械技師

猿の助手
金の装置 8枚



ランダムリーダートークン
2枚

キャンペーン専用



章概要カード 12枚



霧/高潮タイトル



鳩 2つ



研究報酬
オーバーレイ



ボードは図の通りに
組み立ててください。



赤の考古学者
フィギュア 4つ



キャンペーン
シート 1冊

探検隊のリーダー



探検隊のリーダーは、前の拡張（『調査隊長』）で導入されたルールです。すでに使い方が分かっているようでしたら、機械技師と新聞記者の個別ルールまでとばしてかまいません。

『調査隊長』拡張をお持ちでないなら、3-4人ゲームで機械技師や新聞記者に対抗するための2人のシンプルなリーダーの作成方法がP.10に書かれています。キャンペーンでの1-2人ゲームで物事をよりシンプルに進めたいのであれば、このシンプルなリーダーを使っても構いません。

新聞記者 —— アルナックの物語を記録するために来た人物です！島での発見に対し、その記事は彼に独自の恩恵を与えてくれます。



機械技師 —— 歯車に情熱を燃やす腕の立つエンジニアです。彼女は毛むくじらの助手の手を借り、大きなマシンを組み立てていきます。



このトークンはリーダーをランダムに選ぶ際に使用してください。

『調査隊長』拡張

『調査隊長』は『アルナックの失われし遺跡』のもう一つの拡張です。内容は以下の通りです。

- 各プレイヤーに独自の能力を与える6人のリーダー
- 新たな研究トラック 2つ
- 新たなアイテムや遺物 30枚
- 新たな場所や守護者や助手、他にも盛りだくさん！

『消えた調査隊』での通常ゲームやキャンペーンにおいては、『調査隊長』がなくてもプレイが可能です。

詳細はhttps://hobbyjapan.games/arnak_leaders/をチェック。



プレイヤーの準備

各リーダーには独自のボードとカードがあり、これは基本ゲームのプレイヤーボードと初期カードの代わりとなります。自分のリーダーに対応するボードと初期カードを確保してください。恐怖カード2枚は通常どおりに受け取ります。



考古学者のフィギュアと研究トークンは基本ゲームの物を使います。



各リーダーは、それぞれ独自の準備のためのルールがあります。

新聞記者:



機械技師:



ボードの準備ができれば、プレイ順や初期リソースは通常どおりに決めてください。各リーダーについての詳細は後述します。

青の偶像枠効果



探検隊のリーダーは、基本ゲームの5つの偶像枠効果に加えて、独自の効果を有します。



各自の独自の偶像枠効果は、偶像を青い枠に置いたときにのみ使用できます。

探検隊のリーダーを使う際は、**偶像枠を順番に使う義務はありません**。通常枠が埋まるよりも前に青い枠を使うことも可能です。



通常の5つの偶像枠効果は、青い枠も含め、どの偶像枠でも使用できます。



新聞記者

~~探検隊、失われし持院を發見~~失われし寺院、發見さる!

アルナック探検隊は、その發見に喜びの声を上げた。アルナックの密林の奥深くで長い間廢虚となっていた寺院へと続く、紋章に覆われた~~ア~~門を發見したのだ!



執筆の先行



新聞記者はすべての事実が見つかる前に記事を書き始めてしまいます。研究では、新聞記者の手帳は自身の拡大鏡よりも1列上の列まで行くことができます(それより上は不可)。

手帳を拡大鏡の上に重ねて置くとわかりやすくなるでしょう。

レポート

「レポート」の効果は、表の3つの効果のうち1つの実行です。どれが選べるかは、あなたが執筆した記事の数で決まります(発表済みかどうかは問わない)。

- 記事が1つ以下なら、 を得ます。
- 記事が2つ以上なら、 か かを選びます。
- 記事が5つ以上なら、 を得ます。

初期カード



記事の準備



👤 や 👤 の各場所の下に、図のように記事トークンを1つずつ置きます。個人ボードの切り欠き部分に記事トークンを2つ置きます。(2人ゲームでは3つ置きます。)これは「調査」カードを使って執筆することのできる特集記事です。

新聞の準備

4枚の新聞タイトルからランダムに2枚を選び、それらのランダムな面を表にしてはめ込みます。他の2枚のタイトルは箱に戻します。



記事の執筆



ゲーム開始時、記事はいずれかの場所かボードの切り欠きに置かれています。これはまだ使用できません。まず執筆する必要があります。

場所の記事を執筆することはフリーアクションです。コストはその場所に表記されている移動力のうちの**1つ分**です(例えば、場所のコストが🏠🏠だった場合、支払うのは🏠か🏠です)。**ある場所の記事を執筆するためには、そこに自分の考古学者がいる必要があります。**

メモ: 余っている移動力はあなたのターン終了時まで失われません。コストが🏠🏠のみの場所に🏠🏠を支払って移動した場合、余った🏠を使ってその場所の記事を執筆することができます。

プレイヤーボードの切り欠きにある特集記事は、「調査」を使うことでのみ執筆できます。

記事を執筆したら、発行するまではそれを自分の物資箱に置いておきます。

記事の発行

執筆した記事は、新聞タイトル上に表記されたアクションのために支払うことができます。このアクションを使うことにした場合、そこに記事を置きます。そのアクションとその記事は再び使用できません。

通常どおり、そこにフリーアクションのアイコンが無い場合、それは自分のターンのメインアクションとして実行します。

各新聞につき、中段を選ぶためにはその新聞の上段をすべて埋める必要があります、下段のアクションを選ぶにはその中段をすべて埋める必要があります。上図の例では**①**のアクションを選ぶことができます。一方の新聞で複数の列を発行し、もう一方を無視することは構いません。

一方で、上段の4つの記事すべてを発行すると報酬があります——それにより、その段の青い偶像枠が使用可能になるので**②**。同様に、中段の偶像枠は、中段のすべての記事が発行された場合に使用可能になります。

機械技師

四分の三インチをちょうだい。……ドライバーじゃなくて。レンチが欲しいのよ。……それは八分の
モンキー
七インチ。四分の三インチだつてば。よんぶんの、さん。……それ! それよ! いいお猿さんね!



準備

金の装置8枚を裏向きにシャッフルし、2枚ずつ4組に分けます。

そのうち1組を裏向きのまま自分のボードの脇に置きます。これは「チームワーク」カード用です。残りの3組は裏向きのまま、カード列のIとIIIとVのスペースに置きます。



猿のラスティはIIIラウンドの開始時に得ます。猿の助手をカード列のIIIのスペースに置いておいてください。

初期カード



修繕

「修繕」の効果は、表の3つの効果のうち1つの実行です。どれが選べるかは、あなたのマシン内の金の装置の数で決まります。

- 1つの場合、 を得ます。
- 2つの場合、上の選択肢か、 を得ます。
- 3つ以上の場合、 か上記いずれかの選択肢を選べます。

ラスティ

この助手はIIIラウンドの開始時に獲得します。通常の助手を得る事も可能なので、最大で助手を3人持てることになります。

ラスティは他の助手と同様に使用し回復しますが、効果により置き換えたり交換したり捨てたりすることはできません。彼はいつでも機械技師と一緒になのです。



金の装置の追加



I、III、Vの各ラウンドのカードを引いた後、そのラウンドの金の装置2枚を公開し、そのうち1つを選んで自分のマシンの任意の空きスペースに配置します。もう1枚の装置は箱に戻します。

ボード脇の装置は、「チームワーク」カードによりそのうち1枚を追加できます。

マシン



マシンは巨大なホイールで、銀の装置4つと、金の装置用のスペース4つがあります。ゲーム開始時には、図のように  と  の効果が上側になるようにしてください。ホイールの中央には目印となる矢印があるので、これを上に向けてください。



この効果（カードや猿の助手や青い偶像効果等にある）は、ホイールを時計回りに90度回し、その後右側になった2つの銀の装置の効果のうち1つを選ぶことを意味します。



この効果もホイールを時計回りに90度回します。その後、右側に来た金の装置をチェックします。



その金の装置のスペースが空の場合、銀の歯車と同様に右側の銀の装置の効果をもつを選びます。



そのスペースに金の装置がある場合、その金の装置か、その隣にある銀の装置の両方（任意順）かを選びます。

金鉱探しと旅行者

以下は基本ゲームの用具のみで作れるシンプルなりーダー2人です。基本ゲームのボードや駒を使い、初期カードを以下のものと入れ替えてください。青の偶像枠や特殊能力はありませんが、このカードがあることで、キャンペーンや3-4人ゲームで機械技師や新聞記者に対抗するだけの十分な強さを得る事ができます。



金鉱探し



旅行者

新たな場所

この場所は通常のスタックに加えてシャッフルします。これにより遭遇カードを引くことがあります。キャンペーンを行なう場合はこの場所は取り除いてください。キャンペーンでの遭遇カードは使い方が異なります。



新しい各場所には、特定の遭遇カードのデッキの一番上を引いて解決する効果があります。

遭遇カードはキャンペーンにおける若干のネタバレとなる可能性がある点に注意してください。

遭遇カード

遭遇カードは必要となるまで箱に入れておいてかまいません。遭遇デッキを使う場所が公開されたら、箱からそのデッキを取り出してシャッフルし、ボード脇のその場所の近くに置いてください。

遭遇カードを解決する際には、2つの選択肢のいずれか1つを選びます。

- 左側の効果を選んだ場合、それをただちに解決します。その後、そのカードは捨てます。
-  右側の効果を選んだ場合、そのカードは自分のボードの脇に置いておきます。効果に  シンボルがあるなら、それはフリーアクションとして使用できます（ただちに使ってもかまいません）。フリーアクションでない場合、自分のターンのメインアクションとしてのみ使用できます。いずれの場合も、使用後はそのカードは捨てます。



第6章のカードは
キャンペーンでのみ使用します。



このシンボルはキャンペーン用です。
通常のゲームでは効果がありません。

滝の寺院

流れ、しぶきを上げ、移り変わり
続ける水が行く手を阻んでいる。

滝の寺院でプレイする場合、単に基本ゲームのボードのいずれかの面の研究トラック上にそれを重ねてください。

新たなカードを引く効果



これは  効果と同様ですが、カードは自分のデッキの一番下から引きます。

近道

拡大鏡はこの近道を通して直接寺院に移動できます。偶像コストを支払う場合、未使用の偶像を1つ捨ててください。

隠された場所

滝の陰に考古学的な偉業の地がありました。準備中、ランダムなレベル  の場所を、このスペースにプレイヤー数と同数裏向きに置きます。

ゲーム中、このスペースには拡大鏡のみが入ることができます。手帳は右側のスペースのみを通過できます。拡大鏡がこの場所のスペースにある間、手帳は右側の2つのスペースのどちらにも入ることができます（新聞記者はさらにこの場所スペースの上の列に手帳を移動できます）。拡大鏡がこの場所のスペースに到達したら、その場所タイルをすべて見て1枚選び、それを起動して、その後に通常の場合のスタックの一番下に置いてください。

1人ゲームでは、ライバルの探検隊がこのスペースに到達した場合、一番上の場所を捨てます。

瀑布

準備の段階で、滝タイル2枚はこの2箇所のコストを覆うように置いてください。隠れている側のコストは適用しません。その上のスペースを研究するたび、タイルをずらしてそれまでのコストを隠し、次に適用する新たなコストを公開します。



樹の寺院

樹には遙か昔の儀式の印が
いくつも残っている。これほどまで
に古い生き物がいるだろうか？

準備

- 樹の寺院でプレイする場合、単に基本ゲームのボードのいずれかの面の研究トラック上にそれを重ねてください。場所の移動コストがより独特である蛇の寺院の側を使うことを推奨します。



場所に偶像を配る前、プレイヤー数と同数のランダムな裏向きの偶像からなる小さなスタックを2つ作ります。このスタックは指定のスペースに裏向きに置きます。スタックの内容は、実際にそのスペースに手帳で到達するまでは誰も見ることはできません。

偶像の間



樹の寺院には、古代の儀式を行なう機会が2回あります。拡大鏡で偶像の間に到達した時、自分の未使用の偶像をそのスペースのいずれかの枠に置き、その枠に表記されている報酬を受け取ります。

後にここに到達したプレイヤーは、すでに他の偶像が置かれている枠を使うことはできません。すでに自分のボードの枠に置かれている偶像は、偶像の間に移動することはできません。置く偶像がない場合、今回の偶像の間での恩恵は得られず、この機会は失われてしまいます。



手帳で偶像の間に到達した場合、そのスタックの偶像をすべて見て1枚選び、残りは裏向きに戻します。選んだ偶像の報酬をただちに獲得し、その偶像も獲得します。



その他の謎

アルナックの伝承の断片は、実際に寺院に到達する前に見つけることができます。



研究トークンがこの列にある場合、研究アクションでそのトークンを進める代わりに、2点の寺院タイルを取ることができます。コストは通常どおり支払います。



研究トークンがこの列にある場合、2点か6点の寺院タイルを研究することができます。



この扉は誰にでも開くわけではありません。コストの一部として、手札かプレイエリアの遺物を1枚除外する義務があります。



拡大鏡がこの列に到達したら、自分の裏向きの守護者を1枚回復させることができます。それを表向きにし、恩恵を再び使えるようにしてください。



拡大鏡がこの列に到達したら、ただちにまだ発見されていないいずれかの場所にある表向きの偶像1枚の効果を使用できます。表向きの偶像がない場合、効果はありません。



ここに偶像を置いたら、アイテム1つをコストを   減らして購入することができます。その後、デッキの一番下からカードを1枚引くことができます。これはつまり、購入したばかりのカードをすぐ引くことができることを意味します。

新たな偶像

この拡張には新たな偶像が登場します。キャンペーンかどうかに関係なく、これは単に基本ゲームの偶像に加えることができます。特に樹の寺院の準備の際には、この追加の偶像が必要になるでしょう。



この偶像効果の解決時、寺院の任意のスタックから2点の寺院タイルを1枚獲得します。研究コストは支払いません。すべてのスタックが空の場合、効果はありません。

1人ゲーム

1人ゲームでは、ライバルは特定タイプの最初の偶像が3点で、同じ種類の以降の偶像は2点です。これはライバルのボード上に描かれていない物も含まれます。

特定カードに関するメモ

クティル教授の日記



例えば、手帳が3列目まで進んでいる場合、3つの選択肢の内2つを選ぶことができます（同じものを2回は選べません）。カードを引くことを選んだ場合、その内容を見てから2つ目の選択肢を決めることができます。滝の寺院

では、隠された場所を迂回するスペースは（拡大鏡用の隠された場所は1列しかありませんが）2列あるものとして扱います。

宝石商のルーペ、石の羽根



研究トークンが次に移動する前に、複数のリソースが置かれる事があります。その場合、そのすべてを一度に得ます。



「宝石商のルーペ」では、寺院タイルの研究も拡大鏡による研究に含まれる点を忘れないようにしてください。

闇の小像



手札をいったん脇に置き、自分のデッキをすべて見ます。その中から恐怖カード以外を2枚まで選び、それを脇に置いた手札に加えます。残りのカードから恐怖カードすべてをデッキに戻し、それ以外のカードをプレイエリアに置きます。見たカードに関する処理を終えるまで、フリーアクションはプレイできません。

鉱夫のヘルメット



例えば、ある場所タイルに がある場合、単に と を得ます。恐怖カードは得ません。「鉱夫のヘルメット」は場所タイルにのみ適用されます。守護者や遭遇の を防ぐことはできません。

秘めた恐怖



『調査隊長』拡張のこのカードは、「呪いのコイン」や「闇の小像」などの効果においては カードとして扱います。

見る:これは基本ゲームの「～枚まで引く」と同じ意味です。

使用済の/未使用の恩恵:プレイヤーの守護者が裏向きである場合、その恩恵は使用済です。これは「使用した」恩恵と意味は同じです。プレイヤーの守護者が表向きである場合、その恩恵は未使用です。「使用可能な」も同じ意味です。

相手:通常ゲームでは、「相手がいる場所」は、他のプレイヤーがいる場所を意味します。2人用協力ゲームでは、相手はライバルのみです。

他のプレイヤー:2人用協力ゲームでは、ライバルも仲間のプレイヤーも「他のプレイヤー」とみなします。

を得る:カード列から遺物を得る場合、これは のコストを支払わずに購入することと同じです。ただし、遺物が手札やデッキに加えられた場合、その効果は実行できません。

を無視する:この遭遇カードの効果は、すでに誰かがいる場所に置きなおしが可能です！

右端の 場所: の場所です。

A game by Mín & Elwen

Story by Mín and Jason A. Holt

Development Team: Michal Štach
Michaela Štachová
Adam Španěl
Stanislav Kubeš
Tomáš Uhlíř
Vít Vodička
Jakub Uhlíř

Graphic Design: Radek Boxan
Miša Zaoralová

Art: Ondřej Hrdina
Milan Vavroň
Jiří Kůs
Jakub Politzer
Štěpán Drašťák

Trailer & 3D Assets Roman Bednář
Radim "Finder" Pech

Art Consultation: Dávid Jablonovský

Community Manager: Michael Murphy

Production: Vít Vodička

Rulebook Writer: Jason Holt

Project Management: Jan Zvoniček

Project Supervision: Petr Murmak

さらなる探索

探索はまだ盛りだくさん!

以下のリンクから、探検動画、デザイナー日記、イラスト進行等がご覧いただけます。



www.cge.as/explore-arnak

以下、多大なる感謝を:

メインチーム:

- ♦ Adam Španěl はデジタル版のテストプレイや開発のためのCGOプラットフォームを作成し、そこで数え切れないほどのゲームを繰り返し、テストプレイヤーと連絡を取り、ゲームをテストし、素晴らしいフィードバックを提供してくれました。逆転時計を持つてんじゃないかと思うこともありますよ!
- ♦ Tomáš "Uhlík" Uhlíř は新カードの素晴らしい効果やキャンペーンシステムのプレーストリーミングでのアイデアを大量に思いついてくれました。
- ♦ Stanislav Kubeš はテストプレイを精力的に何度も繰り返し、素晴らしいフィードバックやアイデアに加え、バランス取りの目的のための情報を管理してくれました。
- ♦ Radek "RBX" Boxan は数多くのプロトタイプ版の作成に多くの労力を割き、そのすべてが実に美しい出来でした!
- ♦ Michael Murphy はオンラインコミュニティマネージャーとして素晴らしい仕事をし、また非常に思慮深く詳細なフィードバックを提出してくれました。
- ♦ Michaela Zaoralová は素晴らしいルールブックを製作し、その膨大な仕事量にもかかわらずいつでも人付き合いの良い人です。まさに締め切りの暗雲の中での希望の光でした :-)
- ♦ Jason Holt はルールの矛盾点を見つけないでいられない能力を持ち、ストーリーを書くのも天才的です。
- ♦ Radim "Finder" Pech と Říman が製作した販促ビデオは素晴らしい出来でした!
- ♦ Vít Vodička と Jakub Uhlíř のフィードバックは素晴らしかったです!

Adrian と Ariana はちびのラスティの名付け親です!

Kavenuでテストプレイに意欲的に参加してくださったみなさん: Alf Board, Honzík Šafra, David "Shrap" Zita と Lenka "slunicko.miki" Zitová, Petule Pěkná と Karel "Runemaker" Pěkný, Danča Bělská, Jiří Kořínek. またお会いできるのを楽しみにしています。みなさん最高です!

DEKLの素晴らしい方々: Barča Rohlíková, Spartik, Michal "Netopejr" Janič, Ilča, Dominik Soukup, Petr "Navy" Návara, Marie Adesina, Michal Mach. 素晴らしいゲーミングマラソンに感謝します!

CGE社内テストプレイヤー: Fanda, Zdeňka, Tony, Nathan, Eleni Papadopoulou, Rachel Billings, Atom, Ursus, Štěpán "Kat" Cenek, Jakub Doucek, Kreten, Vlaada, Alenka, Tom Helmich, Regína Urazajeva, Anežka "Angie" Seberová, Rumun, Ondra Skoupý, Miroslav Felix Podlesný と John Keith McDonald. その他のCGEチームの面々 — 初期のぶっ壊れたバランスのバージョンを恐れずにテストし、貴重な意見をくださったことに感謝します。

実物版テストプレイヤー: Kuba Kutil, Ivan "eklp" Dostál, Miloš Procházka, Vodka, Lukáš "Houp" Beran, Kristýna Šťastná, Lanzit, Láda Pospěch, Hynek Palatin, Filip X, Dominika Končiarová, Melisa, Svetlíková, Radek M, Ondřej Cigánek, Zuzana Halašková, Lucie Minářová, Milan Bača, David "Ragnar" Šudoma

デジタル版テストプレイヤー: UtterMarcus, kagura, vrauser2, Laskas, Steven O, Marcmon8, Grimoire, calltoactionX, 4ja, Lenka "slunicko.miki" Zitová, David "Shrap" Zita, Rozenbotteljam, a8881995, Kassyyiii, Papiieski, nyahan, Xiot, kuro, Dionprv, BigRye, RabbitRain, MarkowKette, IndigoNebula, Tysuga, MadScientist, その他多くの方々。このゲームは皆さんのお力の賜物です。ありがとうございました!

テストプレイに場所を提供くださったすべてのゲームクラブ: Kavenu, Českobudějovický deskoherní klub DEKL, Kundol chasa, iHRYSko Banská Bystrica, Herní klub Brno

© Czech Games Edition
June 2023
www.CzechGames.com



日本語販売元: 株式会社ホビージャパン
〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8
お問合せ: cardgame@hobbyjapan.co.jp
翻訳: 進藤欣也



この拡張の新アイコン

-  カードを1枚得て、それをデッキの一番上に置く。
(そのカードの効果は解決しない。)
-  デッキの一番下のカードを引いてよい。デッキが空の場合、効果は無い。
-  撃退して恩恵を使用した自分の守護者を1つ選んでよい。それを表向きにし、恩恵を再び使えるようにする。
-  撃退した恩恵が未使用の自分の守護者を1つ選び、恩恵を使用せずに裏向きにする。
-    助手を1人使用するが、その効果を解決する代わりに表記のトークンを得る。助手の効果にコストがある場合 (  等)、そのコストは無視する。
-  任意の  の場所1つを起動する。
-  任意の発見済みの  の場所1つを起動する。
-  滝の寺院：隠された場所を1枚選んで起動し、取り除いて通常のスタックの一番下に戻す。
-  ボード上の任意の表向きの偶像1つの効果を使用する。表向きの偶像がない場合、効果はない。
-  遭遇カードの第6章：準備後に残った裏向きの偶像を1つ得る。
-  サブライボード上の入手可能な  1人の銀の側の効果を使用する。
-  サブライボード上の入手可能な  1人の金の側の効果を使用する。
-  指定の章の遭遇カードを1枚引いて処理する。
-  この偶像効果の解決時、寺院の任意のスタックから2点の寺院タイルを1枚獲得する。
-  このコストの支払いとして、手札かプレイエリアの遺物を1枚除外する。
-  未使用の偶像1つを空いている台座に置き、表記の効果を実行する。

忘れがちなルール

- 効果により産み出された移動力をただちに使用できない場合、ターンの終了前であれば任意の時点でそれを使用する事ができます。
- カードが無いデッキからカードを引く、あるいはタイルの無いスタックからタイルを引く場合、単に何も引きません (例外：恐怖デッキからカードが引けない場合、恐怖タイルを得ます)。
- ラウンド中持続する効果のカードをプレイした場合、それが除外されたりしても、ラウンド全体の間機能します。