

# ЗАГУБЛЕНІ РУЇНИ АРНАКУ

ЛІДЕРИ ЕКСПЕДИЦІЙ

Тепер розкриються секрети

Тепер відкриються всі двері...

Ми знову прибули на Арнак, але

наші методи дослідження не схожі на

методи жодної з попередніх експедицій.

МІН ТА ЕЛВЕН

# Як грати з цим доповненням

Ми раді вашому поверненню на острів Арнак! Це доповнення дозволить вам збільшити різноманіття тактик і майбутніх відкриттів у грі «Загублені руїни Арнаку».

## Додайте ці компоненти до базової гри

Зображені нижче компоненти треба негайно додати до вашої базової гри. Вони не лише урізноманітнюють базову гру, а й потрібні для самого доповнення. Просто перемішайте їх з компонентами базової гри.



18 карт предметів



5 плиток локацій рівня



3 плитки локацій рівня



12 карт артефактів



3 плитки помічників



4 плитки ідолів



5 плиток охоронців

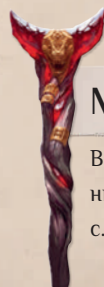
### ЗАМІНА

Якщо ви граєте з лідерами експедицій, замініть карту артефакту «Кам'яний ключ» і помічника «Шахтар» новими версіями з цього доповнення. Коли ви граєте в базову гру, то можете використовувати початкові версії цих компонентів.



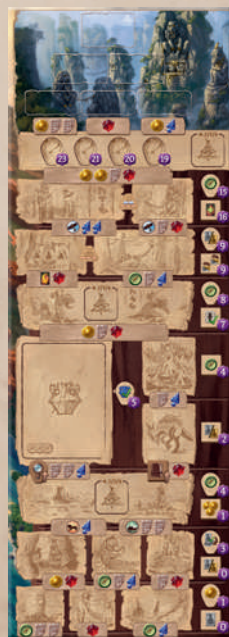
### НОВІ ТРЕКИ ДОСЛІДЖЕННЯ

На новому полі досліджень є два нові треки дослідження. Їх можна використовувати як з лідерами експедицій, так і без них.



### МІСЯЧНИЙ ПОСОХ

Варіант з червоним місячним посохом описано на с. 22.



### ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Здебільшого приготування такі самі, як у базовій грі.

Тепер у вас буде ще 4 ідоли. Вони знадобляться вам, якщо ви граєте з храмом Ящірки. Інакше поверніть їх у коробку.

Тепер на полі запасу у вас буде по 5 помічників у кожному стосі. За винятком храму Змії, де повинно бути два стоси по 4 помічники та один стос з 3, 4 чи 5 помічниками.

## Лідери експедицій

Лідери експедицій наділяють кожного гравця унікальними здібностями. Їх можна використовувати як з новими треками дослідження, так і без них (однак радимо прочитати «Примітки авторів» на с. 22).



### КАПІТАН

1 археолог

### Мисливиця

1 жетон орла



### ПРОФЕСОР

1 жетон валізи



### ДОСЛІДНИЦЯ

3 жетони перекуски



### МІСТИК



6 жетонів ролей



4 жетони наметів

Усі компоненти цього доповнення позначено символом

## Лідери експедиції



Граючи з цією частиною доповнення, кожен гравець бере на себе роль лідера експедиції, що володіє особливими здібностями та власними стратегіями дослідження Арнаку.

Гравці можуть вибирати собі лідерів яким завгодно способом. Якщо ви хочете розподілити лідерів навмання, то доліть перемішайте жетони ролей і роздайте кожному гравцеві по одному жетону.



Деякими лідерами грати доволі легко, а деякі вимагають певного досвіду, щоб ви могли якомога ефективніше їх використовувати. У списку праворуч ми вказали всіх лідерів, починаючи з **простіших лідерів угорі** й до складніших лідерів унизу. Для гравців, що вперше гратимуть у «Загублені руїни Арнаку», ми радимо вибирати лідерів з верхньої частини списку.

**КАПІТАН.** Військовий, чия мужність надихає його велику команду. Він має 3 археологів.



**МИСЛИВИЦЯ.** Жінка, що знає все про птахів і тварин. Вона має орла, якого може послати за корисними дрібничками.



**БАРОНЕСА.** Пристрасна поціновувачка мистецтва, але також і прониклива інвесторка. Знає чимало способів, як дістати потрібні для експедиції предмети.



**ПРОФЕСОР.** Науковець, що вивчає мови й культури зниклих цивілізацій. Знайомства в академічних колах дають йому доступ до більшого вибору артефактів.



**ДОСЛІДНИЦЯ.** Вона воліє досліджувати острів самотужки. Дослідниця має лише одного археолога, але може ним відвідувати кілька локацій.



**МІСТИК.** Найзагадковіший лідер з усіх. Знає багато способів, як отримати й позбутися карт страху, які він може використати для проведення таємних ритуалів.



## ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

Кожен лідер має свій планшет і карти, що замінюють планшет і початкові карти з базової гри. Візьміть планшет і початкові карти вашого лідера. Також не забудьте, як завжди, взяти 2 карти *страху*.



Використовуйте фігурки археологів і фішки дослідження з базової гри.



Можете використовувати ваш новий планшет з будь-яким з чотирьох кольорів гравця з базової гри. Виберіть колір і використайте жетон намету цього кольору, щоб позначити ваш планшет. Можете розміщувати ваших археологів у наметах, як ви робили це в базовій грі. Ці жетони також можна використовувати для позначення того, що ви вже спасували в раунді. Для цього просто переверніть жетон намету нічним боком догори.



Для деяких лідерів експедиції є окремі правила приготування, що вимагають додати один або кілька компонентів з цього доповнення:



Приготувавши свої планшети, ви визначаєте порядок ходів і кількість початкових ресурсів, як у базовій грі. Докладніше про кожного лідера експедиції читайте в окремих розділах цих правил.

## ЕФЕКТИ СИНІХ КОМІРОК ІДОЛІВ



Кожен лідер експедиції володіє особливим ефектом синіх комірок ідолів на додачу до п'яти ефектів, доступних з базової гри.



Ви можете скористатися особливим ефектом синьої комірки ідола тільки тоді, коли покладете ідола в цю комірку.

Коли ви граєте з лідерами експедиції, то **не зобов'язані послідовно використовувати комірки ідолів**. Отже, ви можете використовувати сині комірки до того, як заповните звичайні комірки.



П'ятьма ефектами звичайних комірок ідолів можна скористатися за допомогою будь-яких комірок ідолів, навіть синіх.



# Капітан

Кажуть, ніби я знаю, як зусилля своєї команди працювати на мою славу, але в цьому немає ніякої таємниці.

Швидше ви здобудете славу людини, яка справедливо ставиться до всіх,  
як усі найліпші фахівці захочуть працювати на вас.



## ПРИГОТУВАННЯ



Ви маєте 3 археологів. Візьміть сірого археолога й використовуйте його так само, як будь-якого іншого археолога вашого кольору.






## ПОЧАТКОВІ КАРТИ



## РАДІОЗВ'ЯЗОК

Ефект цієї карти дозволяє вам виконати одну з трьох додаткових дій, наведених у таблиці:

- Якщо ви не маєте розміщених на полі археологів, то не можете зіграти цю карту заради її ефекту.
- Якщо ви розмістили на полі лише 1 археолога, то отримуєте .
- Якщо ви розмістили 2 археологів, то отримуєте  або .
- Якщо ви розмістили на полі всіх 3 своїх археологів, то можете вибрати будь-який з трьох варіантів.



## Виклик фахівця



Основною дією свого ходу ви можете перемістити одного з ваших доступних археологів у цю комірку, щоб застосувати ефект одного зі срібних помічників, доступних **на полі запасу**.

Цю дію можна виконати лише один раз за раунд. Археолог залишається в цій комірці до кінця раунду. Його не вважають розміщеним археологом (навіть для карти «Радіозв'язок»), і його не можна перемістити ніякою дією чи ефектом. Наприкінці раунду він, як завжди, приєднується до решти археологів.

## ПРИХОВАНИЙ СТРАХ

Так само як і карту страху, карту *прихованого страху* не можна зіграти заради ефекту. Однак вона має особливу властивість: якщо вам вдасться вилучити її, то ви отримуєте  (у вашу ігрову зону) та .



# Мисливиця

*До мене, до мене, сюди до мене, любий Далекокрилий!*

*Ще ж ти притис мене цього разу?*



## ПРИГОТУВАННЯ

Візьміть жетон орла й покладіть його в першу комірку орла. Однак він переміщується на наступну комірку вже на початку першого раунду.

## ПОЧАТКОВІ КАРТИ



## Зв'язок зі звірами

Ефект цієї карти дозволяє вам виконати одну з трьох додаткових дій, наведених у таблиці. Ваш вибір залежить від кількості охоронців, яких ви подолали:

- Якщо ви подолали 0 охоронців, то отримуєте
- Якщо ви подолали 1 або 2 охоронців, то отримуєте або
- Якщо ви подолали 3 або більше охоронців, то можете вибрати будь-який з трьох варіантів.

# Ваш орел

## Політ

Ваш орел починає гру в першій комірці треку орла. Символ означає, що ви повинні перемістити вашого орла вперед його треком. Це можна зробити кількома способами.



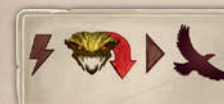
Орел автоматично просувається вперед на 1 комірку на початку кожного раунду (в 1-му раунді теж).



Дві ваші початкові карти дозволяють перемістити орла вперед.



Ваш особливий ефект комірки ідола переміщує орла вперед.



Ви можете використати подарунок охоронця, щоб перемістити орла вперед, замість того, щоб отримати ефект подарунка.

Якщо орел розміщується на останній комірці треку, то переміщення вперед нічого не дає.

## Відстеження

Коли ви берете 2 плитки охоронців, то повертаєте плитку невідбраного охоронця під низ стосу.

## ПОВЕРНЕННЯ

Ви можете у свій хід використати ефект поточної комірки орла або будь-якої попередньої комірки. **Поверніть орла в початкову комірку, а потім застосуйте вибраний вами ефект.**

Перші два ефекти – це додаткові дії. Отже, ви можете знову перемістити орла вперед і використати його кілька разів протягом того самого ходу.

Ефекти та можна застосувати лише як **основну дію вашого ходу**. Вони дозволять вам активувати будь-яку невідкриту локацію (зайняту або й ні) вказаного рівня.

Зауважте, що орел не повертається наприкінці кожного раунду – він залишається в польоті, поки ви не використаете один з його ефектів.



*Коли ви повертаєте орла з цієї комірки, то можете застосувати будь-який з перших трьох ефектів.*



# Баронеса

У тут не у відпустці. Мене цікавить тільки Армаду. І я отримую те, за чим сюди приїхала.



## ПРИГОТУВАННЯ

Покладіть монети біля номерів раундів II, III, IV і V над рядом карт.



Почніть гру, уже маючи на руці карту «Особливий пакунок». Перетасуйте свою колоду й візьміть ще 4 карти, щоб утворити початкову руку з 5 карт.

## ПОЧАТКОВІ КАРТИ



### Винахідливість

Ефект цієї карти дозволяє вам виконати одну з трьох додаткових дій, наведених у таблиці. Ваш вибір залежить від того, скільки карт предметів є у вашій ігровій зоні на цю мить:

- Якщо у вашій ігровій зоні 0 предметів, то ви отримуєте .
- Якщо у вашій ігровій зоні 1 або 2 предмети, то ви отримуєте або .
- Якщо у вашій ігровій зоні 3 або більше предметів, ви вибираєте будь-який з трьох варіантів.

## Дохід



Баронеса регулярно отримує дохід від своїх інвестицій. Коли на початку 2, 3, 4 і 5-го раундів ви добираєте карти, щоб мати повну руку, ви також отримуєте , яке розмістили над рядом карт під час приготування.



### ОСОБЛИВИЙ ПАКУНОК

Ця карта має інший зворот, як нагадування про те, що вона ніколи не опиниться у вашій колоді. Коли наприкінці раунду ви перетасовуєте карти з вашої ігрової зони, то відразу берете цю карту на руку, навіть якщо вона була вилучена! Вона завжди буде однією з ваших 5 карт на початку раунду.

Коли у ваш хід ви купуєте (або отримуєте) предмет, то можете зіграти карту «Особливий пакунок». У такому разі ви відразу берете придбану карту на руку, а не кладете її під низ колоди (чи туди, куди вказує ефект).

**Порада.** Не забувайте про те, що дві ваші початкові карти мають символ транспорту .



# Професор

*Цей викарбуваний на поєску кілф можна витлумачити як «перехід між». Ми також бачили його на шпальці, що мало б змусити нас засумніватися в такій інтерпретації, але якщо...*

## ПРИГОТУВАННЯ

Покладіть жетон валізи біля вашого планшета. Під час гри ви користуватиметеся ним, щоб зберігати скрижалі й компаси, які можна використовувати лише для артефактів.



Візьміть 3 верхні артефакти з колоди й покладіть їх горілиць біля вашого планшета. Це ваш архів.



Покладіть указані ресурси біля номерів раундів II, III, IV і V над рядом карт.

## ПОЧАТКОВІ КАРТИ



## ВАЛІЗА

Ефекти валізи вказують покласти зображений ресурс у вашу валізу, щоб відізнати його від ресурсів, які можна вільно використовувати.

у вашій валізі можна використовувати лише для купівлі артефактів.

у вашій валізі можна використовувати лише для оплати вартості ефекту артефакту, коли ви граєте його з руки . (Ці скрижалі не можна використовувати під час ефекту .)

## БОНУСНІ РЕСУРСИ



На початку 2, 3, 4 і 5-го раундів, коли ви добираєте карти, щоб мати повну руку, то берете з поля ресурс цього раунду ( або ) та додаєте його у вашу валізу. Ці ресурси можна використовувати лише для артефактів, як описано вище.

## АРХІВ

Коли ви вирішуєте купити артефакт (вашою основною дією або завдяки ефекту), то можете купувати або з ряду карт (як завжди), або з вашого архіву.



Коли ваш архів вичерпається вперше, покладіть у валізу та поповніть архів з 3 верхніми картами артефактів з колоди. Це єдиний спосіб поповнити ваш архів, і ви можете зробити це тільки один раз за гру.

## МОВОЗНАВСТВО

Ефект цієї карти дозволяє вам виконати одну з трьох додаткових дій, наведених у таблиці. Ваш вибір залежить від того, скільки карт артефактів є у вашій ігровій зоні на цю мить:

- Якщо у вашій ігровій зоні 0 артефактів, то ви отримуєте .
- Якщо у вашій ігровій зоні 1 артефакт, то ви отримуєте або .
- Якщо у вашій ігровій зоні 2 або більше артефактів, ви вибираєте будь-який з трьох варіантів.

Ви рахуєте всі карти артефактів у вашій ігровій зоні, зокрема куплені в цьому раунді або ті, якими оплатили з руки вартість подорожі. Однак артефакти у вашому архіві не належать до вашої ігрової зони.



# Дослідниця

*Судя? Я не вважаю, що досліджую Аріак одні. Я просто... попереду.  
Дуже, дуже далеко попереду.*



## ПРИГОТУВАННЯ



Ви використовуєте лише одну фігурку археолога. Іншу залиште у коробці.




Візьміть 3 жетони перекуски. Два жетони покладіть на ваш планшет, а третій (з компасом) розмістіть біля номера раунду III в ряді карт.



## ПОЧАТКОВІ КАРТИ



### МАНДРУВАННЯ ТА КАРТОГРАФІЯ

За застосування кожного ефекту цих двох карт треба платити жетоном перекуски. Наприклад, якщо ви зіграли карту «Мандрювання» і вирішили активувати локацію , то вам треба розмістити доступний жетон перекуски на цій карті (оплативши вартість жетона, якщо така є). Це означає, що в поточному раунді цей жетон уже не можна витратити, щоб повторно використати вашого археолога. Жетон залишається у вашій ігровій зоні, навіть якщо ви вилучили цю карту. Жетон перекуски повертається на ваш планшет лише наприкінці раунду.

## ПОВТОРНЕ ВИКОРИСТАННЯ ВАШОГО АРХЕОЛОГА



Ви маєте лише одного археолога, але можете використати його кілька разів за раунд. Якщо археолог розміщується на вашому планшеті, ви можете відправити його на локацію за звичайними правилами. Якщо ваш археолог уже на локації, ви все одно можете виконати ним дію «Копати на локації» або «Відкрити нову локацію», якщо маєте принаймні один невикористаний жетон перекуски.

Коли ви повторно використовуєте вашого археолога, візьміть жетон перекуски зі свого планшета, переверніть його і покладіть у локацію, яку ви залишаєте. Оплатіть вартість, указану на жетоні, якщо така є:



Ваш археолог переміщується на нову локацію за звичайними правилами, оплативши звичайну вартість подорожі.

**Ви ніколи не зможете перемістити вашого археолога на локацію, де є жетон перекуски.** Це стосується навіть тих локацій, де є 2 місця для археологів, й ефектів «переміщення». Інші гравці ігнорують ваші жетони перекуски – ці жетони не «займають» ні локації, ні місця.

**Порада.** Якщо ви використовуєте жетон перекуски, щоб залишити локацію з охоронцем, то не отримуєте карту страху.

### ВИШУКУВАННЯ

Коли ви берете 2 плитки локацій, то повертаєте плитку невідбраної локації під низ стосу.



Ви починаєте гру лише з першими 2 жетонами перекуски. Третій жетон стає доступним, лише починаючи з 3-го раунду.

Можете використовувати ваші жетони перекуски в довільному порядку. Використавши всі жетони, ви більше не зможете повторно використати свого археолога в цьому раунді. **Ваші жетони перекуски повертаються на ваш планшет наприкінці раунду.**

**Примітка.** Можете використовувати жетони перекуски для дій «Копати на локації» та «Відкрити нову локацію» як основних ваших дій або як частину будь-якого іншого ефекту. Не можна використовувати жетон перекуски для ефектів, що «повертають» чи «переміщують» розміщеного археолога.







# Містик


*Так, звісно, мої методи зовсім не наукові. Культура Армаку була культурою релігій, магії та містицизму. Проте, коли ти вивчаєш історію свого народу, хіба не варто це робити, поглиблюючись іноді в методи?*



## Комірки ідолів


Ви маєте 5 комірок ідолів замість 4. Якщо ви використовуєте комірку з символом , то отримуєте карту страху, яку кладете у вашу ігрову зону. Якщо ви вибираєте ефект ідола, що дозволяє , то можете негайно вилучити таку карту страху. Не забувайте, що ви не зобов'язані послідовно використовувати комірки.

## Використання страху

Ваші початкові карти володіють ефектом , тому ви матимете більше можливостей, щоб вилучити карти страху. Щоразу, коли ви вилучаєте карту страху (будь-яким способом), ви кладете її в окремий стос ритуалів, який утворюєте на вашому планшеті. Ці карти не дадуть вам від'ємних очок наприкінці гри, і їх можна застосовувати для ритуалів.

**Примітка.** Якщо в колоді страху вичерпаються карти, то гравці братимуть плитку страху замість карт страху. Якщо ви вилучили плитку страху, то трактуйте її як карту страху для цілей ритуалів – покладіть її до вашого стосу ритуалів.

## Ритуали

 Кожну з ваших початкових карт можна вилучити заради виконання ритуалу. Ваш особливий ефект ідола також дозволяє виконати ритуал. На відміну від усіх інших ефектів ідолів, **виконання ритуалу вважається вашою основною дією ходу.**

Виберіть один з ритуалів, зображених під стосом ритуалів. Щоб оплатити його вартість, поверніть 2, 3 або 4 карти страху зі стосу ритуалів у колоду страху.




-  Поверніть 2 карти страху, щоб отримати  та .
-  Поверніть 3 карти страху, щоб купити артефакт зі знижкою в 3 .
-  Поверніть 4 карти страху, щоб безплатно подолати охоронця на зайнятій вами локації.

## Шепіт з потойбіччя

Добравши карти до повної руки (також і на початку гри), візьміть на руку ще карту страху з колоди страху. Отже, ви починаєте кожен раунд, маючи 6 карт на руці. Якщо колода страху вичерпалася, ігноруйте цю властивість.

## Початкові карти



Кожна з 4 початкових карт Містика має ефект «Вилучити цю карту, щоб ». Це не додаткова дія. Зауважте, що  застосовується лише тоді, коли ви граєте карту заради цього ефекту, а не вилучаєте її будь-яким іншим способом. Ви не можете застосувати ефект , якщо у вашому стосі ритуалів бракує карт страху для оплати ритуалу.

Щоб грати з одним з нових треків дослідження, просто покладіть нове поле досліджень зверху тієї чи іншої сторони ігрового поля. Ми радимо використовувати сторону храму Змії, бо його локації мають цікавішу вартість подорожей.

Досліджуючи храм Мавпи чи храм Ящірки, ви можете знайти цікаві предмети з історії Арнаку ще до того, як дійдете до кінця шляху. Можна вивчати плитку храму замість того, щоб просуватися треком, якщо ваша лупа досить близько до самого храму.

Якщо ваша лупа на один ряд нижче храму, ви можете виконати дію «Дослідити», щоб купити 6-очкову срібну або 2-очкову бронзову плитку замість переміщення треком уперед. Вартість плитки така сама, як і в ряді храму.



Якщо ви на два ряди нижче храму, то можете купити плитку, як описано вище, але вам будуть доступні лише 2-очкові бронзові плиткі.



Зауважте, що 11-очкові золоті плиткі доступні лише з ряду храму.



Просування деякими рядами треку дослідження вимагає, крім витрат ресурсів, ще й оплати вартості подорожі. Ви оплачуєте вартість подорожі звичайним способом.



*Біль штежки на знайшли пам'ятний артефакт, який вперше хтось недовго викопав.*

*Судячи з архіпних брудних відбитків, мавпи теж вважали себе археологами!*

## Плитки дослідницьких бонусів

- Не переглядаючи їх, усі плитки дослідницьких бонусів гравці розміщують стосами долілиць, як їх зазвичай розміщують стосом лише в ряді храму. Гравець, що досяг відповідного місця, переглядає плитку, вибирає одну, а решту кладе назад стосом долілиць. У кожному стосі є по одній плитці на гравця, але ви можете отримати другу плитку з того самого стосу (якщо такі залишаться), коли ваш записник також досягне цього місця.

## АРТЕФАКТ

- На це місце треба горілиць покласти випадкову карту артефакту вартістю рівно . Перетасуйте колоду артефактів і беріть по одній карті, поки не натрапите на артефакт із такою вартістю. Покладіть його горілиць на відповідне місце, потім затасуйте решту взятих карт у колоду.
- У ряді артефакту ваша лупа повинна просуватися вгору через місце ліворуч (з артефактом), а ваш записник повинен просуватися через місце праворуч. Він може переміщатися в ці місця, навіть коли ваша лупа все ще розміщується на місці артефакту.
- Коли ваша лупа досягне місця артефакту, ви можете активувати артефакт (не сплачуючи його вартості ).
- Трактуйте артефакт так, ніби він зображений безпосередньо на полі. Жоден гравець не може купити, перемістити чи замінити його.

## Інші МАВПЯЧІ ВИТІВКИ



За досягнення лупою цього ряду ви можете скористатися властивістю одного зі срібних помічників, доступних на полі запасу. Якщо ви це зробите, то перемістите помічника під низ його стосу (якщо тільки це не єдиний помічник у цьому стосі).



Ця винагорода дозволяє вам узяти нового срібного помічника або покращити одного з ваших срібних помічників до золотого рівня й відновити його. Ви можете мати щонайбільше 2 помічників. Тож якщо ви вже маєте їх, то повинні вибрати покращення.



Ця винагорода записника дозволяє активувати будь-яку відкриту локацію рівня (зайняту або й ні).




Ця винагорода записника дозволяє вам відновити двох помічників. Ви не можете використати її для відновлення того самого помічника двічі.

# Храм Ящірки

*Додатки половини шляху до вершини  
гори, ми натрапили на грізного охоронця,  
що не пускав нас далі! Саме в ту  
мить, коли ми подумали, що зможемо  
його обійти, земля почала тремтяти.*

## ПРИГОТУВАННЯ

- Розмістивши ідолів, перетасуйте решту 4 ідолів і покладіть їх стосом долілиць біля ряду .
- Перемішавши плитку охоронців, покладіть долілиць одного випадкового охоронця на це місце.

## ОХОРОНЕЦЬ

Плитку охоронця відкривають одразу після того, як лупа будь-якого гравця досягає цього ряду. **Жодна фішка гравця не може просунути далі охоронця, поки хтось не подолає його.**


Цього охоронця ви можете подолати фішками дослідження так само, як ви це робите фігурками археологів на локаціях з охоронцем. Наприклад, вашою основною дією ви можете заплатити вартість подолання охоронця, якщо ваша лупа досягла цього ряду. Ви можете також подолати охоронця за допомогою карти «Револьвер» або «Бойовий дрючок», якщо ваша фішка дослідження розміщується там. Карта «Ведмежий капкан» діятиме, поки жоден інший гравець ще не досяг цього ряду (але вона не діятиме, поки охоронець не буде відкритий). Однак ефекти, які переміщують охоронця, не можна використовувати для переміщення охоронця на трек дослідження чи з нього.


Якщо наприкінці раунду охоронець не був подоланий, ви отримуєте 1 карту страху за кожну вашу фішку дослідження на місці охоронця.



## ВИВЕРЖЕННЯ ВУЛКАНА!



Ця винагорода записника дозволяє активувати будь-яку **незайняту** локацію рівня . Потім вулкан вивергається і руйнує її! Поверніть плитку локації – і будь-якого охоронця на ній – у коробку. Переверніть верхню плитку зі стосу з рештою ідолів і покладіть її горілиць на те місце, де була локація. Тепер у цій локації знову можна виконати дію «Відкрити нову локацію».

Зауважте, що коли немає незайнятих локацій , ефект не діє.

## ІНШІ ПРИГОДИ



Коли ваша лупа досягає цього ряду, ви відразу ж отримуєте 2 карти страху у вашу ігрову зону.



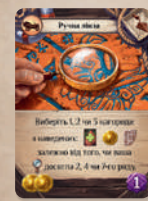
Ця винагорода лупи дозволяє вам отримати монету або компас.



Ви оплачуєте вартість в ідолах одним зі своїх ідолів, **не розміщених у комірці**. Покладіть ідола в коробку.

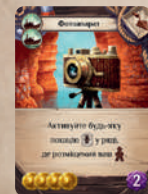
## Примітки до деяких карт



### РУЧНА ЛІНЗА



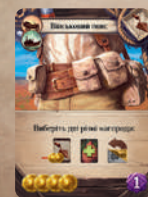
Наприклад, якщо ваша лупа досягла 5-го ряду, ви можете вибрати будь-які два з трьох варіантів (але не можна двічі вибрати один і той же варіант). Якщо ви вирішили взяти карту, то можете подивитися на неї, перш ніж вибрати другий варіант. У храмі Мавпи місце з картою артефакту вважають одним рядом.

### ФОТОАПАРАТ



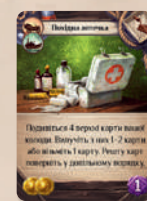
Локації рівня  розташовані у 2 рядах з 4. Якщо ви вже розмістили археолога на локації рівня , то «Фотоапарат» надає вам доступ до будь-якої відкритої локації з 4 локацій у цьому ряді. Ви навіть можете вибрати локацію з вашим археологом.




### ВІЙСЬКОВИЙ ПОЯС



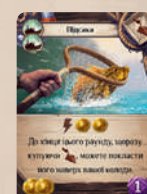
Ви можете вибирати й застосовувати ефекти в довільному порядку. Наприклад, якщо ви вирішили взяти карту, то можете подивитися на неї, перш ніж вибрати другий варіант.

### ПОХІДНА АПТЕЧКА



«Подивіться» означає те саме, що «візьміть» у базовій грі. Ми змінили формулювання, щоб було зрозуміліше, що це не схоже на . Ви не можете виконувати додаткові дії (особливо  або ), поки не завершите дію з картами, які дивитесь.



### ПІДСАКА



Карта «Підсака» впливає на всі предмети, які ви купуєте (або отримуєте) до кінця раунду. Ефект діє навіть після того, як карта «Підсака» вилучена. Однак цей ефект не діє, якщо ви не зіграли карту «Підсака» заради її ефекту.

### ЖЕЗЛ РОЗДІЛЕННЯ



Якщо ви оплачуєте вартість , то карту, яку ви скинете, можна потім вилучити завдяки ефектові .

## Варіант із червоним місячним посохом

Щоб під час гри мати більший вибір предметів і артефактів, гравці можуть погодитися грати з варіантом червоного місячного посоха. Наприкінці раунду червоний місячний посох вилучає найближчі до нього 2 предмети та 2 артефакти. Потім посох пересувається на позицію нового раунду.

Наприкінці 1-го раунду:



Наприкінці 2-го раунду вилучить 4 карти:



## Соло-гра

### Нові ідоли

Перший ідол вашого конкурента дає йому 3 очки так само, як і всі інші ідоли, хоча він і не зображений на планшеті конкурента.

### Храм Ящірки

Коли лупа конкурента опиняється в місці з охоронцем храму, діють такі правила:

- Конкурент не відкриває охоронця. (Він знає цього охоронця, але не хоче казати вам.) Лише ви відкриваєте цього охоронця, коли досягаєте цього місця.
- Якщо конкурент виконує дію «Подолати охоронця», то ігнорує всіх охоронців на локаціях і долає охоронця храму (байдуже, відкрили ви його чи ні).
- Якщо конкурент виконує дію «Дослідити», то просто переміщується вперед, ніби там немає охоронця.

## Примітки авторів

Одна з переваг гри з новими лідерами – це вивчення їхніх нових можливостей. Звісно, ми також наділили їх певними обмеженнями. Однак навіть у такому разі ви побачите, що можете під час гри зробити більше, якщо ваша експедиція має лідера. З цієї причини ми зробили нові треки дослідження трохи складнішими.

Це означає, що коли ваші лідери виконують дослідження на шляху до храму Птаха або храму Змії, то гра видається вам трохи простішою, ніж зазвичай. У вас буде більше шансів просунути вище треком дослідження. І навпаки, якщо ви використовуєте храм Мавпи або храм Ящірки, але без лідерів, то добратися до верхнього ряду буде складніше.

Більшість часу ми тестували гру насамперед з новими храмами, тож сподіваємося, що вам вдасться добре дослідити їх!

## Гра від Мін та Елвена

Команда розробників: Міхал Штах  
Міхаела Штахова  
Томаш Углірж  
Адам Шпанел

Графічний дизайн: Радек Боксан

Ілюстрації: Ондржей Грдіна  
Мілан Вавронь  
Іржі Кус  
Якуб Політцер  
Франтішек Седлачек  
Штепан Драштяк

Художні консультації: Давид Яблонівський

Контроль за виготовленням: Джейсон Голт

Керівництво проектом: Ян Звонічек

Контроль за проектом: Петр Мурмак

Українське видання Lord of Boards

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Переклад: Святослав Мишаць

Редагування: Анастасія Янчук

Особлива подяка: Артур Патрихалко

Досліджуйте!

Світ Арнаку величезний, і вам ще багато що належить відкрити.



[www.cge.as/explore-arnak](http://www.cge.as/explore-arnak)

### ОСОБЛИВА ПОДЯКА

Нашій основній команді:

- Радеку «RBX» Боксану за старанну роботу з перетворення наших ідей на гарні прототипи, попри незліченні зміни й оновлення, а також за те, що взяв на себе завдання виконати більшу частину завершальної графічної роботи. Ви – наш герой!
- Томашу «Uhlík» Угліржу, Павлові «rajača» Чешку і Віту Водічці за їхню проникливі спостереження та відмінні ідеї.
- Адаму Шпанелю за його цінні відгуки та створення нових версій на сайті BGA для миттєвого онлайн-тестування.
- Джейсонові Голту за написання цих чудових правил.
- Реджині Уразаєвій за те, що вона справжній маркетинговий чарівник.
- Міші Заораловій і Гані Сланіновій за їхню працю над графічним оформленням.
- Радиму «Finder» Пече за створення приголомшливого відеотрейлера!
- Якубе Угліржу за координування (і проведення) тестування та організацію роботи над перекладами.
- Кретену, Ленці, Лукашу і Терезці за тестування гри всією сім'єю і корисні відгуки.
- Тому Гелмічу, Анежці «Angie» Себеровій, Мирославу Феліксу Підлісному й усім іншим членам команди CGE – дякуємо вам за тестування багатьох ранніх недосконалих і незбалансованих версій та за ваші цінні поради!

Дякуємо всім нашим онлайн-тестувальникам: Леонардо Чароні за те, що присвятив чимало свого часу, Майклові Мерфі за дуже корисні, цінні й детальні відгуки, Пітерові Гардінгу (Pelorgn) та Вієнні Чічі Лем (Vichi) за те, що були душою спільноти з онлайн-тестування, а також Доджу Коїну, Матеушу «Zozul» Зозулінському, Крістін Клустерманс, Hlgawind, zlogfik, SimonFPM, Віктору Кікудоме, Ларрі Тану, Ніколасу Геннінгу, Бруно Пашеко, kuongk, Bennzilla, tsuzumik, Yosuke000, Mather, Вільяму Вонгу, Сідхарту Манікасундараму й понад 80 іншим гравцям в «Арнак», що тестували онлайн-версію. Ви всі присвятили цьому багато часу й сил. Це перевершило наші найсміливіші очікування. Широ вам дякуємо!


Ми вдячні тестувальникам з Board Game Arena: Юріці Гладеку, Емануелю Коліну та всій команді з Board Game Arena за те, що дозволили нам скористатися платформою BGA для унікального цифрового тестування, та за їхню підтримку.


Тестувальникам фізичної гри: Станіславу Кубешу за те, що постійно був на всіх тестуваннях, Томашу Тицу за допомогу з впровадженням у гру жетонів перекуски, Терезі Стржилковій, Румуну, Мончі, Леонтинці, Криштофу, Івану «Екплу» Досталу, Ладі Поспех, Кубі Кутілу, Крістіану «Christhesco» Буришу, Петро Овесни, Томіку, Йоді, Пітрсу, Оззі, Еллі, Елні, Терезці та іншим учасникам Warsaw 2021. Ви допомогли нам зробити цей проєкт бездоганим. Дякуємо!



© Czech Games Edition  
Лютий, 2022 рік  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)







## НОВІ СИМВОЛИ З ЦЬОГО ДОПОВНЕННЯ


 Ви можете вибрати будь-якого охоронця, якого ви подолали і чий подарунок уже використали. Переверніть його горілиць, щоб знову скористатися його подарунком.


 Виберіть одного з невикористаних охоронців, якого ви подолали, і переверніть його долілиць, не отримуючи його подарунка.


 Активуйте будь-яку локацію .


 Активуйте будь-яку відкриту локацію рівня .




 Активуйте будь-яку відкриту локацію рівня .


 Застосуйте ефект будь-якого ідола, що лежить горілиць на полі.



 Застосуйте ефект одного зі срібних помічників, доступних на полі запасу.


 Застосуйте ефект одного з золотих помічників, доступних на полі запасу.


 Застосуйте ефект одного зі срібних помічників, доступних на полі запасу. Потім покладіть його під низ стосу.

 Виберіть одне: отримати  або .

 Ефект цього ідола – це не додаткова дія.



 Активуйте будь-яку **незайняту** локацію рівня . Вилучіть її з гри. Переверніть верхню плитку зі стосу з рештою ідолів і покладіть її горілиць на те місце, де була локація. Тепер там можна виконати дію «Відкрити нову локацію».



 Візьміть нового срібного помічника або покращте одного з ваших срібних помічників до золотого рівня. Ви не можете мати більше ніж двох помічників.

 Відновіть двох помічників. Ви не можете відновити того самого помічника двічі.


## ЗАГАЛЬНІ ПРИМІТКИ

Зазвичай додаткові дії можна виконувати під час застосування ефекту.

  Якщо взята карта дає додаткову дію, то можете виконати її перед тим, як вилучити карту.

  Додаткові дії можна виконувати після взяття карти, але **ви повинні бути спроможні оплатити вартість**.

## ПАМ'ЯТАЙТЕ!

- Якщо карти страху вичерпуються, то ви натомість берете плитку страху .
- Якщо ефект дає вам символ оплати подорожі, який ви не можете використати негайно, то ви все одно можете використати його в будь-який момент до кінця вашого ходу.
- Якщо під час гри вичерпуються колоди предметів чи артефактів, то ви не поповнюєте їх. Тобто ви не перетасовуєте карти й не формуєте нових колод.
- Якщо ви граєте ефект карти, що триває весь раунд, то ефект триватиме весь раунд, навіть якщо карта лежить на треку дослідження храму Мавпи або її вилучають.