

LE ROVINE PERDUTE DI **ARNAK**

CAPISPEDIZIONE

*Adesso ogni segreto sarà svelato.
Adesso ogni porta sarà aperta.
Perché siamo tornati ad Arnak con
tecniche e tecnologie diverse da quelle
di qualsiasi altra spedizione precedente.*

MÍN & ELWEN

Utilizzo di questa Espansione

Bentornati ad Arnak! Con questa espansione avrete la possibilità di incrementare in vari modi le tattiche e le scoperte del vostro gioco Le Rovine Perdute di Arnak.

Aggiungete questi componenti al vostro Gioco Base

I componenti mostrati di seguito dovrebbero essere **aggiunti immediatamente al vostro gioco base**. Oltre ad espandere il vostro gioco base, sono necessari per integrare gli altri componenti di questa espansione. Mescolateli semplicemente agli analoghi componenti già in vostro possesso.



18 oggetti



5 siti di livello



3 siti di livello



12 artefatti



3 assistenti



4 idoli



5 guardiani

SOSTITUZIONI

Sostituite l'artefatto *Chiave d'Osso* e l'assistente minatore con queste nuove versioni, appositamente ribilanciate per questa espansione. Rimuovete le versioni originali dal gioco.

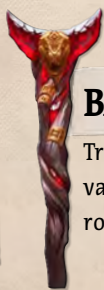


NUOVI TRACCIATI RICERCA

La nuova plancia ricerca ha due nuovi tracciati ricerca. Possono essere utilizzati con o senza i capi spedizione.

BASTONE DELLA LUNA

Trovate la spiegazione della variante del bastone della luna rossa a pagina 22.



NOTE SULLA PREPARAZIONE

Per la maggior parte, la preparazione è quella solita.

Di diverso avrete **4 idoli in eccesso**. Ne avrete comunque bisogno se state giocando con il Tempio della Lucertola. In caso contrario, rimetteteli nella scatola.

Avrete anche **5 assistenti per pila** sulla plancia rifornimento, ad eccezione del Tempio del Serpente, che dovrà avere due pile da 4 e la pila restante da 3, 4 o 5.



Capi Spedizione

L'espansione Capi Spedizione introduce abilità uniche per ogni giocatore, che possono essere utilizzate con o senza i nuovi tracciati ricerca (vedete le **Note degli Autori** a pagina 22).



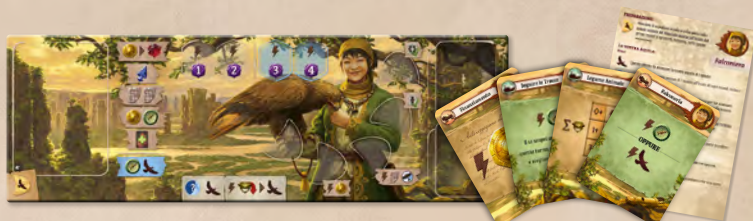
CAPITANO



1 archeologo

FALCONIERA

1 segnalino aquila



BARONESSA

PROFESSORE

1 segnalino valigetta



ESPLORATRICE

3 segnalini spuntino

MISTICO



6 segnalini ruolo casuale



4 segnalini tenda



Tutti i componenti di questa espansione sono contrassegnati con questo simbolo.

Capi Spedizione



Quando giocate con questa parte di espansione, ogni giocatore riveste il ruolo di un capo spedizione con strategie e abilità uniche per esplorare Arnak.

Potete scegliere quale capo spedizione essere come volete. Se desiderate assegnare i ruoli in modo casuale, mescolate i segnalini ruolo casuale coperti e poi pescatene uno a testa.



Alcuni capi sono facili da giocare bene. Altri richiedono un po' di esperienza prima di scoprirne tutte le loro potenzialità. L'elenco a destra riporta i capi in ordine crescente di difficoltà (**quelli più semplici in alto**, quelli più impegnativi in basso). Per i nuovi giocatori di Arnak, consigliamo l'uso di un capo spedizione in cima all'elenco.

CAPITANO: un militare il cui coraggio ispira la sua grande squadra. Ha 3 archeologi.



FALCONIERA: una donna che conosce le leggi del regno animale. Ha un'aquila che può inviare per recuperare oggetti utili.



BARONESSA: amante delle arti, ma anche scaltra investitrice. Ha molti modi per procurarsi gli oggetti necessari per questa spedizione.



PROFESSORE: un ricercatore che studia la lingua e la cultura delle civiltà perdute. I suoi contatti accademici gli danno accesso a una gamma più ampia di artefatti.



ESPLORATRICE: una solitaria che preferisce esplorare l'isola senza l'aiuto di nessuno. È una singola archeologa, ma può visitare più siti.



MISTICO: il capo più misterioso di tutti. Ha molti modi per ottenere ed esiliare la paura, che può usare per potenziare rituali arcani.



PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

Ogni capo ha la propria plancia e le proprie carte iniziali che sostituiscono la plancia giocatore e le carte base del gioco base. Prendete la plancia e le carte iniziali che appartengono al vostro capo spedizione. Come di consueto, aggiungete anche 2 carte *Paura*.



Usate le pedine archeologo e i segnalini ricerca (lente di ingrandimento e quaderno) del gioco base.



La vostra plancia giocatore può essere utilizzata con uno qualsiasi dei quattro colori giocatore del gioco base. Scegliete un colore e usate il segnalino tenda di quel colore per contrassegnare la vostra plancia. Potete collocare i vostri archeologi sulle tende, proprio come facevate nel gioco base. Quando durante il round decidete di passare, potete utilizzare questi segnalini per indicarlo, girandoli sul lato notturno.



PASSARE

Alcuni capi spedizione hanno regole di preparazione speciali che possono includere uno o più di questi componenti aggiuntivi dell'espansione:



Una volta che avete preparato le vostre plance, l'ordine di gioco e le risorse iniziali vengono determinati come di consueto. Le peculiarità di ogni capo spedizione sono spiegate in dettaglio nell'apposita sezione del regolamento.

EFFETTI DELLO SPAZIO IDOLO BLU



Oltre ai cinque effetti disponibili nel gioco base, i capi spedizione hanno anche altri effetti unici quando occupano uno spazio idolo.



Potete utilizzare il vostro effetto unico solo quando collocate l'idolo in uno spazio blu.

Quando giocate con i capi spedizione, **non è necessario occupare gli spazi idolo in ordine**. Potete perciò anche occupare uno spazio blu prima che gli spazi ordinari precedenti siano stati occupati.



I cinque effetti ordinari possono essere utilizzati in qualsiasi spazio idolo, anche in quelli blu.



Il Capitano

*Dicono che so come ottenere il massimo dalla mia squadra, ma non è un segreto.
Una volta che ti sei fatto la fama di uno che tratta gli altri
con equità, sono i migliori a voler lavorare per te.*



PREPARAZIONE



Avete 3 archeologi. Prendete l'archeologo grigio e usatelo esattamente come se fosse un altro archeologo del vostro colore.



CARTE INIZIALI



TRASMISSIONE

Come effetto di questa carta potete usare una delle 3 azioni gratuite riportate nella tabella:

- Se non avete collocato nessun archeologo, non potete usare l'effetto di questa carta.
- Se avete collocato 1 archeologo, la vostra sola opzione è .
- Se avete collocato 2 archeologi, potete scegliere fra o .
- Se avete collocato tutti e 3 gli archeologi, potete scegliere liberamente una delle 3 azioni.

CHIAMARE UNO SPECIALISTA



Come azione principale del vostro turno, potete piazzare qui uno dei vostri archeologi disponibili per utilizzare l'effetto del lato argentato di uno degli assistenti disponibili **sulla plancia rifornimento**.

Questa azione può essere usata una sola volta per round. L'archeologo rimane nello spazio per il resto del round. Non conta come archeologo collocato (nemmeno per la carta *Trasmissione*) e non può essere spostato da nessun'altra azione o effetto. Alla fine del round, fatelo tornare come al solito sulla vostra plancia, assieme agli altri archeologi.

PAURA CELATA

Come qualsiasi altra carta *Paura*, la *Paura Celata* non può essere giocata per l'effetto, in quanto priva di esso. Tuttavia, ha una proprietà speciale: se in qualche modo riuscite a esiliarla, otterrete  (nella vostra area di gioco) e .



La Falconiera

*Vieni a me, vieni a me, vieni a me, caro Alileste!
Che mi hai portato questa volta?*



PREPARAZIONE



Prendete il segnalino aquila e collocatelo nello spazio iniziale del tracciato aquila (all'inizio del primo round si sposterà, tuttavia, nello spazio successivo).

CARTE INIZIALI



LEGAME ANIMALE

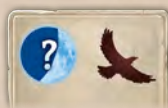
L'effetto di questa carta vi mette a disposizione una delle 3 azioni gratuite riportate nella tabella. Le vostre scelte sono però determinate dal numero di guardiani che avete sconfitto:

- Se avete sconfitto 0 guardiani, dovete scegliere .
- Se avete sconfitto 1 o 2 guardiani, potete scegliere fra o .
- Se avete sconfitto 3 o più guardiani, potete scegliere liberamente una delle 3 azioni.

La vostra Aquila

VOLO

La vostra aquila parte dallo spazio iniziale del tracciato aquila. Il simbolo  significa che dovete avanzare l'aquila lungo il tracciato di uno spazio. Questo può avvenire in vari modi:



L'aquila avanza di 1 spazio automaticamente all'inizio di ogni round, incluso il primo.



Due delle vostre carte iniziali hanno come effetto quello di far avanzare l'aquila.



Il vostro effetto idolo unico fa avanzare l'aquila.



Potete sempre sfruttare il favore di un guardiano per avanzare l'aquila (invece di applicare l'effetto stampato sulla tessera guardiano).

Se l'aquila ha già raggiunto l'ultimo spazio del tracciato, l'avanzamento è sprecato.

SEGUIRE LE TRACCE

Quando pescate le 2 tessere guardiano, il guardiano che non avete scelto va in fondo alla pila.

RITORNO

Durante il vostro turno, potete usare l'effetto dello spazio in cui si trova l'aquila o di un qualsiasi spazio precedente. **Riportate l'aquila nello spazio iniziale e poi eseguite l'effetto scelto.**

I primi due effetti consistono in azioni gratuite e vi potrebbe accadere di avanzare ancora l'aquila ed eventualmente usarla più volte nello stesso turno.

Gli effetti  e  possono essere eseguiti solo come azione principale del vostro turno e consentono di attivare un qualsiasi sito scoperto (occupato o meno) del livello raffigurato.

Nota: l'aquila non torna indietro (sul primo spazio) alla fine di ogni round, ma rimane in volo finché non utilizzate uno dei suoi effetti.



Quando riportate l'aquila indietro da questo spazio, potete scegliere uno qualsiasi dei primi tre effetti.



La Baronessa

Non sono qui in vacanza. Sono qui per i segreti di Arnak. E ottengo sempre quello che voglio.



PREPARAZIONE

Posizionate le monete come mostrato negli spazi II, III, IV e V sopra la fila delle carte.



Iniziate la partita con la carta *Consegna Speciale* già in mano. Mescolate il vostro mazzo e pescate altre 4 carte per comporre la vostra mano iniziale di 5.

CARTE INIZIALI



INTRAPRENDEENZA

L'effetto di questa carta vi mette a disposizione una delle 3 azioni gratuite riportate nella tabella. Le vostre scelte sono però determinate dal numero di carte oggetto presenti nella vostra area di gioco:

- Se avete 0 carte oggetto, ottenete .
- Se avete 1 o 2 carte oggetto, potete scegliere o .
- Se avete 3 o più carte oggetto, potete scegliere liberamente una delle 3 azioni.

RENDITA



La Baronessa ha delle rendite regolari derivanti dai suoi investimenti. All'inizio dei round II, III, IV e V, quando pescate carte per ripristinare la mano, ottenete anche le  che avete collocato sopra la fila delle carte durante la preparazione.



CONSEGNA SPECIALE

Questa carta ha un retro diverso per ricordarvi che non deve mai andare nel vostro mazzo. Quando mescolate la vostra area di gioco alla fine del round, prendete questa carta in mano, anche se era in esilio! Sarà sempre una delle vostre 5 carte all'inizio del round.

Nel vostro turno, potete giocare *Consegna Speciale* quando comprate (o ottenete) un oggetto. Invece di mettere l'oggetto in fondo al vostro mazzo (o dove, per il suo effetto, dovrebbe andare), aggiungetelo direttamente alla vostra mano.

Suggerimento: non trascurate il fatto che due delle vostre carte iniziali hanno un simbolo viaggio .



Il Professore

Questo glifo sul bastone è stato interpretato come una preposizione “nel mezzo di”. L'abbiamo trovata anche sul cappello, il che sembrerebbe mettere in dubbio tale interpretazione, ma se...

PREPARAZIONE

Tenete il segnalino **valigetta** vicino alla vostra plancia giocatore. Durante la partita lo userete per conservare i segnalini tavoletta e bussola che possono essere utilizzati solo per gli artefatti.



Pescate i **primi 3 artefatti** dal mazzo e collocateli scoperti vicino alla vostra plancia giocatore. Questo è il vostro **archivio**.



Posizionate i segnalini, come mostrato, sugli spazi II, III, IV e V sopra la fila delle carte.

CARTE INIZIALI



LA VALIGETTA

Gli effetti valigetta   indicano che il segnalino raffigurato deve essere collocato sulla valigetta per differenziarlo dai segnalini che possono essere utilizzati liberamente.

I segnalini  nella vostra valigetta possono essere usati solo per comprare artefatti.

I segnalini  nella vostra valigetta possono essere usati solo quando giocate un artefatto dalla mano per pagare il costo  (e non possono essere usati in un effetto ).

RISORSE BONUS



All'inizio dei round II, III, IV e V, quando pescate carte per ripristinare la mano, prendete il segnalino  o  di quel round dalla vostra plancia e mettetelo nella valigetta. Questi segnalini possono essere utilizzati solo per gli artefatti, come descritto sopra.

LINGUISTICA

L'effetto di questa carta vi mette a disposizione una delle 3 azioni gratuite riportate nella tabella. Le vostre scelte sono però determinate dal numero di artefatti presenti nella vostra area di gioco:

- Se avete 0 artefatti, ottenete .
- Se avete 1 artefatto, potete scegliere  o .
- Se avete 2 o più artefatti, potete scegliere liberamente una delle 3 azioni.

Vengono prese in considerazione tutte le carte artefatto nella vostra area di gioco, incluse quelle eventualmente comprate in questo round o giocate dalla mano per il relativo simbolo viaggio (gli artefatti nel vostro archivio, tuttavia, non fanno parte della vostra area di gioco).

ARCHIVIO

Quando eseguite l'azione Comprare un Artefatto (come azione principale o come parte di un effetto) potete comprare dalla fila delle carte, come di consueto, o dal vostro archivio.



La prima volta che il vostro archivio si svuota, ottenete

 da riporre nella vostra valigia e ripristinate il vostro archivio con 3 nuovi artefatti pescati dalla cima del mazzo. Questo è l'unico modo in cui potete ripristinare il vostro archivio e potete farlo una sola volta per partita.



L'Esploratrice

*Sola? Non penso di esplorare Arnak da sola. Sono semplicemente... avanti.
Molto, molto avanti.*



PREPARAZIONE



Usate una sola pedina archeologo.
Lasciate l'altra nella scatola.

Prendete i 3 segnalini spuntino.
Mettetene 2 sulla vostra plancia.
Collocate quello con la bussola
nello spazio III della fila delle carte.

I

II

III

IV

V

CARTE INIZIALI



ESCURSIONE E CARTOGRAFIA

Due effetti di queste carte sono pagati con un **segnalino spuntino**. Ad esempio, se giocate la carta *Escursione* e scegliete di attivare un sito , dovete collocare sulla carta un segnalino spuntino disponibile (pagando il costo del segnalino, se c'è). Ciò significa che quel segnalino non può essere usato per riutilizzare il vostro archeologo in questo round. Il segnalino rimane nella vostra area di gioco anche se la carta viene esiliata. Ritorna sulla vostra plancia solo alla fine del round.

RIUTILIZZARE IL VOSTRO ARCHEOLOGO



Avete un solo archeologo, ma potete usarlo più volte per round. Se si trova sulla vostra plancia giocatore, potete spostarlo su un sito, secondo le regole usuali. Se il vostro archeologo si trova su un sito, potete ancora Scavare o Scoprire con esso se avete almeno un segnalino spuntino inutilizzato.

Quando riutilizzate il vostro archeologo, prendete un segnalino spuntino dalla vostra plancia, capovolgetelo e collocatelo sul sito che state lasciando. Pagate il costo indicato sul segnalino, se presente:



Il vostro archeologo si sposta nel suo nuovo sito secondo le regole usuali, con i normali costi di viaggio.

Non potete mai spostare il vostro archeologo in un sito dove è presente un segnalino spuntino. Questo vale anche per i siti con spazi per due archeologi e per gli effetti di "ricollocamento". Gli altri giocatori ignorano i vostri segnalini spuntino: per loro non "tengono occupati" siti o spazi.

Suggerimento: se usate un segnalino spuntino per lasciare un sito con un guardiano, eviterete di prendere carte *Paura*.



Iniziate con solo 2 segnalini spuntino. Il terzo viene sbloccato solo dopo, a partire dal terzo round.

Potete usare i vostri segnalini in qualsiasi ordine. Una volta usati tutti, il vostro archeologo non può più essere riutilizzato in questo round. **I vostri segnalini spuntino tornano sulla vostra plancia giocatore alla fine del round.**

Nota: potete spendere un segnalino spuntino per riusare il vostro archeologo per qualsiasi azione Scavare o Scoprire che sia la vostra azione principale o parte di qualche altro effetto. Non dovreste invece spendere un segnalino spuntino per effetti che fanno "ritornare" sulla plancia giocatore o "ricollocare" su un altro sito un archeologo già collocato.

ESPLORAZIONE

La tessera sito che non avete scelto fra le 2 pescate va in fondo alla pila.



Il Mistico

Si, ovviamente i miei metodi non sono scientifici. La cultura di Arnak era una cultura di religione, magia e misticismo. Quando si cerca di comprendere i misteri di un popolo scomparso, non ha forse senso approcciarsi ad esso in accordo alle sue credenze?



USARE LA VOSTRA PAURA

Poiché avete effetti  nelle vostre carte iniziali, avrete più opportunità del solito di esiliare le carte *Paura*. Ogni volta che esiliate una carta *Paura* (con qualsiasi mezzo), collocatela nella speciale pila dei rituali sulla vostra plancia. Queste carte non vi daranno punti negativi alla fine della partita e possono essere usate per i rituali.



Nota: ricordate che se il mazzo *Paura* si esaurisce, i giocatori ricevono tessere *Paura* invece delle carte *Paura*. Se esiliate una tessera *Paura*, ai fini dei rituali conta come una carta *Paura* (posizionatela nella vostra pila dei rituali).

RITUALI



Ciascuna delle vostre carte iniziali uniche può essere esiliata per eseguire un rituale. Tra i vostri effetti unici degli spazi idolo c'è anche la possibilità di eseguire un rituale. A differenza del solito, **eseguire il rituale conta come azione principale nel vostro turno.**

Scegliete uno dei rituali raffigurati sotto la pila dei rituali. Per pagarne il costo, rimuovete 2, 3 o 4 carte *Paura* dalla pila dei rituali e rimettetetele nel mazzo *Paura*.



Restituite 2 carte *Paura* per ottenere  e .



Restituite 3 carte *Paura* per comprare un artefatto scontato di 3 .



Restituite 4 carte *Paura* per sconfiggere un guardiano su un sito che occupate senza pagarne il costo.

SPAZI IDOLO

Avete cinque spazi idolo invece di quattro. Se usate uno spazio contrassegnato da , ottenete una carta *Paura* nella vostra area di gioco. Se scegliete un effetto di uno spazio idolo che permette di , tale carta *Paura* può essere immediatamente esiliata. Ricordate che non è necessario utilizzare gli spazi nel normale ordine da sinistra a destra.



SUSSURRI DALL'ALDILÀ

Dopo aver ripristinato la vostra mano (anche all'inizio della partita), aggiungete una carta *Paura* del mazzo *Paura* alla vostra mano (iniziate perciò ogni round con 6 carte). Se il mazzo *Paura* si esaurisce, ignorate questa abilità.

Ognuna delle 4 carte iniziali del Mistico ha un effetto **"Esilia questa carta per "**. Questa non è un'azione gratuita. Notate che il  è eseguito solo quando state giocando la carta per quell'effetto, non quando la esiliate in qualche altro modo. Non potete usare l'effetto  se nella vostra pila dei rituali non ci sono abbastanza carte *Paura* per pagare il costo del rituale.

CARTE INIZIALI



Nuovi Tracciati Ricerca

Per giocare con uno dei nuovi tracciati ricerca, semplicemente sovrapponetelo al tracciato ricerca su uno dei lati del tabellone originale. Consigliamo di utilizzare il lato Tempio del Serpente perché i suoi siti hanno costi di viaggio più interessanti.

Quando ricercate nel Tempio della Scimmia o nel Tempio della Lucertola, potete trovare reperti interessanti della storia di Arnak anche prima di raggiungere la fine del tracciato: è possibile ricercare una tessera tempio invece di avanzare lungo il tracciato già quando la vostra lente d'ingrandimento è sufficientemente vicina al tempio.

Se la vostra lente d'ingrandimento è una riga sotto il tempio, potete usare un'azione Ricerca per comprare una tessera argento da 6 punti o bronzo da 2 punti invece di avanzare lungo il tracciato. Il costo della tessera è lo stesso che paghereste se foste nella riga del tempio.



Se siete due righe sotto il tempio, potete anche acquistare una tessera (come descritto sopra), ma sono disponibili solo tessere bronzo da 2 punti.



Notate che le tessere dorate da 11 punti sono disponibili solo nella riga del tempio.



Alcuni avanzamenti sul tracciato ricerca hanno, oltre ai costi di segnalini, anche costi di viaggio che dovete pagare nel modo consueto.



Tempio della Scimmia

Lungo il sentiero ci siamo imbattuti in un misterioso artefatto, appena dissotterrato. Piccole impronte di mani fangose spiegano cos'è accaduto: a quanto pare anche le scimmie pensano di essere degli archeologi!

TESSERE BONUS

- Tutte le tessere bonus ricerca sono segrete, collocatele in pile coperte allo stesso modo di quelle che si trovano solo nella riga del tempio. Quando un giocatore raggiunge lo spazio può guardare le tessere, sceglierne una e rimettere le altre coperte. Ogni pila contiene inizialmente un numero di tessere pari al numero dei giocatori, ma lo stesso giocatore può ottenere una seconda tessera dalla stessa pila quando raggiunge quello spazio con il quaderno, se ve ne sono ancora di disponibili.

L'ARTEFATTO

- Questo spazio ha bisogno di una carta artefatto casuale scoperta che costi esattamente . Mescolate il mazzo degli artefatti e pescate carte fino a quando non ne rivelate una con questo costo. Collocatela scoperta nello spazio, dopodiché rimescolate nel mazzo le altre carte precedentemente scoperte.
-   Nella riga dell'artefatto, la vostra lente d'ingrandimento deve muoversi nello spazio a sinistra (contenente l'artefatto) e il vostro quaderno deve muoversi negli spazi a destra. Può raggiungere ciascuno di questi spazi anche quando la lente d'ingrandimento è ancora sull'artefatto.
- Quando la vostra lente d'ingrandimento raggiunge lo spazio artefatto, potete attivare l'artefatto (senza pagare il suo costo ).
- Considerate l'artefatto come se fosse stampato sul tabellone: nessun giocatore può comprarlo, spostarlo o sostituirlo.

ALTRE IMPRESE SCIMMIESCHE



Come ricompensa della lente d'ingrandimento per questa riga, potete usare il lato argentato di un assistente disponibile sulla plancia rifornimento. Se lo fate, spostate l'assistente in fondo alla sua pila (a meno che non sia l'unico assistente rimasto in quella pila).



Come ricompensa, prendete un nuovo assistente sul lato argentato oppure migliorate uno dei vostri assistenti (capovolgendolo sul lato dorato) e poi ripristinatelo. Ricordate che avete un limite di 2 assistenti, per cui se ne avete già 2, dovete scegliere l'opzione di miglioramento.



Questa ricompensa quaderno vi consente di attivare un qualsiasi sito di livello  scoperto (occupato o meno).



Questa ricompensa quaderno vi consente di ripristinare due assistenti. Non potete usarla per ripristinare due volte lo stesso assistente.

Tempio della Lucertola

Dopo aver faticato per raggiungere la mezza costa della montagna, abbiamo trovato la strada bloccata da un temibile guardiano! Nel momento stesso in cui pensavamo di aver trovato una via d'uscita, la terra ha cominciato a tremare.

PREPARAZIONE

- Dopo aver sistemato gli idoli, mescolate i 4 idoli rimanenti in una pila coperta e posizionate la accanto alla riga .
- Dopo aver mescolato le tessere guardiano, mettete un guardiano coperto su questo spazio (senza guardarlo).

IL GUARDIANO

Il guardiano viene rivelato non appena la lente d'ingrandimento di un giocatore raggiunge la relativa riga. **Nessun segnalino ricerca di alcun giocatore può avanzare oltre il guardiano finché qualcuno non lo ha sconfitto.**

Per sconfiggere il guardiano, considerate i segnalini ricerca dei giocatori come fossero pedine archeologo nel sito del guardiano. Ad esempio, come azione principale, potete pagare il costo per sconfiggere il guardiano se la vostra lente d'ingrandimento ha raggiunto quella riga. Ma potete usare anche molti modi alternativi per sconfiggere il guardiano: *Rivoltella* o *Mazza da Guerra* funzioneranno finché avrete un segnalino ricerca sul posto. *Tagliola* funzionerà a patto che nessun altro giocatore abbia ancora raggiunto quella riga (ma non funzionerà prima che il guardiano sia stato rivelato). Tuttavia, gli effetti che spostano un guardiano non possono essere usati per spostare un guardiano sopra o via dal tracciato ricerca.

Alla fine del round, **se il guardiano non è stato sconfitto, ogni giocatore riceve 1 Paura per ogni segnalino ricerca** che ha nello spazio del guardiano.



ERUZIONE VULCANICA!



Per questa ricompensa quaderno, attivate un qualsiasi sito di livello **non occupato**.

Poi il vulcano erutta e lo distrugge! Rimettete la tessera sito, e il guardiano

eventualmente presente, nella scatola. Rivelate la tessera in cima alla pila degli idoli rimanenti e collocatela scoperta nella posizione del sito distrutto. Ora è di nuovo possibile Scoprire un Nuovo Sito in quella posizione.

Nota: se non ci sono siti non occupati, questa ricompensa non ha effetto.

ALTRE AVVENTURE



Quando la vostra lente d'ingrandimento raggiunge questa riga, ricevete subito 2 carte *Paura* nella vostra area di gioco.



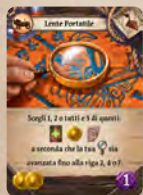
Per questa ricompensa della lente d'ingrandimento, scegliete una moneta o una bussola.



Pagate il costo dell'idolo con uno dei vostri idoli che **non avete già collocato su uno spazio idolo**. Riponete l'idolo nella scatola.

Note su specifiche carte

LENTE PORTATILE



Ad esempio, se la vostra lente d'ingrandimento è avanzata fino alla riga 5, potete scegliere due delle tre opzioni (ma non la stessa opzione due volte). Se scegliete di pescare una carta, potete guardarla prima di scegliere l'opzione successiva. Nel Tempio della Scimmia, lo spazio artefatto conta come 1 sola riga.

KIT PRONTO SOCCORSO



"Guarda" ha lo stesso significato di "Pesca fino a" del gioco originale. Abbiamo cambiato la dicitura per rendere più chiaro che non si intende . Non potete giocare azioni gratuite (specialmente o finché non avete terminato l'effetto di guardare le carte.

MACCHINA FOTOGRAFICA



I siti di livello occupano 2 delle 4 file orizzontali. Se avete già un archeologo in un sito di livello la *Macchina Fotografica* vi dà accesso a un sito scoperto su uno qualsiasi dei 4 spazi in quella fila orizzontale. Potete scegliere anche il sito dove si trova il vostro archeologo.

GUADINO



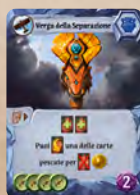
L'effetto del *Guadino* si applica a tutti gli oggetti che acquistate (o ottenete) durante il resto del round, anche se la carta dovesse essere esiliata. L'effetto ovviamente non si applica nel caso in cui la carta non fosse stata giocata per il suo effetto.

CINTURA MILITARE

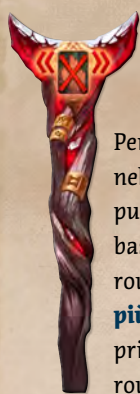


Potete scegliere e risolvere le opzioni nell'ordine che preferite. Ad esempio, se scegliete di pescare una carta, potete guardarla prima di scegliere l'opzione successiva.

VERGA DELLA SEPARAZIONE



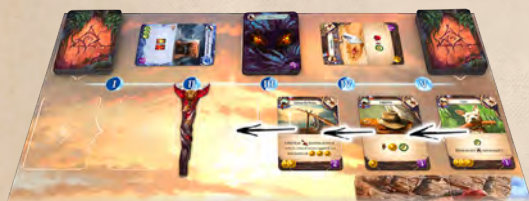
Se pagate il costo di la carta che scartate può poi essere esiliata con l'effetto .



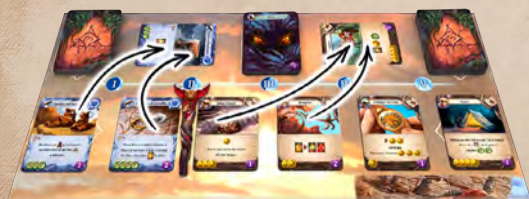
Variante del bastone della luna rossa

Per avere accesso a più oggetti e artefatti nel corso della partita, il vostro gruppo può decidere di giocare con la variante del bastone della luna rossa. Alla fine di ogni round, **esiliate i 2 oggetti e i 2 artefatti più vicini al bastone della luna rossa**, prima di avanzarla per segnare il nuovo round.

Alla fine del round I:



Alla fine del round II, esiliate 4 carte:



Variante in solitario

NUOVI IDOLI

Anche se non è raffigurato, il primo idolo   vale 3 punti per il rivale, esattamente come gli altri idoli.

TEMPIO DELLA LUCERTOLA

Quando la lente d'ingrandimento del rivale si trova sullo spazio con il guardiano del tempio, applicate le seguenti regole:

- Il guardiano non viene rivelato (il rivale lo conosce, ma si guarda bene dal condividere con voi le informazioni). Il guardiano viene rivelato solo quando sarete voi a raggiungere il suo spazio.
- Se il rivale effettua un'azione Sconfiggere un Guardiano, ignora tutti i guardiani sui siti e va a sconfiggere il guardiano nel tempio (che sia rivelato o meno).
- Quando effettua un'azione Ricercare il rivale è libero di avanzare come se il guardiano non ci fosse.

Note degli Autori

Una delle soddisfazioni più grandi di giocare con i nuovi capi spedizione è quella di sperimentare i loro nuovi poteri. Naturalmente, abbiamo anche dato loro alcune limitazioni interessanti, ma scoprirete comunque di poter fare un sacco di cose in più se avete un capo spedizione. Per questo motivo abbiamo ideato dei nuovi tracciati ricerca un po' più difficili.

Ciò significa che se la ricerca dei vostri capi spedizione è diretta verso il Tempio dell'Uccello o il Tempio del Serpente, troverete il gioco un po' più facile del normale e avrete maggiori possibilità di spostarvi più in alto nel tracciato ricerca. E viceversa, se usate il Tempio della Scimmia o il Tempio della Lucertola senza i nuovi capi spedizione, la riga superiore sarà più difficile da raggiungere.

La maggior parte dei nostri test è stata eseguita con i nuovi templi, ma speriamo che i vostri capi spedizione li esplorino tutti!

Un gioco di Mín ed Elwen

Sviluppo: Michal Štach
Michaela Štachová
Tomáš Uhlíř
Adam Španěl

Grafica: Radek Boxan

Illustratori: Ondřej Hrdina
Milan Vavroň
Jiří Kůs
Jakub Politzer
František Sedláček
Štěpán Drašťák

Consulenza Artistica: Dávid Jablonovský

Produzione: Vít Vodička

Regolamento: Jason Holt

Capo Progetto: Jan Zvoníček

Supervisione: Petr Murmak

Edizione italiana: Davide Malvestuto

Traduzione italiana: Stefania Niccolini

Revisione: John A. Camplani

CONTINUE L'ESPLORAZIONE

Il mondo di Arnak è vasto
e c'è ancora molto da scoprire.



www.cge.as/explore-arnak

Distributore
esclusivo per l'Italia:
Cranio Creations s.r.l.
Via Ettore Romagnoli 1
20146 Milano (MI)
P. iva 06592630963
www.craniocreations.it



UN ENORME GRAZIE A:

La nostra squadra principale:

- Radek "RBX" Boxan per aver lavorato duramente per trasformare le nostre idee in bellissimi prototipi nonostante gli innumerevoli cambiamenti e aggiornamenti, oltre ad essersi assunto il compito di svolgere la maggior parte del lavoro grafico finale. Sei il nostro eroe!
- Tomáš "Uhlík" Uhlíř, Pavel "pajada" Česka e Vít Vodička per le loro fantastiche e perspicaci osservazioni e le loro grandi idee.
- Adam Španěl per i suoi preziosi consigli e per aver creato nuove versioni BGA per i test online alla velocità della luce.
- Jason Holt per aver scritto questo fantastico regolamento.
- Regina Urazajeva per essere la maga del marketing che è.
- Miša Zaoralová e Hana Slaninová per il loro lavoro di grafica.
- Radim "Finder" Pech per aver creato un fantastico video trailer!
- Jakub Uhlíř per aver coordinato (e realizzato) i playtest e organizzato il lavoro di traduzione.
- Kreten, Lenka, Lukáš e Terežka per aver testato il gioco in famiglia e aver fornito dei suggerimenti eccellenti.
- Tom Helmich, Anežka "Angie" Seberová, Miroslav Felix Podlesný e tutto il resto del team CGE: grazie per aver testato molte delle prime versioni imperfette e sbilanciate e per aver fornito idee preziose!

I nostri playtester online: Leonardo Ciaroni per averci dedicato così tanto del suo tempo, Michael Murphy per il suo riscontro utile, perspicace e dettagliato, Peter Harding (Pelorn) e Vienna Chichi Lam (Vichi) per essere l'anima della comunità dei test online, Doge Coin, Mateusz "Zozul" Zozuliński, Christine Cloostermans, Higawind, zlorfik, SimonFPM, Victor Kikudome, Larry Tan, Nicholas Henning, Bruno Pacheco, KuonGK, Bennzilla, tsuzumik, yosuke000, Mather, William Wong, Siddharth Manickasundaram e oltre 80 super giocatori di Arnak che hanno testato la versione online. Avete tutti dedicato molto tempo e sforzi al nostro progetto, superando di gran lunga le nostre aspettative. Grazie mille!

Board Game Arena: Jurica Hladek, Emmanuel Colin e tutto il team di Board Game Arena per averci permesso di utilizzare la piattaforma BGA per il loro esclusivo e spettacolare playtesting digitale e per il loro supporto.

Palytester di Tabletop: Stanislav Kubeš per essersi presentato a tutti i nostri eventi di playtesting, Tomáš Tyc per averci aiutato a far funzionare in modo intuitivo i segnalini spuntino, Tereza Střílková, Rumun, Monča, Leontynka, Kryštof, Ivan "eklp" Dostal, Ladá Pospěch, Michal Ringer, Ruda Maly, Kuba Kutil, Kristian "Christheco" Buryš, Petr Ovesny, Tomik, Youda, Pitrs, Ozzy, Ella, Elnie, Terežka e tutti gli altri partecipanti al Warcon 2021. Voi ragazzi ci avete aiutato a rendere questa esperienza perfetta. Grazie!



© Czech Games Edition
Ottobre 2021
www.CzechGames.com

NUOVE ICONE UTILIZZATE IN QUESTA ESPANSIONE

-  Potete scegliere un qualsiasi guardiano che avete sconfitto e di cui avete già sfruttato il favore. Giratelo sul fronte per rendere nuovamente usabile il suo favore.
-  Scegliete uno dei guardiani che avete sconfitto, ma non usato, e giratelo sul retro senza sfruttare il suo favore.
-  Attivate un qualsiasi sito .
-  Attivate un qualsiasi sito di livello  scoperto.
-  Attivate un qualsiasi sito di livello  scoperto.
-  Usate l'effetto di qualsiasi idolo scoperto sul tabellone.
-  Usate l'effetto del lato argentato di un assistente disponibile sulla plancia rifornimento.
-  Usate l'effetto del lato dorato di un assistente disponibile sulla plancia rifornimento.
-  Usate l'effetto del lato argentato di un assistente disponibile sulla plancia rifornimento. Dopodiché mettetelo in fondo alla sua pila.
-  Sceglietene uno: ottenete  o .
-  Questo effetto idolo non è un'azione gratuita.
-  Attivate un qualsiasi sito di livello  **non occupato**. Rimuovetelo dal gioco. Rivelate la tessera in cima alla pila degli idoli rimanenti e collocatela scoperta dove si trovava il sito. Ora è nuovamente possibile Scoprire un Nuovo Sito in quella posizione.
-  Prendete un nuovo assistente sul livello argento o migliorate un assistente da livello argento al livello oro (non potete prendere più di due assistenti).
-  Ripristinate due assistenti. Non potete ripristinare due volte lo stesso assistente.

NOTE GENERALI

In generale potete eseguire un'azione gratuita durante l'esecuzione di parti di un altro effetto.



Se la carta che pescate ha un'azione gratuita, potete giocarla prima di esiliarla.



Le azioni gratuite sono consentite dopo aver pescato, ma **dovete essere in grado di pagare il costo**.

NON DIMENTICATE!

- Se esaurite le carte *Paura*, prendete al loro posto le tessere paura .
- Potete usare un simbolo viaggio, generato da un effetto immediatamente, ma potete anche conservarlo e usarlo in qualsiasi momento successivo prima della fine del vostro turno.
- Se i mazzi degli oggetti o degli artefatti si esauriscono, rimangono vuoti. Le carte non vengono rimescolate.
- Se giocate un effetto di una carta che dura per l'intero round, durerà l'intero round anche se la carta si trova sul tracciato ricerca del Tempio della Scimmia o in esilio.

