

# ЗАГУБЛЕНІ РУЇНИ АРНАКУ

**ЗВИВИСТІ СТЕЖКИ**



**МІН ІА ЕЛВЕН**

Три дні в джунглях, у пошуках тих руйн, які ми бачили з літака. Кожна наступна стежка звивистіша за попередню. Мої товариші побоюються, що ми ходимо колами. Але ми досягли вершини, і я вірю своєму компасу. Звісно, ми знайдемо перший храм ще до закінчення цього дня.

## Як грати з цим доповненням

У доповненні «Звивисті стежки» ви досліджуєте незвідані райони Арнаку на новому двосторонньому ігровому полі. Граючи з цим доповненням, ви залишаєте ігрове поле з базової гри в коробці. Покладіть ігрове поле зі «Звивистих стежок» тією стороною догори, на якій хочете грати, і дотримуйтеся вказівок із приготувань, наведених нижче.

На нових полях цього доповнення вас чекають складніші треки дослідження, розроблені для гри з лідерами з доповнень «Лідери експедицій» та «Зникла експедиція». Ви можете грати без лідерів з цих доповнень, але тоді гра буде складніша!

Нові поля не призначені для використання з будь-якими додатковими треками досліджень з доповнень «Лідери експедицій» чи «Зникла експедиція». Звісно, ви все одно можете експериментувати на свій страх і ризик!

Можливості набирання очок у нових храмах можуть відрізнятися від звичних храмів. Наприклад, граючи на полі храму Павука, ви зазвичай набиратимете менше очок, ніж у грі з храмом Птаха, тоді як у грі з храмом Сови ви матимете більше можливостей для набирання очок.

## Компоненти



1 двостороннє поле (храм Павука або храм Сови)



2 плитки локацій рівня



2 плитки локації рівня



4 плитки охоронців



4 фішки дослідження (ліхтарі)



28 маркерів темних скрижалей



24 плиток храму Сови



8 плиток помічників



6 плиток дослідницьких бонусів



10 плиток ідолів



7 плиток дій конкурента для соло-гри



5 завдань конкурента




4 розділювачі для карт

# Храм Павука



*Лише на цьому місці на острові не знайдеш! Вам обійде значно більше, спокончас закрутимся в його темноті... але що далі ми йдемо, то ближче спас. Коли спадає ніч, мене не полишає відчуття, ніби скрапи павучі оці не створюють з нас пошуку...*


## Приготування

У цьому храмі використовують **темні скрижалі**. Під час приготувань покладіть по 1 темній скрижалі за кожного гравця у кожному з комірок темних скрижалей на ігровому полі під локаціями , утворюючи запас темних скрижалей. Решту темних скрижалей поверніть у коробку.



## Темні скрижалі


Темні скрижалі використовують для **активації віктарів** на треку дослідження в храмі Павука, тим самим відкриваючи нові способи використання артефактів. Кількість темних скрижалей у грі **обмежена**. Отримуючи , ви щоразу берете її з крайньої лівої комірки, де ще є . Якщо запас темних скрижалей порожній, візьміть натомість звичайну скрижаль.

Темні скрижалі можна використовувати так само, як і звичайні. Після використання темної скрижалі замість звичайної — для оплати вартості чи  — ви щоразу повертаєте її в запас темних скрижалей. Запас темних скрижалей завжди поповнюють справа наліво. Кожну комірку можна поповнити до початкової кількості скрижалей у ній (ця кількість дорівнює кількості гравців).

## Активация віктаря

На треку дослідження є п'ять комірок, призначених для артефактів. Це **віктарі**. Основною дією свого ходу ви можете активувати віктар.

Для цього ви повинні мати темну скрижаль, а ваша фішка дослідження повинна розміщуватися над потрібним віктарем. Фішка дослідження не обов'язково повинна розміщуватися безпосередньо над віктарем — достатньо, якщо вона буде просто вище за нього.

На початку гри віктарі будуть порожні. Активуючи віктар, ви повинні покласти одну зі своїх  під віктар, на місце вашого кольору.

- Якщо ви активуєте порожній віктар, візьміть артефакт із ряду карт і покладіть його в комірку віктаря. Ви маєте можливість негайно застосувати його ефект. Артефакт залишиться там до кінця гри, й інші гравці також зможуть використовувати його.

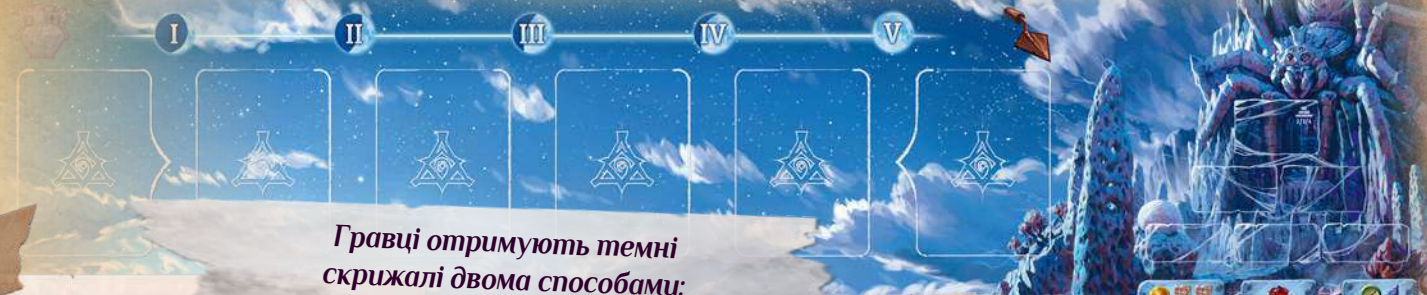
- Активуючи віктар, де вже є артефакт, ви застосовуєте його ефект. (Якщо хочете.)

**Примітка.** Активуючи порожній віктар, Професор може вибрати один з артефактів зі свого архіву, а не з ряду карт.

Кожен гравець може розмістити щонайбільше **3 темні скрижалі** під кожним віктарем.


**Приклад.** Жовтий гравець хоче активувати «Золото Змії» — артефакт, що на цю мить доступний у ряді карт. Він може покласти його в комірку другого або третього віктаря. Жовтий гравець вибирає третій віктар і кладе під нього темну скрижаль. Потім він переміщує «Золото Змії» в комірку віктаря і застосовує ефект артефакту.

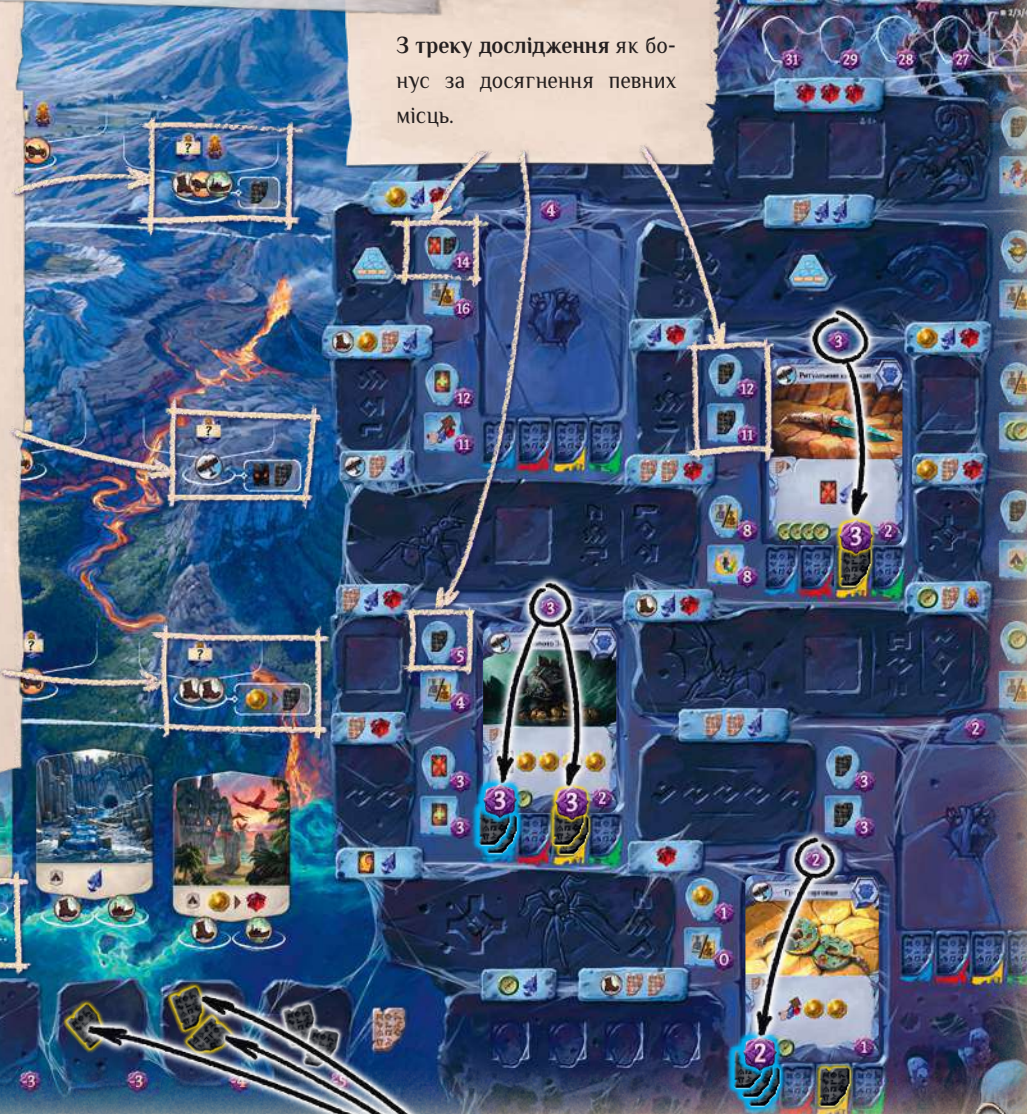
Синій гравець на цю мить може активувати тільки найнижчий віктар, бо його луна не розміщується над іншими. Однак гравець може зробити це лише ще один раз — після цього він досягне ліміту в 3 темні скрижалі на цьому віктарі.



Гравці отримують темні скрижалі двома способами:

**З ігрового поля.** Чотири локації на ігровому полі дають гравцям темні скрижалі як додатковий ефект темряви: після того як ваш археолог відкриє одну з цих локацій, копайте на ній або перебазується туди, ви можете застосувати ефект темряви. Під час відкриття нової локації ви спершу застосовуєте ефект темряви, а потім розкриваєте плитку охоронця.


**Важливо!** Ефекти, які дають змогу активувати локацію, як-от «Бінокль» або , не дають змоги отримати ефект темряви цих локацій. Однак карти, які дають змогу розмістити або перебазувати археолога, такі як «Несправний компас» або «Патериця слідопита», дають змогу застосовувати ефекти темряви.








3 треку дослідження як бонус за досягнення певних місць.

## Очки за темні скрижалі — ціна амбіцій


*Захищайте справжність! Миш подумати, скільки знань тепер у нашому розпорядженні! Умін, сивали висувають загрозу й застерігають нас не гіпнати віктарів. Чому це місце було заброньовано?*

Ті , які гравці використовують для активації віктарів, залишаються на треку дослідження до кінця гри. Активация віктарів може призвести до втрати очок наприкінці гри:

1. **Повернення невикористаних скрижалей.** Усі невикористані , що залишилися у гравців наприкінці гри, повертають у запас темних скрижалей. Пам'ятайте, що в кожній комірці може міститися щонайбільше стільки скрижалей, скільки є гравців.
2. **Підрахунок від'ємних очок.** Крайня права **порожня** комірка в запасі темних скрижалей визначає, скільки від'ємних очок дає кожна використана . Наприклад, якщо комірка має позначку , то гравці втрачають 3 очки за кожен темну скрижаль, зіграну в комірки віктарів.
3. **Підрахунок очок за віктарі.** Насамкінець порахуйте очки за кожен віктар з артефактом: визначте, хто з гравців поклав найбільше  на кожен віктар. Цей гравець набирає кількість очок, зазначену над віктарем. Якщо таких гравців кілька, то всі вони набирають цю кількість очок.

**Порада.** Активация віктарів може призвести до втрати очок, але вона дає суттєві переваги під час гри. Щоб компенсувати ці втрати, звертайте увагу, хто має найбільше  на кожному віктарі.

### Приклад підрахунку очок:

Спершу ви повертаєте в запас усі , що залишилися в гравців. Жовтий гравець мав три темні скрижалі. Повернувши їх, він змінив для всіх гравців кількість від'ємних очок за кожен темну скрижаль з -4 на -3.

Потім гравці рахують від'ємні очки за скрижалі, розміщені на віктарях: синій гравець втрачає -15 очок за 5 скрижалей, а жовтий втрачає -12 очок за 4 скрижалі.

Насамкінець ви рахуєте більшість за скрижалью на віктарях. Синій гравець набирає 2 очки за перший віктар, а жовтий — 3 очки за четвертий віктар. Потім обидва гравці набирають по 3 очки за третій віктар, бо там у них однакова кількість скрижалей. За другий і п'ятий віктарі ніхто не набирає очок, бо там немає скрижалей.

# Храм Сови

Висічені в скелі, це місце ніби розповідає свої історії стежками, що ведуть до нього.

Темрява про пророка, людину, що носила маску сови й приручила охоронців.

## Приготування



Кожному гравцеві знадобиться фішка дослідження — ліхтар. Поки що залиште їх на своїх планшетах.

У цьому храмі використовують особливий набір плиток храму. Поверніть звичайні плитки храму в коробку.

- **Вершина храму.** Викладіть плитки храму Сови й ідолів долілиць на вершині храму відповідно до надрукованих чисел. (Наприклад, у гри втрюх у кожному стосі буде по дві 1-очкові плитки.)
- **Внутрішня частина храму.** Викладіть плитку храму Сови або плитку дослідницького бонусу на кожне з відповідних місць уздовж треку дослідження. На деякі місця ви покладете плитку лише в гри для 3 або 4 гравців.
- **Таємні проходи.** Не забудьте також додати плитки храму Сови й ідолів у таємні проходи на треку дослідження!



Якщо ви граєте з ідолами з доповнення «Зникла експедиція», вилучіть ідолів з ефектами та — їх не використовують у гри з цим храмом.

Зауважте, що на цьому полі всі локації рівня у другому ряді на початку гри мають 1 плитку ідола горілиць та 1 долілиць. Щоб дослідити такі локації, ви платите 2 додаткові (на додачу до звичних 3 компасів).



## Таємні проходи

На треку дослідження храму Сови є шість таємних проходів, які ви можете дослідити за допомогою лупи.

- 1 Ви можете увійти в невикористаний таємний прохід, з'єднаний з місцем для лупи, виконавши дію дослідження й оплативши її вартість.
- 2 Покладіть свою лупу на відведене місце та отримайте плитку або ідола під таємним проходом. Цей прохід тепер **заблокований** для всіх інших гравців; кожен прохід можна дослідити лише один раз!
- 3 Насамкінець розмістіть свій ліхтар на початкове місце треку дослідження.

Якщо ви скористаєтеся таємним проходом, то більше не зможете переміщувати свою лупу до кінця гри:

- Для майбутніх дій дослідження ви можете переміщувати свій ліхтар або записник.



Зауважте, що дослідження за допомогою ліхтаря дає різні ефекти ряду.

- Записник можна переміщувати **до того рівня**, на якому розміщена лупа або ліхтар, залежно від того, що з них вище.



**Примітка.** Журналіст, як і раніше, може перемістити свій записник на один ряд вище своєї лупи, навіть якщо скористався таємним проходом. Крім того, Журналіст може переміщувати свій записник на один ряд вище свого ліхтаря.

- Через те, що залишається в таємному проході, кожен гравець може дослідити лише один таємний прохід за гру. Фішки та ніколи не зможуть потрапити в таємний прохід.



## Узяття плиток храму

Плитки храму розосереджені по всьому треку дослідження храму Сови. Якщо будь-яка з ваших фішок дослідження перебуває на **тому самому місці**, що й плитка храму, ви можете виконати дію дослідження й оплатити зазначену вартість, щоб купити її.

Крім того, щойно ви дістанетеся ряду, позначеного одним із символів піраміди, то можете почати використовувати свою дію дослідження для купівлі плиток храму з **вершини храму**:



Якщо ви дісталися 5-го ряду, то можете купити 1-очкову плитку храму або ідола, заплативши звичайну вартість.



Якщо ви дісталися 7-го ряду, то можете купити ідола, 1-очкову або 5-очкову плитку храму, заплативши звичайну вартість.



Якщо ви дісталися 9-го ряду, то можете купити будь-яку плитку храму, заплативши звичайну вартість.



Карту «Журнал» можна використовувати лише для просування фішки записника, але не для купівлі будь-яких плиток храму.

## Нові сили плиток храму



Плитки храму з храму Сови мають свої особливі сили. Зібравши будь-які дві плитки храму Сови, ви можете об'єднати їх, щоб створити додаткову комірку для ідола.

Додатковою дією ви можете використати будь-який з п'яти звичайних ефектів комірки ідола, розмістивши в цій комірці ідола. Ви **не можете** застосувати особливий ефект будь-якої синьої комірки ідола на планшеті свого лідера. Ви не втрачаєте очок за те, що розмістили ідола в одній з таких комірок.

## Підрахунок очок

Наприкінці гри ви набираєте очки залежно від позиції ваших лупи (навіть якщо вона в таємному проході), записника й ліхтаря.

У разі нічиєї перемагає претендент, який набрав найбільшу суму очок за дослідження й плитки храму. Якщо й далі нічия, то претенденти ділять перемогу.



# Варіанти соло-гри

## Храм Павука

### Приготування

Після того як ви сформували стос дій конкурента з 10 плиток дій, змішайте плитку дій храму Павука в цей стос, щоб отримати стос із 11 плиток. Виконайте решту приготувань до соло-гри як зазвичай, підготувавши ігрове поле та утворивши запас темних скрижалей як для гри вдвох.

### Плитка дії храму Павука



Коли ваш конкурент відкриває плитку дії храму Павука, його дії змінюються залежності від поточного раунду. Він може виконати одну або обидві з таких дій:

- **Активувати віктар.** Конкурент розміщує із запасу темних скрижалей під найвищим віктарем, у комірці якого є артефакт, незалежно від того, де розміщена його лупа.
- **Покласти артефакт й активувати віктар.** Конкурент вибирає артефакт із ряду карт, кладе його в комірку найнижчого порожнього віктаря і розміщує під нею із запасу темних скрижалей. Використовуйте стрілку рішення, щоб визначити, який артефакт у ряді карт вибрати — крайній лівий чи правий. Якщо лупа конкурента не просунулася вище найнижчого порожнього віктаря, нічого не відбувається.

У тих рідкісних ситуаціях, коли запас темних скрижалей вичерпується, конкурент пропускає ці дії.

### Підрахунок очок

Конкурент не втрачає очок за свої розміщені темні скрижалі, але набирає очки за розміщення найбільшої кількості темних скрижалей на віктарі як звичайний гравець. Підрахунок очок конкурента за все інше виконують як зазвичай.

## Храм Сови

### Приготування

Після того як ви сформували стос дій конкурента з 10 плиток дій, змішайте плитку дій храму Сови в цей стос, щоб отримати стос із 11 плиток. Виконайте решту приготувань до соло-гри як зазвичай, підготувавши ігрове поле як для гри вдвох.

### Таємні проходи

- Щоразу, коли конкурент просуває свою лупу, перевірте, чи не опиняється вона в місці, з'єднаному з невикористаним таємним проходом. Якщо так, то стрілка рішення вказує, у який таємний прохід увійде конкурент. Увійшовши в таємний прохід, конкурент також отримує звідти будь-яких ідолів або плитку храму.
- Коли конкурент користується таємним проходом, поставте ліхтар його кольору внизу треку дослідження. Відтепер щоразу, коли конкурент повинен буде просунути свою лупу, він натомість просуватиме свій ліхтар.

### Плитка дії храму Сови



Після відкриття цієї плиткі дії конкурент бере найнижчу плитку храму на треку дослідження. Якщо є кілька найнижчих плиток храмів, то для вибору однієї з них конкурент використовує стрілку рішення.

- Якщо це 1-очкова плитка, конкурент бере її та один раз просуває свою лупу.
- Якщо це 5-очкова плитка, конкурент бере її.
- Якщо це 10-очкова плитка, конкурент позначає її компасом і двічі просуває свою лупу, якщо ця плитка ще не була позначена. Інакше конкурент бере її. Якщо гравець отримує позначену 10-очкову плитку раніше за конкурента, він не отримує компас, яким вона була позначена.

Конкурент завжди може взяти найнижчу плитку храму незалежно від позицій своїх фішок дослідження.

# Мінідоповнення до соло-гри

*Наша радість від відкриття невідомого значно зменшується, коли ми маємо вивести свій іншої експедиції. Замість цього ми будемо дружити з вами! Якщо ви плануєте покинути свій табір на світанку, то ми повинні покинути свій до перших променів сонця.*

## Завдання конкурента

Це мінідоповнення дає конкурентові додаткову мотивацію. Щоразу, виконуючи завдання, він набирає додаткові очки. Ви можете зірвати його плани, виконавши його завдання першими.

## Нові компоненти



Це мінідоповнення використовує 5 нових плиток, які називають **завданнями конкурента**.

### Приготування

Виконайте приготування до соло-гри за звичайними правилами як для гри вдвох. Відкладіть убік усі та що залишилися — це нагороди, які конкурент може отримати, виконавши завдання. (У грі з храмом Сови вам усе одно знадобляться плиткі храму з базової гри.)

Покладіть 5 плиток завдань стосом долілиць у межах досяжності.

### Перебіг одного раунду

Як і у звичайній соло-грі, ваш конкурент — перший гравець у кожному раунді.

**Перед вашим першим ходом у кожному раунді** перемішайте долілиць плиткі завдань. Візьміть 3 випадкові плиткі й покладіть горілиць на стіл. Це дії, які конкурент хоче виконати раніше за вас.

Експедиція конкурента вже виконала одну дію в цьому раунді, тому цілком можливо, що він уже виконав одне з цих завдань. За це він не набирає очок. Замініть це завдання, узявши навання одне з двох завдань, що залишилися у стосі.

**Якщо ви першим виконали певне завдання**, просто переверніть його долілиць — ваш конкурент не набере за нього очок у цьому раунді.

**Якщо конкурент першим виконав певне завдання**, то переверніть його долілиць і дайте конкурентові 2-очкову плитку — ці очки додадуть до його підсумкового рахунку.

Отже, у кожному раунді ваш конкурент може набрати 0, 2, 4 або 6 очок за виконані завдання. Ви не набираєте очок, але можете зменшити кількість очок, які набере конкурент.

**Нестача плиток.** Якщо у вас вичерпалися відкладені , то конкурент обмінює три свої отримані плиткі на відкладену .

## Варіанти

Ми вважаємо, що 3 завдання за раунд добре урізноманітнюють гру та збільшують складність звичайної соло-гри. Для ознайомлення з цим доповненням можете використовувати в кожному раунді лише по 2 завдання. Ви також можете підвищити складність, використовуючи 4 завдання, але найліпше грати з 2 чи 3.

Як ще один варіант для гри з доповненням можна зробити так, щоб перше виконане завдання давало 4 очки. Покладіть на нього дві 2-очкові плиткі храму, щоб позначити пріоритетність цього завдання.

## Позначення



Будьте першим гравцем, який купить предмет у цьому раунді.



Будьте першим гравцем, який купить артефакт у цьому раунді.



Будьте першим гравцем, який відкриє нову локацію в цьому раунді.



Будьте першим гравцем, який просуне вперед свою фішку лупи або ліхтаря в цьому раунді.



Будьте першим гравцем, у якого на полі буде багато археологів. Вашому конкуренту потрібно 3 археологів, вам — 2.

**Порада.** Щоб не забувати про це завдання, покладіть на плитку 3 археологів конкурента — або 2, якщо він уже відправив одного на поле.



**Примітка.** Для цього завдання конкурента жетони перекуски Дослідниці трактують як археологів.

## Примітки

Ви можете виконати завдання (і тим самим завадити вашому конкуренту набрати за нього очки), навіть якщо ця дія — не ваша основна дія. Наприклад, ефект, що дозволяє вам безплатно отримати предмет, вважають «купівлею» предмету. Отже, це дасть змогу виконати завдання «Купити предмет».

За один хід можна виконати кілька завдань. Через те, що завдання «Відкрити нову локацію» частково збігається із завданням «Археолог», навіть ваш конкурент може виконати два завдання за один хід.

# Мінідоповнення до соло-гри

*У раунду своїм товаришам зосередитися на нашій місії, не звертати уваги на експедицію конкурентів і робити те, що ми можемо зробити. Як би мені хотілося доглядуватися власної поради! Зрозуміло, байдуже скільки ми витратили грошей за день, бо інша експедиція завжди робить прохи більше.*

## Пурпурові дії

Вітаємо з перемогою в соло-режимі гри «Загублені руїни Арнаку». З неодноразовими перемогами. На найскладнішому рівні.

Багато шанувальників «Арнаку» написали нам, що не раз перемагали в соло-грі на найскладнішому рівні та шукають серйознішого виклику. Ось він:

## Компоненти

Це доповнення містить набір з 5 пурпурових плиток дій конкурента для соло-гри.



## Приготування

Щоб сформувати стос дій конкурента, використайте, як зазвичай, 5 плиток дій археолога:



І додайте 5 пурпурових або червоних плиток дій, по одній кожного типу:



Ваш рівень складності збільшується на 1 за кожну червону плитку та на 2 за кожну пурпурову, що дає вам діапазон складності від 0 (з використанням лише зелених плиток) до 10 (з використанням усіх пурпурових плиток).



Інша відмінність у приготуванні до гри полягає в тому, що експедиція конкурента тепер матиме, крім фішки луپی, ще й фішку записника.

## Дії

Пурпурові дії переважно збігаються з червоними й зеленими... але вони агресивніші.

## Дослідити



У 5-му раунді експедиція конкурента двічі просуває вперед свою лупу. Отже, конкурент може за один хід отримати 2 плитки храму.

## Подолати охоронця



Подолавши охоронця (або дослідивши за допомогою лупи, коли на локації немає охоронця), експедиція конкурента досліджуватиме за допомогою свого записника — як і гравець, він може перемістити його на ряд вище лише за допомогою своїх луп або фішки, залежно від того, що з них вище.

За допомогою записника конкурент може вилучити плитки дослідницьких бонусів, і це дасть йому змогу наприкінці гри набрати очки за записник.

**Примітка.** Якщо ви використовуєте мінідоповнення «Завдання конкурента», записник не впливає на завдання луپی.

## Купити карту

За одну дію ваш конкурент купує дві карти, по одній кожного типу. Одна з цих карт повинна давати найбільше очок серед карт свого типу, а інша — найменше.

## Відкрити нову локацію



Цю дію виконують за тими ж правилами, що й раніше. Однак наприкінці гри кожен ідол в експедиції конкурента дає 1 додаткове очко. (4 очки за кожного іншого ідола, що лежить горілиць, та 3 очки за кожного ідола на місці з позначкою «-1».)

**Примітка.** Це правило застосовують лише тоді, коли ви вибираєте цю пурпурову плитку для гри.

## ОСОБЛИВА ПОДЯКА

НАШІЙ ОСНОВНІЙ КОМАНДІ:

Адаму Шпанелу за роботу над онлайн-версією гри та за слушні коментарі як під час розроблення, так і написання правил!

Радеку «RBX» Боксану за те, що завжди був готовий допомогти, хай з чим ми зверталися. Завжди приємно бачити вас у нашій команді!

Майклу Мерфі за чудову комунікацію з онлайн-спільнотою, а також за надання дуже змістовного й докладного зворотного зв'язку. Дякуємо!

Гасу Куку за написання правил, ти — справжній майстер! :-)

Якубу Угліржу й Давиду Недвідеку за турботу про фізичні прототипи та тестування!

Ржіману за всю ту важку роботу, яку ми спільно виконали, щоб створити чудовий органайзер успішеч різним перешкодам, що поставали перед нами. Це був довгий шлях. Ви — наш герой!

Томашу Задражілу за готовність зробити крок у незвідане й організацію виробництва органайзера.

К'ю за допомогу з аналізом даних з відгуків!

Елені Пападопулу за створення таких неймовірних відео!

Регіні Уразаєвій, Оллі, Іві Недвідковій і багатьом іншим за організацію маркетингу попередніх заходів і підтримку клієнтів. Це було непросто, але ви з честю впоралися з цим!

## ХУДОЖНИКИ:

Ондржей Грдіна, Іржі Кус та Куба Політцер. Про це вже багато разів говорилося, але саме ваші ілюстрації оживляють гру. Дякуємо вам за таку відмінну роботу!

Щиро дякуємо Антуану Наджаріну за допомогу в доопрацюванні правил храму Павука.

Особлива подяка авторам гри «Lords of Waterdeep», однієї з наших улюблених ігор на розміщення робітників. Механіка спогадання з доповнення «Scoundrels of Skullport» послужила джерелом натхнення під час розроблення храму Павука.

**Тестувальники настільної версії:** Дідушка, Станіслав Кубеш, Ленка «slunicko.miki» Зітова, Давид «Shrap» Зіта, Пеуле Пекна, Кая «Runemaker» Пенкни, Даніель «Cukřík» Кнапек, Філіп Ікс, Павло Чешка, Мартін «lntoš» Седмера, Маркета. Ви дивовижні тестувальники! І сердечно дякуємо всім, хто приєднався до нас на WSBG, Czechgaming events, CGE Deskotestování та багатьох інших заходах з тестування. Ваші відгуки, енергія та підтримка допомогли сформувати багато важливих аспектів гри.

**Наші онлайн-тестувальники:** kuro, nyahan, Cristhian Gudiño (Crisgud), UtterMarcus, RabbitRain, Ivan Filatov, Lachlan Ward-Smith, Dung Hoang, James (pandax42) Liao, Patryk Galka, autopp, Kagura L «HK», Zoomie86, AaronMIG, 3106kun, irlys, Tish, Arien Malec, sasimirobot, Albert Mena, tsuzumik, troty, Michael Molen, Kedamashi, Marcel Dragomir, Andi Muhammad Fadlillah Firstiogusran (Xiot), Sreekar, Laskas, Dionprv, Luke, Barry Smith, Buddydave, Vily, nushura, Mark Fenrick та Mascha Artz.

І знову ми були вражені кількістю людей, які бажали допомогти нам з тестуванням! Дякуємо!

## Гра від Мін та Елвена

**Команда розробників:** Міхал Штах, Міхаела Штахова, Адам Шпанел, Якуб Углірж

**Графічний дизайн:** Радек «RBX» Боксан

**Ілюстрації:** Ондржей Грдіна, Іржі Кус, Якуб Політцер, Штепан Драштяк

**Трейлер та 3D-арт:** Роман Беднарж

**Художні консультації:** Давид Яблоновський

**Зв'язки зі спільнотою:** Майкл Мерфі

**Відповідальний за випуск:** Віт Водічка, Томаш Задражіл

**Автор книжки правил:** Гас Кук, Джейсон Голт

**Керівництво проектом:** Ян Звонічек

**Контроль за проектом:** Петр Мурмак

**Українське видання**

**Керівник проекту:** Роман Козумляк

**Перекладач:** Святослав Миша

**Випускова редакторка:** Олена Науменко

## ДОСЛІДЖУЙТЕ!

Ще багато чого треба відкрити! Перейдіть за посиланням нижче, щоб переглянути відеоправила, щоденники дизайнера, ескізи ілюстрацій тощо.



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



© Czech Games Edition  
Квітень 2025 р.  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)



МІН ТА ЕЛВЕН  
Творці «Арнаку»



[cge.as/arnak-app](https://cge.as/arnak-app)


« Ви вже давно просите нас створити цифрову версію «Загублених руїн Арнаку», і ми раді повідомити, що вона ось-ось буде готова!


Ми не хотіли квапити події. Натомість ми тісно співпрацювали з командою CGE digital, щоб зберегти атмосферу оригінальної гри, додавши нові способи її проходження.


Граєте ви в соло-режимі чи змагаєтесь з друзями онлайн — зовсім скоро ви зможете досліджувати Арнак по-новому. Не можемо дочекатися, коли ви приєднаєтеся до нас у наступному розділі нашої подорожі!







## Пояснення символів


 Цей символ означає, що ефект не вважають основною дією вашого ходу. Ви можете виконати будь-яку кількість додаткових дій до, після і навіть під час вашої основної дії.


 Ефект цього ідола Містика — це не додаткова дія.




 Отримайте зображені ресурси.



 Отримайте карту *страху* й зображені ресурси. Ви повинні взяти карту *страху* із запасу й покласти її горілиць у вашу ігрову зону. (Ігноруйте її символ транспорту.) Якщо немає доступних карт *страху*, візьміть плитку страху.


 Виберіть одне: отримати  або .


 Ви можете оплатити вартість ліворуч, щоб отримати вигоду праворуч. Якщо ви не можете чи не хочете оплатити вартість, то не отримуєте вигоди.


 Оплатіть вартість, щоб вибрати один з двох маркерів.


 Можете виконати один з цих обмінів:  АБО 


 На карті артефакту є нагадування про те, що його ефект коштує 1 . Однак цю вартість треба оплатити лише тоді, коли ви граєте артефакт з руки, а не купуєте його.


 Ви оплачуєте цю вартість, поклавши горілиць одну карту з руки у свою ігрову зону, ігноруючи її символ транспорту й ефект. Якщо у вас не залишилося карт на руці, ви не можете оплатити цю вартість і, отже, не можете отримати вигоду від ефекту.


 Можете взяти карту. Якщо ваша колода вичерпалася, цей ефект не діє.


 Візьміть карту й покладіть її на верх своєї колоди (ви не застосовуєте ефект карти).


 Можете взяти нижню карту зі своєї колоди. Якщо ваша колода вичерпалася, цей ефект не діє.


 Можете вибрати карту з руки чи з вашої ігрової зони й вилучити її.


 Можете взяти карту. Потім можете вилучити карту з руки чи з вашої ігрової зони. Зауважте, що кожна частина ефекту необов'язкова.


 Можете взяти карту. Потім ви повинні покласти горілиць одну карту з руки у свою ігрову зону, ігноруючи її символ транспорту й ефект.


 Можете негайно виконати дію «Копати на локації» чи «Відкрити нову локацію», якщо ви маєте археолога на своєму планшеті. Ефект може передбачати особливі переваги чи обмеження.


 Можете негайно купити артефакт чи предмет з ряду карт. Його вартість зменшується на вказану суму.


 Виконайте дію «Купити артефакт». Ви не оплачуєте його вартості, але активуєте його ефект.



 Виконайте дію «Купити предмет». Ви не оплачуєте його вартості.



 Щоб оплатити цю вартість у храмі Дерева, вилучіть артефакт з руки або з вашої ігрової зони.



 Можете негайно подолати охоронця, не оплачуючи вказаної на його плитці вартості. Цей ефект застосовують лише до охоронця на тій локації, де ви маєте археолога.



 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 .


 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».


 У храмі Водоспаду цей символ нагадує про те, що треба вибрати одну з прихованих локацій, активувати її, вилучити й повернути під низ звичайного стосу.


 Отримайте срібного помічника.


 Покращте одного зі своїх помічників до золотого рівня та відновіть його.


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



 Можете відновити одного з ваших помічників.


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


 Застосуйте ефект срібної сторони одного помічника, доступного на полі запасу.


 Застосуйте ефект золотої сторони одного помічника, доступного на полі запасу.


 Застосуйте ефект срібної сторони одного помічника, доступного на полі запасу. Потім покладіть його під низ стосу.


 Використайте одного зі своїх помічників, але не застосовуйте його ефект, а натомість отримайте зображені маркери. Якщо ефект помічника має вартість (наприклад, ) ігноруйте цю вартість.


 Застосуйте ефект будь-якого ідола, що лежить горілиць на полі. Якщо таких ідолів на полі немає, то нічого не відбувається.




 Заплатіть (на треку дослідження) або отримайте (на картах зустрічей) ідола, що лежить долілиць. Ви отримуєте ідолів з тих, що залишилися після приготувань.

 Щоб застосувати ефект цього ідола, візьміть 1 з 2-очкових плиток храму з будь-якого з трьох стосів у храмі.



 Цей символ у храмі Дерева означає, що ви повинні покласти невикористаного ідола на порожній п'єдестал, щоб застосувати зображений на ньому ефект.



 Візьміть і розіграйте карту зустрічі з зазначеного розділу.




 Ефекти карт зустрічей з такою позначкою можна зберегти на потім.




 У храмі Павука візьміть крайню ліву  із запасу темних скрижалей. Якщо там порожньо, натомість візьміть .

### ПОЧАТКОВІ РЕСУРСИ

Перший гравець:  

Другий гравець:  

Третій гравець:   

Четвертий гравець:   

### ПОЧАТКОВА КОЛОДА

