

AS RUÍNAS PERDIDAS DE ARNAK

LÍDERES DE EXPEDIÇÃO

*Agora os segredos serão revelados.
Agora as portas serão destrancadas.
Pois chegamos a Arnak, e nossas técnicas
são diferentes de qualquer outra
expedição que veio antes.*

MÍN & ELWEN

Usando Esta Expansão

Bem-vindo de volta a Arnak! Nesta expansão, você encontrará várias maneiras diferentes de aumentar a variedade de táticas e descobertas em seu jogo As Ruínas Perdidas de Arnak.

Adicione ao Seu Jogo Base

Os componentes mostrados aqui devem ser **adicionados ao seu jogo base imediatamente**.

Além de expandir seu jogo base, eles são necessários para suportar as outras partes desta expansão. Basta misturá-los com os componentes existentes.



18 cartas de objetos



5 peças de locais nível



3 peças de locais nível



12 cartas de artefatos



3 peças de assistente



4 peças de ídolo



5 peças de guardião

SUBSTITUIÇÕES

Substitua o artefato Chave de Pedra e o assistente de minerador por essas novas versões, que foram rebalanceadas para esta expansão.

As versões originais devem ser removidas do jogo.



NOVAS TRILHAS DE PESQUISA

O novo tabuleiro de pesquisa tem duas novas trilhas de pesquisa. Elas podem ser usadas com ou sem os líderes da expedição.



CAJADO LUNAR

A variante do cajado lunar vermelho é explicada na página 22.



NOTAS DE PREPARAÇÃO

Na maior parte, a configuração é a mesma de sempre.

Agora você terá **4 ídolos restantes**. Você precisará deles se estiver jogando com o Templo do Lagarto. Caso contrário, devolva-os à caixa.

Agora você terá **5 assistentes por pilha** no tabuleiro de suprimentos - exceto o Templo da Cobra, que deve ter duas pilhas de 4 e uma pilha de 3, 4 ou 5.

Líderes de Expedição

Os líderes de expedição dão a cada jogador suas próprias habilidades únicas. Eles podem ser usados com ou sem as novas trilhas de pesquisa. (Veja as **Notas de Design** na página 22.)



CAPITÃO

1 arqueólogo



FALCOEIRA

1 peça de falcão



BARONESA



PROFESSOR

1 peça de mala



EXPLORADORA

3 peças de lanche



MÍSTICO



6 peças de função aleatória



4 peças de tenda

Líderes de Expedição



Ao jogar com esta parte da expansão, cada jogador assume o papel de um líder de expedição com estratégias e habilidades únicas para explorar Arnak.

Os jogadores podem escolher os líderes de acordo com qualquer método que desejar. Se você quiser designar líderes aleatoriamente, misture as fichas de função aleatória viradas para baixo e faça com que cada jogador compre uma.



Alguns líderes são fáceis de se jogar. Outros exigem um pouco de experiência antes de descobrir como usar todo o seu poder. A lista à direita é ordenada com os **líderes mais simples no topo** e os mais desafiadores na parte inferior. Para jogadores novos em Arnak, recomendamos um líder do topo da lista.

CAPITÃO – Um militar cuja coragem inspira sua grande equipe. Ele tem 3 arqueólogos.



FALCOEIRA – Uma mulher que conhece os costumes do reino animal. Ela tem uma águia que pode enviar para recuperar bugangas úteis.



BARONESA – Amante das artes, mas também astuta investidora. Ela tem muitas maneiras de obter os itens necessários para esta expedição.



PROFESSOR – Pesquisador que estuda a língua e a cultura das civilizações perdidas. Contatos acadêmicos dão a ele acesso a uma gama mais ampla de artefatos.



EXPLORADORA – Uma solitária que prefere explorar a ilha sozinha. Ela é apenas uma arqueóloga, mas pode visitar vários locais.



MÍSTICO – O líder mais misterioso de todos. Ele tem muitas maneiras de ganhar e exilar o medo, que ele pode usar para energizar rituais arcanos.



PREPARAÇÃO DO JOGADOR

Cada líder tem seu próprio tabuleiro e cartas que substituem o tabuleiro do jogador e as cartas básicas do jogo base. Pegue o tabuleiro e as cartas iniciais que pertencem ao seu líder. Você também precisará de 2 cartas de Medo, como de costume.



Use as figuras do arqueólogo e fichas de pesquisa do jogo base.



Seu tabuleiro de jogador pode ser usado com qualquer uma das quatro cores de jogador do jogo base. Escolha uma cor e use a ficha de tenda dessa cor para marcar o seu tabuleiro. Você pode colocar seus arqueólogos em suas tendas, assim como fez no jogo base. Essas fichas também podem ser usadas para marcar quem já passou nesta rodada – basta girá-las para o lado noturno quando você passar.



Certos líderes de expedição têm regras de configuração especiais que podem incluir um ou mais desses componentes adicionais desta expansão:



Uma vez que seus tabuleiros estejam configurados, a ordem de jogo e os recursos iniciais são determinados normalmente. Cada líder de expedição é explicado em detalhes em sua própria seção do livro de regras.

EFEITOS DAS CASAS DE ÍDOLOS



Os líderes de expedição têm efeitos exclusivos das casas de ídolos, além das cinco que também estavam disponíveis no jogo base.



Seu efeito exclusivo das casas de ídolo pode ser usado apenas quando você coloca o ídolo em uma casa azul.

Ao jogar com os líderes de expedição, **você não precisa usar as casas de ídolos na ordem**. Assim, você pode usar uma casa azul antes mesmo que as casas normais sejam preenchidas.



Os cinco efeitos usuais das casas de ídolos podem ser usados com qualquer uma das suas casas de ídolo, mesmo as azuis.



O Capitão

*Dizem que sei tirar o máximo do meu time, mas não há segredo para isso.
Uma vez que você tenha a reputação de tratar bem as pessoas,
todas as melhores pessoas querem vir trabalhar para você.*



PREPARAÇÃO



Você tem 3 arqueólogos. Pegue o arqueólogo cinza e use-o como qualquer outro arqueólogo da sua cor.



CARTAS INICIAIS



TRANSMISSÃO

O efeito desta carta é uma das 3 ações gratuitas mostradas na tabela:

- Se você não tiver arqueólogos alocados, a carta não pode ser jogada por seu efeito.
- Se você tiver 1 arqueólogo alocado, sua única opção é ganhar .
- Se você tiver 2 arqueólogos alocados, você escolhe ganhar  ou .
- Se todos os seus 3 arqueólogos já estiverem alocados, qualquer uma das três opções estará disponível para você.

CHAME UM ESPECIALISTA



Como ação principal do seu turno, você pode mover um de seus arqueólogos disponíveis aqui para usar o efeito prata de um dos assistentes disponíveis **no tabuleiro de suprimentos**.

Esta ação pode ser usada apenas uma vez por rodada. O arqueólogo permanece no espaço pelo restante da rodada. Ele não conta como um arqueólogo alocado (nem mesmo para a carta Transmissão) e não pode ser movido por nenhuma ação ou efeito. No final da rodada, ele se junta aos outros arqueólogos como de costume.

MEDO OCULTO

Como uma carta de Medo, o Medo Oculto não pode ser jogado para um efeito. No entanto, ele tem uma propriedade especial: se você de alguma forma conseguir exilá-lo, você ganhará

 (para sua área de jogo) e .



A Falcoeira

Venha a mim, venha a mim, venha a mim querido Farwing!
Oh, o que você me trouxe desta vez?



PREPARAÇÃO



Pegue a peça de falcão e coloque-a no espaço inicial do falcão. (No entanto, ele passará para o próximo espaço no início da primeira rodada.)

CARTAS INICIAIS



VÍNCULO ANIMAL

A carta Vínculo Animal tem um dos três efeitos descritos na tabela. Suas escolhas são determinadas pelo número de guardiões que você superou:

- Se você não tem nenhum guardião, você deve escolher .
- Se você tiver 1 ou 2 guardiões, você pode escolher ou .
- Se você tiver 3 ou mais guardiões, você pode escolher qualquer um dos três efeitos.

Seu Falcão

VOAR

Seu falcão começa no espaço inicial de sua trilha de falcão. O símbolo  significa que você deve avançar seu falcão ao longo da trilha. Isto pode ser feito de várias maneiras:



Avança 1 espaço automaticamente no início de cada rodada, incluindo a rodada I.



Duas de suas cartas iniciais têm o efeito de avançar o falcão.



Seu efeito de ídolo único avança o falcão.



Você pode usar a dádiva de um guardião para avançar o falcão em vez do efeito impresso na peça do guardião.

Se o falcão já estiver no espaço final da trilha, avançar o falcão não tem efeito.

RASTREAMENTO

Quando você compra 2, o guardião que você não escolheu vai para o fundo da pilha.



RETORNO

No seu turno, você pode usar o efeito do espaço atual do falcão ou qualquer espaço anterior.

Retorne o falcão ao espaço inicial e execute o efeito escolhido.

Os dois primeiros efeitos são ações livres e, portanto, pode ser possível avançar o falcão novamente e usá-lo várias vezes no mesmo turno.

Os efeitos  e  só podem ser executados como a ação principal do seu turno. Eles permitem que você ative qualquer local descoberto (ocupado ou não) do nível descrito.

Observe que o falcão não retorna ao final de cada rodada – ele permanece em vôo até que você use um de seus efeitos.



Ao retornar o falcão deste espaço, você pode escolher qualquer um dos três primeiros efeitos.

A Baronesa

Não estou aqui de férias. Estou aqui pelos segredos de Arnak. E eu consigo o que eu quero.



PREPARAÇÃO

Coloque as moedas nos espaços II, III, IV e V acima da linha de cartas.



Comece o jogo com a Entrega Especial na mão. Embaralhe seu baralho e compre mais 4 cartas para sua mão inicial de 5.

CARTAS INICIAIS



DESENVOLTURA

A Desenvoltura tem um dos três efeitos descritos na tabela. Suas opções dependem de quantas cartas de itens estão atualmente em sua área de jogo:

- Se você não tiver nenhum, ganhe .
- Se você tiver 1 ou 2, você escolhe ou .
- Se você tiver 3 ou mais, você escolhe qualquer uma das três opções.

RENDA



A Baronesa tem rendimentos regulares dos seus investimentos. No início das rodadas II, III, IV e V, enquanto se prepara para a próxima rodada, você também ganha  que colocou acima da linha de cartas durante a preparação.



ENTREGA ESPECIAL

Esta carta tem um verso diferente para lembrá-lo de que nunca estará no seu baralho.

Quando você embaralha sua área de jogo no final da rodada, esta carta vai para sua mão – mesmo que estivesse no exílio! Será sempre uma das suas 5 cartas no início da rodada.

No seu turno, você pode jogar a Entrega Especial ao comprar (ou ganhar) um item. Em vez de ir para o fundo do seu deck (ou onde quer que o efeito diga que o item deve ir), o item vai para sua mão.

Dica: Não negligencie o fato de que duas de suas cartas iniciais têm um valor de viagem .



O Professor

Este glifo da equipe foi interpretado como um “cruzamento entre” preposições. Também o encontramos no chapéu, o que parece minar essa interpretação, mas e se...

PREPARAÇÃO

Guarde a peça de Mala perto do seu tabuleiro de jogador. Durante o jogo, você a usará para guardar fichas de tábuas e bússolas que podem ser usadas apenas para artefatos.



Pegue os 3 primeiros artefatos do baralho e coloque-os virados para cima perto do seu tabuleiro de jogador. Este é o seu arquivo.



Coloque as fichas, nos espaços II, III, IV e V acima da linha de cartas, como mostrado.

CARTAS INICIAIS



A MALA

Os efeitos da mala   indicam que a ficha representada deve ser colocada em sua mala para diferenciá-la das fichas que podem ser usadas livremente.

As fichas  em sua mala podem ser usadas apenas para comprar artefatos.

As fichas  em sua mala podem ser usadas apenas para pagar o custo para jogar um artefato.  (E eles não podem ser usados em um efeito. .)

RECURSOS BÔNUS



No início das rodadas II, III, IV e V, enquanto se prepara para a próxima rodada, você pega aquela ficha  ou  da rodada, ou ficha do tabuleiro, e a adiciona à sua mala. Essas fichas só podem ser usadas para artefatos, conforme descrito acima.

LINGUÍSTICA

A Linguística tem um dos três efeitos descritos na tabela. Suas opções dependem de quantas cartas de artefato estão atualmente em sua área de jogo:

- Se você não tiver nenhum, ganhe .
- Se você tem 1, você escolhe  ou .
- Se você tiver 2 ou mais, você escolhe qualquer uma das três opções.

Qualquer carta de artefato em sua área de jogo conta, incluindo uma que você comprou nesta rodada ou uma que foi gasta da sua mão por seu valor de viagem. (Artefatos em seu arquivo, no entanto, não estão em sua área de jogo.)

ARQUIVO

Quando você realiza a ação Comprar um Artefato (seja como sua ação principal ou como parte de um efeito), você pode comprar da fila de cartas, como de costume, ou do seu arquivo.



A primeira vez que seu arquivo estiver vazio, ganhe  na sua mala e recarregue seu arquivo

com 3 novos artefatos do topo do baralho. Esta é a única maneira de seu arquivo ser preenchido novamente; isso pode acontecer apenas uma vez por jogo.



A Exploradora

*Sozinha? Não me vejo explorando Arnak sozinha. Estou simplesmente... na frente.
Muito, muito na frente.*



PREPARAÇÃO



Use apenas um arqueólogo.
Deixe o outro na caixa.

Pegue as 3 fichas de lanche.
Coloque 2 no seu tabuleiro.
Coloque aquela com a bússola
no espaço III da linha de cartas.



I

II

III

IV

V

CARTAS INICIAIS



CAMINHADA E CARTOGRAFIA

Dois efeitos de carta são pagos com uma ficha de lanche. Por exemplo, se você jogar a Caminhada e optar por ativar um local , você precisa colocar na carta uma ficha de lanche disponível (pagando o custo da ficha, se houver). Isso significa que a ficha não pode ser usada para reutilizar seu arqueólogo nesta rodada. A ficha permanece em sua área de jogo mesmo que a carta seja exilada. Ela retorna ao seu tabuleiro apenas no final da rodada.

REUTILIZANDO SEU ARQUEÓLOGO



Você tem apenas um arqueólogo, mas pode ser usado várias vezes por rodada. Se estiver no seu tabuleiro de jogador, você pode enviá-lo para um local de acordo com as regras usuais. Se o seu arqueólogo estiver em um local, você ainda poderá Escavar ou Descobrir um local com ele se tiver pelo menos uma ficha de lanche não utilizada.

Quando você reutilizar seu arqueólogo, pegue uma ficha de lanche do seu tabuleiro, vire-a e coloque-a no local que você está deixando. Pague o custo mostrado na ficha, se houver:



Seu arqueólogo se muda para seu novo local de acordo com as regras e custos de viagem normais.

Você nunca pode mover seu arqueólogo para um local marcado por uma ficha de lanche. Isso se aplica até mesmo a locais com espaços para dois arqueólogos e para efeitos de “realocação”. Outros jogadores ignoram suas fichas de lanche – elas não “ocupam” locais ou espaços.

Dica: Se você usar uma ficha de lanche para sair de um local com um guardião, você não ganha medo.

ESCOTISMO

Quando você compra 2, a peça de local que você não escolheu vai para o fundo da pilha.

Você começa com apenas as 2 primeiras fichas de lanche. A terceira está disponível apenas em rodadas posteriores, começando na rodada III.

Você pode usar suas fichas em qualquer ordem. Uma vez que todas tenham sido usadas, seu arqueólogo não pode ser reutilizado novamente nesta rodada. **Suas fichas de lanche retornam ao seu tabuleiro de jogador no final da rodada.**

Nota: Você pode usar uma ficha de lanche para qualquer ação de Escavar ou Descobrir um local, seja sua ação principal ou parte de algum outro efeito. Você não usa uma ficha de lanche para efeitos que “retornam” ou “realocam” um arqueólogo alocado.



O Místico

Sim, claro que meus métodos não são científicos. A cultura de Arnak era uma cultura de religião, magia e misticismo. Ao procurar compreender os mistérios de um povo desaparecido, não faz sentido abordá-los em seus próprios termos?



USANDO SEU MEDO

Como você tem efeitos  em suas cartas iniciais, você terá mais oportunidades de exilar o Medo do que o normal. Sempre que você exilar uma carta de Medo (por qualquer meio), você a coloca em uma pilha de ritual especial que você mantém em seu tabuleiro. Essas cartas não lhe darão pontos negativos no final do jogo e podem ser usadas para rituais.



Nota: Se o baralho de Medo ficar sem cartas, os jogadores recebem fichas de medo em vez de cartas de Medo. Se você exilar uma ficha de medo, ela conta como uma carta de Medo para propósitos de rituais – coloque-a em sua pilha de rituais.

RITUAIS



Cada uma de suas cartas iniciais únicas pode ser exilada para realizar um ritual. Seu efeito de ídolo exclusivo também inclui a opção de realizar um ritual. Ao contrário de todos os outros efeitos de ídolos, realizar o ritual conta como sua ação principal no turno.

Escolha um dos rituais descritos abaixo da pilha de rituais. Para pagar seu custo, descarte 2, 3 ou 4 cartas de Medo da pilha e devolva-as ao baralho de Medo.



Descarte 2 Medos para ganhar  e .



Descarte 3 Medos para comprar um artefato com desconto de 3 .



Descarte 4 Medos para vencer um guardião em um local que você ocupa sem pagar o custo.

CASAS DE ÍDOLOS

Você tem cinco casas de ídolos em vez de quatro. Se você usar um espaço marcado por , você ganha uma carta de Medo em sua área de jogo. Se você escolher um efeito de ídolo que conceda , tal carta de Medo pode ser imediatamente exilada. Não se esqueça que você não é obrigado a usar as casas de ídolo em ordem.



SUSSURROS DO ALÉM

Depois de comprar uma mão completa (inclusive no início do jogo), adicione uma carta de Medo do baralho de Medo à sua mão. (Então você começa cada rodada com 6 cartas.) Se o baralho de Medo estiver vazio, ignore esta habilidade.

Cada uma das 4 cartas iniciais do Místico tem um efeito **“Exile esta carta para ”**. Esta não é uma ação livre. Observe que o  se aplica apenas quando você está jogando a carta para esse efeito, não quando você a exila por algum outro meio. Você não pode usar o efeito  se sua pilha de ritual não tiver cartas de Medo suficientes para pagar por um ritual.

CARTAS INICIAIS



Novas Trilhas de Pesquisa

Para jogar com uma das novas trilhas de pesquisa, basta sobrepor-na na trilha de pesquisa em ambos os lados do tabuleiro original. Recomendamos usar o lado do Templo da Cobra porque seus locais têm custos de viagem mais interessantes.

Ao pesquisar o Templo do Macaco ou o Templo do Lagarto, você pode encontrar itens interessantes do folclore de Arnak antes mesmo de chegar ao final do caminho - é possível pesquisar por uma peça do templo em vez de avançar pela trilha se sua lupa estiver perto o suficiente do templo.

Se sua lupa estiver uma fileira abaixo do templo, você pode usar uma ação de Pesquisa para comprar uma peça de prata de 6 pontos ou bronze de 2 pontos em vez de avançar pela trilha. O custo da peça é o mesmo que seria na fileira do templo.



Se você estiver duas fileiras abaixo do templo, poderá comprar uma peça, conforme descrito acima, mas apenas peças de bronze de 2 pontos estão disponíveis.



Observe que as peças de ouro de 11 pontos estão disponíveis apenas na fileira do templo.



Alguns avanços na trilha de pesquisa têm custos de viagem além dos custos de fichas. Pague esses custos de viagem da maneira usual.



Templo do Macaco

Deitado ao lado do caminho encontramos um artefato misterioso, recentemente desenterrado. Pequenas marcas de mãos enlameadas contam a história - os macacos também pensam que são arqueólogos!

PEÇAS DE BÔNUS

- Todas as peças de bônus de pesquisa são secretas, colocadas em pilhas viradas para baixo, como a que geralmente é encontrada apenas na fileira do templo. Um jogador que chega ao espaço olha através das peças, escolhe uma e devolve as restantes com a face para baixo. Cada pilha tem uma peça por jogador, mas é possível obter uma segunda peça da mesma pilha se sobrar alguma quando seu diário chegar a esse espaço.

O ARTEFATO

- Este espaço precisa de uma carta de artefato aleatória com a face para cima que custa exatamente . Embaralhe o baralho de artefatos e compre cartas até encontrar uma com esse custo. Coloque-o com a face para cima no espaço e embaralhe quaisquer outras cartas que você comprou de volta ao baralho.

-   Na fileira do artefato, sua lupa deve se mover pelo espaço à esquerda, com o artefato, e seu diário deve se mover pelos espaços à direita. Ele pode se mover para esses espaços mesmo enquanto sua lupa ainda está no artefato.

- Quando sua lupa atingir o espaço do artefato, você pode ativar o artefato (sem pagar seu custo ).
- Trate o artefato como se estivesse impresso no tabuleiro. Nenhum jogador pode comprá-lo, movê-lo ou substituí-lo.

OUTROS NEGÓCIOS DE MACACO



Como recompensa da lupa para esta linha, você pode usar o lado prateado de um assistente disponível no tabuleiro de suprimentos. Se você fizer isso, mova o assistente para a parte inferior da pilha (a menos que seja o único assistente restante nessa pilha).



Para esta recompensa, pegue um novo assistente de prata ou atualize um de seus assistentes de prata para ouro. Você está limitado a 2 assistentes, portanto, se você já possui 2, deve escolher a opção de atualização.



Esta recompensa de diário permite que você ative qualquer local de nível  descoberto (ocupado ou não).



Esta recompensa de diário permite atualizar dois assistentes. Você não pode usá-lo para atualizar um assistente duas vezes.

Templo do Lagarto

*Tendo lutado no meio da montanha,
encontramos nosso caminho bloqueado
por um temível guardião! Justo quando
pensávamos ter encontrado um caminho,
o chão começou a tremer.*

PREPARAÇÃO

- Depois de colocar os ídolos, embaralhe os 4 ídolos restantes em uma pilha virada para baixo e coloque-a ao lado da linha .
- Depois de embaralhar as peças de guardião, coloque um guardião desconhecido virado para baixo neste espaço.

O GUARDIÃO

O guardião é revelado assim que a lupa de qualquer jogador atingir essa linha. **Nenhuma ficha de jogador pode avançar além do guardião até que alguém o vença.**

O guardião pode ser vencido como se as fichas de pesquisa dos jogadores fossem arqueólogos no local do guardião. Por exemplo, como sua ação principal, você pode pagar o custo para vencer o guardião se sua lupa atingir essa linha. Mas as formas alternativas de vencer um guardião também se aplicam: *Revólver ou Clube de Guerra* funcionará desde que você tenha uma ficha de pesquisa lá. *Armadilha de Urso* funcionará desde que nenhum outro jogador tenha alcançado essa linha ainda (mas não funcionará antes que o guardião seja revelado). No entanto, efeitos que movem um guardião não podem ser usados para mover um guardião da (ou para a) trilha de pesquisa.

No final da rodada, se o guardião não for vencido, **você recebe 1 Medo** para cada ficha de pesquisa que tiver no espaço do guardião.



ERUPÇÃO VULCÂNICA!



Para esta recompensa de diário, ative qualquer local de nível **desocupado**. Então o vulcão entra em erupção e o destrói! Devolva a peça de local – e qualquer guardião nele – para a caixa. Vire a peça de cima da pilha de ídolos restantes e coloque-o voltado para cima onde estava o local. Agora é possível Descobrir outro local novamente nesse mesmo local.

Observe que, se não houver locais desocupados, isso não terá efeito.

OUTRAS AVENTURAS



Quando sua lupa chegar a esta linha, você imediatamente ganha 2 cartas de Medo em sua área de jogo.



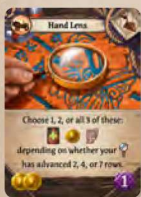
Para esta recompensa de lupa, você escolhe uma moeda ou uma bússola.



Você paga o custo do ídolo com um de seus ídolos que **não esteja numa casa**. Coloque o ídolo na caixa.

Notas Sobre Algumas Cartas

LENTE DE MÃO



Por exemplo, se sua lupa avançou 5 linhas, você pode escolher duas das três opções (mas não pode escolher a mesma duas vezes). Se você optar por comprar uma carta, você pode olhar para ela antes de fazer sua segunda escolha. No Templo do Macaco, o espaço do artefato conta como apenas 1 linha.

CÂMERA



Os locais de nível estão em 2 linhas de 4. Se você já tem um arqueólogo em um local de nível , a Câmera dá acesso a um local descoberto em qualquer um dos 4 espaços nessa linha horizontal. Você pode até escolher o local com seu arqueólogo.

CINTURÃO DO EXÉRCITO



Você tem permissão para escolher e resolver as opções em qualquer ordem. Por exemplo, se você optar por comprar uma carta, poderá examiná-la antes de decidir sobre sua segunda escolha.

KIT DE PRIMEIROS SOCORROS



"Olhar" significa a mesma coisa que "tire até" no jogo original. Alteramos o texto para deixar mais claro que isso não é como . Você não pode jogar ações livres (especialmente não) até terminar de lidar com as cartas que você está olhando.

REDE DE ATERRAMENTO

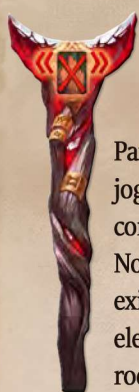


A Rede de Aterramento se aplica a todos os itens que você compra (ou ganha) pelo restante da rodada. O efeito continua a ser aplicado mesmo que a carta seja exilada. (E o efeito não se aplica se a carta não foi jogada para seu efeito.)

VARA DA DIVISÃO



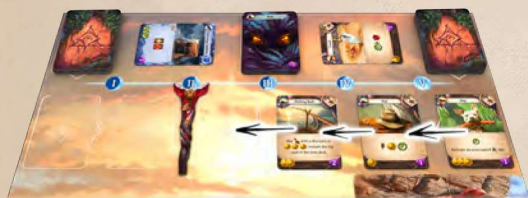
Se você pagar o custo , a carta descartada pode ser exilada com o efeito .



Variante: Cajado da Lua Vermelha

Para ver mais itens e artefatos durante o jogo, seu grupo pode concordar em jogar com a Variante do Cajado da Lua Vermelha. No final da rodada, o cajado da lua vermelha exila 2 itens e 2 artefatos mais próximos a ele antes de se mover para marcar a nova rodada.

No final da rodada I:



No final da rodada II, exile 4 cartas:



Notas de Design

Uma das alegrias de jogar com os novos líderes é explorar seus novos poderes. Claro, também demos a eles algumas limitações interessantes, mas mesmo assim, você descobrirá que pode fazer mais durante o jogo se sua expedição tiver um líder. Por esse motivo, projetamos as novas trilhas de pesquisa para serem um pouco mais áduas.

Isso significa que, se seus líderes estiverem pesquisando o caminho para o Templo do Pássaro ou o Templo da Cobra, você achará o jogo um pouco mais fácil do que o normal. Você terá uma chance melhor de subir no caminho da pesquisa. E, inversamente, se você usar o Templo do Macaco ou o Templo do Lagarto sem os novos líderes, a linha superior será mais difícil de alcançar.

A maioria de nossos testes foi feita com os novos templos, mas esperamos que você explore todos eles!

A game by Mín & Elwen

Development Team: **Michal Štach**
Michaela Štachová
Tomáš Uhlíř
Adam Španěl

Graphic Design: **Radek Boxan**

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

Art Consultation: **Dávid Jablonovský**

Production: **Vít Vodička**

Rulebook Writer: **Jason Holt**

Project Management: **Jan Zvoniček**

Project Supervision: **Petr Murmak**

BIG THANK YOU TO:

Our core team:

- **Radek "RBX" Boxan** for working hard at turning our ideas into beautiful prototypes despite the countless changes and updates, as well as shouldering the task of doing most of the final graphics work. You are our hero!
- **Tomáš "Uhlík" Uhlíř, Pavel "pajada" Češka, and Vít Vodička** for their awesome insightful observations and great ideas.
- **Adam Španěl** for offering his valuable feedback and creating new BGA versions for online testing at lightning speed.
- **Jason Holt** for writing this amazing rulebook.
- **Regina Urazajeva** for being the marketing mage she is.
- **Míša Zaoralová and Hana Slaninová** for their work on the graphics.
- **Radim "Finder" Pech** for creating an awesome trailer video!
- **Jakub Uhlíř** for coordinating (and doing) the playtesting and organizing the work on the translations.
- **Kreten, Lenka, Lukáš, and Tereška** for testing the game as a family and providing excellent feedback.
- **Tom Helmich, Anežka "Angie" Seberová, Miroslav Felix Podlesný, and all the rest of the CGE team** – Thank you for testing many early broken and unbalanced versions and offering your valuable insight!

Our online testers: Leonardo Ciaroni for devoting so much of his time, Michael Murphy for very helpful, insightful, and detailed feedback, Peter Harding (Pelorn) and Vienna Chichi Lam (Vichi) for being the soul of the online testing community, DogeCoin, 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, and over 80 other top Arnak players who tested the online version. You all devoted much time and effort to this. It surpassed our expectations by far. Thank you so much!

Board Game Arena: Jurica Hladek, Emmanuel Colin, and all the team at Board Game Arena for allowing us to use the BGA platform for the unique digital playtesting extravaganza and their support.

Tabletop testers: Stanislav Kubeš for showing up for every one of our testing events, Tomáš Tyc for helping us tackle the problem of making snack tokens work intuitively, Tereza Střílková, Rumun, Monča, Leontýnka, Kryštof, Ivan "eklp" Dostál, Laďa Pospěch, Michal Ringer, Ruda Malý, Kuba Kutil, Kristián "Christheco" Buryš, Petr Ovesný, Tomík, Youda, Pítrš, Ozzy, Ella, Elnie, Tereška and other participants of Warcon 2021. You guys helped us to make this a more flawless experience. Thank you!

KEEP EXPLORING

The world of Arnak is vast
and there's still much more
to discover.



www.cge.as/explore-arnak

© Czech Games Edition
October 2021
www.CzechGames.com



NOVOS ÍCONES USADOS NESTA EXPANSÃO

-  Você pode escolher qualquer guardião que tenha vencido cujo benefício já tenha sido usado. Vire-o para cima para tornar seu benefício utilizável novamente.
-  Escolha um dos guardiões não utilizados que você venceu e vire-o com a face para baixo sem receber seu benefício.
-  Ative qualquer local .
-  Ative qualquer local de nível  descoberto.
-  Ative qualquer local de nível  descoberto.
-  Use o efeito de qualquer ídolo virado para cima no tabuleiro
-  Use o efeito do lado prateado de um assistente disponível no tabuleiro de suprimentos.
-  Use o efeito do lado dourado de um assistente disponível no tabuleiro de suprimentos.
-  Use o efeito do lado prateado de um assistente disponível no tabuleiro de suprimentos. Em seguida, coloque-o no fundo de sua pilha.
-  Escolha um: Ganhe  ou .
-  Este efeito de ídolo não é uma ação livre.
-  Ative qualquer local de nível  **desocupado**. Remova-o do jogo. Vire a peça do topo da pilha de ídolos restantes e coloque-o onde estava o local. Agora é possível descobrir um novo local lá.
-  Pegue um novo assistente de prata ou atualize um de seus assistentes de prata para ouro. (Você não pode ter mais do que dois assistentes.)
-  Atualize dois assistentes. Você não pode atualizar o mesmo assistente duas vezes.

NOTAS GERAIS

Ações livres são geralmente legais entre as partes de um efeito.

-   Se a carta que você comprar tiver uma ação livre, você pode jogá-la antes de exilá-la.
-   Ações gratuitas são legais depois de tirar uma carta, mas **você não deve se tornar incapaz de pagar o custo**.

NÃO ESQUEÇA!

- Se você ficar sem cartas de Medo, você ganha fichas de medo  em vez disso.
- Se um efeito gerar um valor de viagem que você não pode usar imediatamente, você ainda pode usá-lo a qualquer momento antes do final do seu turno.
- Se os baralhos de itens ou artefatos ficarem sem cartas, eles permanecerão vazios. As cartas não são embaralhadas.
- Se você jogar um efeito de carta que dura a rodada inteira, ele durará a rodada inteira mesmo se a carta estiver na trilha de pesquisa do Templo do Macaco ou no exílio.