

AS RUÍNAS PERDIDAS DE ARNIAK

CAMINHOS TORTUOSOS



MÍN & ELWEN

Três dias na selva, caçando aquelas ruínas que vimos do avião. Cada caminho mais tortuoso que o anterior. Os meus camaradas temem que estejamos andando em círculos. Mas ganhamos elevação e eu acredito em minha bússola. Com certeza encontraremos o primeiro templo antes que este dia termine.



Usando esta Expansão

Caminhos Tortuosos lhe permite explorar regiões desconhecidas de Arnak, na forma de um novo tabuleiro impresso em ambos os lados. Para jogar com ele, deixe o tabuleiro original na caixa do jogo. Posicione o tabuleiro de *Caminhos Tortuosos* com o lado que quer explorar voltado para cima e siga as instruções de preparação listadas mais adiante.

Os novos tabuleiros desta expansão apresentam trilhas de investigação desafiadoras, as quais foram desenvolvidas para serem usadas com líderes das expansões *Líderes de Expedição* e *A Expedição Perdida*. Você pode jogar sem os líderes destas expansões, porém aguarde um jogo desafiador neste caso!

Os novos tabuleiros não foram desenvolvidos para serem usados com quaisquer trilhas de investigação das expansões *Líderes de Expedição* e *A Expedição Perdida*. Mas claro, você é bem-vindo para testar estas combinações – por sua conta e risco!

As pontuações potenciais dos novos templos podem ser diferentes das pontuações típicas de outros templos. Por exemplo, jogar com o Templo da Aranha geralmente resulta em pontuações finais menores que no Templo do Pássaro, ao passo que o Templo da Coruja tende a oferecer mais oportunidades de pontuação.

Componentes



Tabuleiro de jogo impresso em dois lados
(Templo da Aranha ou da Coruja)



4 fichas de investigação de lanterna



28 fichas de tábua escura



24 peças de templo da Coruja



7 peças de ação rival usadas
no modo solitário



2 peças de local nível



2 peças de local nível



4 peças de guardião



8 peças de assistente



6 peças de bonificação
de investigação



10 peças de ídolo



5 objetivos do rival



4 divisórias de cartas

Templo da Aranha

Este lugar é diferente de todo o resto da ilha! Ele oferece muito mais, nos desafiando a mergulhar em seus segredos... mas algo nele parece ficar cada vez mais arrepiante conforme avançamos. À noite, parece que estamos sendo observados pelos olhos brilhantes da aranha...

Preparação

Este templo utiliza **tábuas escuras**. Quando preparar o jogo, coloque uma tabua escura **por jogador** em cada espaço para tábuas escuras do tabuleiro, abaixo dos locais , formando a **provisão de tábuas escuras**. Devolva quaisquer tábuas escuras remanescentes para a caixa.



Tábuas Escuras

As tábuas escuras são usadas para **invocar altares** na trilha de investigação do Templo da Aranha, lhe oferecendo uma nova forma de usar artefatos.

Existe uma **provisão limitada** de tábuas escuras no jogo. Sempre que ganhar uma , pegue-a do espaço mais à esquerda que ainda possua uma . Se a provisão de tábuas escuras estiver vazia, receba uma tábua normal no lugar.

Tábuas escuras também podem ser usadas em todas as mesmas formas das tábuas normais. Sempre que usar uma tábua escura no lugar de uma tábua normal – seja para pagar um custo ou para  – ela é devolvida à provisão de tábuas escuras. Sempre reponha a provisão de tábuas escuras da direita para a esquerda. Cada espaço pode ser reabastecido até à sua quantidade original de tábuas (que é igual à quantidade de jogadores).



Invocando um Altar

Existem cinco espaços na trilha de investigação reservados para artefatos. Eles são **altares**. Como sua ação principal, você pode invocar um altar.

Para fazê-lo, você deve ter uma tábua escura e uma ficha de investigação posicionada acima do altar de sua escolha. A ficha de investigação não precisa estar diretamente acima do altar – qualquer espaço acima dele é suficiente.

Altars estarão vazios no início do jogo. Quando invocar um altar, você deve colocar uma de suas abaixo do altar, no espaço correspondente à sua cor.

- Se invocou um altar vazio, pegue um artefato da fileira de cartas e coloque-o no altar. Você tem a opção de resolver imediatamente seu efeito. O artefato permanecerá lá pelo restante da partida, permitindo que outros jogadores também o utilizem.
- Se invocou um altar que já possui um artefato, resolva o efeito do artefato (caso queira).

 **Nota:** Quando invocar um altar vazio, o Professor pode escolher um dos artefatos de seu arquivo no lugar de um da fileira de cartas.

Cada jogador pode colocar, no máximo, **3 tábuas escuras** abaixo de cada altar.

Exemplo: O jogador amarelo quer invocar o Ouro da Serpente – um artefato atualmente disponível na fileira de cartas. Ele pode colocá-lo ou no segundo ou no terceiro altar. Ele escolhe o terceiro altar e coloca uma tábua escura abaixo dele. Então, ele move o Ouro da Serpente para o altar e resolve o efeito do artefato.

O jogador azul pode, atualmente, invocar apenas o altar mais baixo, já que sua lupa não se encontra acima dos demais altares. Contudo, ele só pode fazer isto mais uma vez – após isto ele alcançará o limite de três tábuas escuras neste altar.

Os jogadores ganham tábuas escuras de duas formas:

Do tabuleiro principal. Quatro locais no tabuleiro fornecem tábuas escuras para os jogadores na forma de um efeito escuro adicional: após escavá-lo, realocar para ou descobrir um destes locais **com um arqueólogo**, pode resolver o efeito escuro. Quando descobrir um local novo, o guardião é revelado após o efeito escuro ser resolvido.

Importante! Efeitos que lhe permitem ativar um local, como **Binóculos** ou , não permitem que você ganhe o efeito escuro destes locais. Porém, cartas que permitem que coloque ou realoque um arqueólogo, como **Cajado Desbravador**, lhe permitem resolver efeitos escuros.

Da trilha de investigação, como uma bonificação por alcançar determinados espaços.

Pontuando Tábuas Escuras – O Custo da Ambição

Os encantos funcionaram! Apenas imagine todo o conhecimento agora ao nosso alcance! Mas os selos falam de uma ameaça e nos avisam para não tocar nos altares. Por que este local era proibido?

As  que os jogadores usarem para invocar altares permanecerão na trilha de investigação pelo restante do jogo. Invocar altares pode levar os jogadores a perderem pontos ao final do jogo:

1. **Devolva tábuas não utilizadas.** Quaisquer  não utilizadas que os jogadores tiverem ao final do jogo são devolvidas à provisão de tábuas escuras. Lembre-se que cada espaço mantém tantas tábuas quanto jogadores na partida.
2. **Receber pontos negativos.** O espaço **vazio** mais à direita da provisão de tábuas escuras determina quantos pontos negativos cada  usada vale. Por exemplo, se este espaço estiver marcado com , então os jogadores perdem 3 pontos por cada tábua escura que eles usaram em altares.
3. **Pontuar altares.** Por fim, avalie cada altar com um artefato: determine qual jogador colocou mais  em cada altar. Este jogador ganha os pontos impressos acima do altar. Caso exista um empate, todos os empatados ganham estes pontos.

Dica: Embora invocar altares possa fazer você perder alguns pontos, isto pode trazer vantagens significativas durante o jogo. Para compensar estas perdas, preste atenção em quem possui mais  em cada altar.

Exemplo de Pontuação:



Primeiro, todas as  remanescentes são devolvidas à provisão. O jogador amarelo tem três e ao retorná-las ele altera os pontos negativos para cada tábua escura de -4 para -3 para todos.

Em seguida, os jogadores recebem pontos negativos pelas tábuas colocadas nos altares: o azul recebe -15 pelas 5 tábuas e o amarelo recebe -12 por 4 tábuas.

Por fim, a maioria nos altares é pontuada. O jogador azul recebe 2 pontos pelo primeiro altar e o amarelo recebe 3 pontos pelo quarto altar. Ambos os jogadores recebem 3 pontos pelo terceiro altar já que existe um empate. Ninguém recebe pontos pelo segundo e quinto altar, já que eles não foram usados.

Templo da Coruja

*Esculpido em rocha, todo este lugar conta uma história ao longo do caminho.
A história de um profeta, o homem que usava a máscara de coruja e domou os guardiões.*

Preparação



Cada jogador precisará de uma ficha de investigação de **lanterna**. Por enquanto, deixe-as em seu tabuleiro de jogador.

Este templo utiliza um **conjunto único de peças de templo**. Deixe as peças de templo normais na caixa.

- **Topo do templo:** Coloque peças de templo da Coruja e ídolos, com o verso para cima, no topo do templo, de acordo com os valores impressos (por exemplo, com 3 jogadores, serão duas peças de 1 ponto em cada pilha).
- **Corpo do templo:** Coloque uma peça de templo da Coruja ou uma peça de bonificação em cada um dos espaços apropriados ao longo da trilha de investigação. Alguns espaços recebem apenas uma peça em partidas com 3 ou 4 jogadores.
- **Passagens Secretas:** Assegure-se de também colocar peças de templo da Coruja e ídolos nas passagens secretas na trilha de investigação!



Se estiver jogando com ídolos da expansão *A Expedição Perdida*, remova ídolos com efeitos  e efeitos  – eles não são usados em jogos com este templo.

Observe que neste tabuleiro todos os locais de nível  na segunda fileira começam com 1 ídolo voltado para cima e 1 voltado para baixo. Estes locais também custam 2  adicionais para explorar (adicionalmente às 3 bússolas usuais).



Passagens Secretas

A trilha de investigação do Templo da Coruja possui seis passagens secretas que você pode explorar usando a sua lupa.

- 1 Pode entrar em uma passagem secreta não utilizada que esteja conectada com o espaço de sua lupa ao usar uma ação de Investigar e pagar o custo.
- 2 Coloque a sua lupa no espaço reservado e receba a ficha ou ídolo abaixo da passagem secreta. A passagem passa a estar **bloqueada** para todos os outros jogadores. Cada passagem pode ser explorada somente uma vez!
- 3 Por fim, coloque a sua lanterna no espaço inicial da trilha de investigação.

Se você pegou uma passagem secreta, não pode mais mover sua lupa pelo restante do jogo:

- Em futuras ações de investigação, pode mover ou a sua lanterna ou o seu diário.



Observe que investigar com a lanterna resulta em diferentes efeitos.

- O diário pode ser movido **até o nível** onde a sua lupa ou lanterna se encontram, o que for mais alto.



Observação: O Jornalista ainda pode mover o seu diário um passo à frente da sua lupa, mesmo que ele tenha pegado uma passagem secreta. Adicionalmente, o Jornalista pode mover o seu diário um passo à frente da sua lanterna.

- Como a  permanece na passagem secreta, cada jogador só pode explorar uma passagem secreta no jogo. O  e a  nunca podem entrar em uma passagem secreta.



I

II

III

IV

V

Coletando Peças de Templo

Peças de templo estão espalhadas pela trilha de investigação do Templo da Coruja. Se tiver qualquer uma das suas fichas de investigação no **mesmo espaço** que uma peça de templo, você pode usar uma ação de investigação e pagar o custo mostrado para comprá-la.

Adicionalmente, uma vez que alcance uma fileira marcada com um dos ícones de pirâmide, você pode usar sua ação de investigação para comprar peças de templo do **topo do templo**:



Se alcançou a 5ª fileira, você poderá comprar uma peça de templo de 1 ponto ou um ídolo, pagando o custo usual.



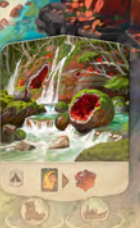
Se alcançou a 7ª fileira, você poderá comprar um ídolo, uma peça de 1 ponto ou uma de 5 pontos, pagando o custo usual.



Se alcançou a 9ª fileira, você poderá comprar qualquer peça de templo, pagando o custo usual.



A carta *Agenda* só pode ser usada para avançar o diário, não para adquirir quaisquer peças de templo.



Poderes das Novas Peças de Templo



As peças de templo do Templo da Coruja possuem um poder especial associado a elas. Assim que tiver adquirido quaisquer duas peças de templo da Coruja, você poderá combiná-las para criar uma casa de ídolos adicional.

Como uma ação livre, você pode usar qualquer um dos cinco efeitos padrão das casas de ídolo ao colocar um ídolo nesta nova casa. **Não pode** usar quaisquer efeitos de casas de ídolos azuis exclusivos do seu líder. Não perde pontos por colocar ídolos em uma destas casas.

Pontuação

Ao final do jogo, receba pontos baseados na posição de sua lupa (mesmo que ela esteja em uma passagem secreta), diário e lanterna.

Caso exista um empate, o jogador com mais pontos de investigação e peças do templo combinados ganha. Se os jogadores continuarem empatados, o jogo termina em empate.



Variantes Solitárias

Templo da Aranha

Preparação

Após montar a pilha de ação rival com 10 peças, embaralhe junto a peça de ação do Templo da Aranha para formar uma pilha de 11 peças. O restante da preparação do modo solitário permanece a mesma, preparando o tabuleiro e a provisão de tábuas escuras como se fosse uma partida para 2 jogadores.

Peça de Ação do Templo da Aranha



Quando o seu rival virar a peça de ação do Templo da Aranha, a ação muda, dependendo da rodada (ronda) atual. Ele pode fazer uma ou ambas das seguintes opções:

- **Invocar um altar:** O rival coloca uma da provisão de tábuas escuras abaixo do altar mais alto que possui um artefato, independentemente da localização da sua lupa.
- **Colocar um artefato e invocar o altar:** O rival escolhe um artefato da fileira de cartas, coloca-o no altar vazio mais baixo e coloca uma da provisão de tábuas escuras abaixo dele. Use a seta de decisão para determinar se o artefato escolhido será o mais à direita ou mais à esquerda. Se a lupa do rival ainda não avançou para cima do altar vazio mais baixo, nada acontece.

No caso raro da provisão de tábuas escuras estar vazia, o rival pula estas ações.

Pontuação

O rival não perde nenhum ponto pelas tábuas escuras que ele posicionou, mas recebe pontos por ter colocado a maioria de tábuas escuras em um altar, como um jogador normal receberia. Todas as demais pontuações do rival são realizadas da forma usual.

Templo da Coruja

Preparação

Após montar a pilha de ação rival com 10 peças, embaralhe junto a peça de ação do Templo da Coruja para formar uma pilha de 11 peças. O restante da preparação do modo solitário permanece a mesma, preparando o tabuleiro como se fosse uma partida para 2 jogadores.

Passagens Secretas

- Sempre que o rival for avançar a sua lupa, verifique se ela está em um espaço conectado a uma passagem secreta não utilizada. Caso esteja e a seta de decisão aponte para a passagem secreta, ele entrará nela. O rival também ganha quaisquer ídolos ou peças de templo da passagem secreta quando entrar nela.
- Quando o rival entrar em uma passagem secreta, coloque a lanterna da cor dele na base da trilha de investigação. A partir de agora, sempre que o rival for avançar a sua lupa, ele avança a lanterna no lugar.

Peça de Ação do Templo da Coruja



Quando o seu rival virar esta peça, ele pega a peça do templo mais baixa na trilha de investigação. Caso haja mais de uma peça na posição mais baixa, o rival usa a seta de decisão para selecionar uma.

- Se for uma peça de 1 ponto, o rival a pega e avança a sua lupa uma vez mais.
- Se for uma peça de 5 pontos, o rival a pega.
- Se for uma peça de 10 pontos, o rival a marca com uma bússola e avança com sua lupa duas vezes se ela já não estava marcada. Caso contrário, o rival a pega. Se o jogador obtém uma peça de 10 pontos marcada antes do rival, ele não recebe a bússola usada para marcá-la.

O rival sempre pode pegar a peça do templo mais baixa, independentemente da posição das suas fichas de investigação.

Mini Expansões Solitárias

Nossa alegria ao descobrir os petroglifos diminuiu quando descobrimos também as pegadas de outra expedição. Muitas vezes ficamos em segundo lugar. Mas não mais! Se eles planejam levantar o acampamento ao nascer do sol, então levantaremos o nosso antes do amanhecer.

Objetivos do Rival

Esta mini expansão fornece motivações adicionais à expedição rival. Cada vez que eles cumprem um objetivo, recebem pontos adicionais. Você pode frustrar os planos deles ao realizar os objetivos antes.

Novos Componentes



Esta mini expansão usa 5 novas peças chamadas de **objetivos do rival**.

Preparação

Use a preparação para 2 jogadores, como usualmente faria em uma partida solitária de Arnak. Mantenha quaisquer  e  restantes por perto – elas representam recompensas que o seu rival pode ganhar ao alcançar objetivos (ao jogar com o Templo da Coruja, você ainda precisará das peças de templo do jogo base para este propósito).

Mantenha ao seu alcance as 5 peças de objetivo em uma pilha com o verso para cima.

Como Jogar – Uma Rodada

O seu rival é o jogador inicial em cada rodada, como é usual no jogo solitário.

Antes do seu primeiro turno em cada rodada, misture os objetivos com o verso para cima. Revele aleatoriamente e posicione 3 deles, com a frente para cima, à sua frente. Estas são as ações que o seu rival quer realizar antes de você.

Como a expedição do rival já realizou uma ação nesta rodada, é possível que ele já tenha cumprido um destes objetivos. Ele não recebe pontos por isto. Substitua este objetivo por, aleatoriamente, um dos dois remanescentes na pilha.

Se foi o primeiro jogador a realizar um objetivo em particular, simplesmente o vire com a frente para baixo – o seu rival não receberá pontos por ele nesta rodada.

Se o seu rival foi o primeiro a realizar um objetivo em particular, vire-o com a frente para baixo e entregue uma peça de 2 pontos ao seu rival – estes pontos irão somar em sua pontuação final.

Desta forma, em cada rodada, seu o rival pode receber 0, 2, 4 ou 6 pontos dos objetivos. Você não ganha pontos, mas pode reduzir a quantidade de pontos que o seu rival ganha.

Falta de Peças: Se acabarem as  remanescentes, o rival troca três das suas peças ganhas por uma  remanescente.

Ajustes

Nós achamos que 3 objetivos por rodada dão uma boa variedade ao jogo e aumentam o desafio do jogo solitário normal. É possível ter um gostinho desta expansão ao revelar apenas 2 objetivos a cada rodada. Você também pode aumentar o desafio ao usar 4 objetivos por rodada, mas a variedade é melhor com 2 ou 3.

Outra forma de ajustar esta expansão é fazer o primeiro objetivo revelado valer 4 pontos. Coloque 2 peças de templo de 2 pontos nele para mostrar que ele é um objetivo de maior prioridade.

Detalhes



Seja o primeiro jogador a comprar um item nesta rodada.



Seja o primeiro jogador a comprar um artefato nesta rodada.



Seja o primeiro jogador a descobrir um novo local nesta rodada.



Seja o primeiro jogador a investigar com a sua lupa ou lanterna nesta rodada.



Seja o primeiro jogador a ter uma porção de arqueólogos no tabuleiro. O seu rival precisa de 3 e você, de 2.

Dica: Para ajudá-lo a se lembrar deste objetivo do rival, coloque 3 arqueólogos do rival na peça – ou 2 se o seu rival já enviou um para o tabuleiro.



Nota: Para os propósitos deste objetivo do rival, os lanches da Exploradora são considerados como sendo arqueólogos.

OBSERVAÇÕES

Você pode cumprir um objetivo (prevenindo o seu rival de pontuar nele) mesmo se a ação não for a sua ação principal. Por exemplo, um efeito que lhe permite ganhar um item gratuito conta como “comprá-lo”, o que iria cumprir o objetivo de comprar um item.

É possível cumprir múltiplos objetivos em um turno. Como descobrir um novo local interage com o objetivo de arqueólogos, até seu o rival pode cumprir dois em um turno.

Mini Expansões Solitárias

Eu digo aos meus companheiros para permanecerem focados, ignorarem a outra expedição e se concentrarem no que podemos fazer. Como eu gostaria de seguir meu próprio conselho! Mas parece que não importa o quanto realizamos a cada dia, a outra expedição sempre consegue fazer um pouco mais.

Ações Roxas

Parabéns por ganhar a variante solitária das Ruínas Perdidas de Arnak diversas vezes. No maior nível de dificuldade.

Muitos fãs de Arnak nos escreveram para nos dizer como eles já tinham ganhado do mais difícil jogo solitário e estavam procurando por um desafio maior. Pois aqui está ele!

Componentes

Esta expansão inclui um conjunto de 5 ações do rival roxas.



Preparação

Para formar a pilha de ação rival, use as 5 peças de ação de arqueólogo, como habitualmente:



E adicione 5 peças de ação roxas ou vermelhas, uma de cada tipo:



O seu nível de dificuldade aumenta em 1 por cada peça vermelha e em 2 por cada peça roxa, lhe dando uma gama de dificuldade entre 0, ao usar apenas as peças verdes, até 10, usando somente as roxas.



A outra diferença na preparação é que a expedição rival agora possui um para acompanhar a sua lupa.

Ações

Ações roxas são basicamente as mesmas que as verdes e vermelhas... porém mais agressivas.

INVESTIGAR



Na rodada V, a expedição rival avança a sua lupa duas vezes. Desta forma, é possível para eles receberem 2 peças de tempo em um turno.

VENCER UM GUARDIÃO



Após vencer um guardião (ou investigar com a lupa, caso nenhum guardião esteja disponível) a expedição rival investigará com o seu diário – como um jogador, ele pode movê-lo para cima até a fileira da sua lupa ou ídolo, a que estiver mais alta.

O seu diário pode remover peças de bonificação e somará pontos de diário ao final do jogo.

Note: Se estiver usando a mini expansão Objetivos do Rival, o diário não terá nenhum efeito no objetivo da Lupa.

COMPRAR UMA CARTA

O seu rival compra duas cartas com uma ação, uma de cada tipo. Uma carta é aquela com o maior valor de pontos no tipo indicado. A outra é a carta com o menor valor de pontos.

DESCOBRIR UM NOVO LOCAL



A ação segue as mesmas regras de antes. Contudo, ao final do jogo, cada um dos ídolos da expedição rival vale um ponto adicional (4 pontos por cada ídolo único, com a frente para cima e 3 pontos por cada um na pilha de -1).

Observação: Esta regra se aplica apenas se esta peça roxa estiver entre as escolhidas para esta partida.

MUITO OBRIGADO A:

NOSSA EQUIPE(A) BASE:

Adam Španěl, pelo seu trabalho na implementação online e seus comentários tanto no desenvolvimento quanto ao escrever as regras!

Radek "RBX" Boxan, por ajudar no que precisássemos. É sempre um prazer ter você no time!

Michael Murphy, você foi uma grande ajuda administrando a comunidade online novamente, assim como entregando excelente feedback e observações valiosas. Obrigado!

Gus Cook, por ter assumido o lugar de redator de regras, o que lhe cai bem! :-)

Jakub Uhlíř e **David Nedvídek**, por cuidarem dos protótipos físicos e testes.

Říman, por todo o trabalho duro ao criar o insert novo, a despeito dos muitos obstáculos que vieram em sua direção. Foi um longo caminho. Você é nosso herói!

Tomáš Zadražil, por estar disposto a dar um passo a caminho do desconhecido e tomar conta da produção do insert.

Kew, por ajudar a analisar os dados de feedback.

Eleni Papadopoulou, por criar vídeos tão incríveis!

Regina Urazajeva, **Ollie**, **Iva Nedvídková**, e muitos outros, por gerenciar as pré-vendas, o marketing e o suporte ao consumidor. Foi muito, mas vocês o conseguiram fazer de forma brilhante!

ILUSTRADORES:

Ondra Hrdina, **Jiří Kůs**, e **Kuba Politzer**: Isto já foi dito muitas vezes antes, mas a sua arte faz o jogo ganhar vida. Obrigado pelo excelente trabalho!

Um grande obrigado a **Antoine Najjarin** por nos ajudar a refinar as regras do Templo da Aranha.

Um agradecimento especial aos autores de *Lords of Waterdeep*, um dos nossos jogos de alocação de trabalhadores favoritos. O mecanismo de corrupção de *Scoundrels of Skullport* foi a inspiração quando criamos o Templo da Aranha.

Testadores: Diduška, Stanislav Kubeš, Lenka "slunicko.miki" Zitová, David "Shrap" Zita, Petule Pěkná, Kája "Runemaker" Pěkný, Daniel "Cukřík" Knápek, Filip X, Pavel Česka, Martin "Intoš" Sedmera, Markéta. Vocês foram testadores fantásticos! E um caloroso obrigado a todos que se juntaram a nós no WSBG, eventos da Czechgaming, CGE Deskotestování e diversos outros eventos de teste. A sua resposta, energia e suporte nos ajudaram a dar forma ao jogo em muitas formas importantes.

Nossos testadores online: kuro, nyahan, Cristhian Gudiño (Crisgud), UtterMarcus, RabbitRain, Ivan Filatov, Lachlan Ward-Smith, Dung Hoang, James (pandax42) Liao, Patryk Gałka, autopp, Kagura L "HK", Zoomie86, AaronMIG, 3106kun, irllys, Tish, Arien Malec, sasimirobot, Albert Mena, tsuzumik, trovtv, Michael Molen, Kedamashi, Marcel Dragomir, Andi Muhammad Fadlillah Firstiogusran (Xiot), Sreekar, Laskas, Dionprv, Luke, Barry Smith, Buddydave, Vily, nushura, Mark Fenrick e Mascha Artz.

Novamente, ficamos impressionados com a quantidade de pessoas dispostas a nos ajudar a testar! Obrigado!

Um jogo de Mín & Elwen

Equipe(a) de Desenvolvimento: **Michal Štach**
Michaela Štachová
Adam Španěl
Jakub Uhlíř

Design Gráfico: **Radek "RBX" Boxan**

Arte: **Ondřej Hrdina**
Jiří Kůs
Jakub Politzer
Štěpán Drašťák

Trailer & Ativos 3D: **Roman Bednář**

Consultor de Arte: **Dávid Jablonovský**

Gerente da Comunidade: **Michael Murphy**

Produção: **Vít Vodička**
Tomáš Zadražil

Regras: **Gus Cook**
Jason Holt

Gerente do Projeto: **Jan Zvoníček**

Supervisão do Projeto: **Petr Murmak**

Tradução: **Romir G. E. Paulino**

Revisão: **Marcelo Fernandes**
Rui Ferrão

CONTINUE EXPLORANDO

Ainda existe muito a descobrir!

Siga o link abaixo para vídeos explicativos, diários dos designers, progresso da arte e muito mais.



cge.as/explore-arnak

© Czech Games Edition
Abril de 2025
www.CzechGames.com



MÍN & ELWEN
Criadores de Arnak



cge.as/arnak-app

“ Há algum tempo que vêm pedindo uma versão digital de *As Ruínas Perdidas de Arnak* – e estamos excitados em dizer que ela está a caminho!

Nós não queremos acelerá-la. No lugar disto, trabalhamos bem próximos do time CGE digital para criar uma experiência que permaneça fiel ao original, ao mesmo tempo que adicione novas formas de apreciar a aventura.

Independentemente de estar jogando solitário ou desafiando amigos online, em breve será capaz de explorar Arnak de uma forma completamente nova. Estamos ansiosos para que se juntem a nós neste novo capítulo da jornada! “



Este símbolo denota que o efeito não conta como sua ação principal neste turno. Pode executar as ações gratuitas que quiser antes, depois e até durante a sua ação principal.

O Místico possui um efeito de ídolo que não é uma ação livre.

Ganhe as fichas indicadas.

Ganhe uma carta de *Medo* e as fichas indicadas. Deve tirar uma carta de *Medo* do tabuleiro e colocá-la, virada para cima, na sua área de jogo. (Ignore o seu valor de viagem). Se não houver cartas de *Medo* disponíveis, receba uma peça de *Medo*.

Escolha um: Ganhe ou ou .

Pode pagar o custo à esquerda para ganhar o benefício à direita. Se não puder pagar o custo, ou não o quiser fazer, então não recebe o benefício.

Pague o custo para escolher uma das duas fichas.

Faça uma das duas seguintes trocas: OU .

Numa carta de artefato, isto serve para lembrar que o efeito custa 1 . Porém, este custo só se aplica quando a joga da sua mão, não quando a compra.

O jogador paga este custo ao colocar uma carta da sua mão virada para cima na sua área de jogo, ignorando o valor de viagem da carta e o seu efeito. Se já não tiver cartas na mão, não poderá pagar este custo e não ganhará o benefício do efeito.

Pode tirar uma carta. Se o seu baralho estiver vazio, este efeito é nulo.

Pegue a carta e a coloque no topo de seu baralho (não resolva o efeito da carta).

Pode tirar a carta de baixo de seu baralho. Se o seu baralho estiver vazio, então isto não tem efeito.

Pode escolher uma carta da sua mão ou da sua área de jogo e descartá-la.

Pode tirar uma carta. A seguir, pode descartar uma carta da sua mão ou da sua área de jogo. Saiba que cada parte do efeito é opcional.

Pode tirar uma carta. A seguir deve jogar uma carta virada para cima na sua área de jogo, ignorando o seu valor de viagem e efeito.

Pode realizar imediatamente uma ação "Escavar um local" ou "Descobrir um novo local" se tiver um arqueólogo no seu tabuleiro de jogo. O efeito pode especificar benefícios ou limitações especiais.

Pode comprar imediatamente um artefato ou item da fileira de cartas. O preço é reduzido pelo valor indicado.

Execute a ação "Comprar um artefato", ignorando o passo onde paga o seu custo, mas aplicando o seu efeito.

Execute a ação "Comprar um item", ignorando o passo onde paga o seu custo.

Para pagar este custo no Templo da Árvore, descarte um artefato da sua mão ou da sua área de jogo.

Pode vencer um guardião imediatamente, sem ter de pagar o custo ilustrado na peça de guardião. Este benefício aplica-se apenas a um guardião que esteja num local onde você possui um arqueólogo.

Escolha qualquer guardião que tenha vencido e cuja dádiva já tenha sido usada. Vire-o novamente com a frente para cima para tornar sua dádiva usável novamente.

Escolha um guardião não usado que tenha vencido e vire-o com o verso para cima, sem receber a sua dádiva.

Ative qualquer local .

Ative qualquer local de nível descoberto.

Ative qualquer local de nível descoberto.

Ative qualquer local de nível **desocupado**. Remova-o do jogo. Revele o ídolo superior da pilha de ídolos restantes e o coloque no local removido. Agora é possível descobrir um novo local lá.

No Templo da Queda d'Água, este é o lembrete para escolher um dos locais escondidos, ativá-lo, removê-lo e retorná-lo para a base (fundo) da pilha regular.

Ganhe um assistente de nível prateado.

Promova um de seus assistentes para o nível dourado e renove-o.

Pegue um novo assistente de nível prateado ou promova um de seus assistentes para o nível dourado (não pode ter mais que 2 assistentes).

Pode renovar um de seus assistentes.

Renove dois assistentes. Não pode renovar o mesmo assistente duas vezes.

Use o efeito do lado prateado de um dos assistentes disponíveis no tabuleiro de provisão.

Use o efeito do lado dourado de um dos assistentes disponíveis no tabuleiro de provisão.

Use o efeito do lado prateado de um dos assistentes disponíveis no tabuleiro de provisão. Em seguida, coloque-o na base da pilha.

Use um dos seus assistentes, mas no lugar de resolver o seu efeito, receba os componentes mostrados. Se o efeito do assistente possui um custo (como) ignore este custo.

Use o efeito de qualquer ídolo com a face para cima no tabuleiro. Caso não existam ídolos com a face para cima, então isto não tem efeito.

Pague (na trilha de investigação) ou ganhe (nas cartas de encontro) um ídolo com o verso para cima. Ídolos são ganhos dentre aqueles que sobraram após a preparação.

Para resolver o efeito deste ídolo, pegue uma peça de templo de 2 pontos de qualquer uma das três pilhas.

Este ícone, presente no Templo da Árvore, significa que deve posicionar um ídolo não usado em um pedestal vazio para realizar o efeito indicado.

Tire e resolva uma carta de encontro do capítulo indicado.

Efeitos de cartas de encontro marcadas desta forma podem ser guardados para mais tarde.

No Templo da Aranha, pegue a mais à esquerda da provisão de tábuas escuras. Se estiver vazia, ganhe no lugar.

RECURSOS INICIAIS

Jogador 1

Jogador 2

Jogador 3

Jogador 4

BARALHO INICIAL

