LAS RUINAS PERDIDAS DE ARNAK



MÍN & ELWEN

Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Componentes



Tablero principal, por la cara del Templo del Pájaro (en la otra cara hay el Templo de la Serpiente)



4 tablillas individuales de doble cara



27 fichas de moneda



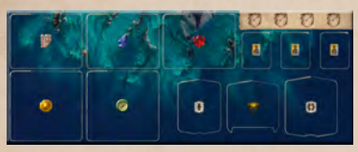
27 fichas de brújula



16 losetas de ídolo



24 losetas de templo



1 tablero de doble cara para la reserva



15 losetas de guardián



1 hoja de adhesivos



1 pieza de cuaderno y 1 pieza de lupa en cada uno de los colores



10 losetas de yacimiento de nivel



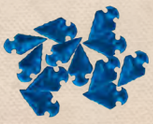
16 fichas de inscripciones



4 cartas básicas de cada color



6 losetas de yacimiento de nivel



12 fichas de punta de flecha



2 figuras de arqueólogos en cada uno de los colores



19 cartas de Miedo



12 tarjetas de ayudante



9 fichas de gema



18 losetas de recompensa a la investigación



40 cartas de objeto



1 vara lunar



1 indicador de jugador inicial



5 losetas de anulación



10 fichas de multiplicación y miedo



35 cartas de artefacto



1 bloc de hojas de puntuación



15 tarjetas de acción del rival (para la variante en solitario)

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Día 3 – Tras dos días dedicados en vano a escudriñar el océano, una pequeña mancha en el horizonte, apenas visible entre la espuma del oleaje, nos llenó de esperanza. Según nos acercamos, una bandada de pájaros de un escarlata brillante se acercó al barco, gorjeando y silbando como si nos diera la bienvenida. Tras consultar las cartas de navegación, el oficial nos aseguró que esa isla no aparecía en ninguna de ellas. Sus palabras venían a apoyar la tesis que todos compartíamos en secreto; esas mesetas escarpadas, esa jungla esmeralda...

... ¡podría ser Arnak!



VIDEOTUTORIAL

Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Preparativos

Tablero principal

Para la primera partida usad la cara del **Templo del Pájaro**.



La cara del Templo de la Serpiente tiene unas reglas especiales que se explican en la página 19.

Fila de cartas

La fila de cartas muestra los objetos y artefactos que podrás conseguir durante la partida. Asegúrate de que estén separados en dos mazos distintos (aunque tienen el mismo dorso, se pueden distinguir fácilmente por el anverso y por el icono de la esquina superior derecha).

1. **Artefactos.** Baraja el mazo de artefactos boca abajo y déjalo en el recuadro señalado.
2. **Miedo.** Coloca las cartas de Miedo en el recuadro señalado. Todas estas cartas son iguales, así que puedes dejarlas boca arriba.
3. **Objetos.** Baraja el mazo de objetos boca abajo y déjalo en el recuadro señalado.
4. **Vara lunar.** Coloca la vara lunar tal como se muestra en la fila de cartas, indicando que es la ronda I.
5. **Descubre 1 artefacto** y déjalo boca arriba en la fila de cartas, a la izquierda de la vara lunar.
6. **Descubre 5 objetos** y déjalos boca arriba en la fila de cartas, a la derecha de la vara lunar.

La isla

Losetas de ídolo. Mézclalas y repártelas al azar entre los yacimientos.

7. **Yacimientos de nivel I.** Pon un ídolo boca arriba en cada yacimiento de la región I.
8. **Yacimientos de nivel II.** Pon un ídolo boca arriba y otro ídolo boca abajo en cada yacimiento de la región II, tal como se indica en el propio tablero.

Losetas de anulación

9. En función del número de jugadores, puede que algunas casillas de acción no entren en juego. Se considera que una casilla anulada es como si no estuviera en el tablero; no se podrá usar en toda la partida.

   En una **partida con 4 jugadores** no uses las losetas de anulación (en estas imágenes se muestra una partida para 3 jugadores).

   En una **partida con 3 jugadores** anula 3 casillas III. Mezcla las losetas de anulación boca abajo y descubre 3 al azar. Cada una se corresponde con un yacimiento.



   Utiliza las losetas para anular la casilla III de cada uno de los 3 yacimientos (colócalas boca abajo en el tablero). Devuelve a la caja las 2 losetas sobrantes.

   En una partida con 2 jugadores anula las 5 casillas III. Cada yacimiento solo tendrá espacio para un arqueólogo.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

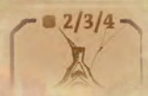
Marcador de investigación

10 

Losetas de templo. Dispón pilas con las losetas de templo en el Templo. Cada pila deberá tener tantas losetas como jugadores. Tal como se ve, habrá una pila con las losetas de 11 puntos en la parte superior, dos pilas con las losetas de 6 puntos en el centro y tres pilas con las losetas de 2 puntos en la base. Devuelve las losetas sobrantes a la caja.

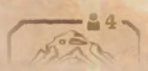
Losetas de recompensa a la investigación. Mezcla estas losetas boca abajo y repártelas entre:

11 **La pila de recompensas del Templo.**



Crea una pila con tantas losetas de recompensa como jugadores haya. Deja esta pila boca abajo en la parte superior del marcador de investigación.

12 **Casillas para las losetas de recompensa.** La mayoría de casillas del marcador de investigación deberán tener 1 loseta de recompensa.



Las casillas con este icono solo tendrán una loseta en las **partidas con 4 jugadores**.



Las casillas con este icono solo tendrán una loseta en las **partidas con 3 o 4 jugadores**.

Reparte las losetas de recompensa al azar entre las casillas correspondientes y después descúbrelas. Devuelve las losetas sobrantes a la caja.

El tablero de la reserva

13 **Recursos.** Coloca todas las fichas de recursos en la reserva.

14 **Losetas de yacimiento nivel** . Mezcla las losetas de yacimiento señaladas con y déjalas boca abajo en la reserva.

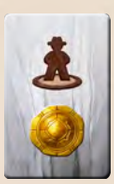
15 **Losetas de guardián.** Mezcla los guardianes y déjalos boca abajo en la reserva.

16 **Losetas de yacimiento de nivel** . Mezcla las losetas de yacimiento señaladas con y déjalas boca abajo en la reserva.

17 **Losetas de ayudante.** Pon a todos los ayudantes con la cara plateada visible. Mézclalos y forma 3 pilas al azar con 4 ayudantes en cada una. Deja estas pilas en la reserva.

18 **Piezas de investigación.** Las piezas de investigación de los jugadores también se colocan en la reserva, tal como se explica en la siguiente página.

Partidas en solitario


Estos componentes se usan únicamente para la **variante en solitario**. Esta variante utiliza los preparativos para las partidas con 2 jugadores (ver reglas en p. 20).

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Preparativos de los jugadores

Día 6 – Hemos encontrado el lugar idóneo para plantar las tiendas, con una fuente de agua muy cercana. El intendente nos ha asegurado que no nos faltarán las provisiones. Durante dos semanas, este va a ser nuestro hogar.

Cada jugador deberá elegir un color y quedarse **la tablilla, las piezas de investigación, 2 figuras de arqueólogo y 4 cartas básicas** de ese color.

La tablilla

Deja tu tablilla frente a ti y pon tus arqueólogos encima.



Temáticamente tus arqueólogos están en las tiendas de campaña y las fichas de recursos en las cajas de provisiones, pero puedes organizarte esta zona como prefieras.

Piezas de investigación

Las piezas de investigación se sitúan en la casilla inicial que hay en la parte inferior del marcador de investigación. La primera vez que investigues deberás usar la lupa, así que colócala encima del cuaderno.



Tu mazo inicial

Cada jugador tiene su propio mazo y todos los mazos iniciales son iguales. Este mazo inicial tendrá 4 cartas básicas de tu color y 2 cartas de Miedo:







Baraja tu mazo y déjalo boca abajo en tu tablilla.

Los turnos de juego



Empezará la partida quien haya viajado más recientemente a un lugar donde no hubiera estado antes. Dale a ese jugador el **indicador de jugador inicial**. Los turnos seguirán en sentido horario (hacia la izquierda).

Recursos iniciales

Los recursos iniciales dependerán del orden de juego, tal como se indica a continuación:

Jugador 1:
Jugador 2:
Jugador 3:
Jugador 4:

Disposición recomendada del juego

Las tablillas pueden situarse así alrededor del tablero central.



Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Desarrollo de la partida

Día 7 – ¡Qué extraño resulta estar aquí y poder ver por fin aquello que tanto habíamos buscado! A veces tengo la impresión de haber acampado en suelo sagrado. ¿Qué maravillas nos esperan? ¿Qué peligros nos aguardan? Desconocemos por completo qué secretos se ocultan en esta isla, pero hemos prometido desvelarlos... ¡y eso haremos!

Objetivo del juego

Tu misión será encabezar una expedición para explorar la misteriosa isla de Arnak y descubrir los secretos de una civilización desaparecida.

Tendrás que equipar a tu expedición con prácticos objetos, buscar misteriosos artefactos en medio de la jungla, descubrir enigmáticos yacimientos arqueológicos, derrotar a los guardianes que custodian estos lugares y —posiblemente, lo más importante— reunir los fragmentos de las ruinas de Arnak para disponer de una base de estudio que te permita descubrir el Templo Perdido.

Los logros de tu expedición te aportarán puntos que se sumarán al final de la partida para determinar qué jugador ha encabezado la expedición de más éxito.

Resumen del juego

Una partida dura 5 rondas.



Los jugadores realizarán distintas acciones por turnos que les servirán para descubrir los secretos de la isla. Durante el transcurso de la partida se irá explorando la isla y cada vez habrá más acciones disponibles. Las acciones te permitirán conseguir recursos, habilidades y puntos.

Cada ronda sigue estos pasos:

1. **Robar.** Cada jugador roba de su mazo hasta tener **5 cartas** en la mano.
2. **Jugar por turnos.** El jugador que tenga el indicador de jugador inicial empieza la ronda y el resto seguirán por turnos en sentido horario. Durante tu turno solo podrás hacer **una acción principal y tantas acciones gratuitas como quieras**.
3. **Pasar.** Durante tu turno puedes pasar para indicar que ya no vas a jugar más durante el resto de la ronda. Los demás jugadores seguirán realizando sus turnos hasta que todos hayan pasado.
4. **Preparar la ronda siguiente.** Baraja todas las cartas de tu zona de juego y déjalas en el fondo de tu mazo. Prepara el tablero para la ronda siguiente. **El indicador de jugador inicial pasa al jugador de la izquierda.**
5. **Desplaza la vara lunar.** Al final de cada ronda, mueve la vara lunar para señalar el paso del tiempo.

Según crece la luna las expediciones seguirán explorando la isla, adquiriendo objetos y artefactos y estudiando a conciencia las leyendas de Arnak. Después de 5 rondas, cuando sea luna llena, habrá llegado el momento de ver quién ha dirigido la mejor expedición.

Recursos

Las monedas representan fondos para la expedición. Se utilizan para comprar objetos.

Las brújulas representan el tiempo y la energía dedicados a explorar la isla. Se utilizan para descubrir artefactos y yacimientos arqueológicos.

Las inscripciones representan textos antiguos que podrás descifrar. Estos textos pueden enseñarte a utilizar los artefactos que encuentres.

Las puntas de flecha representan restos de armas antiguas. A menudo son necesarias para derrotar a los guardianes de la isla.

Las gemas son unos misteriosos talismanes del dios pájaro Ara-Anu. Son difíciles de encontrar, pero a menudo resultan indispensables para desentrañar los misterios de Arnak.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Los turnos de juego

Día 8 – Aunque estamos ansiosos por empezar hay una cierta inquietud. Pero no podemos dejar que nos venza el miedo. Si nos encontramos ante cualquier peligro, tendremos que enfrentarnos a él. ¡Adentrémonos en la jungla de una vez por todas!

Durante tu turno dispondrás de varias opciones, que a menudo dependerán de las cartas que tengas en la mano y de cómo esté el tablero principal.

Acciones principales

Durante tu turno tendrás que hacer **una acción principal** y **tantas acciones gratuitas como quieras**.

Las acciones principales son:

- **EXCAVAR EN UN YACIMIENTO** (p. 9)
- **DESCUBRIR UN NUEVO YACIMIENTO** (p. 10)
- **DERROTAR A UN GUARDIÁN** (p. 11)
- **COMPRAR UNA CARTA** (p. 12)
- **JUGAR UNA CARTA** (p. 13)
- **INVESTIGAR** (p. 14)
- **PASAR** (p. 17)

Tu mano

Puedes jugar una carta por su valor de desplazamiento o por su efecto, pero no por ambas cosas.



VALOR DE DESPLAZAMIENTO

Puedes usar el valor de desplazamiento para pagar determinadas acciones (como la acción **Excavar en un yacimiento** que puede verse en la página siguiente).

O BIEN

EFECTO

Puedes jugar la carta por su efecto.

Este efecto indica que obtienes una ficha de de la reserva.

ACCIONES GRATUITAS

Un efecto que tenga este icono no se considera la acción principal del turno.

Durante tu turno podrás realizar tantas acciones gratuitas como quieras. Estas acciones pueden realizarse **antes, después o incluso durante tu acción principal.**

MIEDO

Las cartas de Miedo no tienen ningún efecto, aunque se pueden usar por su valor de desplazamiento .

TU ZONA DE JUEGO

Cada vez que juegues una carta deberás dejarla boca arriba frente a ti, junto a tu tablilla. Esta zona se considera tu zona de juego.



Tablilla del jugador



Zona de juego

Tu zona de juego viene a ser, en esencia, como una pila de descarte con todas las cartas visibles. Las cartas se irán acumulando de un turno al siguiente y no se reciclarán y volverán al mazo hasta que termine la ronda.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Excavar en un yacimiento

Día 9 – Hemos llevado una escalera al yacimiento para poder encaramarnos y examinar mejor los grabados. ¡Tal como esperábamos, se trata de unos textos antiguos! Si tenemos estas maravillas tan cerca del campamento, a saber qué nos encontraremos cuando empecemos a explorar de verdad...

Como acción principal del turno puedes enviar a uno de tus arqueólogos para que excave en cualquiera de los 5 yacimientos. También podrás excavar en los yacimientos y en cuanto se hayan descubierto.

Para excavar en un yacimiento

1. **Paga el coste de desplazamiento** que aparece en la casilla donde quieres enviar a tu arqueólogo. Esta casilla debe estar vacía (es decir, no puede haber otro arqueólogo en ella y, en las partidas con 2 o 3 jugadores, no puede haber una loseta de anulación).
2. **Mueve a tu arqueólogo** de tu tablilla a esa casilla.
3. **Resuelve el efecto** indicado en el yacimiento (en la contraportada del reglamento se explican todos los iconos).

Atención: si tus dos arqueólogos ya estuvieran en algún yacimiento, no podrías realizar esta acción.

Ejemplo: *la jugadora Roja se gasta una carta con para enviar a su arqueólogo al yacimiento que aquí se indica. Coloca su figura en la casilla de y obtiene dos fichas de. El siguiente jugador que quiera usar este yacimiento durante esta ronda tendrá que pagar. Incluso la propia jugadora Roja podría hacerlo en un turno posterior, aunque ya tuviera a un arqueólogo allí. Si las dos casillas estuvieran ocupadas, nadie más podría venir aquí a excavar durante esta ronda.*



Este yacimiento tiene dos casillas para arqueólogos.

Pagar los costes de desplazamiento

Como era de esperar, puedes pagar un coste de gastando una carta con un icono de; juega la carta de tu mano dejándola boca arriba en tu zona de juego e ignorando su efecto. También podrías pagarlo con un valor de desplazamiento superior (tal como puede verse en la **Jerarquía de desplazamientos** que hay en esta página).



Puedes usar de tu carta de Miedo para pagar un coste de desplazamiento de.

Dos iconos

Si un coste incluye dos iconos, podrás pagarlo con el valor de desplazamiento de dos orígenes distintos.



También es posible que tengas una carta que te aporte dos iconos. Una carta así puede utilizarse para pagar un coste con un solo icono, pero el segundo icono posiblemente se perdería (no se conserva de un turno al siguiente).

Ejemplos:





Contratar a un piloto

Siempre puedes gastarte dos monedas para disponer de un avión que sirve para pagar cualquier icono de desplazamiento, tal como puede verse en la **Jerarquía de desplazamientos.**



Jerarquía de desplazamientos

Siempre puedes pagar un coste usando un **valor de desplazamiento superior**. Esta jerarquía también aparece en la hoja de ayuda.



Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Descubrir un nuevo yacimiento

Día 10 – A su regreso nuestro equipo nos ha contado una fantástica historia sobre unas viviendas que hay en los acantilados decoradas con unos impresionantes grabados que siguen intactos. Sin embargo, la alegría del descubrimiento se vio empañada por el terror que les despertó una bestia que merodeaba por allí.

Al principio de la partida solo habrá 5 yacimientos en los que se pueda excavar. Pero durante la partida podrás hallar nuevos yacimientos. Puedes descubrir cualquier yacimiento o que no tenga todavía una loseta de yacimiento.

Para descubrir un nuevo yacimiento



1. **Atraviesa la jungla.** Tendrás que decidir si quieres descubrir un yacimiento o . Mira el tablero y **paga el coste indicado en** . Después elige un yacimiento por descubrir de esa región y **paga el coste de desplazamiento** necesario para **mover a tu arqueólogo** desde tu tablilla a la casilla del yacimiento que hay en el tablero.

2. **Quédate el ídolo.** Resuelve de inmediato el efecto del ídolo. Si el yacimiento tuviera dos ídolos, quédate los dos, pero aplica solo el efecto del que esté boca arriba. Deja los ídolos boca abajo en las cajas de provisiones que hay en tu tablilla.

3. **Descubre el yacimiento.** Toma la loseta superior de la pila que se corresponda con el yacimiento (o) y colócala en el tablero boca arriba. Ahora ya se ha descubierto el yacimiento y **su efecto se resolverá de inmediato**.

4. **Despierta al guardián.** Roba la loseta superior de la pila de guardianes y déjalo boca arriba sobre la loseta del yacimiento.

El guardián no te afectará de inmediato. Sin embargo, al final de la ronda recibirás una carta de Miedo si recuperas un arqueólogo de un yacimiento que tenga un guardián (ver p. 17).

Para evitarlo, podrás realizar una acción en un turno posterior para intentar derrotar al guardián (ver la página siguiente). O bien puedes intentar zafarte del guardián con la ayuda de ciertas cartas que te permitan mover a tu arqueólogo o al guardián.

Cuando tu arqueólogo se haya ido (por ejemplo, en una ronda posterior) **el yacimiento descubierto será un lugar más al que podrán ir los arqueólogos para excavar**. El coste en que hay impreso en el tablero únicamente se aplica al descubrir un yacimiento, y no al excavarlo. Puedes enviar un arqueólogo a excavar en un yacimiento que todavía tenga un guardián; si regresas de ese yacimiento al final de la ronda, recibirás una carta de Miedo (aun cuando no fueras tú quien despertó al guardián).



Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Derrotar a un guardián

Día 11 – Nos hemos enfrentado a esa monstruosa criatura, cuchillos contra zarpas. ¡Y la hemos derrotado! Pero no llegamos a darle el golpe de gracia; asombrados, vimos como la bestia se postraba ante nosotros, reconociendo nuestra victoria. Y nos dimos cuenta de que no se trataba en realidad de un monstruo, sino de uno de los legendarios guardianes de Arnak.

Guardianes

Unas misteriosas criaturas custodian las ruinas de la isla. Cada vez que un jugador descubra un nuevo yacimiento, aparecerá un guardián. El guardián no tiene ningún efecto inmediato, pero al final de la ronda recibirás una carta de Miedo por cada arqueólogo tuyo que regrese de un yacimiento que todavía tenga un guardián (ver p. 17).

Los guardianes se quedarán en el tablero hasta que les derroten, pero **no impiden que los arqueólogos excaven en esos yacimientos**.



Para derrotar a un guardián

Como acción principal del turno puedes derrotar a un guardián. Para ello deberás tener un arqueólogo en el yacimiento del guardián.

1. **Paga el coste** que aparece en la parte inferior de la loseta del guardián.
2. **Retira el guardián** del tablero y déjalo junto a tu tablilla.



Este efecto te permite derrotar a un guardián en un yacimiento donde tengas a un arqueólogo **sin pagar el coste** (sin embargo, puede que debas pagar el coste del efecto, en caso de tenerlo). Los guardianes derrotados de esta forma también deben dejarse junto a tu tablilla.

Un consejo: en algunos casos puede ser importante derrotar a un guardián y así evitar recibir la carta de Miedo. En otros casos se pueden conseguir más puntos si esos recursos se destinan a la investigación. Dicho de otro modo: no te sientas obligado a derrotar a todos los guardianes que despiertes.

Reclamar el favor de un guardián

Tras derrotar a un guardián te habrás ganado su respeto y te brindará el favor que aparece en la esquina superior derecha. Este favor se podrá reclamar **una sola vez en toda la partida**, durante cualquiera de tus turnos. Tras reclamar el favor, pon el guardián boca abajo para señalar que ya no podrás volver a usarlo.



Algunos favores tienen un valor de desplazamiento que se puede usar para pagar el coste de un desplazamiento, como harías al gastar cartas de la mano.



Otros favores son acciones gratuitas que se pueden reclamar en cualquier momento durante cualquiera de tus turnos.



Un guardián te aportará 5 puntos al final de la partida (tanto si has reclamado su favor como si no).

Ídolos

Al descubrir nuevos yacimientos te encontrarás ídolos. Cuando consigas un ídolo déjalo en las cajas de provisiones que tienes en tu tablilla. Los ídolos deberían estar boca abajo porque la recompensa que aportan al principio ya no se volverá a conseguir.

Al final de la partida cada ídolo valdrá 3 puntos.

Casillas para ídolos

Las cuatro casillas que tienes en la parte superior de la tablilla te permitirán acceder a algunos efectos muy útiles. Durante tu turno podrás **poner un ídolo en una casilla como acción gratuita:**

1. **Traslada el ídolo** desde tus cajas de provisiones hasta la casilla vacía situada más a la izquierda de la tablilla.
2. **Elige uno** de los 5 efectos indicados.

¡Pero piénsatelo bien antes de recurrir al poder de un ídolo! Cada una de las cuatro casillas valdrá un cierto número de puntos si sigue vacía al final de la partida.

Un **ídolo que ocupe una casilla ya no podrá moverse de allí**, así que cada casilla solo se podrá usar una vez por partida (a menos que encuentres un artefacto que te permita cambiar esta regla).



Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Comprar una carta

Día 12 – Trepé hasta lo alto de una roca y aparté algunas ramas para ver más claramente el sendero. Cuando bajé, el sol brillaba de pleno sobre la roca y pude ver que en realidad se trataba de un extraño artefacto.

Mejorarás tu mazo comprando artefactos y objetos de la fila de cartas.

La fila de cartas

La fila de cartas queda dividida en dos partes gracias a la vara lunar:



Los artefactos quedan a la izquierda y los objetos a la derecha. A cada ronda, la vara lunar se desplazará una casilla hacia la derecha, de modo que cada vez habrá más artefactos y menos objetos. A medida que las expediciones se vayan adentrando en el corazón de la isla, irán descubriendo más artefactos y a la vez recibirán menos apoyo desde la costa.

Objetos

Puedes comprar objetos que te resultarán muy útiles para la expedición. Los objetos se dejan **en el fondo del mazo**, lo cual supone que normalmente los tendrás en tu mano cuando empiece la nueva ronda.

Artefactos

Los artefactos son valiosos tesoros que te encontrarás mientras exploras la isla. Tendrás que pagarlos con fichas de , que representan el tiempo dedicado a explorar. Diremos que "compras" la carta, aunque en realidad tu expedición está abriéndose paso por la jungla y atravesando pedregales en busca del artefacto. A diferencia de los objetos, los artefactos **pueden usarse en el momento de adquirirlos**.

Comprar un objeto

1. **Elige un objeto** de la fila de cartas.
2. **Paga el coste** señalado en la parte inferior de la carta.
3. **Deja el objeto boca abajo** en el **fondo de tu mazo**.
4. **Repón la fila de cartas.**

Comprar un artefacto

1. **Elige un artefacto de la fila de cartas.**
2. **Paga el coste señalado en la parte inferior de la carta.**
3. Deja el artefacto en tu **zona de juego**. Tienes la opción de **resolver su efecto inmediatamente, ignorando el coste** que hay en la esquina.
4. **Repón la fila de cartas.**

Atención: cuando compres un artefacto, podrás resolver su efecto. Es posible que el efecto sea otra acción, como enviar un arqueólogo a excavar en un yacimiento. Todo ello se considerará como parte de la acción principal.

Reponer la fila de cartas

Cuando finalices tu turno, si falta cualquier carta en la fila de cartas, rellena la fila poniendo una carta del mismo tipo:

1. **Desplaza las cartas hacia la vara lunar** para que quede espacio en el extremo.
2. **Descubre una carta** y ponla en el espacio que haya quedado vacío.

Si un mazo se queda sin cartas, dejarás de desplazar y reponer las cartas de ese tipo.

Ejemplo: *así está la fila de cartas en la ronda II. Has comprado un objeto, así que tendrás que reponer la fila poniendo un nuevo objeto, tal como se muestra. Si hubieras comprado un artefacto, el nuevo artefacto se repondría desde el otro lado.*



Jugar una carta

Día 13 - Rufi es un pájaro muy despierto y me encanta que esté con nosotros. Es capaz de encontrar cosas muy interesantes.

Para jugar una carta

1. **Muestra la carta** en tu mano y déjala boca arriba en tu zona de juego.
2. **Resuelve el efecto de la carta.**

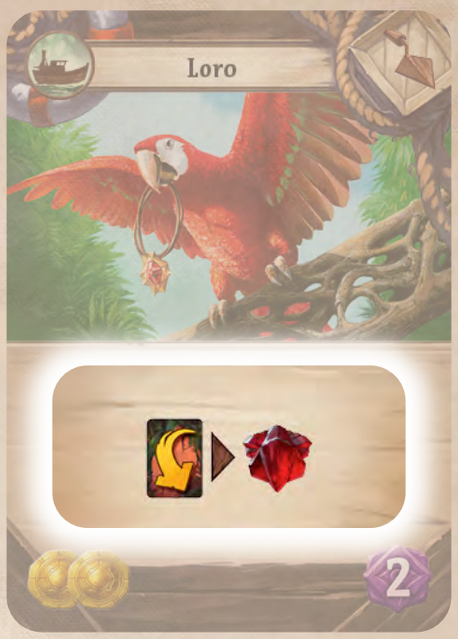
La carta se quedará boca arriba en tu zona de juego durante el resto de la ronda (a menos que puedas desterrarla, como se explica más adelante).

Un efecto que tenga este icono se considera una **acción gratuita**. Esto significa que jugar la carta **no se considera la acción principal** del turno. Las cartas de Financiación y Exploración tienen efectos que son acciones gratuitas, y los efectos de algunos objetos también son acciones gratuitas.

Por otro lado, si un efecto no viene señalado como acción gratuita, se considerará la **acción principal** del turno. Todos los efectos de los artefactos se consideran acciones principales, al igual que los efectos de algunos objetos (como el que aparece en el Loro).

Cuando juegues un artefacto, también tendrás que pagar un coste especial , tal como se explica en el recuadro de esta página. Esta regla no se aplica a los objetos.

Recuerda: una carta de la mano se puede jugar por su valor de desplazamiento o por su efecto, pero no por ambos.



Ejemplo: *supongamos que usas tu turno para jugar el Loro. Lo dejas boca arriba en tu zona de juego y resuelves su efecto. El efecto te indica que gastes una carta para conseguir una gema. Repasando tu mano, decides gastar una carta de Financiación. La pones en juego pero ignoras su efecto. Esta ronda no podrás usarla como moneda, pero la recompensa lo vale: obtienes una gema de la reserva. Con esto acaba tu turno (a menos que te queden acciones gratuitas que quieras jugar).*

Desterrar

Hay algunas reglas y efectos que envían cartas al destierro, situado en la parte superior del tablero. Los objetos y artefactos tienen unas pilas especiales junto a su mazo para las cartas desterradas. Las cartas de Miedo se devuelven al mazo de Miedo cuando se destierran. Excepto las cartas de Miedo, las cartas desterradas no acostumbran a entrar de nuevo en juego.



Este símbolo se refiere a las pilas de artefactos y objetos desterrados del tablero. Si un efecto muestra este símbolo, significa que podrás **desterrar una carta de la mano o de tu zona de juego**.

Un consejo: a ser posible, es mejor usar una carta y luego desterrarla de tu zona de juego antes que desterrarla de la mano.

Jugar cartas de artefacto

Al encontrarlo creímos saber cómo funcionaba, pero empiezo a sospechar que este artefacto esconde algo más todavía. Puede que en estos textos antiguos hallemos la respuesta...



Todos los efectos de los artefactos tienen un coste en su esquina. Al comprar el artefacto, este coste se ignora y podrás aplicar su efecto sin pagarlo. Pero **cada vez que juegues un artefacto de tu mano, tendrás que pagar el coste** .

Puede que el efecto de un artefacto también tenga otros costes. De ser así, cada vez que uses el efecto tendrás que pagar estos costes adicionales.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Investigar

Día 14 – Una lanza rota. Unas breves líneas de texto. Lo uno aporta significado a lo otro. Dedico un tiempo a reflexionar sobre estos indicios que nos hablan de un pasado remoto en Arnak.

Esta acción sirve para que una de tus fichas de investigación avance a la siguiente fila del marcador de investigación:



1. **Decide qué pieza de investigación vas a mover.** Si el cuaderno está por debajo de la lupa, puedes mover cualquiera de las piezas. Sin embargo, **el cuaderno no puede estar nunca por encima de la lupa** (es fácil de recordar: primero tienes que descubrir algo para luego poder anotarlo).
2. **Elige a qué casilla se moverá.** Solo podrás mover la pieza a una casilla que esté conectada con la casilla actual. A veces no tendrás dónde elegir. No te preocupes por las otras piezas de investigación; en una misma casilla puede haber varias piezas.
3. **Paga el coste y desplaza la pieza a esa casilla.** El coste está indicado en el puente que conecta la casilla de origen con la de destino.
4. **Obtén los resultados de tu investigación:**
   - **¿Quedarse una loseta de recompensa?** Si en la casilla hubiera una loseta de recompensa boca arriba, conseguirías de inmediato la recompensa indicada y retirarías la loseta de recompensa de la partida. Únicamente el primer jugador que llegue a esa casilla conseguirá la recompensa.
   - **Resolver el efecto de la fila.** Este efecto dependerá de si has desplazado la lupa o el cuaderno, tal como se indica a la derecha de la fila. De momento, ignora los puntos (solo se contabilizan al final de la partida, en función de donde hayan terminado tus piezas).

   Puedes resolver el efecto de la fila antes de usar la loseta de recompensa, si lo prefieres.

Atención: antes de conseguir cualquier recompensa deberás pagar los costes.

El Templo Perdido



Cuando tu lupa llegue a la fila superior del marcador de investigación, habrás descubierto el Templo Perdido. A diferencia de las otras filas, cuanto antes llegues aquí, más puntos conseguirás. **Coloca tu lupa en la casilla vacía que valga más puntos.**

Después quédate **una loseta de recompensa**. Examina la pila de losetas que hay boca abajo, elige una y devuelve el resto. Hay suficientes para todos los jugadores.

Atención: no es posible llevar el cuaderno hasta la fila del Templo Perdido.

Explorar el Templo Perdido

Cuando hayas encontrado el Templo Perdido podrás realizar acciones de investigación para estudiar la historia de Arnak.

Si decides investigar con la lupa cuando ya esté en el Templo Perdido, en vez de pagar para avanzar la pieza, **pagarás para quedarte 1 loseta de templo** de cualquiera de las pilas.

En la base del templo hay tres costes distintos que puedes pagar. Cada pila de losetas tiene una combinación concreta de costes, tal como se ve a la derecha.

Por ejemplo, la pila de 6 puntos de la izquierda te obliga a pagar los dos costes de la izquierda. La pila de 6 puntos de la derecha te obliga a pagar los dos costes de la derecha. La pila superior de 11 puntos te obliga a pagar los tres costes.

Las losetas que hay en cada pila son limitadas; si no quedan más losetas en una pila, no podrás comprar en ella.



Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

¿Dónde puedes avanzar?

Los jugadores Rojo y Azul tienen sus lupas en distintas casillas de la primera fila. La casilla del Azul está conectada con las dos casillas de la siguiente fila, así que el Azul podría moverse a cualquiera de ellas. En cambio, la casilla del Rojo solo está conectada con una casilla de la fila siguiente.

Las otras piezas están en las casillas iniciales. Las piezas situadas en las casillas iniciales pueden moverse a cualquier casilla de la primera fila.

El jugador Amarillo puede avanzar su lupa. No podría avanzar su cuaderno hasta que su lupa esté como mínimo una fila por delante.



Acción de investigación

Durante su turno, el jugador Rojo decide investigar con su lupa. Paga *para avanzar a la siguiente casilla. Retira la loseta de recompensa a la investigación y obtiene una ficha* *. La loseta se devuelve a la caja y la ficha va a su tablilla (recuerda que no es posible usar esta ficha para pagar el coste de investigación; primero se debe pagar el coste). Según indica el efecto de la lupa a la derecha, también obtiene 1* *.*



Conseguir un ayudante

Durante su turno el jugador Azul decide investigar con su cuaderno. No sería válido avanzar con el cuaderno si quedara por delante de su lupa, pero podría moverlo a la misma fila e incluso a la misma casilla, si quisiera.

Supongamos que lo hace. Paga *para mover el cuaderno a la casilla donde está su lupa. Ahora puede elegir uno de los tres ayudantes que hay disponibles en la reserva. Se queda con un ayudante y lo deja por la cara plateada en su tablilla (los ayudantes se explican en la página siguiente).*



Ayudantes

Los ayudantes representan a personas que han venido para unirse a tu expedición. Cada ayudante tiene dos niveles: plateado y dorado. La cara dorada tiene un efecto más potente. En el marcador de investigación conseguirás ayudantes plateados cuando avances con tu cuaderno a determinadas filas.



Contratar ayudantes



Al mover tu cuaderno a una fila que tenga este símbolo **elige uno de los ayudantes** disponibles en la reserva (normalmente habrá 3, pero podría ser que, según avance la partida, algunas pilas se vacíen).

Atención: los ayudantes que no estén en la parte superior de la pila deben mantenerse ocultos para que nadie sepa cuáles son hasta que no se haya retirado el ayudante de encima.

Pon el ayudante en uno de los espacios para ayudantes que hay en tu tablilla. La cara plateada deberá estar boca arriba.

Los ayudantes tienen distintos efectos. Si el efecto es una acción gratuita, podrás usarlo de inmediato o bien guardarlo para más tarde.

Usar ayudantes



Para usar un ayudante, gíralo 90° (tal como se ve en la imagen). Un ayudante girado se considera **agotado** y no podrá usarse de nuevo.

Por lo general, solo podrás usar el efecto de un ayudante una vez por ronda. Al finalizar la ronda, se **recuperarán** todos los ayudantes (es decir, se enderezarán).



Sin embargo, los efectos de algunas cartas pueden recuperar a un ayudante durante la ronda, de modo que podría usarse de nuevo (incluso de inmediato).

Mejorar ayudantes



Cuando muevas el cuaderno a una fila que tenga este símbolo, **mejora a uno de tus ayudantes**, volteándolo para que muestre su lado dorado. Al hacerlo, el **ayudante se recuperará** (aunque hubieras usado su efecto plateado en un momento anterior de la ronda).

Ejemplo:

El jugador Azul usa su ayudante para conseguir .



Después paga para avanzar su cuaderno. El efecto del cuaderno que hay en esa fila le permite mejorar a un ayudante. Puede mejorar al que prefiera.



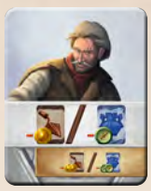
El jugador decide mejorar el ayudante que ya ha utilizado. Voltea la loseta y, como parte del efecto, recupera al ayudante. Podría volver a usarlo inmediatamente, si quisiera.



Los ayudantes tienen varios efectos:

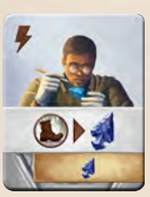


Algunos ayudantes te dan a elegir entre varios efectos. Como acción gratuita podrías usar este ayudante para obtener . Si no, podrías usarlo para obtener .



Este ayudante te permite comprar un artefacto o un objeto con un descuento. El descuento es de 1 por este lado y de 2 por el lado mejorado.

Este ayudante no tiene el icono de acción gratuita, así que usarlo se considerará la **acción principal** del turno.



Este ayudante necesita para hacer . Puedes pagar el coste de desplazamiento del mismo modo que se pagan los costes de desplazamiento para los arqueólogos. Como se trata de una acción gratuita, sería posible usar una carta con para dos cosas: por ejemplo, 1 serviría para pagar el efecto de este ayudante y la otra para enviar un arqueólogo a excavar en un yacimiento.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Pasar

¡Cuántas maravillas hemos descubierto hoy! ¿Quién sabe qué encontraremos mañana?

En tu turno **puedes pasar**; comunicar a los demás jugadores que ya no realizarás más turnos esta ronda. Pasar se considera la acción principal del turno. Si lo haces, deberías usar cualquier acción gratuita que todavía te quedara por hacer.

Si no realizas ninguna acción principal, tendrás que pasar. No está permitido jugar un turno solo con acciones gratuitas y sin acción principal.

Una vez hayas pasado ya no tendrás ningún turno más durante el resto de la ronda. Los jugadores seguirán en sentido horario, pero cuando te fuera a tocar a ti se saltará tu turno. Y del mismo modo, si fueras el único jugador que no ha pasado todavía, podrías realizar varios turnos de forma consecutiva.

La ronda terminará cuando todos los jugadores hayan pasado.



Puede que algunos efectos te obliguen a pasar como parte del coste.

Preparación de la siguiente ronda

Excepto al terminar la quinta ronda, cada ronda finaliza preparando la siguiente.

Todos los jugadores deberán realizar los siguientes pasos de manera simultánea:

1. **Devuelve tus dos arqueólogos** a la tablilla. Cada vez que recuperes un **arqueólogo de un yacimiento con un guardián, añade 1 carta de Miedo** a tu zona de juego.
2. Normalmente no te quedarán cartas en la mano, pero si tuvieras alguna podrías **decidir entre dejarla en tu zona de juego o bien guardártela para la siguiente ronda.**

   Un consejo: usa tantas cartas como puedas durante la ronda; pocas veces sale a cuenta guardarse cartas en la mano.
3. **Toma todas las cartas** de tu zona de juego, **barájalas** a conciencia boca abajo y ponlas **en el fondo de tu mazo**.

   Atención: los objetos que antes hubieras colocado en el fondo de tu mazo ahora quedarán encima de todas las cartas que has barajado.
4. **Recupera a tus ayudantes** (enderezándolos).

Prepara la fila de cartas de la siguiente manera:

1. **Destierra las dos cartas que estén a uno y otro lado de la vara lunar** (esto eliminará 1 artefacto y 1 objeto). En la p. 13 se explica el destierro.
2. **Desplaza la vara lunar un espacio a la derecha** para señalar el número de la siguiente ronda.
3. **Repón la fila de cartas** (tal como se explica en la página 12).

La ficha de jugador inicial se entrega al jugador de la izquierda (al empezar la nueva ronda habrá un nuevo jugador inicial).

Empieza la nueva ronda robando cartas de tu mazo hasta volver a tener 5. Si no quedaran suficientes cartas en tu mazo, simplemente róbalas todas.

Ejemplo de preparación de la fila de cartas:

Fin de la ronda I y preparación de la ronda II.



Durante la preparación de la ronda III un artefacto se desplaza.



Fin de la ronda V

Al terminar la ronda V todos los jugadores recuperarán a sus arqueólogos y **recibirán Miedo de los guardianes**. Sáltate el resto de pasos y procede al recuento final.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Recuento final

Día 18 – Tengo la impresión de que esta isla guarda muchos secretos más, pero ya ha llegado la hora de volver a casa y compartir nuestros hallazgos.

Al final de la partida anota los puntos de los jugadores en una hoja de puntuación y suma el total. Los puntos pueden venir de distintos lugares:



Cada **pieza de investigación** te dará los puntos indicados en su fila. Las lupas del Templo Perdido te aportarán puntos en función del orden de llegada al templo.



Cada **loseta de templo** que tengas te dará los puntos indicados.



Cada **ídolo** valdrá 3 puntos, aunque esté en una casilla. Suma también los puntos indicados en las **casillas de ídolos vacías**.



Cada **guardián** que hayas derrotado valdrá 5 puntos, tanto si reclamaste su favor como si no.



Cada carta de **objeto y artefacto** valdrá los puntos señalados en la esquina inferior derecha.



Las cartas de **Miedo restaran 1 punto** cada una. Si tuvieras alguna ficha de Miedo (ver p. 23), te restará 2 puntos.



El jugador con más puntos es el ganador.

En caso de empate, ganará el jugador que hubiera llegado antes al Templo Perdido. Si ninguno de los jugadores empatados llegó al Templo Perdido, el empate se resolverá a favor del jugador con más puntos de investigación. Si el empate persiste, los jugadores comparten la Victoria.

22 oct	Mín	Elwen
	24	14
	11	0
	11	13
	0	20
	13	7
	-4	0
	55	54

Un juego de Mín & Elwen

Equipo de desarrollo: **Michal Štach, Michaela Štachová**
Diseño gráfico: **Filip Murmak**
Director de arte: **Jakub Politzer**
Ilustraciones: **Ondřej Hrdina, Milan Vavroň, Jiří Kůs, František Sedláček**
Grafismo 3D: **Radim "Finder" Pech**
Consultor artístico: **Dávid Jablonovský**
Producción: **Vít Vodička**
Redacción del reglamento: **Jason Holt**
Responsable del proyecto: **Jan Zvoníček**
Supervisión del proyecto: **Petr Murmak**

De la edición en español

Responsable editorial: **Xavi Garriga**
Traducción y adaptación: **Oriol Garcia**

DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona

www.devir.com

Czech Games Edition

© Czech Games Edition
Octubre de 2020
www.CzechGames.com

Un agradecimiento muy especial para nuestros probadores más activos: a Kuba Kutil por encontrar siempre una manera de desmontar nuestros primeros prototipos, ser de tanta ayuda a la hora de equilibrar definitivamente el juego y probar la versión en solitario; a Pavla Ferstová e Ivan "eklp" Dostál por mostrarse tan entusiastas desde los primeros prototipos y por probar la docena de versiones por las que ha evolucionado el juego; y a Vít Vodička por llegar a dominar tanto el juego y aportar unas opiniones tan útiles a la hora de equilibrarlo.

Probadores: Martin "Intoš" Sedmera, Laďa Pospěch, David Nedvídek, Iva Nedvídková, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Filip Murmak, Miroslav Felix Podlesný, Jan Zvoníček, Tomáš Uhlíř, Matúš Kotry, Petr Murmak, Vlaada Chvátil, Rumun, Monča, Leontýnka & Kryštof, Jirka Doušek, Tomáš Dvořák, Pavel Ježek, Viol Balajková, Lea Belejová, Fanda Sedláček, Ondra Skoupý, Tony Gullotti, Justin Sweigart, Tyler Goble, Radim Pech, Jakub Doucek, Honza Bartoš, Zuzana Zadražilová, Tomáš Zadražil, Jana Mikulová, Petr Čáslava, Jakub Politzer, Ladislav "Aillas" Pechal, Juraj, Danielka, Ben, Fero & Dominika, Zuzka & Miroslav Dzurenda, Juraj Butek, Filip Sochor, Lukáš "Colombo" Wiesner, Eliška & Stanislav Kubeš, Petr Ovesný, Adam Španěl, Matt Wolfe, Martin Doležal, Ondra Černoch, Honzík Šafra, Yuri Sulík, Petr "Peca" Palička, Antonín Jan Palička, chasník, Lucia Chrastinová, Aleš Vítek, Michal Kopřiva, Jakub Uhlíř, Pavel Češka, Petr Marek, Tomáš Vician, Anežka Seberová, Michal Ringer, Olda Rejl, Martin Cetkovský, Martin Váňa, Tomáš Sládek, R.A., Yuyka & Ese Šabata, Václav Horák, Matúš Sedlák, Dan Knápek, Lumír Kvita, Kristián "Christheco" Buryš, Bára "CP" Siptáková, Adam "Adamin" Sipták, Dora "Cingilingi" Cidlinská, Michal "Meysha" Stárek, Ailin & Faire, Krtek & Kristýna, Melisilme & Findar, Julie "Peri" Tomaňová y el resto de gente fantástica que hemos conocido en el club de juegos de Brno, en las pruebas con la editorial CGE y en los demás eventos. ¡Este juego no habría sido posible sin vosotros!

¡Y un enorme agradecimiento a todas las personas del equipo de CGE! A Filip por todo el entusiasmo que ha dedicado a esta aventura para conseguir que el juego tuviera tan buen aspecto. A Petr por su dedicación al proyecto, siempre dispuesto a arreglar cualquier problema con el que nos topáramos. A Regi por ayudarnos en nuestras responsabilidades y por trabajar sin descanso en el marketing del juego. A Jason por ser tan atento y positivo a la vez que se dedicaba con cuerpo y alma a crear un reglamento tan bueno. A Zvonda por estar al día de todas las fechas de entrega que había que cumplir. A Finder por ese tráiler tan fantástico y por los modelos en 3D. A Míša y Fanda por ayudar con el diseño gráfico. A Vlaada por compartir su experiencia, sus opiniones y sus geniales ideas. A David, Honza, Dita y todo el resto de personas que nos ayudaron a preparar un prototipo tras otro, probarlos y luego revisarlo todo. ¡Gracias por formar parte de este viaje!

Muchas gracias a Ailin y Faire, que nos ayudaron y apoyaron durante todo el proyecto (sin su ayuda no habríamos tenido el tiempo ni las herramientas necesarias para completar el diseño del juego); a Nand por crear la fantástica [illegible] a Paul Grogan por presentar este juego al mundo en un año tan difícil como 2020 [illegible].

Y un agradecimiento muy especial para Ondřej Hrdina, Milan Vavroň, Kuba Politzer, Jirka Kůs y Fanda Sedláček, que nos ayudaron a crear el mundo fantástico de Arnak y hacer que cobrara vida con sus magníficas ilustraciones que tanto nos asombraron.

Always Board Games
NEVER BORED!
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

El Templo de la Serpiente

Nuestro barco ... no quedó nada. Intentamos ... ¡pero me temo que incluso aquí nos encontrará!

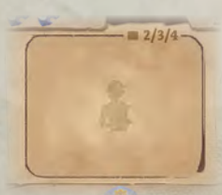
La primera expedición a Arnak no fue muy bien. Hace tiempo que no se tienen noticias de ella. Según explores la isla puede que encuentres algún superviviente...

Un tablero distinto

La cara del **Templo de la Serpiente** tiene unos yacimientos con unos costes de desplazamiento y un marcador de investigación distintos.



Rescatar a un ayudante



Este espacio en medio del marcador de investigación contiene los supervivientes de la primera expedición. Si exploras las ruinas de la isla puede que logres rescatar a alguno de ellos.

Durante la preparación de la partida pon **tantos ayudantes en este espacio como jugadores haya**. Selecciona los ayudantes al azar. El ayudante que quede encima de la pila estará a la vista de todos, pero los que queden debajo deberían permanecer ocultos para cualquier jugador que no haya llegado aún a esta fila.

La reserva tendrá 3 pilas de ayudantes, como siempre. Dos de las pilas tendrán 3 ayudantes y la tercera pila tendrá todos los ayudantes que queden.



Para cruzar este puente con una pieza de investigación, tendrás que **pagar 1 ídolo**. El ídolo tendrá que venir **de tus cajas de provisiones**; no puede estar en una casilla. Retira el ídolo de la partida.



Este efecto de la lupa te permitirá **rescatar a 1 ayudante** de los que haya en el marcador de investigación. Examina en secreto la pila de ayudantes y quédate con el que prefieras. Deja el resto de ayudantes en el mismo orden en el que estaban y devuelve la pila al marcador de investigación.

A diferencia de los ayudantes de la reserva, el ayudante rescatado entrará en juego **agotado**; no podrás usarlo en esta misma ronda (a menos que tengas algún efecto para recuperarlo).



Ejemplo: *el jugador Rojo quiere avanzar su lupa a la casilla de rescate de ayudantes.*

1. *Retira un ídolo de las cajas de provisiones y lo devuelve a la caja.*
2. *Avanza su lupa.*
3. *Revisa la pila de ayudantes y se queda con el capitán.*
4. *El capitán lleva mucho tiempo perdido en Arnak y está agotado. El jugador no podrá usar su habilidad hasta que el capitán se recupere.*



Este efecto te permite mejorar un ayudante de plateado a dorado (en la otra cara del tablero solo podías hacerlo al mover el cuaderno). Si tienes dos ayudantes plateados, podrás mejorar el que quieras; no es necesario que te acuerdes de cuál fue el ayudante que rescataste.

Como siempre, si mejoras a un ayudante agotado, se recuperará.

¡Unas historias terroríficas!

Al principio creímos que sus historias no eran más que alucinaciones, fruto de la traumática experiencia de estar solo durante tanto tiempo. Pero según fuimos descubriendo los secretos de la isla...



¡Este efecto de la lupa significa que tendrás que quedarte una carta de Miedo! Déjala boca arriba en tu zona de juego, sin tener en cuenta su valor de desplazamiento.



Durante la preparación habrás puesto 2 o 3 losetas de recompensa en esta fila del marcador. Al mover aquí tu pieza de investigación (la lupa o el cuaderno) podrás **elegir una de las losetas**. Únicamente se retirará la loseta que elijas.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Variante en solitario

Creímos que solo nosotros sabíamos de su existencia. ¡Pero alguien se nos ha adelantado!

Esta variante en solitario te permitirá vivir la emoción de descubrir las ruinas perdidas de Arnak sin otro jugador contra el que competir.

Preparativos

Prepara el tablero del mismo modo que lo harías para una partida de 2 jugadores. Siempre que una pila deba tener tantas losetas como jugadores, ponle dos losetas.

Prepara tu tablilla de la forma habitual. Como serás el segundo en jugar, **empiezas con 1 y 1 .**

Preparación del rival

Elige otra tablilla para representar la expedición rival. **Utiliza el lado que tiene las tiendas grises** y pon las **6 figuras de arqueólogo** que no sean de tu color al lado.

Tu rival solo usará **una pieza de investigación**. Pon la lupa del rival en una casilla inicial junto a tus piezas de investigación.

Pila de acciones del rival

Crea la pila de acciones del rival con 10 tarjetas de acción.

Utiliza las 5 tarjetas de acción de los arqueólogos:



Utiliza 5 tarjetas de acción rojas o verdes:



Las tarjetas de acción rojas y verdes van emparejadas. La acción roja es una versión más agresiva de la acción verde. Las 5 acciones tendrán que estar en la pila, así que necesitarás una tarjeta de cada pareja. Devuelve a la caja las 5 tarjetas que no vayas a usar.

El número de tarjetas rojas que uses determina el nivel de dificultad, de 0 a 5. Decide cuántas tarjetas rojas usarás, selecciónalas al azar, míralas y añade las tarjetas verdes que hagan falta para completar el set.

Mezcla la pila de acciones rivales boca abajo y ya estás listo para empezar.

Desarrollo de la partida

Como va un paso por delante, tu rival siempre será el jugador inicial en las 5 rondas. El turno del rival será así:

1. **Descubre la tarjeta de acción superior del rival** y déjala junto a la pila de acciones.
2. **Resuelve la acción indicada.** Si la situación hace que la acción sea imposible, el rival no hará nada ese turno.

Durante la ronda irás alternando tus turnos con los del rival, igual que harías en una partida con dos jugadores. **La expedición rival no pasará hasta que haya jugado sus 10 acciones, incluso aunque tú ya hubieras pasado.**

Acciones del rival

Las acciones del rival equivalen a las acciones de un jugador, pero lo importante es el efecto que esas acciones tienen sobre ti. **Tu rival ni conseguirá ni se gastará fichas de recursos.** Tampoco recibe cartas de Miedo. Sin embargo, sí que acumulará puntos.

Atención: los símbolos de las tarjetas de acción no son exactamente como los efectos descritos en la contraportada de este reglamento; son simplemente recordatorios de las reglas que se detallan en este apartado.

Este símbolo indica que el rival no hace nada durante la ronda V.

Excavar en un yacimiento



El rival no quiere que obtengas el recurso señalado. Busca un yacimiento que aporte ese recurso y pon un arqueólogo del rival en esa casilla (si todas las casillas posibles ya estuvieran ocupadas, el rival no hará nada).

En caso de haber varias casillas disponibles, el rival elegirá siguiendo esta lista de prioridades:

- Un yacimiento de una fila superior será preferible a un yacimiento de una fila inferior.
- De haber yacimientos en la misma fila, el rival optará por el yacimiento situado más a la izquierda o más la derecha, según señale la flecha de decisión (ver el apartado inferior).

La flecha de decisión



Siempre que la expedición rival tenga que elegir entre dos o más cosas, elegirá la situada más a la izquierda o a la derecha, en función de dónde señale la flecha que hay en la pila de acciones del rival. Si necesitaras decidir para la última tarjeta de acción, cuando ya no quedan más tarjetas en la pila, utiliza la flecha que haya en el fondo de la pila de tarjetas usadas.

Deja todas las tarjetas de acción orientadas de modo que el borde oscuro quede debajo; así habrá el mismo número de flechas apuntando a izquierda y a derecha.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Descubrir un nuevo yacimiento



El rival descubre un yacimiento o , en función de la ronda. Si hubiera varios yacimientos por descubrir:

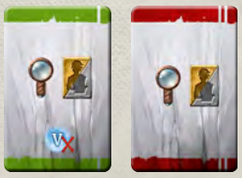
- Determina primero qué fila elegirá. Entre los yacimientos , da preferencia a la fila inferior.
- Después usa la flecha de decisión para decidir entre izquierda o derecha.

Pon un arqueólogo rival en la casilla elegida y traslada la(s) ficha(s) de ídolo a la tablilla del rival. Si todavía no tenía el ídolo que estaba boca arriba, déjalo boca arriba en la casilla correspondiente. Si el ídolo estuviera repetido, déjalo boca abajo en la casilla marcada con "–1". En esta casilla puede haber varios ídolos. Si el rival consigue un ídolo boca abajo, colócalo en la casilla "–1", ignorando su otra cara.



En el yacimiento recién descubierto se pone una loseta de yacimiento, como siempre. Solo se pondrá un guardián en el yacimiento en determinadas rondas (tal como se indica en la propia tarjeta de acción).

Investigar



Avanza la lupa de la expedición rival a la fila siguiente. Si hubiera varias casillas a las que pudiera moverse, utiliza la flecha de decisión.

Si avanza a una casilla con una loseta de recompensa, retírala de la partida. Si avanza a la casilla del Templo Perdido, retira la loseta superior de la pila de recompensas.

Si el rival no pudiera avanzar más porque ya ha llegado al Templo Perdido, se quedaría una loseta de 6 puntos en vez de avanzar. Utiliza la flecha para decidir entre la pila izquierda o derecha, si hiciera falta.

Quédate el ayudante superior de la pila más alta que haya en la reserva. Si hay varias pilas con la misma altura, utiliza la flecha de decisión. Retira el ayudante de la partida.

Cara del Templo de la Serpiente: cuando la expedición rival llegue a la casilla de rescate de ayudantes, se quedará el ayudante superior de la pila que hay allí. Este ayudante **se añade** al ayudante que consigue de la reserva.

Derrotar a un guardián



Si hubiera un guardián en un yacimiento ocupado por el rival, trasládalo a su tablilla. Si hubiera varios yacimientos a elegir, sigue el mismo procedimiento que al excavar en un yacimiento (a poder ser, la fila superior, y usando la flecha de decisión si hiciera falta).

Si el rival no tiene a ningún arqueólogo en un yacimiento con un guardián, en vez de ello realizará la acción Investigar, pero sin quedarse un ayudante de la reserva (aunque en la cara del Templo de la Serpiente rescataría a un ayudante si llegara a la casilla del rescate).

Comprar un objeto



En la versión verde de esta acción el rival se queda el objeto que menos puntos valga. En la versión roja, se queda el que más puntos valga. Resuelve cualquier empate con la flecha de decisión. Deja la carta en la tablilla del rival. Completa la acción reponiendo la fila de cartas.

Comprar un artefacto



Como te habrás imaginado, es igual que comprar un objeto.

Final de la ronda

Al terminar la ronda, devuelve todos los arqueólogos rivales a su tablilla. **El rival no recibe cartas de Miedo.** Mezcla la pila de acciones boca abajo para que el rival pueda jugar su ronda de nuevo. **El rival será el jugador inicial todas las rondas,** por lo que no necesitarás el indicador de jugador inicial.

Recuento final



La expedición rival puntuará en función de la posición de su lupa, las losetas de templo que tenga, los guardianes que haya derrotado y las cartas que haya comprado.

Ganará 3 puntos por cada ídolo único que tenga boca arriba. Los ídolos que tenga en la pila "–1" solo le darán 2 puntos cada uno.

Tú ganarás puntos como siempre. Luego, compara tus puntos con los del rival; quien tenga más puntos, gana.

Campaña en solitario

¿Quieres probar a jugar una campaña en solitario?

¡Pues visita **www.arnak.game** ! (en inglés)

- Varios escenarios únicos
- Nuevos objetivos
- ¿Qué le sucedió a la expedición perdida del profesor Kutil?

Campaña en solitario
En busca del profesor Kutil

Descubre qué le ha sucedido al profesor Kutil y a su equipo en esta campaña gratuita de cuatro episodios para *Las ruinas perdidas de Arnak.*

- Recorre los cuatro episodios, cada uno de los cuales tiene sus propias reglas y objetivos.
- Descubre qué sucedió con la expedición perdida.
- Puedes usar la aplicación de la web o bien imprimirte los archivos.



Prueba esta campaña gratuita en solitario en:
https://arnak.game

Always Boarded
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Apéndice

Apuntes sobre algunas cartas



Arco y flechas

Lo máximo que puedes obtener es .




Caña de pescar
Brújula de precisión

A diferencia de una acción normal para comprar una carta, podrías hacer esto aun cuando no pudieras pagar ninguna carta de la fila de cartas. Descubre la carta superior del mazo correspondiente; es una de las cartas que podrías comprar. También podrías decidir no comprar ninguna carta y volver a dejarla boca abajo. Si decides comprar otra carta, esta carta superior se pondrá en la fila en el momento de reponerla, como siempre.



Cepillo

Se tienen en cuenta todos los ídolos de tu tablilla, tanto si están en una casilla como si no. Lo máximo que puedes obtener es .



Diario

Esta carta solo sirve para tu cuaderno, y no para tu lupa. Recuerda que el cuaderno no puede sobrepasar a la lupa.



Navaja suiza

Tendrás que elegir dos de las cuatro opciones. No es válido elegir solo una y repetirla.



Trampa para osos

Puedes usar la trampa en un yacimiento que ya tuviera a un arqueólogo tuyo. La restricción es que solo puedes estar tú (como medida de precaución).



Corona del guardián

Este artefacto no permite trasladar un guardián a un yacimiento que todavía no se haya descubierto. Un yacimiento vacío es aquél que no tenga arqueólogos. Si cualquiera de las casillas del yacimiento está ocupada, se considera que el yacimiento no está vacío.



Cuerno decorado

Si intercambias un ayudante plateado, el nuevo ayudante también será plateado. Si intercambias un ayudante dorado, voltea el nuevo ayudante para que muestre su lado dorado. El ayudante que dejes en la reserva deberá quedarse por el lado plateado.




Ídolo de Ara-anu
Lanza con inscripciones

Este descuento se puede aplicar a la hora de comprar una loseta de templo.



Martillo con ornamentos

Toma el objeto situado más a la derecha de la fila de cartas y déjalo en la pila de objetos desterrados. Después puedes quedarte un objeto de la pila de objetos desterrados, sin pagar su coste. Ponlo en el fondo de tu mazo. Cuando termine tu turno, repón la fila de cartas.



Ocarina del guardián

Aunque tus dos arqueólogos estén en la tablilla, podrías jugar esta carta para convertir todos los iconos de desplazamiento en . Si una carta tiene 2 iconos de desplazamiento, se convierten en .



Pendiente de cristal

Primero tendrás que decidir cuántas cartas robar y luego robarlas. De entre ellas, quédate una en la mano. Si robaste más de una, puedes devolver otra a la parte superior del mazo. Tendrás que dejar cualquier carta sobrante que robaras en tu zona de juego sin resolver su efecto.



Pendiente de obsidiana

Primero tendrás que decidir si robas 1 o 2 cartas y luego robarla(s) del fondo de tu mazo. Si robas 1, déjala en la mano. Si robas 2, míralas, quédate una en la mano y deja la otra boca arriba en tu zona de juego, ignorando su efecto y su valor de desplazamiento.




Sandalias del explorador
Vara del explorador

El arqueólogo puede venir **desde** cualquier yacimiento. El efecto solo limita el tipo de yacimientos **a** los que puede trasladarse.




Vino antiguo
Botella de coco

El efecto del artefacto se considera la acción principal del turno, aun cuando el efecto del ayudante sea una acción gratuita. El ayudante no se agota si lo has usado en la reserva. Si utilizas el artefacto para un valor de desplazamiento, perderás ese valor a menos que lo uses con una acción gratuita antes de que termine tu turno. Ten en cuenta que este efecto no se puede aplicar a un ayudante que esté en la casilla de rescate de ayudantes que hay en el Templo de la Serpiente.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

¡Recuerda!

- **Siempre puedes pagar para comprar un .**
- **Tu pieza de no puede avanzar a tu pieza de .**
- **Cada fila del marcador de investigación tiene un efecto.** El efecto se resolverá independientemente de si te quedas una loseta de recompensa.
- **Al mejorar a un ayudante, también se recupera.**
- **Si utilizas el efecto , puedes desterrar una carta de la mano o de la zona de juego.**
- **Primero recibes Miedo y después barajas.** Al final de la ronda tus arqueólogos regresarán (puede que con alguna carta de Miedo debido a los guardianes) y luego tendrás que barajar las cartas de tu zona de juego.
- **Las cartas barajadas se dejan en el fondo del mazo.** Y solo cuando termina la ronda; no hay ningún otro momento en que debas barajar tus cartas.
- **Al comprar un objeto, se deja en el fondo del mazo.** Así pues, quedará encima de todas esas cartas que barajes al final de la ronda.

Preguntas habituales

- **¿Puedo tener más de 5 cartas en la mano?** Sí. El límite de cartas en la mano solamente se aplica en el momento de robar cartas al principio del turno.
- **¿Hay alguna manera de comprar un objeto y usarlo más adelante en la misma ronda?** Sí. Al comprar un objeto se deja en el fondo del mazo. Los efectos de algunas cartas podrían hacer que lo robaras. En cuanto lo tengas en la mano, podrás usarlo en cualquiera de tus turnos.
- **¿Puedo barajar el mazo durante la partida?** No. Solamente se baraja el mazo al principio de la partida. Al final de cada ronda, tendrás que barajar todas las cartas de tu zona de juego y dejarlas en el fondo del mazo. No se puede barajar en ningún otro momento.
- **¿Y si me quedo sin cartas en el mazo?** Si no te quedan cartas en el mazo, no podrás robar ninguna. Las cartas que tengas en la zona de juego no volverán a tu mazo hasta el final de la ronda. Si compras un objeto, déjalo en el espacio para tu mazo; ese objeto será, al mismo tiempo, la parte superior e inferior de tu mazo.
- **¿Cuál es la diferencia entre el efecto y "trasladar"?** Los dos son totalmente distintos. El efecto sigue las normas de una acción, ya sea Excavar en un yacimiento o Descubrir un nuevo yacimiento. Para ello tendrás que usar un arqueólogo de tu tablilla, y tendrás que pagar el coste de desplazamiento (a menos que la carta indique lo contrario). En cambio, solamente podrás trasladar a un arqueólogo si ya se encuentra en un yacimiento, y no podría ir a un yacimiento sin descubrir. **Al trasladar no hay que pagar ningún coste de desplazamiento.**
- **¿Esta carta me permite mover el arqueólogo de otro jugador?** No. No hay ningún efecto en el juego que te permita afectar a las piezas, cartas o figuras de otro jugador.

Iconos de referencia

Estos iconos se utilizan para distintos componentes del juego:

- **una carta de objeto**
- **una carta de artefacto**
- **una loseta de guardián**
- **un ayudante**
- **una loseta de ídolo**
- **uno de tus arqueólogos**

Acciones gratuitas

- Durante tu turno puedes realizar tantas acciones gratuitas como quieras, ya sea antes, durante o después de tu acción principal. Existen las siguientes acciones gratuitas:
- Todos los efectos de las cartas que vengan señalados con el símbolo son acciones gratuitas.
- Poner un ídolo en una casilla es una acción gratuita.
- Reclamar el favor de un guardián es una acción gratuita.
- Usar el efecto de un ayudante es una acción gratuita (excepto el del ayudante que te permite comprar una carta con descuento).



Fichas de multiplicación y miedo



Las fichas de multiplicación x3 solo se deben usar si estás a punto de quedarte sin algún componente. Cada ficha que haya encima del multiplicador vale por 3. Se supone que las fichas que hay en la reserva son ilimitadas.



La otra cara del multiplicador es una ficha de Miedo. Si tuvieras que quedarte una carta de Miedo y ya no quedaran cartas de Miedo en el mazo, tendrás que quedarte una de estas fichas. Cada una de ellas vale –2 puntos durante el recuento final. Deja la ficha de Miedo en tu zona de juego. Si en algún momento tienes ocasión de desterrar una carta de la zona de juego, podrás desterrar la ficha de Miedo en vez de ello.

Mientras probamos el juego, rara vez tuvimos que recurrir a estas fichas. Y depende de cómo juguéis en vuestro grupo es posible que no las uséis nunca.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Efectos

Hay muchos efectos que simplemente muestran las fichas que consigues:

Obtén las fichas indicadas.

Obtén las fichas indicadas.

Obtén las fichas indicadas.

Obtén una carta de Miedo y las fichas indicadas. Deberás quedarte una carta de Miedo del tablero y dejarla boca arriba en tu zona de juego (ignorando su valor de desplazamiento). Si no quedaran cartas de Miedo disponibles, tendrías que quedarte una ficha de Miedo (tal como se explica en la p. 23).

Puedes pagar el coste de la izquierda para obtener el beneficio de la derecha. Si no puedes pagar el coste o no quieres hacerlo, no conseguirás el beneficio.

Paga el coste para elegir entre una de las dos fichas.

Haz uno de los dos intercambios: O BIEN

En una carta de artefacto sirve para recordar que el efecto cuesta 1 . Sin embargo, este coste solo se aplica al jugar la carta de la mano, y no al comprarla.

Este coste se paga dejando una carta de la mano boca arriba en la zona de juego, ignorando su valor de desplazamiento y su efecto. Si no tuvieras cartas en la mano, no podrías pagar el coste y por lo tanto no podrías conseguir el beneficio del efecto.

Puedes robar una carta de tu mazo. Si no te quedan cartas en el mazo, no tiene ningún efecto.

Puedes elegir una carta de la mano o de la zona de juego y desterrarla (tal como se explica en la p. 13).

Puedes robar una carta. Después puedes desterrar una carta de tu mano o de tu zona de juego. Cada una de las partes del efecto es opcional.

Puedes robar una carta. Después tienes que dejar una carta de la mano en tu zona de juego, ignorando su valor de desplazamiento y su efecto.

Puedes recuperar a uno de tus asistentes (ver p. 16).

Esto icono indica que el efecto no se considera la acción principal del turno. Puedes jugar tantas acciones gratuitas como quieras antes, después e incluso durante tu acción principal.

Conceptos clave

Activar un yacimiento: cuando actives un yacimiento usarás el efecto del yacimiento. No necesitas tener a un arqueólogo allí y los arqueólogos de los demás jugadores no te impiden activar el yacimiento, a menos que la carta indique lo contrario. No tendrás que pagar ningún coste de desplazamiento. No podrás activar ningún yacimiento que no se haya descubierto todavía.

Activar una loseta de yacimiento: hay dos cartas que te permiten activar la loseta superior de una de las pilas de yacimientos. Basta con aplicar el efecto de la loseta, del mismo modo que lo harías al activar un yacimiento.

Descuento: aplica el efecto como si tuvieras las fichas o el valor de desplazamiento que se señala en el descuento. Por ejemplo, un descuento de significa que un coste de se reduciría a . Un descuento de significa que un icono del coste de desplazamiento quedaría cubierto, fuera cual fuera (en cambio, un descuento de no tendría efecto alguno sobre los costes de desplazamiento que no tengan). Un descuento no puede reducir un coste por debajo de cero ni tampoco se mantiene de una acción a la siguiente.

Destierra esta carta: al aplicar el efecto de la carta, en vez de dejarla en tu zona de juego se desterra.

Destierro: una carta puede desterrarse, tal como se explica en la página 13. Puede que algún efecto te permita conseguir una carta del destierro.

Obtén : si obtienes un objeto, significa que no tienes que pagar su coste en . A menos que se indique lo contrario, es la misma acción que comprar una carta, excepto que aquí ignoras el paso de pagar el coste.

Ocupado: se considera que un yacimiento está ocupado si hay un arqueólogo en él.

Pasar para conseguir: para obtener el beneficio tendrás que pasar. Durante el resto de la ronda ya no dispondrás de ningún turno más.

Trasladar: sin pagar ningún coste de desplazamiento, toma a uno de tus arqueólogos que ya esté en un yacimiento y muévelo a una casilla vacía de otro yacimiento que ya haya sido descubierto. Puede que el efecto señale alguna restricción más.

Yacimiento vacío: se considera que un yacimiento está vacío si no hay ningún arqueólogo en él (las losetas de guardián no se considera que ocupen un lugar). Un yacimiento ocupado podría tener una casilla vacía aun cuando el yacimiento se considerara "ocupado".

Efectos de las acciones

Los efectos señalados a continuación te permiten realizar una acción. Normalmente sería la acción principal del turno, pero aquí se consideran simplemente como parte del efecto.

Puedes realizar de inmediato la acción Excavar en un yacimiento o Descubrir un yacimiento, siempre y cuando tengas a un arqueólogo en tu tablilla. Puede que el efecto tenga algunos beneficios o limitaciones concretas.

Puedes derrotar de inmediato a un guardián sin pagar el coste que aparece en la loseta del guardián. Este efecto solo se puede aplicar a un guardián que esté en un yacimiento con uno de tus arqueólogos.

Puedes comprar un objeto o un artefacto de inmediato de la fila de cartas. El precio se reducirá según la cantidad señalada.

Realiza la acción Comprar un artefacto, saltándote el paso de pagar el coste, pero resolviendo su efecto.

Realiza la acción Comprar un objeto, saltándote el paso de pagar el coste.

Recursos iniciales

Jugador 1:

Jugador 2:

Jugador 3:

Jugador 4:

Mazo inicial



Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com