

DIE VERLORENEN RUINEN VON  
**ARNIAK**

**VERSCHLUNGENE PFADE**



**MÍN & ELWEN**

Drei Tage im Dschungel und die Ruinen, die wir vom Flugzeug aus gesehen haben, sind noch immer nicht in Sicht. Die Pfade sind so verschlungen, dass meine Gefährten fürchten, wir drehen uns im Kreis. Doch wir haben an Höhe gewonnen und ich vertraue meinem Kompass. Gewiss werden wir den ersten Tempel noch vor Einbruch der Dunkelheit finden.



# Über diese Erweiterung

*Verschlungene Pfade* ermöglicht es, unbekannte Regionen von Arnak zu erkunden in Form eines neuen, doppelseitigen Spielbretts. Lasst das ursprüngliche Spielbrett in der Schachtel. Legt stattdessen das Spielbrett von *Verschlungene Pfade* so aus, dass die Seite oben liegt, die erkundet werden soll. Folgt dann den untenstehenden Anweisungen für den Spielaufbau.

Die neuen Spielbretter dieser Erweiterung bieten anspruchsvolle Forschungsleisten, die besonders gut für Spiele mit den Expeditionsleitern aus den Erweiterungen *Die Expeditionsleiter* und *Die verschollene Expedition* geeignet sind. Sie können auch ohne Expeditionsleiter aus diesen Erweiterungen genutzt werden, aber erwartet dann ein herausforderndes Spiel!

Die neuen Spielbretter können nicht gemeinsam mit den zusätzlichen Forschungsleisten aus *Die Expeditionsleiter* oder *Die verschollene Expedition* benutzt werden. Aber man kann damit experimentieren - auf eigenes Risiko!

Die mit den neuen Tempeln erreichbaren Punkte können von den üblichen Wertungen mit anderen Tempeln abweichen. Der Spinnentempel führt in der Regel zu niedrigeren Schlusswerten als der Vogeltempel, während der Eulentempel tendenziell höhere Wertungen ermöglicht.

## Spielmaterial



1 doppelseitiges Spielbrett (Spinnentempel und Eulentempel)



4 Laternen-Forschungsmarker



28 dunkle Steintafeln



24 Eulentempelplättchen



2 Ortsplättchen der Stufe 1



2 Ortsplättchen der Stufe 2



4 Wächterplättchen



8 Gehilfenplättchen



6 Forschungsbonusplättchen



10 Totemplättchen



7 Gegner-Aktionsplättchen für das Solospiel



5 Gegner-Zielkarten




4 Kartentrenner

# Spinnentempel

Dieser Ort unterscheidet sich völlig von allen anderen auf der Insel! Er bietet so viel mehr, fordert uns geradezu heraus, seinen Geheimnissen auf den Grund zu gehen ... aber je weiter wir vordringen, desto unheimlicher ist mir zumute. Nachts habe ich das Gefühl, als würden uns leuchtende Spinnenaugen beobachten ...

## Spielaufbau



In diesem Tempel werden **dunkle Steintafeln** benutzt. Beim Spielaufbau wird eine dunkle Steintafel **je Spieler** auf jedes Feld für dunkle Steintafeln auf dem Spielbrett unterhalb der -Orte gelegt. Das ist der **Vorrat dunkler Steintafeln**. Legt die restlichen dunklen Steintafeln zurück in die Schachtel.




Spielaufbau der dunklen Steintafeln für zwei Spieler

## Dunkle Steintafeln

 Dunkle Steintafeln werden benutzt, um im Spinnentempel **an einem Altar zu beschwören**, was eine neue Art zur Nutzung von Artefakten darstellt.

Der **Vorrat** dunkler Steintafeln ist **limitiert**. Wer eine  erhält, nimmt sie vom ersten Platz von links mit . Ist der Vorrat von dunklen Steintafeln erschöpft, werden stattdessen normale Steintafeln genommen.


Dunkle Steintafeln können außerdem genauso benutzt werden wie normale Steintafeln. Benutzt ein Spieler eine dunkle Steintafel wie eine normale, um Kosten zu zahlen oder zum , legt er sie in den Vorrat der dunklen Steintafeln zurück. Der Vorrat dunkler Steintafeln wird dabei von rechts nach links aufgefüllt. Jedes Feld kann nur bis zur ursprünglichen Anzahl an Steintafeln (entsprechend der Spieleranzahl) aufgefüllt werden.



## An einem Altar beschwören

Auf der Forschungsleiste gibt es fünf Felder, die für Artefakte reserviert sind. Dies sind **Altäre**. Als Hauptaktion kann ein Spieler an einem Altar beschwören.

**Um das tun zu können, muss der Spieler eine dunkle Steintafel besitzen und einer seiner Forschungsmarker muss oberhalb des gewählten Altars positioniert sein.** Der Marker muss nicht direkt über dem Altar sein – jedes Feld oberhalb genügt.

Zu Spielbeginn sind alle Altäre leer. Wenn ein Spieler an einem Altar beschwört, muss er eine seiner  auf das Feld seiner Farbe unterhalb des Altars legen.

- Wenn ein Spieler an einem leeren Altar beschwört, nimmt er ein Artefakt aus der Kartenreihe und legt es auf den Altar. Er kann dessen Effekt sofort ausführen. Das Artefakt bleibt für den Rest des Spiels dort liegen. Es kann von allen Spielern genutzt werden.
- Wenn ein Spieler an einem Altar beschwört, auf dem bereits ein Artefakt liegt, kann er dessen Effekt ausführen (falls er es möchte).



**Hinweis:** Wenn der Professor an einem leeren Altar beschwört, kann er ein Artefakt aus seinem Archiv oder aus der Kartenreihe wählen.


Jeder Spieler darf maximal **3 dunkle Steintafeln** unterhalb jedes Altars haben.

**Beispiel:** Spielerin Gelb möchte das Artefakt Schlangengold, das aktuell in der Kartenreihe liegt, an einem Altar beschwören. Das kann sie entweder am zweiten oder dritten Altar tun. Sie entscheidet sich für den dritten Altar und platziert eine dunkle Steintafel darunter. Anschließend legt sie das Schlangengold auf den Altar und führt den Effekt des Artefakts aus.

Spieler Blau kann derzeit nur am untersten Altar beschwören, da sich seine Lupe nicht oberhalb der anderen befindet. Allerdings kann er dies nur noch ein Mal tun – danach erreicht er sein Limit von drei dunklen Steintafeln auf diesem Altar.

## Die Spieler können dunkle Steintafeln auf zwei Weisen erhalten:

**Vom Spielbrett:** Vier Orte auf dem Spielbrett verschaffen den Spielern dunkle Steintafeln durch einen zusätzlichen dunklen Effekt. Nachdem ein Spieler an einem dieser Orte gegraben hat, dorthin zurückgekehrt ist oder ihn **mit einem Archäologen** entdeckt hat, kann er den dunklen Effekt ausführen. Beim Entdecken eines neuen Ortes wird der Wächter erst aufgedeckt, nachdem der dunkle Effekt ausgeführt wurde.


**Wichtig!** Effekte, die es erlauben, einen Ort zu aktivieren, wie *Fernglas* oder , ermöglichen es nicht, den dunklen Effekt dieses Ortes zu nutzen. Aber Karten, mit denen ein Archäologe eingesetzt oder versetzt werden kann, wie *Verwirrter Kompass* oder *Pfadfinderstab*, ermöglichen es, den dunklen Effekt auszuführen.





### Von der Forschungsleiste:


Als Bonus für die Erforschung bestimmter Felder.

## Wertung der dunklen Steintafeln – Die Kosten des Ehrgeizes

*Die Beschwörung war erfolgreich! All das Wissen, auf das wir nun Zugriff haben! Aber die Siegel warnen vor Gefahr. Sie mahnen, die Altäre nicht zu berühren. Warum ist dieser Ort verboten?*


, mit denen die Spieler an Altären beschwören, bleiben für den Rest des Spiels auf der Forschungsleiste liegen. An Altären zu beschwören kann dazu führen, dass Spieler am Spielende Punkte verlieren:

- Unbenutzte Tafeln zurücklegen.** Alle unbenutzten , die am Spielende noch im Besitz von Spielern sind, müssen in den Vorrat der dunklen Steintafeln zurückgelegt werden. Nicht vergessen – auf jedem Feld können nur so viele Steintafeln liegen, wie Personen mitspielen.
- Minuspunkte erhalten.** Das erste **leere** Feld von rechts aus im Vorrat der dunklen Steintafeln bestimmt, wie viele Minuspunkte jede benutzte  einbringt. Zeigt das Feld z. B. , verliert jeder Spieler 3 Punkte je dunkle Steintafel, die er auf einen Altar gelegt hat.
- Altäre werten.** Schließlich werden alle Altäre mit Artefakt gewertet: Ermittelt für jeden Altar, welcher Spieler die meisten  darauf gelegt hat. Dieser Spieler erhält die Punkte, die über dem Altar angegeben sind. Bei Gleichstand erhalten alle daran beteiligten Spieler diese Punkte.

**Tipp:** Das Beschwören an Altären sorgt zwar für einige Minuspunkte, bietet aber während des Spiels erhebliche Vorteile. Um Verluste auszugleichen, beachtet, wer die meisten  auf jedem Altar hat.

### Wertungsbeispiel



Zuerst werden alle übrig gebliebenen  in den Vorrat zurückgelegt. Gelb hatte drei. Durch das Zurücklegen hat sie die Minuspunkte je dunkle Steintafel für alle Spieler von -4 auf -3 verringert.

Dann erhalten die Spieler Minuspunkte für ihre auf Altäre gelegten dunklen Steintafeln: Blau erhält -15 Punkte für 5 Tafeln und Gelb erhält -12 Punkte für 4 Tafeln.

Schließlich werden die Mehrheiten auf den Altären gewertet. Blau erhält 2 Punkte für den ersten Altar und Gelb erhält 3 Punkte für den vierten Altar. Beide Spieler erhalten je 3 Punkte für den dritten Altar, da sie dort Gleichstand haben. Niemand erhält Punkte für den zweiten und fünften Altar, da diese nicht genutzt wurden.

# Eulentempel

Dieser Ort erzählt eine Geschichte, gemeißelt in den Fels entlang des Pfades.  
Die Geschichte eines Propheten, der die Eulenmaske trug und die Wächter zähmte.

## Spielaufbau



Jeder Spieler benötigt zusätzlich einen **Laterne**-Forschungsmarker. Dieser bleibt vorerst auf dem Spielertableau.

Für diesen Tempel wird ein **spezieller Satz Tempelplättchen** benutzt. Die normalen Tempelplättchen bleiben in der Spielschachtel.

- **Spitze des Tempels:** Eulentempel-Plättchen und verdeckte Totems werden entsprechend der aufgedruckten Zahlen auf die Spitze des Tempels gelegt. (Zum Beispiel liegen bei 3 Spielern auf jedem Stapel zwei 1-Punkte-Plättchen.)
- **Hauptbau des Tempels:** Auf jedes entsprechende Feld entlang der Forschungsleiste wird ein Eulentempel-Plättchen bzw. ein Forschungsbonus-Plättchen gelegt. Manche Felder werden nur bei 3 oder 4 Spielern belegt.
- **Geheimgänge:** Vergesst nicht, auf die Geheimgänge der Forschungsleiste Eulentempel-Plättchen und Totems zu platzieren, wie weiter unter beschrieben!



Beim Spiel mit Totems aus der Erweiterung *Die verschollene Expedition* werden vorher alle Totems mit und Effekten entfernt - sie werden im Spiel mit dem Eulentempel nicht gebraucht.

Auf diesem Spielbrett beginnen alle -Orte in der zweiten Reihe mit 1 offenen und 1 verdeckten Totem. Das Entdecken dieser Orte kostet zusätzlich 2 zu den üblichen 3 Kompassen.



## Geheimgänge

Die Forschungsleiste des Eulentempels hat sechs Geheimgänge (schwarze Höhleneingänge, auf die in der Abbildung auf der rechten Seite verwiesen wird), die mit der Lupe erkundet werden können.

- 1 Ein Spieler kann einen ungenutzten Geheimgang betreten, der mit dem Feld verbunden ist, auf dem sich seine Lupe befindet, indem er eine Forschungsaktion ausführt und die angezeigten Kosten zahlt.
- 2 Dann legt er seine Lupe auf das Reservierungsfeld des Ganges und nimmt sich das darunter liegende Plättchen oder Totem. Dieser Geheimgang ist jetzt für alle anderen Spieler **blockiert**. Jeder Geheimgang kann nur ein Mal erkundet werden!
- 3 Schließlich legt der Spieler seine Laterne auf das Startfeld der Forschungsleiste.

Wenn ein Spieler einen Geheimgang nimmt, kann er seine Lupe für den Rest des Spiels nicht mehr benutzen:

- Bei künftigen Forschungsaktionen kann der Spieler entweder seine Laterne oder sein Notizbuch bewegen.



Das Forschen mit der Laterne löst andere Reiheneffekte aus.

- Das Notizbuch darf **bis auf die Reihe** vorgesetzt werden, auf der sich entweder die Lupe oder die Laterne befindet, je nachdem, was höher ist.



**HINWEIS:** Der Journalist darf sein Notizbuch weiterhin eine Reihe höher als seine Lupe bewegen, selbst wenn er einen Geheimgang erkundet. Außerdem darf der Journalist sein Notizbuch auch eine Reihe höher als seine Laterne bewegen.

- Weil die auf dem Geheimgang liegen bleibt, kann jeder Spieler nur einen Geheimgang im gesamten Spiel erkunden. Mit oder können Geheimgänge nie betreten werden.





I

II

III

IV

V



## Tempelplättchen nehmen

Tempelplättchen sind über die Forschungsleiste des Eulentempels verteilt. Ist ein Forschungsmarker eines Spielers auf **demselben Feld** wie ein Tempelplättchen, kann er eine Forschungsaktion ausführen und die angezeigten Kosten zahlen, um das Plättchen zu nehmen.

Sobald ein Spieler eine Reihe mit einem Pyramiden-Symbol erreicht hat, kann er ab sofort mit seiner Forschungsaktion bestimmte Tempelplättchen von der **Spitze des Tempels** nehmen:



Hat er die 5. Reihe erreicht, kann er ein 1-Punkt-Tempelplättchen oder ein Totem nehmen, wenn er die üblichen Kosten zahlt.



Hat er die 7. Reihe erreicht, kann er ein Totem, ein 1-Punkt- oder ein 5-Punkte-Tempelplättchen nehmen, wenn er die üblichen Kosten zahlt.



Hat er die 9. Reihe erreicht, kann er ein beliebiges Tempelplättchen nehmen, wenn er die üblichen Kosten zahlt.



Die Karte *Tagebuch* kann nur benutzt werden, um das Notizbuch vorzusetzen und nicht, um Tempelplättchen zu nehmen.



## Neue Tempelplättchen-Fähigkeit



Tempelplättchen aus dem Eulentempel haben eine besondere Fähigkeit:

Immer wenn ein Spieler zwei beliebige Eulentempel-Plättchen gesammelt hat, kann er sie kombinieren, um ein zusätzliches Totemfeld zu bilden.

Als Nebenaktion kann der Spieler dann einen der fünf normalen Effekte eines Totemfelds nutzen, indem er ein Totem auf dieses neue Feld legt. Effekte von blauen Totemfeldern, die speziell für den eigenen *Expeditionsleiter* gelten, können dabei **nicht** benutzt werden. Der Spieler verliert keine Punkte, wenn er ein Totem auf ein so gebildetes Feld legt.

## Wertung

Am Spielende erhalten die Spieler Punkte je nach Position ihrer Lupe (auch wenn sie sich bei einem Geheimgang befindet), ihres Notizbuchs und ihrer Laterne.

Bei Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr Punkte durch Forschung und Tempelplättchen erzielt hat. Besteht auch dann noch Gleichstand, teilen sich die daran Beteiligten den Spielsieg.



# Solo-Varianten

## Spinnentempel

### Spielaufbau

Nachdem der Spieler den Aktionsstapel des Gegners mit 10 Plättchen zusammengestellt hat, mischt er das Spinnentempel-Aktionsplättchen ein, wodurch ein Stapel mit 11 Plättchen entsteht. Der restliche Aufbau des Solospiels geschieht wie gewohnt und das Spielbrett sowie der Vorrat dunkler Steintafeln werden wie für ein 2-Personen-Spiel vorbereitet.

### Spinnentempel-Aktionsplättchen



Wenn der Gegner das Spinnentempel-Aktionsplättchen aufdeckt, sind seine Aktionen je nach aktueller Runde unterschiedlich. Er kann eine oder beide der folgenden Aktionen ausführen:

- **An einem Altar beschwören:** Der Gegner nimmt eine aus dem Vorrat dunkler Steintafeln und legt sie unterhalb des obersten Altars mit einem Artefakt ab, unabhängig davon, wo sich seine Lupe befindet.
- **Ein Artefakt an einem Altar beschwören:** Der Gegner wählt ein Artefakt aus der Kartenreihe, legt es auf den niedrigsten leeren Altar und legt unterhalb eine aus dem Vorrat dunkler Steintafeln ab. Mit dem Entscheidungspfeil wird bestimmt, ob er das äußerst linke oder das äußerst rechte Artefakt aus der Kartenreihe nimmt. Falls die Lupe des Gegners den niedrigsten leeren Altar noch nicht überschritten hat, passiert nichts.

Im seltenen Fall, dass der Vorrat dunkler Steintafeln erschöpft ist, entfallen diese Aktionen des Gegners.

### Wertung

Der Gegner verliert keine Punkte für dunkle Steintafeln, die er auf Altäre gelegt hat, aber er erhält Punkte für die Mehrheit dunkler Steintafeln auf einem Altar genau wie ein Spieler. Alle anderen Wertungen für den Gegner erfolgen wie üblich.

## Eulentempel

### Spielaufbau

Nachdem er den Aktionsstapel des Gegners mit 10 Plättchen zusammengestellt hat, mischt der Spieler das Eulentempel-Aktionsplättchen ein, sodass ein Stapel mit 11 Plättchen entsteht. Der restliche Aufbau des Solospiels geschieht wie gewohnt und das Spielbrett wird wie für ein 2-Personen-Spiel vorbereitet.

### Geheimgänge

- Immer wenn der Gegner seine Lupe vorrücken soll, wird überprüft, ob er auf einem Feld ist, das mit einem unbenutzten Geheimgang verbunden ist. Ist dies der Fall und zeigt der Entscheidungspfeil auf den Geheimgang, erkundet der Gegner diesen. Der Gegner erhält dabei alle Totems oder Tempelplättchen des Geheimgangs.
- Erkundet der Gegner einen Geheimgang, legt er eine Laterne seiner Farbe ans untere Ende der Forschungsleiste. Ab jetzt setzt der Gegner immer seine Laterne vor, wenn er seine Lupe vorsetzen würde.

### Eulentempel-Aktionsplättchen



Wenn diese Aktion aufgedeckt wird, nimmt der Gegner das unterste Tempelplättchen auf der Forschungsleiste. Falls mehrere Plättchen gleich weit unten liegen, wählt der Gegner eins davon mithilfe des Entscheidungspfeils.

- Ist es ein 1-Punkt-Plättchen, nimmt der Gegner es und setzt seine Lupe ein Mal vor
- Ist es ein 5-Punkte-Plättchen, nimmt der Gegner es.
- Ist es ein 10-Punkte-Plättchen, markiert der Gegner es mit einem Kompass und setzt seine Lupe zwei Mal vor, sofern es noch nicht markiert ist. Ist es schon markiert, nimmt der Gegner das Plättchen. Erhält der Spieler ein markiertes 10-Punkte-Plättchen, erhält er den Markierungs-Kompass nicht.

Der Gegner kann das unterste Tempelplättchen immer nehmen, unabhängig von der Position seiner Forschungsmarker.

# Solospiel Mini-Erweiterungen

Unsere Freude über die Entdeckung der steinernen Schriftzeichen sank, als wir die Fußstapfen der anderen Expeditionen erkannten. Einmal mehr waren wir nur Zweite. Das muss endlich ein Ende haben!

Da sie ihr Lager bei Sonnenaufgang verlassen, müssen wir noch vor dem Morgengrauen los.

## Ziele des Gegners



Diese Mini-Erweiterung verschafft der Expedition des Gegners zusätzliche Motivation. Jedes Mal, wenn sie ein Ziel erreicht, erhält sie zusätzliche Punkte. Aber du kannst ihre Pläne durchkreuzen, indem du ihre Ziele zuerst erreichst.

## Neues Spielmaterial



Diese Mini-Erweiterung bringt 5 neue Karten ins Spiel: Die **Gegner-Zielkarten**.

## Spielaufbau

Der Spielaufbau wird, wie es im Arnak Solospiel üblich ist, wie für ein 2-Personen-Spiel ausgeführt. Übrig gebliebene  und  werden bereitgelegt - sie sind Belohnungen, die der Gegner erhalten kann, wenn er seine Ziele erreicht. (In einem Spiel mit Eulentempel werden hierfür Tempelplättchen des Grundspiels benötigt.)

Die 5 Gegner-Zielkarten werden als verdeckter Stapel bereitgelegt.

## Spielablauf - Eine Runde

Der Gegner ist wie üblich in jeder Runde Startspieler.



Der Spieler mischt **vor seinem ersten Spielzug in jeder Runde** die Zielkarten verdeckt. Dann zieht er 3 davon zufällig und legt sie offen aus. Dies sind Ziele, die der Gegner eher erreichen will als der Spieler.

Weil der Gegner in dieser Runde bereits eine Aktion ausgeführt hat, ist es möglich, dass er bereits ein Ziel erreicht hat. Für ein solches Ziel erhält der Gegner keine Punkte. Stattdessen wird das Ziel durch ein zufälliges aus dem restlichen Stapel ersetzt.

**Falls der Spieler ein bestimmtes Ziel zuerst erreicht**, verdeckt der Spieler es - der Gegner kann in dieser Runde für dieses Ziel keine Punkte erhalten.

**Falls der Gegner ein bestimmtes Ziel zuerst erreicht**, verdeckt der Spieler es und gibt dem Gegner ein 2-Punkte-Plättchen, das bei der Schlusswertung berücksichtigt wird.

Der Gegner kann somit in jeder Runde 0, 2, 4 oder 6 Punkte durch erreichte Ziele erhalten. Der Spieler erhält für die Ziele keine Punkte, aber er kann die Punkte für den Gegner verringern.

**Plättchenmangel:** Falls es keine übrigen  mehr gibt, tauscht der Gegner drei seiner erhaltenen Plättchen gegen ein noch übriges .

## Anpassungen

Wir meinen, dass 3 Ziele je Runde eine gute Varianz bieten und die Herausforderung des Solospiels steigern. Um sich mit dieser Erweiterung vertraut zu machen, kann der Spieler erstmal nur 2 Ziele je Runde auslegen. Er kann die Herausforderung aber auch erhöhen, indem er je Runde 4 Ziele auslegt. Die Variabilität ist aber mit 2 oder 3 Zielen am besten.

Eine andere Anpassungsmöglichkeit besteht darin, die erste aufgedeckte Zielkarte mit 4 Punkten zu werten. Dazu werden zwei 2-Punkte-Plättchen auf die Zielkarte gelegt.

## Schlüssel



Als Erster in dieser Runde einen Gegenstand kaufen.



Als Erster in dieser Runde ein Artefakt kaufen.



Als Erster in dieser Runde einen neuen Ort entdecken.



Als Erster in dieser Runde mit seiner Lupe oder seiner Laterne forschen.



Als Erster in dieser Runde viele Archäologen auf dem Spielbrett haben. Der Gegner muss 3 haben, der Spieler 2.

**Tipp:** Zum Mitzählen kommen 3 Archäologen des Gegners auf die Karte - oder 2, falls der Gegner schon 1 auf dem Spielbrett hat.



**Hinweis:** Für die Zwecke dieses Gegner-Ziels gelten die Snacks der Entdeckerin als Archäologen.

## ANMERKUNGEN

Der Spieler kann ein Ziel auch dann erreichen (und damit verhindern, dass der Gegner Punkte dafür erhält), wenn die Aktion nicht seine Hauptaktion ist. Wenn er z. B. durch einen Effekt einen Gegenstand kostenlos erhält, gilt das als „Gegenstand kaufen“ für das entsprechende Ziel.

Es ist möglich, mehrere Ziele in einem Spielzug zu erreichen. Weil das Ziel „Entdeckung eines neuen Ortes“ einhergeht mit dem Ziel „Viele Archäologen auf dem Spielbrett“, kann auch der Gegner zwei Ziele in einem Spielzug erreichen.

# Solospiel Mini-Erweiterungen

*Ich weise meine Kameraden an, bei der Sache zu bleiben, die andere Expedition zu ignorieren, uns auf den eigenen Fortschritt zu konzentrieren. Ach, ich wünschte, ich könnte meinem eigenen Rat folgen! So viel wir auch an einem Tag erreichen, es scheint immer so, als ob die andere Expedition es noch besser gemacht hätte.*

## Violette Aktionen

Herzlichen Glückwunsch zu euren Erfolgen im Solospiel von *Die verlorenen Ruinen von Arnak*! Viele von euch haben das Spiel auf der höchsten Schwierigkeitsstufe gemeistert – und das gleich mehrfach.

Viele Arnak-Fans haben uns geschrieben und berichtet, dass sie selbst unsere bislang schwerste Solo-Herausforderung bereits mehrfach bezwungen haben und sich nach einer neuen, noch größeren Herausforderung sehnen. Und hier ist sie:

## Spielmaterial

Diese Erweiterung enthält einen Satz mit 5 violetten Gegner-Aktionsplättchen für das Solospiel.



## Spielaufbau

Der gegnerische Aktionsstapel besteht aus den üblichen 5 Archäologen-Aktionsplättchen:



Und 5 weiteren Aktionsplättchen, von jedem Typ entweder das rote oder violette:



Die Schwierigkeitsstufe erhöht sich um 1 je rotes Plättchen und um 2 je violettes Plättchen. Es sind so insgesamt Schwierigkeitsstufen von 0, wenn nur grüne Plättchen gewählt werden, bis 10, wenn nur violette Plättchen gewählt werden, möglich.



Zusätzlich bekommt die gegnerische Expedition jetzt auch einen Notizbuchmarker zusammen mit ihrer Lupe.

## Aktionen

Die violetten Aktionen funktionieren ähnlich wie rote und grüne Aktionen ... nur fieser.

### FORSCHEN



In Runde V setzt der Gegner seine Lupe zwei Mal vor. Das bedeutet, er kann 2 Tempelplättchen in einem Spielzug erhalten.

### EINEN WÄCHTER BEZWINGEN



Nachdem der Gegner einen Wächter bezwungen hat (oder mit der Lupe geforscht hat, wenn es gerade keinen Wächter gibt), forscht er mit seinem Notizbuch. Wie bei einem Spieler kann er das Notizbuch nur bis zu der Reihe mit seiner Lupe oder mit seiner Laterne bewegen, je nachdem, was sich höher befindet.

Das Notizbuch des Gegners entfernt Forschungsbonusplättchen und es bringt dem Gegner am Spielende Notizbuchpunkte ein.

**Hinweis:** Falls der Spieler mit der Mini-Erweiterung Ziele des Gegners spielt, verändert das Notizbuch nicht das Lupen- oder Laternen-Ziel.

### EINE KARTE KAUFEN

Der Gegner kauft 2 Karten mit einer Aktion, eine Karte jedes Typs. Eine davon ist die mit dem höchsten Punktwert des angezeigten Typs, die andere ist die mit dem niedrigsten Punktwert.

### EINEN NEUEN ORT ENTDECKEN



Für diese Aktion gelten dieselben Regeln wie bisher. Am Spielende ist aber jedes Totem des Gegners 1 zusätzlichen Punkt wert. (Also 4 Punkte für jedes einzigartige, offen liegende Totem und 3 Punkte für jedes im -1 Stapel.)

**Hinweis:** Diese Regel gilt nur, wenn die entsprechende violette Karte für dieses Spiel gewählt wurde.

## GROSSER DANK AN:

### UNSER KERNTEAM:

**Adam Španěl**, für deine Arbeit an der Online-Umsetzung und deine hilfreichen Kommentare sowohl während der Entwicklung als auch beim Schreiben der Regeln!

**Radek „RBX“ Boxan**, weil du immer zur Stelle warst, wenn wir Hilfe für fast alles brauchten. Es ist immer eine große Freude, dich im Team zu haben!

**Michael Murphy**, du warst wieder eine große Hilfe bei der Arbeit mit der Online-Gemeinschaft, und hast selbst viele fundierte und wichtige Erkenntnisse beigetragen. Danke!

**Gus Cook**, weil du den Regelschreiber-Hut genommen hast, er steht dir gut! :-)

**Jakub Uhlíř** und **David Nedvídek**, weil ihr euch um die physischen Prototypen gekümmert und sie getestet habt!

**Říman**, für alle deine harte Arbeit einen funktionierenden Schachteleinsatz zu schaffen trotz der vielen Hindernisse, die uns in den Weg gelegt wurden! Es war ein langer Weg! Du bist unser Held!

**Tomáš Zadražil**, für deine Bereitschaft, das Unbekannte zu betreten und dich um die Produktion des Schachteleinsatzes zu kümmern.

**Kew**, für deine Daten-Analyse der Rückmeldungen!

**Eleni Papadopoulou**, für die Erstellung solch unglaublicher Videos!

**Regina Urazajeva**, **Ollie**, **Iva Nedvídková**, und viele andere, für die Abwicklung und Vermarktung der Vorbestellungen und den Kundendienst. Es war so viel, aber ihr habt es mit wehenden Fahnen bewältigt!

### ILLUSTRATOREN:

**Ondra Hrdina**, **Jiří Kůs** und **Kuba Politzer**: Wir haben es schon oft gesagt, aber eure künstlerische Arbeit ist es, die das Spiel lebendig werden lässt. Großer Dank für diese ausgezeichnete Arbeit!

Großer Dank an **Antoine Najjarin** für die Hilfe bei der Feinabstimmung der Regeln für den Spinnentempel.

Besonderer Dank an die Autoren von *Lords of Waterdeep*, einem unserer Lieblings-Worker-Placement-Spiele. Der Zerfallsmechanismus aus *Scoundrels of Skullport* war eine Inspiration für den Spinnentempel.

**Brettspiel Testspieler:** Diduška, Stanislav Kubeš, Lenka „slunicko.miki“ Zitová, David „Shrap“ Zita, Peťule Pěkná, Kája „Runemaker“ Pěkný, Daniel „Cukřík“ Knápek, Filip X, Pavel Češka, Martin „Intoš“ Sedmera, Markéta. Ihr wart großartige Testspieler! Und ein warmer Dank an alle, die bei den WSBG, Czechgaming events, CGE Deskotestování und vielen anderen Test-Veranstaltungen zu uns gekommen sind. Eure Rückmeldungen, eure Energie und Unterstützung haben dabei geholfen, das Spiel in vielen wichtigen Belangen zu formen.

**Online Testspieler:** 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, trotv, Michael Molen, Kedamashi, Marcel Dragomir, Andi Muhammad Fadlillah Firstiogusran (Xiot), Sreekar, Laskas, Dionprv, Luke, Barry Smith, Buddydave, Vily, nushura, Mark Fenrick und Mascha Artz.

Wir waren einmal mehr überrascht von der Menge an Leuten, die beim Testen helfen wollten! Danke!

**Besonderer Dank ans deutschsprachige Team:** Dirk Nielsen, Sören Textor, Jan Wegner.

## Ein Spiel von MÍN & Elwen

Entwicklungsteam: **Michal Štach**  
**Michaela Štachová**  
**Adam Španěl**  
**Jakub Uhlíř**

Grafikdesign: **Radek „RBX“ Boxan**

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

Trailer & 3D Bearbeitung: **Roman Bednář**

Künstlerische Beratung: **Dávid Jablonovský**

Community Manager: **Michael Murphy**

Produktion: **Vít Vodička**  
**Tomáš Zadražil**

Regelheft: **Gus Cook**  
**Jason Holt**

Projektmanagement: **Jan Zvoniček**

Projektverantwortlicher: **Petr Murmak**

Übersetzung ins Deutsche: **Ferdinand Köther**

Deutsche Redaktion: **Roland Goslar**,  
**Sabine Machaczek**

## ERKUNDET WEITER

Es gibt noch viel zu entdecken!  
Folgt dem Link unten für Erklärvideos,  
Autorentagebücher, künstlerische  
Fortschritte und mehr.



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



© Czech Games Edition  
April 2025  
[www.CzechGames.de](https://www.CzechGames.de)



**MÍN & ELWEN**  
Die Autoren von Arnak



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

„ Seit einiger Zeit wünscht ihr euch eine digitale Version von Die verlorenen Ruinen von Arnak – und wir sind begeistert, sagen zu können: Sie ist unterwegs!

Wir wollten nichts überstürzen. Stattdessen haben wir eng mit dem CGE digital-Team zusammengearbeitet, um ein Erlebnis zu erschaffen, das dem Original treu bleibt und gleichzeitig neue Möglichkeiten bietet, das Abenteuer zu genießen.

Ob ihr solo spielt oder Freunde online herausfordert, schon bald könnt ihr Arnak auf eine völlig neue Weise erkunden.

Wir können es kaum erwarten, gemeinsam mit euch das nächste Kapitel der Reise zu beginnen!



# SYMBOLÜBERSICHT

Dieses Symbol bedeutet, dass der Effekt nicht als Hauptaktion des Spielzugs gilt. Ein Spieler kann so viele Nebenaktionen vor, während und/oder nach seinem Spielzug ausführen, wie er möchte (und kann).

Dieser Totemeffekt ist keine Nebenaktion.

Die gezeigten Ressourcenmarker erhalten.

Eine *Furchtkarte* und die gezeigten Marker/Plättchen erhalten. Der Spieler muss eine *Furchtkarte* vom Spielbrett nehmen und offen in seinen Spielbereich legen. (Ihr Bewegungswert wird ignoriert.) Falls es keine *Furchtkarten* mehr gibt, wird ein Furchtplättchen genommen.

Der Spieler hat die Wahl: Entweder oder .

Die Kosten links zahlen, um das rechts gezeigte zu erhalten. Wer die Kosten nicht zahlen kann oder will, erhält auch nichts.

Die Kosten zahlen, um eins der beiden Dinge zu erhalten.

Tausche entweder ODER

Auf Artefaktkarten steht dies als Erinnerung, dass der Effekt 1 kostet. Dies gilt nur, wenn die Karte aus der Hand gespielt wird, nicht beim Kauf.

Diese Kosten werden bezahlt, indem eine Handkarte offen in den Spielbereich gelegt wird, wobei Bewegungswert und Effekt ignoriert werden. Wer keine Handkarten hat, kann dies nicht nutzen.

Der Spieler kann 1 Karte ziehen. Wirkungslos, wenn sein Deck leer ist.

Die Karte nehmen und auf das eigene Deck legen. (Der Karteneffekt wird nicht ausgeführt.)

Der Spieler kann die unterste Karte vom eigenen Deck ziehen. Wirkungslos, wenn sein Deck leer ist.

Der Spieler kann eine Karte aus der Hand oder aus dem Spielbereich verbannen.

Der Spieler kann 1 Karte ziehen. Dann kann er eine Karte aus der Hand oder aus dem Spielbereich verbannen. Jeder Teil des Effekts ist optional.

Der Spieler kann 1 Karte ziehen. Dann muss er eine Karte aus der Hand offen in seinen Spielbereich legen. Ihr Bewegungswert und Effekt werden ignoriert.

Der Spieler kann sofort eine Aktion „An einem Ort graben“ oder „Einen neuen Ort entdecken“ ausführen, falls er einen Archäologen auf seinem Spielertableau hat. Der Effekt kann bestimmte Vorteile oder Beschränkungen enthalten.

Der Spieler kann sofort ein Artefakt oder einen Gegenstand aus der Kartenreihe kaufen. Die Kosten sind um den angezeigten Betrag reduziert.

Der Spieler führt die Aktion „Ein Artefakt kaufen“ aus, ohne dafür zu zahlen, aber nutzt den Effekt des Artefakts.

Der Spieler führt die Aktion „Einen Gegenstand kaufen“ aus, ohne dafür zu zahlen.

Um diese Kosten auf dem Baumtempel zu zahlen, muss der Spieler ein Artefakt aus der Hand oder dem eigenen Spielbereich verbannen.

Der Spieler kann sofort einen Wächter bezwingen, ohne die Kosten dafür zu zahlen. Das gilt nur für einen Wächter an einem Ort, an dem er einen eigenen Archäologen hat.

Der Spieler kann einen von ihm schon bezwungenen Wächter wählen, dessen Segen er bereits benutzt hat. Er deckt die Karte wieder auf und kann den Segen erneut benutzen.

Der Spieler wählt einen von ihm schon bezwungenen, noch nicht genutzten Wächter und verdeckt ihn, ohne seinen Segen zu nutzen.

Einen beliebigen -Ort aktivieren.

Einen beliebigen entdeckten Ort Stufe aktivieren.

Einen beliebigen entdeckten Ort Stufe aktivieren.

Einen beliebigen **unbesetzten** Ort Stufe aktivieren. Dieser wird dann aus dem Spiel entfernt. Das oberste der übrigen Totemplättchen wird aufgedeckt und auf diesen Ort gelegt. Hier kann nun ein neuer Ort entdeckt werden.

Auf dem Wasserfalltempel dient dies zur Erinnerung, einen der verborgenen Orte zu wählen, zu aktivieren, zu entfernen und unter den Stapel der normalen Orte zu legen.

Einen silbernen Gehilfen erhalten.

Einen eigenen Gehilfen auf die Goldseite aufwerten und auffrischen.

Entweder einen neuen silbernen Gehilfen nehmen oder einen eigenen silbernen Gehilfen zu einem goldenen Gehilfen aufwerten. (Man kann nicht mehr als 2 Gehilfen nehmen.)

Der Spieler kann 1 seiner Gehilfen auffrischen.

Zwei Gehilfen auffrischen. Derselbe Gehilfe kann nicht zwei Mal aufgefrischt werden.

Den Effekt der Silberseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen nutzen.

Den Effekt der Goldseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen nutzen.

Den Effekt der Silberseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen nutzen. Dieser Gehilfe wird dann unter den Stapel gelegt.

Einen eigenen Gehilfen benutzen, aber anstatt seinen Effekt zu nutzen, erhält der Spieler die abgebildeten Marker. Falls der Effekt des Gehilfen Kosten hat (z. B. ), werden diese ignoriert.

Den Effekt eines beliebigen auf dem Spielbrett offen liegenden Totems nutzen. Falls es keine offenen Totems gibt, ist dieser Effekt wirkungslos.

Ein verdecktes Totem zahlen (auf der Forschungsleiste) oder erhalten (auf Begegnungskarten). Erhaltene Totems werden von denen genommen, die beim Spielaufbau übriggeblieben sind.

Der Effekt dieses Totems bedeutet, eins der 2-Punkte-Plättchen eines beliebigen der 3 Stapel des Tempels zu nehmen.

Dieses Symbol im Baumtempel bedeutet, ein unbenutztes Totem auf einen leeren Sockel zu legen und den abgebildeten Effekt zu nutzen.

Eine Begegnungskarte aus dem angezeigten Kapitel ziehen und werten.

Effekte auf Begegnungskarten, die so markiert sind, können für späteren Gebrauch aufbewahrt werden.

Im Spinnentempel das äußerst linke aus dem Vorrat dunkler Steintafeln nehmen. Falls der Vorrat leer ist, stattdessen ein nehmen.

## START-RESSOURCEN

Spieler 1:

Spieler 2:

Spieler 3:

Spieler 4:

## STARTDECK

