

Affenhöhle

In dieser Gegend wimmelt es nur so vor Affen. Einige von ihnen stritten sich um irgendetwas – vielleicht um etwas von der verschollenen Expedition? Da die Affen ziemlich friedlich sind, können wir sie vielleicht dazu bringen, den Gegenstand gegen etwas anderes zu tauschen.

Verbanne einen Gegenstand aus deiner Hand und nimm dir dafür einen Gegenstand aus der Kartenreihe, der bis zu 2 Münzen mehr kostet. Dabei gelten Finanzierungs- und Erkundungskarten als Gegenstände mit Kosten 0. Furchtkarten können nicht auf diese Weise verbannt werden.

ODER

Etwas weiter weg entdeckten wir rote Felszeichnungen, die den Eingang zu einer kleinen Höhle markierten. Wir könnten sie erkunden, aber irgendetwas an diesem Ort bereitet mir Gänsehaut. Selbst die Affen scheinen diesen Ort zu meiden.



Verlassenes Lager

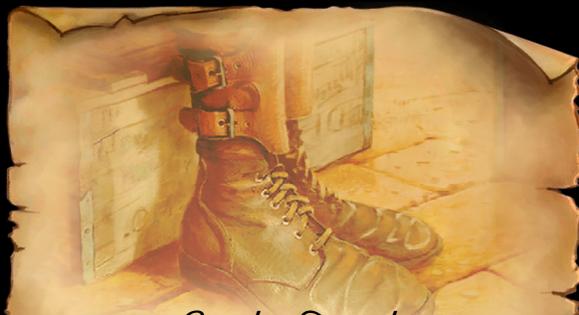
Heute hatten wir Glück! Durch Zufall stießen wir auf ein altes Lager, das ohne Zweifel von der ersten Expedition stammt. Die herumliegenden Gegenstände könnten Hinweise über ihr nächstes Ziel geben.



ODER

Das Lager war von wilden Tieren verwüstet worden. Eine Fährte war dabei besonders auffällig: Sie könnte zu einer der großen Bestien gehören. Wenn wir dieser Spur folgen, erhalten wir vielleicht Hinweise, wie wir uns diesem Wächter am besten entgegenstellen können.

Markiere einen aufgedeckten Wächter an einem beliebigen Ort mit einem Kompassmarker, sodass dessen Kosten verdeckt sind. Diesen Wächter zu bezwingen kostet nun nur noch 1 .



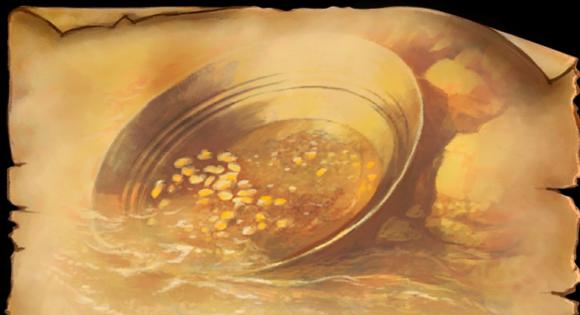
Ein alter Freund

Heute kontaktierte mich ein alter Freund. Er gehörte zu denjenigen, die sich Antoinette angeschlossen haben. Diese Wahl scheint er nun zu überdenken. Vielleicht schaffe ich es, seine Entscheidung etwas zu beschleunigen? Es lässt sich unmöglich sagen, ob und wann ein anderer meiner Gefährten Antoinettes Charme erliegt.

Tausche einen deiner Gehilfen gegen einen verfügbaren auf dem Vorratstableaus. Dieser hat die gleiche Stufe und ist aufgefrischt.

ODER

Ich sollte mich besser auf meine Forschungen konzentrieren. Möglicherweise kann ich diejenigen, die noch unentschieden sind, durch meinen unermüdlichen Einsatz für mich gewinnen. Ich wollte sowieso schon seit Längerem die in der Nähe liegenden heiligen Jagdgründe genauer erkunden.



Glücksfund

Unfassbar! Was für ein Glück! Natascha kam gerade von einer kurzen Erkundungstour zurück und glaubt, in einem Fluss in der Nähe Gold entdeckt zu haben! Das könnte uns einen Vorteil gegenüber Antoinette verschaffen.

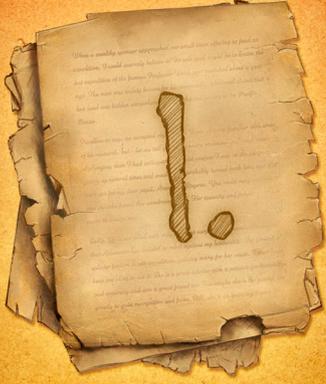


ODER

Natascha traf im Wald auch auf einen alten Freund, der im Namen der Wissenschaft einige Erkenntnisse mit uns teilen möchte, obwohl er zu Antoinettes Gruppe gehört. Diese Gelegenheit könnte wertvoller sein als alles Gold!



Die verlorenen Ruinen von Arnak: Die Suche nach Professor Kuttil



Siehe Begleit-App auf arnak.game

CREDS:

Spielautoren: MIn & Elven | **Regeln:** MIn | **Grafische Gestaltung:** Radek "rbx" Boxan | **WebApp Programmierung:** pajada & Faire | **Illustrationen:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!



Geheimnisvolle Statue

Direkt nach unserer Ankunft hier, fanden wir eine weitgehend intakte Statue von Ara-Anu. Interessanterweise wurden Steintafeln und Pfeilspitzen, die wir vor sie legten, in der Nacht durch andere Dinge ersetzt. Könnten irgendwelche Tiere dafür verantwortlich sein?



ODER

Ich sollte meine Zeit besser nutzen, um einige Briefe zu schreiben. Die Mittel werden langsam knapp. Außerdem habe ich diese schöne Tonscherbe mit einer Zeichnung gefunden, die wie eine Landkarte aussieht. Ich habe es mir in den Kopf gesetzt, die Markierungen darauf genauer zu untersuchen.



Uralter Wegweiser

Wir haben eine weitere Statue eines Froschkriegers gefunden. Ähnliche haben wir bereits an verschiedenen Orten in der Nähe gesehen. Wir hoffen, dass uns ein Abgleich der Inschriften hilft, die Wege zwischen den alten Siedlungen zu kartieren.



ODER

Um ehrlich zu sein, benötigen wir alle etwas Ruhe. Wir haben eine Menge durchgemacht, sind tagelang gelaufen und mussten uns den wilden Bestien dieses Landes stellen. Vielleicht würde ein kleiner Strandspaziergang – unter dem Vorwand, die Gegend zu erkunden – die allgemeine Stimmung heben?



Unheimliche Entdeckung

Ich habe ja schon vieles gesehen, aber so etwas wie heute ... Die Kammer war unterhalb des Ortes verborgen, den wir zuerst untersuchten. Ich frage mich, welchem Zweck diese Stätte wohl diente, aber einiges deutet auf schauerliche Praktiken hin.



ODER

Mein Gefühl rät mir, so schnell wie möglich von hier zu verschwinden. Das beraubt uns zwar einiger Möglichkeiten, aber ich denke, das können wir wettmachen, indem wir die gewonnene Zeit nutzen, um die bisher gefundenen Gegenstände zu untersuchen.

Versetze diesen  an einen -Ort und aktiviere ihn.



Willkommene Erholung

Während wir den Dschungel nahe unseres heutigen Ziels erkundeten, entdeckten wir einen kleinen Teich – was für ein friedlicher Ort! Ich habe das Gefühl, dass uns bereits einige wenige Augenblicke hier genug Energie verschaffen würden, um bis zum Einbruch der Nacht weiterzumarschieren.

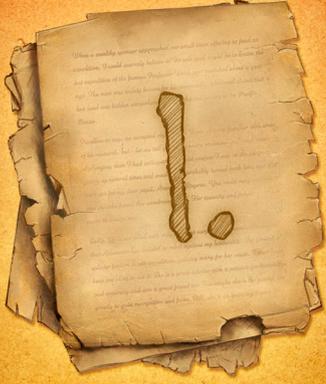


ODER

André will lieber weiterziehen, um bald das Lager aufzuschlagen. Er will dringend den kleinen Felsbrocken, den er gefunden hat, untersuchen. Er ist sicher, dass dieser Informationen enthält, die lebenswichtig sind, um es mit dem Eulenwächter aufzunehmen.



Die verlorenen Ruinen von Arnak: Die Suche nach Professor Kuttil



Siehe Begleit-App auf arnak.game

Spielautoren: MIn & Elven | **Regeln:** MIn | **Grafische Gestaltung:** Radek "rbx" Boxan | **WebApp Programmierung:** pajada & Faire | **Illustrationen:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!

CREDITS:



Unerwartete Hilfe

Anscheinend fühlen sich einige meiner früheren Gefährten schuldig, weil sie mich im Stich gelassen haben. Ich habe heute zufällig Victor getroffen und mich mit ihm unterhalten. Er bot an, uns zu helfen, bevor er wieder zurückgeht. Es ist schön zu wissen, dass er immer noch ein anständiger Kerl ist.

Du erhältst einen zusätzlichen  aus dem Vorrat des Gegners. Nachdem du ihn benutzt hast, bekommt der Gegner den  sofort wieder zurück. (Du kannst mit ihm also in einem späteren Spielzug keinen Wächter bezwingen.)

ODER

Vielleicht wäre es besser, hier etwas zu rasten und die Aussicht zu genießen. Dieser Ort ist absolut atemberaubend! Einige aufwändig verzierte Säulen sind erstaunlich gut erhalten. André hat schon begonnen, Notizen zu machen und sie zu skizzieren. Auch ich würde sie mir gerne genauer anschauen.



Ein schlechter Tag

Wir mussten heute eine Pause einlegen. Die Stimmung war angespannt. Natascha und Hans stritten sich mehr als sonst und selbst ich habe heute einige Leute angebrüllt. Hoffentlich ist das nur unsere Müdigkeit und nichts Schlimmeres.

Du darfst dir  anstatt  aus der Reihe der Forschungsleiste nehmen.



Zahme Bestie

Heute schien der Tag nicht zu vergehen. Immer wieder musste ich an meine ehemaligen Gefährten denken, die mir immer noch fehlen. Ich bin einige der alten Korrespondenzen mit ihnen durchgegangen und habe tatsächlich ein paar interessante Dinge gefunden, die für unsere aktuelle Forschung nützlich sein könnten.

Nutze den Effekt der Goldseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen.

ODER

Wir haben aber auch andere Probleme: Eigenartigerweise lungert die Bestie, der wir neulich etwas gegeben haben, um sie zu besänftigen, immer noch hier herum. Vielleicht weil wir sie mit Essensresten gefüttert haben? Möglicherweise sollten wir ihr noch mehr zu Fressen geben?

Du erhältst  und drehst einen deiner genutzten Wächter um – du darfst dessen Segen erneut nutzen.

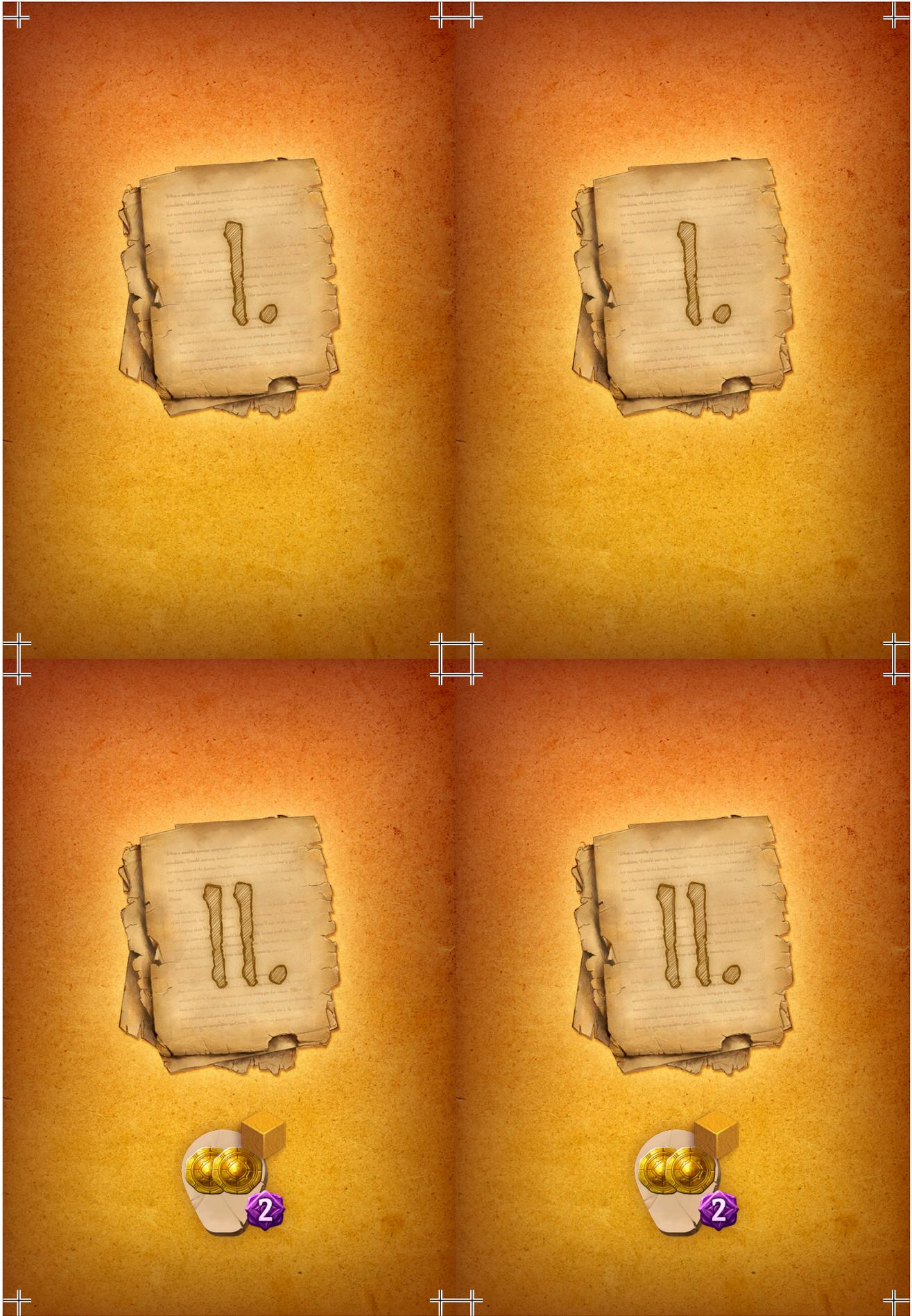


Unerwarteter Freund

Außer den riesigen Kreaturen, die wir mittlerweile Wächter nennen, leben hier viele kleinere Tiere, die anscheinend keine Scheu vor Menschen haben. Gerade gestern erst stupste eine Schildkröte unser Boot immer wieder in eine bestimmte Richtung. Misstrauisch, ließen wir sie unseren Kurs ändern. Zu unserer Überraschung führte sie uns in eine kleine Bucht voller Fische. Wahrlich ein Zeichen der Freundschaft!

Du darfst  anstatt  aus der Reihe der Forschungsleiste nehmen.

Die verlorenen Ruinen von Arnak: Die Suche nach Professor Kuttil



Siehe Begleit-App auf arnak.game

Spielautoren: Mán & Elwen | **Regeln:** Mán | **Grafische Gestaltung:** Radek "rbx" Boxan | **WebApp Programmierung:** pajada & Faire | **Illustrationen:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!

CREDITS:



Verlockender Pfad

Heute stolperten wir geradezu über eine seltsam faszinierende Statue, die auf einen Pfad im Dschungel zu zeigen scheint. Ich frage mich, ob ich ihm folgen und ihn erkunden oder besser Briefe nach Hause schreiben soll, bevor uns die Mittel endgültig ausgehen.

Du darfst   anstatt   aus der Reihe der Forschungsleiste nehmen.



Verheißungsvoller Fund

Heute Früh lief ich um unser Lager herum und bemerkte einen verdächtig aussehenden Hügel direkt neben unseren Zelten. Seitdem muss ich ständig an ihn denken – könnte es sein, dass wir unser Lager direkt über einer Grabungsstätte aufgeschlagen haben?

Du darfst ein  mit einem Rabatt von   kaufen, anstatt   aus der Reihe der Forschungsleiste zu nehmen.



Bedrohlicher Nebel

Als wir heute Mittag eine Essenspause einlegten, zog ein eigenartiger Nebel auf, direkt aus einer nahegelegenen Ruine. Es war unheimlich – ich glaube nicht, dass ich ihn wissenschaftlich erklären kann. Ich wies die anderen an, schnell alles zusammenzupacken und zu verschwinden. Auch wenn das bedeutete, ein paar Dinge zurückzulassen.

Du darfst   zahlen, um den -Effekt dieser Reihe zu vermeiden.



Finstere Gedanken

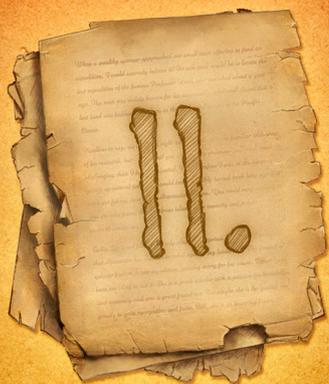
Heute fühle ich mich nicht wie ich selbst. Beginnt die Insel meine Moral zu brechen? Selbst unser Koch bemerkte meine Laune und schien besorgt um mich zu sein. Er schlug vor, später darüber zu sprechen. Ich kann nicht behaupten, dazu in der Stimmung zu sein, aber vielleicht sollte ich es gerade deshalb tun?

Du darfst einen Gehilfen erschöpfen, um den -Effekt dieser Reihe zu vermeiden.

CREDITS:

Spielautoren: Mán & Elwen | Regeln: Mán | Grafische Gestaltung: Radek "rbx" Boxan | WebApp Programmierung: pajada & Faire | Illustrationen: Ondřej Hrdina, Jří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!

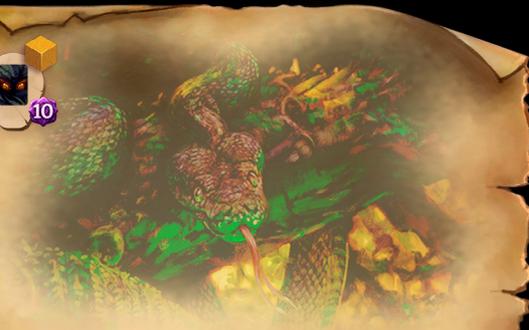
Die verlorenen Ruinen von Arnak: Die Suche nach Professor Kuttil



Siehe Begleit-App auf arnak.game

CREDITS:

Spielautoren: Mán & Elven | **Regeln:** Mán | **Grafische Gestaltung:** Radek "rbx" Boxan | **WebApp Programmierung:** pajada & Faire | **Illustrationen:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!



Lauernde Gefahr

Vielleicht werde ich langsam etwas paranoid, aber irgendetwas stimmt heute nicht. Ich muss gestehen, dass ich mich besser fühlen würde, wenn uns dieses Mal eine der Bestien begleiten würde, mit denen wir uns angefreundet haben.

Du darfst den Segen eines Wächters nutzen (ohne seinen Effekt), um den -Effekt dieser Reihe zu vermeiden.



Unter Beobachtung

Während wir uns unserem Ziel nähern, wird die Landschaft seltsamer und seltsamer. Ich habe immer öfter das unerklärliche Gefühl, dass uns jemand – oder etwas – beobachtet. Wahrscheinlich geht es nur mir so, aber wir sollten Vorsichtsmaßnahmen treffen.

Du darfst eine Nicht-Furchtkarte , um den -Effekt dieser Reihe zu vermeiden.



Eine unvergessliche Entdeckung

Endlich! Das ist unglaublich! Was für ein Ort – niemand würde mir glauben, wenn ich davon erzählte. Die erste Stunde nach unserer Ankunft hier verbrachte ich nur damit, alles zu skizzieren. Dabei habe ich sogar meinen Lieblingsstift verloren, aber was soll's. Diese Ruinen und diese Skizzen sind der wahre Schatz!

Anstatt ein Bonusplättchen zu nehmen, darfst du zahlen, um zu erhalten.



Versiegeltes Tor

Ich verstehe jetzt, warum Professor Kuttil diesen Ort gesucht hat. Er ist überwältigend! Menschliche Spuren führen in den Tempel, aber die Eingangstür ist verschlossen. Sie zu öffnen, könnte schwieriger sein, als ich gedacht habe. Vielleicht sollte ich einen meiner Leute von seiner aktuellen Aufgabe abziehen, damit er mir helfen kann.

Anstatt ein Bonusplättchen zu nehmen, darfst du eine Nicht-Furchtkarte , um 1 auf dein Spielertableau zurückzustellen.

CREDITS:

Spielautoren: MIn & Elven | Regeln: MIn | Grafische Gestaltung: Radek "rbx" Boxan | WebApp Programmierung: pajada & Faire | Illustrationen: Ondřej Hrdina, Jří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!

Die verlorenen Ruinen von Arnak: Die Suche nach Professor Kuttil



Siehe Begleit-App auf arnak.game

Spielautoren: MIn & Elven | **Regeln:** MIn | **Grafische Gestaltung:** Radek "rbx" Boxan | **WebApp Programmierung:** pajada & Faire | **Illustrationen:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!



Bewachter Eingang

Dies ist ein wundervoller Ort! Neben dem großen Tor entdeckten wir eine kleinere Seitentür, die von einer weiteren Bestie bewacht wird. Ich frage mich, wohin die Tür führt und ob wir einen Weg um den Wächter herum finden könnten?

Anstatt ein Bonusplättchen zu nehmen, darfst du   bezahlen, um  zu erhalten.



Freund oder Feind?

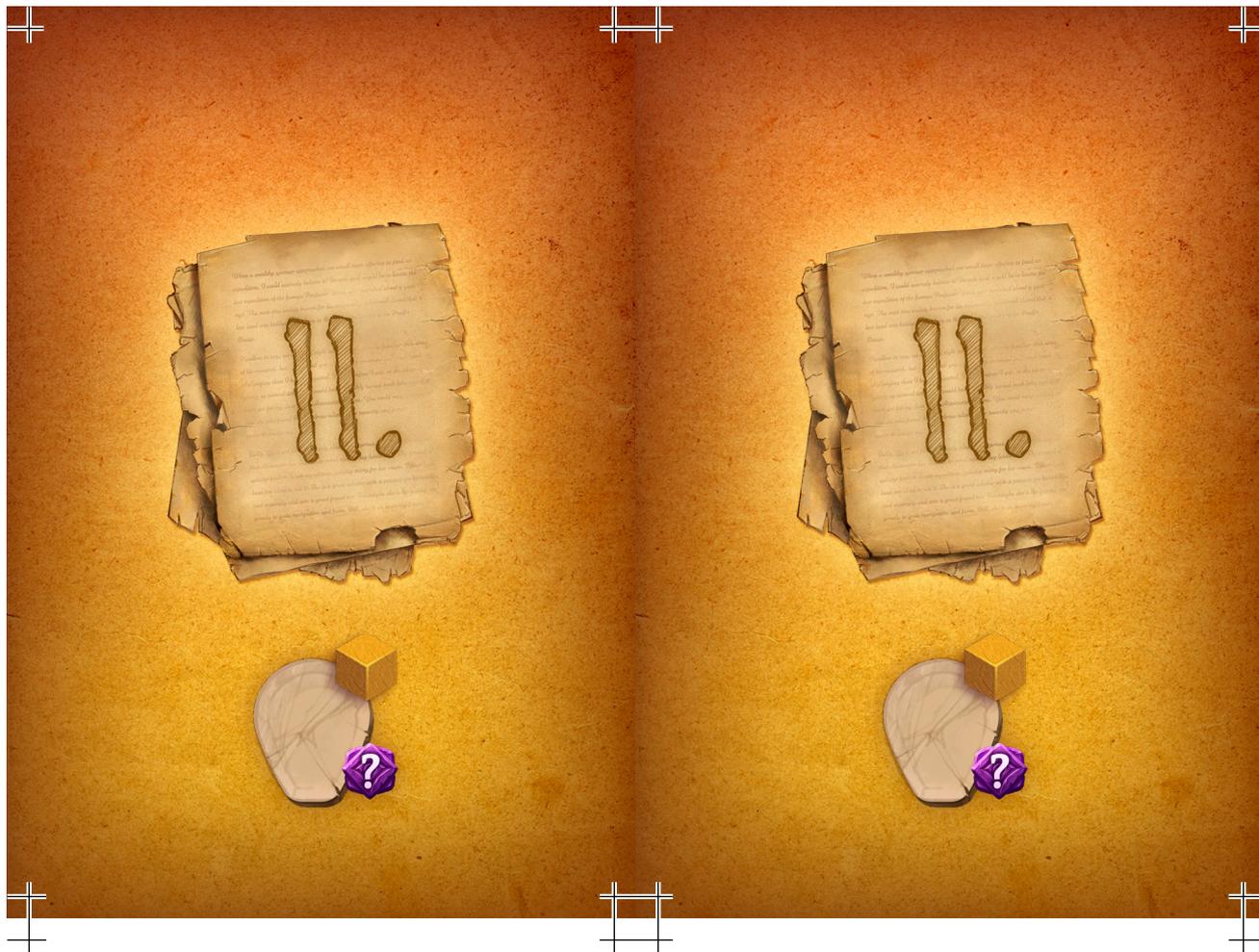
Wir haben es gefunden! Ich wollte schon zum Eingang des Tempels rennen, als Natascha mir auf die Schulter tippte und auf den Schatten einer Säule zeigte – ein Wächter beobachtete uns! Aber ich glaube, wir haben diesen Wächter schon früher getroffen. Falls er sich an uns erinnert, können wir seine Gunst ja vielleicht ein weiteres Mal gewinnen.

Anstatt ein Bonusplättchen zu nehmen, darfst du einen deiner bereits genutzten Wächtern umdrehen – sein Segen kann erneut genutzt werden.

CREDITS:

Spielautoren: MIn & Elwen | Regeln: MIn | Grafische Gestaltung: Radek "rbx" Boxan | WebApp Programmierung: pajada & Faire | Illustrationen: Ondřej Hrdina, Jří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!

Die verlorenen Ruinen von Arnak: Die Suche nach Professor Kuttil



Siehe Begleit-App auf arnak.game

CREDITS:

Spielautoren: MIn & Elwen | **Regeln:** MIn | **Grafische Gestaltung:** Radek "rbx" Boxan | **WebApp Programmierung:** pajada & Faire | **Illustrationen:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!



Geheimversteck

Die Tunnel drehen und wenden sich in alle Richtungen. Ich hoffe, wir verirren uns hier nicht. Gestern entdeckten wir ein paar noch ziemlich frische Markierungen an einer Höhlenwand und als wir uns genauer umschaute, fanden wir oberhalb davon ein Geheimversteck. Die Expedition muss auch diesen Weg gegangen sein!



Ständige Dunkelheit

Das geht mir langsam auf die Nerven. Wir können hier unten nicht gut sehen, aber wir hören, wie sich uns die Biester nähern. Ständig auf diese vertrauten, aber auch verhassten Geräusche zu lauschen, kann entmutigend sein. Trotzdem macht es mir Spaß, die sorgfältig ausgearbeiteten Inschriften an den Wänden zu lesen - der einzige Lichtblick dabei, hier unten festzusitzen.



Andauernde Gefahr

Ich erwischte mich bei dem Wunsch, Antoinette wäre jetzt hier. Dank ihrer ihrer außergewöhnlichen Art, schafft sie es immer wieder einfach alles mit einem Lachen abzutun. Mir bleibt diese Fähigkeit leider verwehrt. Gerade heute wäre diese von Vorteil gewesen. Wir haben eine weitere Bestie bezwungen und, um ehrlich zu sein, kann ich mich daran nicht gewöhnen. Immerhin fanden wir einige nützliche Gegenstände in seiner Höhle.

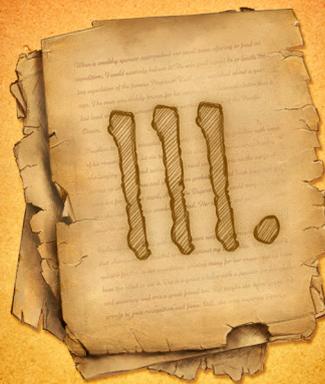
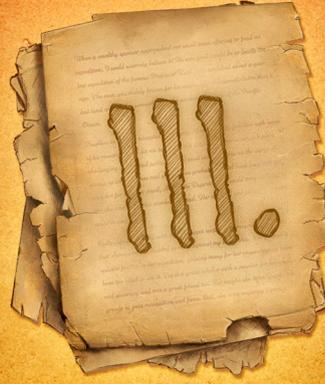
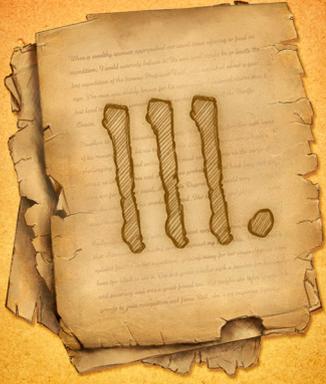


Knapp entwischt

Heute bekamen wir es in einem der Tunnel mit einer wirklich wilden Bestie zu tun. Ich dachte schon, wir wären endgültig erledigt, aber dann überraschte mich Natascha, die sich mit ihrem Messer auf die Bestie stürzte. Dabei fauchte und schrie sie, womit sie offensichtlich dessen Laute imitierte. Ich stand verduzt da, als sich die Bestie umdrehte und die Flucht ergriff. Natascha als Fährtenleserin engagiert zu haben, war wohl meine beste Entscheidung bisher.



Die verlorenen Ruinen von Arnak: Die Suche nach Professor Kuttil



Siehe Begleit-App auf arnak.game

Spielautoren: MIn & Elwen | **Regeln:** MIn | **Grafische Gestaltung:** Radek "rbx" Boxan | **WebApp Programmierung:** pajada & Faire | **Illustrationen:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!

CREDITS:



Begeisterter Begleiter

Ein weiterer Tunnelabschnitt ist liegt hinter uns! Ich bin wirklich kein Freund der Dunkelheit. Hand aufs Herz, wenn das hier alles vorbei ist, werde ich mehr Zeit im Sonnenlicht verbringen! Bei André scheint es genau anders herum zu sein. Er ist voller Tatendrang und glücklich darüber, hier zu sein. Er hat es sich zur Aufgabe gemacht, diese Tunnel zu kartografieren und nimmt dies sehr ernst.

Du erhältst . Lege den  auf einen deiner Gehilfen. Du darfst ihn jederzeit entfernen, um den Gehilfen aufzufrischen. (Bei der Aufwertung des Gehilfen bleibt der  dort liegen.)



Uralte Poesie

Tunnelwände zu entziffern bleibt meine absolute Leidenschaft. Es gibt dabei immer wieder spannendes zu entdecken. Erst gestern gelang es mir ein altes Gedicht teilweise zu übersetzen. Ich bin ziemlich sicher, dass es von einem der Orte handelt, die wir neulich entdeckt haben. Um das zu bestätigen, müssen wir diesen Ort erneut aufsuchen ... das wäre eine echte Sensation!

Markiere einen - oder -Ort mit dem . Wenn du das nächste Mal an diesem Ort bist, aktiviere ihn zwei Mal.



Grabstätten

Hin und wieder befinden sich tief verborgen in den sich windenden Tunneln merkwürdige Orte. Wie dieser hier – eine Art Begräbnisstätte. Neben Gräbern mit menschlichen Überresten, fanden wir weitere Gräber, in denen sich Tierknochen befanden, die offensichtlich mit demselben Respekt beigesetzt worden waren. In jedes Grab war zudem eine Waffe gelegt. Diese Entdeckung wirft ein neues Licht auf die Beziehungen zwischen den früheren Einwohnern und den Wächtern.



Wundersamer Führer

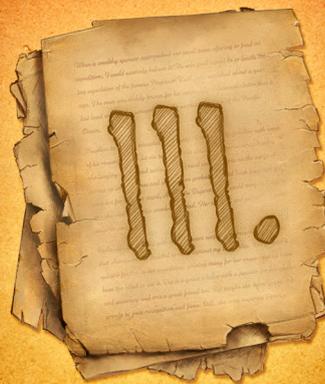
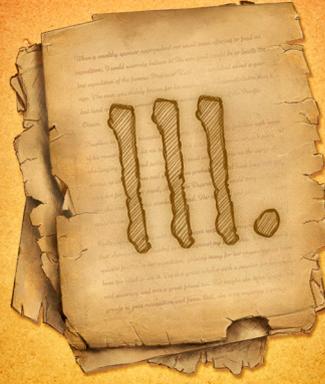
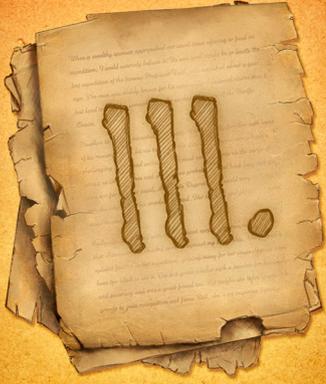
Immer wieder frage ich mich, ob diese Bestien wirklich einfach nur Tiere sind oder doch weitaus mehr als das. In einen Moment sind sie unfassbar feindselig, im nächsten jedoch zahm und seltsam unterwürfig. Die letzte Bestie, der wir begegneten, war ausgesprochen friedlich und zuvorkommend – sie bot uns sogar Geschenke an und führte uns durch das Tunnellabyrinth hin zu einer sicheren Kammer, in der wir uns ausruhen konnten. Ich kann mich an das Alles einfach nicht gewöhnen.



CREDITS:

Spielautoren: Mán & Elven | Regeln: Mán | Grafische Gestaltung: Radek "rbx" Boxan | WebApp Programmierung: pajada & Faire | Illustrationen: Ondřej Hrdina, Jří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!

Die verlorenen Ruinen von Arnak: Die Suche nach Professor Kuttil



Siehe Begleit-App auf arnak.game

Spielautoren: MIn & Elwen | **Regeln:** MIn | **Grafische Gestaltung:** Radek "rbx" Boxan | **WebApp Programmierung:** pajada & Faire | **Illustrationen:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!

CREDITS:



Steigendes Wasser

Wir haben es geschafft, die ersten beiden Türen des Tempels zu öffnen. Das Wasser steigt jedoch weiter an – noch sehr langsam, aber die Strömung wird stärker. Es fällt uns schwer, die Ruhe zu bewahren. Wir sollten uns beeilen.

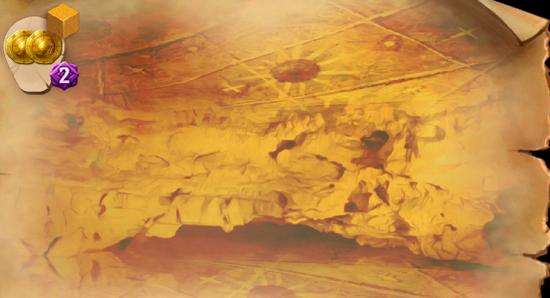
Anstatt aus der Reihe der Forschungsleiste zu nehmen, darfst dir nehmen.



Wettlauf gegen die Zeit

Das Wasser steigt tatsächlich. Es fällt schwer, das Gefühl zu beschreiben: Am liebsten möchte ich wegrennen, aber es gibt nichts, wohin man rennen könnte. Um nicht in Panik zu geraten, fing ich an, den Rest des Raums zu untersuchen. Wer weiß, vielleicht lässt sich hier zumindest etwas Nützliches finden, bevor das einströmende Wasser endgültig alle seine Geheimnisse wegpült.

Anstatt aus der Reihe der Forschungsleiste zu nehmen, darfst du den Effekt eines -Orts nutzen, der noch nicht geflutet wurde.



Zeichen an der Decke

Dies ist wirklich ein seltsamer Ort. Er erinnert mich an eine Krypta. Die Decke ist mit Zeichen übersät, die ich auf dieser Insel bisher noch nirgends gesehen habe. Ich vermute, dass es sich dabei um Hinweise oder Anweisungen handelt – vielleicht sogar um eine Art Karte.

Du kannst anstatt aus der Reihe der Forschungsleiste nehmen.



Nette Überraschung

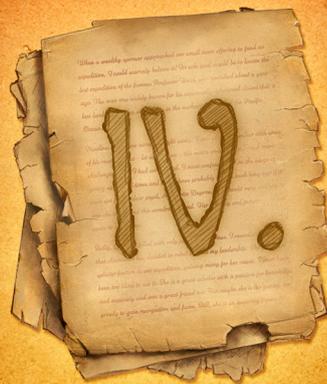
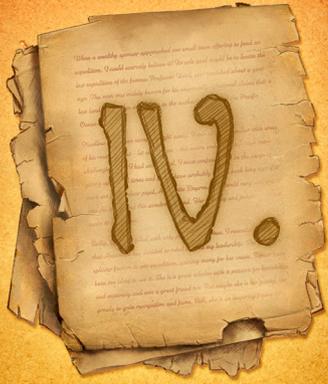
Es lohnt sich, gute Freunde zu haben. Heute erste habe ich bemerkt, dass mir einer der Gefährten, den wir bei Professor Kuttil zurückgelassen haben, etwas in meinen Rucksack gepackt haben muss. Diese unerwartete Gabe könnte jetzt nützlich sein.

Decke einzeln, nacheinander die oberste Karte des Gegenstandskartenstapels auf, bis du eine findest, die genau 1 kostet. Nimm diese auf deine Hand und mische die restlichen gezogenen Karten wieder in den Stapel.

CREDITS:

Spielautoren: MIn & Elwen | Regeln: MIn | Grafische Gestaltung: Radek "rbx" Boxan | WebApp Programmierung: pajada & Faire | Illustrationen: Ondřej Hrdina, Jiří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!

Die verlorenen Ruinen von Arnak: Die Suche nach Professor Kuttil



Siehe Begleit-App auf arnak.game

Spielautoren: MIn & Elven | **Regeln:** MIn | **Grafische Gestaltung:** Radek "rbx" Boxan | **WebApp Programmierung:** pajada & Faire | **Illustrationen:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!



Fisch oder Adler?

Der Weg vor uns ist bereits an einigen Stellen überflutet. So wie es aussieht, müssen wir durchs Wasser schwimmen, um auf die andere Seite zu gelangen. Die Zeichen in diesem Raum weisen aber auf einen anderen Weg hin: „Der Fisch fürchtet sich, sobald sich der Adler erhebt.“ Ich würde es vorziehen, nicht der Fisch zu sein.

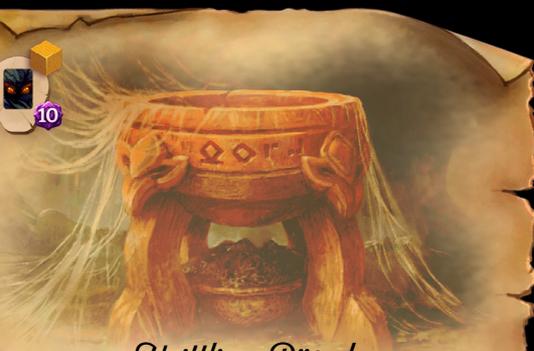
Du darfst abgeben, um den -Effekt dieser Reihe zu vermeiden.



Stumme Wächter

Gelegentlich hatten die Tunnel Wandnischen, die Schreine mit Statuen bargen. Einige der Statuen waren bereits durch das vorbeiströmende Wasser stark deformiert. Wenn wir an ihnen vorbeigehen, überkommt mich jedes Mal ein beklemmendes Gefühl. Ich frage mich, ob es üblich war, Opfergaben in den Nischen zu zurückzulassen? Ist dies vielleicht das fehlende Puzzlestück?

Du darfst abgeben, um den -Effekt dieser Reihe zu vermeiden.



Kniffliges Rätsel

Ich frage mich, was wohl unsere nächste Prüfung sein wird. Bisher haben wir erst eine kurze Nachricht entziffern können: „Gebt eure Gier auf, bewahrt eure Ehre.“ Ich fürchte, wir haben etwas übersehen. Was genau könnte mit „Ehre“ gemeint sein?

Du darfst abgeben, um zu erhalten und den -Effekt dieser Reihe zu vermeiden.



Fallen vermeiden

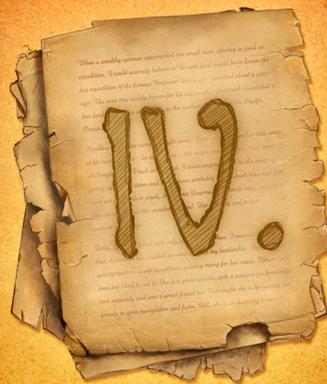
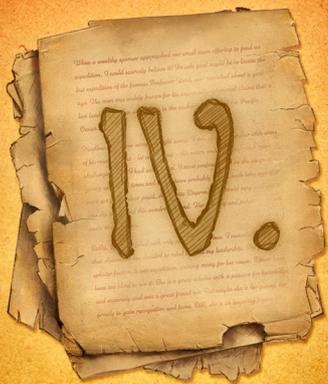
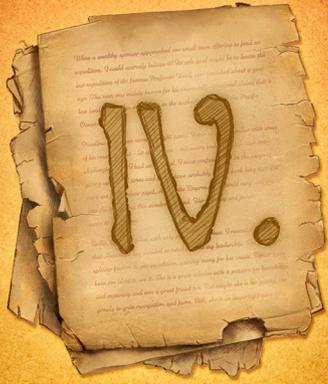
Der vor uns liegende Durchgang sieht eigenartig aus. Ich werde das Gefühl nicht los, dass hier irgendetwas nicht stimmt und befürchte, dass hier verborgene Fallen sein könnten. Doch der einzige andere Weg würde uns dazu zwingen, um den Durchgang herum zu schwimmen. Das wäre ein sehr großer Umweg, aber vielleicht wäre es das wert?

Du darfst abgeben, um den -Effekt dieser Reihe zu vermeiden.

CREDITS:

Spielautoren: Mán & Elwen | Regeln: Mán | Grafische Gestaltung: Radek "rbx" Boxan | WebApp Programmierung: pajada & Faire | Illustrationen: Ondřej Hrdina, Jří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!

Die verlorenen Ruinen von Arnak: Die Suche nach Professor Kuttil



Siehe Begleit-App auf arnak.game

Spielautoren: Mán & Elven | **Regeln:** Mán | **Grafische Gestaltung:** Radek "rbx" Boxan | **WebApp Programmierung:** pajada & Faire | **Illustrationen:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!

CREDITS:



Freiheit!

Endlich! Das Tageslicht hat uns wieder! Es tut der Seele gut, die Erleichterung meiner Begleitern zu sehen – noch tauschen alle ungläubige Blicke aus und lachen skeptisch. Das scheinbar Unmögliche ist eingetreten: Wir haben überlebt!

Anstatt ein Bonusplättchen zu nehmen, darfst du den Silbereffekt eines deiner  nutzen.
(Der Zustand des Gehilfen – aufgefrischt oder erschöpft – ändert sich nicht.)



Glückliches Stolpern

Wir haben die Prüfung bestanden! Wir leben noch und können endlich wieder Tageslicht sehen! Ich konzentrierte mich gerade darauf aus der Höhle zu kommen, als ich über einen Gegenstand auf dem Boden stolperte. Als ich ihn aufhob, stellte ich fest, dass er ziemlich wertvoll war – ein Fund, nach dem ich normalerweise tagelang hätte suchen müssen. Dieser Ort überrascht einen doch immer wieder aufs Neue!

Anstatt ein Bonusplättchen zu nehmen, darfst du  abgeben, um  zu erhalten.



Letzte Prüfung

Als wir uns dem Ausgangstor näherten, erkannten wir darüber eine Inschrift. Es könnte sich einfach um ein Grußwort oder aber ein Rätsel handeln. Die Inschrift ist kurz: „Erhebe dich wie der Vogel, die Götter schauen auf dich herab.“ Ob wir dieses Rätsel lösen können?

Anstatt ein Bonusplättchen zu nehmen, darfst du  abgeben, um ein Totem von einem deiner Totemfelder zurück in dein Lager zu legen.



Alberne Wette

Als wir in den Tiefen der Tunnel waren, witzelten wir herum, um uns von der Dunkelheit abzulenken. Dabei schloss ich mit einem meiner Gefährten eine Wette ab: Sollten wir die Tunnel jemals lebend verlassen, würde ich ihm meine Taschenuhr überlassen und ihn ab sofort „Meister der Vorsehung“ nennen. Natürlich war es nur ein Scherz, aber ich denke, es würde der allgemeinen Stimmung gut tun, wenn ich meine Wettschulden eintösen würde, jetzt wo wir endlich den Ausgang gefunden haben.

Anstatt ein Bonusplättchen zu nehmen, darfst du  abgeben, um einen Gehilfen aufzufrischen.

Die verlorenen Ruinen von Arnak: Die Suche nach Professor Kuttil



Siehe Begleit-App auf arnak.game

Spielautoren: Mán & Elwen | **Regeln:** Mán | **Grafische Gestaltung:** Radek "rbx" Boxan | **WebApp Programmierung:** pajada & Faire | **Illustrationen:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!