

DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK

DIE SUCHE NACH PROFESSOR KUTIL



Als ein reicher Sponsor unser kleines Team kontaktierte und anbot, eine Expedition zu finanzieren, konnte ich es kaum glauben! Ihr einziges Ziel war es, die verschollene Expedition des berühmten Professors Kutil aufzuspüren, die vor einem Jahr spurlos verschwunden war. Der Professor ist weithin für seinen wahnhaften Glauben an eine verschollene Insel bekannt, die sich irgendwo in den nicht kartierten Weiten des Pazifischen Ozeans befinden soll.

Überflüssig zu sagen, dass ich das Angebot sofort annahm. Ich war bereits mit einem Teil seiner Forschungsarbeit vertraut, aber ich muss zugeben, dieses ganze Unterfangen war weit herausfordernder als ich es erwartet hatte. Oft genug stand ich kurz davor aufzugeben und wäre wahrscheinlich bereits vor langer Zeit umgekehrt, wäre da nicht meine geschätzte Studentin Antoinette Dupré gewesen. Man kann zu Recht behaupten, sie habe diese wundersame Insel gefunden. Ihre Hartnäckigkeit und ihr gutes Urteilsvermögen erstaunen mich immer wieder aufs Neue.

Doch leider besteht das Leben nicht nur aus angenehmen Überraschungen. Kürzlich musste ich feststellen, dass Antoinette gegen meine Führungsposition intrigierte. Sie hatte Mitglieder unserer Expedition um sich geschart und so eine Splittergruppe gebildet. Ich muss blind gewesen sein, dies nicht zu bemerken. Sie ist eine großartige Studentin mit Leidenschaft für Wissen und Präzision und war mir zudem immer eine gute Freundin. Aber vielleicht ist sie noch zu jung, zu gierig in ihrem Bestreben nach Anerkennung und Ruhm. Trotzdem ist sie eine inspirierende Persönlichkeit und viele sind von ihrer leidenschaftlichen Hingabe beeindruckt.

Unsere Expedition hätte in der Lage sein sollen, mit allem fertigzuwerden. Aber da unsere Gruppe jetzt geteilt ist und viele ihrer Führung folgen, fürchte ich, dass wir unser Ziel hier nicht erreichen werden.

Die Suche nach Professor Kutil

Einführung in die Kampagnenregeln

Um die Kampagne spielen zu können, benötigst du das Brettspiel **DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK** und du musst mit den Regeln der Solovariante vertraut sein. Die Regeln findest du auch als pdf-Dokument auf [arnak.game](#).

Nach dem speziellen Spielaufbau jedes Kapitels, baust du den Rest des Spiels wie für ein normales Solospiel auf. Jedes Kapitel gibt an, welche Seite des Spielbretts du verwenden sollst und gibt einige spezielle Aufbaueregeln an, die jedes Kapitel einzigartig machen. Vor dem Spielaufbau solltest du dir daher den speziellen Spielaufbau ansehen.

Du kannst die Kampagne mit den violetten Aktionen der Solospiel-Mini-Erweiterung spielen, die du ebenfalls unter [arnak.game](#) findest.

Neue Schlüsselwörter

Mit der Kampagne kommen folgende neue Elemente ins Spiel:

• SONDERREGELN

Diese werden für jedes Kapitel erklärt, während du in der Geschichte voranschreitest.

• ZIELE

Sobald du alle Ziele erreicht hast, hast du das Kapitel gewonnen. Spiele trotzdem bis zum Ende von Runde V, um dein Endergebnis eintragen zu können.

• ERFOLGE

Es ist nicht notwendig Erfolge zu erringen, um das Spiel zu gewinnen, aber sie können deine Wertung verbessern und bieten möglicherweise zusätzliche Belohnungen, die sich auf die nächsten Kapitel auswirken können.

• GESCHICHTENMARKER

Du benötigst eine Handvoll Münzen oder Marker, um bestimmte Punkte der Geschichte zu markieren – du darfst hierfür auch die Reserveplättchen  verwenden. Den Startspielermarker  benutzt du als besonderen Geschichtenmarker. Deine Gegnerin erhält keine Geschichtenmarker und entfernt auch keine.

• GESCHICHTENKARTEN

Für jedes Kapitel gibt es einen Stapel Geschichtenkarten. Diese druckst du aus oder verwendest alternativ die WebApp. Falls beim Spielaufbau nicht anders angegeben, mischt du zu Beginn des Spiels den zugehörigen Geschichtenkartenstapel und legst ihn neben das Spielbrett. Immer wenn du einen  erhältst, ziehst du eine Karte. Führe die auf der Karte beschriebenen Aktionen anschließend sofort aus.

• BELOHNUNG

Am Ende jedes Kapitels erhältst du normalerweise eine Belohnung entsprechend der Anzahl an Erfolgen, die du errungen hast.

Wertung und Sieg

Bevor du mit dem ersten Spiel beginnst, solltest du die **Schwierigkeitsstufe** für die gesamte Kampagne festlegen – dadurch

ist dein Punktestand mit dem deiner zukünftigen Spiele sowie dem anderer Spieler vergleichbar.

Du gewinnst ein Kapitel, wenn du alle Ziele erreichst. Vergleiche dein Ergebnis mit dem deiner Gegnerin – die Differenz ist deine **Dominanz**. Du musst den Gegner nicht unbedingt schlagen, um zu gewinnen, sondern kannst die Kampagne auch mit negativer Dominanz fortsetzen.

Du verlierst ein Kapitel, wenn das Spiel endet, bevor du das Ziel des Kapitels erreicht hast. Notiere die Wertung nicht und versuche es erneut.

Das **Kampagnenergebnis** wird erst ermittelt, nachdem du das letzte Kapitel gewonnen hast. Deine Wertung für die Kampagne auf dieser Schwierigkeitsstufe ergibt sich aus der Summe **Dominanz** aus allen Kapiteln.

Lerne deinen Gegnerin kennen

Bevor du mit dem Spiel beginnst, musst du die Schwierigkeitsstufe des Aktionsstapels deiner Gegnerin für die gesamte Kampagne festlegen. Triff diese Wahl mit Bedacht – du solltest diese Schwierigkeitsstufe während der gesamten Kampagne beibehalten, wenn du dein Ergebnis mit dem anderer Spieler vergleichen möchtest.

Die Schwierigkeitsstufe ergibt sich aus der Summe der Werte aller Aktionsplättchen/-karten der Gegnerin, die du gewählt hast. Grün hat den Wert 0, Rot 1 und Violett 2.

In der Tabelle unten sind alle Schwierigkeitsstufen mit Namen und Startressourcen aufgeführt, falls diese von denen des normalen Solospiels abweichen.

0. HINTERHOF-ENTDECKER/IN:



1. SPÄHER/IN:



2. ABENTEURER/IN:



3. ERFAHRENER ENTDECKER/IN:



4. FÄHRTENLESER/IN:



5. EXPEDITIONSLEITER/IN:



6. GROSSER NAME IN DER ARCHÄOLOGIE:



7. MYTHENJÄGER/IN:



8. ARNAKOLOGIE-IKONE:



9. ARA-ANUS ERWÄHLTE/R:



10. WIEDERGEBURT VON ARA-ANU:



Kapitel I – Die verschollene Expedition

Als wir an Land gingen, schien das Land unberührt zu sein. Aber schon bald fanden wir menschliche Spuren: das Wrack eines Flugzeugs in Strandnähe. Überraschenderweise wies es nur leichte Beschädigungen auf, sodass wir es vielleicht sogar reparieren können. Das fng doch schon einmal gut an!

Als wir uns dem Wrack näherten, schreckten wir eine seltsame Bestie auf – eine Rieseneule, die wir zuerst für eine aus dem Fels gehauene Statue hielten. Als wir jedoch näherkamen, flog sie davon. Unser armer Koch steht immer noch unter Schock. Er behauptet gesehen zu haben, dass sie etwas davontrug – möglicherweise ein Buch. Da die Möglichkeit besteht, dass es sich dabei um ein Tagebuch von Kutils Expedition handelt, sollten wir auf jeden Fall versuchen, es wiederzufinden.

Fürs Erste haben wir beschlossen, nach Spuren der Expedition im Dschungel nahe des Strands zu suchen. Hoffentlich gelingt es uns, mögliche Überlebende zu finden und zudem die Eule zu verfolgen, um so an das Buch zu kommen, das sie mitgenommen hat. Es könnte unbezahlbare Informationen enthalten.

Doch dann stießen wir im Dschungel auf Bestien, wie wir sie noch nie zuvor gesehen hatten: riesig, majestätisch und furchteinflößend. Einige von ihnen wurden zutraulicher, wenn man ihnen Geschenke anbot, während sich andere direkt auf uns stürzten. Doch als wir sie im Kampf besiegt hatten, wurden diese fast zahm, folgten uns einige Zeit und halfen uns sogar. So etwas hatte ich noch nie gesehen! Ich hoffe sehr, dass wir Zeit finden werden, dieses Phänomen genauer zu studieren.

Wie auch immer, Antoinette und ihre Anhänger entschieden sich, einen anderen Kurs als wir einzuschlagen, indem sie sich hauptsächlich dem Erforschen der Ruinen widmeten. Ich weiß nicht, was genau sie vorhaben, aber ich kann mit Sicherheit sagen, dass sie bisher keinerlei Interesse gezeigt haben, nach Professor Kutil zu suchen. Vielleicht plant Antoinette, den Ruhm für die Entdeckung der Insel für sich allein zu beanspruchen?

Spielaufbau

Führe die unten genannten Schritte aus, um das erste Kapitel aufzubauen, und baue dann das Spiel wie für ein normales Solospiel auf.

SCHRITT 1

- Benutze die **VOGELTEMPEL**-Seite.



- Entferne das Artefakt **Steinschlüssel** und den Gegenstand **Pinzel** für dieses Kapitel aus dem Spiel.



- Die Gegenstände **Wasserflugzeug** und **Tagebuch** werden für die Schritte 2 und 3 beiseitegelegt.

SCHRITT 2



- Lege den -Ort mit dem abgestürzten Flugzeug auf den -Ort mit 2 Kompassen und die **Wasserflugzeug**-Karte darunter.

SCHRITT 3



- Lege auf das Feld der Forschungsleiste mit der Eulenabbildung den -Marker anstatt eines Forschungsbonusplättchens.
- Lege den Eulenwächter neben das Spielbrett und die **Tagebuch**-Karte darunter.

SCHRITT 4



- Lege keine Totemplättchen auf das Spielbrett.
- Lege statt eines Totems einen auf jeden Ort der Region .

SCHRITT 5



- Entferne das **Archäologen-Aktionsplättchen** (bzw. die Karte) mit Kompass aus dem Aktionsstapel des Gegners (nur für dieses Kapitel).

SCHRITT 6

- Nimm deine Startressourcen entsprechend deiner gewählten Schwierigkeitsstufe.

Sonderregeln

Um dieses Kapitel zu gewinnen, musst du den Eulenwächter finden und bezwingen.

EINEN NEUEN ORT ENTDECKEN

- Du kannst keinen neuen Ort in Region entdecken.
- Jedes Mal wenn du einen neuen Ort in Region entdeckst:
 - Ziehe 2 Ortsplättchen, wähle eins davon und befolge seinen Effekt. Lege das andere Ortsplättchen unter den Stapel zurück.
 - Erwecke den Wächter und nimm dir dann den Geschichtenmarker.
 - Decke eine Geschichtenkarte auf und wähle eine der zwei Möglichkeiten.
 - Lege anschließend den Geschichtenmarker des Orts neben eine Reihe der Forschungsleiste. Du darfst deine Forschungsmarker nur auf die Felder einer Reihe legen, neben den ein Geschichtenmarker liegt.

FORSCHEN

- dient als Geschichtenmarker. In diese Reihe musst du keinen legen.
- Deine beiden Forschungsmarker und darfst du nur in die Reihen legen, die mit einem oder dem markiert sind.
- Du kannst nicht oberhalb der Reihe mit der Eule forschen, solange du sie nicht bezwungen hast.
- Auch die Reihen oberhalb der Eule sowie der Tempel müssen mit einem markiert sein, damit du sie erforschen kannst.

GESCHICHTE

- ist ein Geschichtenmarker. Wenn du einen erhältst, decke eine Geschichtenkarte auf.
- Wenn du das Feld mit dem Geschichtenmarker erforscht, lasse ihn dort liegen und lies den mit der markierten Geschichtentext in diesem Regelheft (rechts auf dieser Seite).
- Nachdem du das Forschungsfeld mit der Eule erreicht hast, musst du in einem späteren Spielzug den Eulenwächter mit einer Hauptaktion bezwingen.

DER ORT MIT DEM FLUGZEUGWRACK

- Dieser Ort gilt in diesem Kapitel als -Ort.
- Als deine Hauptaktion darfst du 5 Münzen bezahlen, um die Wasserflugzeug-Karte auf die Hand zu nehmen. Tust du das, entferne das Ortsplättchen aus dem Spiel. (Du musst dich nicht an diesem Ort befinden, um dies zu tun.) Der darunter liegende Ort wird nun wieder zu einem normalen -Ort.

DIE GEGNERIN

- Deine Gegnerin hat in diesem Kapitel keine Kompassaktionen, sie hat nur 9 Aktionsplättchen/-karten.
- Deine Gegnerin ist bei ihrer Forschung nicht durch Geschichtenmarker beschränkt.
- Deine Gegnerin entdeckt keine neuen Orte und deckt keine Wächter auf. Stattdessen zieht sie, wenn sie normalerweise einen neuen Ort entdecken sollte, zufällig ein Totemplättchen aus der Spielschachtel (bzw. zwei, wenn sie einen Ort der Stufe entdeckt) und legt es nach den Standardregeln offen auf ihr Spielertableau. Am Spielende ist jedes einzigartige Totem 3 Punkte wert und jedes mehrfache 2 Punkte.

Ziele

Um dieses Kapitel zu gewinnen, musst du diese zwei Ziele erfüllen:

- – Deine Lupe hat das mit dem Startspielermarker markierte Feld erreicht.
- Du hast den Eulenwächter besiegt.

Erfolge

- Du erhältst 4 Punkte, wenn dein Notizbuchmarker mindestens die mit der markierte Reihe erreicht hat.
- Du erhältst 3 zusätzliche Punkte, falls du es schaffst, die oben genannte Erfolge zu erreichen, ohne die Tagebuch-Karte zu verbannen.
- Du erhältst 5 Punkte, wenn du den Tempel mit deiner erreicht hast.

Lies diesen Text, sobald du die mit deiner Lupe erreichst.



Wir haben die Eule bis zu einem alten Tempel verfolgt können, dessen Wände voller Schnitzereien sind. Jetzt sitzt die Eule auf einem Berg aus Steinplatten und bewacht diesen Ort mit scharfem Blick. Sie scheint eine besondere Vorliebe für Schriftstücke zu haben. Vielleicht können wir das zu unserem Vorteil nutzen?

Der Eulenwächter kann nur bezwungen werden, indem du drei Steintafeln zahlst. Nachdem du ihn bezwungen hast, behalte ihn wie üblich (du kannst seinen Segen nutzen) und nimm die Tagebuch-Karte auf die Hand.

Lies diesen Text, sobald du den Eulenwächter bezwungen hast:



Nach einigen Versuchen fanden wir heraus, dass die Eule zu besänftigen ist, indem man ihr Steintafeln für ihren Hort gibt. Sie erlaubt uns sogar, das mutmaßliche Tagebuch aus ihrer Sammlung zu nehmen. Stoffentlich enthält es Informationen über Skulls Ziel!

Belohnungen

Hast du dieses Kapitel erfolgreich beendet, darfst du eine Belohnung wählen, die du mit in das nächste Kapitel nehmen darfst – du beginnst mit einem zusätzlichen Gegenstand als unterste Karte deines Startdecks:

- Hast du die beiden Ziele dieses Kapitels erfüllt, beginne mit dem Tagebuch.
- Hast du außerdem **einen** Erfolg errungen, darfst du **statt** des Tagebuchs eine der anderen Gegenstandskarten deines Decks behalten, die höchstens 3 Münzen kostet.
- Hast du **mehrere** Erfolge errungen, darfst du **statt** des Tagebuchs eine der anderen Gegenstandskarten deines Decks oder des generischen Decks behalten, die höchstens 3 Münzen kostet.

Bitte notiere dir, welche Belohnung du gewählt hast, damit du mit dieser das nächste Kapitel beginnen kannst.

Kapitel II – Der Überlebende

Das Tagebuch zu studieren lohnte sich – obwohl wir nicht alles entziffern konnten, wussten wir jetzt, wohin die erste Expedition aufgebrochen war. Nachdem wir dies herausgefunden hatten, machten wir uns sofort auf den Weg.

Nach und nach zeigte sich, dass die Bestien, mit denen wir uns anfreundeten, oft bei uns blieben und wir mit ihrer Hilfe im Dschungel schneller vorwärts kamen. Das half uns insbesondere bei der Suche nach Spuren von Kutils Expedition in diesem weitläufigen Land.

Nach ein paar Tagen stießen wir hier und da auf zurückgelassene Gegenstände. Eigenartigerweise scheinen manche davon nicht besonders beschädigt zu sein. Ich frage mich, was mit der Expedition geschehen sein mag, dass sie derart wertvolle Ausrüstungsgegenstände einfach im Dschungel zurückließen? Es ist etwas beunruhigend, aber wir wollen das Beste hoffen.

Spielaufbau

Führe die unten genannten Schritte aus, um das erste Kapitel aufzubauen, und baue dann das Spiel wie für ein normales Solospiel auf.

SCHRITT 1

Aus Kapitel I:

- Lege die *Tagebuch*-Karte unter dein Deck (bzw. eine andere Karte, die du als Belohnung des vorherigen Kapitels erhalten hast).

Die Gegnerin

- Lege beim Auslegen der Tempelplättchen ein Plättchen mit 11 Punkten auf das Spielertableau der Gegnerin. Im Tempel liegt dadurch nur noch eins.

SCHRITT 2



- Benutze die **SCHLANGENTEMPEL**-Seite des Spielbretts.
- Lege statt eines Totems auf jeden Ort der Region **1** zufällige offene Gegenstandskarte, die jeweils **3** kostet.
- In Region **1** werden wie üblich Totemplättchen gelegt.

SCHRITT 3



- Lege je 1 **3** ans Ende der Reihen 2, 6 und 8 der Forschungsleiste.
- Lege die **1** als besonderen Geschichtenmarker ans Ende der 4 Reihe.
- Bilde 3 getrennte, nach ihren Rückseiten sortierte Stapel der Geschichtenkarten dieses Kapitels, und lege je 1 zufällige Karte verdeckt neben die Reihen 2, 6 und 8 der Forschungsleiste (s. Abb. links)

SCHRITT 4

Nimm deine Startressourcen entsprechend deiner gewählten Schwierigkeitsstufe.

Sonderregeln

Um dieses Kapitel zu gewinnen, musst du den Tempel vor deiner Gegnerin erreichen und dir das dort ausliegende 11-Punkte-Plättchen genommen haben. Außerdem musst du mindestens 2 Totems besitzen.

EINEN NEUEN ORT ENTDECKEN

- Du kannst keinen neuen Ort in Region **1** entdecken, bis du den Platz der überlebenden Gehilfen auf der Forschungsleiste erreicht hast.
- In Region **1** erhältst du statt eines Totems die Gegenstandskarte des Ortes, die du unter dein Deck legst. Abgesehen davon gelten die üblichen Regeln fürs Entdecken.

FORSCHEN

- Als Hauptaktion darfst du einen deiner bezwungenen Wächter aus dem Spiel entfernen, um mit deiner **1** oder deinem **1** kostenlos zu forschen, auch wenn du den Segen des Wächters schon genutzt hast. Das könnte besonders hilfreich sein, wenn du die **1**-Forschungskosten bezahlen müsstest. Mit dieser Aktion kannst du dir aber kein Tempelplättchen nehmen.

GESCHICHTE

- Jedes Mal wenn deine **1** eine Reihe mit einem **1** erreicht, deckst du die danebenliegende Geschichtenkarte auf.
- Der **1** markiert eines deiner Ziele. Sobald du ihn mit deiner **1** erreichst, lies den damit verbundenen Geschichtentext in diesem Regelheft (*nächste Seite*).
- Die Geschichtenkarte, die du erhältst, sobald du die Reihe des Versunkenen Tempels erreichst, bietet dir einen optionalen Bonus, den du anstelle eines verdeckten Bonusplättchens erhalten kannst. Du darfst dir die Plättchen ansehen, bevor du entscheidest, eins davon zu nehmen oder den optionalen Bonus zu wählen.

DIE GEGNERIN

- Sobald die gegnerische Expedition einen Ort in Region **1** entdeckt, erhält sie die Gegenstandskarte und ein zufälliges der übriggebliebenen Totemplättchen, das du nach üblichen Regeln offen auf ihr Spielertableau legst: Am Spielende ist jedes einzigartige Totem 3 Punkte wert und jedes mehrfache 2 Punkte.

Ziele

Um dieses Kapitel zu gewinnen, musst du alle folgenden Ziele erfüllen:

-  – Du hast den Platz der überlebenden Gehilfen mit deiner erreicht.
- Du hast den Schlangentempel vor deiner Gegnerin erreicht.
- Du besitzt das übriggebliebene 11-Punkte-Plättchen.
- Du besitzt mindestens 2 Totems.

Erfolge

- Du erhältst 4 Punkte, falls du bei Spielende mindestens 2 unbenutzte Totems besitzt.
- Du erhältst 3 Punkte, falls du bei Spielende keine Furchtkarten besitzt.

Lies diesen Text, sobald du den Platz der überlebenden Gehilfen erreichst:



Der Überlebende

Wir haben einen Überlebenden gefunden! Wir konnten es zuerst kaum glauben. Als Matsacha den Spuren einer Beute folgte, hörte sie ein verdächtiges, kratzendes Geräusch. Sie glaubte, es sei ein Wächter und näherte sich ihm vorsichtig. Aber was sie fand, war alles andere als ein furchteinflößendes Biest. Es war ein Mitglied von Kutil's Expedition!

Nachdem dieser während eines Hinterhalts von seiner Gruppe getrennt worden war, konnte er Kutil nicht wiederfinden. Er schien froh zu sein, sich uns anzuschließen zu können. Jetzt wissen wir, dass Kutil tatsächlich diesen Weg genommen hat und auch ungefähr, wohin er gehen wollte: weiter landeinwärts, um einen Tempel zu dokumentieren, der dem Schlangengott Kar-Kal geweiht war – eine ziemlich unorthodoxe Gottheit der Macht, des Streits und des Krages.

Es wird keine leichte Reise werden, aber endlich haben wir ein klares Ziel! Lasst uns hoffen, dass wir es vorwärts bringen können. Falls der Professor noch lebt, würde ich ihn gerne als Zerstörer finden, denn ich bin mir nicht sicher, welche Absichten Antoinette verfolgt.

- Der gewählte Gehilfe schließt sich deiner Expedition an, wie üblich ist er erschöpft. Notiere, welcher Gehilfe dies ist, diese Information brauchst du später noch.
- Ab jetzt kannst du auch -Orte entdecken.

Epilog

Wir sollten uns so gut wie möglich für den Abstieg in die Tiefe vorbereiten.

„Die Unwürdigen werden zugrunde gehen!“

die Inschriften sind ziemlich bedrohlich. Sie enthalten war Professor Kutil auf der Suche danach? Aber Netzwerke aus geheimen Tunneln darstellt. Vielleicht dieser Tempel den Eingang zu einem unterirdischen an den Wänden entziffert hatten, glauben wir jetzt, dass Nachdem wir das Tor geöffnet und einige Inschriften schon bald erreicht

kommen wir ihm jetzt näher? Möglicherweise haben wir ihn vermutlich viel mehr das von Professor Kutil. Vielleicht war nicht das Werk meiner früheren Freundin, sondern deutete zum Glück alles auf etwas anderes hin. Das Aber nachdem wir uns die Sache näher angeschaut hatten, Antoinette trotz aller Bemühungen zurückgekommen. Zuerst war ich fassungslos. Es schien, als wäre uns nicht allzu langer Zeit jemand daran zu schaffen gemacht. Das Tor geschlossen war, sah es so aus, als hätte sich vor nicht die Zerstörer waren, die diesen Ort erreichten. Obwohl Als wir am Tempel ankamen, wurde schnell klar, dass wir

Belohnungen

Sobald du dieses Kapitel erfolgreich beendet hast, darfst du eine Belohnung wählen, die du mit in das nächste Kapitel nehmen darfst – bilde einen Stapel aus folgenden Ausrüstungskarten, die für eine Untergrund-Expedition geeignet sind:

- Kletterhaken
- Seil
- Peitsche
- Fackel
- Axt
- Wasserflasche

Je nachdem wie viele Erfolge (0, 1 oder 2) du in Kapitel II errungen hast, ziehst du zufällig 2, 3 oder 4 dieser Karten und entscheidest dich für eine von diesen. Du beginnst das nächste Kapitel mit diesem Gegenstand als unterste Karte deines Startdecks.

Außerdem beginnst du das nächste Kapitel mit dem Gehilfen, den du in diesem Kapitel gerettet hast.

Bitte notiere dir, welche Belohnung du gewählt hast, damit du mit dieser das nächste Kapitel beginnen kannst.

Kapitel III – Der Tunnel des Grauens

Wir vermuten, dass Professor Kutil seine Reise unterirdisch fortgesetzt hat und den Tunneln folgte, die sich unter dem Tempel in alle Richtungen erstrecken. Der Gedanke an die Tunnel lässt uns unwillkürlich erschauern. Ich würde sie lieber nicht betreten, aber wenn wir mehr erfahren wollen, haben wir keine andere Wahl. Dort kann man sich bestimmt leicht verirren, aber vielleicht enthalten die Inschriften an den Tunnelwänden Hinweise darauf, wie man sich in diesem Labyrinth zurechtfinden kann.

Unsere Fährtenleserin war jedoch unruhig. Sie nahm mich beiseite, um mit mir über ihren Verdacht zu sprechen. Sie glaubt, die Tunnel würden von einigen dieser furchterregenden Kreaturen bewohnt werden, die wir inzwischen Wächter nennen – und nicht nur von einigen, sondern von vielen. Sollte dies der Fall sein, ist es wirklich schade, dass wir nicht genug Zeit haben, um ihr seltsames Verhalten zu studieren, denn unsere höchste Priorität hat jetzt die Suche nach dem Professor – ich bin in großer Sorge um seine Sicherheit.

Wenn wir dieses Wagnis schon eingehen, müssen wir uns entsprechend vorbereiten.

Spielaufbau

Führe die unten genannten Schritte aus, um dieses Kapitel aufzubauen, und baue dann den Rest des Spiels wie für ein normales Solospiel auf.

SCHRITT 1

Aus Kapitel II:

- Du beginnst das Spiel mit einem zusätzlichen Gehilfen. Wenn du das vorherige Kapitel gespielt hast, nimm den Gehilfen, den du in diesem Kapitel gerettet hast; falls nicht, nimm einen zufälligen Gehilfen. Er beginnt das Spiel ausgeruht und mit seiner silbernen Seite.
- Lege deinen Belohnungsgegenstand aus Kapitel II unter dein Deck. Wenn du das vorherige Kapitel nicht gespielt hast, bilde einen Stapel aus folgenden Karten: *Kletterhaken*, *Seil*, *Peitsche*, *Fackel*, *Axt* und *Wasserflasche*. Ziehe zufällig 2 Karten von diesem Stapel und wähle 1 davon, die du unter dein Deck legst. Die anderen Karten misch du wieder in den Stapel der Gegenstandskarten zurück.

SCHRITT 2



Änderungen zum normalen
Spielaufbau des Solospiels:

- Benutze die **VOGELTEMPEL**-Seite.
- Entferne das Artefakt *Wächterkrone* für dieses Kapitel aus dem Spiel.
- Lege den neben die Plättchen im Tempel.



SCHRITT 3

Baue den Tunnel des Grauens auf:

- Lege diese 3 Orte wie hier abgebildet auf das Spielbrett.



SCHRITT 4



Baue den Tunnel des Grauens auf:

- Lege 1 zufälliges Wächterplättchen verdeckt auf den untersten Ort, 2 auf den mittleren und 3 auf den obersten Ort.
- Lege einen auf jeden dieser 3 Orte.

SCHRITT 5

Nimm deine Start-Ressourcen entsprechend deiner gewählten Schwierigkeitsstufe.

Sonderregeln

Um dieses Kapitel zu gewinnen, musst du alle Wächter auf den Tunnelorten bezwingen, den Tempel erreichen und dir eins der dort liegenden goldenen Tempelplättchen nehmen.

DIE TUNNELORTE

- Diese Orte sind bereits entdeckt
- Zu Spielbeginn darfst du am untersten Tunnelort graben, aber nicht an den anderen.
- Wenn du erstmals an einem Tunnelort gräbst, werden dort alle Wächter aufgedeckt.
- An einem neuen Tunnelort kann erst dann die Aktion „An einem Ort graben“ ausgeführt werden, wenn der unterhalb liegende Tunnelort von allen Wächter befreit wurde.

WÄCHTER

- Wenn ein Archäologe am Ende einer Runde von einem Ort mit mehreren Wächtern auf dein Spielertableau zurückkehrt, erhältst du 1 Furchtkarte für jeden dieser Wächter.
- Es gibt keine Möglichkeit, einen Wächter zu bezwingen, der noch nicht aufgedeckt ist.
- Sind an einem Tunnelort mehrere Wächter, darfst du sie in beliebiger Reihenfolge bezwingen – jeden Wächter mit einer einzelnen Hauptaktion.
- Für die 6 Wächter der Tunnelorte erhältst du keine Punkte, darfst aber deren Segen nutzen. (Welche Wächter aus den Tunneln kamen, spielt keine Rolle. Bei Spielende ist nur wichtig, dass du 6 Wächter nicht zählst.)

DER ÜBERLEBENDE

- Du beginnst mit 1 Gehilfen und kannst 2 weitere hinzugewinnen. Nimm einfach an, dass sich 3 Gehilfen-Felder auf deinem Spielertableau befinden.

GESCHICHTE

- Nimm jedes Mal, wenn du den letzten Wächter von einem Tunnelort entfernst, den  und lies eine Geschichtenkarte.
- Sobald du das goldene Tempelplättchen erhältst, lies den mit dem  markierten Geschichtentext in diesem Regelheft.

DIE GEGNERIN

- Die Gegnerin gräbt nicht an den Tunnelorten des Grauens, an denen sich noch Wächter befinden.
- Versucht die Gegnerin einen -Ort zu entdecken, wenn es keinen zu entdeckenden Ort mehr gibt, entdeckt sie stattdessen einen -Ort.

Ziele

Um dieses Kapitel zu gewinnen, musst du diese 2 Ziele erfüllen:

- Alle Tunnel des Grauens müssen frei von Wächtern sein.
-  – Du musst ein goldenes Tempelplättchen besitzen.

Lies diesen Text, sobald du das goldene Tempelplättchen erhältst:



Es verging einige Zeit, bis wir die aufwändig gestalteten Rätsel auf den Tunnelwänden entziffern konnten, aber es hat sich gelohnt! Wir fanden nützliche Hinweise, die uns den Weg zu unserem Ziel zeigten.

Zu guter Letzt konnten wir dadurch aus den Sinnen unserer kühnsten Erwartungen! Wir entdeckten den Tempel der Weisheit, welcher einst dem Vater der Menschheit und Wächter der Geheimnisse Aina-Amu geweiht wurde. Wer hätte gedacht, dass die beiden Tempel durch unterirdische Tunnel verbunden sind? Eine wirklich erstaunliche Entdeckung.

Als wir den Tempel betraten, konnte unsere Freude keine Grenzen. Endlich hatten wir das eigentliche Ziel dieser Expedition gefunden. Professor Kutili

Endlich gefunden!

Errungenschaften

- Du erhältst 2 zusätzliche Punkte, wenn du dein erstes silbernes Tempelplättchen nimmst.
- Du erhältst zusätzlich 5 weitere Punkte, wenn du dein zweites silbernes Tempelplättchen nimmst.

- Du erhältst 4 Punkte, falls du am Spielende keine oder nur eine Furchtkarte hast.

Vergiss nicht, dass du für 6 deiner Wächter keine Punkte erhältst.

Errungenschaften

Als wir Professor Kutili fanden, war er in schlechter Verfassung. Er sah ausgemergelt aus und war bei einem Zusammenstoß mit einem Wächter verwundet worden. Wir kümmern uns so gut wir konnten um seine Verletzungen. Als er wieder etwas zu Kräften gekommen war, erzählte er uns viele und stockend, was mit seiner Expedition passiert war. Zuerst ließ alles problemlos und sie machten gute Fortschritte beim Erkunden der Insel. Doch als sie weiter ins Landesinnere vordrangen, griff eine furchtbare Bestie ihr Lager aus dem Hinterhalt an. Dabei wurde ihr Flugzeug beschädigt und die Bestie verschleppte einen der Gefährten des Professors. Nachdem sie ihn vergeblich gesucht hatten, ging der Professor davon aus, dass er tot sei. Seine Augen strahlten vor Freude, als er ihn nun gesund und munter bei uns sah!

Nun darauf verdrängte sich seine Wunde erneut. Voller Sorgen und mit zitteriger Stimme ließ er uns wissen, dass unsere Hilfe bräuchte, um noch jemanden zu finden. Ein weiterer seiner Gefährten saß an einem faszinierenderen und gefährlichen Ort in der Falle, im „Tempel der Gezeiten“. Weil er den blockierten Durchgang zu ihm nicht öffnen konnte, hatte der Professor sich aufgemacht, einen anderen, geheimen Zugang zum Tempel zu finden und war so letztendlich in diesen bedrohlichen Sinnen gelangt. Hier hatte er den geheimen Zugang gefunden, doch seine Verletzungen hatten ihn davon abgehalten, die Rettung selbst in die Hand zu nehmen.

Belohnungen

Sobald du dieses Kapitel erfolgreich beendet hast, darfst du das nächste Kapitel mit einem verdeckten Totem auf deinem Spielertableau beginnen. Außerdem beginnst du mit einem zusätzlichen Artefakt als unterste Karte deines Startdecks:

- Hast du die beiden Ziele dieses Kapitels erfüllt, beginne mit der Karte Steinschlüssel.
- Hast du außerdem **einen** Erfolg errungen, darfst du **statt** dem Steinschlüssel eine der anderen Artefaktkarten deines Decks behalten, die höchstens 3 Kompass kostet.
- Hast du **mehrere** Erfolge errungen, darfst du **statt** dem Steinschlüssel eine der anderen Artefaktkarten deines Decks oder des gegnerischen Decks behalten, die höchstens 3 Kompass kostet.

Wähle außerdem einen der Gehilfen, mit dem du dieses Kapitel beendet hast, der dich im nächsten Kapitel begleitet.

Bitte notiere dir, welche Belohnung du gewählt hast, damit du mit dieser das nächste Kapitel beginnen kannst

Kapitel IV – Der Tempel der Gezeiten

Um Kutils Gefährten zu retten, muss jemand den geheimen Zugang bei Ebbe betreten. Doch der Weg hinein ist als Prüfung ausgelegt. Wer den Tempel betritt, muss seine Fähigkeiten beweisen: Man muss dem steigenden Wasser entkommen, indem man diverse Rätsel löst und so herausfindet, wie die jeweils nächste Tür zu öffnen ist.

Nach Aussagen des Professors liegt ein Großteil des Tempels unterhalb der Wasseroberfläche. Er besteht aus einem komplexen System aus Dämmen und Schleusen, wodurch er bei Flut mit Wasser gefüllt wird und sich bei Ebbe selbst entleert.

Wie tollkühn es auch scheinen mag, wir haben Professor Kutil unsere Hilfe zugesichert, da er selbst in seinem aktuellen Zustand nicht in der Lage ist, dieses Wagnis persönlich einzugehen. Wir ließen ihn, in der Obhut einiger unserer Gefährten, an einem sicheren Ort zurück.

Um uns zu unterstützen, hat der Professor uns seine Forschungsnotizen über den geheimen Zugang, ein Totem und ein geheimnisvolles Artefakt anvertraut, von dem er glaubt, dass es beim Öffnen einiger Türen hilfreich sein könnte. Lasst uns hoffen, dass wir schnell und schlau genug sein werden!

Spielaufbau

Führe die unten genannten Schritte aus, um dieses Kapitel aufzubauen, und baue dann das Spiel wie für ein normales Solospiel auf.

SCHRITT 1

Aus Kapitel III:

- Du beginnst das Spiel mit einem zusätzlichen Gehilfen. Wenn du das vorherige Kapitel gespielt hast, nimm einen deiner Gehilfen aus Kapitel III; falls nicht, nimm einen zufälligen Gehilfen. Er beginnt das Spiel ausgeruht, mit seiner silbernen Seite.
- Du besitzt zu Spielbeginn 1 verdecktes Totem.
- Lege die Steinschlüssel-Artefaktkarte unter dein Deck (bzw. eine andere Karte, die du als Belohnung des vorherigen Kapitels erhalten hast).

SCHRITT 2



- Benutze die **SCHLANGENTEMPEL**-Seite des Spielbretts.
- Entferne das Artefakt **Sternenkarte** für dieses Kapitel aus dem Spiel.
- Lege die Artefakte **Wächterkrone**, **Kristallohrring** und **Topas-Ohrring** beiseite, du benötigst sie erst in Schritt 4.



- Lege den Ort mit dem Flugzeugwrack verdeckt auf den **👤**-Ort der Stufe I.
- Lege zu Spielbeginn keine **🌀**-Plättchen aus – alle Felder sind ab deiner ersten Runde zugänglich.

SCHRITT 3



- Dein Notizbuch beginnt auf Reihe 3 der Forschungsleiste. (Lasse das Bonusplättchen dort liegen.)
- Lege je 1 **🟡** ans Ende der Reihen 2, 6 und 8 der Forschungsleiste.
- Lege den **🕒** als besonderen Geschichtenmarker ans Ende der Reihe 4.

SCHRITT 4



- Die üblichen Tempelplättchen werden nicht aufgebaut.
- Lege stattdessen die **Wächterkrone**, den **Kristallohrring** und **Topas-Ohrring** auf den Tempel.
- Lege bronzene Tempelplättchen auf die Artefakte wie abgebildet: 2 Stapel mit je 2 Plättchen und 1 Stapel mit 3 Plättchen in der Mitte.

SCHRITT 5



- Lege ein zufälliges **🌀**-Plättchen neben die erste Reihe der Forschungsleiste. Das bedeutet, dass diese Reihe am Ende der Runde geflutet wird.

SCHRITT 6

Nimm deine **Startressourcen** entsprechend deiner gewählten **Schwierigkeitsstufe**. Wenn du die Tempelplättchen auslegst, lege eine Anzahl silberner Tempelplättchen auf das Spielertableau deiner Gegnerin entsprechend deiner Schwierigkeitsstufe. Diese ergibt sich aus der Summe des Werts aller gegnerischen Aktionsplättchen/-karten, die du gewählt hast. Grün hat den Wert 0, Rot 1 und Violett 2.

Schwierigkeitsstufe der Gegnerin	Anzahl von silbernen Tempelplättchen
0	0
1, 2	1
3, 4	2
5, 6	3
7, 8	4
9, 10	5

Besondere Regeln

Um dieses Kapitel zu gewinnen, musst du den Tempel erreichen und dir alle dort verborgenen Artefakte nehmen.

FLUTEN

- Der Wasserspiegel steigt im Laufe des Spiels. Prüfe am Ende jeder Runde die Flutungsregeln, um zu sehen, wie die Flut voranschreitet.
- Falls deine Lupe jemals auf einem gefluteten Feld ist, hast du das Spiel verloren.
- Nachdem der Wasserspiegel am Ende einer Runde gestiegen ist, erhältst du 1 Furchtkarte für jeden Schritt, den dein Notizbuch benötigen würde, um über den Wasserspiegel zu gelangen, einschließlich am Ende der fünften Runde.
- Sobald ein Ort geflutet ist, kann man ihn nicht mehr für Karteneffekte nutzen.

SPIELBRETT

- Decke am Ende von Runde I den Ort mit dem Flugzeugwrack auf. Für Karteneffekte gilt dieser Ort in diesem Kapitel als -Ort. Er kann vorher nicht entdeckt werden.
- Ziehe immer 2 Ortsplättchen, wenn du einen neuen Ort entdeckst und wähle eins davon. Lege das andere unter den Stapel zurück.

GESCHICHTE

- Immer wenn deine Lupe eine Reihe mit einem erreicht, deckst du die daneben liegende Geschichtenkarte auf.
- Der markiert eins deiner Ziele. Lies diesen Text und markiere das Ziel als erfüllt, sobald du den mit deiner Lupe erreichst.
- Die Geschichtenkarte im Versunkenen Tempel bietet dir einen optionalen Bonus. Statt eines der verdeckten Bonusplättchen zu nehmen, kannst du dir die Plättchen ansehen, bevor du entscheidest, eins davon zu nehmen oder den optionalen Bonus.

DIE GEGNERIN

- Immer wenn deine Gegnerin keinen Archäologen einsetzen kann, erhält sie 1 Münze. Für jede Münze erhält sie am Spielende 1 Siegpunkt.
- Falls die Gegnerin ein Tempelplättchen erhält, nimmt sie es aus der Spielschachtel.

FORSCHEN

- Dank der Forschungsnotizen von Professor Kutil beginnst du mit deinem Notizbuch auf Reihe 3 – die vorherigen Reihen werden übersprungen und du erhältst keine der übersprungenen Belohnungen. Ansonsten gelten die üblichen Regeln – du kannst dein Notizbuch erst dann bewegen, wenn sich deine Lupe mindestens 1 Reihe höher befindet als das Notizbuch.
- In diesem Kapitel kannst du den Versunkenen Tempel sogar mit deinem Notizbuch erreichen. Falls das geschieht, lege es auf das am weitesten linke freie Feld und nimm dir ein Bonusplättchen (falls vorhanden).
- Wenn du den Tempel der Gezeiten erforscht, darfst du wie üblich bezahlen, um 1 Tempelplättchen zu nehmen. Zu Beginn erhältst du dabei aber nur bronzenen Tempelplättchen.
- Wenn du das letzte Plättchen von einem Artefakt entfernst, legt du es sofort in dein Lager und nutzt den Effekt. Du erhältst:
 - Den *Kristallohrring*, sobald du die beiden bronzenen Tempelplättchen genommen hast, die je kosten,

- die *Wächterkrone*, sobald du die drei bronzenen Tempelplättchen genommen hast, die je kosten,
- den *Topas-Ohrring*, sobald du die beiden bronzenen Tempelplättchen genommen hast, die je kosten.
- Nachdem du alle 3 Artefakte genommen hast, darfst du weiterhin Tempelplättchen nach üblichen Regeln kaufen. Deren Anzahl ist in diesem Kapitel unbegrenzt – nimm sie einfach aus der Spielschachtel, wenn du welche benötigst.
- Du darfst jederzeit als Nebenaktion eins deiner bronzenen Tempelplättchen aus dem Spiel entfernen, um dafür 1 zu erhalten.

FLUTUNGSREGELN

Am Ende von Runde I:



Drehe 3 beliebige Plättchen um. Benutze sie, um die entsprechenden -Orte vollständig zu blockieren, indem du sie auf die Effekte legst. Diese Orte sind jetzt geflutet und können für den Rest des Spiels nicht mehr benutzt werden.

- Flute die erste Reihe der Forschungsleiste, indem du das auf den Lupeneffekt legst, wie abgebildet.
- Lege das letzte neben Reihe 2. Das bedeutet, dass diese Reihe am Ende der zweiten Runde geflutet wird.
- Decke das Flugzeugwrack auf dem Ort der Stufe I auf. Er gilt in diesem Kapitel als -Ort hinsichtlich verschiedener Karteneffekte.

Am Ende von Runde II:



- Benutze das Vorratstableau, um alle -Orte und die beiden ersten Reihen der Forschungsleiste zu fluten. (Nimm dabei die 3 zurück.) Falls sich noch Forschungsmarker der Gegnerin auf den beiden untersten Reihen befinden, legst du diese zuvor auf ein Startfeld des Vorratstableaus zurück.
- Lege je 1 Plättchen neben die Reihen 3, 4 und 5. Diese Reihen werden am Ende der dritten Runde geflutet.

Am Ende von Runde III:



- Flute die dritte, vierte und fünfte Reihe der Forschungsleiste, indem du das jeweils daneben liegende Plättchen auf das Spielbrett legst.
- Lege je 1  Plättchen neben die Reihen 3, 4 und 5. Diese Reihen werden am Ende der dritten Runde geflutet.

Am Ende von Runde IV:



- Flute die sechste und siebte Reihe der Forschungsleiste, indem du das jeweils daneben liegende Plättchen auf das Spielbrett legst.
- Bis auf den Tempelbereich ist die Forschungsleiste nun vollständig geflutet. Der Tempelbereich bleibt für den Rest des Spiels sicher.
- Nachdem du deine Archäologen zurückgenommen hast, lege 4 Wächter offen auf bereits entdeckte Orte. Beginne dabei ganz oben links und dann Zeile für Zeile von links nach rechts weiter – überspringe dabei Orte, auf denen ein Wächter liegt. (Falls du nicht alle legen kannst, lege so viele wie möglich.)

Ziele

Um dieses Kapitel zu gewinnen, musst du diese 3 Ziele erfüllen:

-  – Du musst den Platz des überlebenden Gehilfen mit deiner  erreicht haben.
-  – Halte deine  oberhalb des Wasserspiegels und erreiche mit ihr das Feld des Versunkenen Tempels.
- Erhalte die 3 heiligen Artefakte aus dem Versunkenen Tempel.

Lies diesen Text, sobald du das Feld der überlebenden Gehilfen erreichst:



Wir haben Skutis Gefährten gefunden! Körperlich ist er unversehrt, aber anscheinend ziemlich müde. Es muss eine schreckliche Tortur für ihn gewesen sein, hier so lange ganz allein auszuhalten zu müssen. Ich hoffe, wir können diesen Ort schnellstmöglich wieder verlassen, da ich denke, dass nichts seine Erholung so beschleunigen wird wie die lang ersehnte Freiheit.

Noch ein Überlebender!

Nimm den -Marker und lege ihn auf den Versunkenen Tempel.

Lies diesen Text, sobald du den Versunkenen Tempel erreichst:



Als wir aus dem Tempeltraten, überraschte uns eine atemberaubende Aussicht. Ein großer weißer Baum markierte die Mitte eines Tals, das von steilen Klippen umgeben war, die nur einen einzigen Ausgang boten. Was wir nicht erwartet hatten, waren die Kampfgewässer, die die Luft erfüllen. Wir sahen, wie sich Antoinette und ihre Expedition verzweifelt gegen den Ansturm vieler Wächter verteidigten. Wir eilten ihnen zu Hilfe, aber trotz unserer besten Bemühungen mussten wir uns alle zusammenschließen, um den Tempel zurückzugewinnen. Aus Antoinettes gekennzeichneter Verhalten schloss ich, dass es einen Grund für die Wut der Wächter geben musste und dass sie ihn kannte. Wie auch immer, Erklärungen müssen warten – wir müssen uns zunächst darauf konzentrieren, zu überleben.

Unter Belagerung

Erfolge

- Falls du den Tempel mit deinem Notizbuchmarker erreichst, erhältst du 3 Punkte zusätzlich zu denen, die neben seinem Feld angegeben sind.
- Falls du mindestens 4 Wächter bezwingst, erhältst du 4 Punkte.
- Falls du am Spielende höchstens 3 Furchtkarten hast, erhältst du 3 Punkte.

Epilog

Lies diesen Text, wenn du das Kapitel gewonnen hast:

Wir schafften es schließlich, die Krone und Ohringe des Hohen Priesters zu finden, die tatsächlich für kurze Zeit eine beruhigende Wirkung auf die Bestien ausübten. Es gelang uns auch, das Tal zu verlassen und den Strand zu erreichen. Aber die einst verhältnismäßig friedliche Insel hatte sich inzwischen vollkommen verändert. Hinter jeder Ecke lauern jetzt Gefahren. Selbst mit der Hilfe der Artefakte trauen wir uns nicht, auf der Insel zu bleiben.

Antoinette gestand, dass sie die Schuldige hinter all dieser Veränderung sein könnte. Ein anonymen Gönner, der ihre Unternehmungen hier auf Amak finanzierte, hatte ihr aufgetragen, die Verbindung zwischen der indigenen Fauna und der uralten Kultur zu studieren und zu erforschen. Sie fand Erwähnungen eines Rituals, das die wilden Tiere des Landes beeinflussen sollte – aber bei dessen Durchführung scheint einiges schief gelaufen zu sein, denn die Bestien verfielen in blinde Wut und haben sich seitdem nicht mehr beruhigt.

Wir kehren jetzt erst einmal nach Hause zurück, um dem Zorn der Wächter zu entfliehen, und auch, um den Professor zu einem sicheren Platz zu bringen, an dem er sich auf seine Erholung konzentrieren kann. Ob wir eines Tages hierher zurückkehren können, bleibt abzuwarten. Wir können nur hoffen, dass sich die Bestien im Laufe der Zeit beruhigen oder dass wir mit Hilfe unserer gesammelten Materialien herausfinden, wie man die Situation wieder entschärft....

Es bleiben viele Fragen offen – wer ist Antoinettes geheimnisvoller Gönner und warum wollte er anonym bleiben? Was hatte sein Interesse insbesondere an der Tierwelt von Amak geweckt, obwohl noch nie jemand von dieser Insel gehört hatte, geschweige denn von den Wächtern? Doch diese Fragen können erst mit der nächsten Expedition beantwortet werden.



Glückwunsch!
Du hast die Kampagne beendet!

Lies in der nächsten Spalte den Abschlussbericht zur Dominanz, die du insgesamt durch die Kampagne gewonnen hast.

DOMINANZ KLEINER ALS 0:

ÜBERSCHATTET

Diese Expedition war viel herausfordernder als wir erwartet hatten. Ganz ehrlich, ich bin froh, dass wir überhaupt überlebt haben. Aber es scheint, dass Antoinette während ihrer Zeit auf der Insel recht viel Material gesammelt hat. Schon kurz nach unserer Rückkehr veröffentlichte sie einen erstaunlichen Artikel, der ihr viel Anerkennung einbrachte. Unsere Errungenschaften verblassten dagegen.

DOMINANZ 0–20:

ZUFRIEDENSTELLEND

Diese Expedition hat alle Ziele erfüllt, die wir uns selbst gestellt hatten, und vielleicht noch ein paar mehr. Wir wurden von unserer Universität aufs Wärmste willkommen geheißen und uns wurde eine dauerhafte Stelle angeboten. Unsere Forschung wurde in der wissenschaftlichen Gemeinschaft hoch gelobt. Mit etwas Glück sollte uns dies Möglichkeiten bieten, die nächste Expedition zu finanzieren.

DOMINANZ 21–40:

AUSSERGEWÖHNLICH

Seit unserer Rückkehr bekommen wir immer mehr Aufgaben. Unsere Erkenntnisse hinsichtlich der einzigartigen Verbindung zwischen der versunkenen Zivilisation und den uralten wilden Tieren des Landes haben für viel Diskussionsstoff in wissenschaftlichen Kreisen gesorgt. Manche nennen es schon die Expedition des Jahrhunderts. Wir haben zahlreiche Angebote zur Zusammenarbeit mit renommierten Universitäten erhalten und viele Sponsoren haben ihr Interesse an unserer nächsten Expedition bekundet.

DOMINANZ GRÖßER ALS 40:

WELTBEWEGEND

Vom ersten Augenblick unserer Rückkehr an, stand unsere Expedition im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit. Unsere Erkenntnisse waren tatsächlich außergewöhnlich und wurden sofort zu einer Sensation. Wir glauben, dass wir Geheimnisse des uralten Volkes entdeckt haben, die nicht nur unseren Blick auf die Entwicklung von Zivilisationen geändert haben, sondern auch unser Verständnis davon, wo und wie manche Kulturen entstanden. Viele anerkannte Wissenschaftler haben ihr Interesse bekundet, sich unserem Team anzuschließen. Sponsoren streiten über die Ehre, wer unsere nächste Unternehmung finanzieren darf.

CREDITS:

Spielautoren: Min & Elwen
Regelheft: Min

Grafische Gestaltung: Radek "rbx" Boxan
WebApp-Programmierung: pajada & Faire
Illustrationen:

Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček

Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele.



Danke, dass du dieses Spiel gespielt hast! Wir hoffen, dieses Abenteuer hat dir gefallen!

Übersetzung ins Deutsche: Ferdinand Köther | Redaktion: Sabine Machaczek
Besonderer Dank an:

Bernd Kunkel, Peer Lagerpusch, Dirk Nielsen, Sören Textor, Jan Wegner

DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK

Die Suche nach Professor Kutil



Solo-Kampagne Regelvariante - Expeditionsfundus

In dieser Variante spielt der Spieler die Kampagne auf der höchsten Schwierigkeitsstufe, aber er hat Hilfe von einem reichen Gönner auf dem Festland, der ihm einen besonderen Expeditionsfundus zur Verfügung stellt.

Vor dem ersten Kapitel bestimmt der Spieler die Anzahl Münzen in seinem Expeditionsfundus, Wir empfehlen, es zunächst mit 15 Münzen zu versuchen. Ein paar Münzen aus dem Expeditionsfundus können zu den eigenen Ressourcen zu Beginn jedes Kapitels hinzugefügt werden

Der Spieler beginnt jedes Kapitel mit den üblichen Ressourcen - 1 Münze und 1 Kompassmarker. Nach dem Spielbau und Ziehen der Start-Handkarten entscheidet der Spieler, wie viele Münzen er aus dem Fundus nimmt. Diese Münzen werden aus dem Fundus entfernt und den eigenen Start-Ressourcen hinzugefügt. (Dem Fundus werden keine weiteren Münzen hinzugefügt - der Anfangsbetrag sollte für die gesamte Kampagne ausreichen.)

Was ist der niedrigste Expeditionsfundus, mit dem du den Gegner auf höchster Schwierigkeitsstufe schlagen kannst?

Teile deine Ergebnisse mit uns auf BGG! www.cge.as/ar-solo-bgg

CREDITS:

Spielautoren: Min & Elwen | **Regelheft:** Min | **Grafische Gestaltung:** Radek "rbx" Boxan | **Webapp Programmierung:** pajada & Faire

Illustrationen: Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček

Besonderer Dank an alle Testspieler der BGG-Gemeinschaft für ihre zahlreichen Testspiele!

