



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank und viel Spaß!

## DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK (1-4 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler leitet eine Expedition, um die unerforschte Insel Arnak zu erkunden und die Geheimnisse einer untergegangenen Zivilisation zu entdecken. Rüstet die Expedition mit nützlichen Gegenständen aus. Sucht im Dschungel nach geheimnisvollen Artefakten und atemberaubenden mystischen Orten und bezwingt ihre Wächter. Entschlüsselt – und das ist vielleicht das Wichtigste – die Fragmente von Arnaks Ruinen, um schließlich den Weg zum Verschollenen Tempel zu finden.

### SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 4-6 & Seite 6** der Anleitung **sowie Spielhilfekarten der Expeditionsleiter**.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Bewegungshierarchie:**

- **Flugzeug:** Kann für alle Symbole genutzt werden.
- **Auto:** Kann für Auto- & Stiefelsymbole genutzt werden.
- **Boot:** Kann für Boot- & Stiefelsymbole genutzt werden.
- **Stiefel:** Kann nur für Stiefelsymbole genutzt werden.

*Du kannst ein **Flugzeugsymbol** für **2 Münzen** kaufen. Mehrere Symbole einer Karte können auf mehrere Aktionen aufgeteilt werden. **Ungenutzte Symbole verfallen.***

→ **Furchtkarten:**

Sie sind -1 Siegpunkt wert. Ist der Stapel leer, erhalten die Spieler stattdessen Furchtplättchen (-2 SP wert).

→ **Furchtplättchen:**

Furchtplättchen können durch **Verbannung** abgelegt werden.

→ **Siegpunkte:**

Bei Spielende wird bestimmt, welcher Forscher die erfolgreichste Expedition geleitet hat.

→ **Spielbereich:**

Quasi ein ausgebreiteter Ablagestapel. Die Karten bleiben bis zum Rundenende dort liegen.

→ **Wächter:**

+1 **Furchtkarte**, sobald Du einen Archäologen von einem Feld mit Wächter **bei Rundenende** zurücknimmst.

### AUFBAU DER KARTEN

Jede Karte kann für ihren **Bewegungswert (oben links)** – **ODER**– für ihren **Effekt (Textbereich)** gespielt werden.

### SPIELABLAUF

Das Spiel wird über 5 Runden gespielt. Jede Runde besteht dabei aus 4 Phasen:

- I. **Karten** nachziehen
- II. **Spielzüge** ausführen
- III. **Nächste Runde** vorbereiten

## [ I ] KARTEN NACHZIEHEN

Alle Spieler ziehen Karten bis zu einem **Handlimit von 5**.

## [ II ] SPIELZÜGE AUSFÜHREN

Beginnend mit dem Startspieler führt ihr **1 Haupt- und beliebig viele Nebenaktionen** aus, bis alle Spieler gepasst haben.

### NEBENAKTIONEN

⚡ Du kannst **beliebig viele Nebenaktionen** ausführen – **vor, nach** oder **während** deiner Hauptaktion.

### HAUPTAKTIONEN

01. An einem Ort graben
02. Neuen Ort entdecken
03. Wächter bezwingen
04. Eine Karte kaufen
05. Eine Karte spielen
06. Forschen
07. Passen

## [ 01 ] AN EINEM ORT GRABEN

*Falls deine **beiden Archäologen** schon an Orten sind, kannst Du diese Aktion **nicht** ausführen.*

01. Zahle die angegebenen **Bewegungskosten**.

*Das Feld muss **frei** von **anderen Archäologen** oder **Blockierungsmarkern** sein!*

02. **Bewege** deinen Archäologen auf ein Einsatzfeld des Ortes.

03. Aktiviere den **Effekt des Ortes**.

*Siehe **Bewegungshierarchie (Schlüsselbegriff)**  
Siehe **Rückseite der Anleitung***

## [ 02 ] NEUEN ORT ENTDECKEN

*Alle Orte der **Stufe I & II** können **jederzeit** entdeckt werden.*

01. Zahle **Erkundungskosten** (Kompass) für den Bereich des Ortes.

02. Zahle **Bewegungskosten** und bewege einen **Archäologen** auf das Feld des Ortes.

03. Aktiviere den **Effekt des Totems** und **platziere** es **verdeckt** in deinem Lager.

04. Ziehe das oberste **Orts-Plättchen** des jeweiligen Stapels (I/II), lege es auf den Ort und aktiviere sofort dessen **Effekt**.

05. Lege das oberste **Wächter-Plättchen** auf diesen Ort.

*Siehe **Wächter (Schlüsselbegriff)***

## TOTEMS UND TOTEMFELDER

Als **Nebenaktion** kannst Du eines deiner Totems auf eines der 4 Felder auf deinem Spielertableau legen. Wähle das **erste freie Feld von links** und **wähle 1 der 5 Effekte**.

*Nur **ungenutzte Totemfelder** deines Spielertableaus sind bei Spielende die aufgedruckten Siegpunkte wert.*

## [ 03 ] WÄCHTER BEZWINGEN

***Wächter** hindern Archäologen **nicht** daran, an einem Ort zu graben.*

01. **Bewege** einen Archäologen zum **Ort des Wächters**.

02. Zahle die **Kosten** auf dem Wächterplättchen.

03. Lege den Wächter neben dein **Spielertableau**.

## SEGEN DES WÄCHTERS NUTZEN

Bezwungene Wächter gewähren einen **Segenseffekt** (rechts oben), der **in einem beliebigen Zug** eingesetzt werden kann. Drehe den Wächter anschließend auf die **Rückseite**.

## [ 04 ] EINE KARTE KAUFEN

***Artefakte** liegen **links** vom Mondstab, **Gegenstände rechts**. Die **Kosten** sind **unten links** auf der Karte angegeben.*

→ **Gekaufte Gegenstände** werden **unter das Deck** geschoben.

→ **Gekaufte Artefakte** werden **in den Spielbereich** gespielt. Ignoriere die **Steintafel-Kosten**.

***Schiebe** Karten der **Auslage** in **Richtung des Mondstabs** auf und **lege** dann Karten **vom jeweiligen Stapel** nach.*

*Ist ein **Kartenstapel leer**, wird die **Reihe nicht mehr aufgefüllt!***

## [ 05 ] EINE KARTE SPIELEN

→ Spiele eine Karte in deinen **Spielbereich** und nutze ihren **Effekt**.

*Effekte von Karten können auch ⚡ **Nebenaktionen** sein.*

→ **Artefakte:** Zahle die zusätzlichen **Steintafel-Kosten**.

## VERBANNUNG

⊗ Es ist möglich **Karten** (oder **Furchtplättchen**) **von deiner Hand** oder **aus deinem Spielbereich** zu **verbannen**. Gegenstände und Artefakte haben dazu eigene Ablagestapel. Furchtkarten kommen zurück auf den Furchtkartenstapel. Finanzierungs- und Erkundungskarten werden oberhalb des Furchtkartenstapels abgelegt.

## [ 06 ] FORSCHEN

01. Wähle einen **Forschungsmarker** und bewege ihn um **1 Reihe** nach oben. Das **Notizbuch** darf dabei **nie höher** als die **Lupe** bewegt werden.

*„Erst **entdeckt** man etwas, dann **notiert** man es.“*

02. **Zahle die Kosten** für die Bewegung, angegeben auf der Verbindung.

03. Der Marker kann nur auf ein Feld bewegt werden, das mit dem aktuellen Feld **verbunden** ist.

***Mehrere Marker** pro Feld sind möglich.*

04. Erhalte die **Belohnung** für deine Forschung:

→ Nimm dir, falls möglich, das **Bonusplättchen** des Feldes. Du erhältst den Bonus **sofort**.

→ Erhalte den **Effekt** der Reihe, je nach **Lupe** oder **Notizbuch**.

*Die angegebenen **Siegpunkte** zählen **nur** in der **Endwertung**.*

## DER VERSCHOLLENE TEMPEL

Erreicht deine Lupe die oberste Reihe, hast Du den verschollenen Tempel entdeckt!

→ Wähle das **freie Feld** mit den meisten Siegpunkten.

→ Wähle **1 Bonusplättchen** aus dem Stapel. Du darfst sie dir dafür alle ansehen.

→ Hast Du den verschollenen Tempel entdeckt, kannst Du statt die Lupe zu bewegen **1 Tempelplättchen kaufen**.

## GEHILFEN (MAX. 2!)

→ **Rekrutiere 1 Gehilfen**, sobald dein **Notizbuch** ein **Gehilfensymbol** erreicht. Wähle dazu 1 Gehilfen vom Stapel und lege ihn mit der **silbernen Seite** nach oben auf dein Spielertableau.

→ Um einen Gehilfen einzusetzen, musst Du ihn **erschöpfen** (um 90° drehen) und kannst dann seinen Effekt nutzen.

→ Gehilfen auf deinem Spielertableau können auch auf die goldene Seite **aufgewertet** werden.

***Aufwertung** macht Gehilfen **sofort spielbereit!***

⚡ *Manche Gehilfen tragen **kein Nebenaktionssymbol**. Sie einzusetzen ist also eine **Hauptaktion!***

## [ 07 ] PASSEN

Sobald Du passt, endet deine Runde. Du kannst allerdings noch **Nebenaktionen** in deinem Zug ausführen. Sobald **alle Spieler gepasst** haben, geht zu **Phase III** über.

### [ III ] NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

**Ende der letzten Runde?** Nehmt nur eure **Archäologen vom Spielplan zurück** und **ignoriert** die anderen Schritte.

→ Archäologen **vom Spielplan zurücknehmen**.

Lege **1 Furchtkarte** in deinen Spielbereich für jeden Archäologen, der von einem **Ort mit Wächter** zurückkommt.

→ Lege beliebig viele **Handkarten** ab.

→ Macht alle **Gehilfen spielbereit**.

→ Mische die **Karten in deinem Spielbereich** und lege sie **unter dein Deck**.

→ Gebt den **Startspielermarker** nach links weiter.

### AKTUALISIERT DIE KARTENAUSLAGE

→ **Verbannt** die Karten links und rechts des Mondstabs.

→ **Roter Mondstab:** Verbannt statt dessen **je 2 Karten** links und rechts des roten Mondstabs.

→ Bewegt den **Mondstab 1 Feld weiter**.

→ **Schiebt Karten** in Richtung des Mondstabs auf.

→ **Füllt die Auslage** aus den entsprechenden Stapeln.

### ENDWERTUNG

Das Spiel endet nach der 5. Runde. Erhaltet nun noch Punkte:

→ **Forschungsmarker** je nach Reihe.

→ **Tempelplättchen**.

→ Jedes **Totem** bzw. freies **Totemfeld**.

→ Bezwungene **Wächter**.

→ **Artefakte** und **Gegenstände**.

→ Abzüge für **Furchtkarten** und **-Plättchen**.

Der Spieler mit den **meisten Siegpunkten** gewinnt.

**Bei Gleichstand:** Verschollener Tempel früher erreicht > Punkte durch Forschungsmarker > Sieg wird geteilt.

### DER SCHLANGENTEMPEL

→ Die **Bewegungskosten** sind erhöht.

→ **Gerettete Gehilfen** (vom Forschungstableau) kommen **erschöpft** auf dein Spielertableau.

### EXPEDITIONSLEITER

→ Jeder Expeditionsleiter hat einen **blauen Totemeffekt**. Dieser kann nur genutzt werden, wenn ein **blaues Totemfeld** abgedeckt wird. **Blaue Totemfelder** können aber auch **normale Totemeffekte** aktivieren.

Anders als im Grundspiel kannst Du Totems auf **beliebige freie Totemfelder** legen.

### WÄCHTER DES SCHLANGENTEMPELS

Das **Wächterplättchen** wird aufgedeckt, sobald die **Lupe** irgendeines Spielers diese Reihe erreicht. Kein Forschungsmarker kann diese Reihe überschreiten, bis ein Spieler den Wächter bezwungen hat. Zum Bezwingen des Wächters werden die Forschungsmarker der Spieler als Archäologen am Ort des Wächters betrachtet.

*Ist der Wächter bis zum Rundenende nicht bezwungen, erhält jeder Spieler 1 **Furchtkarte** für jeden seiner Forschungsmarker, der sich auf dem Feld des Wächters befindet.*

### VULKANAUSBRUCH

Wähle 1 **unbesetzten** Stufe I-Ort und zerstöre ihn (inkl. seines Wächterplättchens). Lege anschließend ein neues Totemplättchen aus. Dieser Ort kann nun wieder erkundet werden.

*Falls es keinen **unbesetzten** Stufe I-Ort gibt, ist dieser Effekt wirkungslos.*