

חורבותיה של  
אתנאק



מין וארון



יום 3 – אחרי שני ימי חיפושים ברחבי האוקיינוס הריק להלאה חרס, הופיע כפי  
כאלה באופק, בקושי לובחן בין הלתקפיות האים, אלו נסך למז' יקווה באי.  
כלהתקרבנו למקום הוינו זהקה לו ל'פורים אזולמוג למהיבואלו ע'בו א'בר  
הספינה שלנו, למ'יצוג ולורקוג כאיזו כדי אקדס אג פ'ננו בברכה. הנוטג לנו נול'צה  
בלפוגיה וילרה כי הוי הצה בהחלט לא לופה עדיין. ליזוגיה תלכו בהל'עה  
לכוננו חוקנו בא'נו – הלי'ורים ס'עיים האוה, הז'נע' הלוריק!

-- כ' ע'לויה זהיוג אר'טוק!



סרטון הסבר



[cge.as/arv](https://cge.as/arv)



# רכיבים



לוח המשחק, צד "מקדש הציפור" כלפי מעלה ("מקדש הנחש" בצד השני)



4 לוחות שחקנית דו'צדדיים



27 אסימוני מטבע



27 אסימוני מצפן



16 אריחי פסל



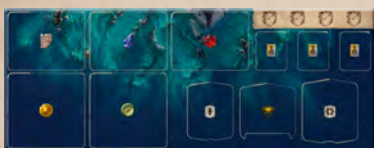
24 אריחי מקדש



1 דף מדבקות



1 סמן מחברת  
1 סמן זכוכית מגדלת  
מכל צבע



1 לוח אספקה דו'צדדי



15 אריחי שומר



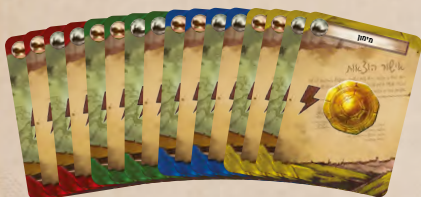
10 אריחי אתרים מאזור



16 סמני לוח אבן



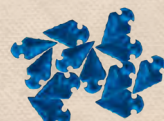
2 דמויות ארכיאולוגיות  
מכל צבע



4 קלפי חפיסה התחלתית בכל צבע



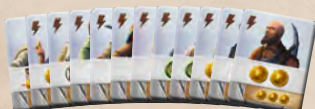
6 אריחי אתרים מאזור



12 סמני ראש חץ



19 קלפי פחד



12 אריחי עוזר



9 סמני אבן אודם



18 אריחי בונוס למחקר



40 קלפי פריט



1 מוט ירח



1 סמן  
שחקנית/ראשונה



5 אריחי חסימה



10 אריחי מלאי



35 קלפי ממצא



1 גיליון דפי ניקוד



15 אריחי פעולת יריב  
(לימוש במשחק סולו)



# הכנת המשחק

## לוח המשחק

בפעם הראשונה שתשחקו, מומלץ להשתמש בצד של מקדש הציפור.

הצד של מקדש הנחש כולל חוקי משחק מיוחדים המוסברים בעמוד 19 בחוברת זו.



## שורת הקלפים

שורת הקלפים מציגה פריטים וממצאים שתוכלו להשיג לאורך המשחק. יש להקפיד לחלק את קלפי הפריטים וקלפי הממצאים לשתי חפיסות נפרדות – אמנם לקלפים יש אותו הגב אבל ניתן להבדיל בין שני הסוגים בקלות לפי פני הקלף ולפי הסמל המופיע בפינה הימנית עליונה.

- 1 **ממצא.** ערבבו את חפיסת הממצאים והניחו אותה, כשפניה כלפי מטה, במקום המסומן.
- 2 **פחד.** הניחו את קלפי הפחד במקום המסומן. כל קלפי הפחד זהים, אז אין בעיה להניח אותם כשפניהם כלפי מעלה.
- 3 **פריטים.** ערבבו את חפיסת הפריטים והניחו אותה, כשפניה כלפי מטה, במקום המסומן.
- 4 **מוט הירח.** הניחו את מוט הירח בשורת הקלפים כמודגם באיור, כדי לציין שזהו סיבוב I.
- 5 **שלפו קלף ממצא אחד** והניחו אותו כשפניו מעלה בשורת הקלפים, משמאל למוט הירח.
- 6 **שלפו 5 קלפי פריטים** והניחו אותם כשפניהם מעלה בשורת הקלפים, מימין למוט הירח.

### אריחי חסימה.

9 ייתכן שתידרשו לחסום מקומות פעולה מסוימים, בתלות במספר השחקנים והשחקניות. התייחסו למקומות החסומים כאילו הם אינם מודפסים כלל על הלוח. אתרים אלו אינם זמינים לשום פעולה לכל אורך המשחק.

במשחק בארבעה שחקנים ושחקניות, אין להשתמש באריחי החסימה כלל (האיור בעמוד זה מדגים משחק בשלושה שחקנים ושחקניות).

במשחק בשלושה שחקנים ושחקניות, חסמו שלושה מקומות . ערבבו את אריחי החסימה כשפניהם כלפי מטה ואז הפכו וחשפו שלושה אריחי באקראי. כל אריח תואם לאתר אחד.



השתמשו בשלושת האריחים שנחשפו כדי לחסום את הסימן . המופיע בכל אחד מהאתרים האלה על הלוח (הניחו את האריחים כשפניהם כלפי מטה). החזירו את שני האריחים העודפים לקופסה.

במשחק בשני שחקנים ושחקניות, חסמו את כל חמשת מקומות . כעת בכל אתר יש מקום רק לארכיאולוגית אחת.

## האי

**אריחי פסלים.** ערבבו את האריחים ואז חלקו אותם באקראי לאתרים המתאימים:

7 **אתרי אזור** . בכל אתר באזור הניחו אריח פסל אחד שפניו כלפי מעלה.

8 **אתרי אזור** . בכל אתר באזור הניחו אריח פסל אחד שפניו כלפי מעלה ואריח פסל אחד שפניו כלפי מטה, כפי שמצוין על הלוח.



# משחק סולו



הרכיבים הבאים נמצאים בשימוש רק בעת משחק סולו (משחק עבור שחקנית/יחיד/ה). ההוראות למשחק סולו מופיעות בעמוד 20.



## לוח האספקה

**13 משאבים.** הניחו את כל סמני המשאבים במקומם על לוח האספקה.

**14 אריחי אתרים מאזור** (אריח). ערבבו את אריחי האתרים המסומנים בסימן (אריח) ועירמו אותם, כשפניהם מטה, על לוח האספקה.

**15 אריחי שומרים.** ערבבו את אריחי השומרים ועירמו אותם, כשפניהם מטה, על לוח האספקה.

**16 אריחי אתרים מאזור** (אריח). ערבבו את האתרים המסומנים בסימן (אריח) ועירמו אותם, כשפניהם מטה, על לוח האספקה.

**17 אריחי עוזרים.** סדרו את כל אריחי העוזרים כך שצדם הכסוף יפנה מעלה. ערבבו אותם וצרו שלוש ערימות בנות ארבעה אריחים בכל ערימה. הניחו את הערימות על לוח האספקה.

**18 סמני מחקר.** הניחו את סמני המחקר (מחברת וזכוכית מגדלת) של כל שחקן או שחקנית על לוח האספקה. הסיבה לכך תוסבר בהרחבה בעמוד הבא.

## ציר המחקר

**10 אריחי מקדש.** ערמו את אריחי המקדש בערימות על גבי המקדש המסומן על הלוח. בכל ערימה יהיו אריחים בכמות השווה למספר השחקנים והשחקניות. באיור ניתן לראות אריחי 11 נקודות מסודרים בערימה בשורה העליונה, אריחי 6 נקודות מסודרים בשתי ערימות באמצע ואריחי 2 נקודות מסודרים בשלוש ערימות בתחתית. החזירו את האריחים שאינם בשימוש אל הקופסה.

**אריחי בונוס למחקר.** ערבבו את האריחים כשפניהם מטה וחלקו אותם:

**11 ערימת אריחי הבונוס של המקדש האבוד.**

צרו ערימה הכוללת אריחי בונוס בכמות השווה למספר השחקנים והשחקניות. הניחו את הערימה הזו כשפניהם כלפי מטה בראש ציר המחקר.

**12 אזורי אריח הבונוס.** רוב המקומות בציר המחקר מקבלים אריח בונוס אחד.

מקומות המסומנים באופן זה יקבלו אריח רק במשחק בארבעה שחקנים ושחקניות.

מקומות אלה יקבלו אריח רק במשחק בשלושה שחקנים ושחקניות.

חלקו את אריחי הבונוס באקראי בין המקומות המסומנים ואז הפכו את האריחים, כך שפניהם יהיו גלויים. החזירו את האריחים שאינם בשימוש לתוך הקופסה.



# הכנת אזור המשחק של השחקן/ית

יום 6 – לזכרון לקראת סוף אזור המשחק, עם לימודי ארטיאולוגיה בקרב לקראת.  
קצין הארטיאולוגיה לזכרון הבטיח לישל אזור די והואר אספקה. בלבאליים הבאיים, זה יהיה ביתנו.

על כל שחקן ושחקנית לבחור צבע ולקחת את **לוח השחקן/ית**, **סמני המחקר** (מחברת וזכוכית מגדלת), **2 דמויות ארכיאולוגיות** ו-**4 קלפי חפיסה התחלתית** בצבע התואם.

## סמני המחקר

עליך להניח את אסימוני המחקר שלך בנקודות ההתחלה מתחת לציר המחקר. בפעם הראשונה שתבצע/י פעולת מחקר יהיה עליך להזיז את זכוכית המגדלת שלך, לכן מומלץ להניח אותה מעל סמן המחברת.



## לוח השחקן/ית

סדרי את לוח השחקן/ית באזור המשחק שמולך ושימי את דמויות הארכיאולוגיות שלך עליו.



ברוח המשחק, הארכיאולוגיות שלך אמורות להיות באוהלים וסמני המשאבים שלך יהיו באזור ארגזי הציוד שעל לוח השחקן/ית, אבל כמוכן שמותר לך לסדר את הלוח שלך באופן המועדף עליך.

## החפיסה ההתחלתית שלך

לכל שחקן ושחקנית יש חפיסת קלפים אישית, וכל החפיסות ההתחלתיות זהות. החפיסה ההתחלתית שלך צריכה לכלול את ארבעת קלפי הבסיס התואמים לצבע הדמות שלך ועוד 2 קלפי פחד.



עליך לערבב את החפיסה שלך ולהניח אותה כשפניה כלפי מטה על לוח השחקן/ית שלך.

## סידור שולחן מומלץ

לוחות השחקנים והשחקניות יכולים להיות מסודרים סביב לוח המשחק באופן הבא:



## סדר המשחק

האדם האחרון שביקר/ה במקום בו לא היה/הייתה מעולם הוא/היא השחקן/ית הראשון/ה; תנו לו/לה את סמן השחקן/ית הראשון/ה. סדר המשחק ימשיך מהשחקן/ית הראשון/ה עם כיוון השעון.



## משאבים התחלתיים

חלוקת המשאבים ההתחלתיים תלויה בסדר המשחק, באופן הבא:

- שחקן/ית 1: 3 gold coins
- שחקן/ית 2: 2 gold coins, 1 green gem
- שחקן/ית 3: 2 gold coins, 2 green gems
- שחקן/ית 4: 1 gold coin, 3 green gems



# התנהלות המשחק

יום 7 – כמה מוצר זה ולבמה כן, ומהו סוף-סוף? בדבר לביקשנו זמן רב כי כך זלצנו! אפלאים יל זי תחולה כאוואו קבענו את החלטה לזנו על אדמה קדושה. אוואו פלאים למתנינו זנו? אוואו סכנות? אוין זנו מולש להמי הסודות להאי הזה למיגר בקרבו, אבא נלבענו זלואו אומי, וזה בדיוק מה שנלשה!

## מטרת המשחק

המשימה שלך היא להוביל משלחת כדי לחקור את האי הבלתי-ממופה, ארנאק, ולגלות את סודותיה של התרבות הנעלמה שחבוייה בו. לאורך המשחק יהיה עליך לצייד את המשלחת שלך בחפצים יעילים למסע, לחפש בג'ונגלים אחר ממצאים מסתוריים ואתרים ארכיאולוגיים מרתקים, להילחם ולגבור על השומרים המוצבים באותם האתרים וגם – ואולי זה הדבר החשוב מכל – להרכיב יחד את המידע משרידי הריסותיה של ארנאק כדי שייצור מחקר שלם והגיויני שיוכל להוביל אותך לגילוי המקדש האבוד.

הישיגה השונים של כל משלחת יהיו שווים נקודות אשר ייסכמו בסוף המשחק כדי לקבוע מי היו השחקן או השחקנית אשר הובילו את המשלחת המוצלחת ביותר. **1**

## סקירה כללית של המשחק

המשחק מורכב מחמישה סיבובים.



### משאבים

**מטבעות** מייצגים את היקף המימון של המשלחות שלכם ושלכן. הם ישמשו לקניית פריטים.



**מצפן** מייצג את הזמן והאנרגיה שהמשלחות שלכם ושלכן הוציאו בניסיון לחקור את האי. לפיכך, המצפנים הם המשאב המשמש לגילוי ממצאים ואתרים ארכיאולוגיים חדשים.



**לוחות אבן** מייצגים את הכתבים העתיקים שהמשלחות מצליחות לפענח. הכתבים האלה עשויים ללמד את חברי וחברות המשלחת איך להשתמש בממצאים שמצאו.



**ראשי חץ** מייצגים שרידי נשקים שהמשלחות גילו. הם נחוצים, על פי רוב, כדי לגבור על השומרים הפזורים ברחבי האי.



**אבני אודם** הן קמיעות מסתוריים המעטרים את גופו של אל הציפור, אָרְאָנֹו. קשה למצוא אותן, אבל לעתים קרובות הן חיוניות לצורך הרכבת תמונת המחקר השלמה ולחשיפת התעלומה של ארנאק.



בתורם, השחקנים והשחקניות יבצעו פעולות שונות אשר יעזרו להם לגלות את סודות האי. לאורך המשחק תחקרו עוד ועוד חלקים מהאי, וכך יותר ויותר פעולות יהיו זמינות עבורכם לביצוע. הפעולות יכולות לזכות אתכם במשאבים, הזדמנויות ונקודות.

### כל סיבוב מתנהל באופן הבא:

- 1. שלפו.** על כל השחקנים והשחקניות לשלוף קלפים מחפיסותיהם האישיות להשלמת **חמישה קלפים** ביד.
- 2. שחקו בתורות.** הסיבוב יתחיל בשחקנית עם סמן השחקנית הראשונה. שאר השחקנים והשחקניות ישחקו לפי תור עם כיוון השעון. לכל שחקנית מותר לבצע **פעולה עיקרית אחת בלבד** בתור, וכן **מספר בלתי מוגבל של פעולות חופשיות**.
- 3. דילוג על התור.** מותר לשחקנית לדלג על ביצוע פעולה עיקרית כדי להראות שסיימה/ה לשחק למשך יתר הסיבוב. השחקנים והשחקניות האחרים ימשיכו לשחק עד שכל אחד ואחת ידלגו על פעולתם והסיבוב יסתיים.
- 4. הכינו את הסיבוב הבא.** לאחר סיום הסיבוב, על כל שחקנית לערבב את הקלפים שבאזור המשחק שלהם ולהחזיר אותם **לתחתית החפיסה האישית שלהם**. הכינו את הלוח לקראת הסיבוב הבא. **העבירו את סמן השחקנית הראשונה לשחקנית הבאה עם כיוון השעון (שמאלה)**.
- 5. הזיזו את מוט הירח.** בסוף כל סיבוב יש להזיז את מוט הירח כדי לציין את הזמן שעבר. ככל שהירח הולך וזורח, כך המשלחות חוקרות עוד ועוד מהאי, משיגות פריטים יעילים וממצאים וחושפות את מסתוריה של ארנאק. אחרי חמישה סיבובים הירח מלא; זה הזמן לבדוק מי הוביל/ה את המשלחת המוצלחת ביותר.



# בתורך

יום 8 – זמרוג לשתיהבוענו זהתיו בעבורה לעורבתכחירה לסוילתל חרדה, זה לא הצלחן זהיסוסי. אם למתנוגזנו סכנוגלם בחוץ  
היו לשלינו אגב הדק הזאכאן רק כדי אפאל אותן. ואכן, הבה נכא או הזנגז אלא עיכוב נוסף!

בתורך עומדות בפניך כמה אפשרויות. הבחירה שלך תלויה בקלפים שבידך ובמצב לוח המשחק.

## פעולות עיקריות

בתורך, יהיה עליך לבצע רק פעולה עיקרית אחת וכן מותר לך לבצע מספר בלתי מוגבל של פעולות חופשיות. הפעולות העיקריות האפשריות הן:

לחפור באתר (עמוד 9)

לגלות אתר חדש (עמוד 10)

להביס שומר (עמוד 11)

לקנות קלף (עמוד 12)

לשחק קלף (עמוד 13)

לקדם את המחקר (עמוד 14)

לדלג על התור (עמוד 17)

מותר לך לבצע תמיד אך ורק פעולה עיקרית אחת בתורך. כמו כן מותר לך לבצע מספר בלתי מוגבל של פעולות חופשיות, כפי שמוסבר בהמשך.

## היד שלך

מותר לך לשחק קלף כדי ליהנות מאמצעי הנסיעה שלו או מההשפעה שהוא נותן אך לא משניהם.

### אמצעי הנסיעה

מותר לך להשתמש באמצעי הנסיעה המצוין על הקלף כדי לשלם על פעולות מסוימות – למשל פעולת החפירה באתר המתוארת בעמוד הבא.

או

### השפעה

מותר לך לשחק את הקלף כדי להחיל את ההשפעה המתוארת עליו.



משמעות השפעה זו היא שעליך לקחת אסימון אחד מלוח האספקה.

## פעולות חופשיות

השפעה שמופיע לידה הסימן הזה אינה נחשבת לפעולה עיקרית בתורך.

במהלך התור שלך, מותר לך לשחק מספר בלתי מוגבל של פעולות חופשיות. ניתן לשחק אותן לפני, אחרי ואפילו במהלך ביצוע הפעולה העיקרית של תורך.



## אזור המשחק שלך

בעת השימוש בקלף, עליך להניח אותו מולך על השולחן כשפניו כלפי מעלה, ליד לוח השחקנית שלך. האזור הזה נקרא אזור המשחק שלך.



לוח השחקנית



אזור המשחק

אזור המשחק שלך הוא בעקרון פריסה של הקלפים שניצלת לאורך הסיבוב. הקלפים יצטברו באזור זה מתור לתור, ולא יחזרו לחפיסת השליפה שלך עד לסוף הסיבוב.



# לחפור באתר

יום 9 – הבאנו סולם לאתר וטיפסנו כדי אסוף את האוצרות שאתם טוב יותר. כפי לקיוונו, זה התברר כמבא! אסוף פאאיים לכאורה נלחאיים כה קרוב לחתמה, לוי יודע למה נלחא ברע לנחיו לחפור את האוי באחא!

כפעולה עיקרית בתורך, מותר לך לשלוח את אחת מדמויות הארכיאולוגיות שלך לחפור בכל אחד מחמשת אתרי ה-. מותר לך גם לחפור באתרי ו- ככל שהם יתגלו לאורך המשחק.

## כדי לחפור באתר

1. **שלמי את דמי הנסיעה** המופיעים במקום אליו רצית לשלוח את הארכיאולוגית שלך. המקום הזה חייב להיות פנוי (כלומר אסור שתהיה עליו דמות ארכיאולוגית אחרת ובמשחק בשניים או שלושה שחקנים ושחקניות אסור שיהיה עליו אסימון חסימה).
2. **הזז/הזיזי את הארכיאולוגית** מלוח השחקנית/ית שלך אל אתר היעד.
3. **החל/החילי את ההשפעה** המתוארת באריח האתר אליו הגעת (מפתח מלא של הסמלים מצורף בעמוד האחורי של חוברת זו).

**לתשומת לבך:** אם שתי הארכיאולוגיות שלך כבר ממוקמות באתרים אין באפשרותך לבצע פעולה זו.

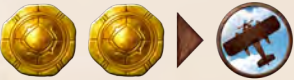
**דוגמה:** השחקנית האדומה משתמשת בקלף עם סימן כדי לשלוח את הארכיאולוגית שלה לאתר המופיע כאן. היא מניחה את דמות הארכיאולוגית על המקום המסומן ב- ולוקחת שני סמני . השחקן או השחקנית הבאים שירצו להשתמש באתר הזה במהלך הסיבוב יצטרכו לשלם דמי נסיעה באמצעות . גם השחקנית האדומה יכולה לעשות זאת, בשלב מאוחר יותר, למרות שיש לה כבר ארכיאולוגית אחת באתר. אם שני המקומות יהיו תפוסים אף אחד לא יוכל לשלוח לשם דמויות כדי לחפור באתר בסיבוב הזה.



האתר הזה כולל שני מקומות לארכיאולוגיות.

## השכרת מטוס

תמיד מותר לך לשלם שני מטבעות כדי לשכור מטוס שימשם אותך לתשלום עבור אמצעי נסיעה אחד כלשהו, כמוסבר בתיבת היררכיית אמצעי הנסיעה בעמוד זה.



מותר לך להשתמש ב- שעל קלף הפחד שלך כדי לשלם דמי נסיעה בשווי .

## תשלום דמי הנסיעה

דמי נסיעה בשווי ישולמו על ידי קלף שמופיע עליו הסמל . כדי לשלם זאת, קח/י את הקלף מידך והנח/י אותה, כשפניו כלפי מעלה, באזור המשחק שלך – תוך התעלמות מההשפעה של הקלף. מותר לך גם לשלם בעזרת קלפים שאמצעי הנסיעה שלהם שווים יותר מהדרוש לך, לפי תיבת היררכיית אמצעי הנסיעה בעמוד זה.

## שני סמלים

אם דמי הנסיעה דורשים תשלום של שני סמלים, מותר לך לשלם אותם בעזרת אמצעי נסיעה משני מקורות.



ניתן גם לשלם עבור אמצעי זה בעזרת קלף בודד שמופיעים עליו שני הסמלים יחד. קלפים כאלה יכולים לשמש גם למימון דמי נסיעה של סמל יחיד, אבל במקרה הזה הסמל העודף יבזבז ואי אפשר לשמור אותו לתור הבא שלך.

## היררכיית אמצעי הנסיעה

תמיד ניתן לשלם דמי נסיעה על ידי תשלום באמצעי נסיעה **גבוה יותר**. היעזר/י בתיבת היררכיית אמצעי הנסיעה הזו כדי עזר מקוצר:



## דוגמאות:





# לגלות אתר חדש

יום 10 – הציג הארכיאולוג לזנו חצר עם סיפורים לופאויים על לשכן בלנזקיס, לקולט ביזיוח לופאוי למוטליס לזנו אלר נלחח בללוחין. אך הללחה להפגנו לאור הזיוי הצה הייה להוה בחרדה להלפנצגלר ללחה עליו.

בתחילת המשחק יש רק חמישה אתרים הזמינים לחפירה, אבל לאורך המשחק ייחשפו אתרים נוספים. באפשרותך לחקור כל אתר או שאין עליו עדיין אריח אתר.

## כדי לגלות אתר חדש



**צא/י אל הלא-נודע.** עליך להחליט האם ברצונך לגלות אתר מאזור או אתר. לצורך כך יש לבדוק את הלוח ולשלם את מחירי המצוין לאזור שבחרת. בחרי אתר שלא התגלה עדיין באותו אזור ושלמי את דמי הנסיעה הדרושים כדי להזיז את הארכיאולוגית שלך מהלוח שלך אל המקום הפנוי באתר החדש.

**קח/י את הפסל.** השפעתו של הפסל באתר חלה באופן מיידי. אם האתר מכיל שני פסלים מותר לך לקחת את שניהם, אבל ההשפעה החלה היא רק זו של הפסל שפניו גלויות. עליך לשמור את הפסלים שלך באזור ארגזי האספקה של לוח השחקנית/שך כשפניהם מטה.

**גילוי האתר.** קח/י את האריח העליון מערימת אריחי האתר התואמת לאזור אליו הלכת – או הנח/הניחי את האריח על הלוח כשפניו כלפי מעלה. האתר התגלה והשפעתו חלה מיד.

**הערה/העירי את השומר.** קח/י את האריח העליון מהערימה של השומרים. יש להניח את השומר כשפניו מעלה על אריח האתר.

השומר אינו משפיע עליך באופן מיידי, אולם בתום הסיבוב, בעת החזרת הארכיאולוגית שלך מאתר שיש בו שומר, יהיה עליך לקחת קלף פחד אחד שיתווסף לחפיסה שלך (עמוד 17).

כדי למנוע זאת, מותר לך לנסות להביס את השומר כפעולה בהמשך התור שלך (הסבר מפורט מופיע בעמוד הבא), או לנסות לחמוק מהשומר בעזרת קלפים מסוימים המאפשרים לך להזיז את הארכיאולוגית או את השומר.

לאחר שהארכיאולוגית שלך תעזוב את המקום (למשל, בסיבוב מאוחר יותר), האתר שהתגלה יהווה עוד מקום אליו ארכיאולוגיות יכולות לצאת לחפירות. מחירי המודפס על הלוח תקף רק עבור נסיעה לצורך גילוי האתר האלה, לא עבור נסיעה לצורך חפירה בהם. מותר לשלוח ארכיאולוגית לחפור באתר שיש בו עדיין שומר, אולם החזרה מאתר עם שומר בסוף הסיבוב תוסיף קלף פחד אפילו אם הארכיאולוגית שלך היא לא מי שהעירה את השומר.





# להביס את השומר

יום 11 – נחלמנו ביצור המפאצ'י בקרב פנימי-אז-פנימי, לוי בסכין ולוי בטאפ! התפאץ! הובס! אבו לא יכאונן אהבא אה ע'צ'אונן אהוא אהא. צ'פ'ינו כההלאאוא. היצור הרבין אההאלו בהפ'ג'ת הערכה כ'פ'ינו. באהוא ר'ע' הכנו ל'צ'אה אינה ס'מי' למפ'צ'י; לא, זה היה אהז להלאור'ים האז'רי'ים ל' אה'אק.



## השומרים

יצורים מסתוריים שומרים על החורבות הפזורות באי; בכל פעם ששחקן או שחקנית יגלו אתר חדש יופיע בו שומר. השומר אינו משפיע על הארכיאולוגית מיד; עם זאת, בסוף הסיבוב על השחקנית לקחת קלף פחד עבור כל ארכיאולוגית החוזרת מאתר שיש בו עדיין שומר (עמוד 17).

השומרים נשארים על הלוח עד שהארכיאולוגית מביסות אותם. הם אינם מונעים מהארכיאולוגיות **מלחפור באתרים בהם הם מוצבים**.

## כדי להביס את השומר

בתור הפעולה העיקרית בתורך מותר לך להביס את השומר. לצורך כך חובה שתהיה לך ארכיאולוגית באתר בו מוצב השומר.

1. **שלמי את מחיר הבסת השומר** המופיע בחלק התחתון של אריח השומר.
2. **סלקי את אריח השומר** מהלוח. יש לשמור את אריח השומר ליד לוח השחקנית שלך.

**עצה:** לפעמים יהיה זה חשוב מאוד להביס את השומר ולהימנע מקלף הפחד שלו; בפעמים אחרות אפשר דווקא לקבל יותר נקודות על ידי שמירת המשאבים הדרושים להבסת השומר והשקעתם במחקר. אף אחד לא מכריח אותך להביס כל שומר שהערת.

ההשפעה הזו מאפשרת לך להביס שומר באתר בו יש לך ארכיאולוגית **מבלי לשלם את מחיר הבסת השומר** (עם זאת, ייתכן שיהיה מחיר להשפעה עצמה, אותו יהיה עליך לשלם). שומרים שהבסת בעזרת השפעה זו עדיין מונחים לצד לוח השחקנית שלך.



## שימוש בברכת השומר

לאחר שהבסת את השומר זכית בהערכה ובכבוד שלו, והוא מוכן לתת לך את ברכתו, שערכה מופיע בפינה הימנית עליונה של האריח. מותר להשתמש בברכה פעם אחת בלבד לאורך המשחק. לאחר השימוש בברכה עליך לסובב את אריח השומר שליד לוח השחקנית שלך כך שפניו ייפנו מטה, כדי לציין שלא ניתן להשתמש שוב בברכה של שומר זה.

השומר שווה חמש נקודות בסוף המשחק, בין אם השתמשת בברכה שלו ובין שלא.



ברכות אחרות הן פעולות חופשיות שניתן להשתמש בהן בכל שלב בתורך.



חלק מהברכות מעניקות אמצעי נסיעה שניתן להשתמש בהם כדי לשלם את דמי הנסיעה, ממש כמו שימוש בקלפים מהיד שלך.



## פסלים

אין להשתמש בכוחו של הפסל בקלות ראש! כל אחד מארבעת המקומות יהיה שווה כמות נקודות מסוימת אם הוא יישאר ריק עד לסוף המשחק.

**לא ניתן להזיז פסל מרגע שהוא נמצא במקום המיועד**, כך שכל מקום פנוי יכול לשמש להצבת פסל רק פעם אחת במהלך המשחק (אלא אם גילית ממצא שמאפשר לך להפיר את הכלל הזה).

גילוי אתרים חדשים יעזור לך למצוא גם פסלים באתר. עם קבלת אריח פסל, יש להשאיר אותו באזור ארגזי האספקה של לוח השחקנית שלך כשפניו כלפי מטה, כי פרס הגילוי של הפסל אינו רלוונטי מרגע שהוא בידך. כל פסל שווה שלוש נקודות בסוף המשחק.

## מקומות הפסלים

1. **קחי את הפסל** מארגזי האספקה שלך למקום הפנוי השמאלי ביותר שבלוח השחקנית שלך.
2. **בחרי השפעה אחת** מבין חמש האפשרויות המופיעות על הלוח.





# לקנות קלף

יום 12 – טיפסי אן סאע ופניעי קצת להצליחה כדי אזואוטאב יוגר אוהלביו לופניו. כליודי בתורה, הסאע היה למאר באור הלאל ובווי אלמלא למצו יקר ער.

קניית קלפי פריטים וממצאים משורת הקלפים תסייע לך לשפר את החפיסה שלך לאורך המשחק.

## סקירת שורת הקלפים



שורת הקלפים מחולקת לשני אזורים בעזרת מוט הירח.

**ממצאים ממוקמים משמאל למוט, פריטים מצד ימין.** בכל סיבוב מוט הירח ינוע מקום אחד ימינה, כך שבכל סיבוב יהיו יותר ממצאים ופחות פריטים. ככל שהמשלחות מעמיקות עוד ועוד ללבו של האי הן חושפות יותר ויותר ממצאים בעת שהאספקה שהביאו איתן מהיבשת הולכת ופוחתת.

## ממצאים

ממצאים הם אוצרות יקרים מפז שהמשלחת שלך גילתה כשחקרה את האי. עליך לשלם עבורם בסמני , המייצגים את הזמן שהוצאת בחיפוש אחריהם. אפשר להגיד שזוהי "קנייה" של הקלף למרות שבפועל המשלחת שלך פשוט מחפשת אותו על ידי הסתערות על הג'ונגלים וחרישת המישורים הסלעיים של האי. שלא כמו פריטים, ניתן להשתמש בממצא מיד לאחר שלקחת אותו משורת הקלפים.

## כדי לקנות ממצא

1. **בחר/י את הממצא** משורת הקלפים.
  2. **שלמי/ את המחיר ב'** המופיע בתחתית הקלף.
  3. **הנח/הניחי את קלף הממצא באזור המשחק שלך.** מותר לך להשתמש בהשפעת הקלף מיד, **תוך התעלמות ממחירי** המופיע בפניה.
  4. **מלא/י את שורת הקלפים.**
- לתשומת לבך: בעת קניית ממצא, יש לך הזדמנות להחיל את ההשפעה שלו מיד. ההשפעה הזו יכולה להיות ביצוע פעולה נוספת, כמו שליחת ארכיאולוגית לחפירה באתר. כל זה נחשב כחלק מהפעולה העיקרית האחת של תורך.

## פריטים

מותר לך לקנות פריטים כדי לצייד את המשלחת שלך. פריט שקנית יתווסף לתחתית חפיסה השליפה שלך, כלומר על פי רוב הוא יגיע ליד שלך כבר בתחילת הסיבוב הבא.

## כדי לקנות פריט

1. **בחר/י את הפריט** משורת הקלפים.
2. **שלמי/ את המחיר ב'** המופיע בתחתית הקלף.
3. **הנח/הניחי את קלף הפריט כשפניו מטה בתחתית החפיסה שלך.**
4. **מלא/י את שורת הקלפים.**

**דוגמה:** זוהי שורת הקלפים בסיבוב מס' 2. קנית פריט, כך שעליך למלא את השורה בקלף פריט חדש, כמודגם באיור. אם היית קונה ממצא, קלף הממצא החדש היה נוסף לשורה מהצד השני.



## מילוי שורת הקלפים

1. **החלק/החליקי את הקלפים לכיוון מוט הירח** כך שהמקום הריק יהיה בקצה הרחוק ממוט הירח.
2. **חלק/י קלף חדש** למקום הריק מהחפיסה המתאימה (פריטים או ממצאים). אם נגמרו הקלפים בחפיסה המתאימה אז, עבור סוג הקלפים הזה, אין למלא את השורה יותר.



# לשחק קלף

יום 13 – רובי הוא ציפור נמרצת ואבי לאא לאמה עז כן להא איתנו.  
הא לוצות עברנו לקולות מאוד לעניינים לנוכח זמקו.



## כדי לשחק קלף

1. שחקני קלף מהיד שלך על ידי הנחתו באזור המשחק שלך כשפניו מעלה.
2. מלאי/אחר הנחיות השפעת הקלף.

הקלף יישאר באזור המשחק שלך כשפניו מעלה עד לסוף הסיבוב (אלא אם תהיה לך הזדמנות להגלות אותו מהמשחק, כפי שיוסבר בהמשך).

⚡ השפעה עם הסמל הזה היא **פעולה חופשית**. משמעות הדבר היא ששיחוק הקלף הזה **אינו נחשב כפעולה עיקרית**. לקלפי המימון והגילוי יש השפעות שהן פעולות חופשיות, כמו גם לחלק מקלפי הפריטים.

מצד שני, אם ההשפעה אינה מסומנת כפעולה חופשית, הרי ששיחוק הקלף יהיה **הפעולה העיקרית** של תורך. כל **השפעות הממצאים הן פעולות עיקריות**, כמו גם חלק מהשפעות הפריטים, דוגמת ההשפעה של קלף התוכי.

בעת הנחת קלף ממצא, עליך לשלם גם את מחירי ה' המיוחד שלו, כמוסבר בתיבה בעמוד זה. החוק הזה אינו חל על קלפי פריטים.

**תזכורת:** ניתן לנצל קלף מהיד עבור אמצעי הנסיעה שלו או לצורך החלת ההשפעה שלו, אך לא לשניהם.

**דוגמה:** ניח שהשתמשת בתורך בתוכי. עליך להניח את התוכי כשפניו מעלה באזור המשחק שלך ואז להחיל את ההשפעה שלו: להשתמש בקלף מהיד כדי לקבל תכשיט. בבדיקת הקלפים ביד שלך החלטת להשתמש בקלף מימון. יש להניח את הקלף באזור המשחק תוך התעלמות מההשפעה שלו; לא ניתן להשתמש בקלף הזה עבור ערך המטבע שלו בסיבוב הזה, אבל המחיר היה שווה את זה: כעת עליך לקחת סמן תכשיט מלוח האספקה. בזאת הסתיים תורך, אלא אם יש לך פעולות חופשיות שברצונך לבצע.

## הגלייה

חוקים והשפעות מסוימים שולחים קלפים לגלות, הנמצאת בחלקו העליון של לוח המשחק. לפריטים ולמצאים יש ערימות גלות מיוחדות לצד החפיסות הרגילות שלהם. קלפי פחד חוזרים לערימת קלפי הפחד כשהם מוגלים. את קלפי המימון וקלפי הגילוי יש להניח ליד חפיסת קלפי הפחד כשהם מוגלים. מלבד קלפי הפחד, כל הקלפים המוגלים לרוב אינם חוזרים למשחק.

## שיחוק קלפי ממצא

כלתוצונו איתו, תלבנו להבנו ליה האו. אבא עכליו למעורר כי התלד להלוצו  
אלון כתובו סודות נספים. אלוו לנלכו את התלוצו לזכר בכתיביו העתיקים האלה.

כל השפעות הממצאים כוללות מחיר בפנינת תיאור הקלף. בעת קניית ממצא, מותר לך להתעלם מהמחיר הזה ולהחיל את השפעת הקלף מיד מבלי לשלם את המחיר. עם זאת, **בכל פעם שתשחקי השפעת ממצא מידך, חובה לשלם את המחיר ב'.**



ההשפעה של הממצא עשויה לכלול גם מחירים של משאבים אחרים. חובה לשלם את כל העלויות בכל פעם שברצונך להשתמש בהשפעה של הקלף.



סמל זה מציינ את מקומן של חפיסות הגלות של הממצאים והפריטים על הלוח. אם הסמל הזה הופיע בתיאור השפעה מסוימת, משמעות הדבר היא שההשפעה הזו מאפשרת לך להגלות קלף מידך או מאזור המשחק שלך.

**עצה:** במידת האפשר, יהיה זה יעיל יותר להשתמש בקלף ואז להגלות אותו מאזור המשחק שלך במקום להגלות אותו ישירות מהיד שלך.



# לקדם את המחקר

יום 14 – חלחל לבוב, כלה לוחית טקסט. כל אחד מאלה נותן לשלשלת אחרת.  
אני יורה לה החברים האלה חלחלים אבי עברה לל ארנאק.



פעולת קידום המחקר מזיזה את אחד מסמני המחקר שלך מעלה לשורה הבאה של ציר המחקר.

**1** **בחרי איזה סמן מחקר ברצונך להזיז.** אם המחברת שלך נמצאת מתחת לזכוכית המגדלת, מותר לך להזיז כל אחד מהם. עם זאת, **אסור לך להזיז את המחברת שלך לשורה שמעל זכוכית המגדלת שלך** (קל לזכור זאת: ראשית צריך לגלות משהו ורק אז ניתן לתעד אותו).

**2** **בחרי מקום לזוז אליו.** מותר לך לזוז מעלה רק למקום שמחובר למיקום הנוכחי של הסמן שלך. לפעמים החוק הזה מותיר אותך עם אפשרות אחת בלבד. אין בעיה אם המקום הזה תפוס על ידי סמנים אחרים – מותר לכמה סמנים לעמוד באותו מקום על הציר.

**3** **שלמי את המחיר ואז שימי את הסמן במקום שבחרת.** המחיר מופיע על הגשר המחבר בין המיקום הנוכחי של הסמן שלך למקומו החדש.

**4** זה הזמן ליהנות מתוצאות המחקר שלך:

**לקחת אריח בונוס?** אם במקום שהגעת אליו יש אריח בונוס מחקר שפניו מעלה, מותר לך ליהנות מיד מהבונוס המופיע על האריח ואז לסלק את האריח מהמשחק (חזרה לקופסה). רק השחקנית הראשונה/ה המגיע/ה למקום הזה יכול/ה ליהנות מהבונוס.

**להחיל את השפעות השורה.** בהתאם לסמן שהזזת, זכוכית המגדלת או המחברת, עליך להחיל את ההשפעה המתאימה המצוינת בסוף השורה (יש להתעלם מהנקודות לעת עתה). הנקודות האלה ייספרו בסוף המשחק בהתאם למקום אליו הסמנים שלך יגיעו לאורך השורה).

מותר לך להחיל את ההשפעה של השורה לפני השימוש באריח הבונוס, לפי רצונך.

**לתשומת לבך:** חובה לשלם את המחיר המצויין לפני שניתן ליהנות מתמורות כלשהן עבור הפעולה.

## המקדש האבוד



אם זכוכית המגדלת שלך הגיעה לשורה העליונה ביותר בציר המחקר, סימן שגילית את המקדש האבוד! שלא כמו השורות האחרות, כאן תקבלי יותר נקודות ככל שתקדימי/י להגיע לגילוי המקדש. יש להניח את סמן זכוכית המגדלת על המקום שערך הניקוד המצויין עליו הוא הגבוה ביותר מבין המקומות הפנויים.

לאחר מכן עליך לקחת אריח בונוס. הסתכלי/י בערימת האריחים המונחים כשפניהם מטה ובחרי/י אחד. יש להחזיר את יתר האריחים לערימה, כשפניהם מטה. אל דאגה; יש בדיוק מספיק אריחים לכל השחקנים והשחקניות.

**לתשומת לבך:** אי אפשר לקדם את סמן המחברת שלך אל שורת המקדש האבוד.

## חקירת המקדש האבוד

אחרי שמצאת את המקדש האבוד ותוכלי/י לחקור את המקדש כדי לגלות את סיפורה האבודים של ארנאק!

כל פעולת חקירה לקידום זכוכית המגדלת שלך כשהיא נמצאת במקדש האבוד למעשה מקדמת את מחקר המקדש האבוד; במקום לשלם עבור הזזת הסמן עליך לשלם כדי לקחת אריח מקדש אחד. ניתן לקחת את האריח מכל אחת מהערימות הזמינות.

בתחתית המקדש יש שלושה מחירים שונים שעליך לשלם. בכל ערימת אריחים יש שילוב מסוים של עלויות, כמודגם באיור משמאל.

למשל, ערימת 6 הנקודות משמאל דורשת ממך לשלם את שני המחירים שמופיעים משמאל. ערימת 6 הנקודות שמימין דורשת ממך לשלם את שני המחירים שמופיעים מימין. ערימת 11 הנקודות שבראש הפירמידה דורשת ממך לשלם את כל שלושת המחירים.

כמות האריחים בכל ערימה מוגבלת. לא ניתן לקנות אריחים מערימה אם היא ריקה.

כבר





### לאן מותר לך לזוז?

השחקנית הכחולה והשחקנית האדומה הביאו שתיהן את זכוכיות המגדלת שלהן למקומות שונים בשורה הראשונה. המקום של השחקנית הכחולה מחובר לשני מקומות בשורה הבאה, כך שהיא יכולה לזוז מעלה לכל אחד מהמקומות האלה. המקום של השחקנית האדומה, לעומת זאת, מחובר רק למקום אחד בשורה הבאה.

כל הסמנים האחרים נמצאים במקומות הפתיחה שלהם. הסמנים במקומות הפתיחה יכולים להתקדם לכל אחד מהמקומות שבשורה הראשונה.

השחקן הצהוב יכול לקדם את זכוכית המגדלת שלו. הוא לא יכול להזיז את המחברת שלו עד שזכוכית המגדלת שלו תהיה לפחות שורה אחת מעליה.

### נקודות בסיום המשחק



### פעולת מחקר

בתורה, השחקנית האדומה מחליטה לחקור בעזרת זכוכית המגדלת שלה. היא משלמת כדי להתקדם למקום הבא. היא לוקחת את אריח בונוס המחקר ומקבלת סמן. האריח חוזר לקופסה והסמן עובר ללוח שלה (שימו לב שלא ניתן להשתמש בסמן הזה כדי לשלם עבור פעולת המחקר עצמה - חובה לשלם את המחיר לפני ביצוע הפעולה). היא בוחנת את השפעת הזכוכית המגדלת שבקצה הימני של השורה ורואה שהיא הרוויחה גם אחד.



### השגת עוזר

בתורה של השחקנית הכחולה, היא מחליטה לחקור בעזרת המחברת שלה. אסור לה להזיז את המחברת שלה מעל זכוכית המגדלת שלה, אבל מותר לה להזיז אותה כך שיהיו באותה שורה ואפילו באותו המקום.

נניח שזה מה שהיא עושה. השחקנית הכחולה משלמת כדי להעביר את המחברת שלה לאותו המקום בו נמצאת זכוכית המגדלת שלה. כעת היא יכולה לבחור אחד משלושה עוזרים הזמינים על לוח האספקה. היא לוקחת את העוזר ושמה אותו כשהצד הכסוף שלו כלפי מעלה על לוח השחקנית שלה. השימוש בעוזרים יוסבר בפירוט בעמוד הבא.





## עוזרים



העוזרים הם אנשים שהגיעו כדי להצטרף למשלחת שלך. לכל עוזר יש שתי רמות - כסף וזהב. הצד המזהב הוא בעל ההשפעה הגדולה יותר. ציר המחקר ייתן לך עוזרים ברמת כסף אם תזיזי את סמן המחברת שלך לשורות מסוימות.

## גיוס עוזרים

כשתזיזי את המחברת שלך לשורה שמופיע בה הסמל הזה, יהיה עליך לבחור אחד מהעוזרים הזמינים בלוח האספקה (בדרך כלל יש שלושה; עם זאת, בהמשך המשחק ערימות עשויות להתרוקן).



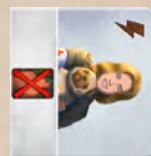
**לתשומת לבך:** עוזרים שאינם בראש הערימה נחבאים מהקבוצה כך שאישי אינו יודע מי הם עד שהעוזר שמעליהם יוסר מהערימה.

יש להניח את העוזר על אחד מריבועי העוזרים שבלוח השחקנית/ית שלך, כשצדו הכסוף פונה כלפי מעלה.

לעוזרים יש השפעות שונות. אם ההשפעה היא פעולה חופשית, מותר לך להשתמש בעוזר מיד עם גיוסו או לשמור את השימוש בו לשלב מאוחר יותר.

## השימוש בעוזרים

כדי להשתמש בעוזר שלך יש להטות אותו על הצד, כמודגם באיור. עוזר שהוסט על צדו הוא **מותש** ואינו זמין לשימוש נוסף.



ככלל, אפשר להשתמש בהשפעה של העוזר רק פעם אחת בכל סיבוב. בסוף הסיבוב כל העוזרים **מתרעננים** - יש לסובב אותם כך שיהיו ישרים במקומם שוב.

עם זאת, השפעות קלפים מסוימות יכולות לרענן עוזר במהלך הסיבוב וכך לאפשר לך להשתמש בו שוב, לעתים אפילו מיד עם ריענונו.



## שדרוג עוזרים

כשתזיזי את המחברת שלך לשורה שיש בה את הסמל הזה, **תוכלי/י לשדרג את אחד מהעוזרים שלך** לרמת הזהב - כלומר, להפוך אותו כך שצדו המזהב יפנה מעלה. עם ביצוע השדרוג **העוזר תמיד עובר גם ריענון** והשפעת רמת הזהב תהיה זמינה לשימוש, גם אם כבר השתמשת בסיבוב זה בהשפעת רמת הכסף שלו.



דוגמה:

השחקנית הכחולה משתמשת בעוזר שלה כדי לקבל



לאחר מכן היא משלמת כדי לקדם את סמן המחברת שלה. ההשפעה של המחברת מהשורה אליה הגיעה מאפשרת לה לשדרג עוזר. היא יכולה לשדרג כל עוזר שיש לה.

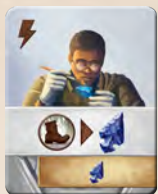


השחקנית הכחולה בוחרת לשדרג את העוזר בו השתמשה כבר. היא מסובבת חזרה את האריות. כחלק מהתהליך, העוזר עבר ריענון. היא יכולה להשתמש בו שוב מיד, אם היא רוצה בכך.



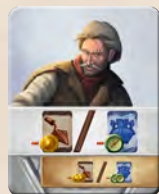
## לעוזרים יש מגוון השפעות:

העוזר הזה זקוק לי כדי לספק לך תשלום דמי הנסיעה האלה נעשה באופן דומה לתשלום דמי הנסיעה עבור פעולות הארכיאולוגיות. מכיוון שזוהי פעולה חופשית, תוכלי/י בתורך להשתמש בקלף עם אמצעי נסיעה (שני דברים: אחד יכול, למשל, לשלם עבור ההשפעה של העוזר הזה (פעולה חופשית) ו- שני יכול לשלם עבור שליחת ארכיאולוגית לחפירה באתר (כפעולה העיקרית של התור).

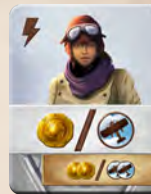


העוזר הזה מאפשר לך לקנות ממצא או פריט בהנחה. ההנחה היא בשווי 1 בצד הזה או 2 בצד המשודרג של העוזר.

לעוזר הזה אין את סימן הפעולה החופשית, אז השימוש בו בתורך נחשב בתור **הפעולה העיקרית שלך**.



חלק מהעוזרים מציעים בחירה בין השפעות שונות. כפעולה חופשית, באפשרותך להשתמש בעוזרת הזו כדי לקבל . לחלופין, באפשרותך להשתמש בה כדי לקבל .





# לדלג על התור

זאינון פלאים כה לתקום היום! לוי יודע לה נלצא לחר?



השפעות מסוימות עשויות לדרוש ממך לדלג על התור כחלק מהעלות שלהן.

בתורך, מותר לך **לבחור לדלג על תורך** - כלומר להכריז בפני השחקנים והשחקניות האחרים שאין בכוונתך לבצע תורות נוספים במהלך הסיבוב הנוכחי. הדילוג נחשב כפעולה עיקרית בתורך. בתור זה ניתן עדיין - ומומלץ - להשתמש בכל הפעולות החופשיות שעדיין זמינות עבורך.

אם אין באפשרותך לבצע פעולות עיקריות אחרות אזי חובה עליך לדלג על תורך. אסור לשחק תור בעזרת ביצוע פעולות חופשיות בלבד, מבלי לבצע פעולה עיקרית כלשהי.

אחרי שבחרת לדלג על תורך, לא יהיו לך תורות נוספים עד לסוף הסיבוב. סדר המשחק ימשיך עם כיוון השעון אבל ידלג עליך. לחלופין, אם נותרת השחקנית/האחרונה שלא דילג/ה על התור עדיין, מותר לך לבצע את כל הפעולות - העיקריות והחופשיות - שלך באופן רציף.

הסיבוב יסתיים לאחר שכל השחקנים והשחקניות ידלגו על תורם.

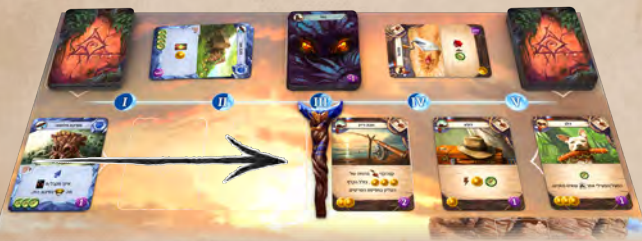
## הכנות לקראת הסיבוב הבא

דוגמת סידור שורת הקלפים:

סוף סיבוב I, הכנה לסיבוב II.



במהלך הסידור לסיבוב III, ממצא אחד מחליק.



בסופו של כל אחד מארבעת הסיבובים הראשונים יש להכין את הלוח לתחילת הסיבוב הבא אחריו.

כל השחקנים והשחקניות יעשו, בו זמנית, את הדברים הבאים:

1. החזר/החזירי את שתי הארכיאולוגיות שלך אל לוח השחקנית/שך. בכל פעם שעליך להחזיר ארכיאולוגית מאתר שיש בו שומר, עליך להוסיף קלף פחד אחד לאזור המשחק שלך.

2. בדרך כלל, בשלב זה היד שלך תהיה ריקה; אם בכל זאת נשארו לך קלפים ביד, מותר לך לזרוק כל קלף מהיד אל אזור המשחק שלך או לשמור אותו בידך לסיבוב הבא.

עצה: כדאי להשתמש בכל הקלפים שלך לפני הדילוג על התור, במידת האפשר. שמירת קלף ביד לסיבוב הבא אינה יעילה אלא במקרים נדירים מאוד.

3. אסוף/אספי את כל הקלפים מאזור המשחק שלך, ערבבי אותם היטב ואז הנח/הניחי אותם, כשפניהם מטה, בתחתית החפיסה שלך.

לתשומת לבך: הפריטים שקנית במהלך הסיבוב יהיו כעת מעל כל הקלפים שזה עתה ערבבת והוספת לחפיסה.

4. רענני את העוזרים שלך (סובבי אותם כך שיהיו מונחים בצורה ישרה מולך).

הכינו את שורת הקלפים באופן הבא:

1. הגלו את שני הקלפים הצמודים למוט הירח מכל צד (כלומר קלף פריט אחד וקלף ממצא אחד. הגלייה מוסברת בעמוד 13).

2. הזיזו את מוט הירח ימינה כך שייצין את מספר הסיבוב הבא.

3. מלאו את שורת הקלפים (כמוסבר בעמוד 12).

סמן השחקנית/המתחילה/ה ינוע מקום אחד שמאלה - כך שתפקיד השחקנית/המתחילה/ה יעבור הלאה בכל סיבוב.

להתחלת סיבוב חדש על כל שחקן ושחקנית לשלוף קלפים מהחפיסה האישית שלהם עד שלכל שחקן ושחקנית יהיו חמישה קלפים ביד. אם אין מספיק קלפים בחפיסה כדי למלא חמישה קלפים ביד יש לשלוף את כל הקלפים שאפשר עד חמישה.

## סוף סיבוב V

בסוף סיבוב V על כל השחקנים והשחקניות להחזיר את הארכיאולוגיות שלהם ולקחת קלפי פחד עבור שומרים. יש לדלג על כל שאר השלבים המפורטים בהכנת הסבב הבא ולהמשיך היישר לניקוד הסופי של המשחק.



# דירוג סופי

יום 18 – אין זי ספק לשהי הזה טאמן בחובו עוד סוגר רביס,  
אבל הגע הצלן אמצור הכיתה וחלוק אג הלאמלצויס ללנו.

| 22/10 | אין | טאון |
|-------|-----|------|
|       | 24  | 14   |
|       | 11  | 0    |
|       | 11  | 13   |
|       | 0   | 20   |
|       | 13  | 7    |
|       | -4  | 0    |
|       | 55  | 54   |

בסוף המשחק יש לכתוב את הנקודות של כל השחקנים והשחקניות בגיליון הניקוד המצורף ולסכום אותן. הנקודות יכולות להגיע מהדברים הבאים:

כל אחד מהשחקנים שלך נותן נקודות לפי השורה בה הוא נמצא. זכויות מגדלת שנמצאות בשורת המקדש האבוד יקבלו ניקוד לפי סדר ההגעה אל המקדש.



כל אחד מאיריחי המקדש שלך מזכה אותך בכמות הנקודות המצוינת על האריח.



כל אחד מהפסלים שמצאת מזכה אותך בשלוש נקודות, אפילו אם הוא נמצא במקום הייעודי לו. כמו כן, יש להוסיף את מספר הנקודות המצויין לפי מספר מקומות הפסלים הריקים.



כל שומר שהבסת מזכה אותך בחמש נקודות, גם אם לא השתמשת בברכה שלו.



כל קלף פריט וקלף ממצא מקבלים ניקוד לפי כמות הנקודות המופיעה בפניה הימנית תחתונה של הקלף.



קלפי פחד נחשבים בתור 1- נקודות לדירוג עבור כל קלף. אם יש לך אריחי פחד (עמוד 23), הם נחשבים בתור 2- נקודות עבור כל אריח.



**השחקן או השחקנית עם הכי הרבה נקודות ניצחו במשחק.**

במקרה של שוויון הניצחון יינתן למי שהגיע/ה למקדש האבוד קודם. אם אף אחד מהשחקנים והשחקניות לא הגיעו כלל למקדש האבוד, הניצחון יינתן לשחקנית עם דירוג המחקר הגבוה ביותר. אם עדיין יש שוויון השחקנים והשחקניות יחלקו את הניצחון.



## A game by Mín & Elwen

Development Team: Michal Štách  
Michaela Štachová

Graphic Design: Filip Murmak

Art Direction: Jakub Politzer

Art: Ondřej Hrdina  
Milan Vavroň  
Jiří Kůs  
František Sedláček

3D Art: Radim "Finder" Pech

Art Consultation: Dávid Jablonovský

Production: Vít Vodička

Rulebook Writer: Jason Holt

Project Management: Jan Zvoníček

Project Supervision: Petr Murmak

**Special thanks to our most active testers:** Kuba Kutil for always finding a way to break our early prototypes and being a huge help in the final balancing of the game as well as testing of the solo game; Pavla Ferstová and Ivan "eklp" Dostál for being big fans since the first prototypes and playtesting over a dozen versions of this game throughout its evolution; Vít Vodička for mastering the game and providing valuable balancing feedback.

**Testers:** Martin "Intoš" Sedmera, Ladě Pospěch, David Nedvídek, Iva Nedvídková, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Filip Murmak, Miroslav Felix Podlesný, Jan Zvoníček, Tomáš Uhlíř, Matúš Kotry, Petr Murmak, Vlaada Chvátíl, Rumun, Monča, Leontýnka & Kryštof, Jirka Doušek, Tomáš Dvořák, Pavel Ježek, Viol Balajková, Lea Belejová, Fanda Sedláček, Ondra Skoupý, Tony Gullotti, Justin Sweigart, Tyler Goble, Radim Pech, Jakub Doucek, Honza Bartoš, Zuzana Zdražilová, Tomáš Zdražil, Jana Mikulová, Petr Čáslava, Jakub Politzer, Ladislav "Aillas" Pechal, Juraj, Danielka, Ben, Fero & Dominika, Zuzka & Miroslav Dzurenda, Juraj Butek, Filip Sochor, Lukáš "Colombo" Wiesner, Eliška & Stanislav Kubeš, Petr Ovesný, Adam Španěl, Matt Wolfe, Martin Doležal, Ondra Černoch, Honzík Šafra, Yuri Sulík, Petr "Peca" Palička, Antonín Jan Palička, chasník, Lucia Chrastinová, Aleš Víték, Michal Kopřiva, Jakub Uhlíř, Pavel Češka, Petr Marek, Tomáš Vician, Anežka Seberová, Michal Ringer, Olda Rejl, Martin Cetkovský, Martin Váňa, Tomáš Sládek, R.A., Yuyka & Eše Šabata, Václav Horák, Matúš Sedlák, Dan Knápek, Lumír Kvita, Kristián "Christheco" Buryš, Bára "CP" Siptáková, Adam "Adamin" Sipták, Dora "Cingilingi" Cidlinská, Michal "Meysa" Stárek, Ailin & Faire, Krtek & Kristýna, Melisilme & Findar, Julie "Peri" Tomaňová, and all other great people we met at the Brno board game club, during CGE playtesting, and other events. Without you, this game would not be possible!

**Big shout out to everyone on our CGE team!** Filip for all the enthusiasm with which he delved into the quest of making the game look this good. Petr for his dedication to the project, always ready to fix any problem thrown in our way. Regi for helping us with many of our responsibilities and working relentlessly on the game marketing. Jason for being so friendly and positive while working tirelessly to make the rulebook this good. Zvonda for keeping track of thousands of deadlines. Finder for the fantastic trailer and 3D models. Míša and Fanda for helping with graphic design. Vlaada for sharing his experience, feedback, and cool ideas! David, Honza, Dita, and everyone else who helped to prepare countless prototypes, to test and proofread everything! Thank you for being part of this journey!

**Many thanks to:** Ailin and Faire, who helped and supported us throughout the project – without their help we would not have had the time and tools to finalize the game design. Nand for creating the fantastic nanDECK and Paul Grogan for introducing our game to the world in a sad time of canceled conventions in 2020.

**Very special thanks to:** Ondra Hrdina, Milan Vavroň, Kuba Politzer, Jirka Kůs, and Fanda Sedláček, who helped to build the amazing world of Arnak and made it alive with their stunning art that took our breath away!



© Czech Games Edition  
October 2020  
www.CzechGames.com



# צד מקדש הנחש

הספינה שלנו... דבר לא נאמר ניסיון! אבא החלל לשי הוא לשי כאן זה יילצא אותנו!

ההשפעה הזו של זכוכית המגדלת מאפשרת לך להציל עוזר אחד מבין העוזרים שעל ציר המחקר. עליך להביט בחשאי בכל העוזרים בערימה ואז לקחת עוזר אחד. את יתר העוזרים יש להשאיר בערימה, באותו הסדר, ואז להחזיר את הערימה כשפניה מטה (למעט האריח העליון) למקומה על ציר המחקר.



שלא כמו העוזרים המגיעים מלוח האספקה, ניצול שחולץ על ידך נוסף לצוות שלך כשהוא מותש. לא ניתן להשתמש בו בסיבוב הזה אלא לאחר שימוש בהשפעה כלשהי שתרענן אותו.



**דוגמה:** השחקנית האדומה רוצה לקדם את זכוכית המגדלת שלה אל מקומו של העוזר הניצול.

1. היא מוציאה פסל מארגזי האספקה שלה ומחזירה אותו לקופסה.
2. היא מקדמת את זכוכית המגדלת שלה.
3. היא מסתכלת בערימה העוזרים הניצולים ובוחרת ברב החובל.
4. רב החובל מותש מכך שהיה אבוד בארנאק זמן כה רב. השחקנית האדומה לא תוכל להשתמש ביכולת שלו עד שיתרענן.

השפעה זו מאפשרת לך לשדרג עוזר מכסף לזהב (מצדו השני של הלוח, אפשר לעשות זאת רק על ידי הזזת המחברת). אם יש לך שני עוזרים כסופים, אפשר לשדרג כל אחד מהם - אין חובה לשדרג דווקא את העוזר שהצלת.



כמו במשחק הרגיל, עוזר משודרג עובר ריענון במסגרת השדרוג.

## סיפורי זוועות!

בהתחלה לא הגיימסנו וסיפוריו אלא כהציוו לנבצו למהוויה הטאוולטיג לל היוגו יקאע באוי הנה זאלקל זלן כה רב, אבא ככ לללפנו עוד ועוד לסודיגיה לל אוקטוק...

השפעת זכוכית המגדלת הזו משמעה שעליך לקבל קלף פחד אחד! יש להניח אותו כשפניו מעלה באזור המשחק שלך, תוך התעלמות מאמצעי הנסיעה שלו.



במהלך הכנת המשחק, שמת שניים או שלושה אריחי בנוס בשורה הזו של ציר המחקר. כעת, כשסמן המחקר שלך יגיע לשורה הזו - בין שזו זכוכית המגדלת או המחברת - מותר לך לבחור מבין האריחים האלה. עליך לקחת רק את האריח בו בחרת.

המשלחת הראשונה שיצאה אל ארנאק לא הסתיימה היטב. איש לא שמע מהם מזה זמן רב. בזמן שהמשלחת שלך תרה את האוי, כדאי לפקוח עין - אולי יש עדיין ניצולים מאותה משלחת אבודה?

## לוח שונה

הצד של מקדש הנחש כולל אתרים עם דמי נסיעה אחרים וציר מחקר אחר מאשר מקדש הציפור.



## עוזרים ניצולים

המקום הזה באמצע ציר המחקר יכול את הניצולים מהמשלחת הראשונה. יתכן ויעלה בידך להציל אחד מהם אם תצא/י לחקור את ההריסות של האוי.



בעת ההכנה של המשחק, ערמו במקום זה עוזרים במספר השווה למספר השחקנים והשחקניות. העוזרים ייבחרו באקראי מערימת העוזרים הכללית. העוזר בראש הערימה ידוע לכול, אבל זהות העוזרים מתחתיו צריכה להישמר סודית לכל השחקנים והשחקניות שעדיין לא הגיעו לשורה הזו.

לוח האספקה יקבל שלוש ערימות של עוזרים, כרגיל. שתיים מהערימות יכילו שלושה עוזרים בלבד והחפיסה השלישית תכיל את יתר העוזרים.

כדי לקדם סמן מחקר לאורך הגשר הזה, חובה לשלם פסל אחד. הפסל חייב להגיע מארגזי האספקה שלך - הוא אינו יכול להיות פסל שהצבת כבר במקום הייעודי. יש לסלק את אריח הפסל ששילמת מהמשחק (החזירו לקופסה).





# גרסת סולו

חלבנו ללחנתנו את הסוד הזה אלצננו, אבל נראה שאחרים הגעו הנה לפנינו!

## התנהלות המשחק

מאחר שהוא תמיד צעד אחד לפניך, היריב שלך הוא השחקן המתחיל בכל חמשת הסיבובים במשחק. תורו של היריב שלך מתנהל באופן הבא:


1. חשוף/חשפי את אריח הפעולה העליון בחפיסת הפעולות של היריב והנח/הניחי אותו ליד החפיסה.
2. בצע/י את הפעולה המצוינת. אם מצב הדברים אינו מאפשר את ביצוע הפעולה, היריב שלך לא עושה דבר בתור הזה.

לאורך הסיבוב, היריב שלך ואת/ה משחקים לסירוגין, כפי שהיית עושה במשחק בשניים. היריב שלך אינו מדלג על תורו אלא עד שביצע את כל 10 אריחי הפעולה שלו, אפילו אם את/ה כבר דילגת על תורך.

## פעולות היריב

כל פעולת יריב היא כמו פעולת שחקן/ית רגילה, אבל המשחק מתמקד בהשפעות שיש לפעולות האלה עליך. היריב אינו מקבל סמני משאבים או צורך אותם. הוא לעולם לא מקבל קלפי פחד. עם זאת, הוא כן יכול לצבור נקודות.

לתשומת לבך: הסמלים של אריחי הפעולה אינם זהים בדיוק להשפעות המתוארות בשער האחורי של חוברת זו; הם פשוט מהווים תזכורת לחוקים המפורטים בפרק זה.

משמעות סמל זה היא שהיריב אינו מבצע את הפעולה הזו בסיבוב V. 

## חפירה באתר



היריב שלך שואף למנוע ממך להגיע למשאב המופיע באיור. עליך לחפש אתר המציע את המשאב הזה ואז להניח את הארכיאולוגית של היריב במקום פנוי באתר הזה (אם כל המקומות באתר זה תפוסים, היריב שלך לא עושה דבר).

אם יש כמה מקומות פנויים (בכמה אתרים אפשריים), היריב בוחר מקום לפי המאפיינים הבאים:

- האתר בשורה העליונה יותר עדיף על פני אתר בשורה תחתונה יותר.
- בין שני אתרים שנמצאים באותה השורה, היריב יעדיף את האתר הקיצוני ביותר משמאל או מימין. הכיווניות המדויק נקבעת על ידי חץ ההחלטה (התיבה בעמוד זה מרחיבה בנושא).

## חץ ההחלטה

כשהמשלחת של היריב צריכה לבחור בין שני דברים או יותר היא תמיד בוחרת את הדבר הימני או השמאלי ביותר, בתלות בכיוון אליו מצביע החץ שעל חפיסת הפעולות של היריב. אם עליך לפתור מצב של שוויון באריח הפעולה האחרון בחפיסה, כשהחפיסה ריקה, השתמש/י בחץ המצויר על האריח בתחתית חפיסת האריחים שנוצלו.





הקפד/הקפידו שכל אריחי הפעולה של היריב יהיו מסודרים כך שהקצה הכהה יהיה בצד הפונה מטה, כדי שתמיד יהיה מספר שווה של חצים המורים ימנה וחצים המורים שמאלה.

גרסת הסולו של המשחק מאפשרת לך ליהנות מהריגוש שבגילוי החורבות האבודות אפילו בלי שיהיו שחקנים ושחקניות אחרים להתחרות בהם.

## הכנת המשחק

יש להכין את הלוח כפי שמתנהלת הכנתו למשחק בשני שחקנים. בכל פעם שחפיסה כלשהי אמורה להכיל כמות אריחים השווה למספר השחקנים, שימ/י בה שני אריחים.

יש להכין את לוח השחקן/ית שלך כרגיל, כמו עבור שחקן/ית שני/יה - כלומר עליך להתחיל עם  אחד ו- אחד.

## הכנת היריב

בחר/י לוח שחקן/ית אחר אשר ייצג את המשלחת של היריב. היריב משתמש בצד הלוח המציג אוהלים אפורים. היריב יקבל את כל ששת דמויות הארכיאולוגיות שאינן בצבע שלך.

היריב שלך משתמש רק בסמן מחקר אחד. יש להניח את זכוכית המגדלת של היריב בנקודת ההתחלה ליד סמני המחקר שלך.

## חפיסת פעולות היריב

חפיסת פעולות היריב כוללת 10 אריחי פעולה.

יש להשתמש בכל חמשת אריחי הפעולה של הארכיאולוגיות:



יש להשתמש בחמישה אריחי פעולה אדומים או ירוקים:



יש שתי סדרות בנות חמש פעולות, סדרה אדומה וסדרה ירוקה. כל הפעולות מגיעות בזוגות כאשר הפעולה האדומה היא גרסה אגרסיבית יותר של הפעולה הירוקה. כל חמש הפעולות צריכות להיות בערימה, כך שעליך להשתמש באריח אחד מכל זוג. חמשת האריחים שנתרו ושאינם בשימוש יוחזרו לקופסה.

**מספר האריחים האדומים מכתוב את רמת הקושי של המשחק שלך**, מ-0 ועד 5. כדי לבחור את האריחים, עליך להחליט בכמה אריחים אדומים ברצונך להשתמש ולבחור באקראי כמות כזו של אריחים אדומים. לאחר שבחרת, יש להביט באריחים האדומים ולהוסיף אריחים ירוקים של הפעולות שלא נבחרו כדי להשלים את סדרת הפעולות.

ערבב/י את חפיסת פעולות היריב כשפני האריחים כלפי מטה. כעת ניתן להתחיל לשחק.





## קניית פריט

בגרסה הירוקה של הפעולה הזו, היריב שלך ייקח את הפריט בעל ערך הנקודות הנמוך ביותר. בגרסה האדומה, היריב ייקח את הפריט בעל הערך הגבוה ביותר. הכרעת שוויון נעשית בעזרת חץ ההחלטה. את הקלף יש להניח על הלוח של היריב, ולסיים את הפעולה במילוי שורת הקלפים.



## קניית ממצא

קניית ממצא נעשית ממש כמו תהליך קניית הפריט.

## סוף הסיבוב

בסוף הסיבוב, יש להחזיר את כל הארכיאולוגיות של היריב אל הלוח שלו. **היריב שלך אינו מקבל קלפי פחד.** יש לערבב את חפיסת הפעולות שלו כשפניה כלפי מטה; כעת היריב מוכן להתחיל בסיבוב הבא. **היריב שלך יהיה השחקן הראשון בכל סיבוב,** אז אין צורך להעביר את סמן השחקנית הראשונה.

| 26/10<br>1932 | יריב | ג'ייסון |
|---------------|------|---------|
|               |      |         |
|               |      |         |
|               |      |         |
|               |      |         |
|               | 0    |         |
|               |      |         |
|               |      |         |

## ניקוד

המשלחת של היריב מקבלת נקודות לפי מיקום זכוכית המגדלת שלהם, אריחי המקדש שקיבלו, השומרים שהביסו והקלפים שרכשו.

היריב מקבל שלוש נקודות עבור כל פסל ייחודי שפניו כלפי מעלה. הפסלים בערימת 1-2 נותנים ליריב 2 נקודות במקום לגרוע ממנו נקודות.

הנקודות שלך מסוכמות כרגיל ומושוות לנקודות שצבר היריב. אם צברת במשחק יותר נקודות מאשר היריב, ניצחת.

## משחק סולו קמפיין

רוצה לשחק במשחק סולו קמפיין? היכנס/י לאתר [www.arnak.com](http://www.arnak.com)

- מגוון תרחישים ייחודיים
- מטרות חדשות
- מה קרה למשלחת האבודה של פרופסור קוטיל?



## גילוי אתר חדש

היריב שלך יגלה אתר או בתלות בסיבוב. אם יש כמה אתרים שעדיין לא התגלו:

- ראשית צמצמי/י את מבחר האפשרויות לשורה אחת בלבד. בין אתרי , יש לתת עדיפות לשורה התחתונה יותר.
- לאחר מכן השתמש/י בחץ ההחלטה כדי לבחור בין האפשרות הימנית או השמאלית.

**יש להניח את הארכיאולוגית של היריב במקום הנבחר. אריחי (הפסלים) יונחו על לוח השחקנית של היריב שלך.** אם הפסל החשוף הוא אחד שאין ליריב שלך עדיין, יש להניח אותו במקום המתאים. אם יש לו כבר את הפסל הזה, יש להניח אותו כשפניו מטה על המקום המצויין 1. מותר לערום כמה אלילים במקום המצויין 1. אם היריב קיבל פסל שפניו כלפי מטה, עליך להניח אותו במקום המצויין 1 מבלי להתייחס לצדו השני.



האתר החדש שהיריב גילה מקבל אריח מסדרת אריחי היריב. האתר מקבל שומר רק בחלק מהסיבובים, בהתאם למה שמצוין על אריח הפעולה.



## מחקר

קדמי/י את זכוכית המגדלת של היריב לשורה הבאה. אם עליך לבחור מקום מבין כמה אפשרויות, יש להשתמש בחץ ההחלטה.

אם יש אריח בונוס מחקר במיקום הזה, עליך להוציא את האריח מהמשחק מבלי להפעילו. אם זהו המקדש האבוד יש להסיר את האריח העליון מערימת אריחי הבונוס.

אם היריב שלך אינו יכול להתקדם מכיוון שהוא כבר הגיע למקדש האבוד, תני/י לו אריח 6 נקודות במקום זאת. אם יש אריחים בשתי הערימות, יש להשתמש בחץ ההחלטה כדי לקבוע מאיזו חפיסה הוא ייקח את האריח - הימנית או השמאלית.

יש לקחת את העוזר העליון בערימה הגבוהה ביותר בלוח האספקה ולהוציאו מהמשחק. אם יש ערימות בגובה זהה, הכריעו ביניהן בעזרת חץ ההחלטה.

**לוח מקדש הנחש:** כשהסמן של היריב שלך מגיע למקום חילוץ העוזרים הניצולים, היריב לוקח את העוזר הניצול העליון בערימה במקום זה ומוציא אותו מהמשחק. זאת **בנוסף** לעוזר שהוא לוקח מלוח האספקה.

## הבסת שומר



אם יש שומר באתר בו נמצא היריב שלך, יש להעביר את השומר ללוח השחקנית של היריב. במקרה של שוויון יש להשתמש באותם עקרונות הכרעה כמו בפעולת חפירת אתר: העדפה לשורה העליונה יותר ושימוש בחץ ההחלטה במידת הצורך.

אם ליריב שלך אין ארכיאולוגית באתר עם שומר, היריב שלך מבצע פעולה מחקר במקום זאת אבל לא לוקח עוזר מלוח האספקה (עם זאת, במשחק בלוח מקדש הנחש, היריב יציל את העוזר אם הוא יגיע למקום הזה).



# נספח

## הערות לגבי קלפים נבחרים

### אולר



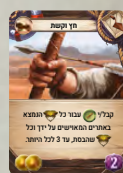
עליך לבחור בשתיים מבין ארבע התמורות שפורטו. אסור לך לבחור תמורה אחת ולקבל אותה פעמיים.

### חכת דיג מצפן



שלא כמו בפעולת קניית קלף רגילה, מותר לך לבצע את הפעולות האלה גם אם אין באפשרותך להרשות לעצמך לקנות אף קלף בשורת הקלפים. עליך לחשוף את הקלף העליון בחפיסה הרלוונטית, אשר מצטרף לקלפים שמתור לך לקנות. מותר לך להחליט גם שלא לקנות דבר ולהשיב את הקלף העליון לראש החפיסה כשפניו כלפי מטה. אם בחרת לקנות קלף כלשהו, הקלף העליון שחשפת נכנס לשורה בעת מילוי שורת הקלפים, כרגיל.

### חץ וקשת



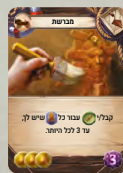
הרווח המירבי האפשרי שלך הוא

### יומן מסע



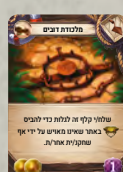
הקלף הזה משפיע רק על סמן המחברת שלך, לא על זכוכית המגדלת. חשוב לזכור שהמחברת אינה יכולה לעקוף את זכוכית המגדלת בגובה השורה.

### מברשת



כל הפסלים שעל לוח השחקן/ית שלך נחשבים, בין אם הם מונחים במקומות הייעודיים או לא. הרווח המירבי האפשרי שלך הוא

### מלכודת דובים



מותר לך להשתמש במלכודת בכל אתר מתאים, בין שיש לך ארכיאולוגית באתר או לא. ההגבלה רק דורשת שאף ארכיאולוגית אחרת לא תהיה שם (בטיחות מעל הכוילה).

### חליל החרס של השומר



אם שתי הארכיאולוגיות שלך מוצבות בלוח המשחק, עדיין מותר לך לשחק את הקלף הזה כדי להפוך את כל אמצעי הנסיעה שלך ל-. אם לקלף יש שני אמצעי נסיעה, הם הופכים ל-.

### יין עתיק פלאסק קוקוס מותסס



ההשפעה של הממצאים האלה נחשבת כפעולה העיקרית של תורן, אפילו אם ההשפעה של העוזר היא פעולה חופשית. העוזר לא יהיה מותש לאחר השימוש בו. אם השתמשת בקלף הזה עבור אמצעי הנסיעה שלו, האמצעי הזה מבוזבז אלא אם הוא ינוצל כפעולה חופשית לפני סוף הסיבוב שלך. שימי לב שההשפעה אינה יכולה לחול על עוזר שלקחת ממקומם של העוזרים הניצולים בציר החיפוש של מקדש הנחש.

### כתר השומר



הממצא הזה אינו יכול להיזז שומר לאתר שעדיין לא התגלה. אתר בלתי מאויש הוא אתר שאין בו ארכיאולוגיות. אם אפילו אחד מהמקומות באתר תפוס, האתר כולו נחשב מאויש.

### סנדליו של מורה הדרך מקלו של מורה הדרך



הארכיאולוגיות שלך יכולות לעבור מכל אתר. ההשפעה לסוגי האתרים שהן יכולות לעבור אליהם.

### עגיל בדולח



ראשית עליך להחליט כמה קלפים ברצונך לשלוף, ואז עליך לשלוף כמות זו. מתוך הקלפים האלה עליך לבחור קלף אחד ולהוסיפו ליד שלך. אם שלפת יותר מקלף אחד, מותר לך להחזיר קלף אחד לראש החפיסה שלך. יתר הקלפים ששלפת יונחו באזור המשחק שלך תוך התעלמות מהשפעתם.

### עגיל בזלת



ראשית עליך להחליט האם לשלוף קלף אחד או שניים, ואז לשלוף כמות זו מתחתית החפיסה שלך. אם שלפת קלף אחד, הוא מתווסף ליד שלך; אם שלפת שני קלפים, עליך להביט בהם, להוסיף אחד מהם ליד שלך ולהניח את השני באזור המשחק שלך, כשפניו כלפי מעלה, תוך התעלמות מההשפעה ומאמצעי הנסיעה שלו.

### פטיש מעוטר



עליך לקחת את הפריט הימני ביותר בשורת הקלפים ולהניח אותו בערימת הפריטים שהוגלו. לאחר מכן מותר לך לקחת פריט אחד מערימת הפריטים שהוגלו. אינך צריכה/ה לשלם את עלות הפריט. עליך להניח אותו בתחתית החפיסה שלך. בסוף התור שלך, מלא/י את שורת הקלפים.

### פסלו של ארא'אנו להב חרוט



ההנחה הזו יכולה לשמש לצורך קניית אריח מקדש.

### קרן מעוטרת



אם בחרת להחליף עוזר כסוף, העוזר החדש שלך יהיה כסוף. אם בחרת להחליף עוזר זהוב, יש להפוך את העוזר החדש שלך לצדו הזהוב. העוזר שבחרת לשים על לוח האספקה צריך להיות עם צדו הכסוף כלפי מעלה.



# לא לשכוח!

# סימוני זיהוי מהיר

הסמלים הבאים משמשים בתור סימונים מהירים לזיהוי רכיבי המשחק השונים:

- קלף פריט
- קלף ממצא
- אריח שומר
- עוזר
- אריח פסל
- אחת מדמויות הארכיאולוגיות שלך

## פעולות חופשיות

במהלך תורן, מותר לך לבצע כמות בלתי מוגבלת של פעולות חופשיות לפני, במהלך ואחרי הפעולה העיקרית שלך. אלו הפעולות החופשיות אשר עשויות להיות זמינות לך במשחק:

- כל השפעות הקלפים המסומנות בסמל ⚡ הן פעולות חופשיות.
- הנחת פסל בחרוץ היא פעולה חופשית.
- שימוש בברכתו של השומר הוא פעולה חופשית.
- שימוש בהשפעתו של עוזר הוא פעולה חופשית, למעט עבור העוזר המאפשר לך לקנות קלף בהנחה.

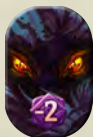


### אריחי מלאי

האריחים עליהם מסומן x3 מיועדים לשימוש במידה ועומדים להיגמר הסמנים במשחק. כל סמן על אריח כזה שווה כמו שלושה מסוגו.



הצד השני של האריחים האלה הוא אריח הפחד. אם עליך לקחת קלף פחד וחפיסת קלפי הפחד ריקה, יש לקחת אריח פחד במקום זאת. האריח שווה 2- נקודות בסוף המשחק. עליך לשמור את אריח הפחד באזור המשחק שלך. אם יש לך הזדמנות להגלות קלף באזור המשחק שלך, מותר לך להגלות את אריח הפחד במקום את אחד מהקלפים.



בשלב בדיקת המשחק, מצאנו שאנו צריכים להשתמש באריחים האלה רק במצבים נדירים וקיצוניים במיוחד. ייתכן שהקבוצה שלך לעולם לא תיזכר להשתמש בהם כלל, בתלות בסגנון המשחק שלכם.

• תמיד מותר לך לשלם כדי לקנות .

• אסור לך לקדם את סמן ה' שלך מעל סמן ה' .

• לכל שורה בציר המחקר יש השפעה. עליך להחיל את ההשפעה הזו בין אם לקחת אריח בונוס או לא.

• עוזרים מרועננים לאחר שדרוג.

• אם השתמשת בהשפעה שגורמת , מותר לך לשלוח לגלות קלף מהיד שלך או מאזור המשחק שלך.

• קח/י את קלף הפחד ורק אז ערבב/י. בסוף הסיבוב, עליך להחזיר את הארכיאולוגיות שלך מהאתרים - ולקחת קלפי פחד אם היו באתרים האלה שומרים. פעולה זו נעשית לפני ערבוב הקלפים הפרוסים באזור המשחק שלך.

• הקלפים המערבבים מתווספים לתחתית החפיסה שלך. דבר זה קורה רק בסוף הסיבוב - אינך רשאי/ת לערבב את הקלפים בשום זמן אחר במשחק.

• לאחר שקנית פריט הוא מתווסף לתחתית החפיסה שלך. משמעות הדבר היא שהוא יהיה מעל כל הקלפים שערכת בסוף הסיבוב.

## שאלות נפוצות

• האם מותר שיהיו לי יותר מחמישה קלפים ביד? כן. מגבלת היד חלה רק בעת שליפת קלפים בתחילת הסיבוב.

• האם יש דרך בה אוכל לקנות פריט ולהשתמש בו מאוחר יותר באותו סיבוב? כן. לאחר קניית פריט עליך להניח אותו בתחתית החפיסה שלך. השפעות מסוימות, אשר יגרמו לך לשלוף קלפים נוספים מהחפיסה, עשויות לאפשר לך לשלוף את הפריט החדש שקנית. ברגע שהוא הגיע ליד שלך מותר לך להשתמש בו בכל תור במהלך הסיבוב.

• האם מותר לי לערבב את החפיסה שלי במהלך המשחק? לא. ערבוב החפיסה שלך נעשה רק בתחילת המשחק. בסוף כל סיבוב עליך לערבב את כל הקלפים שהיו באזור המשחק שלך ולהניח אותם בתחתית הערימה שלך. אסור לערבב את הקלפים בשום הזדמנות אחרת.

• אבל מה אם נגמרו לי הקלפים בחפיסה? אם נגמרו הקלפים בחפיסה שלך, אין באפשרותך להמשיך לשלוף קלפים. הקלפים שבאזור המשחק שלך לא יחזרו לחפיסה שלך עד לסוף הסיבוב. אם ברצונך לקנות פריט, עליך פשוט לשים אותו במקום המיועד לחפיסה שלך - הפריט הזה מהווה את תחתית (וראש) החפיסה שלך עכשיו.

• מה ההבדל בין ההשפעה של לבין "החלפת מיקום"? אלו שני דברים שונים לחלוטין. ההשפעה של - מיקום - מתנהלת באופן זהה לזה של פעולה עיקרית, דוגמת חפירה באתר או גילוי אתר חדש. היא דורשת ממך להשתמש בארכיאולוגית מלוח השחקנית שלך וחובה עליך לשלם את דמי הנסיעה אלא אם הקלף אומר אחרת. לעומת זאת, החלפת מיקום של ארכיאולוגית מתרחש רק אם היא כבר נמצאת באתר כלשהו והיא אינה יכולה לעבור לאתר שטרם התגלה. אינך נדרש/ת לשלם דמי נסיעה עבור החלפת מיקום.

• האם ההשפעה הזו מאפשרת לי להזיז ארכיאולוגית של שחקנית/אחרת? לא. אין שום השפעות במשחק שיאפשרו לך להשפיע על הקלפים, הדמויות או הסמנים של השחקנים והשחקניות האחרים.



## השפעות

השפעות רבות מציגות לא יותר מאשר את הסמנים שתרוויחי:

קח/י את הסמנים המצוינים.

קח/י את הסמנים המצוינים.

קח/י את הסמנים המצוינים.

קח/י קלף פחד ואת הסמנים המצוינים. חובה עליך לקחת קלף פחד מהלוח ולשים אותו, כשפניו מעלה, באזור המשחק שלך (תוך התעלמות מאמצעי הנסיעה שלו). אם אין קלפי פחד זמינים, עליך לקחת אריח פחד, כמוסבר בעמוד 23.

מותר לך לשלם את העלות שמצד שמאל כדי לקבל את התמורה שמצד ימין. אם אינך יכול/ה או רוצה לשלם את המחיר, אינך יכול/ה לקבל את התמורה.

עליך לשלם את העלות משמאל ולקחת אחד משני הסמנים המצוינים מימין כתמורה.

מאפשר לך לבצע אחת משתי ההחלפות הבאות: או או . הסימן על גבי קלף ממצא מהווה תזכורת לך שהשפעה של הקלף עולה אחד. עם זאת, המחיר הזה חל רק כאשר את/ה משחק/ת את הממצא מהיד, לא בשימוש בו מיד לאחר הקנייה.

עליך לשלם מחיר זה על ידי הנחת אחד הקלפים שבידך, כשפניו כלפי מעלה, באזור המשחק שלך – תוך התעלמות מאמצעי הנסיעה ומההשפעה שלו. אם לא נותרו קלפים בידך, אינך יכול/ה לשלם את המחיר הזה ולכן אינך יכול/ה לקבל את התמורה מההשפעה הזו.

מותר לך לשלם קלף. אם החפיסה ריקה, אין לסמל הזה שום השפעה.

מותר לך לבחור קלף מידך או מאזור המשחק שלך ולשלוח אותו לגלות (כמוסבר בעמוד 13).

מותר לך לשלם קלף, ולאחר מכן מותר לך להגלות קלף מהיד שלך או מאזור המשחק שלך. שימי לב לכך שכל אחד משני החלקים של ההשפעה הזו הוא רשות.

מותר לך לשלם קלף. לאחר מכן חובה עליך להניח קלף מידך באזור המשחק שלך, כשפניו כלפי מעלה, תוך התעלמות מאמצעי הנסיעה או מההשפעה שלו.

מותר לך לרענן את אחד העוזרים שלך, כמוסבר בעמוד 16.

הסימן הזה מציין שההשפעה אינה נחשבת בתור הפעולה העיקרית שלך בתור הזה. מותר לך לשחק כמות בלתי מוגבלת של פעולות חופשיות לפני, אחרי ואפילו בזמן הפעולה העיקרית שלך.

## מילון מושגים ומונחים

**אתר בלתי-מאויש:** אתר נחשב בלתי-מאויש אם אין אף דמות ארכיאולוגית הממוקמת בו (אריחי שומרים אינם נחשבים כדמויות המאיישות אתר). אתר מאויש עדיין יכול לכלול מקום לא מאויש, למרות שהאתר עצמו נחשב ל"מאויש".

**דלג/י כדי לקבל:** כדי לקבל את התמורה של ההשפעה עליך לדלג על תורך. לא יהיו לך תורות נוספים עד לסוף הסיבוב הנוכחי.

**הגלייה:** שליחת קלף אל הגלות, כמוסבר בעמוד 13. לחלופין, ישנן השפעות אשר יציינו כי עליך לקחת קלף מחפיסת הקלפים שהוגלו.

**הגליית הקלף אל:** בעת הנחת קלף שזו ההשפעה שלו, בסוף השימוש בו הקלף ששוחק יושלך לערימת הקלפים שהוגלו במקום לאזור המשחק שלך.

**החלפת מיקום:** מבלי לשלם את דמי הנסיעה, עליך לבחור את אחת מהארכיאולוגיות שלך שכבר נמצאת באתר על לוח המשחק ולהזיז אותה למקום בלתי-מאויש באתר אחר (שכבר התגלה). ההשפעה עשויה לכלול מגבלות נוספות לתנאי זה.

**הנחה:** יש להחיל את ההשפעה כאילו היו לך כל הסמנים או ערכי הנסיעה המצוינים בהנחה. למשל, הנחה של משמעה שמחיר של יעלה לך בפועל רק . הנחה של משמעה שאחד מסמני אמצעי הנסיעה כבר מכוסה (עם זאת, הנחה של אינה משפיעה על אמצעי נסיעה שלא כוללים ). הנחות אינן מורידות עלות מתחת לאפס ואי אפשר להשתמש בשארית שלהן לפעולות אחרות.

**הפעלת אתר:** בעת הפעלת אתר את/ה משתמש/ת בהשפעה של האתר. אינך צריכ/ה שתהיה לך ארכיאולוגית באתר והארכיאולוגיות של השחקנים והשחקניות האחרים אינן מונעות ממך להפעיל את האתר, אלא אם הקלף אומר אחרת. אינך צריכ/ה לשלם דמי נסיעה. אינך יכול/ה להפעיל אתר שלא התגלה עדיין.

**הפעלת אריח אתר:** יש שני קלפים המאפשרים לך להפעיל את אריח האתר העליון באחת מערימות אריחי האתרים. במקרה זה יש להחיל את ההשפעה של האריח, ממש כפי שעושים בהפעלת אתר.

**מאויש על ידך:** את/ה מאייש/ת אתר אם יש לך דמות ארכיאולוגית ממוקמת באתר הזה.

**קבל/י:** כאשר ההשפעה גורמת לך לקבל פריט, משמעות הדבר היא שאינך צריכ/ה לשלם את עלות ה של הפריט. אלא אם כתוב אחרת, השפעה זו זהה לפעולת קניית קלף, למעט דילוג על שלב תשלום העלות של הקלף.

## השפעות של פעולות

ההשפעות המפורטות מטה מאפשרות לך לבצע פעולה. בדרך כלל זו תהיה ההשפעה העיקרית של תורך, אבל הרשימה הבאה מציגה כמה דוגמאות בהן הפעולה נחשבת לחלק מההשפעה.

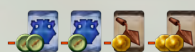
מותר לך לבצע באופן מיידי פעולת חפירה באתר או גילוי אתר חדש אם יש לך ארכיאולוגית זמינה על לוח השחקנית שלך. ההשפעה עשויה לציין תמורות או מגבלות נוספות.

מותר לך להביס שומר באופן מיידי, מבלי לשלם את העלות המצוינת על אריח השומר. ההשפעה הזו חלה רק על שומר באתר בו יש לך ארכיאולוגית.

## משאבים התחלתיים

- שחקנית 1:
- שחקנית 2:
- שחקנית 3:
- שחקנית 4:

## חפיסה התחלתית



מותר לך לקנות מיד ממצא או פריט משורת הקלפים. המחיר מופחת בשווי ההנחה המצוינת על הקלף.

בצע/י פעולת קניית ממצא ודלג/י על שלב תשלום המחיר שלו. עם זאת, עדיין עליך להחיל את ההשפעה של הממצא.

בצע/י פעולת קניית פריט ודלג/י על שלב תשלום המחיר שלו.