

LOST RUINS OF ARNAK

아르낙의 잊혀진 유적 - 탐험 대장

이제 비밀이 밝혀지고, 닫혀 있던
문은 곧 열릴 것이다. 우리는 자진해서
아르낙에 왔으며, 우리의 탐험 기술은
이전의 어떤 것보다도 뛰어나다.

MÍN & ELWEN

확장 사용 방법

아르낙 섬으로 돌아오신 것을 환영합니다! 탐험 대장 확장을 통해 새로운 재미와 다양한 전술을 발견하시기 바랍니다.

기본 게임에 추가할 구성품

아래의 구성품을 **기본 게임에 추가**해야 합니다. 이들은 기본 게임의 다양성을 높일 뿐만 아니라, 확장의 다른 부분을 지원하는 것에도 사용됩니다. 기본 게임의 해당하는 종류 구성품과 함께 섞으세요.



아이템 카드 18장



단계 현장 타일 5개



단계 현장 타일 3개



유물 카드 12장



조수 타일 3개



우상 타일 4개



수호자 타일 5개

교체 구성품

탐험 대장 확장을 사용하실 경우, **돌 열쇠** 유물 카드와 아래 그림 조수를 새 버전으로 교체하세요. 기본 게임으로 하실 경우, 기존의 카드와 조수를 사용하셔도 되고, 교체해서 사용해도 됩니다.



새로운 조사 트랙

새롭게 등장한 조사 보드에는 두 개의 조사 트랙이 있습니다. 이 조사 보드는 탐험 대장 보드의 사용 여부와 상관없이 사용할 수 있습니다.

붉은 달의 지팡이

붉은 달의 지팡이 변형 규칙은 22쪽에 있습니다.



게임 준비

대부분의 게임 준비는 기본 게임과 같습니다.

게임을 준비하면 **우상 4개**가 남습니다. 도마뱀 신전으로 플레이하면 남은 우상을 쓰게 됩니다. 다른 신전으로 게임을 할 때는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

조수 타일은 한 더미에 4개가 아니라 **5개씩** 놓습니다. 단, 뱀의 신전으로 플레이하면 더미 두 개는 타일 4개씩으로 만들고, 나머지 한 더미는 게임 인원수에 따라 3~5개로 만듭니다.



탐험 대장 보드

탐험 대장은 플레이어에게 고유한 능력을 제공합니다. 탐험 대장 보드는 새로운 조사 트랙과 함께 쓸 수 있고, 기본 게임의 조사 트랙으로도 함께 쓸 수 있습니다. (그러나, 22쪽의 **디자인 노트**를 먼저 확인해 주세요.)



대위



고고학자 1개

응사꾼

독수리 타일 1개



남작 부인



교수

가방 타일 1개



탐험가

간식 토큰 3개



신비주의자



역할 결정 토큰 6개



텐트 타일 4개

탐험 대장 소개



플레이어는 각자 탐험 대장 한 명의 역할을 맡게 됩니다. 탐험 대장마다 독특한 능력이 있기 때문에, 자신만의 전략으로 아르낙을 탐험할 수 있습니다.

플레이어들이 원하는 방식으로 탐험 대장을 선택합니다. 무작위로 배정하고 싶으면, 역할 결정 토큰을 앞면이 보이지 않게 섞은 다음, 하나씩 가져갑니다.



운영이 쉬운 탐험 대장도 있지만, 게임 경험이 조금 있어야 능력을 최대로 사용할 수 있는 탐험 대장도 있습니다. 오른쪽의 표는 **위에서부터 운영이 쉬운 순서**로 나열되어 있습니다. 위쪽은 단순한 편이고, 아래로 갈수록 어렵습니다. 아르낙을 처음 해보는 플레이어는 맨 위의 탐험 대장으로 플레이하는 것을 권장합니다.

대위 - 자신의 탐험대에 영감을 주는 용기 있는 군인입니다. 대위에게는 3명의 고고학자가 있습니다.



응사꾼 - 동물들의 세계로 가는 길을 아는 여인입니다. 독수리를 데리고 다니며, 쓸모 있는 것을 물어오게 합니다.



남작 부인 - 예술품 애호가이자 빈틈없는 투자자입니다. 이 탐험에 필요한 아이템을 손에 넣을 방법을 많이 알고 있습니다.



교수 - 사라진 문명의 언어와 문화를 연구하는 학자입니다. 학문적 접근으로 넓은 범위의 유물에 접근할 수 있습니다.



탐험가 - 혼자서 섬을 탐험하는 것을 좋아합니다. 그녀의 탐험대 구성원은 자신뿐이지만, 여러 현장을 돌아다닐 수 있습니다.



신비주의자 - 가장 이해하기 힘든 탐험 대장입니다. 공포를 얻었다가 방출하는 방법을 알고, 이것을 난해한 의식의 힘으로 이용합니다.



플레이어 게임 준비

탐험 대장마다 탐험 대장 보드와 시작 카드가 있습니다. 플레이 어는 기본 게임의 개인 보드와 시작 카드 대신, 자신이 사용할 탐험 대장 보드와 카드를 받습니다. 그리고, 원래 규칙대로 시작 카드 더미에 공포 카드 2장을 추가합니다. (이후, 탐험 대장 보드를 개인 보드라고 하겠습니다.)



고고학자 말과 조사 토큰은 기본 게임의 것을 사용합니다.



개인 보드에 특정 색상이 정해져 있지 않습니다. 색상 하나를 선택하고, 그 색상의 텐트 타일을 가져와서 개인 보드 위에 놓습니다. 기본 게임에서 그랬듯이, 텐트 위에 자신의 고고학자들을 올려놓아도 됩니다. 텐트 타일은 이번 라운드에 패스한 사람을 표시할 때도 쓰입니다. 텐트를 뒤집어서 밤 배경으로 놓으면 패스했다는 표시입니다.



패스하기

특정 탐험 대장들은 특별한 게임 준비 규칙이 있습니다. 이 확장에서 제공하는 추가 구성품을 하나 이상 포함하는 탐험 대장도 있습니다.



자신의 개인 보드 준비가 끝나면, 원래 규칙대로 플레이 순서와 시작 자원을 정합니다. 각 탐험 대장에 대한 자세한 설명은 이 설명서에 개별적으로 정리되어 있습니다.

파란색 이상 칸 효과



탐험 대장들은 기본 게임의 다섯 가지 이상 칸 효과에 추가로, 특별한 이상 칸 효과를 가지고 있습니다.



그러나, 특별한 이상 칸 효과는 파란색 이상 칸에 이상을 놓아야 사용할 수 있습니다.

본 확장으로 게임을 할 때는 **이상 칸을 순서대로 사용하지 않아도 됩니다.** 따라서, 앞쪽의 이상 칸이 채워지지 않았더라도 파란색 이상 칸을 사용할 수 있습니다.



파란색 이상 칸에 이상을 놓더라도 5개의 이상 기본 효과를 사용할 수 있습니다.



대 위

사람들은 내가 탐험대를 최대로 활용하는 비법을 알고 있다고들 하지만, 사실 특별한 비밀은 없다. 대원들을 정당하게 대우해준다는 평판만 얻으면, 최고의 대원들이 함께 일하고 싶어 할 뿐이다.



게임 준비



대위는 고고학자 3개를 사용합니다. 회색 고고학자를 가져와서, 자신의 다른 고고학자들과 똑같이 사용합니다.



시작 카드



통신

통신 카드를 효과로 사용하면 표에 있는 3가지 보조 행동 중 하나를 적용합니다.

- 고고학자를 배치하지 않았다면 이 카드를 효과로 사용할 수 없습니다.
- 1명의 고고학자를 배치했다면 만 선택해야 합니다.
- 2명의 고고학자를 배치했다면 또는 중에서 선택할 수 있습니다.
- 3명의 고고학자를 전부 배치했다면 원하는 효과 한 가지를 선택할 수 있습니다.

전문가 호출



자신의 턴에 주요 행동으로 고고학자 하나를 이곳에 놓을 수 있습니다. 그러면, **공급 보드**에서 가져올 수 있는 조수 중 하나의 은색 쪽 효과를 쓸 수 있습니다.

이 행동은 라운드당 한 번만 쓸 수 있습니다. 이곳에 놓은 고고학자는 해당 라운드 내내 그대로 남습니다. 또한, (통신 카드 등에서) “배치한 고고학자”로 취급하지 않으며, 다른 행동이나 효과로 옮길 수 없습니다. 라운드가 끝나면 다른 고고학자들처럼 회수합니다.

숨겨진 공포

일반적인 공포 카드와 마찬가지로, **숨겨진 공포** 카드는 효과로 사용할 수 없습니다. 그러나, 이 카드에는 특별한 능력이 있습니다. 어떤 방법으로든 이 카드를 방출하면, 와 을 받습니다. 가져온 공포 카드는 자신의 개인 공간에 놓습니다.



응사꾼

나에게 오렴, 내 귀여운 큰나래야, 내게 오렴, 어서 오려무나!

어머, 이번엔 뭘 가지고 온 거니?



게임 준비



독수리 토큰을 가져와서 독수리 트랙의 시작 지점에 놓습니다. 첫 번째 라운드를 시작할 때, 다음 칸으로 이동하게 됩니다.

시작 카드



동물과의 유대

동물과의 유대 카드를 효과로 사용하면 표에 있는 3가지 보조 행동 중 하나를 적용합니다. 자신이 물린 수호자의 수에 따라 선택할 수 있는 효과가 달라집니다.

- 수호자가 없으면 만 선택해야 합니다.
- 1 또는 2개의 수호자가 있으면 또는 중에서 선택할 수 있습니다.
- 3개 이상의 수호자가 있으면 원하는 효과 한 가지를 선택할 수 있습니다.

독수리

비행

응사꾼의 개인 보드에는 독수리 트랙이 있습니다. 독수리 타일은 트랙의 시작 지점에서 출발합니다.  표시는 독수리 타일을 트랙을 따라 한 칸 전진시켜야 한다는 의미입니다. 독수리 타일이 전진하는 것은 몇 가지 방법이 있습니다.



매 라운드를 시작할 때 자동으로 1칸 전진합니다. 1 라운드를 시작할 때도 전진합니다.



시작 카드 두 장에 독수리를 전진시키는 효과가 있습니다.



특별한 우상 효과로 독수리를 전진시킵니다.



수호자 능력을 사용할 때, 수호자 타일에 인쇄된 효과 대신 독수리를 전진시킬 수 있습니다.

독수리가 트랙의 마지막 칸에 있으면, 독수리 전진은 아무 효과가 없습니다.

소환

자신의 턴에, 독수리를 소환해서 현재 칸 또는 이전 칸들의 효과 하나를 사용할 수 있습니다. **소환한 독수리를 시작 지점에 놓고, 선택한 효과를 적용합니다.**

앞쪽의 효과 두 개는 보조 행동입니다. 따라서, 독수리를 다시 전진시켜서, 같은 턴에 이 효과를 여러 번 사용하는 것도 가능합니다.

와  효과는 자신의 턴에 주요 행동으로만 할 수 있습니다.

표시된 단계의 발견된 현장 한 곳을 활성화할 수 있습니다. 누군가 차지한 현장인지 아닌지는 활성화에 영향이 없습니다.

매 라운드가 끝날 때, 독수리가 돌아오지 않는다는 것을 기억하세요. 독수리는 응사꾼이 효과 하나를 사용할 때까지 계속해서 비행합니다.



추적

수호자 타일 2개를 가져올 때, 선택하지 않은 타일은 더미의 맨 밑에 되돌려 놓습니다.

독수리를 이곳에서 소환하면 처음 세 가지 효과 중 하나를 선택할 수 있습니다.



남작 부인

난 여기 아르낙의 비밀을 밝히려 온 거지, 휴가 온 게 아니에요. 반드시 원하는 걸 얻고 말겠어요.



게임 준비

카드 열 위의 II, III, IV, V 칸에 그림처럼 금화를 놓습니다.



특송 카드를 손에 들고 게임을 시작합니다. 손에 든 카드가 5장이 되도록, 시작 카드 더미를 잘 섞은 다음에 4장을 더 가져옵니다.

시작 카드



풍부한 자원

풍부한 자원 카드를 효과로 사용하면 표에 있는 3가지 보조 행동 중 하나를 적용합니다. 현재 자신의 개인 공간에 있는 아이템 카드 수에 따라 선택할 수 있는 효과가 달라집니다.

- 아이템이 하나도 없으면 만 선택해야 합니다.
- 1 또는 2개의 아이템이 있으면 또는 중에서 선택할 수 있습니다.
- 3개 이상의 아이템이 있으면 원하는 효과 한 가지를 선택할 수 있습니다.

수입



남작 부인은 정기적으로 수입을 받습니다. II, III, IV, V 라운드를 시작하면서 손에 카드를 채운 다음, 게임을 준비할 때 카드 열 위에 놓았던 를 받습니다.



특송

이 카드의 뒷면이 다른 이유는 카드 더미에 섞지 않기 때문입니다. 라운드가 끝나고 개인 공간에 있던 카드를 섞을 때, 이 카드는 다시 남작 부인의 손으로 돌아갑니다. 심지어 이 카드가 방출 구역에 있었더라도, 다시 손으로 돌아갑니다. 이 카드는 라운드를 시작할 때, 남작 부인이 손에 든 5장의 카드 중에 반드시 포함되어 있어야 합니다.

자신의 턴에 아이템 하나를 구입하거나 얻을 때, 특송 카드를 사용할 수 있습니다. 아이템 카드를 카드 더미 맨 밑에 넣는 대신(또는 효과로 해당 아이템이 어딘가로 가거나 하는 대신), 손으로 가져옵니다.

도움말:

시작 카드 두 장에  이동 값이 있다는 사실을 잊지 마세요.



교수

이 지팡이에 있던 상형 문자는 "교차"라는 전치사로 번역되었다. 우리는 이걸
모자에서도 발견했는데, 그 번역이 흔들릴 것 같다. 만약 이것이...

게임 준비

가방 토큰을 자신의 개인 보드 근처에 놓습니다. 게임을 진행하는 동안, 유물에만 쓸 수 있는 나침반과 석판 토큰을 보관하는 용도로 사용합니다.



유물 카드 더미 맨 위의 카드 3장을 가져와서 자신의 개인 보드 근처에 앞면이 보이게 놓습니다. 이곳은 교수의 보관소입니다.



카드 열 위의 II, III, IV, V 칸에 그림처럼 토큰을 놓습니다.

시작 카드



가방

가방 효과 는 표시된 토큰을 자유롭게 사용할 수 있는 토큰과 구별하기 위해 가방에 넣어야 한다는 것을 나타냅니다.

가방에 있는 토큰은 유물을 구입할 때만 쓸 수 있습니다.

가방에 있는 토큰은 손에 있는 유물을 사용하는 비용으로만 쓸 수 있습니다. (효과에도 쓸 수 없습니다.)

보너스 자원



II, III, IV, V 라운드를 시작하면서 손에 카드를 채운 다음, 해당 라운드의 또는 토큰을 게임 보드에서 가져와서 가방에 넣습니다. 이 토큰들은 위에 설명한 대로 유물에만 사용할 수 있습니다.

보관소

주요 행동이나 어떤 효과의 일부로 유물 구입하기 행동을 할 때, 원래 규칙대로 카드 열에서 구입할 수도 있고, 자신의 보관소에서 구입할 수도 있습니다.



자신의 보관소가 처음으로 비게 되면, 을 얻어서 가방에 놓고, 유물 카드 더미 맨 위의 3장으로 보관소를 다시 채웁니다. 이것은 보

관소를 채우는 유일한 방법이며, 게임당 한 번만 가능합니다.

언어학

언어학 카드를 효과로 사용하면 표에 있는 3가지 보조 행동 중 하나를 적용합니다. 현재 자신의 개인 공간에 있는 유물 카드 수에 따라 선택할 수 있는 효과가 달라집니다.

- 유물이 하나도 없으면 만 선택해야 합니다.
- 1개의 유물이 있으면 또는 중에서 선택할 수 있습니다.
- 2개 이상의 유물이 있으면 원하는 효과 한 가지를 선택할 수 있습니다.

개인 공간의 유물 카드를 셀 때, 이번 라운드에 구입한 카드와 손에서 이동 비용으로 쓴 카드도 포함해서, 모든 유물 카드를 셉니다. 단, 교수의 보관소에 있는 유물은 개인 공간에 있는 것이 아닙니다.



탐험가

외롭냐고? 난 내가 아르낙을 혼자 탐험한다고 생각하지 않아. 그냥 난 ...

앞서 있을 뿐이야. 아주, 아주 멀리 앞서 있지.



게임 준비



고고학자를 1개만 사용합니다.

다른 하나는 게임 상자에 남겨 놓습니다.



간식 토큰 3개를 받습니다. 2개는 개인 보드에 놓고, 나침반이 있는 1개는 아래 그림처럼 카드 열 위의 III 칸에 놓습니다.

I

II

III

IV

V

시작 카드



하이킹과 지도제작법

이 두 장의 카드는 효과를 쓰려면 간식 토큰 하나를 비용으로 내야 합니다. 예를 들어, **하이킹** 카드를 쓰고 현장 활성화를 선택했다면, 사용할 수 있는 간식 토큰 하나를 해당 카드 위에 놓아야 합니다. (비용을 내야 하는 간식 토큰을 썼다면, 그 비용도 내야 합니다.) 따라서, 한번 사용한 간식 토큰은 같은 라운드에 고고학자 재사용을 위해 다시 사용할 수 없습니다. 토큰이 놓인 카드가 방출되더라도, 토큰은 그대로 개인 공간에 남습니다. 간식 토큰은 라운드가 끝날 때만 개인 보드로 되돌아옵니다.

고고학자 재사용하기



탐험가는 고고학자가 하나밖에 없지만, 한 라운드에 여러 번 사용할 수 있습니다. 고고학자가 개인 보드에 있으면, 일반적인 규칙에 따라 고고학자를 현장으로 보낼 수 있습니다. 고고학자가 현장에 있어도, 현장 발굴하기 또는 새로운 현장 발견 행동을 할 수 있습니다. 단, 사용하지 않은 간식 토큰이 있어야 합니다.

자신의 고고학자를 재사용할 때, 개인 보드에서 간식 토큰 하나를 가져와서 고고학자가 있던 현장에 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 이때, 간식 토큰에 표시된 비용을 냅니다.



게임을 시작할 때는 간식 토큰이 2개입니다. 세 번째 간식 토큰은 이후 III 라운드를 시작할 때 받습니다.

토큰은 원하는 순서로 사용할 수 있습니다. 토큰을 전부 사용하면, 그 라운드에는 고고학자를 재사용할 수 없습니다. **간식 토큰들은 라운드가 끝날 때 개인 보드로 돌아옵니다.**

주의하세요: 주요 행동 또는 다른 효과의 일부로 현장 발굴 또는 현장 발견하기 행동을 할 때는 언제나 간식 토큰 하나를 사용할 수 있습니다. 배치한 고고학자를 자신의 보드로 되돌리거나, 재배치하는 효과에는 간식 토큰을 사용하지 않습니다.



일반적인 규칙대로 이동 값을 내고, 자신의 고고학자를 새 현장으로 옮깁니다.

간식 토큰으로 표시한 현장에는 절대로 고고학자를 옮길 수 없습니다. 이것은 고고학자 두 명을 놓을 수 있는 현장과 “재배치” 효과에도 적용됩니다. 다른 플레이어는 간식 토큰을 무시합니다. 간식 토큰 자체는 현장이나 칸을 “차지하지” 않습니다.

도움말: 수호자가 있는 현장을 떠나려고 간식 토큰을 사용하면, 그 현장으로는 공포 카드를 받지 않습니다.

정찰

현장 타일 2개를 가져올 때, 선택하지 않은 타일은 더미의 맨 밑에 되돌려 놓습니다.



신비주의자

그래, 물론 내 방식이 과학적이지는 않지. 그런데, 아르낙 문화는 종교, 마법,
신비주의의 문화였어. 사라진 사람들의 미스터리를 이해하려고 할 때,
그들의 방식으로 접근하는 것이 옳지 않은가?



공포 카드 활용

신비주의자의 시작 카드에는  효과가 있기 때문에, 공포 카드를 방출할 기회가 일반적인 플레이보다 더 많습니다. 어떤 방법으로든 공포 카드 한 장을 방출할 때마다, 자신의 개인 보드에 있는 특별한 **의식 더미**에 놓습니다. 이곳의 카드는 게임이 끝날 때 감점을 부여하지 않으며, 의식용으로 사용할 수 있습니다.



기억하세요: 공포 카드 더미가 다 떨어지면 플레이어들은 공포 카드 대신 공포 타일을 받습니다. 공포 타일도 의식에서는 공포 카드로 간주하며, 방출하면 의식 더미에 놓습니다.

의식

 신비주의자의 시작 카드는 각각 방출하여 의식을 수행할 수 있습니다. 특별한 우상 효과에도 의식을 수행할 수 있는 효과가 포함되어 있습니다. 다른 모든 우상 효과와는 다르게, **의식 수행은 자신의 턴에 하는 주요 행동**으로 간주합니다.

의식 더미 아래에 표시된 의식 중에서 하나를 선택합니다. 비용을 지불하려면 의식 더미에서 2~4장의 공포 카드를 공포 카드 더미에 되돌려 놓습니다.



공포 카드 2장을 되돌리고, 와 을 받습니다.



공포 카드 3장을 되돌리고, 3 을 적게 내고 유물 카드 한 장을 구입합니다.



공포 카드 4장을 되돌리고, 자신이 차지한 현장의 수호자 하나를 비용 없이 물리칩니다.

우상 칸

신비주의자는 4개가 아니라 5개의 우상 칸이 있습니다.  표시가 있는 우상 칸을 사용하면, 공포 카드 한 장을 받아서 자신의 개인 공간에 놓습니다. 그렇게 받는 공포 카드는  효과를 제공하는 우상 효과를 선택하면 즉시 방출할 수 있습니다. 우상 칸을 순서대로 사용할 필요가 없다는 것을 잊지 마세요.



저편의 속삭임

게임 시작을 포함하여, 라운드를 시작하면서 손에 카드를 채운 다음, 공포 카드 더미에서 공포 카드 한 장을 가져와서 손에 추가합니다. 따라서, 라운드마다 신비주의자는 6장의 카드를 손에 들고 시작합니다. 공포 카드 더미가 다 떨어지면 이 능력을 무시합니다.

신비주의자의 시작 카드 4장에는 각각 **"이 카드를 방출하여"**  효과가 있습니다. 이것은 보조 행동이 아닙니다. 카드를 이 효과로 사용할 때만  이 적용되며, 다른 방식으로 방출할 때는 적용되지 않는 것을 기억하세요. 의식 더미에 의식 비용으로 충분한 공포 카드가 없으면  효과를 쓸 수 없습니다.

시작 카드



새로운 조사 트랙

새 조사 트랙을 사용하려면 원하는 트랙이 보이게 게임 보드를 덮습니다. 뱀의 신전 쪽 현장의 이동 비용이 더 흥미롭기 때문에, 뱀의 신전 쪽 게임 보드에 새 트랙을 놓는 것을 권장합니다.

원숭이 신전이나 도마뱀 신전을 조사할 때, 경로의 끝까지 가지 않더라도 아르낙의 전통 아이템을 찾을 수 있습니다. 돈보기 토콘이 충분히 신전과 가까워지면, 트랙을 따라 전진하는 대신에 신전 타일 하나를 조사할 수 있습니다.

돈보기 토콘이 신전에서 한 줄 아래에 있으면, 조사 행동으로 트랙을 전진하는 대신 6점짜리 은색 또는 2점짜리 청동색 타일을 구입할 수 있습니다. 타일의 구입 비용은 신전 줄에서 구입하는 비용과 같습니다.



신전에서 두 줄 아래에 있으면, 위의 설명처럼 타일을 구입할 수 있지만, 2점짜리 청동색 타일만 살 수 있습니다.



11점짜리 금색 타일은 신전 줄에 있을 때만 살 수 있습니다.



일부 조사 트랙 칸으로 전진하려면 토콘 비용에 더하여 이동 비용도 내야 합니다. 이동 비용 지불 방법은 원래 규칙을 따릅니다.



원숭이 신전

길가에서 우리는 신비한 유물을 발견했다. 최근에 발굴된 것이다.

진흙투성이의 작은 손자국이 이야기를 들려주는 것 같았다. 원숭이들은 자신들도 고고학자라고 생각한다!

조사 보너스 타일

- 조사 보너스 타일을 쌓아놓는 칸의 타일은 전부 비공개이며, 신전 줄에 있는 더미처럼 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 이 칸에 도착한 플레이어는 타일 더미를 확인하고, 하나를 선택합니다. 나머지 타일은 앞면이 보이지 않게 다시 되돌려 놓습니다. 각 타일 더미의 타일 개수는 게임 인원수와 같지만, 수첩 토큰이 그 칸에 도착했을 때 타일이 남아 있다면 같은 더미에서 두번째 타일을 획득할 수 있습니다.

유물

- 이 칸에는 비용이 정확히 인 유물 하나를 무작위로 앞면이 보이게 놓아야 합니다. 유물 카드 더미를 잘 섞고, 이 비용에 해당하는 카드가 나올 때까지 카드를 뽑습니다. 해당 카드를 이 칸에 앞면이 보이게 놓고, 나머지 카드는 다시 더미에 섞어 놓습니다.
-   유물 줄에는 돈보기 토큰은 반드시 유물이 있는 왼쪽 칸으로, 수첩 토큰은 반드시 오른쪽 칸으로 올라가야 합니다. 돈보기 토큰이 유물 칸에 있는 동안에도 수첩 토큰을 유물 줄 내의 위쪽 칸으로 올릴 수 있습니다.
- 돈보기 토큰이 유물 칸에 도착할 때, 해당 유물을 활성화할 수 있습니다. ( 비용은 내지 않습니다.)
- 이 칸의 유물은 게임 보드에 인쇄된 것처럼 취급합니다. 이 유물은 아무도 살 수 없고, 움직이거나 교체할 수 없습니다.

그 밖의 것들



이 보상을 받는 줄에 돈보기 토큰이 도착하면, 공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 중 하나의 은색 쪽 효과를 쓸 수 있습니다. 그렇게 하면, 사용한 조수를 그 더미의 가장 아래로 옮깁니다. (해당 조수가 그 더미의 유일한 타일이면 그대로 둡니다.)



이 보상은 새 조수 하나를 은색 면으로 가져오거나, 자신의 은색 면 조수 하나를 금색 면으로 업그레이드하고 상태를 회복시킵니다. 한 사람당 조수 제한이 2명이기 때문에, 자신의 조수가 이미 둘이면 업그레이드 혜택을 선택해야 합니다.



이 수첩 보상은 발견된  현장 한 곳을 활성화하는 것입니다. 누군가 차지한 현장인지 아닌지는 활성화에 영향이 없습니다.



이 수첩 보상은 조수 2명의 상태를 회복시킵니다. 하나의 조수를 두 번 회복시킬 수 없습니다.

도마뱀 신전

산 중턱에서 애를 먹고 있었는데, 무시무시한
수호자가 길을 막고 있는 것을 발견했다.
지나갈 방법을 찾았다고 생각했을 때,
땅이 흔들리기 시작했다.

게임 준비

- 우상을 준비한 다음, 남은 우상 4개를 섞어서 앞면이 보이지 않게 더미를 만듭니다.  줄 옆에 더미를 놓습니다.
- 수호자 타일을 섞은 다음, 이 칸에 수호자 하나를 무작위로 앞면이 보이지 않게 놓습니다.

수호자

이 줄에 누군가의 돈보기가 도착하면 이 칸의 수호자가 깨어납니다. 누군가 이 수호자를 물리칠 때까지 아무도 이 칸 너머로 토큰을 전진시킬 수 없습니다.

플레이어의 조사 토큰을 수호자가 있는 현장의 고고학자처럼 취급해서 수호자를 물리칠 수 있습니다. 예를 들어, 자신의 돈보기 토큰이 이 줄에 있으면, 주요 행동으로 비용을 지불하고 수호자를 물리칠 수 있습니다. 그러나, 수호자를 물리칠 수 있는 다른 방법도 있습니다. 그곳에 조사 토큰이 있는 한, 권총이나 전투용 곤봉 카드도 작동합니다. 곰뿔 카드는 이 칸에 다른 플레이어의 조사 토큰이 없어야 작동하지만, 수호자가 공개되기 전에는 작동하지 않습니다. 그러나, 수호자를 옮기는 효과를 써서 수호자를 조사 트랙에서 옮기거나, 조사 트랙으로 옮길 수 없습니다.

라운드가 끝날 때 이 수호자를 물리치지 못했다면, 수호자 칸에 있는 자신의 조사 토큰마다 공포 카드 1장을 받습니다.



화산 폭발!



이 수첩 보상으로 **아무도 차지하지 않은** 1단계 현장 한 곳을 활성화합니다. 그러면 해당 현장의 화산이 폭발해서 파괴됩니다! 파괴된 현장 타일을 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 해당 타일에 수호자가 있었다면 함께 상자에 되돌려 놓습니다. 남은 우상 타일 더미의 맨 위에 있던 타일을 해당 현장에 앞면이 보이게 놓습니다. 이제 그 지역에서 다시 새로운 현장 발견 행동을 할 수 있습니다.

아무도 차지하지 않은 1단계 현장이 없으면 이것은 아무 효과가 없습니다.

그 밖의 것들



이 줄에 돌보기 토큰이 도착하면, 즉시 공포 카드 2장을 받아서 자신의 개인 공간에 놓습니다.



이 돌보기 보상은 금화 하나 또는 나침반 하나를 선택해서 받는 것입니다.



우상을 비용으로 낼 때는 **우상 칸에 놓지 않은 우상**으로 내야 합니다. 비용으로 낸 우상은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

몇 가지 카드 설명

확대경



돌보기 토큰이 5번 줄에 있다고 예를 들면, 세 개 중에서 두 개를 선택할 수 있습니다. 그러나, 같은 것을 두 번 고를 수는 없습니다. 카드 받기를 선택했으면, 다음 것을 고르기 전에 카드를 먼저 봐도 됩니다. 원숭이 신전에서 유물 칸은 1줄로 취급합니다.

구급상자



"확인합니다"는 기본 게임에서의 "~장까지 가져오다"와 같은 의미입니다. 카드를 받는 의미인 와 다르다는 것을 확실히 하기 위해 어휘를 바꿨습니다. 확인 중인 카드의 처리를 마치기 전에 보조 행동(특히)을 해서는 안 됩니다.

사진기



1단계 현장은 한 줄에 4곳씩 2줄이 있습니다. 2단계 현장 한 곳에 고고학자가 있다면, 사진기로 해당 가로줄의 4칸에 있는 발견된 현장 한 곳에 접근할 수 있습니다. 자신의 고고학자가 있는 현장을 선택해도 됩니다.

뜯채



뜯채는 해당 라운드에 남은 기간 동안 구입하거나 얻는 모든 아이템에 대해 적용됩니다. 이 효과는 뜯채를 방출해도 지속됩니다. 뜯채를 효과로 사용하지 않았으면 효과는 적용되지 않습니다.

군용 벨트



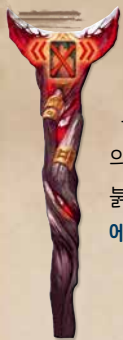
어떤 순서로 실행할지 선택할 수 있습니다. 예를 들어, 카드 받기를 선택했으면, 다음 것을 고르기 전에 카드를 먼저 봐도 됩니다.

분할의 막대



비용을 지불하면, 버린 그 카드를 효과로 방출할 수 있습니다.

붉은 달의 지팡이 변형 규칙



게임을 진행하는 동안 아이템과 유물을 더 많이 볼 수 있습니다. 게임 참가자들이 동의하면 붉은 달의 지팡이 변형 규칙을 사용합니다. 라운드가 끝나고 붉은 달의 지팡이를 새 라운드로 옮기기 전에, **지팡이에 가까운 아이템 2개와 유물 2개를 방출**합니다.

1 라운드 종료 시:



11 라운드 종료 시, 카드 4장 방출:



1인 규칙

새로운 우상

상대방이 가져간 첫 번째 우상은 개인 보드에 해당 우상의 그림 칸이 없더라도 다른 우상과 마찬가지로 3점을 얻습니다.

도마뱀 신전

신전의 수호자 칸에 상대방의 돋보기 토큰이 있을 때, 다음의 규칙을 적용합니다:

- 수호자가 깨어나지 않습니다. (상대는 수호자의 정체를 알고 있지만, 플레이어에게 알려주지 않습니다.) 수호자는 플레이어가 해당 칸에 도착할 때만 공개됩니다.
- 상대방이 수호자 물리치기 행동을 할 경우, 상대는 현장의 수호자를 전부 무시하고, (신전의 수호자가 공개되지 않았더라도) 신전의 수호자를 물리칩니다.
- 상대방이 조사 행동을 할 경우, 신전의 수호자 칸에 수호자가 없는 것처럼 전진합니다.

디자인 노트

새로운 탐험 대장들로 플레이하는 즐거움 중 하나는 그들의 새로운 힘을 탐구하는 것입니다. 물론, 우리는 그들에게 몇 가지 흥미로운 제약도 주었지만, 그것을 고려해도 탐험대에 대장이 하나 있으면 게임 중에 더 많은 것을 할 수 있을 것입니다. 이러한 이유로, 우리는 새로운 조사 트랙을 조금 더 어렵게 디자인했습니다.

따라서, 새의 신전이나 뱀의 신전으로 플레이하면서 탐험 대장을 쓰면, 게임이 원래보다 다소 쉽다는 것을 알게 될 것입니다. 조사 트랙에서 더 높이 올라갈 확률이 높을 것입니다. 반대로, 탐험 대장 없이 원숭이 신전이나 도마뱀 신전으로 플레이하면, 맨 윗줄은 접근하기 더 어려울 것입니다.

대부분의 테스트 플레이는 새로운 조사 트랙으로 이루어졌지만, 우리는 여러분이 모든 것을 둘러보기를 바랍니다!

게임 디자이너 *Mín & Elwen*

게임 개발팀: **Michal Štach**
Michaela Štachová
Tomáš Uhlíř
Adam Španěl

그래픽 디자인: **Radek Boxan**

미술 담당: **Ondřej Hrdina**
Milan Vavroň
Jiří Kůs
Jakub Politzer
František Sedláček
Štěpán Drašťák

미술 감독: **Dávid Jablonovský**

생산: **Vít Vodička**

설명서 집필: **Jason Holt**

프로젝트 매니저: **Jan Zvoniček**

프로젝트 감독: **Petr Murmak**

한국어판 제작: **DiceTree Games**

대단히 고맙습니다:

우리의 핵심 팀:

- Radek "RBX" Boxan: 수많은 변경과 업데이트에도 불구하고 우리의 아이디어를 아름다운 프로토타입으로 바꾸는 데 열심히 노력했을 뿐만 아니라, 마지막 그래픽 작업의 대부분을 짚어준 당신은 우리의 영웅입니다!
- Tomáš "Uhlík" Uhlíř, Pavel "pajada" Češka, 그리고 Vít Vodička: 여러분의 놀라운 통찰력과 관찰력, 훌륭한 아이디어에 감탄합니다.
- Adam Španěl: 귀중한 피드백을 제공하고 번개 같은 속도로 온라인 테스트를 위한 BGA 버전을 만들었습니다.
- Jason Holt: 이 놀라운 규칙 설명서를 작성했습니다.
- Regina Urazajeva: 마법 같은 마케팅을 설정했습니다.
- Míša Zaoralová 그리고 Hana Slaninová: 그래픽 작업을 담당했습니다.
- Radim "Finder" Pech: 멋진 트레일러 영상을 만들었습니다!
- Jakub Uhlíř: 테스트 플레이와 번역 작업을 조정하고 정리했습니다.
- Kreten, Lenka, Lukáš, 그리고 Tereza: 가족으로서 게임을 테스트하고 훌륭한 피드백을 제공했습니다.
- Tom Helmich, Anežka "Angie" Seberová, Miroslav Felix Podlesný, 그리고, 다른 모든 CGE팀: 초기의 불안하고 균형이 잡히지 않은 버전을 테스트하고, 귀중한 통찰력을 제공해 주셔서 감사합니다!

우리의 온라인 테스터들: 본인의 시간을 아낌없이 투자한 Leonardo Ciaroni, 매우 유용하고, 통찰력 있고, 상세한 피드백을 준 Michael Murphy, 온라인 테스트 커뮤니티의 영혼이 된 Peter Harding (Pelorn)과 Vienna Chichi Lam (Vichi), Doge Coin, Mateusz "Zozul" Zozuliński, Christine Cloostermans, Higawind, zlorfik, SimonFPM, Victor Kikudome, Larry Tan, Nicholas Henning, Bruno Pacheco, KuonGK, Bennzilla, tsuzumik, yosuke000, Mather, William Wong, Siddharth Manickasundaram, 그리고 온라인 버전을 테스트한 80명 이상의 다른 아르낙 탑 플레이어들. 여러분 모두는 이 확장에 많은 시간과 노력을 쏟았습니다. 그것은 우리의 예산을 훨씬 뛰어넘었으며, 진심으로 고맙습니다!

Board Game Arena: Jurica Hladek, Emmanuel Colin, 그리고, 보드게임 아래나에 있는 모든 팀들은 우리가 독특한 디지털 테스트 플레이를 할 수 있게 지원하고, BGA 플랫폼 사용을 허락했습니다.

Tabletop testers: 우리의 모든 테스트 이벤트에 나타난 Stanislav Kubeš, 직관적으로 간식 토권을 만드는 문제를 해결하는 데 도움을 준 Tomáš Tyc, Tereza Štrilková, Rumun, Monča, Leontynka, Kryštof, Ivan "eklp" Dostal, Ladá Pospěch, Michal Ringer, Ruda Maly, Kuba Kutil, Kristian "Christheco" Buryš, Petr Ovesny, Tomik, Youda, Pitrs, Ozzy, Ella, Elnie, Tereza 그리고 다른 모든 Warcon 2021 참가자들. 여러분이 더 완벽한 경험을 할 수 있도록 도와주셨습니다. 감사합니다!

탐험을 계속하세요

아르낙의 세계는 광대하고. 아직
발견할 것이 더 많습니다.



www.cge.as/explore-arnak

<https://solo.arnak.game/>

여기에 접속하시면
"쿠틸 교수를 찾아서" 1인 게임을
즐길 수 있습니다. (한국어 지원)



© DiceTree Games
February 2022
www.dicetreegames.com



© Czech Games Edition
October 2021
www.CzechGames.com

(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30 신봉플러스스타 806호
보드피아고객센터 031-813-9233 · www.boardpia.co.kr

확장에 사용된 새로운 아이콘 설명

 자신이 물리친 수호자 중에서 이미 능력을 사용한 수호자 하나를 선택할 수 있습니다. 다시 능력을 사용할 수 있도록 앞면이 보이게 뒤집습니다.

 자신이 물리친 수호자 중에서 능력을 사용하지 않은 수호자 하나를 선택합니다. 능력을 쓰지 않고 앞면이 보이지 않게 뒤집습니다.

  현장 한 곳을 활성화합니다.

 발견된  단계 현장 한 곳을 활성화합니다.

 발견된  단계 현장 한 곳을 활성화합니다.

 게임 보드에 앞면으로 놓인 우상 하나의 효과를 사용합니다.

 공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 은색 면 효과를 사용합니다.

 공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 금색 면 효과를 사용합니다.

 공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 은색 면 효과를 사용합니다. 그런 다음, 해당 조수를 더미의 맨 아래에 놓습니다.

 또는  중 하나를 선택해서 얻습니다.

 이 우상 효과는 보조 행동이 아닙니다.

 아무도 차지하지 않은  현장 한 곳을 활성화합니다. 해당 타일을 게임에서 제거합니다. 남은 우상 타일 더미의 맨 위의 타일을 그 현장에 놓습니다. 이제 그 현장에서 다시 새로운 현장 발견 행동을 할 수 있습니다.

 새 조수 하나를 은색 면으로 가져오거나, 자신의 은색 면 조수 하나를 금색 면으로 업그레이드합니다. (플레이어당 조수는 둘보다 많이 가질 수 없습니다.)

 조수 둘의 상태를 회복시킵니다. 같은 조수를 두 번 회복시킬 수 없습니다.

일반적인 정보

한 가지 효과의 일부를 실행하는 사이에 보조 행동을 하는 것은 일반적으로 규칙에 어긋나지 않습니다.

  자신이 가져온 카드에 보조 행동이 있으면, 카드 방출 전에 그 카드부터 쓸 수 있습니다.

  카드를 가져온 다음 보조 행동을 하는 것은 규칙에 맞지만, **내야 하는 비용은 반드시 남겨놓아야 합니다.**

기억하세요!

- 공포 카드가 다 떨어지면, 카드 대신  타일을 받습니다.
- 어떤 효과가 이동 값을 생성했는데, 당장 쓸 수 없는 경우, 자신의 턴을 끝내기 전에는 아무 때나 사용할 수 있습니다.
- 아이템이나 유물 카드 더미가 다 떨어지면, 빈 더미 그대로 둡니다. 카드를 다시 섞지 않습니다.
- 라운드 전체에 지속되는 효과의 카드를 사용한 경우, 남은 라운드 동안 효과가 지속됩니다. 그 카드가 원숭이 신전의 조사 트랙에 있거나, 방출됐더라도 효과는 지속됩니다.