

LOST RUINS OF ARNAK

아르낙의 잊혀진 유적 - 사라진 탐험대

이 설명서를 먼저 읽어보세요.

여러분이 아르낙의 잊혀진 유적 - 사라진 탐험대
확장에 대해 알아야 할 모든 것을 알려드립니다.
본 설명서 외에 들어있는 캠페인 북은 이야기를
따라 게임을 진행하면서 챕터별로 읽을 수 있게
되어 있습니다.

MÍN & ELWEN

확장 사용 방법

이 확장은 두 가지 방식으로 사용하도록 설계되었습니다.

일반 게임

새 카드와 타일을 기본 게임에 함께 섞고, 1~4인용 일반 게임을 플레이합니다.

 이 확장에 포함된 구성품에는 이 표식이 있습니다. 따라서, 기본 게임과 구성품을 섞더라도 나중에 캠페인을 즐기실 수 있습니다.

캠페인

이 확장에 포함된 구성품을 기본 카드 더미와 분리해서 6개의 챕터로 구성된 캠페인을 즐길 수 있습니다. 캠페인은 1인 또는 2인 협력으로 진행합니다.

일반 게임 확장



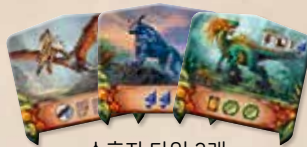
아이템 카드 21장



유물 카드 13장



조수 타일 4개



수호자 타일 3개



우상 타일 8개

새로운 현장

5개의 새로운 현장 타일은 캠페인의 상황 직면 카드를 일반 게임에서 사용할 수 있게 합니다. **캠페인으로 게임을 진행할 때는 이 새로운 현장 타일을 사용하지 않습니다.**



단계 현장 타일 4개



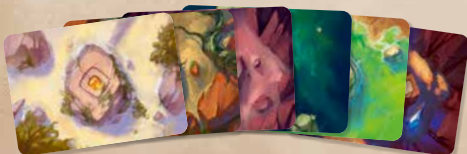
단계 현장 타일 1개

새로운 조사 트랙

새로운 조사 보드에는 두 개의 새로운 조사 트랙이 있습니다. 이 트랙들은 캠페인에서 사용되지만, 일반 게임에서도 사용할 수 있습니다.



캠페인의 상황 직면 카드



상황 직면 카드 56장



폭포 타일 2개

탐험 대장

이 확장에는 고유한 능력을 갖춘 두 명의 새로운 탐험 대장이 포함되어 있습니다.

이들은 **탐험 대장 확장**의 탐험 대장들과 함께 사용할 수 있습니다. 해당 확장이 없지만, 3인 또는 4인의 일반 게임에서 탐험 대장을 사용하고 싶다면 10쪽의 간략 탐험 대장 규칙을 참조하세요.

캠페인은 탐험 대장을 사용해서 플레이하도록 설계되었습니다. 이 확장 또는 **탐험 대장 확장**에 포함된 모든 탐험 대장을 사용할 수 있습니다.



기자

신문 타일 4개
기사 토큰 15개

기계공

원숭이 조수 1개
금색 토큰 8개



역할 결정 토큰 2개

캠페인 전용 구성품



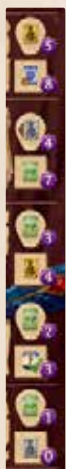
챗터 개요(업적) 카드 12장



안개 / 파도 타일



비둘기 토큰 2개



조사 트랙
보상 보드



그림과 같이 보드를
조립합니다.



빨간색 고고학자 4개



캠페인 기록표

탐험 대장 소개



이전 확장인 **탐험 대장 확장**에서 탐험 대장에 대해 소개해 드린 바 있습니다. 탐험 대장 사용법을 이미 알고 있다면 **기계공**과 **기자**에 대한 개별 설명으로 건너뛰어도 됩니다.

탐험 대장 확장이 없는 경우, 2개의 간단한 탐험 대장을 만드는 방법을 참고하세요(10쪽). 이들은 3인 또는 4인 게임에서 기계공 및 기자와 경쟁할 수 있게 해줍니다. 간단한 탐험 대장은 2인 또는 1인 캠페인에서 사용할 수도 있습니다.

기자: 취재차 아르낙에 온 기자입니다. 기자의 기사는 발견으로부터 이익을 얻을 수 있는 독특한 방법을 제공합니다.



기계공: 기계에 대한 열정을 가진 숙련된 엔지니어입니다. 그녀는 털이 많은 친구의 도움을 받아 거대한 기계를 만들고 있습니다.



탐험 대장을 무작위로 선택하고 싶으면, 이 토큰을 사용합니다.

잠깐! 탐험 대장 확장을 알고 계신가요?

탐험 대장은 아르낙의 잊혀진 유적의 또 다른 확장입니다. 이 확장에는 다음이 포함됩니다.

- 각 플레이어에게 고유한 능력을 부여하는 6명의 탐험 대장
- 새로운 조사 트랙 2개
- 새로운 아이템과 유물 30장
- 새로운 현장, 수호자, 조수 등이 있습니다!

탐험 대장 확장을 포함해서 (또는 확장이 없더라도) 사라진 탐험대 확장으로 캠페인이나 일반 게임을 즐기실 수 있습니다.

[Http://boardpia.co.kr/](http://boardpia.co.kr/)에서 자세한 정보를 확인하세요.



플레이어 게임 준비

탐험 대장마다 정해진 개인 보드와 시작 카드가 있습니다. 자신이 사용할 탐험 대장의 보드와 시작 카드를 받습니다. 그리고, 원래 규칙대로 시작 카드 더미에 공포카드 2장을 추가합니다.



고고학자 말과 조사 토큰은 기본 게임의 것을 사용합니다.



탐험 대장마다 고유의 구성품과 특수 규칙이 있습니다.

기자:



기계공:



개인 보드가 준비되면 일반적인 규칙대로 플레이 순서를 정하고 시작 자원을 받습니다. 각 탐험 대장에 대해서는 다음 페이지에서 자세히 설명하겠습니다.

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.

탐험 대장을 사용해서 플레이할 때, **이상 칸을 순서대로 사용할 필요는 없습니다.** 따라서 일반 이상 칸이 채워지기 전에도 파란색 이상 칸을 사용할 수 있습니다.



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



기자

~~잃어버린 신전을 찾는 탐험대~~ 잃어버린 신전 발견!

오늘 아르낙 탐험대가 문양으로 장식된 ~~아치형~~ 입구를 발견했을 때, 기쁨의 외침이 아르낙의 정글에 울려 퍼졌다. 이 관문은 우리를 오랫동안 버려졌던 신전으로 인도할 것이다.



예비 조사



기자들은 모든 사실이 파악되지 않더라도 거리낌 없이 기사를 씁니다. 기자는 조사할 때 수첩 토큰이 돋보기 토큰보다 한 줄 위로 올라갈 수 있습니다(그보다 더 올라갈 수는 없습니다).

이 능력을 잊지 않도록, 시작할 때 돋보기 토큰 위에 수첩 토큰을 올려놓습니다.

보도

보도 카드를 효과로 사용하면 표에 있는 3가지 보조 행동 중 하나를 적용합니다. 자신이 작성한 기사 수에 따라 선택할 수 있는 효과가 다릅니다(기사를 게시했는지 여부는 상관없습니다).

- 0 또는 1개의 기사를 작성했으면 을 얻습니다.
- 2개 이상의 기사를 작성했으면 또는 중에서 선택할 수 있습니다.
- 5개 이상의 기사를 작성했으면 을 얻습니다.

시작 카드



기사 준비



그림과 같이 현장마다 아래에 기사 토큰 1개를 놓습니다. 기사 토큰 2개를 개인 보드 위쪽의 홈에 놓습니다. (2인 게임에서는 3개를 놓습니다.) 이 기사들은 탐사 카드를 사용하여 작성할 수 있는 특집 기사입니다.

신문 준비

4개의 신문 타일 중 2개를 무작위로 선택하고, 무작위로 한 면을 위로 오도록 개인 보드의 가운데 칸에 끼워 놓습니다. 나머지 2개는 게임 상자에 다시 넣습니다.



기사 작성



게임을 시작할 때, 기자의 기사는 게임 보드의 현장이나 기사의 개인 보드 위쪽에 있습니다. 이것들은 당장은 사용할 수 없습니다. 먼저 기사를 **작성**해야 합니다.

현장의 기사를 작성하는 것은 보조 행동입니다. 비용은 현장에 표시된 이동 값 **하나**입니다. (예를 들어 현장의 이동 값이 이면, 또는 를 지불할 수 있습니다.) **기사를 작성하려면 해당 현장에 고고학자가 있어야 합니다.**

기억하세요: 여러분의 이동 값은 턴이 끝날 때까지 손실되지 않습니다. 비용이 인 현장에 를 지불해서 가면, 현장의 기사를 작성하는 데 남은 를 사용할 수 있습니다.

자신의 개인 보드 위에 있는 특집 기사는 탐사를 사용해야만 작성할 수 있습니다.

작성한 기사는 게시할 때까지 공급 상자에 보관합니다

기사 게시

작성한 기사는 신문 타일에 표시된 행동에 사용할 수 있습니다. 해당 행동을 사용하기로 결정하면, 그 위에 기사를 배치합니다. 해당 행동과 기사는 다시 사용할 수 없습니다.

일반적인 규칙대로, 보조 행동 표시가 없으면 해당 행동을 그 턴의 주요 행동으로 수행합니다.

신문마다 맨 윗줄을 채워야 가운뎃줄을 사용할 수 있고, 가운뎃줄을 채워야 맨 아래 행동을 사용할 수 있습니다. 위의 예시에서 **1** 표시가 있는 행동이 현재 사용할 수 있는 행동입니다. 한 타일에서만 여러 줄에 기사를 게시하고, 다른 타일에는 게시하지 않아도 괜찮습니다.

그렇지만, 맨 윗줄의 4칸 모두에 기사를 게시하면 보상이 있습니다. 그림에서 맨 위의 줄 4칸에 각각 기사를 게시했기 때문에, **2** 표시가 있는 파란색 우상 칸을 사용할 수 있습니다. 마찬가지로 두 번째 줄의 파란색 우상 칸은 가운뎃줄의 모든 기사가 게시된 경우에만 사용할 수 있습니다.

기계공

3/4인치 좀 건네줘. ... 아니, 그건 드라이버야. 내가 말한 건 렌치야. ...
아니, 그건 7/8이야. 3/4인치가 필요해. 사-분의-삼. ... 그렇지! 맞아, 그거야! 잘했어, 원숭이!



게임 준비

금색 톱니 8개를 앞면이 보이지 않게 섞고, 4쌍으로 나눕니다.

개인 보드 옆에 한 쌍을 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 이 쌍은 기계공의 협업 카드를 위한 것입니다. 나머지 3쌍은 카드 열의 I, III, V 칸에 앞면이 보이지 않게 놓습니다.



III 라운드가 시작될 때 원숭이 러스티를 얻게 됩니다. 잊지 않도록 원숭이 조수를 카드 열의 III 칸에 놓습니다.

시작 카드



땀질

땀질 카드를 효과로 사용하면 표에 있는 3가지 보조 행동 중 하나를 적용합니다. 현재 자신의 기계에 있는 금색 톱니 개수에 따라 선택할 수 있는 효과가 달라집니다.

- 금색 톱니가 1개면 를 얻습니다.
- 금색 톱니가 2개면 또는 중에서 선택할 수 있습니다.
- 금색 톱니가 3개 이상이면 원하는 효과 한 가지를 선택할 수 있습니다.

러스티

III 라운드를 시작할 때, 이 조수를 얻습니다. 일반적인 방법으로도 조수를 얻을 수 있습니다. 즉, 조수 3명을 가질 수 있습니다.

러스티는 다른 조수처럼 능력을 사용하고 상태를 회복시킬 수 있지만, 어떤 효과로도 교체, 교환 또는 버릴 수 없습니다. 러스티는 기계공만 사용할 수 있는 조수입니다.



금색 톱니 추가



I, III, V 라운드를 시작할 때, 카드를 뽑은 다음 해당 라운드의 금색 톱니 쌍을 공개하고, 하나를 선택하여 기계의 빈칸에 놓습니다. 다른 톱니는 게임 상자에 다시 넣습니다

협업카드를 사용하면 개인 보드 옆에 두었던 여분의 쌍에서 1개의 톱니를 추가할 수 있습니다.

기계



기계공의 기계는 4개의 은색 톱니가 달린 큰 바퀴입니다. 여기에는 금색 톱니를 놓을 수 있는 칸이 4개 있습니다. 그림과 같이  와  효과가 맨 위에 있는 상태로 게임을 시작합니다. 바퀴 중앙의 화살표가 위를 가리키며 시작 위치를 표시하기 때문에, 쉽게 기억할 수 있습니다.



은색 기어 효과는 기계공의 카드, 원숭이 조수, 파란색 우상 효과에서 볼 수 있습니다. 이것은 바퀴를 시계 방향으로 90도 돌린 다음, 오른쪽에 있는 2개의 **은색 톱니 효과 중 1개 선택**한다는 뜻입니다.



금색 기어 효과도 바퀴를 시계 방향으로 90도 돌립니다. 그런 다음, 오른쪽에 있는 금색 톱니 칸을 확인합니다.



금색 톱니 칸이 비어 있으면 은색 기어 효과와 동일하게, **은색 톱니 효과 1개**를 선택합니다.



금색 톱니 칸에 금색 톱니가 있으면 다음 중 한 가지 효과를 선택합니다. **금색 톱니 효과를 선택하거나, 인접한 은색 톱니 2개 모두**를 원하는 순서로 실행합니다.

채굴자와 여행자

다음은 기본 게임의 구성 요소만 사용하여 만들 수 있는 2가지 간단한 탐험 대장입니다. 기본 게임의 보드와 구성품을 사용하고 시작 카드를 아래에 표시된 것으로 교체합니다. 파란색 우상 칸이나 특수 능력은 없지만 이 구성의 시작 카드는 캠페인을 플레이하거나 기계 공 및 기자를 상대로 3인 또는 4인 게임을 플레이하는 데 필요한 이점을 제공합니다.



새로운 현장

새로운 현장 타일을 기본 더미에 함께 섞습니다. 새 현장은 상황 직면 카드를 펼치도록 합니다. 캠페인을 진행할 때는 현장 타일 더미에서 이 현장 타일들을 제거하세요. 캠페인은 상황 직면 카드 사용 방법이 다릅니다.



새 현장 타일마다 특정 더미 맨 위의 상황 직면 카드를 펼치고 실행하라는 효과가 있습니다.

상황 직면 카드는 캠페인에 대한 약간의 스포일러가 있을 수 있습니다.

상황 직면 카드

상황 직면 카드는 필요할 때까지 게임 상자에 그대로 둡니다. 상황 직면 카드 더미를 사용하는 현장이 공개되면 상자에서 카드 더미를 꺼내어 잘 섞고, 해당 현장 근처의 게임 보드 옆에 놓습니다.

상황 직면 카드를 해결할 때 다음 두 가지 선택지 중 하나를 고릅니다.

- 왼쪽 효과를 선택하면 즉시 실행합니다. 그런 다음 카드를 버립니다.
- 오른쪽 효과를 선택하면 개인 보드 옆에 카드를 보관합니다. 효과에 ⚡ 표시가 있으면 보조 행동처럼 사용할 수 있고, 즉시 쓸 수도 있습니다. 보조 행동이 아닌 경우에는 자신의 턴의 주요 행동으로만 사용할 수 있습니다. 어느 쪽이든 사용 후 카드를 버립니다.



채터 6 카드는 캠페인에서만 사용합니다.



위의 표식들은 캠페인용입니다. 일반 게임에서는 효과가 없습니다.

폭포 신전

흘렀다가, 튀었다가, 변화무쌍하게 방향을 바꿨다가,
길을 막는 것도, 길을 내주는 것도 항상 물이다.

폭포 신전을 사용하려면 게임 보드의 어느 면을 사용하건 조사 트랙 위에 폭포 신전 트랙을 놓습니다.

새로운 카드 가져오기 효과



이 효과는 와 같지만, 더미 맨 아래에서 카드를 뽑는다는 점이 다릅니다.

지름길

돌보기 토큰은 이 지름길을 타고 신전으로 바로 이동할 수 있습니다. 비용의 일부인 우상을 지불하려면 사용하지 않은 우상을 버립니다.

숨겨진 현장

폭포 뒤에는 고고학적 경이로움이 숨겨져 있습니다. 게임을 준비할 때, 플레이어 수와 같은 단계 현장 타일을 무작위 위로 가져와서 앞면이 보이지 않게 이 칸에 놓습니다.

게임을 진행하는 동안, 돌보기 토큰만 이 현장 칸으로 이동할 수 있습니다. 수첩 토큰은 오른쪽 칸들을 통해 이동해야 합니다. 돌보기가 숨겨진 현장 칸에 있는 동안에도 수첩 토큰은 오른쪽 칸들로 이동할 수 있습니다. (기자의 수첩 토큰은 이 현장 뒷줄로 이동할 수 있습니다.) 돌보기 토큰이 숨겨진 현장에 도달하면 이 칸의 현장 타일들을 살펴보고 하나를 선택합니다. 선택한 타일을 활성화한 다음, 일반 현장 타일 더미의 맨 아래에 놓습니다.

1인 게임에서 상대방이 이 칸에 도달하면 맨 위의 현장 타일을 버립니다.

물줄기

게임을 준비할 때, 폭포 타일을 배치하여 이 두 가지 비용을 덮습니다. 덮인 비용은 적용되지 않습니다. 위 칸을 조사할 때마다 폭포 타일을 밀어 지금까지 비용이었던 것을 덮습니다. 그러면, 다음에 적용되는 비용은 이번에 공개된 비용이 됩니다.



나무 신전

이 나무에는 오래전 의식의 흔적이
남아 있다. 도대체 이 나무는
얼마나 오래 살았던 걸까?

게임 준비

- 나무 신전을 사용하려면 게임 보드의 어느 면을 사용하건 조사 트랙 위에 나무 신전 트랙을 놓습니다. 그러나, 뱀의 신전 현장들에 더 흥미로운 이동 값이 있기 때문에 뱀의 신전 쪽을 추천합니다.



- 현장에 우상을 배치하기 전에, 무작위로 뽑은 우상으로 두 더미를 만듭니다. 더미당 우상의 수는 플레이어 수와 같습니다. 그림에 표시된 칸에 더미를 앞면이 보이지 않도록 놓습니다. 수첩 토큰으로 그 칸에 도달하기 전까지는 아무도 해당 더미에 무엇이 있는지 알 수 없습니다.

우상의 방



나무 신전은 고대 의식을 수행할 수 있는 두 번의 기회를 제공합니다. 돋보기 토큰으로 우상의 방에 도착하면 자신의 우상 중, 사용하지 않은 우상 하나를 받침대 칸 중 하나에 배치하고, 칸에 표시된 보상을 얻을 수 있습니다.

늦게 도착한 플레이어는 이미 우상이 놓인 칸을 사용할 수 없습니다. 개인 보드의 우상 칸에 놓인 우상은 우상의 방에 놓을 수 없습니다. 우상의 방에 놓을 우상이 없으면 우상의 방 혜택도 받지 못하고, 이것을 사용할 기회도 잃게 됩니다.



수첩 토큰으로 우상의 방에 도착하면 우상 더미를 살펴보고, 하나를 선택한 뒤 나머지는 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 선택한 우상의 보상과 우상 토큰을 즉시 획득합니다.



또 다른 미스터리

신전에 도착하기 전에도 아르낙 설화의 흥미로운 항목을 찾을 수 있습니다.



자신의 조사 토큰이 이 줄에 있으면, 조사 행동으로 토큰을 전진시키는 대신, 2점짜리 신전 타일 하나를 얻을 수 있습니다. 비용은 원래대로 지불합니다.



자신의 조사 토큰이 이 줄에 있으면, 2점 또는 6점짜리 신전 타일을 조사할 수 있습니다.



이 문은 쉽사리 열리지 않습니다. 이 비용의 일부로 자신의 손이나 개인 공간에서 유물 하나를 방출해야 합니다.



돈보기 토큰으로 이 줄에 도착하면 자신의 수호자 중, 뒷면으로 놓인 수호자 하나를 되돌릴 수 있습니다. 다시 능력을 사용할 수 있도록 앞면이 보이게 뒤집습니다.



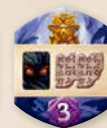
돈보기 토큰으로 이 줄에 도착하면, 발견되지 않은 현장 한 곳에서 앞면으로 놓인 우상의 효과를 즉시 사용할 수 있습니다. 앞면으로 놓인 우상이 없으면 아무 효과가 없습니다.



이곳에 우상을 배치하면  를 적게 내고 아이템 하나를 구입할 수 있습니다. 그런 다음, 자신의 더미 맨 아래의 카드를 가져올 수 있습니다. 이것은 방금 구입한 카드를 즉시 뺄 수 있음을 의미합니다. 혜택의 순서를 바꿀 수 없지만, 아이템을 구입하지 않고 카드만 가져오는 것은 가능합니다.

새로운 우상

이 확장에는 몇 가지 새로운 우상이 포함되어 있습니다. 기본 게임의 우상과 함께 섞어서 사용하면 됩니다. 캠페인을 플레이하는지 여부는 관계없습니다. 특히 나무 신전으로 게임을 진행하려면 이러한 추가 우상이 필요합니다.



이 우상의 효과를 실행하면 신전에 있는 2점 신전 타일 더미 3개 중 하나에서 타일 하나를 가져옵니다. 조사 비용을 전혀 지불하지 않습니다. 더미가 모두 비어 있으면 이 우상은 효과가 없습니다.

1인 규칙

1인 게임에서 상대방은 항상 한 종류의 첫 번째 우상으로 3점을 얻고, 같은 종류의 추가 우상으로 2점을 얻습니다. 상대방의 보드에 인쇄되지 않은 우상의 경우에도 마찬가지입니다.

몇 가지 카드 설명

쿠틸 교수의 일기



수첩 토권이 3번 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. 폭포 신전에서 (숨겨진 현장에 이어진 것은 돋보기 토권 한 줄이더라도) 숨겨진 현장을 우회하는 수첩의 경로는 두 줄입니다.

보석상의 확대경, 깃털 모양 돌



다음 번에 조사 토권을 이동하기 전, 하나 이상의 자원이 놓일 수 있습니다. 이 경우, 쌓인 자원을 한 번에 모두 얻습니다.

특히 보석상의 확대경의 경우, 신전 타일을 조사하는 것도 돋보기로 조사하는 것으로 간주한다는 것을 기억하세요.



암흑의 조각상



손에 든 카드를 한쪽에 놓고, 자신의 카드 더미를 살펴봅니다. 공포 카드가 아닌 카드를 최대 2장 선택하여 한쪽에 놓았던 손 카드에 추가합니다. 남은 카드 중, 공포 카드는 전부 다시 더미에 되돌려 놓고, 나머지는 개인 공간에 놓습니다. 카드 살펴보기를 끝낼 때까지는 보조 행동을 할 수 없습니다.

광부의 헬멧



예를 들어, 현장 타일에 가 표시되어 있으면 과 만 얻습니다. 공포 카드는 받지 않습니다. 광부의 헬멧은 현장 타일에만 적용됩니다. 수호자나 상황 직면 카드의 는 막을 수 없습니다.

숨겨진 공포



탐험 대장 확장에 있는 이 카드는 저주받은 동전과 암흑의 조각상 효과에서 카드로 간주합니다.

확인합니다: 기본 게임에서의 “~장까지 가져옵니다”와 같은 의미입니다.

수호자의 능력 사용 여부: 자신의 수호자가 앞면이 보이지 않게 놓였으면 능력을 사용한 것입니다. 이것은 능력의 “사용을 완료”한 것과 같습니다. 앞면이 보이게 놓인 수호자는 능력을 사용하지 않은 것입니다. 즉, “사용하지 않은” 또는 “사용할 수 있는” 것과 같습니다.

상대방: 일반 게임에서 상대방이 차지한 현장은 다른 플레이어(또는 1인 게임에서 가상의 상대 플레이어)가 차지한 현장을 의미합니다. 2인 협력 게임에서는 “라이벌”만이 상대방입니다.

다른 플레이어: 2인 협력 게임에서는 라이벌 또는 동료 플레이어를 “다른 플레이어”로 간주할 수 있습니다.

을 얻습니다: 카드 열에서 유물을 획득하는 것은 비용을 지불하지 않고 구입하는 것과 동일합니다. 단, 유물을 손이나 카드 더미로 가져오게 되면 그 효과를 수행하지 않습니다.

는 무시합니다: 예, 이 상황 직면 카드 효과를 사용하면 누군가 이미 차지한 현장 한 곳으로 재배치할 수 있습니다!

가장 오른쪽 **현장:** 현장을 의미합니다.

배치된 **를 ~합니다:** 카드 효과를 적용하는 것은 배치된 고고학자 하나입니다.

게임 디자이너 Mín & Elwen 스토리 집필 Mín, Jason A Holt

게임 개발: **Michal Štach**
Michaela Štachová
Adam Španěl
Stanislav Kubeš
Tomáš Uhlíř
Vít Vodička
Jakub Uhlíř

그래픽 디자인: **Radek Boxan**
Miša Zaoralová

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

예고편 및 3D: **Roman Bednář**
Radim "Finder" Pech

아트 조연: **Dávid Jablonovský**

커뮤니티 관리: **Michael Murphy**

생산: **Vít Vodička**

설명서 집필: **Jason Holt**

프로젝트 관리: **Jan Zvoníček**

프로젝트 감독: **Petr Murmak**

한국어판 제작: **DiceTree Games**

탐험을 계속하세요

아직 발견할 것이 많이 남아 있습니다!

아래 링크를 눌러 설명 영상, 디자이너 다이어리,
아트 진행 등을 확인하세요.



www.cge.as/explore-arnak

대단히 감사합니다:

우리의 핵심 팀:

- **Adam Španěl** 게임의 디지털 테스트 및 개발을 위한 CGO 플랫폼을 만들고, 그곳에서 수많은 게임 반복을 수행하고 테스트와 소통하고 게임을 테스트하고 훌륭한 피드백을 제공해 주었습니다. 때때로 나는 당신이 타임머신을 가지고 있다고 생각했습니다!
- **Tomáš "Uhlík" Uhlíř**, 새 카드에 대한 많은 훌륭한 효과를 제시하고 캠페인 시스템에 대한 아이디어를 주었습니다.
- **Stanislav Kubeš** 지칠 줄 모르고 반복 테스트하고 훌륭한 피드백과 아이디어를 제공하고 균형을 맞추기 위한 통계를 관리해 주셔서 감사합니다.
- **Radek "RBX" Boxan** 많은 프로토타입을 만들고 모든 것이 아름답게 보이도록 여러 노력을 기울여 주었습니다!
- **Michael Murphy** 온라인 커뮤니티 관리자로서 훌륭한 작업을 수행하고, 매우 통찰력 있고 상세한 피드백을 제공해 주었습니다.
- **Michaela Zaoralová** 엄청난 양의 작업에도 불구하고, 설명서와 캠페인 북을 멋지게, 그리고 믿을 수 없을 정도로 훌륭하게 만들어 주셔서 감사합니다. 마감의 역구름이 드리울 때 당신은 우리에게 희망의 빛이었습니다 :-)
- **Jason Holt** 규칙의 충돌을 찾아내는 기묘한 능력과 천재적인 이야기꾼 능력에 감사합니다.
- **Radim "Finder" Pech and Říman** 멋진 예고편 동영상상을 제작해 주셔서 감사합니다!
- **Vít Vodička and Jakub Uhlíř** 소중한 피드백 고맙습니다!

Adrian and Ariana 작은 러스티의 이름을 지어줬어요!

Kavenu에서의 강도 높은 테스트에 참여한 모든 분들: Alf Board, Honzík Šafa, David "Shrap" Zita 및 Lenka "slunicko.miki" Zitová, Peřule Pěkná 및 Karel "Runemaker" Pěkný, Danča Bělská, Jiří Kořínek. 우리는 여러분 모두를 다시 만나기를 고대하고 있습니다! 여러분 모두 대단했습니다!

DEKL의 멋진 사람들: Barča Rohlíková, Spartik, Michal "Netopejř" Janič, Ilča, Dominik Soukup, Petr "Navy" Návara, Marie Adesina, Michal Mach. 훌륭한 게임 마라톤에 감사드립니다!

사내 CGE 테스터: Fanda, Zdeňka, Tony, Nathan, Eleni Papadopoulou, Rachel Billings, Atom, Ursus, Štěpán "Kat" Cenek, Jakub Doucek, Kreten, Vlaada, Alenka, Tom Helmich, Regina Urazajeva, Anežka "Angie" Seberová, Rumun, Ondra Skoupý, Miroslav Felix Podlesný 와 John Keith McDonald, 그리고, CGE 팀의 모든 팀원들 - 많은 초기 중단 및 불균형 버전을 두려움 없이 테스트하고 귀중한 통찰력을 제공해 주셔서 감사합니다!

테이블탑 테스터: Kuba Kutil, Ivan "eklp" Dostál, Miloš Procházka, Vodka, Lukáš "Houp" Beran, Kristýna Šťastná, Lanzit, Láďa Pospěch, Hynek Palatin, Filip X, Dominika Končiarová, Melisa, Svetlíková, Radek_M, Ondřej Cigánek, Zuzana Halaštová, Lucije Minářová, Milan Bača, David "Ragnar" Šudoma

디지털 테스터: UtterMarcus, kagura, vrauser2, Laskas, Steven O, Marcmo8, Grimoire, calloactionX, 4ja, Lenka "slunicko.miki" Zitová, David "Shrap" Zita, Rozenbotteljam, a8881995, Kassyyii, Papiieski, nyahan, Xiot, kuro, Dionprv, BigRye, RabbitRain, MarkowKette, IndigoNebula, Tysuga, MadScientist, and many others. This would not have been possible without you. Thank you!

모든 게임 클럽들, 테스트를 위해 공간을 제공해 주셔서 감사합니다.

Kavenu, ČeskoBudějovický deskoherní klub DEKL, Kundol chasa, iHRYsko Banská Bystrica, Herní klub Brno



© DiceTree Games
www.dicetreegames.com
www.boardpia.co.kr



© Czech Games Edition
2023년 6월
www.CzechGames.com

확장에 사용된 새로운 아이콘 설명

-  카드를 가져와서 자신의 더미 맨 위에 놓습니다. (카드의 효과는 적용하지 않습니다.)
-  자신의 더미 맨 아래의 카드를 가져올 수 있습니다. 자신의 카드 더미가 비었으면 아무 효과가 없습니다.
-  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 뒤집어 놓습니다.
-  자신의 조수 중 하나를 사용합니다. 단, 조수의 효과를 실행하는 대신, 표시된 토큰을 얻습니다. 해당 조수의 효과에 비용(예: )이 있는 경우, 해당 비용을 무시합니다.
-  현장 한 곳을 활성화합니다.
-  발견된 현장 한 곳을 활성화합니다.
-  폭포 신전용 알림 아이콘입니다. 숨겨진 현장 중 하나를 선택해서 활성화하고, 제거한 다음 일반 더미 맨 밑에 되돌려 놓습니다.
-  게임 보드에 앞면으로 놓인 우상 하나의 효과를 사용합니다. 앞면으로 놓인 우상이 없으면 아무 효과가 없습니다.
-  챕터 6 상황 직면 카드의 이 아이콘은 게임 준비 후에 남은 우상 하나를 앞면이 보이지 않게 얻는다는 뜻입니다.
-  공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 은색 면 효과를 사용합니다.
-  공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 금색 면 효과를 사용합니다.
-  표시된 챕터의 상황 직면 카드 한 장을 뽑고 실행합니다.
-  이 우상의 효과를 실행하면 2점 신전 타일 더미 3개 중 하나에서 타일 하나를 가져옵니다.
-  이 비용을 지불하려면 자신의 손이나 개인 공간에서 유물 하나를 방출합니다.
-  나무 신전용 알림 아이콘입니다. 사용하지 않은 우상 하나를 빈 받침대 한 곳에 올려놓고, 표시된 효과를 실행합니다.

기억하세요!

- 어떤 효과가 즉시 사용할 수 없는 이동 값을 생성하는 경우, 그 턴이 끝나기 전에는 언제든지 사용할 수 있습니다.
- 카드나 타일이 다 떨어진 더미에서 카드나 타일을 뽑아야 하는 경우, 그냥 뽑지 않으면 됩니다. (예외: 공포 카드 더미가 다 떨어져서 카드를 가져올 수 없으면, 공포 타일을 가져옵니다.)
- 한 라운드 전체에 지속되는 카드 효과를 사용하면, 해당 카드를 방출하더라도 전체 라운드 동안 효과가 지속됩니다.

