Die verlorenen Ruinen von Arnak - Spielhilfe / KSR (Seite 1 von 3)

Es werden 5 Runden gespielt zu je 3 Phasen ("Passen" ist eine Haupt-Aktion).
Das Standardspiel ist der "Vogeltempel", worauf die KSR basiert.

1) Karten ziehen:

- Alle Spieler ziehen Karten von ihrem Deck, bis jeder 5 Handkarten hat.

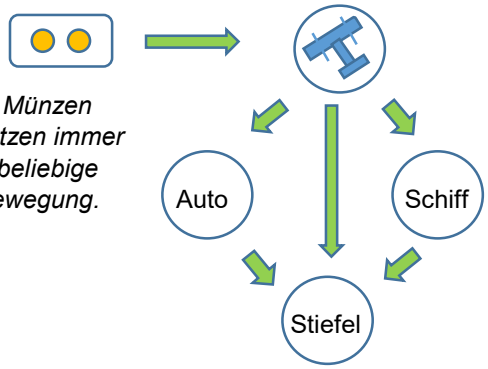
2) Spielzüge ausführen:

- Der Startspieler beginnt, dann folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn.
  Jeder Spieler führt seinen Zug aus, der aus 1 von 7 HAUPT-Aktionen besteht UND beliebig vielen NEBEN-Aktionen (vor, während, nach der Haupt-Aktion).

HAND-KARTEN nutzt man für ihren **Bewegungswert ODER ihren Effekt.**
FURCHT-KARTEN haben nur einen **Bewegungswert.**

Ein Effekt mit **BLITZ-SYMBOL** gilt nicht als **HAUPT**-Aktion.

BEWEGUNGS-Hierarchie:



Beispiel 1:

Du musst 1 Auto zahlen.
Gib ab: 2 Münzen oder
1 Flugzeug oder
1 Auto
je als Symbol auf Karte(n).

Beispiel 2:

Du musst 2 Stiefel zahlen.
Gib ab: irgendeine Mischung
aus 2 Symbolen

HAUPT-Aktion:
An einem Ort graben:



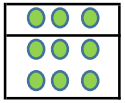

schon entdeckt

Diese 5 Orte haben kein Orts-Plättchen.

- VORGABE: Habe mind. 1 Archäologen auf eig. Tableau.
- SENDE 1 Deiner Archäologen zu einem der 5 Orte mit Zelt-Symbol (Startorte) oder zu 1 anderen entdeckten Ort, der also mit einem Orts-Plättchen bestückt wurde.
- ZAHLE die Bewegungskosten des Ziel-Ortes (z.B.: Stiefel). Gib dafür Karte(n) ab. Kompasse sind nicht zu zahlen.
  Es darf auf dem Ziel-Feld kein anderer Archäologe stehen und auch kein Blockierungsmarker (2er-/3er-Partie) sein.
- BEFOLGE den Effekt des Ortes (z.B. "Erhalte 2 Münzen").
- Es ist erlaubt, ggf. später 1 weiteren eigenen Archäologen am selben Ort einzusetzen, wenn der Ort das ermöglicht (Doppelsetzfelder).

HAUPT-Aktion:
1 neuen Ort entdecken:

Zahle oder

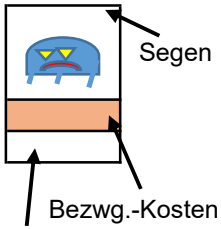


PLUS
Bewegungskosten



- VORGABE: Habe mind. 1 Archäologen auf eig. Tableau.
- WÄHLE 1 Ort ohne Orts-Plättchen darauf.
- ZAHLE die auf dem Spielbrett angegebene KOMPASS-Kosten UND die Bewegungskosten
- BEFOLGE den Effekt des offen liegenden TOTEMS und platziere alle Totems von dort verdeckt in Deinem Lager.
- NIMM das oberste Plättchen vom pass. ORTS-Stapel und lege es offen auf den Ort, der nun ENTDECKT ist..
- BEFOLGE sofort den Effekt des Ortes (heller Rahmen).
- ERWECKE den Wächter des Ortes: Dazu nimmst Du das oberste Plättchen vom Wächterstapel und legst es OFFEN auf das Orts-Plättchen.
  Bedenke, dass Du ggf. später 1 FURCHT*-Karte erhältst.

HAUPT-Aktion:
1 Wächter bezwingen:



- VORGABE: Habe mind. 1 Archäologen am Ort mit dem Wächter, den Du bezwingen willst.
- ZAHLE die Kosten der Bezwingung, die am unteren Rand des Wächters in ROT angegeben sind.
- ENTFERNE den Wächter vom Spielplan und lege ihn OFFEN neben Dein Tableau.
- Es gibt einen Effekt im Spiel, der 1 kostenlose Wächter-Bezwingung erlaubt. Allerdings kostete ggf. der Erwerb.

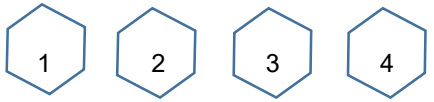
Nach BEZWINGUNG gibt es den SEGEN des Wächters: Dieser Segen kann 1-mal im ges. Spiel genutzt werden in einem eigenen Spielzug. Nach Nutzung: Wächter nun verdecken (Segen = Abbildung rechts oben auf Wächter)

TOTEMS: … bringen je 3 SP zum Spielende.
… bringen Effekte, wenn man sie als Nebenaktion auf eines seiner 4 Totem-Felder (linskbündig) seines Tableaus legt.
Dazu wählt man 1 der 5 abgebildeten Effekte.
Jedes freie Totem-Feld bringt noch 1 - 4 SP zum Spielende.



Effekte:

1 Münze für 1 Juwel abgeben
1 Pfeilspitze erhalten
2 Steintafeln erhalten
1 Münze + 1 Kompass erhalten
1 Karte ziehen



Sind alle Totemfelder belegt, kann man keine Effekte von weiteren Totems mehr erlangen.

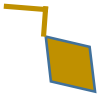
HAUPT-Aktion: 1 Karte kaufen:

- Die Kartenreihe wird durch den MONDSTAB in 2 Bereiche aufgeteilt.
- ARTEFAKTE liegen links, GEGENSTÄNDE rechts.

… bringen u.a. SP (unten rechts auf Karte) zum Spielende.



ARTEFAKTE (blaue Vase) sind Schätze.
Man KAUFT 1 Artefakt durch Zahlung von Kompassen, die unten links auf der Karte angegeben sind.
Das Artefakt kommt in den eigenen Spielbereich und man kann sofort seinen Effekt nutzen. Diese 1. Nutzung kostet KEINE Steintafel. Bewegungskosten ggf. zahlen.



GEGENSTÄNDE (braune Kelle) nützen der Expedition.
Man WÄHLT 1 Gegenstand aus der Kartenreihe und zahlt die Münzkosten, die darauf unten links angegeben sind.
Der Gegenstand kommt verdeckt unter das eigene Deck.

KARTENREIHE AUFFÜLLEN:

Ausliegende Karten der Kartenreihe in Richtung des Mondstabs schieben UND auf das freie Feld 1 Karte des selben Typs (wie gekauft) legen..
Ist ein Kartenstapel leer, werden Karten dieses Typs nicht mehr verschoben und nicht mehr aufgefüllt.

HAUPT-Aktion: 1 Karte spielen:



- SPIELE 1 Karte offen aus Deiner Hand in Deinen Spielbereich und nutze ihren Effekt. Sie bleibt da i.d.R. liegen**.
  Ein Effekt mit BLITZ ist eine Nebenaktion, womit Dir die Hauptaktion noch bleibt.
  Andernfalls gilt der Effekt als Haupt-Aktion.
- **Artefakte erfordern Zahlung von 1 Steintafel.**

Beachte: Handkarten geben Bewegung ODER Effekte.
"Versetzen" kostet keine Bewegungs-Kosten.

! **BLITZ** auf Karte bedeutet, dass sie keine Haupt-Aktion ist.

VERBANNUNG:



- Manche Regeln und Effekte schicken Karten in die Verbannung am oberen Rand des Spielbretts.
  Gegenstände und Artefakte haben separate Stapel.
  Furcht-Karten kommen zurück in ihren Stapel.
  Finanzierungs- und Erkundungs-Karten liegen oberhalb der Furchtkarten, wenn diese verbannt wurden.

HAUPT-Aktion: Forschen:



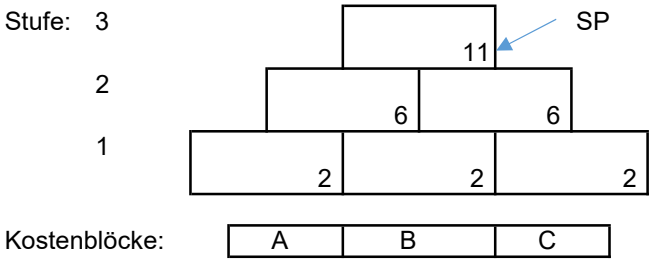
- WÄHLE 1 Deiner Forschungs-Marker (Lupe / Notizbuch).
  Ist Dein Notizbuch unterhalb der LUPE, kannst Du Lupe oder Buch nutzen.
  Das Notizbuch darf nie oberhalb der Lupe sein.
  Der gewählte Marker darf auf ein Feld ziehen, das mit seinem aktuellen Feld verbunden ist. Wähle es aus.
- Es können mehrere Marker auf dem selbem Feld liegen.
- ZAHLE Kosten der Bewegung (stehen auf Verbindungs-Brücke) und BEWEGE den Marker.
- ERHALTE die Belohnung(en) fürs Forschen:
  a) Ein ggf. noch vorh. Bonus-Plättchen nehmen + nutzen.
  + b) Effekt der Reihe befolgen, abhängig vom bewegten. Markertyp (Lupe / Notizbuch).

OBERSTE REIHE der FORSCHUNGSLEISTE:

- Hast Du die oberste Reihe erreicht, hast Du den Verschollenen Tempel entdeckt.
- LEGE Deine LUPE auf das wertvollste freie Feld dort.
- NIMM 1 Bonus-Plättchen Deiner Wahl aus dem Stapel mit verdeckten Plättchen (rechts neben der Lupe).

ERKUNDUNG des TEMPELS:

- Fakt: Deine Lupe liegt schon im Verschollenen Tempel.
- Jede weitere Forschungs-Aktion bringt Dir 1 Tempel-Plättchen gegen Kostenzahlung wie unten.



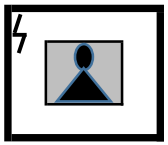
1 Plättchen aus Stufe 1 kostet Anforderungen aus A / B / C, je nach Stapel.
1 Plättchen aus Stufe 2 kostet Anforderungen aus 2 benachbarten Blöcken.
z.B.: linker Stapel = kostet die Anforderungen aus A + B
1 Plättchen aus Stufe 3 kostet die Angaben aus A + B + C.

EFFEKT: EINEN GEHILFEN REKRUTIEREN: *nicht abwerfbar*

- In bestimmten Reihen können durch das Notizbuch Gehilfen rekrutiert werden. Dazu wählst Du einen der auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen. Der gewählte Gehilfe kommt auf eines Deiner Gehilfenfelder, silberne Seite nach oben.

- Zur NUTZUNG drehst Du den Gehilfen seitwärts, womit er temporär erschöpft ist. Zum Ende der Runde werden alle Gehilfen wieder zurückgedreht. Einige Effekte erlauben frühere Zurückdrehung (Auffrischung).

- AUFWERTEN auf die GOLDENE Seite ist mit dem speziellen Symbol mit goldenem Hintergrund möglich. Ein silberner erschöpfter Gehilfe, der so aufgewertet wird, ist sofort als goldener Gehilfe wieder aufgefrischt.



Standard *(silbern)*



aufgewertet *(golden)*

OHNE Blitz gilt die Nutzung als Haupt-Aktion

HAUPT-Aktion:
Passen:

- Informiere Deine Mitspieler, dass Du in dieser Runde keine Spielzüge mehr ausführen willst. Neben-Aktionen sind Dir jedoch noch erlaubt.
- Wenn Du regulär keine andere Haupt-Aktion machen kannst, MUSST Du passen.

RUNDENENDE:

- **Ist nicht gerade Runde V vorbei**, wird die nächste Runde vorbereitet:
  Gleichzeitig führen dann alle Spieler folgende Schritte aus:
  1) Holt Eure beiden Archäologen auf Euer Tableau zurück.
     Jeder Archäologe, der von einem Ort mit Wächter zurückkommt, bringt Euch 1 Furcht-Karte in den Spielbereich ein.
  2) Evtl. Rest-Handkarten dürft Ihr vor Euch ablegen oder auf der Hand halten.
  3) Nehmt alle Eure Handkarten aus Eurem Spielbereich, mischt sie und legt sie verdeckt unter Euer Deck.
  4) Gehilfen werden wieder aufgefrischt.
  5) Kartenreihe aktualisieren:
     1) An jeder Seite des Mondstabs wird 1 Karte verbannt.
     2) Mondstab um 1 Feld nach rechts verschieben.
     3) Kartenreihe auffüllen mit Artefakten / Gegenständen.
     4) Startspieler-Marker wandert nach links.

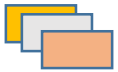
- **Ist aber Runde V vorbei, gilt:**

a. Holt Eure beiden Archäologen auf Euer Tableau zurück.
Jeder Archäologe, der von einem Ort mit Wächter zurückkommt, bringt Euch 1 Furcht-Karte ein.

b. **SCHLUSSWERTUNG (erst jetzt werden SP ermittelt):**



Jeder eigene Forschungs-Marker bringt so viele SP, wie in seiner Reihe rechts angegeben ist (weiße Schrift auf lila Untergrund).
Lupen im Verschollenen Tempel bringen 19 - 23 SP.



Jedes eigene Tempel-Plättchen bringt die darauf angegebenen SP.
Das können 2 / 6 / 11 SP sein.



Jedes eigene Totem = 3 SP. Leere Totemfelder bringen je 1 - 4 SP.



Jeder bezwungene Wächter = 5 SP.
Es spielt keine Rolle, ob sein Segen genutzt wurde oder nicht.



Jede Artefakt- und Gegenstandskarte zeigt unten rechts ihre SP, also jeweils 1 - 3.



Jede eigene Furcht-Karte = minus 1 SP.
Jedes eigene Furcht-Plättchen = minus 2 SP.
… gibt es, falls keine Furcht-Karten mehr da waren
…Man legt sie in seinen Spielbereich und kann sie ggf. verbannen.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.
Patt: Der Beteiligte gewinnt, der früher den "Verschollenen Tempel" erreichte. Hat das keiner geschafft, ist der Beteiligte mit mehr SP aus Forschungs-Markern besser. Andernfalls teilen sich die Beteiligten den Sieg.

Ort aktivieren = die Belohnung des Ortes erhalten.

*Furcht-Karte: Ziehst Du am Rundenende einen Archäologen von einem Ort mit Wächter zurück, erhältst Du 1 Furcht-Karte (später Furcht-Plättchen).
**außer Du verbannst sie.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 30.06.25