

LOST RUINS OF ARNIAK

아르낙의 잊혀진 유적 - 뒤틀린 갈림길



M N & ELWEN

비행기에서 봤던 유적을 쫓아 사흘째 정글을 헤매고 있다.
갈수록 길이 얇히고설켜서, 동료들은 우리가 제자리걸음을
하는 것은 아닌지 걱정해 잠겨있다. 그러나, 나는 믿는다.
우리는 계속 고도를 높여왔고, 나침반의 방향도 확실하다.
분명, 오늘이 가기 전에 첫 번째 신전을 찾아낼 것이다!



확장 사용 방법

아르낙에 돌아오신 것을 환영합니다! 여러분은 뒤틀린 갈림길 확장에 포함된 양면 게임 보드를 통해, 아직 밝혀지지 않은 아르낙을 탐험하실 수 있습니다. 본 확장을 사용할 때는 기본 게임의 게임 보드는 사용하지 않습니다. 여러분이 탐험하고자 하는 게임 보드 면을 펼쳐 놓고, 아래 설명에 따라 게임을 준비하세요.

본 확장의 새로운 게임 보드는 까다로운 조사 트랙이 특징입니다. 이 조사 트랙은 먼저 출시된 확장들인 탐험 대장과 사라진 탐험대에 포함된 탐험 대장과 함께 사용하도록 설계되었습니다. 해당 확장들의 탐험 대장이 없어도 게임을 즐길 수 있지만, 난이도가 올라갑니다.

새로운 게임 보드는 탐험 대장 확장과 사라진 탐험대 확장의 추가 조사 트랙과 혼용하도록 설계되지 않았습니다. 물론, 여러분이 원하시면 그렇게 시도해도 좋습니다만, 결과는 여러분의 몫입니다!

새로운 신전들의 기대 점수는 기존 신전들과 다를 수 있습니다. 일반적으로 거미 신전은 새의 신전보다 최종 점수가 낮게 나오는 반면, 올빼미 신전은 고득점을 낼 기회가 있는 편입니다.

게임 구성품



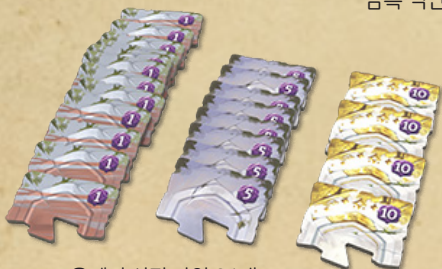
양면 게임 보드 1개(각각 거미 신전과 올빼미 신전)



등불 조사 토큰 4개



암흑 석판 28개



올빼미 신전 타일 24개



1인 게임용
상대방 행동 타일 7개



단계 현장 타일 2개



단계 현장 타일 2개



수호자 타일 4개



조수 타일 8개



조사 보너스 타일 6개



우상 타일 10개



상대방 목표 타일 5개



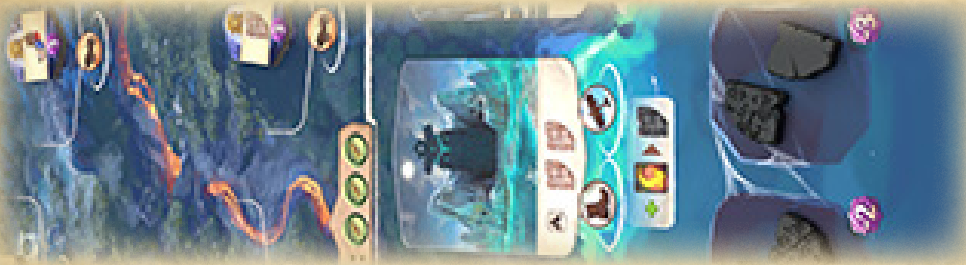
카드 칸막이 4개

거미 신전

이곳은 아르낙의 다른 어떤 곳과도 다르다! 훨씬 많은 것을 보여주며, 우리에게 비밀을 파헤치라고 부추긴다.
하지만, 깊이 나아갈수록 뭔가 오싹한 느낌이 든다. 밤에는 거미의 빛나는 눈이 우리를 지켜보는 것 같다...

게임 준비

이 확장에서는 암흑 석판을 사용합니다. 게임을 준비할 때, 게임 보드의  현장 아래쪽 암흑 석판 칸마다 암흑 석판을 게임 인원수만큼 놓습니다. 이것은 암흑 석판 공급처입니다. 남은 암흑 석판은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.



2인 게임 암흑 석판 준비 예시

암흑 석판

 암흑 석판은 거미 신전 조사 트랙에서 제단을 발동하는 데 사용합니다.

게임에 사용하는 **암흑 석판의 개수는 정해져** 있습니다.  하나를 얻을 때는  이 남아있는 가장 왼쪽의 암흑 석판 칸에서 가져옵니다. 암흑 석판 공급처가 다 떨어지면, 대신 일반 석판을 가져옵니다.

암흑 석판은 일반 석판과 똑같이 쓸 수도 있습니다. 암흑 석판을 비용 지불이나,  처럼, 일반 용도로 사용하면 암흑 석판 공급처에 되돌려 놓습니다. 암흑 석판 공급처를 채울 때는 항상 오른쪽에서 왼쪽으로 채웁니다. 이때도 칸마다 원래 암흑 석판 개수, 즉, 게임 인원수만큼 채웁니다.

제단 발동하기

조사 트랙에 유물을 놓을 수 있는 칸이 다섯 개 있습니다. 이들은 제단입니다. 주요 행동 한 번으로 제단 하나를 발동할 수 있습니다.

제단을 발동하려면 암흑 석판 하나를 가지고 있어야 하고, 발동하려는 제단 위쪽으로 자신의 조사 토큰 하나가 있어야 합니다. 조사 토큰이 제단 바로 위에 있을 필요는 없습니다. 몇 칸이든 위에 있거나 하면 됩니다.

게임을 시작할 때는 제단들이 모두 비어 있을 것입니다. 제단 하나를 발동할 때, 발동하려는 제단 바로 아래의 자기 색상 칸에  하나를 놓습니다.

- 빈 제단을 발동하면 카드 열에서 유물 하나를 가져와, 해당 제단에 놓습니다. 즉시 그 효과를 적용할 수 있습니다. 해당 유물은 남은 게임 동안 그 칸에 남게 되며, 다른 플레이어들도 사용할 수 있습니다.
- 유물이 있는 제단을 발동하면, 그 유물의 효과를 적용할 수 있습니다.

 참고: 교수는 빈 제단을 발동할 때, 카드 열 대신에 자신의 보관소에서 유물 하나를 선택할 수 있습니다.

플레이어마다 제단당 암흑 석판을 최대 3개 놓을 수 있습니다.

예시: 노랑은 현재 카드 열에 있는 **이무기의 황금** 유물을 발동시키려 합니다. 두 번째나 세 번째 제단 칸에 놓을 수 있습니다. 노랑은 세 번째 제단을 선택하고, 그 아래에 암흑 석판 하나를 놓습니다. 그 제단에 이무기의 황금을 옮겨놓고, 유물 효과를 즉시 적용합니다.

파랑은 현재 가장 아래쪽의 제단만 발동할 수 있습니다. 파랑의 돌보기 토큰보다 낮은 제단이 그것뿐이기 때문입니다. 파랑은 해당 제단을 한 번만 더 발동할 수 있습니다. 그러면 파랑은 해당 제단의 암흑 석판 3개 제한에 도달하게 됩니다.

플레이어들은 두 가지 방법으로 암흑 석판을 얻을 수 있습니다.

게임 보드에서 얻기:

게임 보드의 현장 네 곳에서 추가 암흑 효과를 통해 얻을 수 있습니다. 자신의 **고고학자** 하나로 해당 현장을 발굴, 발견, 또는 재배치하면 암흑 효과를 적용할 수 있습니다. 새로운 현장을 발견할 때, 암흑 효과를 적용한 뒤에 수호자가 깨어납니다.

중요합니다!

쌍안경 또는  처럼 현장을 활성화하는 효과로는 암흑 효과를 얻을 수 없습니다. 하지만, 부정확한 나침반, 개척자의 지팡이처럼 고고학자 하나를 배치하거나 재배치하는 카드로는 암흑 효과를 적용할 수 있습니다.

조사 트랙에서 얻기:

특정 칸에 도달한 보너스로 얻습니다.

암흑 석판 점수 계산 - 야망의 대가

주문이 통했다! 얼마나 방대한 지식을 손에 넣을지 상상만으로도 벅차다! 그런데, 둘에 새겨진 표식이 위협을 알리며, 제단을 건드리지 말라고 경고한다. 여기는 대체 왜 금지된 곳이였을까?

플레이어들이 제단을 발동하면서 사용한  은 남은 게임 동안 조사 트랙에 남습니다. 제단을 발동한 플레이어들은 게임 종료 시 점수를 잃게 됩니다.

1. 사용하지 않은 암판을 되돌려 놓습니다. 게임이 끝나면, 각자 사용하지 않고 가지고 있는  을 암흑 석판 공급처에 되돌려 놓습니다. 칸마다 플레이어 수만큼만 석판을 놓을 수 있다는 점을 기억하세요.
2. 감점을 받습니다. 암흑 석판 공급처의 가장 오른쪽 빈칸에 표시된 숫자가 사용한  당 받을 감점입니다. 그 칸에  이 표시되어 있으면, 플레이어들은 각자 제단에 놓은 암흑 석판당 3점을 잃습니다.
3. 제단 점수를 계산합니다. 마지막으로, 유물이 있는 제단마다  을 가장 많이 놓은 플레이어를 확인합니다. 해당 플레이어는 제단 위쪽에 표시된 점수를 받습니다. 가장 많이 놓은 플레이어가 여러 명이면, 해당 플레이어들 모두 표시된 점수를 받습니다.

도움말: 제단을 발동하면 다소 점수를 잃겠지만, 게임 진행에 상당한 혜택을 볼 수 있습니다. 감점을 상쇄하려면, 제단마다 누가  을 가장 많이 놓았는지 주의 깊게 살펴야 합니다.

점수 계산 예시:

우선, 남은  을 공급처에 되돌려 놓습니다. 노랑이 남은 3개를 공급처에 놓아서, 모두에게 적용될 암흑 석판당 감점이 -4점에서 -3점으로 바뀌었습니다.

그런 다음, 제단에 석판을 놓은 플레이어들은 감점을 받습니다. 파랑은 5개가 있어서 -15점, 노랑은 4개로 -12점입니다.

마지막으로, 제단마다 가장 많이 석판을 사용한 플레이어 점수를 계산합니다. 파랑은 첫 번째 제단에서 2점을, 노랑은 네 번째 제단에서 3점을 받습니다. 세 번째 제단은 사용 석판 개수가 같아서, 두 플레이어 모두 3점씩 받습니다. 두 번째와 다섯 번째 제단에는 사용된 석판이 없어서, 아무도 점수를 받지 않습니다.

올빼미 신전

바위에 새겨진 이 장소 전체가 길을 따라 하나의 이야기를 들려주는 것 같다.
한 예언자의 이야기 - 부영이 가면을 쓰고, 수호자를 길들인 그 사람은 실존했을까?

게임 준비



각 플레이어는 자기 색상의 등불 조사 토큰을 가져와, 각자 개인 보드에 놓습니다.

이 게임 보드에는 올빼미 신전 타일 더미를 사용합니다. 일반 신전 타일은 게임 상자에 놔둡니다.

- 신전 꼭대기: 5점과 10점 칸에는 해당하는 올빼미 신전 타일을 1개씩 놓습니다. 1점과 우상 칸에는 올빼미 신전 타일과 뒷면으로 놓은 우상 타일을 표시된 숫자대로 놓습니다. (3인 게임의 예를 들면, 1점 타일은 각 더미당 2개입니다.)
- 신전 본체: 조사 트랙을 따라, 올빼미 신전 타일 또는 조사 보너스 타일을 해당하는 칸에 하나씩 놓습니다. 일부 칸은 3인 또는 4인 게임에만 놓습니다.
- 비밀 통로: 조사 트랙의 비밀 통로에도 올빼미 신전 타일과 우상을 놓습니다.

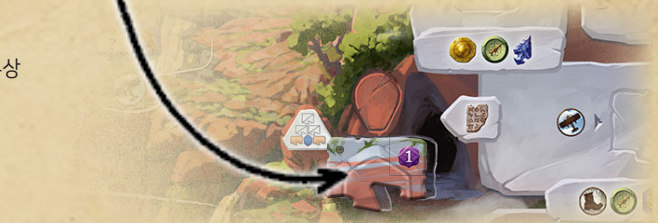


사라진 탐험대 확장의 우상을 포함해서 게임을 할 경우, 과 효과가 있는 우상들은 제거합니다. 올빼미 신전에서는 해당 우상을 사용하지 않습니다.

이 게임 보드의 단계 현장 중, 두 번째 줄에 있는 모든 현장에는 앞면으로 놓은 우상 1개와 뒷면으로 놓은 우상 1개를 하나씩 놓습니다. 해당 현장은 나침반 3개의 기본 비용에 더해, 2개의 추가 비용이 있습니다.



3인 게임의 신전 타일 준비



비밀 통로

올빼미 신전의 조사 트랙에는 여섯 개의 비밀 통로가 있습니다. 이곳은 자신의 돋보기를 이용해서 조사할 수 있습니다.

- 1 사용하지 않은 비밀 통로와 연결된 칸에 돋보기가 있으면, 비용을 내고 조사 행동으로 통로에 들어갈 수 있습니다.
- 2 통로의 돋보기 칸에 돋보기를 놓고, 비밀 통로 아래의 타일이나 우상을 얻습니다. 해당 통로는 다른 모든 플레이어들이 지날 수 없게 **막혔습니다**. 통로마다 한 번만 조사할 수 있습니다!
- 3 마지막으로, 자신의 등불 토큰을 조사 트랙의 시작 칸에 놓습니다.

비밀 통로 한 곳에 들어가면 남은 게임 동안 자신의 돋보기 토큰을 움직일 수 없습니다.

- 이후의 조사 행동에서는 자신의 등불 또는 수첩 토큰을 움직일 수 있습니다.



등불 토큰으로 조사하면 줄의 효과가 달라지는 점을 기억하세요.

- 수첩은 자신의 돋보기나 등불 중, 더 높은 곳에 있는 토큰이 있는 줄까지 옮길 수 있습니다.



기억하세요: 기자는 여전히 수첩 토큰이 돋보기 토큰보다 한 줄 위로 올라갈 수 있습니다. 이것은 비밀 통로에 들어갔어도 적용됩니다. 추가로, 기자는 수첩 토큰을 등불 토큰보다 한 줄 위로 옮길 수 있습니다.

- 는 비밀 통로에 남겨두기 때문에, 각 플레이어는 게임당 한 번씩만 비밀 통로를 조사할 수 있습니다.



과 토큰은 절대로 비밀 통로에 들어갈 수 없습니다.





I

II

III

IV

V



신전 타일 획득하기

신전 타일은 올빼미 신전 조사 트랙 전반에 퍼져 있습니다. 자신의 조사 토큰 중 어떤 것이든지 신전 타일과 **같은 칸**에 있으면, 조사 행동을 하고 표시된 비용을 내서 해당 타일을 살 수 있습니다.

또한, 피라미드 표시가 있는 줄에 도달하면 조사 행동으로 **신전 꼭대기**에서 신전 타일을 살 수 있습니다.



5번째 줄에 도달하면, 일반적인 비용을 내고 1점짜리 신전 타일 1개나 우상 1개를 살 수 있습니다.



7번째 줄에 도달하면, 일반적인 비용을 내고 1점 또는 5점짜리 신전 타일 1개나 우상 1개를 살 수 있습니다.



9번째 줄에 도달하면, 일반적인 비용을 내고 1점, 5점, 또는 10점짜리 신전 타일 1개나 우상 1개를 살 수 있습니다.



학술지 카드로는 수첩 토큰을 전전시키기만 할 뿐, 신전 타일을 가져갈 수는 없습니다.



새로운 신전 타일 능력



올빼미 신전의 신전 타일은 결합하면 특별한 힘을 발휘합니다. 종류와 관계없이 올빼미 신전 타일 2개를 모은 즉시, 두 개를 결합해서 추가 우상 칸 하나를 만들 수 있습니다.

보조 행동으로 이 칸에 우상 하나를 배치하고, 5개의 기본 우상 칸 효과 중 하나를 사용할 수 있습니다. 자신의 탐험 대장이 가진 고유한 **파란색 우상 칸 효과는 사용할 수 없습니다.** 이 우상 칸에는 우상을 배치해도 점수를 잃지 않습니다.

점수 계산

게임이 끝날 때, 각자 돋보기(비밀 통로에 있는 토큰 포함), 수첩, 등불 토큰의 위치에 따라 점수를 얻습니다.

최종 점수가 같은 플레이어가 여러 명이면, 조사 보너스 타일과 신전 타일의 점수 합이 높은 사람이 승리합니다. 그래도 동점이면 함께 승리합니다.



1인 규칙

거미 신전

게임 준비

타일 10개로 된 상대방의 행동 타일 더미를 만들 때, 거미 신전 행동 타일을 넣어서 11개짜리 더미로 만듭니다. 그 외의 게임 준비는 일반적인 1인 게임 규칙을 따르고, 게임 보드와 암흑 석판 공급처는 2인 게임처럼 준비합니다.

거미 신전 행동 타일



상대방이 거미 신전 행동 타일을 펼치면, 상대방의 행동이 현재 라운드에 따라 다양해집니다. 상대방은 다음과 같이 한 번 또는 두 번의 행동을 할 수 있습니다.

- **제단 발동:** 상대방은 암흑 석판 공급처에서 하나를 가져와, 유물이 있는 가장 위쪽 제단 아래에 놓습니다. 상대방의 돈보기 위치는 영향을 주지 않습니다.
- **유물 배치하고 제단 발동:** 상대방은 카드 열에서 유물 하나를 선택해, 가장 아래쪽 비어 있는 제단에 놓습니다. 그리고, 암흑 석판 공급처에서 하나를 가져와, 그 제단 아래에 놓습니다. 의사 결정 화살표를 사용해서, 카드 열의 가장 왼쪽이나 가장 오른쪽의 유물을 선택합니다. 상대방의 돈보기가 가장 아래쪽 비어 있는 제단을 지나가지 않았다면, 아무 일도 일어나지 않습니다.

드문 경우지만, 암흑 석판 공급처가 다 떨어지면 상대방은 이 행동을 건너뜁니다.

점수 계산

상대방은 배치한 암흑 석판으로 점수를 잃지 않습니다. 그러나, 제단당 암흑 석판 최대 배치 점수는 플레이어처럼 받습니다. 다른 모든 점수 계산은 일반적인 규칙대로 적용합니다.

올빼미 신전

게임 준비

타일 10개로 된 상대방의 행동 타일 더미를 만들 때, 올빼미 신전 행동 타일을 넣어서 11개짜리 더미로 만듭니다. 그 외의 게임 준비는 일반적인 1인 게임 규칙을 따르고, 게임 보드는 2인 게임처럼 준비합니다.

비밀 통로

- 상대방이 돈보기 토큰을 전진시킬 때마다, 사용하지 않은 비밀 통로에 연결된 칸에 있는지 확인합니다. 연결된 칸에 있고, 의사 결정 화살표가 비밀 통로를 향하면 비밀 통로로 들어갑니다. 비밀 통로에 들어가면 상대방도 우상이나 신전 타일을 얻습니다.
- 상대방이 비밀 통로를 이용하면, 상대방 색상의 등불 토큰을 조사 트랙 시작점에 놓습니다. 지금부터 상대방은 돈보기 토큰을 전진시킬 때, 등불 토큰을 대신 전진시킵니다.

올빼미 신전 행동 타일



이 행동이 공개되면, 상대방은 조사 트랙의 가장 아래쪽 신전 타일을 가져옵니다. 가장 낮은 곳에 신전 타일이 여러 개 있으면 의사 결정 화살표로 선택합니다.

- 1점짜리 타일이면 상대방은 타일을 가져오고, 돈보기 토큰을 한 칸 전진시킵니다.
- 5점짜리 타일이면 상대방은 타일을 가져옵니다.
- 나침반 표시가 없는 10점짜리 타일이면 상대방은 타일을 나침반으로 표시하고, 돈보기 토큰을 두 번 전진시킵니다. 나침반 표시가 있는 10점짜리 타일이면 타일을 가져옵니다. 플레이어가 나침반으로 표시된 10점짜리 타일을 상대방보다 먼저 얻더라도, 표시용으로 쓴 나침반은 얻지 못합니다.

상대방은 조사 토큰 위치와 상관없이, 항상 가장 아래쪽의 신전 타일을 가져옵니다.

1인 미니 확장

바위에 새겨진 조각을 발견했을 때의 기쁨은 이루 말할 수 없었지만, 다른 탐험대의 발자국을 본 순간 빠르게 식어버렸다.

그동안 몇 번이나 2등을 했던가. 더는 안 된다!

상대가 해뜨기 전에 캠프를 떠날 계획이라면, 나는 첫 새벽빛이 비치기 전에 출발해야 한다.

상대방 목표 확장

이 미니 확장은 상대방 탐험대에 동기를 부여합니다. 상대는 목표를 달성할 때마다 추가 점수를 얻습니다. 플레이어가 먼저 그 목표를 달성해서, 상대방을 좌절하게 만들 수 있습니다.

새 구성품



이 미니 확장은 새로운 구성품인
상대방 목표 타일 5개를
사용합니다.

게임 준비

기본 1인 게임과 마찬가지로, 2인 게임처럼 게임을 준비합니다. 남은 과 은 잘 보관합니다. 이것은 상대방이 목표를 달성하면 받게 되는 보상을 나타냅니다.
(올빼미 신전으로 게임을 하더라도 기본 게임의 신전 타일이 필요합니다.)

상대방 목표 타일 5개를 섞어서, 앞면이 보이지 않게 더미를 만들어 놓습니다.

라운드 진행 방법

기본 1인 게임과 마찬가지로, 매 라운드 시작 플레이어는 상대방입니다.

라운드마다 플레이어가 첫 턴을 하기 전에, 목표 타일 더미를 섞습니다. 3장을 무작위로 펼쳐서 테이블에 놓습니다. 이것은 상대방이 플레이어보다 먼저 하고 싶어 하는 행동들입니다.

이렇게 하기 전에 상대 탐험대는 이미 행동을 한 번 하기 때문에, 공개된 목표 중 한 가지를 이미 달성했을 수도 있습니다. 그러나, 이것으로는 상대방이 점수를 얻지 않습니다. 목표 타일 더미에 남은 두 장 중에서 한 장을 무작위로 펼쳐서 해당 목표 타일을 대체합니다.

어떤 목표를 **플레이어가 상대방보다 먼저 달성**하면, 해당 카드를 앞면이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다. 상대방은 이번 라운드에 이 카드로 점수를 얻지 못합니다.

어떤 목표를 **상대방이 플레이어보다 먼저 달성**하면, 상대방은 2점짜리 신전 타일 하나를 얻습니다. 이 점수는 최종 점수를 계산할 때 더합니다. 해당 카드를 앞면이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다.

따라서, 라운드마다 상대방은 목표 타일로 0 또는 2, 4, 6점을 얻을 수 있습니다. 플레이어는 이 점수를 얻지 못하지만, 상대방이 얻는 점수를 줄일 수 있습니다.

타일이 부족한 경우: 상대방 보상용으로 남은 이 부족하면, 상대방이 획득한 2점짜리 타일 3개를 남아있는 하나와 교환합니다.

변형 규칙

우리는 라운드당 3개의 목표가 게임에 좋은 다양성을 주고, 일반적인 1인 게임의 도전을 증가시킨다고 생각합니다. 이 확장의 맛만 보려면 라운드당 2개의 목표만 사용하세요. 여러분이 원하시면 4개의 목표를 사용해서 도전하실 수 있지만, 2개나 3개만 넣는 것이 가장 좋습니다.

이 확장을 이용하는 또 다른 변형 규칙은 첫 번째 카드의 점수를 4점으로 만드는 것입니다. 해당 카드 위에 2점짜리 타일 2개를 놓아서, 점수가 더 높은 목표임을 표시합니다.

열쇠

1인 규칙에서의 "플레이어"는 게임을 진행하는 사람 플레이어를 가리키지만, 아래 타일 설명의 "플레이어"는 본인이 될 수도 있고, 상대방이 될 수도 있습니다.



이번 라운드에 아이템을
구입하는 첫 번째
플레이어가 되세요.



이번 라운드에 유물을
구입하는 첫 번째
플레이어가 되세요.



이번 라운드에 새로운
현장을 발견하는 첫 번째
플레이어가 되세요.



이번 라운드에 돋보기
또는 등불을 전진시키는
첫 번째 플레이어가
되세요.



게임 보드에 놓인 고고학자를 많이 놓은 첫 번째 플레이어가 되세요.
상대방은 3개, 게임을 진행하는 사람은 2개를 놓아야 합니다.

도움말: 이 목표 타일 위에 상대방의 고고학자 3개(상대가 이미 게임 보드에 1개를 놓았으면 2개)를 올려놓으면 기억하기 쉽습니다.



참고: 이 목표에서는 탐험 대장 확장의 탐험가의 간식도 고고학자로 간주합니다.

추가 설명

플레이어는 자신의 주요 행동을 하지 않더라도 목표를 달성해서 상대방이 점수를 얻는 것을 막을 수 있습니다. 예를 들어, 어떤 효과로 아이템 하나를 공짜로 얻더라도, 아이템을 "구입"한 것으로 봅니다. 따라서, 아이템 구입하기 목표를 달성하게 됩니다.

한 턴에 여러 개의 목표를 달성할 수 있습니다. 새로운 현장 발견 목표는 고고학자 배치 목표와 겹칠 수 있기 때문에, 상대방도 한 턴에 두 개의 목표를 달성할 수 있습니다.

아르낙 1인 게임 미니 확장

나는 우리 탐험대원들이 임무에 집중할 수 있도록, 다른 탐험대는 무시하고 우리가 할 수 있는 일을 하자고 독려한다.
나부터가 그 말대로 할 수만 있으면 얼마나 좋을까! 우리가 아무리 많은 일을 해내더라도,
상대는 항상 조금 더 앞서는 것 같다.

자주색 행동

아르낙 1인 기본 게임에 승리하신 여러분, 축하합니다. 그것도 가장 어려운 레벨로, 심지어 여러 번 승리하셨군요.

아르낙의 많은 팬들이 저희가 준비한 최고 수준의 난이도를 벌써 다 깼다고 알리면서, 더 도전할 것이 없는지 물어보셨습니다. 그래서 준비했습니다!

게임 구성품

이 확장에는 1인 게임용 자주색 행동 타일이 5개 있습니다.



게임 준비

상대방 행동 타일 더미를 만들 때, 5개의 고고학자 행동 카드는 원래대로 사용합니다.



그리고, 5개의 자주색 또는 빨간색 행동 타일을 추가합니다. 종류당 한 장씩 넣습니다.



난이도를 숫자로 표시한다면, 빨간색 타일당 1, 자주색 타일당 2가 올라갑니다. 녹색 타일만 사용할 때의 난이도는 0입니다. 따라서 자주색 타일을 전부 사용하면 난이도는 10이 됩니다.



상대방은 돋보기 토큰과 함께, 수첩 조사 토큰도 사용합니다.

행동

자주색 행동은 빨간색과 녹색 행동과 대부분 비슷하지만, 훨씬 성가십니다.

조사



V 라운드에 상대는 돋보기 토큰을 두 번 전진시킵니다. 따라서, 상대는 한 턴에 신전 타일 2개를 얻을 수도 있습니다.

수호자 물리치기



수호자를 물리친 후(또는 수호자가 없어서 돋보기로 조사 행동을 한 후), 상대방은 수첩으로 조사 행동을 합니다. 플레이어와 마찬가지로, 상대의 수첩 토큰은 🔍 또는 🔦 중, 더 높이 있는 것의 위치까지만 올라갈 수 있습니다.

상대방 수첩 토큰은 조사 보너스 타일을 제거할 수 있고, 게임이 끝났을 때 수첩 토큰의 위치로 점수를 얻습니다

기억하세요: 상대방 목표 확장을 사용한다면, 수첩 토큰은 돋보기 토큰 목표에 아무 효과를 발휘하지 않습니다.

카드 구입

상대는 한 번의 행동으로 아이템과 유물을 한 장씩, 총 두 장의 카드를 구입합니다. 타일에 표시된 대로, 한 장은 점수가 가장 높은 것을 구입하고, 다른 한 장은 점수가 가장 낮은 것을 구입합니다.

새로운 현장 발견



이 행동은 기존 규칙과 같습니다. 그러나, 게임이 끝났을 때, 상대의 우상 점수가 1점씩 늘어납니다. 즉, 앞면이 보이는 우상당 4점, -1칸에 놓인 우상당 3점입니다.

기억하세요: 이 점수 계산 규칙은 해당 자주색 타일이 사용됐을 때만 적용합니다.

대단히 고맙습니다.

우리의 핵심 팀:

Adam Španěl, 온라인 구현 작업과, 개발 및 설명서 집필 전반에 보여주신 통찰력 있는 의견에 감사합니다.

Radek "RBX" Boxan, 우리가 도움이 필요할 때마다 해결사가 되어주었습니다. 당신이 팀에 있어서 행운입니다!

Michael Murphy, 온라인 커뮤니티 운영을 훌륭히 도와주셨을 뿐 아니라, 훌륭한 피드백과 소중을 의견을 나눠주셔서 고맙습니다.

Gus Cook, 설명서 집필을 맡아줘서 고맙습니다. 당신에게 딱 맞는 일이에요!

Jakub Uhlíř 그리고 **David Nedvídek**, 실물 게임의 프로토타입을 준비하고 테스트를 맡아주셔서 감사합니다!

Říman, 수많은 난관 속에서도 보관함 구조를 완성해 주신 노고에 깊이 감사드립니다. 정말 긴 여정이었어요. 당신은 우리의 영웅입니다!

Tomáš Zdražil, 미지의 영역이었음에도 불구하고 기꺼이 보관함 제작을 맡아주셔서 감사합니다.

Kew, 피드백 데이터 분석을 맡아주셔서 감사합니다!

Eleni Papadopoulou, 훌륭한 동영상들 정말 고마워요!

Regina Urazajeva, **Ollie**, **Iva Nedvídková**, 그리고 많은 분들, 선주문 마케팅과 고객 지원을 맡아주셔서 감사합니다. 일이 정말 많았지만, 성공적으로 해내셨어요!

일러스트레이터:

Ondra Hrdina, **Jiří Kůs**, 그리고 **Kuba Politzer**: 예전에도 여러 번 말씀드렸지만, 여러분의 아트웍 덕분에 게임이 생동감을 얻게 되었습니다. 압도적인 작업에 감사드립니다!

거미 신전 규칙을 다듬는 데 도움을 주신 **Antoine Najjarin**에게도 감사 인사 드려요.

대단히 감사합니다: 우리의 최애 일꾼 놓기 게임 중 하나인 워터딤의 군주들 디자이너 분들께 특별히 감사합니다. 스킵포트의 악당들의 부패 메커니즘이 거미 신전을 만들 때 큰 영감이 되었습니다.

테이블탑 테스터들: **Diduška**, **Stanislav Kubeš**, **Lenka "slunicko.miki" Zitová**, **David "Shrap" Zita**, **Petule Pěkná**, **Kája "Runemaker" Pěkný**, **Daniel "Cukřík" Knápek**, **Filip X**, **Pavel Češka**, **Martin "Intoš" Sedmera**, **Markéta**. 여러분은 정말 훌륭한 테스터들이었습니다. 그리고, **WSBG**, **Czechgaming events**, **CGE Deskotestování**, 그 외 여러 테스트 이벤트에 참여해주신 모든 분들께도 따뜻한 인사를 전합니다. 여러분의 피드백과 열정, 응원이 게임을 중요한 방향으로 다듬는 데 큰 힘이 되었습니다.

온라인 테스터들: **kuro**, **nyahan**, **Cristhian Gudiño (Crisgud)**, **UtterMarcus**, **RabbitRain**, **Ivan Filatov**, **Lachlan Ward-Smith**, **Dung Hoang**, **James (pandax42)**, **Liao**, **Patryk Gałka**, **autopp**, **Kagura L "HK"**, **Zoomie86**, **AaronMIG**, **3106kun**, **irllys**, **Tish**, **Arien Malec**, **sasimirobot**, **Albert Mena**, **tsuzumik**, **trotv**, **Michael Molen**, **Kedamashi**, **Marcel Dragomir**, **Andi Muhammad Fadlillah Firstiogusran (Xiot)**, **Sreekar**, **Laskas**, **Dionprv**, **Luke**, **Barry Smith**, **Buddydave**, **Vily**, **nushura**, **Mark Fenrick**, **Mascha Artz**.

다시 한 번, 많은 분들이 기꺼이 테스트 플레이에 참여해 주셔서 감동했습니다. 고맙습니다!

A game by MIn & Elwen

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

그래픽 디자인: **Radek "RBX" Boxan**

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

트레일러 & 3D: **Roman Bednář**

미술 자문: **Dávid Jablonovský**

커뮤니티 관리: **Michael Murphy**

생산: **Vít Vodička**
Tomáš Zdražil

설명서 집필: **Gus Cook**
Jason Holt

프로젝트 관리: **Jan Zvoniček**

프로젝트 총괄: **Petr Murmak**

한국어판 제작: **DiceTree Games**

탐험을 계속하세요!

아르낙의 세계는 광대하고,
아직 발견할 것이 더 많습니다.



cge.as/explore-arnak

© Czech Games Edition April 2025
www.CzechGames.com



© DiceTree Games April 2025
www.dicetreegames.com
www.boardpia.co.kr



(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30 신풍플로스타 806호 보드피아 고객센터 031-813-9233

아이콘 설명

이 아이콘은 해당 효과를 이번 턴의 주요 행동으로 간주하지 않는다는 뜻입니다. 자신의 차례에 주요 행동을 하기 전과 후, 주요 행동을 하는 도중에 원하는 만큼 보조 행동을 할 수 있습니다.

신비주의자에게 있는 이 이상 효과는 보조 행동이 아닙니다.

표시된 토큰을 얻습니다.

표시된 공포 카드와 토큰을 얻습니다. 가져온 공포 카드는 이동 값을 무시하고 자신의 개인 공간에 앞면이 보이게 놓습니다. 공포 카드 더미가 다 떨어지면, 공포 타일을 가져옵니다.

또는 을 선택해서 얻습니다.

왼쪽의 비용을 내고, 오른쪽의 혜택을 얻을 수 있습니다. 비용을 낼 수 없거나 내고 싶지 않으면 혜택을 얻지 않습니다.

비용을 내고, 두 가지 토큰 중 하나를 선택해서 얻습니다.

두 가지 방법으로 교환을 한 번 할 수 있습니다: 또는

유물 카드에 있는 이 표식은 비용으로 1개를 내야 한다는 뜻입니다. 단, 이 비용은 손에서 유물 카드를 사용할 때 내는 것이며, 카드를 살 때는 내지 않습니다.

카드를 비용으로 지불하는 것입니다. 자신의 손에서 카드 한 장을 자신의 개인 공간에 앞면이 보이게 놓습니다. 내려놓는 카드의 이동 값이나 효과는 무시합니다. 손에 남은 카드가 없으면 이 비용을 낼 수 없으므로, 이 카드의 혜택을 받거나 효과를 얻지 못합니다.

카드 한 장을 가져올 수 있습니다. 카드 더미가 다 떨어졌다면 이 카드는 아무 효과가 없습니다.

카드는 가져와서 자신의 더미 맨 위에 놓습니다.
(카드의 효과는 적용하지 않습니다.)

자신의 더미 맨 아래의 카드를 가져올 수 있습니다. 자신의 카드 더미가 비었으면 아무 효과도 없습니다.

자신의 손이나 개인 공간에서 카드 한 장을 선택하여 방출할 수 있습니다.

카드 한 장을 가져올 수 있습니다. 그런 다음, 자신의 손이나 개인 공간에서 카드 한 장을 선택하여 방출할 수 있습니다. 각 효과는 선택적이므로, 가져오거나 방출하거나 둘 중 하나만 할 수도 있습니다.

카드 한 장을 가져올 수 있습니다. 그런 다음, 반드시 자신의 손에서 개인 공간으로 카드 한 장을 앞면이 보이게 놓아야 합니다. 내려놓는 카드의 이동 값이나 효과는 무시합니다.

자신의 개인 보드에 고고학자가 있으면, 즉시 현장 발굴 또는 새로운 현장 발견 행동을 한 번 할 수 있습니다. 이 효과는 특정 혜택이나 제한이 있을 수 있습니다.

카드 열에서 즉시 아이템 또는 유물 하나를 구입할 수 있습니다. 표시된 아이콘만큼 구입 비용을 적게 냅니다.

비용 지불 부분만 건너뛰고, 유물 카드 한 장 구입 행동을 합니다.

비용 지불 부분만 건너뛰고, 아이템 카드 한 장 구입 행동을 합니다.

이 비용을 지불하려면 자신의 손이나 개인 공간에서 유물 하나를 방출합니다.

수호자 타일에 표시된 비용을 지불하지 않고, 즉시 수호자를 물리칠 수 있습니다. 이 효과는 자신의 고고학자가 있는 현장의 수호자에게만 사용할 수 있습니다.

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.

현장 한 곳을 활성화합니다.

발견된 단계 현장 한 곳을 활성화합니다.

발견된 단계 현장 한 곳을 활성화합니다.

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

폭포 신전용 알림 아이콘입니다. 숨겨진 현장 중 하나를 선택해서 활성화하고 제거한 다음, 일반 더미 맨 밑에 되돌려 놓습니다.

은색 조수 하나를 얻습니다.

자신의 조수 중 하나를 금색으로 업그레이드하고, 상태를 회복시킵니다.

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

조수 하나의 상태를 회복시킵니다.

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

공급보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 은색 면 효과를 사용합니다.

공급보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 금색 면 효과를 사용합니다.

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

게임 보드에 앞면으로 놓인 이상 하나의 효과를 사용합니다. 앞면으로 놓인 이상이 없으면 아무 효과가 없습니다.

게임 준비 후에 남은 이상 하나를 앞면이 보이지 않게 얻는다는 뜻입니다.

이 이상의 효과를 실행하는 2점 신전 타일 더미 3개중 하나에서 타일 하나를 가져옵니다.

나무 신전용 알림 아이콘입니다. 사용하지 않은 이상 하나를 빈 받침대 한 곳에 올려놓고, 표시된 효과를 실행합니다.

표시된 챕터의 상황 직면 카드 한 장을 뽑고 실행합니다.

상황 직면 카드의 이 표시 효과는 나중을 위해 보관할 수 있습니다.

거미 신전의 이 아이콘은 암흑 석판 공급처에서 가장 왼쪽의 하나를 가져오는 것입니다. 공급처가 비었으면 대신 하나를 받습니다.

시작 자원

첫 번째 플레이어:

두 번째 플레이어:

세 번째 플레이어:

네 번째 플레이어:

시작 카드 더미

