

[devir](#)

Arnak



REGRAS

PREPARAÇÃO

Geral

- ▶ **Cajado Lunar:** Abra a tabuleiro e coloque o cajado marcando a Primeira rodada;
- ▶ **Artefatos:** Pilha de cartas embaralhadas, abra 1 à esquerda do cajado lunar;
- ▶ **Itens:** Pilha de cartas embaralhadas, abra 5 cartas à direita do cajado lunar;
- ▶ **Medo:** Pilha de cartas viradas para cima;
- ▶ **Ídolos:** Coloque aleatoriamente nos espaços marcados na ilha do tabuleiro (para cima ou para baixo de acordo com a marcação);
- ▶ **Peças de Bloqueio:** Sorteie aleatoriamente e bloqueie o espaço de duas botas, marcado na peça, de acordo com o número de jogadores:
 - 4 jogadores: Nenhuma peça de bloqueio;
 - 3 jogadores: 3 espaços bloqueados;
 - 2 jogadores: 5 espaços bloqueados;
- ▶ **Peças de Templo:** Cada pilha terá peças igual ao número de jogadores;
- ▶ **Peças de bônus de investigação:**
 - No Templo: Viradas para **baixo**, igual ao número de jogadores;
 - Na trilha de pesquisa: 1 peça aleatória virada para **cima** nos espaços, respeitando a marcação da qtd. de jogadores.
- ▶ **Provisão:** Recursos, Locais Níveis I e II e Guardiões são colocados no espaços no fim do tabuleiro (voltados para baixo);
- ▶ **Assistentes:** 3 pilhas de 4 peças com o lado prateado para cima;

Jogador

- ▶ **Tabuleiro do jogador:** com as miniaturas de arqueólogos;
- ▶ **Baralho Inicial:** 2 cartas de financiamento, 2 cartas de exploração e **2 cartas de medo**;
- ▶ **Fichas de Investigação:** Livro e lupa no tabuleiro principal do jogo;

► **Jogador inicial:** recebe o marcador de primeiro jogador;

► **Recursos Iniciais:**

- 1° : 2 moedas;
- 2° : 1 moeda e 1 bússola ;
- 1° : 2 moedas e 1 bússola;
- 1° : 1 moedas e 2 bússolas;

FASES

A partida de Arnak é jogada por 5 rodadas e cada rodada consiste em:

1. Comprar Cartas

Todos os jogadores compram cartas até terem **5 cartas na mão**;

2. Turno de ações

Jogadores se revezam executando **1 ação principal** e inúmeras **ações gratuitas**;

Ações Principais

Escavar um local



► Escolha um local já descoberto e descoupado;

► Pague o custo da viagem (botas, navios, barcos ou avião), podem ser usados símbolos:

* Gastando as cartas, * dos assistentes, * dos seus guardiões, * gastar duas moedas para contratar um piloto de avião;

► Mova um arqueólogo do seu tabuleiro;

► Aplique o efeito do local;

Descobrir um novo local



► Escolha um local de nível I ou II, coloque seu arqueólogo e pague os custos:

* Em bússolas (3 no nível I e 6 no nível II); * Em símbolos de custo de viagem;

► Pegue o(s) ídolo(s), aplique o efeito se estiver **virado para cima** e guarde-os virados para baixo no seu tabuleiro;

► Pegue a peça de local e aplique seu efeito;

► Coloque uma peça de guardião voltada para cima no local (no fim da rodada, arqueólogos recebem 1 medo se estiverem no

local com guardião);

▶ Locais descobertos (mesmo com guardiões) estão liberados para escavações **sem custo de bússolas**;

Vencer um guardião



▶ Seu arqueólogo **precisa estar no local** do guardião;

▶ Pague o custo do guardião;

▶ Coloque o guardião próximo ao seu tabuleiro virado para cima, após usar a dávida do guardião, vire-o para baixo.

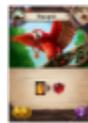
Comprar uma carta



▶ Pague moedas para comprar **um item** que vão para o **fundo do seu baralho** e a fileira de cartas é reabastecida;

▶ Pague bússolas para comprar **um artefato** que vão para sua **área de jogo descartados**, aplicando seu efeito sem pagar as tábuas. A fileira de cartas é reabastecida;

Jogar uma carta



▶ Jogue **uma carta** da sua mão para sua área de jogo;

▶ Aplique o efeito da carta, se carta apresentar o raio de **ação gratuita**, ela não conta como ação principal nesse turno;

▶ Se jogar um artefato é necessário pagar o custo em tábuas;

▶ Carta jogadas para aplicar seu efeito não são consideradas como símbolos para pagar custos de viagem;

Investigar



▶ Diário nunca pode ser movido para um espaço acima da lupa;

▶ Mova a peça na trilha pagando o custo do espaço;

▶ Ganhe os resultado da pesquisa (em qualquer ordem): o primeiro a chegar recebe a peça de bonificação e todos recebem o efeito da fileira.

▶ Assistentes são adquiridos com efeitos da trilha e são colocados em seu tabuleiro com o lado prateado para cima. Um próximo espaço da trilha promoverá o assistente para o lado dourado (e renovado);

- ▶No templo perdido o jogador coloca a lupa no espaço com mais pontos e está apto para comprar as peças do templo;
- ▶Peças do templo perdido: pague o custo e pegue a peça de templo. (O custo na segunda fileira é combinado por dois custos da primeira fileira. O custo da última fileira será a combinação dos três custos)

Passar a vez

- ▶Ao passar o jogador não realiza mais nenhuma ação até o final da rodada;
- ▶Antes de passar, **deve usar todas** as suas ações gratuitas disponíveis;
- ▶Cartas na mão podem ser descartadas ou guardadas para próxima rodada, durante a etapa de preparação da próxima rodada;
- ▶A rodada termina quando todos tiverem passado a vez;

Ações Gratuitas

A qualquer momento



Podem ser executadas a qualquer momento (antes, durante ou depois da sua ação principal):

- Efeitos marcados com raio nas suas cartas (necessário descartar).
- Usar um ídolo do seu tabuleiro (continua valendo 3 pontos, mas perde o ponto do tabuleiro)
- Dádiva do guardião
- Efeito do assistente

3. Passar a vez

Quando quiser o jogador **encerra** a participação na rodada;

4. Preparação da próxima rodada

Todos os jogadores embaralham as suas cartas usadas e colocam no fundo do seu baralho;

5. Cajado Lunar

Peça é movida para o próximo espaço e novas cartas de itens e artefatos são abertas;

FIM DA RODADA

1. **Arqueólogos** voltam ao tabuleiro do jogador, com 1 medo se no local existia um guardião (a carta vai para sua área de jogo);
2. Jogador **descarta cartas de sua mão**, se assim desejar;
3. Embaralha todas as cartas descartadas na área de jogo e coloca no **fundo da sua pilha**;
4. **Assistentes** são renovados;
5. As duas cartas ao lado do cajado são **descartadas**, o cajado é movido e a fileira de cartas é reabastecida;

6. Passar a peça de **Jogador inicial**;
7. Uma nova rodada começa, reabastecendo a mão do jogador **com até 5 cartas**;
8. No fim da rodada **V**, os jogadores apenas recuperam seu arqueólogos (com cartas de medo), **ignoram** os demais passos e seguem para a **pontuação final**;

FIM DO JOGO

Ao final da 5ª rodada o jogo se encerra e os pontos são calculados:

- Pontos pela posição da lupa e do diário na **trilha de investigação**
- Pontos das peças obtidos no **templo perdido**
- Pontos das **peças de ídolos**
- Pontos pelos **Guardiões**
- Pontos das **cartas**
- Pontos negativos pelas **cartas de Medo**
- Pontos pelos **objetivos** alcançados no modo campanha

UTILIDADES

Links Úteis

[Ludopedia - Manual](#)

Compartilhe com todos na mesa:



[Exportar para pdf:](#)



Origem:

<https://zeregras.com.br/> - **Zé Regras**

link:

<https://zeregras.com.br/doku.php?id=jogos:arnak>

Modificado em: **2024/08/11 21:45**