

DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK

DIE VERSCHOLLENE EXPEDITION

&

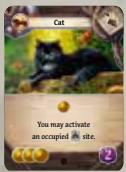
eine fehlende Regelbuchseite

An die Besitzer von ‚Die verlorenen Ruinen von Arnak‘
mit Erweiterung ‚Die Expeditionsleiter‘: Wir haben gute
Nachricht von C&E erhalten - als Teil der verschollenen
Expeditions-Erweiterung ist nun auch eine fehlende
Regelseite der Expeditionsleiter aufgetaucht. Die fehlende
Seite ist unten angefügt.

Deine HeidelBÄren!

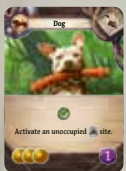
1 April 2023

Anmerkungen zu Karten ...



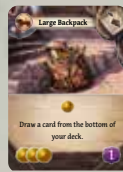
KATZE

Wenn du die Katzenkarte ausspielst, überprüfe den Raum auf einen Hund (die Hundekarte oder einen lebenden Hund). Wenn es einen gibt, legst du die Katzenkarte auf den höchsten Platz im Raum, so weit wie möglich vom Hund entfernt, bis dieser weggeht.



HUND

Wenn du die Hundekarte ziehst, überprüfe den Raum auf eine Katze (nicht die Katzenkarte; wir sprechen von einer echten!). Solange sich der Hund auf deiner Hand oder in deinem Spielbereich befindet, musst du den Hund streicheln, bevor du die Aktion eines Zuges ausführst. Wenn du das nicht tust, wird der Hund verbannt! Endet, wenn die Katze weg ist.



GROSSER RUCKSACK

Er ist groß, aber nicht so groß... Wenn Mitspielende dabei erwischt werden, wie sie versuchen, etwas, das größer als ein Strauß ist, in den Rucksack zu stecken, müssen sie logisch erklären, wie es hineinpasst. Gelingt ihnen das nicht, müssen sie die Zeugen mit dem Versprechen einer Münze nach Spielende bestechen. Wenn dieses Versprechen nicht eingehalten wird, verlieren diese Spieler automatisch.



... und Expeditonsleitern!

HAUPTMANN – Wenn du zu einem Ort reist, an dem ein anderer Archäologe anwesend ist, schließt sich dieser deinem Team an - male solche Archäologen in deiner Farbe um. Tipp: Verwendet Sprühfarbe. Achtung: nicht aufs Spielbrett!



FALKNERIN – Wenn du dein Adlerplättchen über das letzte Feld der Bahn hinaus bewegst, fliegt Farwing weg. Entferne das Plättchen sofort aus dem Spiel und wirf es so weit wie möglich aus dem Fenster...



BARONIN – Wenn du dank der *Sonderlieferung* einen Gegenstand erhältst, musst du ihn so hoch wie möglich heben und dann auf dein Spielbrett fallen lassen. Landet er darauf, erhältst du ihn, wenn nicht, ist er für immer verloren ...



PROFESSOR – Als Mitglied der akademischen Welt gilt für dich ein höherer Standard: Wenn dich jemand dabei erwischt, wie du etwas mit einem falschen oder inoffiziellen Begriff bezeichnest, zahlst du eine Münze an die Bank. Denn das sind nicht irgendwelche "Meeple". Es sind Archäologen in deiner Farbe ...



ENTDECKERIN – Nachdem du das *Schokoladenplättchen* gespielt hast, um von einem Ort mit einem *Wächter* wegzulaufen, überprüfe, ob dieser *Wächter* die *Ameisen* oder die *Hornissen* waren. Wenn ja, folgt dir der Wächter zum neuen Ort, und das Schokoladenplättchen wird gegessen (aber nur sinnbildlich, bitte).



MYSTIKER – Wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels 12 Furchtkarten auf deinem Ritualstapel hast, kannst du sofort das Aufstiegsritual durchführen. Gib die Hälfte dieser Furchtkarten aus; von nun an erhält jeder, der dir direkt in die Augen schaut, selbst eine solche Furchtkarte.



Bitte beachten: Alle diese Regeln gelten nur am 1. April. Wenn jemand versucht, sie an einem anderen Tag zu benutzen, sind wir nicht für Schäden verantwortlich. Und absolut ohne Gewähr!