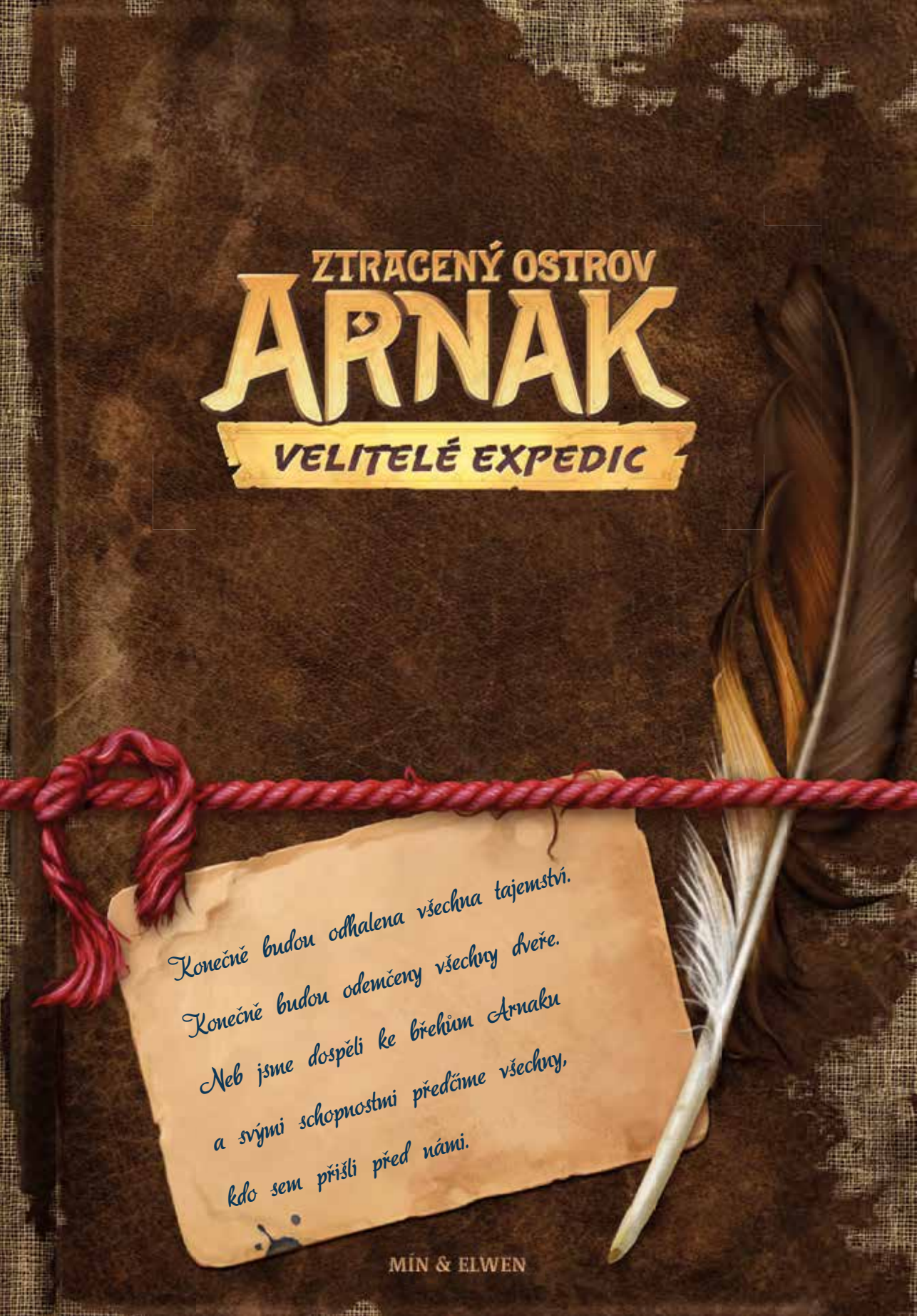
ZTRACENÝ OSTROV ARNAK

VELITELÉ EXPEDIC



MÍN & ELWEN

Jak používat toto rozšíření

Vítejte zpět na Arnaku! Toto rozšíření přináší několik způsobů, jak okořenit základní hru Ztracený ostrov Arnak.

Toto přidejte do základu

Komponenty vyjmenované níže **ihned přidejte k těm ze základní hry**. Nejenže rozšiřují samotnou základní hru, ale budete je potřebovat i při hraní rozšíření. Jednoduše je smíchejte s komponenty ze základní hry.

18 karet vybavení

5 lokalit úrovně

3 lokality úrovně

12 karet artefaktů

3 pomocníci

4 sošky

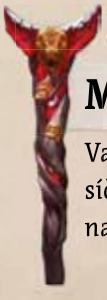
5 strážců

Nahrazení

Nahraďte kartu artefaktu *Kamenný klíč* stejnojmennou kartou z tohoto rozšíření a žeton pomocníka-kopáče novým žetonem. Byly upraveny pro potřeby tohoto rozšíření. Původní kartu a žeton odstraňte ze hry.

Nové stupnice bádání

Nová oboustranná deska bádání přináší dvě nové stupnice bádání. Můžete je použít se zbytkem rozšíření nebo i samostatně.



Měsíční hůl

Varianta s rudou měsíční holí je vysvětlena na str. 22.

Poznámky k přípravě hry

Z větší části zůstává příprava hry nezměněna.

Zbudou vám **4 sošky navíc**. Budete je potřebovat, pouze pokud hrajete s chrámem Ještěřího boha, jinak je ponechte v krabici.

V každém sloupečku pomocníků na plánu zásob nyní budete mít **5 pomocníků**. Pokud ovšem hrajete s chrámem Hadího boha, pak utvořte dva sloupečky po 4 a jeden sloupeček se 3, 4 nebo 5 pomocníky.

Velitelé expedic

Velitelé propůjčují každému z hráčů jedinečné schopnosti. Můžete je použít s novými i s původními stupnicemi bádání (viz **Autorské poznámky** na str. 22).

Kapitán

1 archeolog

Sokolnice

1 žeton orla

Baronka

Profesor

1 žeton kufříku

Průzkumnice

3 žetony svačinky

Mystik

6 žetonů rolí

4 žetony stanů

Všechny komponenty z tohoto rozšíření jsou označeny symbolem .

Velitelé expedic

Pokud se rozhodnete hrát s tímto modulem, každý hráč převezme roli jednoho velitele expedice, z nichž každý vládne jedinečnými schopnostmi, užitečnými při průzkumu Arnaku.

Svou roli si hráči mohou zvolit jakýmkoli způsobem. Pokud chcete role přiřadit náhodně, zamíchejte 6 žetonů rolí a každý hráč si jeden náhodně vylosuje.

Hra za některé velitele je snadnější, jiní vyžadují trochu více herních zkušeností, než objevíte jejich plný potenciál. Seznam vpravo je řazen dle obtížnosti hry za daného velitele expedice, **ti nejjednodušší jsou nahoře,** ti nejsložitější dole. Úplným nováčkům doporučujeme začít s těmi výše v seznamu.

KAPITÁN – Voják, jehož odvaha inspiruje všechny ve skupině. Vede skupinu 3 archeologů.

SOKOLNICE – Žena, která dobře rozumí životu zvířat. Má s sebou orla, kterého může vyslat, aby jí přinesl něco užitečného.

BARONKA – Milovnice umění, ale také mazaná obchodnice. Zná mnoho způsobů, jak své výpravě opatřit potřebné vybavení.

PROFESOR – Vědec studující jazyky a kulturu ztracených civilizací. Díky svým kontaktům v akademické sféře má přístup k širšímu spektru artefaktů.

PRŮZKUMNICE – Samotářka, která nejraději zkoumá ostrov na vlastní pěst. Je sice sama, ale s o to větší lehkostí se pohybuje.

MYSTIK – Nejzáhadnější objevitel ze všech. Zná způsoby, jak vyvolat či zapudit strach, a umí ho využít pro své magické rituály.

Příprava hráče

Každý velitel expedice má svoji vlastní desku a karty, které nahrazují původní hráčskou desku a karty ze základní hry. Vezměte si desky a karty příslušných velitelů expedic a přidejte k nim dvě karty *Strachu* jako obvykle.

Použijte figurky archeologů a žetony bádání ze základní hry.

Každého velitele expedice lze použít s libovolnou barvou ze základní hry. Zvolte si barvy a označte své hráčské desky žetonem stanu v příslušné barvě. Archeology umístěte do stanu stejně jako v základní hře. Žetony stanů můžete kromě toho používat i k označování hráčů, kteří již toto kolo pasovali. Pasující hráč otočí svůj žeton noční stranou vzhůru.

K některým velitelům exedic budete potřebovat i další komponenty z rozšíření:

Po přípravě hráčských desek určete obvyklým způsobem začínajícího hráče a rozdejte počáteční zdroje. Každému z velitelů expedic je v pravidlech věnována zvláštní vysvětlující kapitola.

Efekty modrých polí sošek

Každý velitel expedice má na hráčské desce navíc jeden modrý efekt za umístění sošky. Pět ostatních efektů zůstává stejných jako v základní hře.

Tento jedinečný modrý efekt smíte použít, pouze pokud sošku umístíte na modré pole.

Když hrajete s tímto rozšířením, **nemusíte pole na sošky zaplňovat popořadě.** To znamená, že můžete modrá pole zaplnit i dřív než ta obyčejná.

Pět původních efektů můžete použít jako odměnu za umístění sošky na kterékoliv pole, včetně modrých.

Kapitán

Znám prý tajný recept, kterak podnítit své lidi k maximálnímu výkonu. Ale žádné tajemství v tom není. Jen co se roznese, že s ostatními jednáte čestně, přijdou pro vás pracovat ti nejlepší.

PŘÍPRAVA

Máš k dispozici 3 archeology. Ke dvěma archeologům své barvy si vezmi šedého a používej ho, jako by byl ve tvé barvě.

POČÁTEČNÍ KARTY

VYSÍLÁNÍ

Efekt karty závisí na splnění podmínek:

- Pokud na plánu nemáš ani jednoho archeologa, nemůžeš efekt karty využít.
- Máš-li na plánu 1 archeologa, vezmi si .
- Máš-li na plánu 2 archeology, můžeš si vybrat buď , nebo .
- Máš-li na plánu všechny 3 archeology, můžeš si zvolit kteroukoli z možností.

Povolání odborníka

Jako hlavní akci svého tahu sem můžeš umístit jednoho ze svých neumístěných archeologů. Za to můžeš použít stříbrný efekt jednoho z pomocníků, kteří jsou **k dispozici na plánu zásob**.

Tuto akci lze použít jen jednou za kolo, po zbytek kola archeolog zůstane na tomto poli. Nepočítá se mezi umístěné archeology (ani pro použití efektu *Vysílání*) a žádným efektem odsud nemůže být přesunut. Na konci kola se připojí k ostatním jako obvykle.

Skrytý strach

Stejně jako běžnou kartu *Strachu*, ani *Skrytý strach* nemůžeš zahrát pro efekt. Má nicméně jednu speciální vlastnost: pokud se ti jej nějakým způsobem podaří odstranit, vezmi si (do své herní oblasti) a .

Sokolnice

Poleť ke mně, poleť, můj drahý orle!
Copak jsi mi přinesl tentokrát?

PŘÍPRAVA

Žeton orla umísti na jeho startovní pole. (Nezapomeň ale, že již na začátku prvního kola se posune o jedno pole kupředu.)

POČÁTEČNÍ KARTY

POUTO SE ZVÍŘATY

Efekt karty závisí na počtu strážců, které jsi od začátku hry porazil:

- Pokud jsi neporazil žádného strážce, vezmi si .
- Pokud jsi porazil 1 nebo 2 strážce, můžeš si vybrat , nebo .
- Pokud jsi porazil 3 nebo více strážců, můžeš si zvolit kteroukoli z možností.

Orel

Let

Orel začíná na prvním políčku orlí stupnice. Symbol znamená, že se orel posune o jedno políčko vpřed. Toho lze dosáhnout několika způsoby:

Na začátku každého kola včetně prvního.

Pomocí dvou ze startovních karet.

Pomocí unikátního efektu sošky (modrého políčka).

Místo zobrazené odměny od poraženého strážce.

Pokud orel dorazil na konec stupnice, další posuny již nemají žádný efekt.

Návrat

Během svého tahu můžeš využít efekt políčka, na kterém se orel nachází, nebo kteréhokoli předcházejícího. **Vrať orla zpět na startovní pole a proveď efekt.**

První dva efekty jsou volné akce, takže je možné orla znovu posunout a použít v jednom tahu vícekrát.

Efekty a jsou hlavní akcí tahu. Umožňují aktivovat jakoukoli objevenou lokalitu zobrazené úrovně (ať už obsazenou, nebo ne).

Pozor, žeton orla se nevrací na začátek stupnice na konci každého kola – zůstává v letu až do využití některého z efektů.

Když vracíš orla z tohoto pole, můžeš využít jeden ze tří prvních efektů.

Stopování

Druhý, nevybraný strážce se vrací dospodu hromádky.

Baronka

Nepřijela jsem sem na dovolenou, nýbrž odhalit tajemství Arnaku. A já vždy dosáhnu svého!

PŘÍPRAVA

Umísti po jedné minci na pole II, III, IV a V na počítadle kol.

Hru vždy začínáš s kartou *Expresní doručení* v ruce. Poté zamíchej svůj balíček a dober si k ní 4 další počáteční karty do celkových 5.

POČÁTEČNÍ KARTY

VYNALÉZAVOST

Efekt karty závisí na splnění podmínek:

- Pokud nemáš v herní oblasti žádnou kartu, vezmi si .
- Máš-li zde 1 nebo 2 karty, můžeš si vybrat buď , nebo .
- Máš-li zde 3 nebo více karet, můžeš si zvolit kteroukoli z možností.

Příjem

Baronka má pravidelný příjem ze svých investic. Na začátku kol II–V si po dobrání karet do ruky vezmi i jednu z mincí nachystaných na počítadle kol.

Expresní doručení

Tato karta má odlišnou rubovou stranu, aby ti připomněla, že se nikdy nevrací do balíčku. Když mícháš na konci kola karty z herní oblasti, vždy si předtím tuto kartu vezmi do ruky – i v případě, že byla odstraněna. Vždy bude jednou z pěti karet, které máš v ruce na začátku kola.

Ve svém tahu můžeš *Expresní doručení* zahrát ve chvíli, kdy kupuješ (či získáváš) vybavení. Místo toho, abys dal kartu na spodek balíčku (nebo kamkoli jinam dle pokynů), si ji můžeš vzít do ruky.

Tip: Nezapomínej, že dvě z tvých počátečních karet mají cestovní symbol .

Profesor

Tento glyf na holi jsme přeložili jako „putovat“.
Poté byl však nalezen i na čapce, což náš výklad zdánlivě vyvrací. Ovšem kdyby...

PŘÍPRAVA

Žeton **kufříku** umísti poblíž své desky. Během hry slouží k uchovávání kamenných destiček a kompasů, které lze použít pouze k nákupu či aktivaci artefaktů.

Z balíčku si lízni **3 vrchní karty artefaktů** a polož je lícem vzhůru poblíž své hráčské desky. Budou tvořit tvůj **archiv**.

Umísti žetony na pole II, III, IV a V na počítadle kol tak, jak je naznačeno na obrázku.

POČÁTEČNÍ KARTY

Kufřík

Efekty s kufříkem znamenají, že si máš vzít příslušné žetony a umístit je na kufřík, aby se odlišily od žetonů, které lze použít neomezeně.

Žetony na kufříku lze použít pouze na nákup artefaktů.

Žetony na kufříku lze použít pouze na zaplacení artefaktu hraného z ruky . (Nelze je použít na efekt.)

Bonusové zdroje

Na začátku kol II–V si po dobrání karet do ruky vezmi také či z počítadla kol a polož jej na kufřík.

Archiv

Kdykoli kupuješ artefakt (ať už prostřednictvím hlavní akce, nebo jako součást nějakého efektu), můžeš ho jako obvykle vzít buď z vyložené nabídky, nebo ze svého archivu.

Ve chvíli, kdy se archiv poprvé vyprázdní, získáš do svého kufříku . Poté vylož do archivu 3 nové karty z vrchu balíčku artefaktů. Toto je jediný způsob, jak archiv doplnit, a může k němu dojít pouze jednou za hru.

Lingvistika

Efekt karty závisí na splnění podmínek:

- Pokud nemáš v herní oblasti žádný artefakt, vezmi si .
- Máš-li zde 1 artefakt, můžeš si vybrat buď , nebo .
- Máš-li zde 2 nebo více artefaktů, můžeš si zvolit kteroukoli z možností.

Počítají se všechny artefakty ve tvé herní oblasti, včetně těch, které jsi zakoupil v tomto kole nebo je použil na uhrazení cestovních nákladů. (Artefakty v archivu se do tohoto počtu nezahrnují.)

Průzkumnice

Sama? Ale ne, já přece nezkoumám Arnak sama.
Jsem prostě jen... vepředu. Hodně daleko vepředu.

PŘÍPRAVA

Vezmi si pouze jednu figurku archeologa, druhou nech v krabici.

Vezmi si 3 žetony svačinek. Polož 2 na svou desku a třetí dílek, označený kompasem, polož na pole III na počítadle kol.

POČÁTEČNÍ KARTY

VÝŠLAP A MAPOVÁNÍ

Tyto dvě karty obsahují efekt, pro který je třeba využít žeton svačinky. Chceš-li například zahrát *Výšlap* a přitom aktivovat lokalitu , musíš na kartu umístit volný žeton svačinky (a popř. za něj zaplatit). Tento žeton už nelze v tomto kole použít; zůstane v herní oblasti i v případě, že je karta odstraněna. Na hráčskou desku se vrátí až na konci kola.

Opakované použití archeologa

Máš sice k dispozici jen jednoho archeologa, ale můžeš ho použít vícekrát za kolo. Z hráčské desky jej můžeš poslat na lokalitu dle obvyklých pravidel. Pokud už se na nějaké lokalitě nachází, můžeš jej znovu použít k prohledávání či objevování, pokud máš alespoň jednu nepoužitou svačinku.

Pokud chceš archeologa znovu použít, vezmi ze své desky žeton svačinky, otoč jej a umísti na lokalitu, kterou archeolog opouští. Pokud je na žetonu zobrazena cena, zaplať ji.

Archeolog se pak přesune na novou lokalitu dle obvyklých pravidel a s běžnými cestovními náklady.

Nikdy nesmíš přesunout archeologa na lokalitu, kde se již nachází žeton svačinky. Toto se vztahuje i na lokality s místem pro dva archeology a na efekty přemístění. Ostatní hráči tvé svačinky na herním plánu ignorují.

Tip: Pokud použiješ svačinku k opuštění lokality se strážcem, nebereš si kartu *Strachu*.

Začínáš se dvěma žetony svačinek. Třetí budeš moci používat až od začátku III. kola.

Svačinky můžeš použít v libovolném pořadí, ale každou pouze jednou za kolo. **Na konci kola se žetony svačinek vrací na hráčskou desku.**

Poznámka: Žeton svačinky můžeš použít na jakoukoli akci Prohledání či Objevení (ať už na hlavní akci, nebo efekt). Svačinky se nepoužívají v efektech, které archeology „vracejí“ nebo „přemisťují“.

Průzkum terénu

Druhá, nevybraná lokalita se vrací dospodu balíčku.

Mystik

Ovšemže jsou mé postupy nevědecké. Kultura Arnaku byla kulturou náboženství, magie a mysticismu. Cožpak nedává smysl při pátrání po zmizelých civilizacích používati jejich vlastních method?

Využití strachu

Díky tomu, že tvé počáteční karty obsahují efekty , máš více příležitostí k odstranění *Strachu* než obvykle. Vždy, když jakýmkoli způsobem odstraníš kartu *Strachu*, umísti ji na rituální místo na své hráčské desce. Za tyto karty se ti na konci hry neodečítají žádné body a lze je využívat k rituálům.

Poznámka: Pokud v balíčku *Strachu* dojdou karty, hráči místo nich dostávají žetony. Pokud odstraníš žeton *Strachu*, počítá se pro potřeby rituálu stejně jako karta – umísti jej na rituální místo.

Rituály

Každá tvá jedinečná počáteční karta může být odstraněna za účelem provedení rituálu. Také modrý speciální efekt sošky umožňuje provést rituál. Na rozdíl od ostatních efektů sošek **se modrý efekt s rituálem počítá jako tvá hlavní akce**.

Zvol si jeden z rituálů zobrazených pod rituálním místem. Za rituál zaplať 2/3/4 karty *Strachu* a vrať je do balíčku *Strachu*.

Vrať 2 karty *Strachu*. Získáš a .

Vrať 3 karty *Strachu*. Kup si artefakt se slevou 3 .

Vrať 4 karty *Strachu*. Zdarma poraz strážce na lokalitě, kde se nachází tvůj archeolog.

Místa na sošky

Máš 5 polí na sošky místo obvyklých 4. Pokud použiješ pole označené , dostaneš do své herní oblasti kartu *Strachu*. Jestliže si zvolíš efekt sošky, který umožňuje , můžeš takovou kartu *Strachu* okamžitě odstranit. Nezapomínej, že místa na sošky lze využít v libovolném pořadí.

Šepot ze záhrobí

Když si na začátku kola dobíráš karty do ruky (včetně začátku hry), vezmi si zároveň jednu kartu *Strachu*. Každé kolo tedy začínáš se 6 kartami v ruce. Pokud je balíček *Strachu* prázdný, toto pravidlo ignoruj.

Počáteční karty

Každá ze 4 počátečních mystikových karet má efekt **„Odstraň tuto kartu a proveď "**. Toto není volná akce. Nezapomeň, že se uskuteční pouze tehdy, když kartu za tím účelem zahraješ, ne když ji odstraníš jakýmkoli jiným způsobem. Tento efekt nemůžeš použít, pokud nemáš na rituálním místě dostatek karet *Strachu* k zaplacení rituálu.

Nové stupnice bádání

Chcete-li hrát s některou z nových stupnic bádání, jednoduše ji položte přes stupnici natištěnou na hrací desce. Doporučujeme používat stranu s chrámem Hadího boha, jejíž lokality mají pestřejší cestovní náklady.

Při průzkumu chrámu Opičího nebo Ještěřího boha můžete nalézt zajímavé předměty z historie Arnaku ještě před dosažením cíle cesty. Pokud už se nacházíte dostatečně blízko chrámu, můžete namísto postupu na stupnici získávat žetony legend.

Jestliže se tvá lupa nachází jednu řadu pod chrámem, můžeš akci Bádání namísto postupu po stupnici použít k nákupu stříbrného 6bodového nebo bronzového 2bodového žetonu legendy. Cena žetonu je stejná, jako bys stál přímo na chrámovém poli.

Pokud lupa leží dvě řady pod chrámem, můžeš použít akci Bádání k nákupu pouze bronzového 2bodového žetonu legendy (nebo postoupit po stupnici).

Zlaté 11bodové žetony jsou dostupné pouze z chrámové řady.

Někdy je třeba za postup po stupnici bádání zaplatit i cestovní náklady. Platí se obvyklým způsobem.

Chrám Opičího boha

U cesty ležel pohozený artefakt, zjevně byl odkryt nedávno. Drobné otisky zabahněných tlapek prozradily nám celou pravdu – místní opice si nejspíše myslí, že jsou také archeology!

Bonusové žetony

- Všechny žetony bádání jsou tajné a umisťují se lícem dolů stejně jako ty, které se nacházejí v chrámové (horní) řadě. Hráč, který na takové pole vstoupí, si žetony prohlédne, jeden si vybere a zbylé vrátí opět lícem dolů na původní místo. V každém sloupečku je sice nachystáno tolik žetonů, kolik je hráčů, ale lze získat i druhý žeton z téhož sloupečku, pokud na dané pole postoupí hráč zápisníkem a stále je zde nějaký žeton k dispozici.

Artefakt

- Na toto místo patří lícem vzhůru náhodný artefakt, který stojí přesně . Zamíchejte balíček artefaktů a otáčejte karty, dokud nějaký takový artefakt nenajdete. Umístěte jej lícem vzhůru na příslušné místo a ostatní karty zamíchejte zpět.
- Žetony lupy musí procházet polem vlevo skrze artefakt, zatímco zápisníky procházejí poli napravo. Hráč může zápisníkem postoupit na obě pole vpravo, i když se jeho lupa stále nachází na artefaktu.
- Když hráč postoupí lupou na artefakt, může jej aktivovat (aniž by musel zaplatit jeho cenu).
- S artefaktem zacházejte, jako by byl vytištěn na desce – nikdo jej nemůže koupit, přemístit nebo nahradit.

Jiné opičárny

Pokud tvá lupa dosáhne tohoto řádku, můžeš za odměnu využít stříbrnou stranu jednoho z pomocníků, kteří jsou k dispozici na plánu zásob. Pokud tak učiníš, přesuň pomocníka dospod sloupečku (pokud není poslední, který tam zbývá).

Zde můžeš buď získat jednoho stříbrného pomocníka, nebo vylepšit jednoho ze svých stříbrných pomocníků na zlatého (a obnovit jej). Pomocníky smíš mít jen dva. Jestliže už dva máš, můžeš si vybrat pouze možnost vylepšení.

Tato odměna za postup zápisníkem umožňuje aktivovat jednu objevenou lokalitu úrovně , ať už obsazenou, nebo ne.

Tato odměna za postup zápisníkem umožňuje obnovit až dva pomocníky. Nelze jednoho obnovit dvakrát.

Chrám Ještěřího boha

Když jsme již na horu zpola vystoupali, zjistili jsme, že cesta jest zatarasena děsivým strážcem. Sotvaže jsme zadoufali, že se snad kolem prosmýkneme, počala se nám třást země pod nohama...

PŘÍPRAVA

- Poté, co na začátku hry připravíte sošky, zamíchejte zbývající 4 a položte je do sloupečku lícem dolů na místo vedle řádku .
- Poté, co zamícháte žetony strážců, vyberte náhodně jeden a umístěte jej lícem dolů na toto místo.

STRÁŽCE

Strážce se otočí, jakmile na něj vstoupí lupa některého hráče. **Dokud nebude strážce poražen, nesmí přes něj nikdo projít.**

Postupujte, jako by žetony bádání byly archeologové – hráč, jehož žeton lupy se nachází na poli se strážcem, může zaplatit uvedenou cenu a jako svou hlavní akci strážce porazit. Fungují ale i další možnosti, jak strážce porazit: Má-li hráč na strážci žeton bádání, může použít *Revolver* nebo *Válečný kyj*. *Lovecká železa* budou fungovat, pokud se na pole zatím ještě nedostal žádný jiný hráč (ale ne před tím, než bude strážce odhalen). Nicméně efekty, které přesouvají strážce, zde použít nelze.

Dokud strážce není poražen, dostanou na konci kola hráči 1 kartu *Strachu* za každý žeton bádání, který na jeho poli mají.

Sopečná erupce

Jako odměnu za postup zápisníku aktivuj libovolnou **neobsazenou** lokalitu . Poté sopečná erupce vybranou lokalitu zničí. Žeton lokality a případný žeton strážce, který se na ní nacházel, vrať do krabice. Vrchní ze zbylých sošek otoč lícem vzhůru a polož ji na místo zničené lokality. Na tomto místě je možné objevit novou lokalitu.

Pokud právě nejsou žádné neobsazené lokality , nelze tento efekt využít.

Další dobrodružství

Když tvá lupa dosáhne tohoto řádku, musíš si do své herní oblasti vzít 2 karty *Strachu*.

Jako odměnu za postup lupou si vyber buď , nebo .

K zaplacení této ceny odstraň jednu svou **neumístěnou** sošku a vrať ji do krabice.

Upřesnění vybraných karet

Zvětšovací sklo

Pokud tvá lupa postoupila například o 5 řádků, můžeš si vybrat jakékoli 2 možnosti, ovšem nikoli jednu možnost dvakrát. Pokud si zvolíš dobrání karty, smíš se na ni podívat dřív, než si vybereš druhou odměnu. Hraješ-li s chrámem Opičího boha, pole s artefaktem se počítá jako jeden řádek.

Fotoaparát

Lokality úrovně jsou ve dvou řádcích po čtyřech. Pokud máš archeologa na lokalitě úrovně , *Fotoaparát* ti dává přístup k objevené lokalitě na kterémkoli ze čtyř míst v daném řádku. Můžeš si zvolit i to, na kterém archeolog stojí.

Armádní opasek

Možnosti si můžeš vybrat a vyhodnotit v jakémkoli pořadí. Pokud si zvolíš dobrání karty, můžeš se na ni podívat před tím, než zvolíš druhou odměnu.

Lékárnička

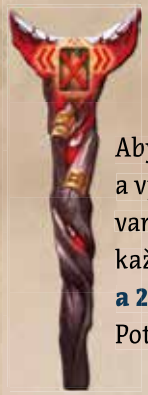
„Podívej se na“ zde znamená totéž, co „Lízni si až“ v základní hře. Terminologii jsme změnili, aby bylo jasné, že se nejedná o akci . Dokud se nevypořádáš s kartami, na které se díváš, nesmíš hrát žádné volné akce (zvláště pak ne nebo).

Podběrák

Podběrák platí pro všechna , která koupíš nebo získáš po zbytek kola. Efekt přetrvává, i když je karta odstraněna. (Efekt se ale neuplatní, pokud byla karta odhozena či zahrána pro uhrazení cestovních nákladů.)

Hůl rozdělení

Pokud se rozhodneš pro odhození karty, můžeš odhozenou kartu odstranit následným efektem.



Varianta s rudou měsíční holí

Aby se ve hře ukázalo více artefaktů a vybavení, můžete se rozhodnout hrát variantu s rudou měsíční holí. Na konci každého kola **hůl odstraní 2 vybavení a 2 artefakty, které jsou k ní nejblíž.** Poté se přesune na novou pozici.

Na konci I. kola:

Na konci II. kola odstraňte 4 karty:

Sólová hra

Nové sošky

První soupeřova soška má hodnotu 3 bodů stejně jako ostatní sošky, i když to není zobrazeno na soupeřově desce.

Chrám Ještěřího boha

Když se soupeřův žeton lupy dostane na pole se strážcem, postupuj následovně:

- Strážce neotáčej. (Soupeřova výprava ví, co na tebe číhá, ale neprozradí ti to.) Strážce se otočí, teprve až na pole dojdeš sám.
- Pokud soupeř provede akci Poražení strážce, ignoruje všechny strážce na lokalitách a poraží strážce na stupnici bádání (ať už je otočený, nebo není).
- Jestliže soupeř provede akci Bádání, jednoduše postoupí dál, jako by tam strážce nebyl.

Autorské poznámky

Největší zábava při hraní s veliteli expedic je zkoumání jejich nových schopností.

Samozřejmě jsme jim přidali také nějaká zajímavá omezení, ale i tak zjistíte, že hraní s velitelem vám umožní stihnout toho za hru více. Proto jsme také navrhli obtížnější stupnice bádání.

Znamená to, že pokud s veliteli expedic prozkoumáváte chrám Ptačího nebo Hadího boha, zjistíte, že je hra o něco jednodušší než obvykle. Máte větší šanci postoupit po stupnici bádání výše. A naopak, pokud prozkoumáváte chrám Opičího nebo Ještěřího boha bez nich, bude obtížnější dojít až nahoru.

Hru jsme testovali hlavně s novými chrámy, ale věříme, že si užijete všechny varianty!

Hra Mín & Elwena

vývojářský tým: **Michal Štach**
Michaela Štachová
Tomáš Uhlíř
Adam Španěl

grafický design: **Radek Boxan**

ilustrace: **Ondřej Hrdina**
Milan Vavroň
Jiří Kůs
Jakub Politzer
František Sedláček
Štěpán Drašťák

grafický konzultant: **Dávid Jablonovský**

produkce: **Vít Vodička**

pravidla: **Jason Holt**

překlad: **Eliška Pospíšilová**

korektura: **Dita Lazárková**
Ondřej Skoupý

vedoucí projektu: **Jan Zvoníček**

dozor projektu: **Petr Murmak**

PRŮZKUMU ZDAR!

Svět Arnaku je rozsáhlý a je zde stále co objevovat:

www.cge.as/explore-arnak

PODĚKOVÁNÍ:

Našemu týmu:

- **Radku *„RBX“* Boxanovi** za těžkou práci s přetavením našich nápadů do nádherných prototypů i přes neustálé změny a updaty. Rovněž za to, že na svých bedrech nesl tíhu finální grafické úpravy. Jsi náš hrdina!
- **Tomáši *„Uhlíkovi“* Uhlířovi**, **Pavlu *„pajadovi“* Češkovi** a **Vítu Vodičkovi** za dobré postřehy a skvělé nápady.
- **Adamu Španělovi** za neocenitelnou konstruktivní kritiku a za bleskové vytváření nových verzí pro online testování.
- **Jasonu Holtovi** za sepsání těchto skvělých pravidel.
- **Regině Urazajevě** za to, jaký je skvělý marketingový mág.
- **Míše Zaoralové** a **Haně Slaninové** za práci na grafice.
- **Radimu *„Finderovi“* Pechovi** za vytvoření skvělého doprovodného videa!
- **Jakubu Uhlířovi** za testování a koordinaci a organizaci překladů.
- **Kreténovi**, **Lence**, **Lukášovi** a **Terezce** za testování hry v rodině a skvělou zpětnou vazbu.
- **Tomovi Helmichovi**, **Anežce *„Angie“* Seberové**, **Miroslavu Felixi Podlesnému** a celému zbytku **CGE** – Děkujeme za ochotu testovat mnohé rané a nevybalancované verze a konstruktivní kritiku!

Naši online testeři: Leonardo Ciaroni, Michael Murphy, Peter Harding (Pelorn) a Vienna Chichi Lam (Vichi), Doge Coin, Mateusz „Zozul“ Zozuliński, Christine Cloostermans, Higawind, zlorfik, SimonFPM, Victor Kikudome, Larry Tan, Nicholas Henning, Bruno Pacheco, KuonGK, Bennzilla, tsuzumik, yosuke000, Mather, William Wong, Siddharth Manickasundaram a dalších 80 vynikajících hráčů Arnaku, kteří testovali online verzi. Všichni jste tomu věnovali tolik času a úsilí, že to zcela předčilo naše očekávání. Vřelé díky!

Board Game Arena: Jurica Hladek, Emmanuel Colin a celý tým Board Game Areny zasluhují díky za to, že nám umožnili využít svou platformu pro digitální testování a za celkovou podporu.

Deskoherní testeři: Dík zasluhuje Stanislav Kubeš, který se ukázal na každém testování; Tomáš Tyc, že přišel s řešením, jak využívat svačinky intuitivně; Tereza Střilková, Rumun, Monča, Leontynka, Kryštof, Ivan „eklp“ Dostál, Laďa Pospěch, Michal Ringer, Ruda Malý, Kuba Kutil, Kristián „Christheco“ Buryš, Petr Ovesný. Tomík, Youda, Pitrs, Ozzy, Ella, Elnie, Terezka a další účastníci Warconu 2021. Pomohli jste nám to celé vybrousit, děkujeme!

MINDOK

© Czech Games Edition
leden 2022
www.CzechGames.com

CGE Czech Games Edition

Nové ikony použité v tomto rozšíření

Můžeš si vybrat libovolného strážce, kterého jsi porazil a jehož odměnu jsi vyčerpal. Otoč jej lícem vzhůru, čímž bude odměna znovu k dispozici.

Vyber jednoho ze strážců, které jsi porazil, a otoč jej lícem dolů bez využití jeho odměny.

Aktivuj libovolnou lokalitu .

Aktivuj libovolnou objevenou lokalitu úrovně .

Aktivuj libovolnou objevenou lokalitu úrovně .

Využij efekt libovolné sošky na herním plánu otočené lícem vzhůru.

Využij efekt stříbrné strany jednoho z pomocníků, kteří jsou k dispozici na plánu zásob.

Využij efekt zlaté strany jednoho z pomocníků, kteří jsou k dispozici na plánu zásob.

Využij efekt stříbrné strany jednoho z pomocníků, kteří jsou k dispozici na plánu zásob. Pomocníka pak přemísti dospod jeho sloupečku.

Zvol jednu z možností: získáš , nebo .

Efekt této sošky není volnou akcí.

Aktivuj libovolnou **neobsazenou** lokalitu úrovně . Odstraň ji ze hry. Otoč vrchní sošku ze sloupečku zbylých sošek a polož ji na místo odstraněné lokality. Zde je možné později objevit novou lokalitu.

Buď si vezmi nového stříbrného pomocníka, nebo vylepši jednoho ze svých stříbrných pomocníků na zlatého. (Nesmíš mít více než dva pomocníky.)

Obnov až dva pomocníky. Nemůžeš obnovit jednoho pomocníka dvakrát.

Obecné poznámky

Volné akce je obvykle možné zahrát mezi jednotlivými částmi jednoho efektu.

Pokud nabízí líznutá karta volnou akci, můžeš ji zahrát předtím, než kartu odstraníš.

Po líznutí karty je možné hrát volné akce, ale stále **musíš být schopen zaplatit i druhou část efektu** (odhození karty).

Nezapomeňte!

- Pokud vám dojdou karty *Strachu*, berte si místo nich žetony .
- Pokud vám nějaký efekt poskytuje cestovní symboly, které nemůžete ihned využít, jsou vám k dispozici až do konce tahu.
- Pokud dojde balíček vybavení či artefaktů, zůstává prázdný. Karty se opětovně nemíchají.
- Pokud zahrajete efekt, který trvá po celé kolo, bude skutečně trvat až do konce kola bez ohledu na to, zda byla dotyčná karta odstraněna. To samé platí i pro efekt karty na stupnici bádání chrámu Opičího boha.