

ZTRACENÝ OSTROV
ARNIAK



MÍN & ELWEN

Herní materiál



herní plán, strana s chrámem
Ptačího boha (chrám Hadího
boha na druhé straně)



1 oboustranný plán zásob



4 základní karty v každé barvě



19 karet Strachu



40 karet vybavení



35 karet artefaktů



4 oboustranné hráček desky



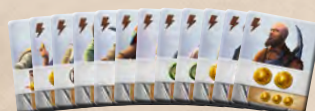
15 strážců



10 lokalit úrovně



6 lokalit úrovně



12 pomocníků



1 měsíční
hůl



1 žeton
začínajícího hráče



1 bodovací zápisník



27 mincí



27 kompasů



16 sošek



24 žetonů legend



1 aršík
samolepek



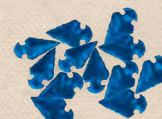
1 lupa a 1 zápisník
v každé barvě



16 kamenných destiček



2 archeologové
v každé barvě



12 hrotů



9 drahokamů



18 žetonů objevů



5 blokových žetonů



10 žetonů rezerv



15 akcí protihráče
(pro sólovou hru)

Den 3. - Po dvou dnech neúspěšného pátrání v neznámých pustých vodách oceánu se na obzoru vynořila nezřetelná skvrna. Ač stěží rozeznatelná mezi třpytivými hřbety vln, vlila nám novou naději do žil. Připlouvající blíže, spatřili jsme hejno oslnivě šarlatových ptáků, jež nám vyletělo v ústrety, cvrlikajíc a štěbetajíc nám jakoby na pozdrav. Po konzultaci s mapami naše navigátorka potvrdila, že ostrov nebyl dosud zmapován. Její slova podpořila naši hypotézu - ty rozeklané skalní štíty, ten bujný prales!

- to by mohl být Arnak!



VIDEONÁVOD
(V ANGLIČTINĚ)



cge.as/arv

Příprava hry

Herní plán

Pro první hru použijte stranu s chrámem Ptačího boha.



Strana s chrámem Hadího boha má některá zvláštní pravidla, která vysvětlíme na str. 19.



Nabídka karet

Z nabídky karet si během hry můžete koupit vybavení a artefakty. Karty je před hrou třeba rozdělit do balíčků podle druhů. Všechny karty mají stejný rub, ale snadno je rozlišíte podle symbolu v pravém horním rohu na lícové straně.

- 1** **Artefakty.** Balíček artefaktů zamíchejte a položte jej zakrytě na označené pole.
- 2** **Strach.** Balíček karet *Strachu* položte na označené pole. Všechny karty jsou stejné, takže mohou být lícem vzhůru.
- 3** **Vybavení.** Balíček vybavení zamíchejte a položte jej zakrytě na označené pole.
- 4** **Měsíční hůl.** Měsíční hůl umístěte do nabídky karet, na stejnou pozici jako na obrázku. Takto označuje první kolo.
- 5** Do nabídky nalevo od hole vyložte lícem vzhůru **1 kartu artefaktu**.
- 6** Do nabídky napravo od hole vyložte lícem vzhůru **5 karet vybavení**.

Ostrov

Žetony sošek.

Zamíchejte a náhodně přiřďte lokalitám:

- 7** **Lokality úrovně** . Na každou lokalitu v oblasti rozdejte 1 sošku lícem vzhůru.
 - 8** **Lokality úrovně** . Na každou lokalitu v oblasti rozdejte 1 sošku lícem vzhůru a 1 sošku lícem dolů (viz obrázek).
- Blokovací žetony**
- 9** V závislosti na počtu hráčů mohou být některá pole na lokalitách nedostupná. Zůstanou zablokovaná celou hru. Postupujte, jako by vůbec na plánu nebyla vytištěná.

Ve **4 hráčích** blokovací žetony nepotřebujete. (Na této dvojstraně je zobrazeno rozložení hry pro 3 hráče.)

Ve **3 hráčích** zablokujte **3 pole** . Zakrytě zamíchejte blokovací žetony a náhodně 3 otočte. Každý žeton odpovídá jedné lokalitě .



Zakryjte tedy pole na třech odpovídajících lokalitách. (Žetony pokládejte lícem dolů.) Zbylé 2 žetony vraťte do krabice.

Ve **2 hráčích** zablokujte **všech 5 polí** . Na každé lokalitě tak bude místo jen pro jednoho archeologa.

Stupnice bádání

10



Žetony legend. Žetony legend vyrovnejte do sloupečků podle bodů a rozmístěte je na plochu chrámu podle obrázku. V každém sloupečku bude tolik žetonů, kolik je hráčů. 11bodové žetony budou v jednom sloupečku nahoře, pod ním uprostřed dva sloupečky 6bodových a dole tři sloupečky 2bodových žetonů. Zbylé žetony vraťte do krabice.



Žetony objevů. Žetony objevů zakrytě zamíchejte a náhodně rozdělte na:

11

Sloupeček Ztraceného chrámu.



Ve sloupečku bude tolik žetonů, kolik je hráčů. Sloupeček umístěte lícem dolů na horní konec stupnice bádání.

12

Místa objevů. Na většinu polí na stupnici bádání patří po 1 žetonu objevu:



Na takto označená pole položte žeton **pouze ve hře 4 hráčů.**

Tato pole obsadte **pouze ve hře 3 nebo 4 hráčů.**

Žetony objevů nejdříve náhodně rozdejte na jednotlivá pole a poté je všechny otočte. Zbylé žetony vraťte do krabice.



Plán zásob

13 **Suroviny.** Umístěte všechny žetony surovin na plán zásob.

14 **Lokality úrovně** . Zamíchejte destičky označené a umístěte je lícem dolů na příslušné pole na plánu zásob.

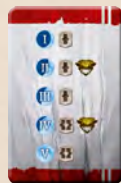
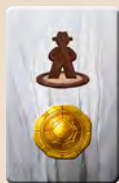
15 **Strážci.** Zamíchejte destičky strážců a umístěte je lícem dolů na příslušné pole na plánu zásob.

16 **Lokality úrovně** . Zamíchejte destičky označené a umístěte je lícem dolů na příslušné pole na plánu zásob.

17 **Pomocníci.** Otočte všechny pomocníky stříbrnou stranou vzhůru. Náhodně z nich vytvořte 3 sloupečky po 4 destičkách a umístěte je na příslušná pole na plánu zásob.

18 **Žetony bádání.** Startovní pole žetonů bádání se nacházejí na plánu zásob (více na následující straně).

Sólová hra



Tyto komponenty jsou potřeba pouze v **sólové variantě** hry. Sólovou hru připravte stejně jako hru pro 2 hráče. Kompletní pravidla najdete na str. 20.

Příprava hráče

Den 6. - Blíže pobřeží jsme objevili příhodné místo k rozbití tábora, s dobrým přístupem k zakotveným loďm a se zdrojem pitné vody nedaleko. Budeme zde tedy dobře zásobeni. Toto místo nám bude pro následující dva týdny přechodným domovem.

Každý hráč si zvolí barvu a vezme si komponenty v této vybrané barvě: hráčskou desku, žetony bádání, 2 figurky archeologů a 4 základní karty.

Hráčská deska

Desku polož na stůl před sebe a umísti na ni své archeology.



Žetony bádání

Umísti své žetony lupy a zápisníku na startovní pole na plánu zásob. Při prvním bádání budeš potřebovat lupu, polož ji tedy na zápisník.



Tematicky bydlí samozřejmě archeologové ve stanech a zásoby a suroviny jsou uloženy v bednách, ale desku si můžeš uspořádat tak, jak ti to vyhovuje.

Výchozí balíček

Každý hráč má k dispozici vlastní balíček karet. Všichni začínají se stejnou sestavou: 4 základními kartami a 2 kartami *Strachu*.



2 karty Financování



2 karty Průzkumu



2 karty Strachu

Balíček zamíchej a polož jej lícem dolů na svou desku.

Pořadí hry



Žeton začínajícího hráče dejte tomu, kdo naposledy navštívil nějaké nové místo. Hráči se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček.

Výchozí suroviny

Každý hráč dostane do začátku určité suroviny v závislosti na pořadí:

- 1. hráč:  
- 2. hráč:  
- 3. hráč:   
- 4. hráč:   

DOPORUČENÉ ROZLOŽENÍ HRY

Abyste měli na hru dostatek místa, rozmístěte hráčské desky kolem herního plánu následujícím způsobem:



Průběh hry

Den 7. - Konečně jsme zde, konečně na vlastní oči spatříme to, co jsme se snažili nalézt tak dlouho! Mám pocit, že jsme vkročili na posvátnou půdu. Co nás zde ještě čeká? Jaká nebezpečí? Nemáme nejmenší tušení, jaká tajemství tento ostrov skrývá, ale zavázali jsme se je objevit, a tak se také stane!

Cíl hry

Každý hráč povede svou expedici, jejímž cílem bude zmapovat znovunalezený ostrov Arnak a prozkoumat stopy pradávnej civilizace.

Své expedici budete muset zajistit nezbytné vybavení, v neprostupné džungli budete pátrat po tajemných artefaktech a archeologických nalezištích, budete čelit strážcům ruin a v neposlední řadě skládat dohromady útržky informací nalezených v ruinách po celém ostrově, které by mohly vést až k objevení mytického Ztraceného chrámu.

1 Během postupu hrou – a ostrovem – budou vaše expedice sbírat body za různé dílčí úspěchy. Zvítězí hráč, který stane v čele nejméně úspěšnější expedice.

Přehled hry

Hra trvá 5 kol. Hráči se střídají na tahu.

I

II

III

IV

V

Každé kolo probíhá následovně:

- 1. Dolíznutí karet.** Všichni hráči si ze svého balíčku dolíznou **do 5 karet**.
- 2. Střídání na tahu.** Začíná hráč se symbolem začínajícího hráče a dále hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Během tahu musíte provést **1 hlavní akci** a můžete provést libovolný počet **volných akcí**.
- 3. Pasování.** Ve svém tahu můžete pasovat. Říkáte tím, že v tomto kole už nechcete nebo nemůžete dál hrát. Ostatní hráči pokračují, dokud všichni neodpasují.
- 4. Příprava dalšího kola.** Zamíchejte všechny karty ze své herní plochy a dejte je **dospodu svých balíčků**. Připravte herní plán (viz str. 17). **Posuňte žeton začínajícího hráče doleva.**
- 5. Posuňte měsíční hůl.** Na konci každého kola se hůl přesune na znamení ubíhajícího času.

Jak měsíc dorůstá, postupují expedice stále hlouběji do nitra ostrova, získávají užitečné předměty a artefakty a snaží se rozluštit útržky prastarých legend. Po 5 kolech nastává úplněk a přichází čas zjistit, či expedice si vedla nejlépe.



ZDROJE



Mince představují finanční zdroje vašich expedic. Používají se na nákup různého vybavení.



Kompasy představují čas a energii potřebnou k prozkoumání ostrova. Používají se při objevování artefaktů a nových archeologických nalezišť.



Tabulky představují prastaré texty, které se snažíte rozluštit. Můžete se z nich naučit, jak používat nalezené artefakty.



Hroty představují nalezené úlomky zbraní. Budete je potřebovat k přemožení strážců ostrova.



Drahokamy představují tajemné amulety ptačího boha Ara-Anu. Není snadné je nalézt, ale jsou zásadní pro rozluštění tajemství Arnaku.

Tah hráče

Den 8. - Ač se naše nedočkavost mísí s obavami z neznáma, není teď čas na výmluvy. Jistě nás zde čekají různé nástrahy, ale musíme je překonat. Tedy bez otálení vzhůru do džungle!

Hlavní akce

Během svého tahu musíš zahrát přesně **1 hlavní akci** a k tomu **libovolný počet volných akcí**.

Mezi hlavní akce patří:

PROHLEDÁNÍ LOKALITY (str. 9)

OBJEVENÍ NOVÉ LOKALITY (str. 10)

PORAŽENÍ STRÁŽCE (str. 11)

NÁKUP KARTY (str. 12)

ZAHRÁNÍ KARTY (str. 13)

BÁDÁNÍ (str. 14)

PASOVÁNÍ (str. 17)



Tvoje ruka

Při zahrání karty lze využít vždy buď její efekt, nebo cestovní symboly, ale nikdy ne obojí zároveň.

CESTOVNÍ SYMBOLY
Cestovními symboly platíš za různé akce, jako například **Prohledání lokality** (více na následující straně).

NEBO

EFEKT
Kartu můžeš zahrát kvůli jejímu efektu.

Efektem této karty je, že si ze zásoby smíš vzít 1 .

VOLNÉ AKCE

Takto označený efekt se nepočítá jako hlavní akce.

Ve svém tahu smíš zahrát libovolný počet volných akcí. Můžeš je hrát **před hlavní akcí, po ní, nebo dokonce i během ní**.



STRACH

Karty **Strachu** nemají žádný efekt. Lze je ale využít jako cestovní symboly .

TVOJE HERNÍ OBLAST

Zahranou kartu odlož lícem vzhůru vedle své desky. Tomuto prostoru budeme říkat herní oblast.



hráčská deska



herní oblast

Herní oblast je vlastně rozptýlený odhazovací balíček. Zahrané karty se zde mezi tahy hromadí. Zamíchají se a zpět do balíčku se přesunou až na konci kola.

Prohledání lokality

Den 9. - Na místo nálezu jsme dopravili žebřík a vystoupali po něm vzhůru, bychom si skalní rytinu prohlédli zblízka. Jak jsme doufali, jde o písmo! Jestliže takto cenné objevy leží tak blízko našemu táboru, co dalšího můžeme nalézt, až opravdu začneme se zevrubným průzkumem v hloubi ostrova?

Jako hlavní akci můžeš vyslat jednoho ze svých archeologů prohledat jednu z 5 lokalit . Později, až objevíte lokality a , bude možné prohledávat i ty.

Jak prohledat lokalitu:

1. Zaplatit cestovní náklady zobrazené na poli, na které chceš svého archeologa poslat. Pole musí být neobsazené. (To znamená, že na něm nesmí být jiná figurka nebo blokovací žeton.)
2. Přesuň jednoho archeologa ze své desky na vybrané pole.
3. Vyhodnoť efekt lokality. (Přehled efektů je uveden na poslední straně pravidel.)

Poznámka: Pokud se oba tví archeologové již nacházejí na herním plánu, nemůžeš tuto akci zahrát. (Tzn. nelze s ní přesouvat archeology mezi lokalitami.)

Příklad: Aby mohl červený hráč poslat archeologa na zobrazené pole, musí zahrát (zaplatit) kartu s . Poté, co archeologa umístí na vybrané pole s , získá ze zásoby 2 . Další hráč, který bude chtít v tomto kole využít tuto lokalitu, už bude muset zaplatit . Tím dalším hráčem může být i červený – nezáleží na tom, že na této lokalitě už jednoho archeologa má. Pokud jsou obsazena obě pole, nikdo další už lokalitu v tomto kole využít nemůže.



Placení cestovních nákladů

Nejjednodušší způsob, jak zaplatit , je zaplatit kartu se symbolem . Zahraj ji z ruky lícem vzhůru na svou herní plochu, přitom ignoruj její efekt. Mimo to je také vždy možné zaplatit pomocí dražších cestovních symbolů, viz tabulka vpravo dole.

K zaplacení můžeš použít i kartu Strachu.

Dva symboly

Pokud je třeba zaplatit 2 cestovní symboly, je povoleno k zaplacení použít dva různé zdroje.

Také lze samozřejmě zaplatit kartou, na níž jsou oba dané symboly. Z karty se dvěma symboly je možné využít i jen jeden symbol, ale v takovém případě druhý symbol na konci tahu propadá – nelze si jej schovat do dalšího tahu. (Občas se dá využít ještě v rámci tahu vhodnou volnou akcí.)

Příklady:



NAJMUŤÍ PILOTA

Kdykoliv (i vícekrát za tahu) je možné za 2 mince získat symbol letadla. Ten lze poté použít k zaplacení libovolného cestovního symbolu, jak je ukázáno v tabulce níže.



HIERARCHIE CESTOVNÍCH SYMBOLŮ

K zaplacení určitého cestovního symbolu lze vždy využít i **symbol vyšší hodnoty**. Tuto tabulku najdete i na svých přehledových listech.



Objevení nové lokality

Den 10. - Naši archeologové se vrátili se senzačními novinkami. Při úpatí útesů narazili na několik skalních obydlí s nedotčenou reliéfní výzdobou! Nadšení z nálezů ale nemělo dlouhého trvání - Vzápětí se prý na vršku útesů objevil hrůzný netvor, jenž je zaknul na útek.

Na začátku je přístupných pouze 5 základních lokalit . V průběhu hry se ale budou odkrývat další. Během svého tahu můžeš jako hlavní akci objevit libovolnou z lokalit nebo , na níž zatím neleží destička.

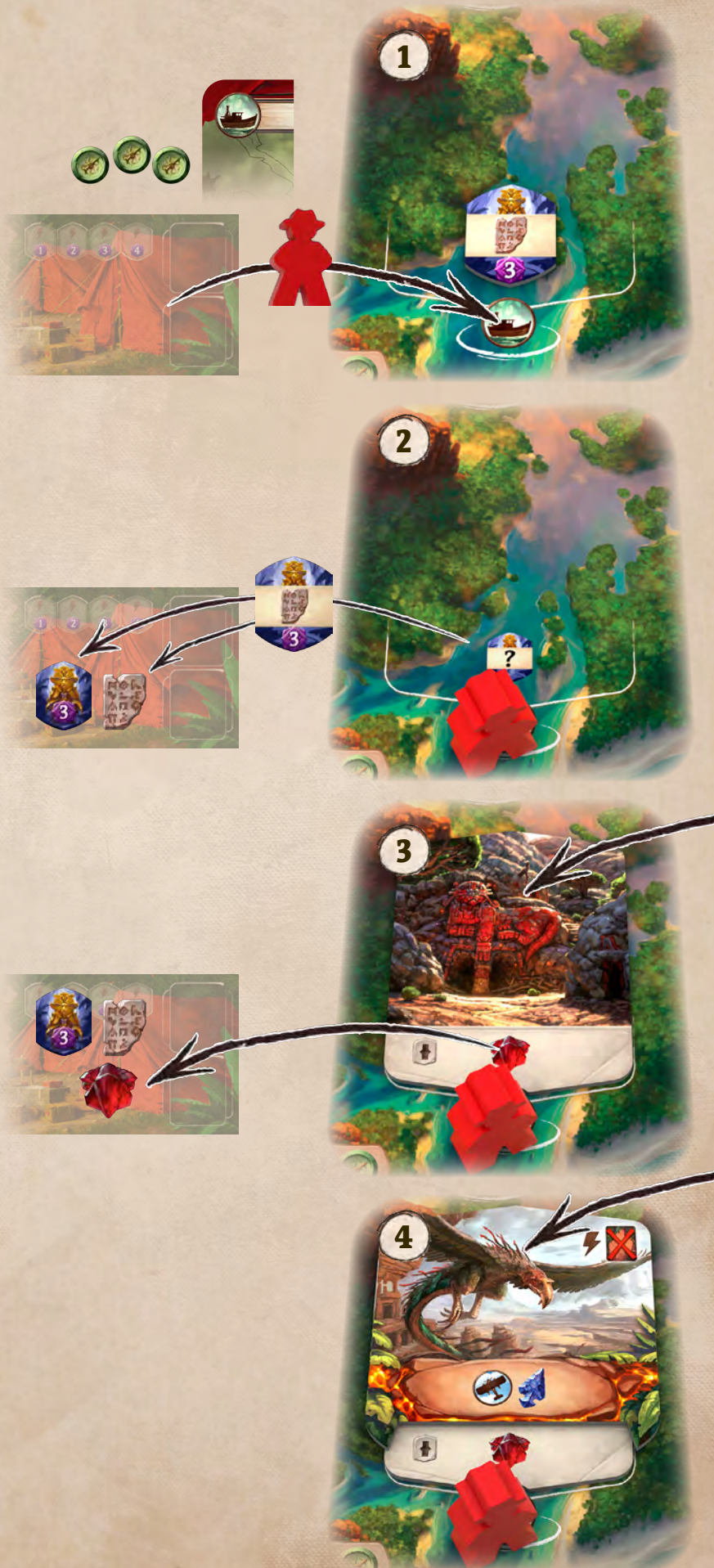
Jak objevit novou lokalitu:

- 1 Překonej divočinu.** Zaplat' zobrazenou cenu v , podle toho, zda chceš objevit lokalitu , nebo . Pak zaplat' cestovní náklady na vybraném poli a přesuň na něj archeologa ze své desky.
- 2 Vezmi si sošku z dané lokality.** Okamžitě vyhodnoť její efekt. Pokud se na lokalitě nacházejí dvě sošky, vezmi si obě, ale využij efekt pouze té otočené lícem vzhůru. Nalezené sošky si ulož na svou desku na ilustraci s bednami.
- 3 Objev lokalitu.** Vezmi vrchní destičku z příslušné hromádky lokalit - , nebo - a umísti ji na herní plán lícem vzhůru. Poté ihned vyhodnoť její efekt.
- 4 Probud' strážce.** Vezmi horní destičku z hromádky strážců a polož ji lícem vzhůru na právě objevenou lokalitu.

Nově probuzený strážce nemá žádný okamžitý efekt. Jestliže ale budeš na konci kola stahovat archeologa z lokality se strážcem, musíš si vzít kartu *Strachu*. (Více na str. 17.)

Aby ses tomuto postihu vyhnul, můžeš zkusit v některém dalším tahu strážce porazit (viz následující strana). Případně můžeš pomocí určitých karet z lokality utéct nebo odsunout pryč strážce.

Jakmile tvůj archeolog nově objevenou lokalitu opustí (například na konci kola), **stává se lokalita dalším místem, na něž lze vyslat archeology, aby je prohledali.** Cena v se platí pouze při objevování lokality, ne při jejich prohledávání. Na lokalitu lze vyslat archeologa, i když se tam stále nachází strážce. Vrací-li se archeolog na konci kola z lokality se strážcem, musí si dotyčný hráč vzít kartu *Strachu*, i když to nebyl on, kdo strážce probudil.



Poražení strážce

Den 11. - Utkali jsme se se stvůrou tělo na tělo, už proti spáru, až nám klesla pod rukama! Ale nikdo z nás nebyl schopen zasadit smrtící ránu. Prostoupila nás posvátná bázeň. Obluda sklonila hlavu, jakoby uznávajíc naši převahu. A v ten okamžik jsme si uvědomili, že nejde o netvora, ale že jsme se právě střetli s jedním z bájných strážců Arnaku.

Strážci

Prastaré ruiny na Arnaku chrání bájní strážci. Ukážou se vždy, když někdo objeví novou lokalitu. Nemají žádný okamžitý efekt. Na konci kola si ovšem musíš vzít kartu *Strachu* za každého archeologa, kterého stahuješ z lokality se strážcem. (Více na str. 17.)

Strážci zůstávají na herní ploše, dokud je někdo neporazí. **Nebrání ale archeologům v prohledávání lokalit.**

Jak porazit strážce

Jako hlavní akci můžeš porazit jednoho strážce na lokalitě, na které se nachází tvůj archeolog.

1. Zaplatit cenu zobrazenou ve spodní části destičky strážce.
2. Vezmi si destičku poraženého strážce a ulož si ji na své desce.



Tento efekt ti umožňuje porazit jednoho strážce na lokalitě, kde máš svého archeologa, **bez zaplacení ceny.** (Efekt sám o sobě ale může něco stát a tu cenu samozřejmě zaplatit musíš.) I takto poražené strážce ukládej na svou desku.



Tip: Někdy může být důležité strážce porazit a vyhnout se tak brání karty *Strachu*. Jindy je výhodnější využít zdroje například na bádání. Rozhodně není nutné porazit každého strážce, kterého probudíš.

Využití odměny od strážce

Tím, že strážce porazíš, si získáš jeho uznání a bude ti chtít prokázat nějakou službu (v pravém horním rohu destičky). Každou **odměnu od strážce smíš využít jen jednou** – buď v témže tahu, kdy jsi jej porazil, nebo v kterémkoliv následujícím. Pak destičku strážce otoč lícem dolů.



Někdy jsou odměnou cestovní symboly, které můžeš použít stejně jako na kartách z ruky.



Jindy to jsou volné akce, které lze využít kdykoliv během tahu.



Za každého poraženého strážce získáš na konci hry 5 bodů, ať už jsi využil jeho odměnu, nebo ne.

Sošky

Sošky lze nalézt při objevování nových lokalit. Nalezené sošky si ukládej na svou desku na ilustraci beden, lícem dolů.

Za každou sošku získáš na konci hry 3 body.

POUŽÍVÁNÍ SOŠEK

V horní části hráčských desek se nacházejí 4 pole na využívání sošek. Během svého tahu můžeš jako **volnou akci umístit sošku na prázdné pole:**

1. Přesuň sošku z beden na první volné pole zleva.
2. Zvol si jeden z vyobrazených efektů a ihned jej vyhodnoť. (Stejný efekt lze využít i vícekrát.)

Tajemnou moc sošek je ale třeba používat s rozvahou. Za každé pole, které zůstane na konci hry volné, získáš vyobrazený počet bodů.

Použitou sošku už nelze přemístit, takže každé pole lze použít nejvýše jednou. (Pokud tedy nenajdeš artefakt, který ti umožní toto pravidlo porušit.)



Nákup karty

Den 12. - Dnes ráno jsme dorazili ke skalní rozsedlině, široké sice jen několik metrů, ale táhnoucí se od obzoru k obzoru. Její obcházení by nás stálo drahocenné hodiny, ne-li dny. Naštěstí jsme dobře vybaveni, pomocí vrhacích kotev a provisorního lanového mostu se nám povedlo dosíci druhého břehu.

Balíček karet si můžeš vylepšit nákupem artefaktů a vybavení z nabídky.

Nabídka karet

Nabídka karet je rozdělena měsíční holí na dvě části.



Artefakty jsou nalevo od hole, vybavení napravo. Na konci každého kola se měsíční hůl posune o jedno místo doprava, takže v každém dalším kole bude na výběr více artefaktů a méně vybavení. Jak expedice pronikají hlouběji a hlouběji do nitra ostrova, častěji nacházejí různé artefakty, ale podpora z pevniny se omezuje.

Vybavení

Dobré a odolné vybavení je pro úspěch expedice nezbytné. Zakoupené vybavení jde dopředu tvého balíčku, což obvykle znamená, že si jej lízneš na ruku na začátku dalšího kola.

Jak si koupit vybavení:

1. Vyber si kartu vybavení z nabídky.
2. Zaplať cenu v zobrazenou v levém spodním rohu karty.
3. Dej kartu **dopředu svého balíčku**.
4. Doplň nabídku karet.

Artefakty

Artefakty jsou cenné poklady, které můžeš nalézt během průzkumu ostrova. Platí se za ně žetony , které znázorňují čas strávený jejich hledáním. Pro zjednodušení budeme říkat, že si artefakty „kupuješ“. Na rozdíl od vybavení **je možné artefakt využít hned**, jak si jej koupíš z nabídky.

Jak si koupit artefakt:

1. Vyber si kartu artefaktu z nabídky.
2. Zaplať cenu v zobrazenou v levém spodním rohu karty.
3. Polož artefakt **do své herní oblasti**. Můžeš **ihned využít jeho efekt**, přitom **ignoruj cenu** v levém rohu.
4. Doplň nabídku karet.

Poznámka: Když si koupíš artefakt, můžeš ihned využít jeho efekt. Tím může být i další akce, jak např. vyslání archeologa na lokalitu. V takovém případě se vše považuje za součást hlavní akce „Nákup karty“.

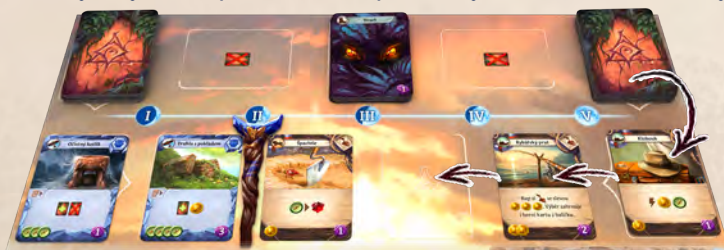
DOPLNĚNÍ NABÍDKY KARET

Pokud je na konci tvého tahu v nabídce karet volné místo, doplň ji kartou správného typu:

1. **Sesuň karty v nabídce směrem k měsíční holi**, aby se vytvořilo místo na kraji řady.
2. **Na volné místo doplň kartu z příslušného balíčku.**

Jestliže náhodou některý balíček dojde, už karty tohoto typu nesesouvejte a nedoplňujte.

Příklad: Nabídka karet vypadá ve 2. kole takto. Hráč si koupil kartu vybavení, takže na konci svého tahu doplní nabídku podle obrázku. Pokud by si býval koupil artefakt, doplňoval by nabídku z druhé strany.



Zahrání karty

Den 13. - Ruby je skutečně velmi šikovný papoušek, vzít ji s sebou byl výtečný nápad. Nachází a přináší nám ty nejzajímavější věci!


Jak zahrát kartu:

1. Vyber si kartu z ruky a vylož ji lícem vzhůru do své herní oblasti.
2. Vyhodnoť její efekt.

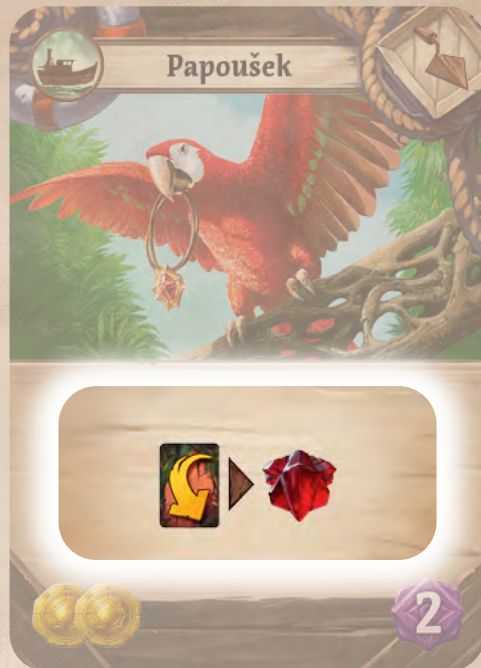
Zahrané karty zůstávají lícem vzhůru v herní oblasti až do konce kola. (Pokud ti např. nějaký efekt neumožní je odstranit.)

⚡ Tento symbol znamená, že jde o **volnou akci, nepočítá se tedy jako hlavní akce** tvého tahu. Například efekty karet *Financování* a *Průzkum* nebo efekty některých vybavení jsou volné akce.

Pokud efekt tímto symbolem označen není, znamená to, že se hraje jako **hlavní akce** tahu. **Všechny efekty artefaktů jsou hlavní akce.**

Chceš-li využít efekt artefaktu, musíš navíc zaplatit , jak je popsáno v rámečku na této stránce. U efektů vybavení to neplatí.

Nezapomeň: Kartu z ruky lze buď zahrát jako cestovní symbol(y), nebo využít její efekt. Nikdy obojí zároveň.



Příklad: Jako hlavní akci zahraješ Papouška. Vyložíš jej lícem vzhůru do své herní oblasti a vyhodnotíš jeho efekt. Ten říká, že máš odhodit jednu kartu a získat za to drahokam. Prohlédneš si karty na ruce a rozhodneš se obětovat kartu *Financování*. Vylož ji před sebe, ale nevyhodnocuj její efekt. Sice tak přijdeš o minci, ale místo toho získáš ze zásoby jeden drahokam. Tím tvůj tah končí, pokud ještě nechceš zahrát nějakou volnou akci.

ODSTRANĚNÍ KARTY

Určité efekty umožňují **odstranit kartu** (pozor, nezaměňovat s „odhozením“). Místa na odstraněné karty se nacházejí v horní části herního plánu, vedle balíčků artefaktů a vybavení. Odstraněné karty *Strachu* vracejte do jejich balíčku. Odstraněné karty *Financování* a *Průzkumu* shromažďujte nad herním plánem. Odstraněné karty se obvykle už nevracejí do hry.





⊗ Tímto symbolem jsou na herním plánu označena místa pro balíčky odstraněných karet. Je-li tento symbol součástí efektu karty, znamená, že **můžeš z ruky nebo ze své herní oblasti odstranit jednu kartu.**


Tip: Většinou je výhodnější kartu nejdříve použít a odstranit ji až z herní oblasti než ji odstraňovat přímo z ruky.

ZAHRÁNÍ ARTEFAKTU

Když jsme jej objevili, nezdálo se být nijak zvláštní. Ale nyní se domnívám, že se v dotyčném artefaktu skrývá něco více. Snad nám napoví nalezené texty, jež se nyní snaží rozluštit naši lingvisté.



Všechny artefakty mají v rohu symbol . Při nákupu jej ignoruj, a chceš-li ihned využít efekt artefaktu, je to zdarma. Ale pokud jej budeš chtít **využít později, musíš vždy navíc zaplatit** .

Některé efekty mají kromě toho i dodatečné náklady (např. u karty na obrázku je třeba zaplatit 1 ). Ty je třeba zaplatit při každém využití efektu, tedy případně i ihned po koupi.

Bádání

Den 14. - Úlomky oštěpu. Pár řádek textu v neznámém písmu a jazyce. Rituální předměty.

Kousek po kousku skládáme mozaiku dávné civilizace. Kolik se nám z ní podaří odkrýt?

Akce bádání slouží k postupu na stupnici bádání. Čím výše se tvé žetony nacházejí, tím více se ti povedlo o arnacké civilizaci zjistit. A ti nejvytrvalejší možná nakonec objeví i bájný Ztracený chrám!

Jak provést akci bádání:

- 1** Rozhodni se, který ze svých žetonů chceš posunout. **Žeton se přitom nikdy nesmí nacházet na vyšším řádku než žeton lupy.** (Na stejném řádku být mohou.) Je snadné si toto pravidlo zapamatovat – nejdříve je třeba něco vyzkoumat, abys o tom později mohl napsat.
- 2** Vyber si, na které pole chceš žeton přesunout. Je možné pohnout se pouze o jedno pole směrem vzhůru, **nové pole přitom musí být s původním polem spojené mostkem** (viz obrázek). Někdy tedy nebudeš mít na výběr. Na jednom poli se smí zároveň nacházet více žetonů.
- 3** Zaplať cenu za postup a přemísti žeton na vybrané pole. Cena za postup je zobrazena na mostku spojujícím obě pole.
- 4** Vyhodnoť výsledek bádání:
 - **Objevil jsi něco nového?** Pokud na poli leží žeton objevu, ihned získáš daný bonus. Poté žeton odstraň. Bonus za nový objev tedy získá pouze hráč, který na pole dorazí první.
 - **Vždy si vezmi odměnu za dosažení řádku.** Ta se liší podle toho, jestli jsi pohnul lupou, nebo zápisníkem. (Zobrazené body pro teď ignoruj. Započítají se až na konci hry podle toho, kde tvé žetony skončí.)

Odměnu na dosažení řádku a odměnu za nový objev si můžeš vybrat v libovolném pořadí.

Poznámka: Nejdříve musíš zaplatit cenu za postup, až poté si smíš vybrat odměny.

Ztracený chrám



Když se tvůj žeton lupy dostane až do horního řádku stupnice, znamená to, že se ti podařilo objevit legendární Ztracený chrám! Na rozdíl od ostatních řádků zde záleží na pořadí – hráč, který se sem dostane dříve, získá více bodů. **Umísti tedy žeton lupy na to volné pole, které má právě nejvíce bodů.**

Pak **si vezmi žeton objevu.** Prohlédni si sloupeček zakrytých žetonů a jeden si vyber. Zbylé vrať. Je jich stejně jako hráčů, takže se dostane na každého.

Poznámka: Do horního řádku stupnice bádání není možné umístit žeton zápisníku.

Průzkum Ztraceného chrámu

Jakmile dosáhneš horního řádku na stupnici bádání, můžeš další akce bádání využívat ke zkoumání vyrytých legend, jimiž jsou stěny chrámu pokryté.

Pokud chceš provést akci bádání s lupou, která se již nachází ve Ztraceném chrámu, už dál po stupnici nepostupuješ. Místo toho si můžeš „koupit“ 1 žeton legendy z libovolného sloupečku.

Ve spodní části chrámu jsou vyobrazeny tři různé ceny. Za různé sloupečky se platí různé kombinace těchto cen, viz obrázek vpravo.

Například za žeton legendy z 6bodového sloupečku nalevo je třeba zaplatit kombinaci levé a prostřední ceny. Za žeton z 11bodového sloupečku musíš zaplatit všechny tři ceny.

Legend je v každém sloupečku omezené množství. Pokud někde dojdou, nelze si už odtud žetony kupovat.



Pomocníci

Pomocníci jsou lidé, kteří se dodatečně chtějí přidat k vašim expedicím. Každý pomocník má dvě úrovně, stříbrnou a zlatou. Pomocníky stříbrné úrovně lze získat na stupnici bádání pomocí zápisníku. Stejným způsobem je pak lze vylepšit na zlatou stranu.

Použití pomocníka je volná akce.

stříbrný pomocník

efekt pomocníka



Tento efekt bude mít pomocník po vylepšení.

Najímání pomocníků



Když přesuneš svůj zápisník na řádek s tímto symbolem, smíš si vybrat jednoho z pomocníků v nabídce. (Většinou ze tří, ale později ve hře může některý ze sloupečků dojít.)

Poznámka: Všichni pomocníci kromě těch navrch sloupečků jsou skrytí, je zakázáno si je prohlížet, dokud se nedostanou navrch svého sloupečku.

Umístí najatého pomocníka na jedno z polí na své desce, stříbrnou stranou nahoru.

Pomocníci mají různé efekty. Pokud je efekt volnou akcí, lze jej využít okamžitě po najmutí pomocníka.

Používání pomocníků



Po použití pomocníka pootočí, aby bylo vidět, že je **vyčerpaný** a v tomto kole jej už nejde použít.

Obecně lze využít každého pomocníka nejvýše jednou za kolo. Na konci každého kola se pomocníci **obnoví**.




Určité efekty na kartách ale umějí obnovit pomocníky i během kola, takže je lze využít vícekrát.

Vylepšení pomocníků





Když přesuneš svůj zápisník na řádek s tímto symbolem, smíš **vylepšit jednoho svého pomocníka** na zlatou úroveň. Otoč jej na zlatou stranu. Zároveň s tím se pomocník obnoví, byl-li vyčerpan – lze ho tedy použít v tomto kole znovu.

Příklad:

Použitím pomocníka získává modrý hráč  (volná akce).



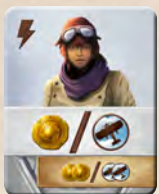
Pak zaplatí   za postup zápisníkem (hlavní akce). Jako odměnu za dosažení řádku si může vylepšit jednoho pomocníka.





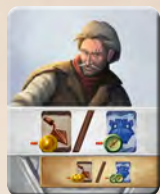
Modrý si vybere pomocníka, kterého právě použil. Otočí jej na zlatou stranu a obnoví. Bude jej tedy v tomto kole moci použít znovu.




RŮZNÉ EFEKTY POMOCNÍKŮ:

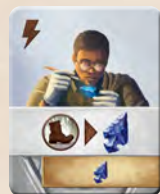




Někteří pomocníci nabízejí výběr efektů. S tímto pomocníkem buď můžeš jako volnou akci získat , nebo jej použít jako .



Tento pomocník ti umožňuje koupit si vybavení nebo artefakt se slevou 1 na stříbrné straně a se slevou 2 na zlaté straně.

Tento pomocník není označen symbolem , jeho použití se tedy počítá jako **hlavní akce**.



U tohoto pomocníka musíš utratit  a získáš . Cestovní symbol můžeš zaplatit stejnými způsoby, jako když platíš za umístění archeologa. Pokud k zaplacení použiješ kartu se 2 cestovními symboly, můžeš druhý symbol využít na jinou akci, např. na prohledání lokality. Případný nevyužitý symbol na konci tahu propadá.

Pasování

Dnešní den byl velmi úspěšný, tolik našel! Kdo ví, co nám přinese zítřek?

Ve svém tahu se můžeš rozhodnout **pasovat**. Oznam ostatním, že už jsi v tomto kole dohrál. Pasování se počítá jako **hlavní akce**. Pokud ti zbyly nějaké nevyužité volné akce, měl bys je nyní ještě odehrát.

Jestliže už nemůžeš zahrát žádnou jinou hlavní akci, musíš pasovat. Není dovoleno odehrát tah pouze pomocí volných akcí.

Jakmile pasuješ, už do konce kola nehraješ. Hra pokračuje normálně, jen tě přeskočí. Hraje se, dokud všichni hráči neodpasují. (Poslední hráč tedy může hrát několik tahů za sebou.)



Příprava dalšího kola

Na konci kola (kromě posledního) je třeba připravit hru na následující kolo.

Všichni hráči provedou současně následující:

1. **Vraťte své archeology zpět na své desky. Za každého archeologa, kterého stahujete z lokality se strážcem, si musíte vzít 1 kartu Strachu a vyložit ji do své herní oblasti.**

2. Na ruce nebudete mít obvykle žádné karty. Ale pokud vám přece jen nějaké zbyly, u každé se můžete rozhodnout, jestli ji odhodíte do své herní oblasti, nebo si ji necháte na ruce do dalšího kola.

Tip: Snažte se použít všechny karty z ruky, pokud to jde. Nechávat si karty do dalšího kola se vyplatí jen málokdy.

3. **Všechny karty ze své herní oblasti zamíchejte a umístěte je dospodu svého dobíracího balíčku.**

Poznámka: Vybavení, které jste si během minulého kola nakoupili, budou teď v balíčku nad těmito zamíchanými kartami.

4. **Obnovte své pomocníky.** (Pootočte je zpět.)

Nabídku karet upravte následujícím způsobem:

1. **Odstraňte obě karty nejbliže měsíční holi.** (Tzn. jeden artefakt a jedno vybavení. Odstraňování karet je obecně vysvětleno na str. 13.)

2. **Posuňte měsíční hůl o jedno pole doprava**, aby její pozice odpovídala číslu následujícího kola.

3. **Doplňte nabídku karet** (jak je popsáno na str. 12).

Žeton začínajícího hráče se posune doleva – v každém kole bude nový začínající hráč.

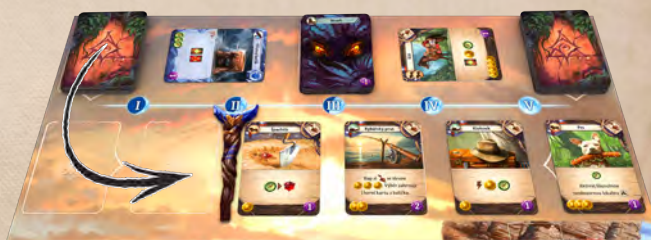
Další kolo začnete tím, že si dolíznete do 5 karet. Pokud v balíčku nemáte dost karet, lízněte si je všechny.

Konec 5. kola

Na konci 5. kola všichni hráči stáhnou své archeology a **vezmou si karty Strachu za strážce**. Ostatní kroky přeskočte a pokračujte k závěrečnému vyhodnocení.

Příprava nabídky karet:

Konec 1. kola, příprava 2. kola.



Během přípravy na 3. kolo se 1 artefakt sesune.



Závěrečné vyhodnocení

Den 18. – Cítím, že tento ostrov skrývá ještě nesčetná tajemství, ale náš čas zde protentokrát vypršel.
Je třeba se vrátit domů a seznámit veřejnost s výsledky našeho bádání.

Na konci hry si spočítejte pomocí bodovacího zápisníku body. Body lze získat za následující:



Za každý žeton bádání získáte tolik bodů, kolik je uvedeno u jeho řádku. Body za lupu ve Ztraceném chrámu se liší podle toho, v jakém pořadí tam hráči dorazili.



Za každý žeton legendy získáte zobrazený počet bodů.



Za každou sošku získáte 3 body, ať už je použita, nebo ne. Navíc získáte body za pole neobsazená použitými soškami.



Za každého poraženého strážce získáte 5 bodů, ať už jste využili jeho odměnu, nebo ne.



Za každou kartu vybavení a artefaktu získáte tolik bodů, kolik je uvedeno v pravém dolním rohu.



Každá karta Strachu je za -1 bod. Každý žeton strachu (viz str. 23) je za -2 body.



Vítězi hráč s nejvyšším počtem bodů.

Remízu vyhrává hráč, který dosáhl Ztraceného chrámu. Pokud to není ani jeden z nich (nebo pokud tam došli oba), vyhrává ten, kdo má vyšší skóre za bádání. Jestliže mají stejně, zůstává remíza.

22. 10.	Mín	Elwen
	24	14
	11	0
	11	13
	0	20
	13	7
	-4	0
	55	54

Hra Mín & Elwena

vývojářský tým: **Michal Štich**
Michaela Štachová

grafický design: **Filip Murmak**

vedoucí grafik: **Jakub Politzer**

ilustrace: **Ondřej Hrdina**

Milan Vavroň

Jiří Kůs

František Sedláček

3D grafika: **Radim "Finder" Pech**

grafický konzultant: **Dávid Jablonovský**

produkce: **Vít Vodička**

pravidla: **Jason Holt**

překlad: **Dita Lazárková**

vedoucí projektu: **Jan Zvoniček**

dozor projektu: **Petr Murmak**

MINDOK



© Czech Games Edition
listopad 2020
www.CzechGames.com

Zvláštní poděkování patří našim neaktivnějším testerům: Kubovi Kutilovi za to, že vždy dokázal najít způsob, jak rozbit naše rané prototypy; že nám byl velkým pomocníkem při závěrečném ladění hry a neúnavným testerem sólo verze. Pavle Ferstové a Ivanu „eklpovi“ Dostálovi za to, že nás podporovali už od prvních prototypů a otestovali v průběhu vývoje nespočet verzí hry. Vítovi Vodičkovi za dokonalé zvládnutí strategie a zpětnou vazbu při doladování.

Testeři: Martin „Intoš“ Sedmera, Ladá Pospěch, David Nedvídek, Iva Nedvídková, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Filip Murmak, Miroslav Felix Podlesný, Jan Zvoniček, Tomáš Uhlíř, Matúš Kotry, Petr Murmak, Vlaada Chvátíl, Rumun, Monča, Leontýnka & Kryštof, Jirka Doušek, Tomáš Dvořák, Pavel Ježek, Viol Balajková, Lea Belejová, Fanda Sedláček, Ondra Skoupý, Tony Gullotti, Justin Sweigart, Tyler Goble, Radim Pech, Jakub Doucek, Honza Bartoš, Zuzana Zadražilová, Tomáš Zadražil, Jana Mikulová, Petr Časlava, Jakub Politzer, Ladislav „Aillas“ Pechal, Juraj, Danielka, Ben, Fero & Dominika, Zuzka & Miroslav Dzurenda, Juraj Butek, Filip Sochor, Lukáš „Colombo“ Wiesner, Eliška & Stanislav Kubeš, Petr Ovesný, Adam Španěl, Matt Wolfe, Martin Doležal, Ondra Černoch, Honzík Šafra, Yuri Sulík, Petr „Peca“ Palička, Antonín Jan Palička, chasník, Lucia Chrastinová, Aleš Vítek, Michal Kopřiva, Jakub Uhlíř, Pavel Česka, Petr Marek, Tomáš Vician, Anežka Seberová, Michal Ringer, Olda Rejl, Martin Cetkovský, Martin Váňa, Tomáš Sládek, R.A., Yuyka & Ese Šabata, Václav Horňák, Matúš Sedlák, Dan Knápek, Lumír Kvita, Kristián „Christeco“ Buryš, Bára „CP“ Siptáková, Adam „Adamin“ Sipták, Dora „Cingilingi“ Cidlinská, Michal „Meysa“ Stárek, Ailin & Faire, Krtek & Kristýna, Melisilme & Findar, Julie „Peri“ Tomaňová a spousta dalších skvělých lidí, které jsme potkali v brněnském klubu deskových her, během CGE testování a na dalších akcích. Bez vás by tato hra nikdy nevznikla, děkujeme!

Velké díky všem z CGE týmu! Filipovi za nadšení, s jakým se vrhl na grafickou podobu hry. Petrovi za obětavost, s jakou byl připraven vyřešit každý problém, který se nám postaví do cesty. Regi za pomoc s nejrůznějšími úkoly a neúnavnou prací na marketingu. Jasonovi za stále pozitivní náladu při neúnavné práci na pravidlech. Zvondovi za sledování desítek deadlineů. Finderovi za fantastické upoutávkové video a 3D rendery. Míše a Fandovi za pomoc s grafikou. Vlaadovi za sdílení zkušeností, za zpětnou vazbu a super nápady. Davidovi, Honzovi, Ditě a všem dalším, kdo pomáhali s přípravou nesčetných prototypů, s testováním a korekturami. Byli jste nám na cestě k této hře velkou oporou!

Další zvláštní poděkování: Ailin a Fairemu, kteří nás podporovali už od začátku projektu – bez jejich pomoci bychom nebyli schopni hru dokončit. Nandovi za vytvoření úžasného nanDECKu a Paulu Groganovi za představení naší hry světu v časech mnoha zrušených akcí v roce 2020.

Ještě jedno zvláštní poděkování: Ondrovi Hrdinovi, Milanu Vavroňovi, Kubovi Politzerovi, Jirkovi Kůsovi a Fandovi Sedláčkovi, kteří všichni přispěli k vytvoření nádherného světa Arnaku a zaplnili jej úžasnými ilustracemi!

Chrám Hadího boha

Naše loď byla ~~zničena~~, nic z ní nezbylo. Zkoušeli jsme se ~~probrat~~... ale bojím se, že nás to dostihne i zde!

První expedice na Arnak se moc nedařila. Nikdo už o jejich účastnících dlouho neslyšel. Během své expedice tedy mějte oči otevřené, stále je šance, že narazíte na přeživší.

Odlišný herní plán

Strana s chrámem Hadího boha má odlišné cestovní náklady a stupnici bádání.



Záchrana pomocníků



Na tomto poli uprostřed stupnice bádání naleznete přeživší z předchozí expedice. Možná se vám některé z nich podaří zachránit.

Během přípravy hry sem náhodně umístíte **1 pomocníka za každého hráče**, stříbrnou stranou nahoru. Pomocník navrchu sloupečku je známý, ale na pomocníky pod ním se zatím nezájmejte.

Na plán zásob připravte tři sloupečky pomocníků jako obvykle. Dva sloupečky budou mít po 3 pomocnících a do třetího dejte všechny zbylé.

Za postup na toto pole je třeba **zaplatit 1 nepoužitou sošku**. Ta je poté odstraněna ze hry.



Odměnou za dosažení řádku žetonem lupy je možnost **zachránit 1 pomocníka** z tohoto pole. Prohlédni si sloupeček pomocníků a jednoho si vyber. Ostatní nech ve stejném pořadí, nikomu je neukazuj a vrať je na pole na stupnici bádání.

Na rozdíl od pomocníků z nabídky je tento zachráněný pomocník **vyčerpaný**. Pokud nevyužiješ nějaký efekt, který ti jej obnoví, budeš ho moci použít až v dalším kole.



Příklad: Červený hráč chce postoupit s žetonem lupy na pole záchrany pomocníků.

1. Vezme nepoužitou sošku ze své desky a vrátí ji do krabice.
2. Přesune žeton lupy.
3. Prohlédne si sloupeček pomocníků na poli a zvolí si kapitána.
4. Kapitán je ale dlouhým nedobrovolným pobytem na ostrově zcela vyčerpan. Hráč ho může využít až poté, co jej obnoví.



Tento efekt ti umožní vylepšit jednoho pomocníka ze stříbrné úrovně na zlatou. (Na druhé straně herního plánu bylo toto možné jen při postupu se zápisníkem.) Pokud máš dva stříbrné pomocníky, můžeš si vybrat, kterého vylepšíš – je jedno, který z nich byl ten zachráněný.

Jako obvykle se pomocník při vylepšení obnoví.

Hrůzostrašné příběhy

Zprvu jsme jeho povídačky považovali za halucinace způsobené dlouhým traumatisujícím pobytem zde a nepřikládali jim větší váhy. Až do té doby, než se nám podařilo rozluštit první z legend...



Tento efekt znamená, že si při postupu s lupou **musíš vzít kartu Strachu**. Polož ji do své herní oblasti, cestovní symbol ignoruj.





Během přípravy byly na toto pole umístěny dva nebo tři žetony objevů (podle počtu hráčů). Při dosažení tohoto pole lupou či zápisníkem si můžeš vybrat vždy jen **jeden z těchto žetonů**, pokud tam ještě nějaké zůstávají.

Sólová hra

Domnívali jsme se, že se nám celou výpravu povedlo udržet v tajnosti. Ale vypadá to, že nás kdosi předběhl!

Příprava hry

Připrav hru jako pro 2 hráče. Kdykoliv je třeba dát do sloupečku tolik žetonů, kolik je hráčů, dej 2.

Svou vlastní desku připrav jako obvykle. Hraješ druhý, takže budeš začínat s 1  a 1 .

Příprava soupeře

Jedna ze zbylých desek bude představovat druhou expedici. Použij pro ni stranu s šedými stany a umísti na ni všech 6 zbylých archeologů.

Protihráč bude mít jen 1 žeton bádání. Polož jeho lupu (v libovolné zbylé barvě) na startovní pole vedle svých žetonů.

Sloupeček soupeřových akcí

Sestav sloupeček z 10 destiček:

Použij všech 5 destiček s akcí archeologa:



A následujícím způsobem vyber 5 z 10 zelených a červených destiček:

Destičky akcí jsou párové. Červená je vždy agresivnější variantou svého zeleného ekvivalentu. Ve sloupečku musí být všech 5 akcí, takže od každé akce budeš potřebovat jednu z páru zelená/červená.



Počet červených destiček udává úroveň obtížnosti, od 0 do 5. Rozhodni se, kolik červených chceš použít. Pak červené destičky zamíchej a náhodně jich tolik vyber. Podívej se na ně a doplň sadu zelenými destičkami. Zbylé destičky vrať do krabice.

Všech 10 destiček zamíchej a vyrovnej je zakrytě do sloupečku. Můžeš začít hrát.

Průběh hry

Vždy o krok napřed – tvůj soupeř bude začínajícím hráčem ve všech kolech. Jeho tah vypadá takto:

1. **Otoč vrchní destičku akce protivníka** a polož ji lícem vzhůru vedle.
2. **Vyhodnoť zobrazenou akci.** Pokud aktuální situace znemožňuje její provedení, nedělá soupeř v tomto tahu nic.

Během kola se se soupeřem střídáte na tahu, jako v běžné hře 2 hráčů. **Protivník vždy odehraje všech 10 akcí, i když ty jsi mezitím už pasoval.**

Soupeřovy akce


Soupeřovy akce probíhají obdobně jako akce běžného hráče, ale sólová hra se soustředí pouze na to, jak tyto akce ovlivní tebe. **Soupeřova expedice tedy nezískává ani neutrácí suroviny.** Protivník si nikdy nebere karty *Strachu*. Body ale sbírá.



Tento symbol na zelených destičkách znamená, že v 5. kole nedělá soupeř nic.

Poznámka: Symboly akcí na destičkách úplně neodpovídají popisu na zadní straně pravidel. Při jejich vyhodnocování je třeba se řídit pravidly v této sekci.

Prohledání lokality

 Soupeř ti chce zabránit v získání zobrazené suroviny. Najdi lokalitu, která tuto surovinu nabízí, a postav na pole na ní protivníkova archeologa. (Pokud jsou všechna taková pole obsazená, nedělá soupeř nic.)



Jestliže je takových polí víc, vybírá si protivník podle následujících pravidel:

- Upřednostní lokalitu ve vyšší řadě.
- Mezi lokalitami ve stejné řadě vybere tu nejvíce vlevo nebo vpravo, podle směru šipky (viz rámeček).



SMĚR ŠIPKY




Když si má soupeřova expedice zvolit mezi více možnostmi, vždy si vybere tu nejvíce vlevo nebo vpravo, podle toho, jestli šipka na sloupečku akcí ukazuje doleva, nebo doprava. Pokud je sloupeček prázdný, použij šipku na spodku odhazovacího sloupečku.


Dej pozor, aby byly všechny destičky akcí stejně orientované (tmavším okrajem dolů) – pak budeš mít stejný počet šipek doprava i doleva.

Objevení nové lokality

Podle toho, které se hraje kolo, objeví soupeř buď lokalitu , nebo . Pokud má na výběr více lokalit:



- Nejdříve zúží výběr na jednu řadu. Mezi lokalitami  upřednostní spodní řadu.
- Pak se rozhoduje podle směru šipky.

Na zvolené pole umístí soupeřova archeologa. Objevenou sošku(y)  dej na jeho desku. Podívej se na sošku, která byla na lokalitě lícem vzhůru. Pokud protivník tento druh ještě nemá, umístí ji na odpovídající místo. Jinak ji otoč lícem dolů na pole označené -1. Na tomto poli může být více sošek. Sošky, které byly na lokalitě lícem dolů, jdou rovnou na toto pole.



Na nově objevenou lokalitu umístí destičku jako obvykle. Strážce se tam ale přidává pouze v určitých kolech, jak je zobrazeno na destičce.

Bádání



Postup s lupou soupeře na další řádek. Pokud je třeba vybrat pole, říd se šipkou.



Jestliže se na novém poli nachází žeton objevu, odstraň jej ze hry. Pokud se soupeř právě dostal až do Ztraceného chrámu, odstraň vrchní žeton objevu ze sloupečku.

Má-li protivník poté, co se dostal do Ztraceného chrámu, provést akci bádání, dej mu místo toho jednu z 6bodových legend. Pravý nebo levý sloupeček zvol podle šipky. (Pokud je jeden z nich již prázdný, vezmi legendu z druhého.)



Vezmi pomocníka z nejvyššího sloupečku v nabídce. Pokud je takových více, říd se šipkou. Pomocníka odstraň ze hry.


Strana s chrámem Hadího boha: Když protivník dosáhne pole záchrany pomocníků, sebere (odstraní ze hry) vrchního pomocníka ze sloupečku. (Potom odstraní i pomocníka z nabídky jako obvykle.)

Poražení strážce



Pokud se některý z archeologů soupeře nachází na lokalitě se strážcem, přesuň tohoto strážce na desku protivníka. Máš-li na výběr, použij stejná kritéria jako u akce prohledání lokality – soupeř upřednostní vyšší řadu, popř. se říd šipkou.



 Jestliže protivník právě nemá žádného archeologa na lokalitě se strážcem, provede místo toho akci bádání, ale tentokrát nebere žádného pomocníka z nabídky. (Na straně s chrámem Hadího boha by ale zachránil pomocníka, pokud by právě došel na pole záchrany.)

Nákup vybavení



V zelené verzi akce si soupeř koupí vybavení s nejnižší bodovou hodnotou. V červené variantě s nejvyšší. Je-li více možností, říd se šipkou. Polož vybranou kartu na desku protihráče a doplň nabídku.



Nákup artefaktu



Probíhá obdobně jako nákup vybavení.



Konec kola

Na konci kola vrať všechny soupeřovy archeology na jeho desku. **Protivník si nikdy nebere karty Strachu.** Zamíchej všechny destičky soupeřových akcí a vytvoř nový sloupeček. **Soupeř bude začínajícím hráčem v každém kole.**

Bodování

Soupeřova expedice získává body za pozici své lupy na stupnici bádání, za žetony legend, za poražené strážce a za nakoupené karty.

Také získá 3 body za každou jedinečnou sošku lícem vzhůru. Sošky na poli označeném -1 jsou každá jen za 2 body.

26. 10. 1932	Rival	Jasoni
	24	14
	11	0
	11	13
	0	20
	13	7
	0	0
	55	54

Své skóre si spočti jako obvykle. Pak je porovnej se soupeřovým – kdo má více bodů, vyhrává.

Sólo kampaň

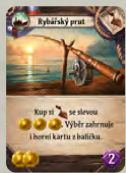
Chceš si vyzkoušet sólo kampaň? Podívej se na www.arnak.game !

- Různé unikátní scénáře.
- Nové cíle a úkoly.
- Co se stalo se ztracenou expedicí profesora Kutila?



Dodatek

Upřesnění vybraných karet



BUZOLA RYBÁŘSKÝ PRUT

Na rozdíl od běžné akce nákupu karty lze tuto akci zahrát i v případě, že si nemůžeš dovolit ani jednu z karet v nabídce. Otoč vrchní kartu z příslušného balíčku – pro tuto akci se stává součástí nabídky. Můžeš se rozhodnout, že si nakonec nekoupíš žádnou kartu. V tom případě kartu z balíčku zase otoč zpět. Pokud si koupíš kartu z nabídky, otočená karta z balíčku pak doplní prázdné místo, jako obvykle.



KAPESNÍ NŮŽ

Není dovoleno vybrat si jen jednu možnost a využít ji dvakrát.



LOVECKÁ ŽELEZA

Na vybrané lokalitě se buď mohou nacházet pouze tví archeologové, nebo žádní. Omezení platí jen pro archeology jiných hráčů – jde o bezpečnostní opatření.



LUK A ŠÍPY

Maximální celkový zisk je



ŠTĚTEC

Počítají se všechny získané sošky, ať už použité, nebo ne. Maximální celkový zisk je



ZÁPISNÍK

Effekt lze použít pouze pro postup se žetonem zápisníku. Nezapomeň, že zápisník nemůže být nikdy výše než lupa.



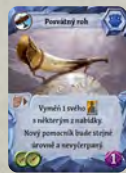
KORUNA STRÁŽCŮ

Strážce nelze přesunout na zatím neobjevenou lokalitu. Neobsazená lokalita je taková, na které se nenacházejí žádní archeologové. (Je-li obsazeno alespoň jedno ze dvou polí, počítá se už jako obsazená.)



KŘIŠŤÁLOVÁ NÁUŠNICE

Nejdříve se rozhodni, kolik karet chceš, až poté si je najednou lízni. Jednu z nich si nech na ruce. Pokud sis líznul více než jednu, pak můžeš jednu ze zbylých vrátit navrch balíčku. Ostatní karty odhod' do své herní oblasti.



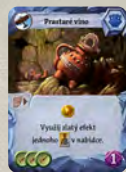
POSVÁTNÝ ROH

Pokud byl tvůj vyměňovaný pomocník stříbrný, i nový bude stříbrný. Pokud byl zlatý, otoč nového na zlatou stranu. Pomocníka, kterého vracíš do nabídky, otoč stříbrnou stranou nahoru.



POUTNICKÁ HŮL POUTNICKÉ SANDÁLY

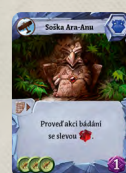
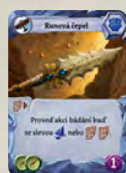
Archeologa lze přesunout z libovolné lokality. Karta pouze určuje, na jakou lokalitu jej lze přesunout.



PRASTARÉ VÍNO VONNÝ OLEJ

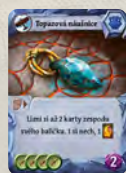
Využití tohoto efektu se počítá jako hlavní akce, i když efekt vybraného pomocníka je volnou akcí. Pomocník v nabídce se nevyčerpává. Pokud takto získáš cestovní symbol, ten propadá – jedině že bys ho dokázal využít ještě v tomto tahu nějakou volnou akcí.

Poznámka: Nelze použít na pomocníky, kteří leží na poli záchrany pomocníků na stupnici bádání.



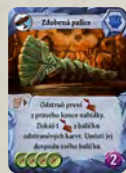
RUNOVÁ ČEPEL SOŠKA ARA-ANU

Slevu lze využít i na nákup žetonu legendy.



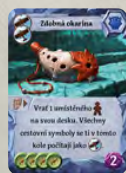
TOPAZOVÁ NÁUŠNICE

Nejdříve se rozhodni, kolik karet chceš, až poté si je najednou lízni zespodu balíčku. Jednu z nich si vyber a nech na ruce. Pokud sis líznul dvě, odhod' druhou do své herní oblasti.



ZDOBENÁ PALICE







Vezmi první kartu vybavení z pravého konce nabídky a odstraň ji. Poté si můžeš vybrat jedno vybavení z balíčku odstraněných karet a zdarma jej dát dospodu svého balíčku. Na konci tahu nabídku karet doplň.





ZDOBNÁ OKARÍNA

Můžeš zahrát, i když už jsou oba tví archeologové na herním plánu – všechny cestovní symboly se i tak promění na . Karty se dvěma cestovními ikonami se změní na







Nezapomeň!

- Kdykoliv si můžeš za   koupit .
- Žeton  se nikdy nesmí dostat výše než žeton .
- Každý řádek na stupnici bádání má nějaký efekt. Ten se vyhodnocuje vždy, bez ohledu na to, zda sis bral žeton objevu.
- Když vylepšuješ pomocníka, zároveň ho i obnovíš.
- Když používáš efekt , můžeš odstranit buď kartu z ruky, nebo z herní oblasti.
- Nejdříve si ber karty *Strachu*, až poté míchej. Na konci kola se archeologové vracejí (a případně si lížeš karty *Strachu*, pokud se vracejí z lokality se strážcem) předtím, než si zamícháš karty z herní oblasti.
- Zamíchané karty patří naspod balíčku. A sice pouze na konci kola – jindy není dovoleno karty míchat nebo vracet do balíčku.
- Když si koupíš vybavení, dej jej dospodu svého balíčku. To znamená, že bude nad všemi kartami, které zamícháš na konci kola.

Často kladené otázky



- Můžu mít na ruce víc než 5 karet? Ano. Limit se týká pouze dolízávání karet na začátku kola.
- Je možné koupit si vybavení a použít jej ještě v témže kole? Ano. Koupené vybavení jde dospodu balíčku. Některé efekty ti mohou dovolit si jej později dolíznout.
- Můžu svůj balíček během hry míchat? Ne. Celý balíček se míchá pouze na začátku hry. Na konci každého kola pak mícháš jen karty zahrané nebo odhozené do herní oblasti a poté je dáš dospodu balíčku. Jiné míchání není povoleno.
- Co když ale svůj balíček vyčerpám? Jestliže nemáš v balíčku už žádné karty, prostě si další nemůžeš dolíznout. Karty z herní oblasti se vrátí do balíčku až na konci kola. Když si v takové situaci koupíš vybavení, polož jej na místo pro balíček – bude zároveň spodní i vrchní kartou.
- Jaký rozdíl je mezi efektem  a „přesunutím“? Jsou to dvě naprosto různé akce. Efekt  se řídí pravidly pro akci, buď prohledání lokality, nebo objevení nové lokality. Vyžaduje, abys měl alespoň jednoho archeologa na své desce, a musíš zaplatit cestovní náklady, pokud karta neříká jinak. Naproti tomu přesunout můžeš archeologa jen tehdy, když už se nachází na některé z lokalit, a nelze jej přesunout na dosud neobjevenou lokalitu. **Při přesouvání se neplatí cestovní náklady.**
- Můžu hýbat i archeology ostatních hráčů? Ne. Žádný efekt ve hře neumožňuje hýbat archeology ani žetony jiných hráčů.

Vysvětlení symbolů

-  karta vybavení
-  karta artefaktu
-  destička strážce
-  destička pomocníka
-  žeton sošky
-  jedna ze tvých figurek archeologů

Volné akce

Během svého tahu smíš provést libovolný počet volných akcí před svou hlavní akcí, během ní nebo po ní. Následující akce se počítají jako volné:

- Všechny efekty označené symbolem .
- Použití .
- Využití odměny od strážce.
- Využití pomocníka, s výjimkou toho, který umožňuje koupit si kartu se slevou.



ŽETONY REZERV



Žetony se symbolem x3 jsou určeny pro situace, kdy vám dojdou některé suroviny. Pokud na žeton rezerv umístíš např. minci, počítá se jako 3 mince. Počet surovin nemá být omezen.





Z druhé strany jsou to žetony strachu. Pokud si máš vzít kartu *Strachu*, ale už není žádná k dispozici, musíš si místo toho vzít žeton strachu. Každý se na konci hry počítá za -2 body. Nechávej si je ve své herní oblasti. Máš-li možnost nějak odstranit kartu ze své herní oblasti, můžeš místo toho odstranit jeden žeton strachu.


Během testování jsme tyto žetony potřebovali jen velmi vzácně. V závislosti na herním stylu je možná nebudete potřebovat nikdy.


EFEKTY


Některé efekty zobrazují surovinu, kterou máš získat:


 Získáš zobrazené suroviny.


 Získáš zobrazené suroviny.

 Získáš zobrazené suroviny.



 Vezmi si kartu *Strachu* a zobrazené suroviny. Kartu *Strachu* umístíš do své herní oblasti (ignoruj její cestovní symbol). Pokud už není žádná k dispozici, musíš si místo ní vzít žeton strachu, jak bylo vysvětleno na str. 23.


 Můžeš zaplatit cenu vlevo a získat odměnu vpravo. Pokud nechceš nebo nemůžeš zaplatit, nic nezískáš.


 Zaplať zobrazenou cenu a vyber si jednu ze dvou odměn.


 Proveď jednu ze zobrazených výměn:


 , NEBO 


 Toto je připomínka, že za použití artefaktu se platí 1 . Netýká se situace, kdy jej chceš zahrát ihned po koupi.


 Můžeš si líznout 1 kartu. Pokud máš prázdný balíček, nemůžeš tento efekt využít.


 Odměnu získáš za odhození jedné karty z ruky do své herní oblasti. Pokud žádné karty na ruce nemáš, nemůžeš tento efekt využít. (Pozor, nezaměňovat s „odstraněním“ karty!)

 Můžeš odstranit 1 kartu z ruky nebo z herní oblasti (viz str. 13). (Pozor, nezaměňovat s „odhozením“ karty!)

 Můžeš si líznout 1 kartu. Potom můžeš odstranit jednu kartu z ruky nebo z herní oblasti. Obě části efektu jsou volitelné.


 Můžeš si líznout 1 kartu. Poté musíš 1 kartu z ruky odhodit do své herní oblasti.

 Můžeš obnovit 1 svého pomocníka (viz str. 16).







 Efekty označené tímto symbolem se nepočítají jako hlavní akce. Během tahu můžeš zahrát libovolný počet volných akcí před svou hlavní akcí, během ní nebo po ní.

UPŘESNĚNÍ HERNÍCH TERMÍNŮ



aktivovat lokalitu: Aktivovat lokalitu znamená využít její efekt. Nemusíš na ní mít svého archeologa a archeologové ostatních hráčů nejsou překážkou, pokud karta neříká jinak. Neplatíš cestovní náklady. Nelze aktivovat lokalitu, která zatím nebyla objevená.

neobsazená lokalita: Lokalita je neobsazená, když se na ní nenachází žádný archeolog. (Strážce se nepočítá.) Stojí-li na lokalitě  přesně 1 archeolog, má taková lokalita neobsazené pole, ale celá lokalita se bere jako obsazená.

přesunout: Vezmi 1 svého archeologa z herního plánu a přesuň jej na neobsazené pole na jiné objevené lokalitě. Efekt může specifikovat další omezení.


sleva: Např. sleva  snižuje cenu  na . Sleva  znamená, že platíš o 1 libovolný cestovní symbol méně. (Sleva  ovšem nefunguje u nákladů, v nichž není žádná .) Sleva nemůže snížit cenu pod nulu a nelze ji přenést do jiné akce.


tvje lokalita: Lokalita, na níže se nachází alespoň 1 tvůj archeolog. (Archeologové ostatních hráčů nehrají roli.)


získat : Získat vybavení znamená, že za něj neplatíš . Pokud karta neříká jinak, postupuje se stejně jako při akci nákup karty, pouze přeskočíš krok placení.


EFEKTY OBSAHUJÍCÍ AKCI


Efekty níže umožňují zahrát akci, která by se normálně počítala jako hlavní akce, ale v tomto případě se bere jako součást efektu.

 Pokud máš alespoň jednoho archeologa na své desce, můžeš okamžitě zahrát akci prohledání lokality nebo objevení nové lokality. Efekt může specifikovat další omezení nebo benefity.


 Pokud máš alespoň jednoho archeologa na lokalitě se strážcem, můžeš jednoho takového strážce okamžitě porazit, aniž bys platil cenu uvedenou na jeho destičce.

 Okamžitě si můžeš koupit z nabídky artefakt nebo vybavení s uvedenou slevou.

 Proveď akci nákup artefaktu, přeskoč krok placení, ale vyhodnoť jeho efekt.


 Proveď akci nákup vybavení, přeskoč krok placení.

VÝCHOZÍ SUROVINY

1. hráč: 

2. hráč: 

3. hráč: 

4. hráč: 

VÝCHOZÍ BALÍČEK

