

Творці гри

Гра від Мін та Елвена

Команда розробників:

Міхал Штах, Міхаела Штахова, Майкл Мерфі, Адам Шпанел, Ондражей «Кев» Курка, Якуб Углірж

Графічний дизайн:

Радек «RBX» Боксан

Художнє керівництво:

Міхаела Штахова

Ілюстрації:

Мілан Вавронь, Ондражей Грдіна

Художні консультації:

Давид Яблоновський, Радек Боксан

Зв'язки зі спільнотою:

Майкл Мерфі

Відповідальний за випуск:

Біт Водічка

Автор книжки правил:

Майкл Мерфі

Керівництво проєктом:

Ян Звонічек

Контроль за проєктом:

Петр Мурмак

Українське видання

Керівник проєкту:

Роман Козумляк

Перекладач:

Святослав Мишаць

Випускова редакторка:

Олена Журба

Щиро дякуємо всім, хто допомагав у тестуванні!

Tish, kuro, Cristhian Gudiño (Crisgud), UtterMarcus, David "Shrap" Zita, Dung Hoang, HenryYCHe, Ivan Filatov, Benjamin Babus, Lachlan Noonan, irls, Eiffel, Sue Das, autopp, Jake Barrett, RabbitRain, Neumann Daniel, James (pandax42) Liao, Richard Farrese, Shalaby, petipajti, Matias Korman, Casey Fangmann, Mike Molen, Carlos Rivera, Gendedwend, Jurgen Desman Thioritz, Šimon Pajger, Justin Mayer, Jeremy Henry, invokercat, Zbyněk 'Andarr' Hladík, Mark Beckers, Kazuma, IndigoNebula, Bear_King, Dionprv, Ciara Ruane, Ivan Digel, Mauro Gibertoni, Joris Suurmeijer, Diego Durantini, Huya Ramakai
Ми вдячні всім, хто допоміг нам втілити це в реальність — ми дійсно хотіли побачити всі ці нові ефекти в грі!

Особлива подяка:

Майклу Мерфі, ви знову були неперевершені — опікувалися онлайн-спільнотою й тестуванням, а також ретельно аналізували кожну дрібницю гри. Ми дуже раді, що ви в нашій команді!

Адам Шпанелу, дякуємо за оперативні онлайн-оновлення та корисні відгуки. Ви, як завжди, були неймовірні!

К'ю за допомогу в аналізі даних та виявленні помилок, які ми пропустили!

Якуб Угліржу за те, що організували тестування гри за справжніми ігровими столами!



© Czech Games Edition
Травень 2026
www.CzechGames.com



Камені-дороговкази

Цей ефект міняє місцями дві плитку локацій на ігровому полі. Фізично переміщуються лише самі плитку локацій. Ніякі інші компоненти не переміщуються разом з ними на нові місця.



Приклад. Червоний гравець купує «Камені-дороговкази» й міняє місцями плитку локацій з та , а потім активує одну з них. Охоронець, жетон статті та археолог зеленого гравця залишаються там, де були спочатку.

Камені-дороговкази в кампанії

Загальне правило: якщо на локацію поширюються особливі правила кампанії, цю локацію не можна вибирати ціллю «Каменів-дороговказів».

Зокрема:

Розділ 1: не можна міняти місцями локацію розбитого літака.

Розділ 3: не можна міняти місцями локації тунелю.

Розділ 4: не можна міняти місцями локацію розбитого літака та білого дерева.

ЗБЕРІГАННЯ ЦЬОГО ДОПОВНЕННЯ У «СКРИНІ ПРИГОД»:

Це доповнення розроблено так, щоб воно вміщалось у «Скриню пригод». Товщина картону може змінюватися залежно від вологості, тому, можливо, деякі додаткові локації доведеться зберігати поверх сусідньої колоди артефактів і під час приготувань знову замішувати їх до решти плиток.

ДОСЛІДЖУЙТЕ!



Попереду ще багато відкриттів! Перейдіть за посиланням нижче, щоб переглянути відеоправила, щоденники дизайнера, ескізи ілюстрацій тощо.

cge.as/explore-arnak



Як грати з цим доповненням

Нижченаведені компоненти можна відразу додати до базової гри. Вони сумісні з усіма доповненнями до гри «Загублені руїни Арнаку».



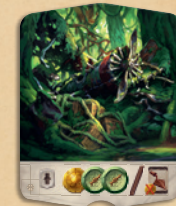
30 карт артефактів



20 карт предметів



2 плитку локацій рівня



1 плитку локації на заміну

Усі компоненти цього доповнення позначені цим символом.

Нові локації



На обох плитках локацій з доповнення «Неочікуваний пакунок» є цей символ. Щоб застосувати цей ефект, візьміть одного з однієї з ваших комірок ідолів. Тепер цей ідол і його комірка знову доступні для використання.

Підказка. Використання ідола — це додаткова дія! Якщо ви ще не використовували жодного зі своїх ідолів, можете зробити це перед застосуванням цього ефекту. Можете навіть використати ідолів, яких ви отримали внаслідок відкриття цих локацій!

Плитка локації на заміну



Плитка локації з цього доповнення замінює локацію розбитого літака з базової гри.

Якщо маєте доповнення «Зникла експедиція», то можете в подальшій кампанії використовувати оригінальну плитку, але це не обов'язково. З оновленою версією деякі розділи стануть легшими.



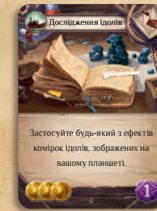
ПРИМІТКА ВІД АВТОРІВ

Ми вдосконалили цей ефект на основі більшої вибірки даних тестувань, щоб забезпечити кращий баланс гри.

Роз'яснення карт

Чайний сервіз

Вам не треба грати карту «Чайний сервіз», щоб подіяти її ефект розв'язання нічиєї. Достатньо лише мати цю карту в себе наприкінці гри.



Дослідження ідолів

Це також стосується будь-яких синіх комірок ідолів на вашому планшеті, коли ви граєте з лідерами.



Карти скорботи

Якщо колода страху порожня, ви не зможете взяти на руку карту страху. Натомість беріть плитку страху. Плитки страху рахують як у вашій ігровій зоні.

Кілька карт з «Неочікуваного пакунка» певним способом пов'язані з . Карту капітана «Прихований страх» з доповнення «Лідери експедицій» вважають для цих ефектів.



Тривалі ефекти

Ці ефекти діють до кінця раунду, їх можна застосовувати багаторазово.



Карти вівтаря

Ці карти не можна придбати за допомогою ефектів та . Їх застосовують лише до карт предметів.



Зловісні артефакти

Ці карти дають від'ємні очки наприкінці гри.

У разі їхнього вилучення активується особливий ефект, унаслідок якого ви отримуєте карти страху.

Якщо ви використовуєте карту «Лопата» з доповнення «Лідери експедицій» до будь-якої з них, то також активуєте особливий ефект.

