

ЗАГУБЛЕНІ РУЇНИ АРНАКУ

ЗНИКЛА ЕКСПЕДИЦІЯ

Спершу прочитайте ці правила. Тут ви знайдете все, що треба знати про доповнення «Зникла експедиція» до базової гри «Загублені руїни Арнаку». Також ви маєте книжку кампанії, яку читатимете розділ за розділом у міру проходження сюжету.

МІН ТА ЕЛВЕН

Як грати з цим доповненням

Це доповнення можна використовувати двома способами.

ГРАТИ ЯК ЗВИЧАЙНУ ГРУ

Додайте нові карти та плитки до своєї базової гри та грайте у звичайну гру для 1-4 гравців.

Цим символом позначені компоненти цього доповнення. Навіть якщо ви додасте їх до звичайної гри, то все одно зможете пізніше розіграти кампанію.

ГРАТИ ЯК КАМΠΑНІЮ

Тримайте компоненти цього доповнення окремо від базових колод і грайте в кампанію з шести розділів у соло-режимі або в кооперативному режимі для двох гравців.

Доповніть звичайну гру



21 карта предметів



13 карт артефактів



4 плитки помічників



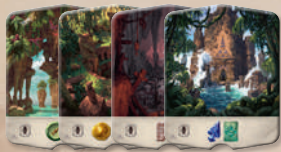
3 плитки охоронців



8 плиток ідолів

Нові локації

5 нових плиток локацій дають вам змогу використовувати карти зустрічей з кампанії у звичайній грі. **Не використовуйте ці нові плитки локацій у кампанії.**

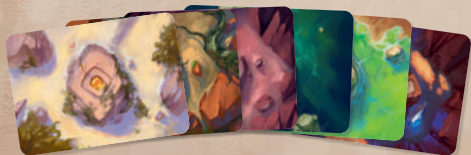


4 плитки локацій рівня



1 плитка локації рівня

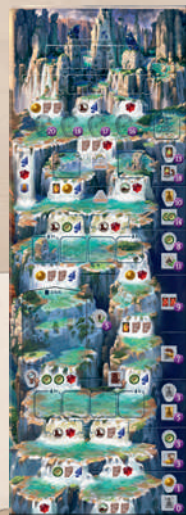
КАРТИ ЗУСТРІЧЕЙ З КАМΠΑНІЇ



56 карт зустрічей



2 плитки водоспадів



Нові треки дослідження

На новому полі досліджень є два нові треки дослідження. Їх можна використовувати як у кампанії, так і у звичайній грі.

Лідери експедицій

Це доповнення містить двох нових лідерів з особливими здібностями.

Ви можете об'єднати їх із лідерами з доповнення «Лідери експедицій». Якщо ви не маєте цього доповнення і хочете спробувати зіграти з лідерами у звичайній грі для 3-4 учасників, ознайомтеся з правилами для 2 простіших лідерів на с. 10.

Кампанія розроблена так, щоб грати в неї з лідерами. Ви можете використовувати будь-яких лідерів з цього доповнення або доповнення «Лідери експедицій».

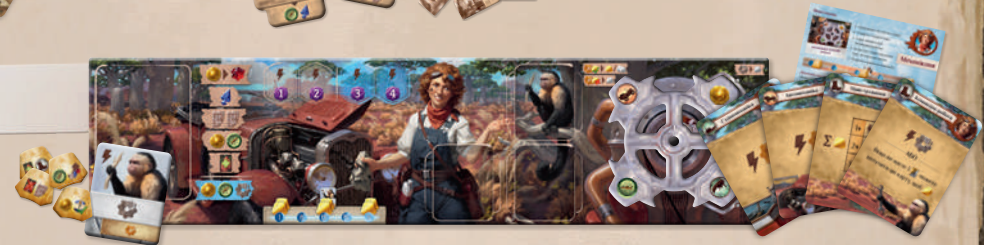


Журналіст

4 плитки газет
15 жетонів статей

Механікня

мавпочка-помічник
8 жетонів золотих зубців



2 жетони ролей

складіть планшет як на малюнку



Лише для кампанії



12 карт огляду розділів



плитка туману / припливу



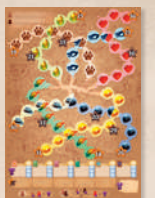
2 жетони голубів



накладна плитка з нагородами



4 червоні фігурки археологів



блокнот з листами кампанії

Лідери експедиції



З лідерами експедицій ви познайомилися в попередньому доповненні («Лідери експедицій»). Якщо ви вже знаєте, як грати з лідерами, то можете перейти до описів Механікини та Журналіста.

Якщо ви не маєте доповнення «Лідери експедицій», то на с. 10 прочитаєте, як підготувати 2 простих лідерів, які дадуть вам змогу змагатися з Механікинею та Журналістом в іграх для 3-4 гравців. Ви також можете використовувати простих лідерів у кампанії для 2 гравців або соло-кампанії, якщо хочете трохи спростити гру.

ЖУРНАЛІСТ. Він приїхав до Арнаку, щоб зібрати цікавий матеріал! Відкриття приносять йому користь — він пише про них статті.



МЕХАНІКІНЯ. Кваліфікована інженерка, що любить механізми. Вона створює величезну машину, а пухнастий друг їй у тому допомагає.



Якщо хочете вибрати лідера навмання, скористайтеся цими жетонами.

Про доповнення «Лідери експедицій»

«Лідери експедицій» — це ще одне доповнення до гри «Загублені руїни Арнаку». Воно містить:

- 6 лідерів з особливими здібностями
- 2 нові треки дослідження
- 30 нових предметів та артефактів
- нові локації, охоронці, помічники та багато іншого!

Ви можете грати з доповненням «Зникла експедиція» у режимі кампанії або звичайної гри, використовуючи доповнення «Лідери експедицій» або ні.

Дізнайтеся більше тут: www.cge.as/expedition-leaders



ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

Кожен лідер має свій планшет і карти, що замінюють планшет і початкові карти з базової гри. Візьміть планшет і початкові карти свого лідера. Також не забудьте, як завжди, взяти 2 карти страху.



Використовуйте фігурки археологів і фішки дослідження з базової гри.



Для кожного лідера є окремі правила приготування, пов'язані з його компонентами:

ЖУРНАЛІСТ:



МЕХАНІКІНЯ:



Приготувавши свої планшети, ви визначаєте порядок ходів і кількість початкових ресурсів, як у базовій грі. Докладніше про кожного лідера експедиції читайте в окремих розділах цих правил.

ЕФЕКТИ СИНІХ КОМІРОК ІДОЛІВ



Кожен лідер експедиції володіє особливим ефектом синіх комірок ідолів на додачу до п'яти ефектів, доступних з базової гри.



Ви можете скористатися особливим ефектом синьої комірки ідола тільки тоді, коли покладете ідола в цю комірку.

Коли ви граєте з лідерами експедицій, то не зобов'язані послідовно використовувати комірки ідолів. Отже, ви можете використовувати сині комірки до того, як заповните звичайні комірки.



П'ятьма ефектами звичайних комірок ідолів можна скористатися за допомогою будь-яких комірок ідолів, навіть синіх.



Журналіст

Команда досліджує забутий храм. Забутий храм знайдено!

Крики радості пролунали сьогодні в джунглях Армаку — експедиція натрапила на прикрашені ієрогліфами ~~арку~~ верони, що ведуть у давно покинутий храм.



ПРИГОТУВАННЯ СТАТТІ

Розмістіть по 1 жетону статті під кожною локацією або як на малюнку. Розмістіть 2 або 3 жетони статей у комірках свого планшета. (Три статті потрібні лише у грі вдвох.) Це тематичні статті, які ви пишете за допомогою своєї карти «Розслідування».

ПРИГОТУВАННЯ ГАЗЕТИ

Навмання виберіть 2 із 4 плиток газет і вставте їх у планшет будь-якою стороною догори. Решту поверніть у коробку.

ПОПЕРЕДНІ НАРИСИ



Журналісти люблять писати історії до того, як стануть відомі всі факти. Під час досліджень ваш записник може переміщуватися на 1 ряд вище вашої лупи (але не більше).

Як нагадування про це, на початку гри покладіть фішку записника на фішку лупи.

РЕПОРТАЖ

Ефект цієї карти дає вам змогу виконати одну з трьох додаткових дій, наведених у таблиці. Ваші варіанти залежать від того, скільки статей ви написали (байдуже, опубліковані вони чи ні).

- Якщо ви написали 0 або 1, то отримуєте .
- Якщо ви написали 2 або більше, то отримуєте або .
- Якщо ви написали 5 або більше, то отримуєте .

НАПИСАННЯ СТАТЕЙ



На початку гри ваші статті будуть на локаціях або в комірках над вашим планшетом. Вони ще недоступні. Ви повинні спершу написати їх.

Написання статті — це додаткова дія. Ви оплачуєте її **одним** із символів транспорту, зображених на локації. (Наприклад, ви можете заплатити або , якщо вартість локації .) **Щоб написати статтю цієї локації, там повинен бути ваш археолог.**

Нагадування. До кінця свого ходу ви не втрачаєте надлишкові символи транспорту. Тобто якщо ви платите , щоб переміститися на локацію, яка потребує лише , то за невикористаний можете написати статтю цієї локації.

Тематичні статті в комірках над вашим планшетом можна написати лише за допомогою «Розслідування».

Написавши статтю, зберігайте її на ящику з припасами, поки не вирішите її опублікувати.

ПУБЛІКУВАННЯ СТАТЕЙ

Ви можете витратити написані статті на виконання дій, зображених на ваших плитках газет. Вирішивши виконати дію, розмістіть на ній статтю. Цю дію і цю статтю більше не можна використовувати.

Як завжди, якщо дія не позначена як додаткова, то ви виконуєте її як основну дію свого ходу.

На кожній газеті ви повинні заповнити верхній ряд, перш ніж зможете використовувати середній, а також заповнити середній ряд, перш ніж зможете вибрати нижню дію. У наведеному вище прикладі доступні на цю мить дії позначені 1. Зауважте, що ви можете публікувати кілька рядів на одній плитці, ігноруючи іншу.

Утім, за публікацію всіх 4 статей у верхньому ряді передбачена нагорода: вам стає доступною синя комірка ідола 2. Так само друга синя комірка ідола стає доступною лише після того як ви опублікуєте всі статті у другому ряді.

ПОЧАТКОВІ КАРТИ



Механікиня

Передній лемі квіт на двадцять... Ні, це викурка, а лемі потрібен гайковий квіт...

Ні, це квіт на вісімнадцять, а треба на двадцять. На двадцять... Так! Так. Хороша мавпочка!



ПРИГОТУВАННЯ

Перемішайте долілиць **8 золотих зубців** і розділіть їх на 4 пари.

Покладіть долілиць 1 пару зубців біля свого планшета. Ця пара призначена для вашої карти «Командна робота». Інші 3 пари покладіть долілиць біля номерів раундів I, III та V над рядом карт.



Ваш помічник, мавпочка Іржик, приєднується до вас на початку раунду III. Як нагадування, покладіть мавпочку-помічника біля номера раунду III.

ПОЧАТКОВІ КАРТИ

МАЙСТРУВАННЯ

Ефект цієї карти дає вам змогу виконати одну з трьох додаткових дій, наведених у таблиці. Ваші варіанти дій залежать від кількості золотих зубців у вашій машині.

- Якщо ви встановили 1 зубець, то отримуєте
- Якщо 2 зубці, то можете вибрати варіант вище або
- Якщо 3 або більше зубців, то можете вибрати або будь-який з варіантів вище.

ІРЖИК

Ви отримуєте цього помічника на початку раунду III. Ви також можете набирати помічників звичним способом, а це означає, що ви можете мати 3 помічників.

Іржика можна використовувати та відновлювати, як і будь-якого іншого помічника, однак його не можна замінити чи скинути внаслідок будь-якого ефекту. Іржик завжди належить Механікині.



ДОДАВАННЯ ЗОЛОТИХ ЗУБЦІВ

Після взяття карт на початку раундів I, III та V відкрийте пару золотих зубців відповідного раунду, виберіть 1 та покладіть його в будь-яку порожню комірку вашої машини. Інший зубець поверніть у коробку.

Ваша карта «Командна робота» дає змогу додати 1 зубець з додаткової пари, що лежить біля вашого планшета.

МАШИНА



Ваша машина — це велике колесо з 4 срібними зубцями й комірками для 4 золотих зубців. На початку партії вгорі колеса опиняються ефекти та effects on top, as shown above. As a reminder, there is an arrow in the center of the wheel; it points up.



Цей ефект (на ваших картах, на плитці Іржика та в синій комірці ідола) означає, що ви повертаєте колесо на 90° за годинниковою стрілкою, потім **вибираєте 1 ефект срібного зубця** з 2 зубців, що опиняються праворуч.



Цей ефект також повертає колесо на 90° за годинниковою стрілкою. Потім ви дивитесь, чи опинився праворуч золотий зубець.



Якщо комірка для золотого зубця порожня, **виберіть 1 ефект срібного зубця** (усе так само, як і під час активації символу срібної шестерні).



Якщо в комірці праворуч є золотий зубець, виберіть **ефект золотого зубця або ефекти обох сусідніх срібних зубців** у довільному порядку.

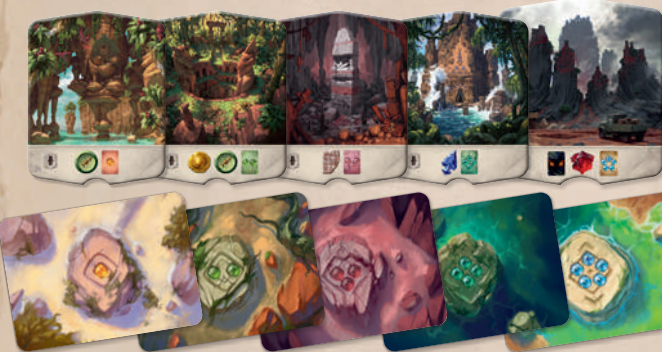
Золотошукач і Мандрівниця

Це 2 прості лідери, яких ви можете підготувати за допомогою лише компонентів з базової гри. Візьміть планшет і фігурки з базової гри та замініть свої початкові карти тими, що на малюнку нижче. Ви не матимете синіх комірок ідолів чи особливих здібностей, але ці карти дадуть вам переваги, потрібні для проходження кампанії або гри з 3–4 учасниками проти Механіки й Журналіста.



Нові локації

Ці локації можна додати до звичайних стосів локацій. Вони дають вам змогу брати карти зустрічей. Якщо ви проходите кампанію, вилучіть ці локації зі стосів, бо в кампанії ви інакше використовуватимете карти зустрічей.



Кожна нова локація має ефект, що вказує вам узяти й розіграти верхню карту зустрічі з певної колоди.

Зауважте, що карти зустрічей можуть містити незначні спойлери, що стосуються кампанії.

Карти зустрічей

Ви можете тримати колоду карт зустрічей у коробці, поки вони не знадобляться. Якщо ви відкрили локацію, яка використовує колоду зустрічей, візьміть колоду з коробки, перетасуйте її та покладіть біля поля (якнайближче до цієї локації).

Розігруючи карту зустрічі, ви вибираєте один з двох варіантів:

- Вибравши ефект ліворуч, негайно застосуйте його та скиньте карту.
- Вибравши ефект праворуч, залиште карту біля свого планшета. Якщо ефект має символ ⚡, трактуйте його як будь-яку додаткову дію (також можете виконати її негайно). Якщо це не додаткова дія, ви можете використати її лише як основну дію вашого ходу. У будь-якому разі після використання ви скидаєте карту.



Карти 6-го розділу використовують лише в кампанії.



Ці символи стосуються лише кампанії. Вони не мають значення у звичайній грі.

Храм Водоспаду

Вода тече, хвилює, збивається на всі боки, перекриваючи нам шлях

Щоб грати з храмом Водоспаду, просто покладіть нове поле досліджень зверху тієї чи іншої сторони ігрового поля.

НОВИЙ ЕФЕКТ УЗЯТТЯ КАРТ

Це схоже на ефект за винятком того, що ви берете карту з низу своєї колоди.

КОРОТШИЙ ШЛЯХ

Ваша лупа може просуватися до храму коротшим шляхом. Щоб оплатити відповідну частину вартості ідолом, скиньте невикористаного ідола.

ПРИХОВАНА ЛОКАЦІЯ

За водоспадом заховане археологічне диво. Під час приготувань викладіть долілиць випадкові локації рівня на місце локації, по 1 локації на гравця.

Протягом гри ви можете перемістити на місце цієї локації тільки свою лупу. Ваш записник повинен просуватися вгору лише місцями праворуч. Він може переміщуватися в ці місця, навіть якщо ваша лупа досі залишається на локації (а записник Журналіста може просунути в ряд над локацією). Коли ваша лупа досягне місця цієї локації, перегляньте плитки локацій, виберіть одну, активуйте її та покладіть під низ стосу звичайних локацій.

У соло-грі експедиція конкурента, досягнувши цього місця, скидає верхню плитку локації.

Пороги

Під час приготувань покладіть плитки водоспаду, щоб закрити вартість двох місць. Ви не оплачуєте ці закриті вартості. Щоразу після дослідження локації вище ви посуваєте плитку, щоб закрити стару вартість і відкрити вартість, яку треба буде оплатити наступного разу.



Храм Дерева

На дереві помітно сліди стародавніх ритуалів. Це дерево таке древнє, але досі живе — як таке можливе?

ПРИГОТУВАННЯ

- Щоб грати з храмом Дерева, просто покладіть нове поле досліджень зверху тієї чи іншої сторони ігрового поля. Ми радимо використовувати сторону храму Змії, бо його локації мають цікавішу вартість подорожей.



- Перш ніж викладати ідолів на локації, візьміть по 1 випадковому ідолу на гравця, утворіть з них два закриті стоси і покладіть ці стоси долілиць на позначені місця. Ніхто не знатиме, які ідоли опинилися у стосі, поки не досягне цього місця своїм записником.

ПЕЧЕРА З ІДОЛАМИ



Храм Дерева дає вам дві нагоди виконати древній ритуал. Діставшись лупою до печери з ідолами, можете покласти свого невикористаного ідола в одну з комірок цього місця, щоб отримати зображену в ній нагороду.

Якщо комірка в печері вже зайнята плиткою ідола, то ви не зможете скористатися цією коміркою. Ви не можете переміщувати ідолів з комірок свого планшета в печеру з ідолами. Якщо ви не маєте ідола, якого могли б розмістити в комірці, то не отримуєте від неї вигоди та втрачаєте можливість нею скористатися.



Діставшись до печери з ідолами своїм записником, перегляньте ідолів у стосі, виберіть одного з них, а решту долілиць покладіть назад. негайно отримайте нагороду вибраного вами ідола, а також візьміть саму плитку ідола.



ІНШІ ТАЄМНИЦІ

Ви можете знайти цікаві предмети з історії Арнаку ще до того, як дійдете до храму.



Якщо ваша фішка дослідження в цьому ряді, ви можете виконати дію «Дослідити», щоб купити 2-очкову плитку храму замість переміщення фішки вгору. Оплатіть звичну вартість.



Якщо ваша фішка дослідження в цьому ряді, ви можете виконати дію «Дослідити», щоб купити 2-очкову або 6-очкову плитку храму.



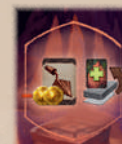
Ці двері не відчиняться для будь-кого. Щоб оплатити відповідну частину вартості, ви повинні вилучити артефакт з руки або ігрової зони.



Коли ваша лупа дістається цього ряду, можете вибрати будь-якого охоронця, якого подолали та чий подарунок уже використали. Переверніть його горілиць, щоб його подарунок знову став доступним.



Коли ваша лупа дістається цього ряду, можете негайно використати ефект будь-якого ідола, що лежить горілиць на будь-якій невідкритій локації. Якщо таких ідолів на полі немає, то нічого не відбувається.



Розмістивши тут ідола, ви можете купити предмет зі знижкою в . Потім можете взяти карту з низу своєї колоди. Зауважте, це означає, що ви можете негайно взяти щойно куплену карту.

Нові ідоли

Це доповнення містить кілька нових ідолів. Змішайте їх з ідолами з базової гри (байдуже, граєте ви в режимі кампанії чи ні). Крім того, ці додаткові ідоли знадобляться вам, щоб підготувати храм Дерева.



Щоб застосувати ефект цього ідола, візьміть 1 з 2-очкових плиток храму з будь-якого з трьох стосів у храмі. Ви не оплачуєте вартість дослідження. Якщо всі стоси вичерпалися, цей ідол не має ефекту.

СОЛО-ГРА

У соло-грі конкурент завжди набирає 3 очки за першого ідола певного типу та 2 очки за додаткових ідолів того ж типу. Це стосується навіть ідолів, які не надруковані на планшеті конкурента.

Примітки до деяких карт

Щоденник проф. Кутіла



Наприклад, якщо ваш записник просунувся на 3 ряди, можете вибрати будь-які 2 із 3 варіантів (але не можна двічі вибрати той самий варіант). Якщо ви вирішили взяти карту, то можете подивитися на неї, перш ніж вибрати другий варіант. У храмі Водоспаду шлях вашого записника в обхід прихованої локації складається із 2 рядів (хоча прихована локація — це лише 1 ряд для вашої лупи).

Лупа ювеліра, Кам'яне перо

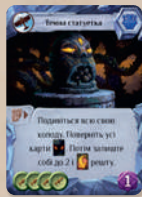


Можна розмістити більше ніж 1 ресурс перед наступним переміщенням фішки дослідження. У такому разі ви отримуєте всі ресурси відразу.

Щодо «Лупи ювеліра»: не забувайте, що дослідження плитки храму трактують як дослідження за допомогою лупи.

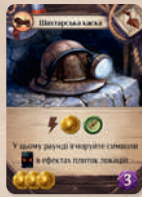


Темна статуетка



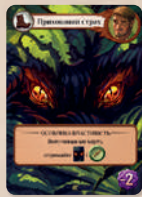
Відкладіть карти з руки вбік і перегляньте свою колоду. Виберіть до 2 карт (крім карт страху) і додайте їх до відкладених карт вашої руки. Решту карт покладіть у свою ігрову зону, крім карт страху — їх ви кладете у свою колоду. Ви не можете виконувати додаткові дії, поки не завершите дію з картами, які дивитесь.

Шахтарська каска



Наприклад, якщо на плитці локації зображено , ви отримуєте та , але не берете карт страху. «Шахтарську каску» застосовують лише до плиток локацій; вона не може запобігти отриманню від охоронців або карт зустрічей.

Прихований страх



Цю карту з доповнення «Лідери експедицій» вважають картою для ефектів, схожих на ефекти карт «Проклята монета» й «Темна статуетка».

«подивіться» означає те саме, що «взьміть» у базовій грі.

витрачені / невитрачені подарунки: якщо ваш охоронець лежить долілиць, його подарунок витрачений. «Витрачені» подарунки означає те саме, що й «використані». Якщо ваш охоронець лежить горілиць, його подарунок невитрачений. Це те саме, що «невикористаний» або «доступний».

суперник: у стандартній грі зайнята суперником локація означає локацію, зайняту іншим гравцем. У кооперативній грі вдвох суперником вважають лише конкурента.

інший гравець: у кооперативній грі вдвох «іншим гравцем» може бути ваш партнер або конкурент.

отримати : отримати артефакт із ряду карт означає те саме, що купувати його без сплати вартості в . Однак якщо ви отримуєте артефакт на руку або у свою колоду, то не застосовуєте його ефекту.

ігнорувати будь-якого : так, цей ефект карти зустрічі дає змогу переміститися на вже зайняту локацію!

крайня права локація з локації.

Гра від Мін та Елвена Історія від Мін та Джейсона А. Голта

Команда розробників: Міхал Штах
Міхаела Штахова
Адам Шпанел
Станіслав Кубеш
Томаш Углірж
Віт Водічка
Якуб Углірж

Графічний дизайн: Радек Боксан
Міша Заоралова

Ілюстрації: Онджей Грдіна
Мілан Вавронь
Іржі Кус
Якуб Політцер
Штепан Драштяк

Трейлер та 3D-арт: Роман Беднарж
Радим «Finder» Печ

Художні консультації: Давид Яблоновський

Зв'язки зі спільнотою: Майкл Мерфі

Відповідальний за випуск: Віт Водічка

Автор книжки правил: Джейсон Голт

Керівництво проєктом: Ян Звонічек

Контроль за проєктом: Петро Мурмак

ОСОБЛИВА ПОДЯКА

Нашій основній команді:

- Адаму Шпанелу за створення платформи CGO для цифрового тестування та розроблення настільних ігор та незлічених ітерацій гри, спілкування з тестувальниками, тестування гри та корисні відгуки. Іноді мені здається, що в тебе є часоворот!
- Томашу «Uhlík» Угліржу за створення багатьох чудових ефектів для нових карт і мозковий штурм у пошуках ідей щодо системи кампанії.
- Станіславу Кубешу за невтомне тестування кожної ітерації та чудові відгуки та ідеї, а також за аналіз статистики для збалансування гри.
- Радеху «RBX» Боксану за старанну роботу з перетворення наших ідей на гарні прототипи, а також за те, що це має чудовий вигляд!
- Майклу Мерфі за відмінну комунікацію з онлайн-спільнотою, а також за надання дуже змістовного і докладного зворотного зв'язку.
- Міхаелі Заораловій за те, що вона надала цим правилам приголомшливого вигляду і завжди була неймовірно милою попри величезний обсяг роботи. Ти була нашим промінчиком надії серед темних хмар деплейнів :-)
- Джейсону Голту за його надприродну здатність знаходити будь-які неузгодженості в правилах, а також за його геніальність у написанні історій.
- Радиму «Finder» Печу та Ржману за створення приголомшливого відеотрейлера!
- Віту Водічці та Якубу Угліржу за їхні проникливі спостереження та відмінні ідеї.

Адріану й Аріані за те, що дали ім'я малому Іржуху!

Усім учасникам безперервних тестувань у клубі «Kavenu»: Alf Board, Гонзіку Шафру, Давиду «Shrap» Зіті та Ленці «slunicko.miki» Зітовій, Пеулі Пекні та Карелу «Runemaker» Пекни, Данчі Белській, Іржі Коржинеку. Ми з нетерпінням чекаємо зустрічі з усіма вами знову! Ви просто неймовірні!

Дивовижним людям з DEKL: Барчі Рохліковій, Спартику, Міхалу «Netopejz» Яничу, Ілчі, Домініку Соукпу, Петру «Navy» Наварі, Марі Адесіні, Міхалу Маху. Спасибі вам за відмінний ігровий марафон!

Наші штатні тестувальники з CGE: Фонда, Зденка, Тоні, Натан, Елені Пападопулу, Рейчел Біллінгз, Атом, Урсус, Штепан «Kat» Ценек, Якуб Дучек, Кретен, Влаада, Оленка, Том Гелміч, Регіна Уразаєва, Анежка «Angie» Себерова, Румун, Ондра Скупі, Мирослав Фелікс Підлісний і Джон Кіт Мак-Дональд і решта команди CGE. Дякуємо вам за невтомне тестування багатьох ранніх і незбалансованих версій і за те, що ділилися своїми враженнями!

Тестувальники настільної версії: Kuba Kutil, Ivan «ekip» Dostál, Miloš Procházka, Vodka, Lukáš «Houp» Beran, Kristýna Šťastná, Lanzit, Láďa Pospíšch, Hynek Palatin, Filip X, Dominika Konjárová, Melisa, Svetlíková, Radek_M, Ondřej Cigánek, Zuzana Halaštová, Lucije Minářová, Milan Bařa, David «Ragnar» Šudoma

Тестувальники з Board Game Arena: UtterMarcus, kagura, vrauser2, Laskas, Steven O, Marcmom8, Grimoire, calltoactionX, 4ja, Lenka «slunicko.miki» Zitová, David «Shrap» Zita, Rozenbotteljam, a8881995, Kassyii, Papiieski, nyahan, Xiot, kuro, Dionprv, BigRye, RabbitRain, MarkowKette, IndigoNebula, Tysuga, MadScientist та багато інших. Це було б неможливо без вас. Дякуємо!

Усі ігрові клуби, які надавали свої приміщення для тестування: Kavenu, Šeskobudjiovický deskoherní klub DEKL, Kundol chasa, iHRYSko Banska Bystrica, Herni klub Brno

ДОСЛІДЖУЙТЕ!

Ще багато чого треба розвідати!

Перейдіть за посиланням нижче, щоб переглянути відеоправила, щоденники дизайнера, ескізи ілюстрацій тощо.






















www.cge.as/explore-arnak

© Czech Games Edition
Серпень 2023 року
www.CzechGames.com



Нові символи з цього доповнення

-  Візьміть карту й покладіть її на верх своєї колоди (ви не застосуєте ефект карти).
-  Можете взяти нижню карту зі своєї колоди. Якщо ваша колода порожня, то ви нічого не берете.
-  Можете вибрати будь-якого охоронця, якого ви подолали та чий подарунок ви вже використали. Переверніть його горілиць, щоб його подарунок знову став доступним.
-  Виберіть одного з невикористаних охоронців, якого ви подолали, і переверніть його долілиць, не отримуючи його подарунка.
-  Використайте одного зі своїх помічників, але не застосовуйте його ефект, а натомість отримайте зображені жетони. Якщо ефект помічника має вартість (наприклад, ) , ігноруйте цю вартість.
-  Активуйте будь-яку локацію .
-  Активуйте будь-яку відкриту локацію рівня .
-  У храмі Водоспаду цей символ нагадує про те, що треба вибрати одну із прихованих локацій, активувати її, вилучити й повернути під низ звичайного стосу.
-  Застосуйте ефект будь-якого ідола, що лежить горілиць на полі. Якщо таких ідолів на полі немає, то нічого не відбувається.
-  На картах зустрічей 6-го розділу це означає, що ви отримуєте закритого ідола, одного з тих, що залишилися після приготувань.
-  Застосуйте ефект срібної сторони одного помічника, доступного на полі запасу.
-  Застосуйте ефект золоті сторони одного помічника, доступного на полі запасу.
-  Візьміть і розіграйте карту зустрічі з зазначеного розділу.
-  Щоб застосувати ефект цього ідола, візьміть 1 з 2-очкових плиток храму з будь-якого з трьох стосів у храмі.
-  Щоб оплатити цю вартість, вилучіть артефакт із руки або ігрової зони.
-  Покладіть невикористаного ідола на порожній п'єдестал, щоб застосувати зображений на ньому ефект.

ПАМ'ЯТАЙТЕ!

- Якщо ефект дає вам символ оплати подорожі, який ви не можете використати негайно, ви все одно можете використати його в будь-який момент до кінця свого ходу.
- Якщо ви повинні взяти карти з колоди чи стосу, які вичерпалися, то ви нічого не берете. (Виняток! Якщо ви не можете взяти карту з колоди страху, то берете плитку страху.)
- Якщо ви граєте ефект карти, що триває весь раунд, то ефект триватиме весь раунд, навіть якщо цю карту вилучають.

