

ZAGINIONA WYSPA ARNAK

PRZYWÓDCY EKSPEDYCCJI

Czas, aby sekrety zostały odkryte,
a zamknięte drzwi – wreszcie otwarte.
Teraz bowiem przybyliśmy na Arnak my,
a nasze metody różnią się od tych, którymi
posługiwali się wcześniejsze ekspedycje.

MİN & ELWEN

Jak korzystać z rozszerzenia

Witajcie z powrotem na wyspie Arnak! To rozszerzenie wprowadza szereg nowych miejsc do odkrycia i taktyk urozmaicających rozgrywkę.

Dodaj te elementy do podstawowej wersji gry

Poniższe elementy należy **od razu dodać do podstawowej wersji gry**. Służą nie tylko do urozmaicenia rozgrywki, ale też do jej prawidłowego działania wraz z innymi elementami tego dodatku. Należy je po prostu wymieszać z pozostałymi elementami tego samego rodzaju.



18 kart przedmiotów



5 kafelków stanowisk archeologicznych



3 kafelki stanowisk archeologicznych



12 kart artefaktów



3 kafelki asystentów



4 kafelki bożków



5 kafelków strażników

ELEMENTY

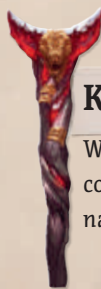
DO ZASTĄPIENIA

W czasie rozgrywki z przywódcami ekspedycji kartę artefaktu *Kamienny klucz* i kafelek asystenta-górnika należy zastąpić nowszymi wersjami. Oryginalnych elementów można dalej używać z podstawową wersją gry.



NOWE TORY BADAŃ

Na planszy badań znajdują się 2 nowe tory badań. Można jej używać zarówno z przywódcami ekspedycji, jak i bez nich.



KSIĘŻYCOWE BERŁO

Wariant czerwonego księżycowego berła został opisany na stronie 22.

UWAGI DO PRZYGOTOWANIA DO GRY

Przygotowanie do gry wygląda w dużej mierze tak samo jak w przypadku wersji podstawowej.

Graczom zostaną **4 nieużywane kafelki bożków**. Będą im potrzebne w przypadku gry ze Świątynią Jaszczura. W przeciwnym razie należy je odłożyć do pudełka.

W każdym ze stosów na planszy zasobów znajduje się teraz **po 5 asystentów**. Wyjątek stanowi rozgrywka ze Świątynią Węża – wtedy na planszy znajdują się 2 stosy z 4 asystentami i 1 stos z 3, 4 albo 5 asystentami, w zależności od liczby graczy.




Przywódcy ekspedycji

Dzięki przywódcom ekspedycji każdy z graczy ma do dyspozycji unikalne umiejętności. Można z nich korzystać zarówno z nowymi torami badań, jak i bez nich (zob. *Uwagi projektantów*, str. 22).



KAPITAN


 pionek archeologa

SOKOLNICZKA

kafelek orła 



PROFESOR


kafelek walizki 



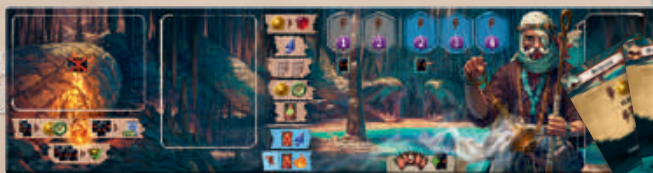
BARONESSA



BADACZKA

3 żetony przekąsek 

MISTYK



6 żetonów ról do losowania



4 kafelki namiotów



Wszystkie elementy z tego rozszerzenia zostały oznaczone tym symbolem.

Przywódcy ekspedycji



W tym rozszerzeniu każdy z graczy przyjmuje rolę innego przywódcy o unikalnych umiejętnościach i dopasowanych do niego strategiach.

Gracze mogą wybierać przywódców w dowolny sposób. Jeśli zdecydują się ich losować, 1 z graczy kładzie na stole zakryte żetony ról i je miesza. Następnie każdy z graczy losuje swój żeton.



Granie niektórymi przywódcami łatwo opanować. Inni wymagają nieco doświadczenia, zanim w pełni ujawnią swój potencjał. Znajdująca się z prawej strony lista przywódców została ułożona zgodnie z ich poziomem trudności, **zaczynając od najłatwiejszych**. Graczom, którzy dopiero rozpoczynają przygodę z wyspą Arnak, polecamy przywódców z początku listy.

KAPITAN – odważny żołnierz, który inspiruje swój liczny zespół do działania. Ma 3 archeologów.



SOKOLNICZKA – jak nikt odnajduje się w świecie zwierząt. Ma orła, którego może posyłać po przydatne drobiazgi.



BARONESSA – miłośniczka sztuki i bardzo wprawna inwestorka. Ma swoje sposoby na pozyskiwanie przedmiotów przydatnych w czasie ekspedycji.



PROFESOR – bada język i kulturę zaginionych cywilizacji. Dzięki kontaktom w świecie akademickim ma dostęp do szerokiej gamy artefaktów.



BADACZKA – samotniczka, która eksploruje wyspę w pojedynkę. Choć nie ma w jej ekspedycji innych archeologów, jest w stanie sama odwiedzać kilka stanowisk archeologicznych.



MISTYK – najbardziej tajemniczy z przywódców. Potrafi na różne sposoby otrzymywać i usuwać strach, wykorzystując go do potężnych rytuałów magicznych.



PRZYGOTOWANIE GRACZY

Każdy z przywódców ma swoją planszетkę i karty, które zastępują planszетki graczy i podstawowe karty ze standardowej wersji gry. Każdy z graczy bierze planszетkę i karty początkowe jego przywódcy. Następnie dobiera po 2 karty *Strachu* zgodnie ze standardowymi zasadami.



Do rozgrywki należy wykorzystać pionki archeologów oraz znaczniki badań z podstawowej wersji gry.



Gracz może używać ze swoją planszетką dowolnego z 4 kolorów z podstawowej wersji gry. Po wybraniu koloru należy oznaczyć swoją planszетkę odpowiednim kafelkiem namiotu. Gracz może trzymać swoich archeologów na namiotach tak, jak w podstawowej wersji gry. Gracze mogą używać namiotów także do zaznaczania, który z graczy spasował w danej rundzie – wystarczy, że je odwrócą w chwili, gdy spasują.



SPASOWANIE

Przygotowanie niektórych przywódców przebiega według specjalnych zasad, w ramach których należy dobrać pewne elementy z tego rozszerzenia.



Gdy już gracze przygotowują swoje planszетki, należy zgodnie ze standardowymi zasadami ustalić kolejność graczy i rozdać zasoby początkowe. Każdy przywódca ekspedycji jest szczegółowo opisany w poświęconej mu części tej instrukcji.

NIEBIESKI EFEKT POLA BOŻKA



Oprócz 5 efektów pól bożków z podstawowej wersji gry, rozszerzenie wprowadza nowe efekty pól bożków unikalne dla każdego z przywódców.



Aby skorzystać z unikalnego efektu pola bożka swojego przywódcy, gracz musi umieścić bożka na niebieskim polu.

W trakcie rozgrywki z przywódcami ekspedycji gracze **nie muszą korzystać z pól bożków w kolejności od lewej do prawej**. To znaczy, że mogą użyć niebieskiego pola, zanim wykorzystają standardowe.



Gracze nadal mogą użyć dowolnego z 5 standardowych efektów pól bożków, nawet gdy korzystają z niebieskiego pola.



Kapitan

Ludzie często pytają mnie, jak to jest, że potrafisz wykorzystać cały potencjał swojej drużyny. Nie ma tu żadnej wielkiej tajemnicy. Gdy już zdobędziesz reputację lidera, który dobrze traktuje ludzi, najlepsi sami będą się do ciebie zgłaszać.



PRZYGOTOWANIE



Masz 3 archeologów. Weź szary pionek archeologa i używaj go tak, jak archeologów w swoim kolorze.






KARTY POCZĄTKOWE



TRANSMISJA

Ta karta pozwala użyć 1 z 3 darmowych akcji podanych w tabelce:

- Jeśli żaden z Twoich archeologów nie znajduje się na planszy, nie możesz skorzystać z efektu tej karty.
- Jeśli 1 z Twoich archeologów znajduje się na planszy, możesz wybrać jedynie .
- Jeśli 2 z Twoich archeologów znajduje się na planszy, możesz wybrać  albo .
- Jeśli wszyscy 3 Twoi archeolodzy znajdują się na planszy, możesz wybrać dowolną z 3 opcji podanych w tabelce.



WEZWIJ SPECJALISTĘ



W ramach głównej akcji w swojej turze możesz przesunąć tu 1 ze swoich dostępnych archeologów, aby użyć srebrnej umiejętności 1 z asystentów dostępnych **na planszy zasobów**.

Tę akcję można wykonać tylko raz na rundę. Archeolog pozostaje na tym polu do końca rundy. Nie uznaje się go za archeologa umieszczonego na planszy (nawet podczas rozpatrywania *Transmisji*) i nie można go przesunąć żadnym efektem ani żadną akcją. Na koniec rundy archeolog wraca do pozostałych archeologów zgodnie ze standardowymi zasadami.

UKRYTY STRACH

Podobnie jak w przypadku karty *Strachu*, karty *Ukrytego strachu* nie zagrywa się dla efektu. Ma jednak wyjątkową właściwość – jeśli uda Ci się ją usunąć, otrzymasz  (do swojego obszaru gry) i .



Sokolniczka

*Do mnie, do mnie, moje majestatyczne ptaszyny!
A cóż to mi przyniosłyście tym razem?*



PRZYGOTOWANIE




Weź kafelek orła i umieść go na jego polu startowym. (Na początku 1. rundy przejdzie na kolejne pole).

KARTY POCZĄTKOWE




RĘKA DO ZWIERZĄT

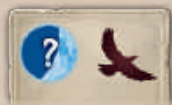
Ręka do zwierząt umożliwia skorzystanie z 1 z 3 efektów podanych w tabelce. Twoje opcje są uzależnione od liczby strażników, których ujarzmiłeś:

- Jeśli nie ujarzmiłeś żadnego strażnika, musisz wybrać .
- Jeśli ujarzmiłeś 1 albo 2 strażników, możesz wybrać  albo .
- Jeśli ujarzmiłeś co najmniej 3 strażników, możesz wybrać dowolną z 3 opcji podanych w tabelce.

Twój orzeł

LOT

Twój orzeł rozpoczyna lot na polu startowym. Symbol  oznacza, że możesz go przesunąć po torze na następną polę. Można to zrobić na kilka sposobów:



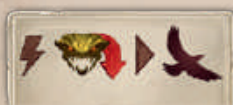
Orzeł porusza się o 1 pole na początku każdej rundy, włączając w to rundę I.



2 z Twoich kart początkowych mają efekt pozwalający przesunąć orła.



Twój unikalny efekt pola bożka pozwala przesunąć orła.





Korzystając z przysługi strażnika, możesz zignorować efekt opisany na jego kafelku i zamiast tego przesunąć orła.

Jeśli orzeł znajduje się już na końcowym polu toru, przesuwanie go nie daje żadnego efektu.

POWRÓT

W swojej turze możesz użyć efektu pola, na którym znajduje się orzeł, albo efektu jednego z pól, które minął. **Przywróć orła na pole startowe, a następnie zastosuj wybrany efekt.**

Pierwsze 2 efekty stanowią darmowe akcje, co oznacza, że można ponownie przesunąć orła i użyć go w tej samej turze więcej niż raz.

Efekty  i  mogą zostać użyte wyłącznie w ramach akcji głównej Twojej tury. Pozwalają aktywować dowolne odkryte stanowisko (zajęte albo nie) wskazanego regionu.

Ważne! Orzeł nie wraca samoistnie na koniec każdej rundy, ale pozostaje w trasie, dopóki nie wykorzystasz któregoś z jego efektów.



TROPIENIE

Gdy dobierzesz 2 kafelki strażników, odłóż strażnika, którego nie wybrałeś, na spód stosu.

Gdy przywracasz orła z tego pola, możesz wybrać dowolny z 3 pierwszych efektów.



Baronessa

Nie jestem tu na wakacjach. Zamierzam odkryć sekrety wyspy Arnak. I zdobyć to, czego chce.



PRZYGOTOWANIE

Umieść po 1 monecie na polach „II”, „III”, „IV” i „V” nad rzędem kart.






Rozpoczynasz grę z kartą *Specjalnej przesyłki* na ręce. Potasuj swoją talię i dobrać 4 dodatkowe karty do startowej ręki 5 kart.

KARTY POCZĄTKOWE




ZARADNOŚĆ

Zaradność umożliwia skorzystanie z 1 z 3 efektów podanych w tabelce. Twoje opcje są uzależnione od liczby kart przedmiotów, które znajdują się w Twoim obszarze gry:

- Jeśli znajduje się tam 0 kart przedmiotów, otrzymujesz .
- Jeśli znajdują się tam 1 albo 2 karty przedmiotów, możesz wybrać  albo .
- Jeśli znajdują się tam co najmniej 3 karty przedmiotów, możesz wybrać dowolną z 3 opcji podanych w tabelce.

PRZYCHÓD




Baronessa otrzymuje regularne przychody ze swoich licznych inwestycji. Na początku II, III, IV i V rundy, gdy dobierasz karty do pełnej ręki, dodatkowo otrzymujesz przypisaną do tej rundy  umieszczoną nad rzędem kart w czasie przygotowania do gry.



SPECJALNA PRZESYŁKA

Ta karta różni się od pozostałych rewersem, aby przypominać Ci, że nigdy nie ma się znaleźć w Twojej talii. Gdy na koniec rundy będziesz tasować karty ze swojego obszaru gry, weź tę kartę na rękę – nawet jeśli została usunięta! Zawsze będzie 1 z 5 kart, z którymi rozpocznesz rundę.

W swojej turze możesz zagrać kartę *Specjalnej przesyłki*, gdy kupisz (albo otrzymasz) kartę przedmiotu. Zamiast odłożyć tę kartę przedmiotu na spód talii (albo w inne wskazane w opisie efektu miejsce), weź ją na rękę.

Wskazówka. Zwróć uwagę na to, że 2 z Twoich kart początkowych mają symbol podróży .



Profesor

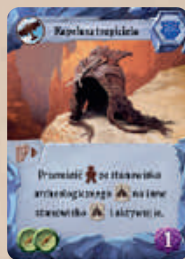
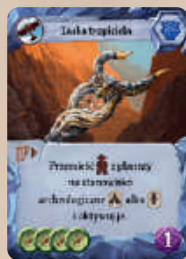
Glif na berle został zinterpretowany jako wyrażenie przymikowe „między wrotami”. Znaleźliśmy go również na kapeluszu, co czyni powyższe tłumaczenie nieco mniej wiarygodnym, ale kto wie...

PRZYGOTOWANIE

Położ kafelek **walizki** obok swojej planszki. W czasie rozgrywki będziesz na nim przechowywać żetony tabliczek i kompasów, których można używać wyłącznie z artefaktami.



Dobierz **3 wierzchnie karty artefaktów** z talii i umieść je obok swojej planszki. To Twoje **archiwum**.






Umieść wskazane elementy na polach „II”, „III”, „IV” i „V” nad rzędem kart.




KARTY POCZĄTKOWE



WALIZKA



Symbole walizki   oznaczają, że wskazane żetony należy umieścić na walizce, aby odróżnić je od żetonów, z których można korzystać dowolnie.

Żetony  z Twojej walizki mogą być używane tylko do zakupu artefaktów.

Znacznikami  z Twojej walizki możesz opłacać wyłącznie koszt zagrania artefaktów z ręki . Ponadto nie możesz ich użyć w ramach efektu .




DODATKOWE ZASOBY



Na początku II, III, IV i V rundy, gdy dobierasz karty do pełnej ręki, weź przypisany do tej rundy  albo  umieszczone nad rzędem kart w czasie przygotowania do gry i umieść na swojej walizce. Tak jak opisano powyżej, można ich używać wyłącznie z artefaktami.

JĘZYKOZNAWSTWO

Językoznawstwo umożliwia skorzystanie z 1 z 3 efektów podanych w tabelce. Twoje opcje są uzależnione od liczby kart artefaktów, które znajdują się w Twoim obszarze gry:


- Jeśli znajduje się tam 0 kart artefaktów, otrzymujesz .
- Jeśli znajduje się tam 1 karta artefaktu, możesz wybrać  albo .
- Jeśli znajdują się tam co najmniej 2 karty artefaktów, możesz wybrać dowolną z 3 opcji podanych w tabelce.

Liczą się wszystkie artefakty w Twoim obszarze gry, łącznie z tymi, które zostały kupione w tej rundzie oraz kartami użytymi dla uzyskania symbolu podróży. (Artefakty w archiwum nie znajdują się w Twoim obszarze gry).

ARCHIWUM

Gdy kupujesz artefakt (w ramach akcji głównej albo jakiegoś efektu), możesz wybrać kartę z rzędu kart albo ze swojego archiwum.



Gdy po raz pierwszy opróżnisz archiwum (czyli kupisz ostatni znajdujący się w nim artefakt), weź , umieść go na walizce i uzupełnij archiwum 3 nowymi kartami artefaktów z wierzchu talii. Tylko w ten sposób możesz uzupełnić archiwum w trakcie rozgrywki i możesz to zrobić tylko raz na grę.



Badaczka

*Jak mogę iść sama? Nie postrzegam tego w ten sposób. Po prostu idę przodem.
A reszta jest daleko w tyle.*



PRZYGOTOWANIE



Używasz tylko 1 pionka archeologa.
Drugi pionek zostaw w pudełku.

Weź 3 żetony przekąsek. Umieść 2 z nich na swojej planszecie. Żeton przekąski z kompasem połóż na polu „III” nad rzędem kart.

I

II

III


IV

V

KARTY POCZĄTKOWE



WĘDRÓWKA I KARTOGRAFIA

Efekty tych 2 kart opłaca się **żetonami przekąsek**. Na przykład jeśli zagrasz kartę **Wędrowka** i postanowisz aktywować stanowisko , musisz umieścić na tej karcie wolny żeton przekąski (opłacając ewentualny koszt tego żetonu). To oznacza, że nie możesz użyć tego żetonu, aby w tej samej rundzie ponownie użyć swojego archeologa. Żeton pozostaje w Twoim obszarze gry nawet po usunięciu karty. Wraca na Twoją planszeczkę dopiero na koniec rundy.

PONOWNE UŻYCIE ARCHEOLOGA



Masz tylko 1 pionek archeologa, ale możesz go użyć parokrotnie w czasie 1 rundy. Jeśli archeolog znajduje się na Twojej planszeczce, możesz go użyć postępując zgodnie ze standardowymi zasadami. Jeśli Twój archeolog znajduje się na stanowisku, możesz nadal użyć go do prowadzenia wykopalisk albo odkrywania nowych stanowisk, ale pod warunkiem, że masz co najmniej 1 niewykorzystany żeton przekąski.

Gdy chcesz ponownie użyć archeologa, weź żeton przekąski ze swojej planszeczki, odwróć go i zostaw na stanowisku, które archeolog właśnie opuszcza. Opłać koszt wskazany na żetonie, o ile takowy się pojawia:



Przesuń archeologa na nowe stanowisko zgodnie ze standardowymi zasadami, opłacając standardowy koszt podróży.

Nie możesz przesunąć swojego archeologa na stanowisko oznaczone żetonem przekąski. Ta zasada obowiązuje nawet na stanowiskach, które mają 2 pola oraz podczas korzystania z efektów przemieszczania. Inni gracze ignorują Twoje żetony przekąsek. Żetony te nie blokują im stanowisk ani pól.

Wskazówka. Gdy używasz żetonu przekąski, aby opuścić stanowisko ze strażnikiem, nie otrzymujesz karty *Strachu*.

ZWIAD

Gdy dobierzesz 2 kafelki stanowisk, odłóż niewybrany kafelek na spód stosu.



Zaczynasz grę tylko z 2 żetonami przekąsek. Trzeci stanie się dostępny dopiero na początku III rundy.

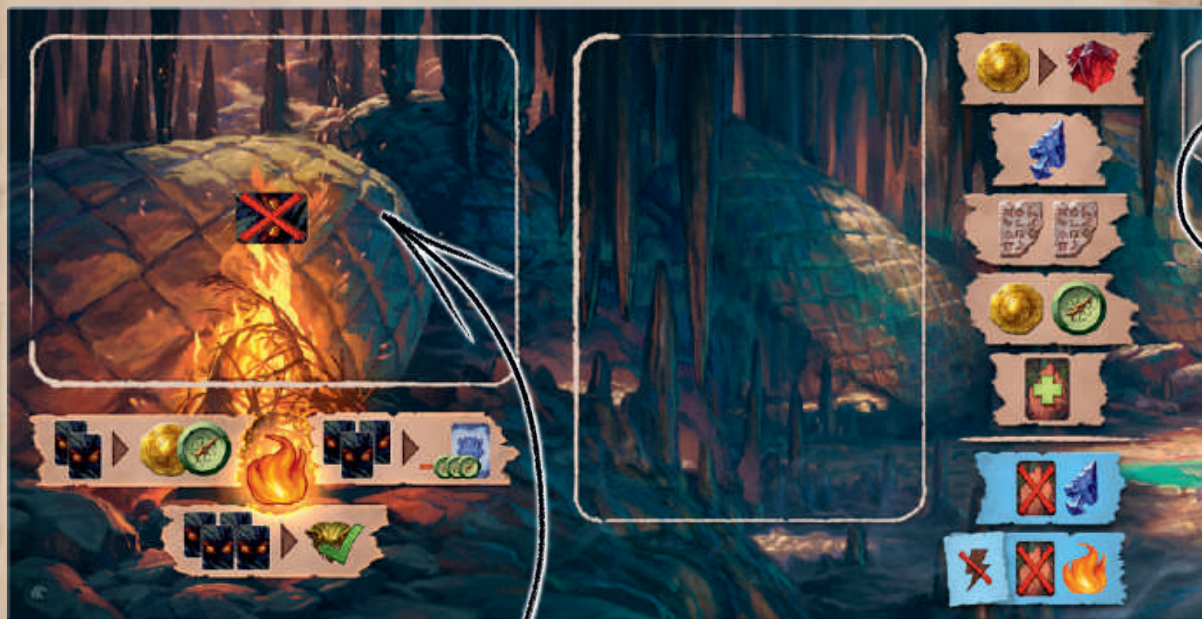
Możesz używać żetonów w dowolnej kolejności. Gdy już wykorzystasz wszystkie żetony, ponowne użycie archeologa w danej rundzie nie będzie możliwe (z wyjątkiem efektów przemieszczenia i odłożenia archeologa na planszeczki gracza). **Na koniec rundy odłóż żetony przekąsek z powrotem na swoją planszeczki.**

Uwaga! Możesz użyć żetonu przekąski, aby prowadzić wykopaliska albo odkrywać stanowiska zarówno w ramach akcji głównej, jak i innego efektu. Żetonów przekąsek nie używa się do wykonywania efektów związanych z przemieszczaniem archeologa i odłożeniem go na planszeczki gracza.





Mistyka

Oczywiście, że stosuje nienaukowe metody. Kultura wyspy Atinak opierała się na religii, magii i mistycyzmie. Czy nie powinniśmy podchodzić do odkrywania sekretów dawno wymarłej cywilizacji na jej zasadach?




WYKORZYSTYWANIE STRACHU




Ponieważ na Twoich kartach początkowych pojawia się symbol , będziesz mieć więcej niż zwykle szans na usuwanie *Strachu*. Za każdym razem, gdy usuwasz kartę *Strachu* (w dowolny sposób), umieść ją na specjalnym stosie rytualnym na swojej planszecie. Na koniec gry nie otrzymasz za nie ujemnych punktów. Możesz używać tych kart do odprawiania rytuałów.

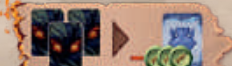

 **Uwaga!** Jeśli talia *Strachu* ulegnie wyczerpaniu, gracz zamiast kart *Strachu* otrzymują kafelki strachu. Usunięte kafelki strachu traktuje się na potrzeby rytuału jak karty *Strachu*, dlatego należy je umieścić na stosie rytualnym.


RYTUAŁY

 Każda z Twoich unikalnych kart początkowych może zostać usunięta w celu odprawienia rytuału. Twój unikalny efekt pola bożka również pozwala odprawić rytuał. W przeciwieństwie do innych efektów pól bożków, **odprawienie rytuału uznaje się za Twoją akcję główną w danej turze.**



Wybierz 1 z rytuałów opisanych pod stosem rytualnym. Aby go opłacić, weź 2, 3 albo 4 karty *Strachu* ze stosu rytualnego i zwróć je z powrotem do talii *Strachu*.

 Zwróć 2 karty *Strachu*, aby otrzymać  i .

 Zwróć 3 karty *Strachu*, aby kupić artefakt ze zniżką .

 Zwróć 4 karty *Strachu*, aby ujarzmić strażnika na zajęтым przez Ciebie stanowisku bez opłacania kosztu.



POLA BOŻKÓW

Masz 5 pól bożków zamiast 4. Gdy użyjesz pola z symbolem , otrzymujesz kartę *Strachu* – umieść ją w swoim obszarze gry. Jeśli wybierzesz efekt pola bożka , możesz natychmiast usunąć tę kartę *Strachu*. Pamiętaj, że nie musisz używać pól bożków w żadnej określonej kolejności.



SZEPTY Z ZAŚWIATÓW

Po tym, gdy dobierzesz karty do pełnej ręki (również na początku gry), dodaj do swojej ręki kartę *Strachu* z talii *Strachu*. (W ten sposób każdą rundę rozpoczynasz z 6 kartami na ręce). Jeśli w talii *Strachu* nie ma żadnych kart, zignoruj tę umiejętność.

Każda z 4 kart początkowych Mistyka ma efekt: „**Usuń tę kartę, aby** ” (odprawić rytuał). Ta akcja nie jest darmowa. Ważne! Możesz odprawić rytuał za pomocą karty tylko wtedy, gdy zagrywasz ją dla tego efektu. Jeśli usuwasz ją z innych powodów, nie możesz odprawić rytuału. Nie możesz użyć efektu , jeśli nie masz na stosie rytualnym odpowiedniej liczby kart *Strachu*, aby opłacić jego koszt.

KARTY POCZĄTKOWE



Nowe tory badań

Aby zagrać z użyciem jednego z nowych torów badań, należy go po prostu umieścić na torze badań z dowolnej strony standardowej planszy. Proponujemy użyć strony planszy ze Świątynią Węża, jako że jest na niej więcej ciekawych kosztów podróży.

Badając Świątynię Małpy albo Świątynię Jaszczura, gracze będą mogli natknąć się na przedmioty zdradzające intrygujące fakty z historii wyspy Arnak, nawet zanim ukończą prowadzące tam szlaki – gracz może przeprowadzić badania w celu zdobycia kafelka świątyni (zamiast przesuwać się na torze badań), pod warunkiem że jego lupa znajduje się odpowiednio blisko świątyni.

Jeśli lupa gracza znajduje się 1 rząd pod zaginioną świątynią, gracz może użyć akcji badań, aby zdobyć srebrny kafelek o wartości 6 punktów albo brązowy kafelek o wartości 2 punktów, zamiast przesuwać się na torze badań. Koszt kafelka jest taki sam jakby lupa gracza była w rzędzie zaginionej świątyni.



Jeśli lupa gracza znajduje się 2 rzędy pod zaginioną świątynią, gracz może zdobyć w powyższy sposób tylko brązowy kafelek o wartości 2 punktów.



Złote kafelki o wartości 11 punktów są dostępne wyłącznie dla graczy, których lupy dotarły do zaginionej świątyni.



Czasami przesunięcie znacznika badań na torze badań wymaga opłacenia dodatkowego kosztu podróży. Koszty podróży należy opłacić zgodnie ze standardowymi zasadami.







Świątynia Małpy

Nieopodal ścieżki znaleźliśmy tajemniczy niedawno wykopany artefakt. Niewielkie odciski w błocie zdradziły nam przebieg tej historii. Małpy postanowiły pobawić się w archeologów!

KAFELKI NAGRÓD NAUKOWYCH

- Wszystkie kafelki nagród są tajne i ułożone w zakryte stosy – takie jak te, które standardowo znajdują się wyłącznie w rzędzie świątyni. Gdy gracz dotrze na takie pole, przegląda kafelki i wybiera 1 z nich, a pozostałe odkłada zakryte na miejsce. W każdym stosie znajduje się po 1 kafelek na gracza. Gracz może jednak zdobyć 2. kafelek z tego samego stosu, jeśli wciąż będą tam jakieś w momencie, gdy dotrze tam swoim brulionem.

ARTEFAKT

- To pole na losowy odkryty artefakt, którego koszt to dokładnie . Na początku gry należy potasować talię artefaktów i odkrywać karty do momentu, aż znajdzie się kartę o odpowiednim koszcie. Kartę tę należy umieścić odkrytą na tym polu, a pozostałe karty wtasować z powrotem do talii.
-   W rzędzie z artefaktem znacznik lupy należy przesunąć w górę przez pole z artefaktem, które znajduje się po lewej stronie, a znacznik brulionu przez pola po prawej stronie. Gracz może przesunąć tam brulion nawet wtedy, gdy jego lupa wciąż znajduje się na artefakcie.
- Gdy gracz dotrze lupą na pole artefaktu, może go aktywować (nie opłacając jego kosztu ).
- Artefakt należy traktować tak, jakby został wydrukowany na planszy. Żaden z graczy nie może go kupić, przesunąć ani zastąpić.

INNE MAŁPIE FIGLE




W ramach nagrody za przesunięcie lupy na pole tego rzędu, gracz może użyć srebrnej umiejętności 1 z asystentów dostępnych na planszy zasobów. W takim wypadku gracz umieszcza użytego asystenta na spodzie odpowiedniego stosu (chyba że to ostatni asystent w danym stosie).



Ta nagroda pozwala graczowi wziąć srebrnego asystenta albo awansować 1 ze swoich asystentów, odwracając go na złotą stronę i przygotowując go. Ponieważ gracz może mieć maksymalnie 2 asystentów, jeśli osiągnął już ten limit, musi wybrać opcję awansu.



Ta nagroda brulionu pozwala graczowi aktywować dowolne odkryte stanowisko  (niezależnie od tego, czy jest zajęte).




Ta nagroda brulionu pozwala graczowi przygotować 2 asystentów. Nie można jej użyć do tego, aby dwukrotnie przygotować tego samego asystenta.

Świątynia Jaszczura

Z trudem wdrapaliśmy się po stromym zboczu. Byliśmy w połowie drogi na górę, gdy stanął przed nami przerażający strażnik!

Już myśleliśmy, że znaleźliśmy sposób, aby go obejść, gdy zatrzęsła się pod nami ziemia!

PRZYGOTOWANIE

- Po przygotowaniu bożków należy potasować 4 pozostałe kafelki bożków i utworzyć z nich zakryty stos obok rzędu .
- Po potasowaniu kafelków strażników należy umieścić 1 losowego zakrytego strażnika na tym polu.

STRAŻNIK

Gdy tylko lupa któregoś z graczy dotrze na to pole, należy odkryć strażnika. **Żaden znacznik graczy nie może przejść poza strażnika, dopóki ten nie zostanie przez kogoś ujarzmiony.**

Strażnika można ujarzmić tak, jakby znaczniki badań były pionkami archeologów na pilnowanym przez niego stanowisku. Na przykład jeśli lupa gracza znajduje się w tym rzędzie, gracz może w ramach swojej akcji głównej opłacić koszt ujarzmienia strażnika. Można skorzystać też z alternatywnych sposobów ujarzmiania strażników: *Rewolwer* i *Maczuga* zadziałają, jednak pod warunkiem, że znacznik badań gracza znajduje się w odpowiednim rzędzie. *Pułapka* również zadziała, pod warunkiem że żaden inny gracz nie dotarł jeszcze na to pole (ale nie zadziała, jeśli strażnik nie został jeszcze odkryty). Efekty pozwalające na przesuwanie strażników nie mogą zostać wykorzystane do przesunięcia strażnika z toru badań albo na niego.

Na koniec rundy, **jeśli strażnik nie został ujarzmiony, każdy z graczy otrzymuje po 1 karcie Strachu za każdy jego znacznik badań**, który znajduje się na polu strażnika.



ERUPCJA WULKANU!



W ramach tej nagrody brulionu należy aktywować 1 **niezajęte** stanowisko . Następnie dochodzi do erupcji wulkanu, wskutek której stanowisko zostaje zniszczone! Kafelki stanowiska – i ewentualnego strażnika – należy odłożyć do pudełka. Następnie należy wziąć wierzchni kafelek ze stosu nieużywanych kafelków bożków i umieścić odkryty w miejscu zniszczonego stanowiska. Od tej chwili można znów odkryć w tym miejscu nowe stanowisko archeologiczne.

Ważne! Jeśli w chwili przesunięcia brulionu do tego rzędu nie ma niezajętych stanowisk archeologicznych , ta nagroda nie daje efektu.

INNE PRZYGODY



Gdy lupa gracza dotrze na pole tego rzędu, gracz natychmiast umieszcza 2 karty *Strachu* w swoim obszarze gry.



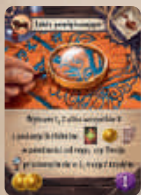
W ramach nagrody lupy gracz może wybrać, czy chce otrzymać monetę, czy kompas.



Gracz opłaca koszt bożka za pomocą 1 ze swoich bożków, który **nie został umieszczony na polu bożka**. Bożka należy odłożyć do pudełka.

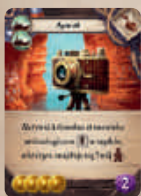
Uwagi dotyczące wybranych kart

SZKŁO POWIĘKSZAJĄCE



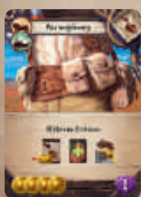
Na przykład jeśli Twoja lupa została przesunięta o 5 rzędów do przodu, możesz wybrać dowolne 2 z 3 opcji (ale nie możesz wybrać tej samej opcji dwukrotnie). Jeśli postanowisz dobrać kartę, możesz ją obejrzyć, zanim wybierzesz 2. efekt. W Świątyni Małpy pole artefaktu liczy się jako 1 rząd.

APARAT



Stanowiska archeologiczne występują w 2 rzędach po 4 pola. Jeśli już masz archeologa na stanowisku , dzięki karcie *Aparatu* masz dostęp do odkrytego stanowiska na dowolnym z 4 pól tego rzędu (horyzontalnie). Możesz nawet wybrać stanowisko, na którym znajduje się Twój archeolog.

PAS WOJSKOWY



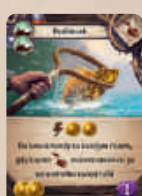
Możesz wybrać i rozpatrzeć efekty w dowolnej kolejności. Na przykład jeśli postanowisz dobrać kartę, możesz ją obejrzyć, zanim wybierzesz 2. efekt.

APTECZKA



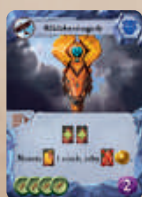
„Podejrzuj” oznacza tu to samo co „dobierz maksymalnie” w podstawowej wersji gry. Zmieniliśmy słownictwo, aby było jasne, że to inna czynność niż . Nie możesz wykonywać darmowych akcji (w szczególności i) dopóki nie skończysz wykonywać działań z podglądanymi kartami.

PODBIERAK

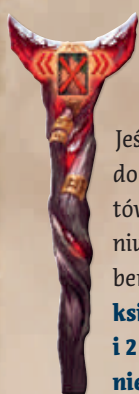


Efekt *Podbieraka* odnosi się do wszystkich przedmiotów, które kupisz (albo otrzymasz) do końca tej rundy. Efekt ten pozostaje w mocy nawet wtedy, gdy usuniesz *Podbierak*. (Karta *Podbieraka* nie daje efektu, jeśli nie została dla niego zagrana).

RÓŻDZKA NIEZGODY



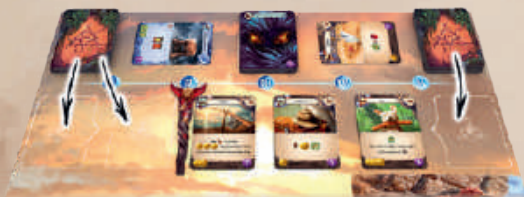
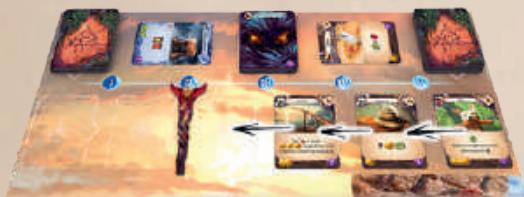
Jeśli opłacisz koszt , możesz usunąć właśnie odłożoną kartę za pomocą efektu . Czyli np. jeśli jedną z 2 dobranych kart była karta *Strachu*, możesz ją odłożyć, aby natychmiast ją usunąć i otrzymać 1 monetę.



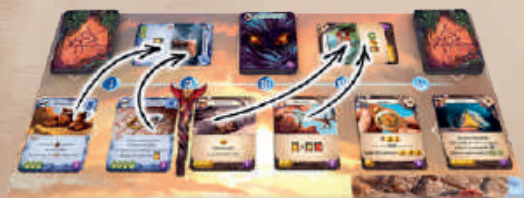
Wariant czerwonego księżycowego berła

Jeśli chcecie mieć w czasie rozgrywki dostęp do większej liczby przedmiotów i artefaktów, możecie wspólnie postanowić o granii z wariantem czerwonego księżycowego berła. Na koniec każdej rundy **czerwone księżycowe berło usuwa po 2 przedmioty i 2 artefakty, które znajdują się najbliżej niego**. Dopiero potem należy przesunąć berło, aby zaznaczyć początek kolejnej rundy.

Na koniec rundy I:




Na koniec rundy II usuń 4 karty:



Rozgrywka 1-osobowa

NOWE KAFELKI BOŻKÓW

Choć nie zostało to zilustrowane na planszeczce przeciwnika, jego pierwszy bożek  jest wart 3 punkty, czyli tyle samo, co wszystkie inne unikatowe kafelki bożków.

ŚWIĄTYNIA JASZCZURA

Jeśli lupa ekspedycji przeciwnika znajduje się na polu ze strażnikiem świątyni, należy stosować się do poniższych zasad:

- Przeciwnik nie odkrywa strażnika. (Wie, co to za strażnik, ale Ci nie mówi). Strażnik zostaje odkryty dopiero wtedy, gdy Ty wejdiesz na jego pole.
- Jeśli przeciwnik wykonuje akcję ujarzmiania strażnika, ignoruje wszystkich strażników na stanowiskach archeologicznych i ujarzmia strażnika świątyni (niezależnie od tego, czy został odkryty).
- Jeśli przeciwnik wykonuje akcję badań, przemieszcza się tak, jakby na polu nie było strażnika.

Uwagi projektantów

Jedną z przyjemności, które przynosi gra z nowymi przywódcami, jest odkrywanie ich umiejętności. Oczywiście przywódcy mają też pewne równie interesujące ograniczenia. Mimo to szybko się przekonacie, że z przywódcami Wasze ekspedycje będą w stanie zrobić znacznie więcej. Właśnie dlatego postanowiliśmy zaprojektować nowe tory badań, których przejście będzie nieco trudniejsze.

Oznacza to, że jeśli Wasi przywódcy będą eksplorować szlaki wiodące do Świątyni Ptaka czy Świątyni Węża, będą mieli łatwiejsze zadanie niż zwykle. Każdy z Was będzie miał większą szansę na wspięcie się na torze badań. Jeśli z kolei udacie się do Świątyni Małpy albo Świątyni Jaszczura bez wsparcia przywódców, osiągnięcie górnych rzędów będzie sporym wyzwaniem.

Testowaliśmy rozszerzenie głównie z nowymi świątyniami, ale mamy nadzieję, że zbadacie je wszystkie!

Autorzy gry: MIn & Elwen

Opracowanie gry: **Michal Štach**
Michaela Štachová
Tomáš Uhlíř
Adam Španěl

Projekt graficzny: **Radek Boxan**

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

Konsultacje graficzne: **Dávid Jablonovský**

Produkcja: **Vít Vodička**

Autor instrukcji: **Jason Holt**

Kierownik projektu: **Jan Zvoniček**

Nadzór projektu: **Petr Murmak**

Tłumaczenie: **Magda Gamrot**

Redakcja: **Zespół Rebel**

NIE USTAWAJCIE W BADANIACH

Arnak to rozległa wyspa,
na której jeszcze wiele zostało
do odkrycia.



www.cge.as/explore-arnak

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA:

Naszego głównego zespołu, w skład którego wchodzi:


















- **Radek "RBX" Boxan**, który ciężko pracował, aby przekuć nasze pomysły w piękne prototypy, dzielnie znosząc nasze bezustanne poprawki i zmiany oraz dźwigając na swoich barkach większość ostatecznej pracy graficznej. Jesteś naszym bohaterem!
- **Tomáš "Uhlík" Uhlíř, Pavel "pajada" Češka i Vít Vodička**, którzy dzielili się swoimi przenikliwymi spostrzeżeniami i świetnymi pomysłami.
- **Adam Španěl**, który udzielał nam cennych informacji zwrotnych i tworzył nowe wersje gry na platformie BGA, pozwalając na błyskawiczne testy online.
- **Jason Holt**, który napisał tę wspianą instrukcję.
- **Regina Urazajeva**, która jest czarodziejką marketingu.
- **Miša Zaoralová i Hana Slaninová**, które stworzyły grafiki.
- **Radim "Finder" Pech**, który stworzył świetny trailer!
- **Jakub Uhlíř**, który koordynował testy i tłumaczenia.
- **Kreten, Lenka, Lukáš i Terezka**, którzy rodzinnie testowali grę i dawali doskonałe uwagi.
- **Tom Helmich, Anežka "Angie" Seberová, Miroslav Felix Podlesný** i reszta zespołu CGE, którzy przetestowali wiele wczesnych, wadliwych, niezbalansowanych wersji, do których mieli celne komentarze!

Nasi testerzy online: Leonardo Ciaroni, który poświęcił mnóstwo swojego czasu, Michael Murphy, który miał wiele pomocnych i szczegółowych uwag, Peter Harding (Pelorn) i Vienna Chichi Lam (Vichi), którzy byli opiekuńczymi duchami społeczności testerów online, Doge Coin, Mateusz „Zozul” Zozuliński, Christine Cloostermans, Higawind, Bastian Winkelhaus, SimonFPM, Victor Kikudome, Larry Tan, Nicholas Henning, Bruno Pacheco, KuonGK, Benzzilla, tsuzumik, Yosuke Kimure, Mather, William Wong, Siddharth Manickasundaram, Paul-Marc Simon i ponad 80 innych topowych graczy w „Zaginioną wyspę Arnak”, którzy testowali wersję online. Wszyscy poświęciliście temu projektowi mnóstwo czasu i pracy. Przekroczyliście nasze najsmielsze oczekiwania. Jesteśmy Wam ogromnie wdzięczni!

Board Game Arena: Jurica Hladek, Emmanuel Colin i cały zespół Board Game Arena, który pozwolił nam wykorzystać platformę do przeprowadzenia wyjątkowych cyfrowych testów i dodatkowo nas wspierał.



Testerzy wersji fizycznej: Stanislav Kubeš, który pojawił się na wszystkich testach, Tomáš Tyc, który pomógł nam ugrzyć temat znaczników przekąsek tak, aby korzystanie z nich było bardziej intuicyjne, Tereza Střílkova, Rumun, Monča, Leontynka, Kryštof, Ivan „eklp” Dostal, Ladá Pospěch, Michal Ringer, Ruda Maly, Kuba Kutil, Kristian „Christheco” Buryš i Petr Ovesny. Tomik, Youda, Pitrs, Ozzy, Ella, Elnie, Terezka i inni uczestnicy Warcon 2021. Pomogliście nam doprowadzić do zaprojektowania płynniejszej rozgrywki. Dziękujemy!



NOWE SYMBOLE WYSTĘPUJĄCE W TYM ROZSZERZENIU

-  Możesz wybrać dowolnego ujarzmionego przez siebie strażnika, który już udzielił przysługi. Odkryj go ponownie, aby jego przysługa znów była dostępna.
-  Wybierz 1 ze swoich ujarzmionych strażników, z którego przysługi jeszcze nie skorzystałeś, i zakryj go, nie korzystając z niej.
-  Aktywuj 1 dowolne stanowisko .
-  Aktywuj 1 dowolne odkryte stanowisko .
-  Aktywuj 1 dowolne odkryte stanowisko .
-  Użyj efektu 1 dowolnego odkrytego bożka na planszy.
-  Użyj srebrnej umiejętności 1 z asystentów dostępnych na planszy zasobów.
-  Użyj złotej umiejętności 1 z asystentów dostępnych na planszy zasobów.
-  Użyj srebrnej umiejętności 1 z asystentów dostępnych na planszy zasobów. Następnie umieść go na spodzie odpowiedniego stosu.
-  Otrzymujesz  albo .
-  Efekt tego pola bożka nie jest darmową akcją.
-  Aktywuj 1 dowolne **niezajęte** stanowisko . Usuń je z gry. Następnie weź wierzchni kafelek ze stosu nieużywanych kafelków bożków i umieść odkryty w miejscu zniszczonego stanowiska. Od tej chwili można znów odkryć w tym miejscu nowe stanowisko archeologiczne.
-  Weź nowego srebrnego asystenta albo awansuj 1 ze swoich srebrnych asystentów, odwracając go złotą stroną ku górze. (Pamiętaj, że nie możesz wziąć więcej niż 2 asystentów).
-  Przygotuj 2 asystentów. Nie możesz przygotować tego samego asystenta dwukrotnie.


UWAGI OGÓLNE

Co do zasady darmowe akcje można wykonywać między różnymi etapami efektów.

  Jeśli dobierzesz kartę, która umożliwia wykonanie darmowej akcji, możesz ją zagrać, zanim ją usuniesz.

  Darmowe akcje można wykonać po dobraniu karty, ale **musisz nadal być w stanie opłacić koszt (odłożyć kartę)**.

PAMIĘTAJ!

- Jeśli w którymkolwiek momencie skończą się Wam karty *Strachu*, zamiast nich należy używać kafelków strachu .
- Jeśli na jakimś efekcie pojawia się symbol podróży, którego nie możesz natychmiast wykorzystać, możesz to zrobić w dowolnym momencie do końca swojej tury.
- Jeśli w którymkolwiek momencie skończą się Wam karty przedmiotów lub artefaktów, nie należy uzupełniać ich talii. Nie należy przetasowywać usuniętych kart.
- Jeśli zagraasz kartę, której efekt utrzymuje się przez całą rundę, efekt utrzyma się nawet wtedy, gdy usuniesz tę kartę albo jeśli jest to karta z toru badań Świątyni Mały.