

ZAGINIONA WYSPA ARNAK

Karty promocyjne

1



Saksofon

Efekt tej karty jest podobny do efektu *Butelki z kokosa*, ale możesz użyć umiejętności 1, 2 albo wszystkich 3 asystentów.

Zagranie *Saksofonu* dla efektu uznaje się za Twoją główną akcję w turze, nawet jeśli wybrane umiejętności asystentów są darmowe. Użyci asystenci z planszy zasobów nie są po tym wyczerpani. Jeśli asystent zapewni Ci symbol podróży, będzie on bezużyteczny, chyba że wykorzystasz go do końca swojej tury w ramach darmowej akcji. Zwróć uwagę, że nie możesz zastosować efektu tej karty w przypadku asystenta, który znajduje się na polu toru badań Świątyni Węża, na którym oczekuje na ratunek.

Jeśli asystent dający zniżkę na zakup kart jest dostępny na planszy zasobów, możesz użyć jego umiejętności, aby kupić np. artefakt – również *Butelkę z kokosa*, która pozwoli Ci kupić kolejny artefakt – i to wszystko w ramach Twojej akcji głównej! Pamiętaj, że jeśli kupujesz kilka kart z rzędu kart, nie należy go uzupełniać do końca Twojej tury.

2



Runy wieszczki

Kopiowanie: Gdy za pomocą *Runów wieszczki* kopiujesz efekt innej karty, użyj ich tak, jakby w opisie *Runów* znajdował się kopiowany efekt. Jeśli w opisie kopiowanej karty padają słowa „Usuń tę kartę, żeby...”, musisz usunąć *Runy wieszczki* (a nie kartę przeciwnika), aby zastosować jej efekt. Koszt nie jest uznawany za część efektu artefaktu, więc jeśli zagrasz *Runy wieszczki* z ręki, musisz zapłacić 1 niezależnie od tego, czy kopiowana karta jest artefaktem.

UWAGI

- Nie tasuj talii przeciwnika. Wszystkie karty muszą pozostać w oryginalnej kolejności. Wyjątek stanowi wybrana przez Ciebie karta, którą odkładasz na wierzch talii. Nie możesz wybrać przeciwnika, który nie ma kart w swojej talii.
- Jeśli skopiujesz kartę *Strachu*, to jedynym efektem będzie położenie jej na wierzchu talii przeciwnika. Nie możesz kopiować symboli podróży.
- Gdy już podejrzysz karty, możesz się zdecydować na nieskopiowanie żadnej z nich, ale nadal musisz wybrać 1, którą położysz na wierzchu talii.

UŻYCIE TEJ KARTY W ROZGRYWCE 1-OSOBOWEJ

W grze 1-osobowej stwórz talię przeciwnika w następujący sposób:

Potasuj wszystkie karty artefaktów i przedmiotów, które zdobył przeciwnik. Dobierz z nich 3 losowe karty. Możesz skopiować efekt którejs z tych 3 kart.

3



Róg pegazoroźca

Dziki bestie są podatne na mistyczne, uspokajające właściwości rogu pegazoroźca. Bestia reaguje na niego tak mocno, że natychmiast zasypia, więc nie możesz skorzystać z jej przysługi.

TWÓRCY:

Opracowanie gry: MIn & Elwen | Ilustracje: Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer i František Sedláček
Tłumaczenie: Magda Gamrot | Redakcja: Zespół Rebel

www.czechgames.com/en/lost-ruins-of-arnak

