

# ZTRACENÝ OSTROV ARNAK

PO STOPÁCH EXPEDICE

**Nejprve si přečtěte tento sešit.** V těchto pravidlech najdete všechny potřebné informace o rozšíření Po stopách expedice hry Ztracený ostrov Arnak. Druhý sešit obsahuje kampaň. Měli byste jej číst kapitole po kapitole, jak budete postupně objevovat příběh kampaň.

MÍN & ELWEN




# Jak používat toto rozšíření

Toto rozšíření lze do hry zařadit 2 způsoby:

## PRO STANDARDNÍ HRU

Přidejte nové karty a destičky ke komponentům ze základní hry a zahrajte si standardní hru pro 1 až 4 hráče.

 Herní materiál z tohoto rozšíření je označen symbolem letadla. Přestože komponenty přimícháte do standardní hry, budete si i tak moci později zahrát kampaň.

## PRO KAMPAŇ

Ponechte komponenty z tohoto rozšíření odděleně od standardních balíčků a zahrajte si kampaň o šesti kapitolách. Můžete ji hrát sólově nebo kooperativně ve dvou hráčích.

## Rozšíření standardní hry



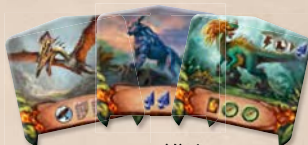
21 karet vybavení



13 karet artefaktů



4 pomocníci



3 strážci




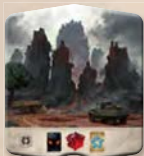
8 sošek


## NOVÉ LOKALITY

Pomocí těchto 5 destiček lokalit můžete ve standardní hře využít karty setkání z kampaně. **V kampani tyto destičky lokalit nepoužívejte.**



4 lokality úrovně 



1 lokalita úrovně 

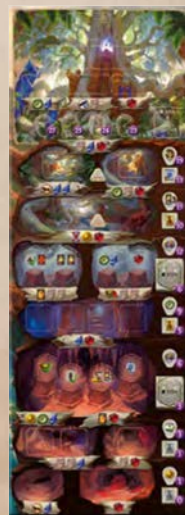
## KARTY SETKÁNÍ Z KAMPAŇ



56 karet setkání



2 žetony vodopádu





# Velitelé expedic

Toto rozšíření přidává dva nové velitele s jedinečnými schopnostmi.

Můžete je zkombinovat s veliteli z rozšíření *Velitelé expedic*. Pokud toto rozšíření nemáte a chcete si velitele vyzkoušet ve standardní hře tří nebo čtyř hráčů, přečtěte si pravidla pro dva jednodušší velitele na straně 10.

Kampaň je navržena pro hru s veliteli. Můžete použít libovolné velitele z tohoto rozšíření nebo rozšíření *Velitelé expedic*.

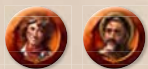


## ŽURNALISTA

4 destičky novin  
15 žetonů článků

## MECHANIČKA

opičí pomocník  
8 zlatých  
součástek



2 žetony rolí

## Pouze pro kampaň



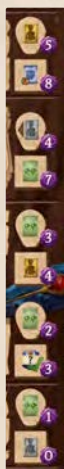
12 přehledových karet kapitol



destička mlhy / přílivu



2 holubi



překryvné  
stupnice  
odměn za  
bádání

sestavte desku  
dle nákresu



4 archeologové  
v červené barvě



bloček  
kampaňových listů



# Velitelé expedic



Velitele expedic do hry přidalo předchozí rozšíření (*Velitelé expedic*). Pokud již víte, jak se používají, můžete přeskočit následující sekci a pokračovat k popisům mechaniky a žurnalisty.

Pokud rozšíření *Velitelé expedic* nemáte, na straně 10 najdete pravidla, jak vytvořit 2 jednoduché velitele, kteří se mohou postavit proti mechanice a žurnalistovi ve hře 3 nebo 4 hráčů. Tyto jednoduché velitele můžete také použít v kampani, pokud budete mít zájem o méně komplexní hru.

**ŽURNALISTA** – Vydal se na Arnak, aby napsal pořádnou reportáž! Psaní článků mu poskytuje jedinečné výhody při zkoumání nových lokalit.



**MECHANIČKA** – Zkušená inženýrka s vášní pro ozubená kola. Spolu s chlupatým kamarádem sestavuje veliký stroj.



Pokud chcete velitele přiřadit náhodně, použijte tyto žetony rolí.

## O ROZŠÍŘENÍ *VELITELÉ EXPEDIC*

*Velitelé expedic* jsou další rozšíření hry *Ztracený ostrov Arnak*. Obsahuje:

- 6 velitelů, kteří každému hráči dávají jedinečnou schopnost,
- 2 nové stupnice bádání,
- 30 nových karet vybavení a artefaktů,
- nové lokality, strážce, pomocníky a mnohem více!

Rozšíření *Po stopách expedice* – jak standardní hru, tak i kampaň – si můžete zahrát s rozšířením *Velitelé expedic* nebo bez něj.

Více informací najdete na [www.cge.as/expedition-leaders](http://www.cge.as/expedition-leaders)





## PŘÍPRAVA HRÁČE

Každý velitel expedice má svoji vlastní desku a karty, které nahrazují původní komponenty ze základní hry. Vezměte si desky a karty příslušných velitelů expedic a přidejte k nim 2 karty *Strachu* jako obvykle.



Použijte figurky archeologů a žetony bádání ze základní hry.



Každý velitel expedice má zvláštní přípravu a další komponenty:

### ŽURNALISTA:



### MECHANIČKA:

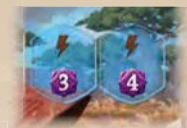


Po přípravě hráčských desek určete obvyklým způsobem začínajícího hráče a rozdejte výchozí suroviny. Každému z velitelů expedic je v pravidlech věnována zvláštní vysvětlující kapitola.

## EFEKTY MODRÝCH POLÍ SOŠEK



Každý velitel expedice má na hráčské desce navíc jeden modrý efekt za umístění sošky. Pět ostatních efektů zůstává stejných jako v základní hře.



Tento jedinečný modrý efekt smíte použít, pouze pokud sošku umístíte na modré pole.

Když hrajete s veliteli expedic, **nemusíte pole na sošky zaplňovat popořadě**. To znamená, že můžete modrá pole zaplnit i dřív než ta obvyčejná.



Pět původních efektů můžete použít jako odměnu za umístění sošky na kterékoliv pole, včetně modrých.





# Žurnalista

*Tým archeologů našel Ztracený chrám. Nalezen Ztracený chrám!  
Arackou džungli se dnes nesly nadšené výkřiky, když expedice narazila na  
zvláštními znaky posetý obrovský průchod vedoucí do dlouho opuštěného chrámu.*



## PŘEDBĚŽNÁ ZJIŠTĚNÍ








Žurnalistům nevádí psát články, i když ještě nejsou známa veškerá fakta. Při bádání může tvůj zápisník postoupit o jeden řádek nad tvoji lupu (ale ne dále).

Pro připomenutí si na začátku hry polož zápisník na svoji lupu.

## REPORTÁŽ

Reportáž přináší jeden ze tří efektů uvedených v tabulce. Tvé možnosti závisí na počtu napsaných článků (bez ohledu na to, zda jsou publikovány).

- Máš-li napsaný nejvýše 1 článek, získáš .
- Máš-li napsané 2, 3 nebo 4 články, můžeš si vybrat buď , nebo .
- Máš-li napsaných 5 nebo více článků, získáš  i .

## POČÁTEČNÍ KARTY





## PŘÍPRAVA ČLÁNKŮ



Umístí 1 žeton článku pod každou lokalitu nebo dle nákresu. Umístí 2 nebo 3 žetony článků do výřezů ve své desce hráče. (3 žetony pouze ve hře dvou hráčů.) Jedná se o titulní články, které můžeš napsat pomocí karty *Investigace*.

## PŘÍPRAVA NOVIN

Náhodně vyber 2 ze 4 destiček novin a vlož je náhodnou stranou vzhůru do své desky. Zbylé 2 vrať do krabice.



## PSANÍ ČLÁNKŮ



Na začátku hry se tvé články nacházejí na lokalitách nebo ve výřezech tvé desky a nemůžeš je využívat. Musíš je nejprve **napsat**.

Napsání článku z lokality je volná akce. Jako cenu musíš zaplatit **jeden** cestovní symbol z dané lokality. (Můžeš například zaplatit nebo , pokud cestovní náklady činí .) **Pokud chceš napsat článek z lokality, musíš na ní mít archeologa.**

**Nezapomeň:** Nevyužité cestovní symboly propadají až na konci tahu. Pokud zaplatíš za prohledání lokality, která má cestovní náklady pouze , můžeš zbývající využít k napsání článku z této lokality.

Titulní články z výřezů ve své desce můžeš napsat pouze pomocí karty *Investigace*.

Jakmile článek napíšeš, polož jej na bednu na své desce. Zůstane tam, dokud se jej nerozhodneš publikovat.

## PUBLIKOVÁNÍ ČLÁNKŮ

Napsané články můžeš utrácet za akce vyobrazené na destičkách novin. Když se takovou akcí rozhodneš využít, polož na ni článek. Tuto akci ani článek již nemůžeš znovu využít.

Jako obvykle platí, že pokud akce není označena jako volná, jedná se o hlavní akci tvého tahu.

Na každé kartě novin musíš nejprve zaplnit horní řádek, než budeš moci využít prostřední řádek. Ten poté musíš zaplnit, než budeš moci provést spodní akci z novin. V příkladu výše jsou aktuálně dostupné akce označené **1**. Pověšmi si, že můžeš publikovat na více řádcích jedné destičky novin a ignorovat přitom druhou destičku.

Za publikování všech 4 článků v horním řádku ovšem získáš odměnu – odemkneš si tak modré pole na sošku u tohoto řádku **2**. Obdobně platí, že spodní pole na sošku odemkneš, pouze pokud publikuješ všechny články ve druhém řádku.



# Mechanika

*Poděj mi devatenáctku. ... Ne, to je šroubovák. Potřebuju klič. ... Ne, to je dvanáctka. Potřebuju devatenáctku. Devatenáct. ... Jo! To je ono! Hodná opička!*



## PŘÍPRAVA HRY

Zamíchej lícem dolů **8 zlatých součástek** a rozděl je do 4 dvojic.

Jednu dvojici odlož lícem dolů vedle své desky, použiješ ji s kartou *Spolupráce*. Zbylé 3 dvojice umístí lícem dolů na pole I, III a V počítaďla kol.







Opička Rustyho získáš na začátku III. kola. Umístí proto tohoto pomocníka na pole III počítaďla kol.

## POČÁTEČNÍ KARTY



## KUTILSTVÍ

*Kutilství* přináší jeden ze tří efektů uvedených v tabulce. Tvé možnosti závisí na počtu zlatých součástek ve tvém stroji.

- Máš-li 1 zlatou součástku, získáš .
- Máš-li 2 zlaté součástky, můžeš si vybrat buď , nebo .
- Máš-li 3 nebo 4 zlaté součástky, můžeš si vybrat , nebo kteroukoli možnost výše.




## RUSTY

Tohoto pomocníka získáš na začátku III. kola hry. Můžeš také získávat pomocníky běžným způsobem, takže můžeš mít až 3 pomocníky.

Rustyho můžeš používat a obnovovat jako kteréhokoli jiného pomocníka, nelze jej ale žádným efektem nahradit, vyměnit ani odhodit. Vždy patří mechanice.





## PŘIDÁVÁNÍ ZLATÝCH SOUČÁSTEK

 Po dolíznutí karet na začátku I., III. a V. kola odhal 2 zlaté součástky pro dané kolo, 1 z nich si vyber a vlož ji do libovolného prázdného výřezu svého stroje. Druhou, nevybranou součástku vrať do krabice.

Karta *Spolupráce* ti umožní přidat 1 součástku z dvojice odložené vedle tvé desky.

## STROJ



Tvůj stroj je velké kolo se 4 stříbrnými součástkami a výřezy pro 4 zlaté součástky. Hru začíná natočené tak, aby efekty  a  byly nahoře, jako na obrázku vlevo. Na připomenutí je uprostřed kola šipka, která má směřovat vzhůru.



Tento efekt – který se nachází na tvých kartách, opičím pomocníkovi a tvém modrém efektu sošky – znamená, že můžeš otočit kolo o 90 stupňů po směru hodinových ručiček a poté si **vybrat efekt 1 stříbrné součástky** ze 2, které skončí na pravé straně.



Tento efekt také otočí kolo o 90 stupňů po směru hodinových ručiček. Poté zkontroluj výřez pro zlatou součástku, který skončí napravo.



Pokud je výřez pro zlatou součástku prázdný, **vyber si efekt 1 stříbrné součástky**, stejně jako u efektu stříbrného ozubeného kola.



Pokud se ve výřezu nachází zlatá součástka, vyber si efekt **bud' této zlaté součástky, nebo obou sousedních stříbrných součástek** v libovolném pořadí.



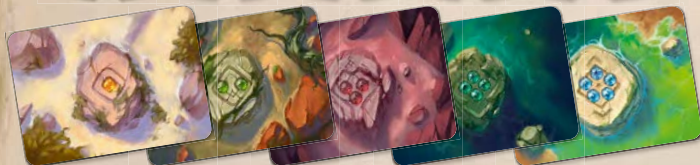
# Prospektor a cestovatelka

Níže naleznete pravidla pro 2 jednoduché velitele, které můžete vytvořit pouze pomocí komponent ze základní hry. Použijte desky, archeology a žetony bádání ze základní hry a nahraďte počáteční karty kartami uvedenými níže. Nebudete mít modrá pole na sošky ani speciální schopnosti, tyto karty vám ovšem poskytnou výhody potřebné k hraní kampaně nebo ke hře 3 či 4 hráčů proti mechanice a žurnalistovi.



## Nové lokality

Tyto lokality můžete zamíchat mezi ostatní destičky. Umožňují vám získávat karty setkání. Když budete hrát kampaně, vyřadíte tyto destičky lokalit ze hry; v kampani se karty setkání používají jiným způsobem.



Každá nová lokalita má efekt, podle kterého si máte vzít vrchní kartu setkání z určitého balíčku.

Mějte na paměti, že karty setkání mohou lehce vyrazit příběh kampaně.

## Karty setkání

Balíčky karet setkání můžete nechat v krabici, dokud je nebudete potřebovat. Pokud je objevena lokalita využívající balíček karet setkání, vytáhněte tyto karty z krabice, zamíchejte je a položte lícem dolů vedle herního plánu poblíž dané lokality.

Když vyhodnocuješ kartu setkání, musíš si vybrat jednu ze dvou možností:

- Pokud si vybereš efekt nalevo, vyhodnotíš jej okamžitě. Kartu poté odhod'
- Pokud si vybereš efekt napravo, nech si kartu u své desky. Pokud je u efektu symbol ⚡, můžeš jej využít jako kteroukoli jinou volnou akci (dokonce i okamžitě). Pokud se nejedná o volnou akci, můžeš efekt využít pouze jako hlavní akci svého tahu. V obou případech kartu po použití odhod'.



Karty z šesté kapitoly se používají pouze v kampani.



Tyto symboly se používají v kampani. Ve standardní hře nemají žádný efekt.




# Chrám Vodopádu

*Dravé a neustále se měnící  
proudy vody nám brání v cestě.*

Chcete-li hrát s chrámem Vodopádu, jednoduše jej položte přes stupnici bádání na kterékoli straně hrací desky.

## NOVÝ EFEKT DOLÍZNUTÍ




Tento efekt funguje stejně jako  s tím rozdílem, že si můžeš líznout kartu zespuď svého balíčku.

## ZKRATKA

Tvá lupa se může vydat touto zkratkou rovnou do chrámu. K zaplacení ceny v podobě sošky musíš odstranit jednu svou neumístěnou sošku.

## SKRYTÁ LOKALITA


Za vodopádem se ukrývá archeologický div. Během přípravy hry na toto pole umístěte lícem dolů tolik náhodných lokalit úrovně , kolik je hráčů.

V průběhu hry se na pole s lokalitou může přesunout pouze tvá lupa. Zápisník se musí posouvat přes pole napravo a můžeš jej na tato pole přesunout, i když je tvá lupa stále na poli s lokalitou (a žurnalistův zápisník se může posunout na řádek nad skrytou lokalitou).

Když se v sólové hře soupeř dostane na toto pole, odhodí vrchní lokalitu.

## KATARAKTY

Během přípravy hry umístěte žetony vodopádu tak, aby překryly tyto dvě ceny za bádání.

 Překryté ceny neplatí. Pokaždé když někdo přesune žeton bádání na pole nad žetonem vodopádu, posuňte žeton vodopádu tak, aby zakryl starou cenu a odhalil novou, která bude platit pro příště.





# Chrám Bílého stromu

*Strom nese známky pradávných rituálů.  
Jak jen může cokoliv žít tak dlouho?*

## PŘÍPRAVA HRY

- Chcete-li hrát s chrámem Bílého stromu, jednoduše jej položte přes stupnici bádání na kterékoli straně hrací desky. Doporučujeme stranu s chrámem Hadího boha, jelikož jeho lokality mají zajímavější cestovní náklady.



- Před přidělením sošek k lokalitám vytvořte dva sloupčky náhodně vybraných sošek lícem dolů. V obou hromádkách bude tolik sošek, kolik je hráčů. Hromádky umístěte lícem dolů na vyznačená pole. Nikdo nebude vědět, jaké sošky hromádka obsahuje, dokud k ní nedojde se svým zápisníkem.

## OBŘADNÍ SÍŇ



Chrám Bílého stromu poskytuje dvě příležitosti k provedení prastarého rituálu. Když tvá lupa dosáhne tohoto řádku, můžeš položit jednu svou nepoužitou sošku na libovolný volný piedestal na tomto řádku a získat uvedenou odměnu.

Hráči, kteří tohoto řádku dosáhnou později, nebudou moci využít pole, na nichž již leží sošky. Sošky umístěné na polích pro sošky na desce hráče nelze přesunout do obřadní síně. Pokud nemáš k dispozici žádnou sošku, nezískáš z obřadní síně žádnou výhodu a tato příležitost propadne.



Když tvůj zápisník dosáhne tohoto řádku, prohlédni si sošky v sloupčičku, jednu z nich si vyber a ostatní vrať lícem dolů. Okamžitě získáš odměnu ze sošky i sošku samotnou.





## DALŠÍ ZÁHADY

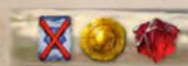
Při průzkumu chrámů můžete nalézt zajímavé předměty z historie Arnaku ještě před dosažením cíle cesty.



Jestliže se tvůj žeton bádání nachází na tomto řádku, můžeš akci Bádání namísto postupu po stupnici použít k nákupu bronzového 2bodového žetonu legendy za obvyklou cenu.



Pokud se tvůj žeton bádání nachází na tomto řádku, můžeš si místo postupu nakoupit stříbrný 6bodový nebo bronzový 2bodový žeton legendy.



Tento průchod se jen tak pro někoho neotevře. Jako součást ceny musíš odstranit artefakt z ruky nebo herní oblasti.




Když tvá lupa dosáhne tohoto řádku, můžeš obnovit jednoho ze svých strážců, který leží lícem dolů. Otoč jej lícem vzhůru, čímž bude odměna znovu k dispozici.



Když tvá lupa dosáhne tohoto řádku, můžeš využít efekt libovolné sošky na herním plánu otočené lícem vzhůru. Pokud na plánu žádná soška lícem vzhůru neleží, tato ikona nemá žádný efekt.



Když sem umístíš sošku, můžeš si z nabídky koupit vybavení se slevou . Poté si můžeš líznout kartu zespodu svého balíčku. Znamená to, že si můžeš ihned líznout právě koupenou kartu.

## Nové sošky

Toto rozšíření do hry přidává několik nových sošek. Jednoduše je zamíchejte mezi ostatní ze základní hry, ať už hrajete kampaň nebo standardní hru. Budete je potřebovat zejména během přípravy hry s chrámem Bílého stromu.



Když vyhodnocuješ efekt této sošky, vezmi si jeden z bronzových 2bodových žetonů legendy z libovolného sloupečku v chrámu. Neplať cenu za bádání. Pokud jsou všechny tři sloupečky prázdné, tato soška nemá žádný efekt.

## SÓLOVÁ HRA

V sólové hře získá soupeř 3 body za každou jedinečnou sošku lícem vzhůru a 2 body za každou další sošku stejného druhu. Platí to i pro sošky, které nejsou na soupeřově desce vytištěny.



# Upřesnění vybraných karet

## DENÍK PROF. KUTILA



Pokud tvůj zápisník například postoupil o 3 řádky, můžeš si vybrat jakékoli 2 možnosti (ovšem nikoli jednu možnost dvakrát). Pokud si zvolíš dobrání karty, smíš se na ni podívat dřív, než si vybereš druhou odměnu. Na chrámu Vodopádu se cesta pro zápisník okolo skryté lokality počítá jako dva řádky (přestože se pole se skrytou lokalitou počítá pro lupu jako jeden řádek).

## ŠPERKAŘSKÁ LUPA, KAMENNÉ PÍRKO



Suroviny, které na žetony bádání pokládáš, vezmi z plánu zásob. Před následujícím posunem žetonu bádání můžeš umístit více než jednu surovinu. V takovém případě je získáš všechny.



U Šperkařské lupy nezapomeň, že nákup žetonu legendy se stále považuje za bádání s lupou.







## TEMNÁ SOŠKA



Odlož karty z ruky stranou a prohlédni si svůj balíček. Vyber si až 2 karty, které nejsou *Strach*, a přidej je k odloženým kartám z ruky. Ze zbývajících karet vrať všechny *Strachy* do balíčku a ostatní polož do své herní oblasti. Dokud se nevypořádáš s kartami, na které se díváš, nesmíš hrát žádné volné akce.


## HORNICKÁ PŘILBA



Pokud jsou například na destičce lokality ikony   , vezmeš si pouze  a  – žádné karty *Strach* nezískáš. Efekt *Hornické přilby* platí pouze na destičky lokalit, nezabrání  ze strážců nebo karet setkání.

## SKRYTÝ STRACH





Tato karta z rozšíření *Velitelé expedic* se pro efekty, jaké jsou například na kartách *Prokletá mince* a *Temná soška*, považuje za kartu .


**podívat se na:** „Podívej se na“ znamená totéž, co „Lizni si až“ v základní hře.




**využitá / nevyužitá odměna:** Pokud je tvůj strážce otočený lícem dolů, jeho odměna je využitá. Znamená to totéž, co „odměna je vyčerpána“. Pokud je tvůj strážce otočený lícem vzhůru, jeho odměna je nevyužitá. Znamená to totéž, co „neutracená“ nebo „k dispozici“.

**protihráč:** Ve standardní hře „lokalita obsazená protihráčem“ znamená lokalitu obsazenou jiným hráčem. V kooperativní hře dvou hráčů je protihráčem pouze soupeř.

**jiný hráč:** V kooperativní hře dvou hráčů může za „jiného hráče“ být považován soupeř nebo tvůj spoluhráč.

**získej** : Když získáš artefakt z nabídky karet, je to totéž jako nákup bez zaplacení . Pokud ovšem artefakt získáš do ruky nebo balíčku, neprovedeš jeho efekt.

**bez ohledu na umístění** : Ano, tento efekt karty setkání ti umožní přesunout se na libovolnou obsazenou lokalitu!

**lokalita**  **nejvíce vpravo:** Jedná se o lokalitu s efektem  .



# Hra Mín & Elwena

## Příběh napsali Mín a Jason A. Holt

vývojářský tým: **Michal Štach**  
**Michaela Štachová**  
**Adam Španěl**  
**Stanislav Kubeš**  
**Tomáš Uhlíř**  
**Vít Vodička**  
**Jakub Uhlíř**

grafický design: **Radek Boxan**  
**Miša Zaoralová**

ilustrace: **Ondřej Hrdina**  
**Milan Vavroň**  
**Jiří Kůs**  
**Jakub Politzer**  
**Štěpán Drašťák**

trailer & 3D objekty: **Roman Bednář**  
**Radim "Finder" Pech**

grafický konzultant: **Dávid Jablonovský**

manažer komunity: **Michael Murphy**

produkce: **Vít Vodička**

pravidla: **Jason Holt**

překlad: **Daniel Knápek**

vedoucí projektu: **Jan Zvoniček**

dozor projektu: **Petr Murmak**

## PRŮZKUMU ZDAR!

Svět Arnaku je rozsáhlý  
a je zde stále co objevovat:



[www.cge.as/explore-arnak](http://www.cge.as/explore-arnak)

## PODĚKOVÁNÍ:

### Našemu týmu:

- **Adamu Španělovi** za vytvoření platformy CGO pro digitální testování a vývoj deskových her a nespočet verzí rozšíření, které tam vytvořil, komunikaci s testery, testování hry a skvělou zpětnou vazbu. Někdy si říká, že musíš mít obraceč času!
- **Tomáši „Uhlíkovi“ Uhlířovi** za spoustu skvělých efektů nových karet a vymyšlení nápadů pro systém kampaně.
- **Stanislavu Kubešovi** za neúnavné testování každé verze rozšíření, poskytování skvělé zpětné vazby a nápadů a také za správu statistik pro účely vybalancování hry.
- **Radku „RBX“ Boxanovi** za velké úsilí s vytvářením spousty prototypů i za to, že vše vypadá tak krásně!
- **Michaelu Murphymu** za skvělou práci, kterou odvádí jako manažer online komunity, a také za poskytnutí podnětné a podrobné zpětné vazby.
- **Michaele Zaoralové** za to, že tato pravidla vypadají úžasně, i za to, že je i přes obrovskou nálož práce vždy neuvěřitelně milá. Byla jsi naším zábleskem naděje při pohledu na temné mračno blížících se termínů. :-)
- **Jasonu Holtovi** za jeho schopnost nacházet nesrovnalosti v pravidlech a sepsání skvělého příběhu.
- **Radimu „Finderovi“ Pechovi** a **Římanovi** za vytvoření skvělého doprovodného videa!
- **Vítu Vodičkovi** a **Jakubu Uhlířovi** za cennou zpětnou vazbu!

**Adrianovi** a **Arianě** za pojmenování Rustyho!

**Všem z intenzivního testování v Kavenu:** Alf Board, Honzík Šafař, David „Shrap“ Zita a Lenka „slunicko.miki“ Zitová, Peťule Pěkná a Karel „Runemaker“ Pěkný, Danča Bělská, Jiří Kořínek. Těšíme se, až se zase uvidíme! Byli jste skvělí!

**Úžasným lidem z DEKLu:** Barča Rohlíková, Spartik, Michal „Netopejr“ Janič, Ilča, Dominik Soukup, Petr „Navy“ Návara, Marie Adesina, Michal Mach. Díky za skvělý herní maraton!

**Naším testerům z CGE:** Fanda, Zdeňka, Tony, Nathan, Eleni Papadopoulou, Rachel Billings, Atom, Ursus, Štěpán „Kat“ Cenek, Jakub Doucek, Kreten, Vlaada, Alenka, Tom Helmich, Regina Urazajeva, Anežka „Angie“ Seberová, Rumun, Ondra Skoupý, Miroslav Felix Podlesný a John Keith McDonald a všichni ostatní z týmu CGE – děkujeme za neohrožené testování mnoha rozbitých a nevybalancovaných verzí a za vaše cenné postřehy!

**Deskoherním testerům:** Kuba Kutil, Ivan „eklp“ Dostál, Miloš Procházka, Vodka, Lukáš „Houp“ Beran, Kristýna Šťastná, Lanzit, Láďa Pospěch, Hynek Palatin, Filip X, Dominika Končiarová, Melisa, Svetlíková, Radek\_M, Ondřej Cigánek, Zuzana Halaštová, Lucije Minářová, Milan Bača, David „Ragnar“ Šudoma

**Online testerům:** UtterMarcus, kagura, vrauser2, Laskas, Steven O, Marcmo8, Grimoire, calltoactionX, 4ja, Lenka „slunicko.miki“ Zitová, David „Shrap“ Zita, Rozenbotteljam, a8881995, Kassyyii, Papiieski, nyahan, Xiot, kuro, Dionprv, BigRye, RabbitRain, MarkowKette, IndigoNebula, Tysuga, MadScientist a mnoho dalších. Bez vás by to nebylo možné. Děkujeme!

**Všem herním klubům,** které poskytly své zázemí pro testování: Kavenu, Českobudějovický deskoherní klub DEKL, Kundol chasa, iHRYsko Banská Bystrica, Herní klub Brno






















# MINDOK

© Czech Games Edition  
červen 2023  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)

**CGE**  
Czech Games Edition



## NOVÉ IKONY POUŽITÉ V TOMTO ROZŠÍŘENÍ

-  Vezmi si kartu a umísti ji na vršek svého balíčku. (Nevyhodnocuj efekt této karty.)
-  Můžeš si líznout kartu zespodu svého balíčku. Pokud je tvůj balíček prázdný, tato ikona nemá žádný efekt.
-  Můžeš si vybrat libovolného strážce, kterého jsi porazil a jehož odměnu jsi vyčerpal. Otoč jej lícem vzhůru, čímž bude odměna znovu k dispozici.
-  Vyber jednoho ze strážců, které jsi porazil, a otoč jej lícem dolů bez využití jeho odměny.
-    Vyčerpej jednoho svého pomocníka, ale místo vyhodnocení jeho efektu získáš uvedené žetony. Pokud má pomocník cenu (například ), ignoruj ji.
-  Aktivuj libovolnou lokalitu .
-  Aktivuj libovolnou objevenou lokalitu úrovně .
-  Tato ikona se objevuje na chrámu Vodopádu jako připomínka, že si máš vybrat jednu ze skrytých lokalit, aktivovat ji a poté ji vrátit dospodu běžné hromádky lokalit.
-  Využij efekt libovolné sošky na herním plánu otočené lícem vzhůru. Pokud na plánu žádná soška lícem vzhůru neleží, tato ikona nemá žádný efekt.
-  Na kartách setkání z šesté kapitoly tato ikona znamená, že si máš vzít lícem dolů jednu ze sošek, které zbyly po přípravě hry.
-  Využij efekt stříbrné strany jednoho z pomocníků, kteří jsou k dispozici na plánu zásob.
-  Využij efekt zlaté strany jednoho z pomocníků, kteří jsou k dispozici na plánu zásob.
-  Lízni si a vyhodnoť kartu setkání z příslušné kapitoly.
-  Když vyhodnocuješ efekt této sošky, vezmi si jeden z bronzových 2bodových žetonů legendy z libovolného sloupečku v chrámu.
-  K zaplacení této ceny musíš odstranit jeden artefakt z ruky nebo herní oblasti.
-  Umísti nepoužitou sošku na prázdný piedestal a proved' jeho efekt.

### NEZAPOMEŇTE!

- Pokud vám nějaký efekt poskytuje cestovní symboly, které nemůžete ihned využít, jsou vám k dispozici až do konce tahu.
- Pokud si máte vzít kartu z balíčku, který je prázdný, nebo žeton z prázdného sloupečku, jednoduše nic nezískáte. (Výjimka: Pokud dojdou karty *Strachu*, berete si místo nich žetony strachu.)
- Pokud zahrajete efekt, který trvá po celé kolo, bude skutečně trvat až do konce kola bez ohledu na to, zda byla tato karta odstraněna.