ZTRACENÝ OSTROV ARNAK

PO STOPÁCH EXPEDICE

Kniha kampaně

MÍN & ELWEN

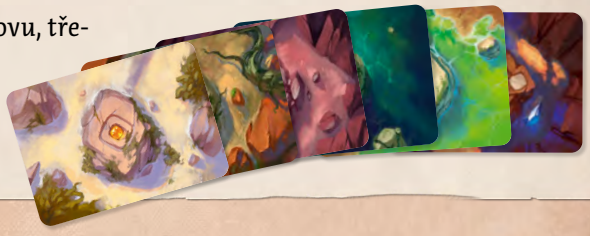
PŘÍBĚH NAPSALI MÍN & JASON A. HOLT

Pravidla kampaně

Nepřeskakujte!

Tento sešit pravidel je určen ke čtení ve stanoveném pořadí. Na těchto úvodních stranách najdete obecná pravidla pro hraní kampaně. Samotný příběh začíná na straně 6. Poté následuje šest kapitol vyprávějících příběh vašeho pátrání po profesoru Kutilovi na ztraceném ostrově Arnak.

Každá kapitola představuje nový způsob, jak hrát *Ztracený ostrov Arnak*, s novými mechanismy a novými výzvami. Po odehrání příběhu se můžete vrátit k libovolné kapitole a zahrát si ji znovu, třeba na vyšší obtížnost! Kampaň je samozřejmě zcela znovuhratelná od začátku do konce.



Sólo nebo ve dvou hráčích

Tato kampaň je navržena pro jednoho hráče nebo pro dva v kooperativním režimu.

Příběh je psaný z pohledu přítele profesora Kutila, který se po něm rozhodl pátrat na ztraceném ostrově. Při hře dvou hráčů představujete jeho asistenty a členy expedice, každou partii budete hrát jako dva samostatní hráči a spolupracovat.

Pravidla kampaně specifická pro hru dvou hráčů jsou vyznačena touto barvou.

Obecná příprava kapitoly

Připravte hru tak, jako by vás hrálo o jednoho hráče více. Když například připravujete žetony legend, v sólové hře budou v každém sloupečku 2 žetony (ve hře dvou hráčů zase 3). Každé partie se totiž bude účastnit i soupeř – deska a figurky představující akce virtuálního protihráče.

Každé kapitole náleží přehledová karta, která vám připomene její cíl a možné úspěchy.

Nezakrývejte blokovacími žetony žádná pole. Některé kapitoly ovšem mohou používat blokovací žetony jiným způsobem.

Soupeř vždy hraje za červenou barvu. Připravte červenou desku hráče a položte na ni všech 6 červených archeologů. Váš soupeř používá i lupu – položte ji na startovní pole vedle svých žetonů bádání.

Soupeř používá červené destičky akcí. Sestavte sloupeček destiček akcí podle sólových pravidel ze základní hry.

Určete prvního hráče tak, aby byl soupeř v I. kole na tahu jako poslední. Hráči obdrží výchozí suroviny v závislosti na tomto pořadí.

Výchozí suroviny

1. hráč:
2. hráč:

Přizpůsobení hry

Během přípravy konkrétní kapitoly si můžete hru upravit a přizpůsobit volbou velitele či obtížnosti.

Každý hráč si vybere velitele expedice. Nemusí se jednat o stejného velitele, za nějž jste hráli v předchozí kapitole. Považujte velitele za člena vaší expedice, kterého pošlete čelit výzvám dané kapitoly, nikoli za postavu, jíž se stáváte. Díky tomuto rozšíření si můžete vybrat žurnalistu nebo mechaničku, a pokud máte i rozšíření *Velitelé expedic*, můžete si vybrat velitele z něj. Dáváte-li přednost jednoduššímu veliteli, vyzkoušejte prospektora či cestovatele, kteří jsou vysvětleni v pravidlech.

Zvolte si obtížnost. Tato kampaň je navržena pro zkušené hráče Arnaku, kteří budou hrát na STANDARDNÍ OBTÍŽNOST. Každá kapitola též nabízí STUDENTSKOU OBTÍŽNOST – úpravy pravidel specifické pro danou kapitolu, určené pro hráče, kteří se se hrou teprve seznamují. Pokud jste již vyhráli kampaň na standardní obtížnost, vyzkoušejte OBTÍŽNOST ARNAKOLOG – úpravy pravidel specifické pro danou kapitolu, díky kterým je vítězství větší výzva. Nemusíte se držet stejné obtížnosti po celou kampaň.

Není nutné, aby si oba hráči zvolili stejnou obtížnost; více podrobností najdete na str. 37 v sekci Varianty.

Obecný průběh hry

S výjimkou změn specifických pro konkrétní kapitoly hráči odehrávají své tahy dle běžných pravidel a tah soupeře se zase řídí pravidly sólové hry, viz str. 20 a 21 pravidel základní hry.

Na konci kola posuňte žeton začínajícího hráče doleva, jako by soupeř byl běžný hráč. (Toto se liší od obvyklých pravidel sólové hry.)

Holubi

Pouze ve hře dvou hráčů oba hráči začínají hru s žetonem holuba. Pomocí něj můžete svému spoluhráči poslat 1 svůj žeton suroviny (, , , nebo).

Vyslání i přijetí holuba je volná akce, spoluhráč vám tedy může poslat holuba během vašeho tahu.

Když vám holub přinese surovinu, nechte si ho a otočte jej lícem dolů na znamení, že ho již v tomto kole nelze použít. Na konci kola se použití holubi opět otočí lícem vzhůru.

Na začátku kola tedy mohou být oba holubi u jednoho hráče. Tento hráč pak v takovém kole může poslat až 2 holuby, avšak jeho spoluhráč nebude moci poslat žádného.

Karty setkání

Každé kapitole náleží vlastní sada karet setkání, které představují záhady k prozkoumání dle zvláštních pravidel příslušné kapitoly.

Když vyhodnocujete kartu setkání, vyberte si jednu ze dvou možností a proveďte její efekt.

Volbu nalevo vyhodnoťte okamžitě.

Efekt napravo si můžete uložit na později. Pokud není označen jako volná akce, můžete jej využít pouze jako hlavní akci svého tahu.

Ve hře dvou hráčů může efekt využít kterýkoli hráč.

U každé možnosti se v rohu nachází **příběhový symbol**. Po výběru jedné z možností získáte dotyčný symbol. Po dohrání kapitoly si získané symboly zaznamenáte.

Abyste měli přehled o získaných symbolech, zasouvejte karty setkání pod přehledovou kartu zleva nebo zprava, jakmile využijete její efekt, tak aby byl viditelný pouze příběhový symbol. (Jak lze vidět na následující straně.)

Pokud si vyberete akci , kartu si nechte u desky hráče, dokud nevyužijete její efekt.

Úspěchy

Každá kapitola nabízí několik karet vybavení nebo artefaktů, které můžete během hry získat. Když splníte požadavky kapitoly pro danou kartu, **získáte ji na vršek svého balíčku**. (Její efekt se v tuto chvíli nevyhodnotí, ani kdyby se jednalo o artefakt.)

Ve hře dvou hráčů může kartu získat kterýkoli hráč, bez ohledu na to, kdo je na tahu.

S každým úspěchem také získáte příběhový symbol, stejně jako z karet setkání.

Když získáte tento symbol, na konci kapitoly se rozhodnete, který příběhový symbol představuje.

Konec kapitoly

Není-li uvedeno jinak, **kapitola se hraje až do konce V. kola** jako obvykle. Každá kapitola má vlastní cíl.

Cíl kapitoly

Pokud splníte cíl kapitoly, vyhráváte. Přečtěte si příběhový text na konci kapitoly.

Pokud prohrajete, můžete to zkusit znovu.
Odehrajte kapitolu znovu, jako by se předchozí partie nestala.

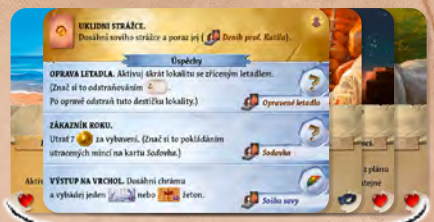
Anebo můžete přijmout prohru. Každá kapitola má také alternativní konec s postihem pro následující kapitolu. Prohru ovšem nemusíte přijmout. Vždy si můžete kapitolu zahrát znovu.

Příběhové cesty

Pokud vyhrajete (nebo pokud se rozhodnete přijmout prohru), zaznamenejte si příběhové symboly získané z úspěchů a karet setkání tak, že je označíte v kampaňovém listu.

Každá cesta začíná uprostřed listu a vede směrem ven. Nový symbol musíte vždy označit na začátku jeho cesty nebo tak, aby navazoval na již existující označenou cestu.

Příklad: *Pokud si máte označit tlapu, můžete ji díky křižovatce použít k prodloužení cesty masek. Příští tlapu byste ale poté museli označit na začátku cesty, nikoli u bodu zápletky.*



Předpokládejme, že jste získali 3 a 1 z karet setkání a a z úspěchů. Když použijete jako , můžete dosáhnout bodu zápletky na této cestě.

Body zápletky

Některá místa na každé příběhové cestě jsou označena jako body zápletky. Pokud takového bodu dosáhnete, zapište jeho číslo pod políčko pro skóre za aktuální kapitolu a poté jej vyhledejte na konci tohoto sešitu.

Z každého bodu zápletky získáte kartu. **Následující kapitolu začnete s touto kartou vespodu svého balíčku.** Ve hře dvou hráčů s ní může začít kterýkoli hráč.

Jakmile dosáhnete konce cesty, další získané příběhové symboly tohoto druhu počítejte jako .

Vyhodnocení kapitoly

Pokud vyhrajete, spočítejte si body jako obvykle. Ve hře dvou hráčů sečtěte skóre obou hráčů a výsledek vydělte dvěma. Body soupeře spočítejte dle sólových pravidel základní hry.

Skóre za kapitolu získáte tak, že od svých bodů odečtete body soupeře. Výsledek může být negativní. I v takovém případě jste ovšem vyhráli. Konečné skóre zapište do kampaňového listu.

Pokud se rozhodnete přijmout prohru, nepočítejte si body; skóre za kapitolu je automaticky –10.

Zahájení kampaně

Roztřiďte herní materiál

Před zahájením kampaně se ujistěte, že máte všechny karty vybavení, karty artefaktů a pomocníky označené tímto symbolem uložené samostatně. Na začátku kampaně nebudou v příslušných balíčcích.

Tento herní materiál budete získávat v průběhu hry. Pomocníci a úspěchy, které získáte v jedné kapitole, se pro další kapitoly přimíchají do běžných balíčků. Karty z bodů zápletky začínají v následující kapitole naspodu balíčku hráče a poté se pro další kapitoly přidají mezi ostatní karty vybavení/artefaktů. A naopak karty a pomocníci, které nezískáte, se vrátí zpátky do pytlíčku samostatně uloženého herního materiálu.

Karty a pomocníky získáte, pouze pokud vyhrajete nebo se rozhodnete přijmout prohru. Pokud se rozhodnete hrát kapitolu znovu, odehrajete ji, jako by k prohrané partii nikdy nedošlo.

Strážce a sošky z tohoto rozšíření smíchejte s ostatními destičkami a žetony. Lokality z tohoto rozšíření se v kampani nepoužívají.

Vzhůru do příběhu!

Po stopách expedice

Se svým drahým přítelem, profesorem Kutilem, jste se viděli naposledy před osmi měsíci. Měl jsi za to, že byl prostě na cestách v zahraničí, už se měl ovšem dávno vrátit a nyní jej jeho rodina prohlásila za nezvěstného.

V dnešních moderních časech novin a letadel lidé jen tak nemizí. Kolegové z Kutilovy univerzity se domnívají, že je mrtev. Ty ovšem věříš, že našel místo ležící za hranicemi moderní civilizace, ztracený ostrov v neprobádaných vodách, bájnou zemi jménem Arnak.

Kutil začal být tímto ztraceným ostrovem posedlý dávno předtím, než jste se poznali. Svého času byly jeho fantaskní teorie o zaniklé civilizaci předmětem vášnivých debat. Kutil měl však jen skrovné důkazy, a nemohl tak svou domněnku prokázat. Nakonec jej akademičtí kolegové přesvědčili, aby tuto bláznivou teorii opustil, přestal poskytovat rozhovory do novin a začal svůj zájem soustředit na něco serióznějšího.

V soukromí se ale svého pátrání nikdy nevzdal. A snad právě to tě inspirovalo k tomu celou věc dále zkoumat.

Po kontaktování Kutilovy rodiny získáš přístup k jeho výzkumu. Netrvá to dlouho a rozlouskneš, jakým směrem se ubíralo jeho arnacké bádání. Kutil věřil, že konečně odhalil polohu ztraceného ostrova. Rozhodneš se tedy zorganizovat expedici a vydat se za ním.

Jak ale získat finance? Jeho rodina samozřejmě ráda vypomůže, ale sehnat dostatečné financování se ti stále nedaří až do chvíle, kdy Antoinetta, tvá hlavní výzkumná asistentka, přijde s nabídkou od neznámého dárce, který si přeje zůstat v anonymitě.

Tajemný dárce v tobě vzbuzuje zvědavost, nevidíš ovšem žádný důvod, proč vyzvídat. Zkrátka cítíš vděk, že můžeš bez prodlení zahájit svou výpravu. Tvůj přítel může být stále naživu, někde na ztraceném ostrově Arnak.

Nyní můžete začít první kapitolu. Přejeme vaší výpravě hodně štěstí!

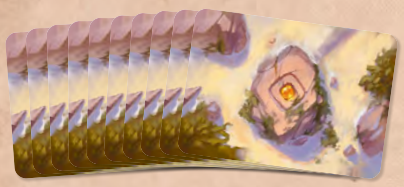
Kapitola první

Po dnech bezvýsledného pátrání objevíš konečně záblesk naděje – nepatrnou šmouhu na obzoru! S tím, jak vaše loď připlouvá blíž, je ti stále jasnější, že se blížíte k ostrovu, který se nenachází na žádných mapách.

Při průzkumu podél pobřeží zahlédneš v džungli jasné světlo. Ačkoliv zmizí téměř okamžitě, jsi si jistý, že se ti to jen nezdálo – byl to záblesk odraženého slunečního svitu. Mohl to snad být signál? Vydáš rozkaz spustit kotvu a brzy nato už vaše čluny na pláž převážejí členy expedice a vybavení.

Tvá výzkumná asistentka Antoinetta se nabídne, že dohlédne na stavbu tábora, aby ses se svými nejvěrnějšími mohl rovnou vydat do džungle. Její návrh s nadšením přijmeš.

Budete potřebovat:



10 karet setkání první kapitoly

přehledová karta první kapitoly

*4 nebo 7 žetonů rezerv

Deník prof. Kutila

Opravené letadlo

Sodovka

Soška sovy

Poznámky o strážcích

*lokalita se zříceným letadlem

*soví strážce

*orlí strážce

destička mlhy

* označuje herní materiál ze základní hry

Příprava a pravidla první kapitoly

Použijte stranu herního plánu s **CHRÁMEM PTAČÍHO BOHA**.

Vzhůru do džungle!

Kdo ví, co můžete najít?

Zamíchejte 10 karet setkání první kapitoly.

1. Vyložte **1 kartu setkání** lícem dolů na každou lokalitu úrovně ⟷ a na čtyři vnější lokality úrovně ↑. (Zbylé karty vraťte do krabice.)
2. Na každou lokalitu úrovně ⟷ také rozdejte **1 sošku lícem vzhůru** (ale žádnou lícem dolů).
3. Na lokality úrovně ↑ s kartami sošky nedávejte. Na lokality bez karet rozdejte **po 1 sošce lícem dolů**.

Průzkum džungle

Když objevíte lokalitu s kartou setkání, odhalte příslušnou kartu setkání. Vyhodnoťte ji ihned před nebo po efektu destičky lokality.

Zřícené letadlo

Nedaleko od pobřeží se ti naskytne skutečně znepokojivý pohled – ztroskotané letadlo, již několik měsíců opuštěné v této divoké, nehostinné džungli. Ten záblesk nebyl signál, nýbrž odraz z rozbitého okénka. Mezi troskami jsou roztroušené expediční zásoby. Po drahém profesorovi není ani stopy.

4. Vyložte kartu vybavení ***Opravené letadlo*** na lokalitu ⌃ s kompasy.
5. Na tuto kartu položte lokalitu úrovně ↑ **se zříceným letadlem**.
6. Na destičku lokality položte **4 žetony rezerv.** Ve hře 2 hráčů použijte 7 žetonů rezerv. V této kapitole představují **žetony oprav**.

Oprava letadla

Lokalita se zříceným letadlem je lokalita ⌃ a až do opravy nahrazuje původní lokalitu s kompasy.

Žetony oprav se používají pro úspěch Oprava letadla, jak je vysvětleno na straně 12.

Strážci oblohy

Na křídlech letadla si všimneš opravdu zvláštního poškození. Plátno je potrhané, jako by je rozsápaly obrovské pařáty. Profesor Kutil často vyprávěl o legendárních strážcích – neskutečně velikých tvorech, jež prý zkrotila, nebo dokonce stvořila ztracená arnacká civilizace. Mohlo by snad na tom být něco pravdy?

Jako v odpověď na tvoji otázku se nad vzdálené hory vznese pták s ohromným rozpětím křídel a přistane na vysokém skalnatém útesu.

7 Nepokládejte na stupnici bádání žádné žetony objevů.

8 Položte kartu ***Deník prof. Kutila*** na pravé pole bádání v šestém řádku. Poté tuto kartu překryjte **sovím strážcem** lícem vzhůru.

9 Ve hře dvou hráčů navíc položte kartu ***Poznámky o strážcích*** na pole vedle sovy. Poté ji překryjte **orlím strážcem** lícem vzhůru.

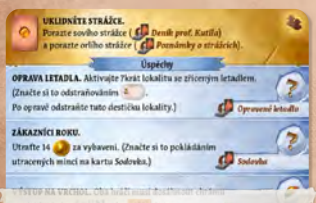
Tváří v tvář strážcům

Strážci vám blokují cestu. Nemůžete bádat nad šestý řádek, dokud neporazíte strážce na stupnici bádání.

Abyste porazili strážce na stupnici bádání, musíte mít žeton bádání na poli s destičkou strážce. Strážce můžete porazit jako hlavní akci nebo pomocí efektů, které umožňují porazit strážce na lokalitě. (Avšak efekty, které strážce přesunují, na strážce na stupnici nefungují.)

Na konci kola získáte 1 kartu *Strachu* za každý žeton bádání na poli se strážcem.

Když porazíte strážce, vezměte si jeho destičku jako obvykle. Navíc si přečtěte skrytý text na konci tohoto sešitu. **Sova: skrytý text 11. Orel: skrytý text 27.**



Přehledovou kartu první kapitoly nechte vedle herního plánu.

Cesta skrz džungli

Ten opeřenec dost možná zničil Kutilovo letadlo. Co se ale stalo s profesorem? Odnesl ho ten pták do svého hnízda? Nebo snad z trosek letadla pozoroval, jak ten obří tvor odlétá? V každém případě je Kutilův osud svázán s oním obrovským ptákem. Musíš se dostat k jeho hnízdu na útesu.

10 Překryjte druhý řádek stupnice bádání **destičkou mlhy**.

Hledání cesty

Zpočátku nevíte, jak se dostat k ptákům na útesu – **nemůžete posunout žeton bádání na řádek s destičkou mlhy ani na řádky výše.** (Ze začátku tedy můžete vybádat pouze první řádek.) Abyste našli cestu na útes, musíte prozkoumat ostrov.

V sólové hře **můžete posunout destičku mlhy o jeden řádek výše za každou objevenou lokalitu**. Posunování destičky je volná akce s nákladem .

Ve hře dvou hráčů k posunu potřebujete 2 objevené lokality a posun destičky je volná akce s náklady . Spoluhráč ovšem může i mimo svůj tah zaplatit celou cenu nebo její část zahráním karet za cestovní symboly nebo volnými akcemi, které poskytují cestovní symboly.

Tip: Když budete posunovat destičku mlhy ve chvíli, kdy objevíte novou lokalitu, neztratíte tak snadno přehled. Není to ovšem nutné. Sólový hráč například může odhalit dvě lokality ve dvou tazích a v pozdějším tahu poté dvakrát posunout destičku mlhy. Pokud si to chcete značit, pokládejte žeton na destičku mlhy pokaždé, když objevíte lokalitu. Když destičku posunete, 1 žeton z ní odstraňte – 2 žetony ve hře dvou hráčů.

Celkem musíte odhalit 5 nebo 10 lokalit, abyste našli cestu k ptákům. **Jakmile posunete destičku nad ptačí strážce, vyřaďte ji ze hry.** Našli jste cestu k útesu!

Zrada!

Po návratu z místa Kutilovy havárie zjistíš, že Antoinetta navzdory svému slibu nepostavila tábor. Ve skutečnosti zmizela spolu s každým, kdo v džungli nebyl s vámi. Měla alespoň dost slušnosti, aby po sobě nechala vzkaz:

Našim někdejším členům expedice:
Ujišťuji vás, že vás nemáme v úmyslu na ostrově opustit ani vyhladovět. Kapitán Smythe je ochoten odvézt obě naše expedice a navíc zjistíte, že jsme vám nechali dostatek potravin. Nechceme ani bránit vašim snahám najít prof. Kutila. Jsme pouze toho názoru, že by se jedna expedice – ta naše – měla soustředit na vyšší cíle. Doufám, že toto ukončení spolupráce přijmete bez jakékoli zášti.
~ Antoinetta

Antoinetta bude v této kapitole vaším soupeřem.

11 Vyřaďte **akci Objevení nové lokality** ze sloupečku soupeřových akcí.

Přidejte do soupeřova sloupečku **zelenou akci Nákup vybavení**.

Bez akce Objevení nebude Antoinetta objevovat nové lokality.

Destička mlhy nemá na Antoinettinu akci Bádání žádný vliv. Stejně tak nijak nereaguje na strážce na stupnici bádání.

Úspěchy

Oprava letadla

Položte *Opravené letadlo* pod lokalitu se zříceným letadlem.

Označte lokalitu určitým počtem žetonů oprav. (Použijte žetony rezerv ×3 ze základní hry.) Po každé aktivaci z lokality odstraňte 1 žeton opravy.

Získáte jej na vršek svého balíčku, jakmile jsou odstraněny všechny žetony oprav. Poté odstraňte destičku lokality.

Sólo: 4 žetony oprav **2 hráči:** 7 žetonů oprav

Zákazník roku

Položte *Sodovku* vedle žetonů na desce zásob.

Označujte ji všemi žetony, které utratíte za vybavení.

Získáte ji na vršek svého balíčku, jakmile je na ní dostatek mincí.

Sólo: 7 **2 hráči:** 14

Výstup na vrchol

Položte *Sošku sovy* vedle žetonů legend.

Získáte ji na vršek svého balíčku, jakmile dosáhnete chrámu a vybádáte 6bodový nebo 11bodový žeton.

2 hráči: Každý hráč musí vybádat potřebný žeton.

Úpravy

Studentská obtížnost

Během přípravy projděte balíček vybavení a vezměte si kartu *Pštros*, *Mořská želva* nebo *Nákladní osel* podle toho, na kterou narazíte jako první. (Poté balíček zamíchejte.) Hru začnete s touto kartou na vršku svého balíčku. Udělejte to před líznutím karet pro I. kolo. (Ve hře dvou hráčů každý hráč začne s jedním z uvedených zvířat.)

Obtížnost Arnakolog

Na začátku hry si vezměte o 1 méně (oba hráči). Cena za poražení sovy a orla je dvojnásobná a strážce na stupnici bádání nelze porazit žádným jiným způsobem.

Cíle první kapitoly

Porazte sovího strážce. Ve hře dvou hráčů musíte také porazit orlího strážce.

Přečtěte v případě výhry

Úryvek z Kutilova deníku:

Zdá se, že jediným způsobem, jak projít kolem sovy, je uplatit ji tímto deníkem! Znamená to tedy, že tento poslední záznam nepíšu pro sebe, nýbrž pro tebe, ó hledači ztracených tajemství. Ať už jej nacházíš po měsících či staletích, doufám, že tyto poznámky alespoň trochu osvětlí snahy jednoho skromného archeologa o nalezení Kar-Kalova chrámu.

Pokud se rozhodnete přijmout prohru

Po neúspěšných pokusech o získání Kutilových zápisků se rozhodneš strážce obejít a doufáš, že na druhé straně stopaři najdou Kutilovy stopy.

Postih: Začněte druhou kapitolu s destičkou mlhy, stejně jako v kroku 10 přípravy této kapitoly. Odstraňte ji, jakmile dosáhne pole záchrany pomocníků.

! Nezapomeňte si zaznamenat příběhové symboly, včetně těch z úspěchů.

! ČTĚTE JAKO PRVNÍ!

Balíček karet je připravený k hraní kampaně. Jeho obsah můžete odhalovat kapitolu po kapitole, jak budete sólově nebo ve dvou hráčích kooperativně hrát příběh sestávající z šesti kapitol.

Můžete ale také prostě smíchat nové karty do starých balíčků a začít hrát standardní hru. Více informací najdete v pravidlech na str. 2.

KAŽDÁ KAPITOLA OBSAHUJE