ZAGINIONA WYSPA ARNAK

POSZUKIWANIA EKSPEDYCJI

Księga kampanii

MÍN & ELWEN

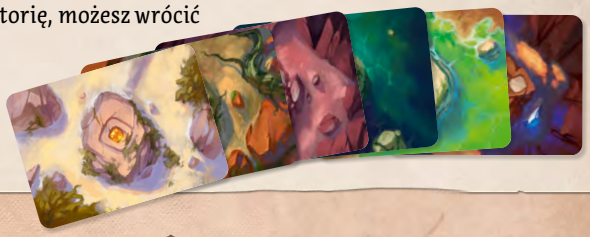
HISTORIA: MÍN i JASON A. HOLT

Zasady kampanii

Nie wyprzedzaj faktów!

Księgę kampanii należy czytać po kolei. Na pierwszych stronach znajdziesz ogólne zasady rozgrywania kampanii. Historia zaczyna się na stronie 6. Dalej księga jest podzielona na 6 rozdziałów, które opowiadają o Twoich poszukiwaniach profesora Kutila na wyspie Arnak.

Każdy rozdział to nowy sposób grania w *Zaginioną wyspę Arnak*, z nowymi mechanikami i nowymi wyzwaniami. Gdy przejdziesz całą historię, możesz wrócić do dowolnego rozdziału i rozegrać go ponownie, może nawet na wyższym poziomie trudności! I oczywiście możesz zagrać w całą kampanię jeszcze raz od początku.



Rozgrywka 1- albo 2-osobowa

Kampania jest przeznaczona dla 1 albo 2 graczy.

Rozgrywka 2-osobowa ma charakter kooperacji. Gracze wspólnie kierują jedną ekspedycją, są jednak niezależnymi graczami, którzy współpracują.

Zasady przedstawione w Księdze kampanii dotyczą rozgrywki zarówno 1-osobowej, jak i 2-osobowej, a zatem w rozgrywce kooperacyjnej obowiązują obydwu graczy.

Modyfikacje i uściślenia odnoszące się do rozgrywki 2-osobowej, które wymagają szczególnego podkreślenia, są wyróżnione tym kolorem.

Ogólne zasady przygotowania rozdziału

Przygotuj grę jak do rozgrywki z udziałem o 1 gracza więcej, niż faktycznie w niej uczestniczy. Na przykład w rozgrywce 1-osobowej stosy kafelków świątyni powinny zawierać po 2 kafelki, a w rozgrywce 2-osobowej – po 3. Wynika to stąd, że w każdej rozgrywce będzie też brać udział wirtualny gracz – przeciwnik z planszetką i pionkami, które pozwolą symulować jego akcje.

Nie blokuj żadnych pól akcji za pomocą żetonów blokady. W niektórych rozdziałach żetony blokady mogą zostać wykorzystane w inny sposób.

Przeciwnik zawsze gra kolorem czerwonym. Przygotuj dla niego planszetkę gracza i wszystkie 6 pionków archeologów w tym kolorze. Przeciwnik używa też czerwonego znacznika lupy. Umieść go na polu startowym obok swoich znaczników.

Przeciwnik używa czerwonych kafelków akcji. Przygotuj stos akcji zgodnie z zasadami przygotowania rozgrywki 1-osobowej przedstawionymi w instrukcji do podstawowej wersji gry.

Ustal kolejność graczy w taki sposób, aby w I rundzie przeciwnik był ostatni. Gracze otrzymują zasoby początkowe zależnie od ustalonej kolejności.

Każdy rozdział ma swoją kartę, która przypomina o jego celach i osiągnięciach.

Zasoby początkowe:

Gracz 1:

Gracz 2:

Modyfikacje

Rozgrywkę przygotowuje się zgodnie z zasadami danego rozdziału, wciąż masz jednak możliwość dostosowania pewnych aspektów gry do własnych potrzeb i preferencji.

Każdy z graczy wybiera przywódcę ekspedycji. Nie musisz wybierać tego samego przywódcy w każdym rozdziale. Przywódcę traktuj jako członka ekspedycji, którego wyznaczasz, aby stawił czoła wyzwaniom danego rozdziału, a nie jako postać, w którą sam się wcielasz. Ten dodatek pozwala wybrać Dziennikarza albo Mechaniczkę. Jeśli masz rozszerzenie *Przywódcy ekspedycji*, znajdziesz w nim więcej przywódców, spośród których możesz wybierać. A jeśli wolisz prostszego przywódcę, możesz wybrać Poszukiwacza albo Podróżnika. Zasady ich przygotowania zostały omówione w drugiej instrukcji (str. 10).

Wybierz poziom trudności. Kampania jest przeznaczona dla graczy, którzy dobrze znają *Zaginioną wyspę Arnak*, więc przedstawione zasady rozgrywki są w TRYBIE NORMALNYM. Każdy rozdział proponuje jednak też TRYB UCZNIA – modyfikacje zasad ułatwią rozgrywkę tym, którzy wciąż poznają grę. A gracze, którzy przejdą pomyślnie kampanię na normalnym poziomie trudności, mogą wypróbować TRYB ARNAKOLOGA – tym razem modyfikacje zasad sprawią, że rozgrywka będzie jeszcze większym wyzwaniem. Nie trzeba rozgrywać całej kampanii na tym samym poziomie trudności.

W rozgrywce 2-osobowej gracze nie muszą grać na tym samym poziomie trudności. Więcej na ten temat można znaleźć w sekcji *Warianty* na stronie 37.

Ogólne zasady rozgrywki

Poza zasadami wprowadzonymi w poszczególnych rozdziałach gracze rozgrywają swoje tury zgodnie ze standardowymi zasadami, a przeciwnik – zgodnie z zasadami rozgrywki 1-osobowej. Jest ona omówiona na stronach 20 i 21 instrukcji do podstawowej wersji gry.

Na koniec rundy przekaż znacznik pierwszego gracza tak, jakby przeciwnik był innym graczem (ta zasada różni się od standardowych zasad rozgrywki 1-osobowej).

Gołębie

Wyłącznie w rozgrywce 2-osobowej każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z żetonem gołębia. Możesz użyć swojego gołębia, aby wysłać partnerowi 1 ze swoich zasobów (, , , albo).

Wysłanie gołębia jest akcją darmową. Przyjęcie gołębia też jest akcją darmową, a zatem Twój partner może wysłać do Ciebie gołębia w Twojej turze.

Gdy gołąb przyniesie Ci zasób, zachowaj ten żeton gołębia i zakryj go, aby pamiętać, że nie może zostać ponownie użyty w tej rundzie. Na koniec rundy użyte gołębie należy znowu odkryć.

Może się zdarzyć, że rozpoczniesz rundę z 2 gołębiami. W takiej rundzie Ty możesz wysłać do 2 gołębi, ale Twój partner nie będzie mógł Ci nic wysłać.

Karty wydarzeń

Każdy rozdział ma swój zestaw kart wydarzeń wprowadzających tajemnice, które będziesz zgłębiać według specjalnych zasad danego rozdziału.

Gdy rozpatrujesz kartę wydarzenia, wybierasz 1 z 2 dostępnych na niej opcji.

Efekt po lewej rozpatruje się natychmiast.

Efekt po prawej, oznaczony symbolem , można zachować na później. Jeśli nie jest oznaczony jako akcja darmowa, może być użyty tylko jako akcja główna w turze.

W rozgrywce 2-osobowej efekt może być użyty przez dowolnego z graczy.

Każda z opcji ma również **symbol historii** (w rogu). Gdy wybierasz daną opcję, uzyskujesz jej symbol. Zebrane symbole zaznaczysz na arkuszu kampanii, gdy skończysz rozdział.

Aby śledzić zebrane symbole, po użyciu efektu karty wydarzenia wsuń ją pod kartę rozdziału po lewej albo prawej stronie (w zależności od tego, którego efektu użyłeś) w taki sposób, aby widoczny był tylko symbol. Ilustracja na następnej stronie pokazuje, jak to robić.

Jeśli wybierzesz opcję z efektem , zachowaj kartę wydarzenia obok swojej planszetki do czasu, aż użyjesz tego efektu.

Osiągnięcia

Każdy rozdział wprowadza 3 karty przedmiotów lub artefaktów, które można zdobyć podczas rozgrywki. Gdy spełnisz wymagania opisane na karcie rozdziału, **otrzymasz wskazaną kartę – umieść ją wtedy na wierzchu swojej talii** (nie rozpatruj jej efektu w tym momencie, nawet jeśli jest to artefakt).

W rozgrywce 2-osobowej kartę może otrzymać dowolny z graczy, niezależnie od tego, czyja jest tura.

Każde osiągniecie zapewnia też symbol historii, taki jak te na kartach wydarzeń.

Jeśli uzyskasz ten symbol, na koniec rozdziału zdecydujesz, którym symbolem się stanie.

Koniec rozdziału

Jeśli nie wskazano inaczej, **rozegranie rozdziału trwa 5 rund,** czyli tyle samo co standardowa rozgrywka. Każdy rozdział ma swój cel.

karta rozdziału

Cel rozdziału

Jeśli zrealizujesz cel rozdziału, wygrywasz. Przeczytaj specjalny opis fabularny na końcu danego rozdziału.

Jeśli przegrasz, możesz po prostu spróbować jeszcze raz. Rozegraj dany rozdział ponownie, tak jakbyś jeszcze w niego nie grał.

Możesz też uznać swoją przegraną. Każdy rozdział ma alternatywne zakończenie wprowadzające karę, która ma zastosowanie w następnym rozdziale. Nie musisz jednak uznawać przegranej. Możesz rozegrać dany rozdział jeszcze raz.

Ścieżki historii

Jeśli wygrasz (albo uznasz swoją przegraną), zaznacz na arkuszu kampanii symbole historii uzyskane za osiągnięcia i z kart wydarzeń.

Każda ścieżka zaczyna się na środku arkusza i biegnie na zewnątrz. Gdy zaznaczasz symbol, musisz zaznaczyć go albo na początku odpowiedniej ścieżki (zaczynasz ścieżkę), albo obok zaznaczonego wcześniej symbolu (kontynuujesz już istniejącą ścieżkę).

Przykład. *Jeśli masz zaznaczyć symbol odcisku łapy, możesz użyć go, aby kontynuować ścieżkę maski, ponieważ na jej kolejnym polu krzyżują się 2 ścieżki. Ale jeśli tak zrobisz, następny symbol odcisku łapy będziesz musiał zaznaczyć na początku ścieżki, nie na punkcie zwrotnym historii, który znajduje się tuż za skrzyżowaniem.*

Uzyskałeś 3 ❤ i 1 z kart wydarzeń oraz i ? za osiągnięcia. Jeśli użyjesz ? jako ❤, dotrzesz do punktu zwrotnego na tej ścieżce historii.

Punkty zwrotne historii

Niektóre pola każdej ze ścieżek historii są oznaczone jako punkty zwrotne. Jeśli dotrzesz do punktu zwrotnego historii, zapisz jego numer pod okienkiem punktacji tego rozdziału, a następnie sprawdź w końcowej części księgi, co się wydarzyło.

Każdy punkt zwrotny daje Ci kartę. **Następny rozdział rozpoczniesz z tą kartą na spodzie swojej talii.** W rozgrywce 2-osobowej dowolny z graczy może rozpocząć następny rozdział z tą kartą.

Po tym, jak dotrzesz do końca ścieżki, kolejne symbole tego rodzaju, które uzyskasz, traktuj jako ?.

Punktowanie rozdziału

Jeśli wygrasz, podlicz swoje punkty według standardowych zasad. W rozgrywce 2-osobowej należy zsumować wyniki obydwu graczy i podzielić przez 2. Wynik przeciwnika oblicza się zgodnie z zasadami punktowania w standardowej rozgrywce 1-osobowej.

Odejmij wynik przeciwnika od swojego – otrzymana różnica to wynik, który uzyskałeś w danym rozdziale. Może być ujemny. Nie przejmuj się, jeśli tak się stanie. I tak wygrałeś. Zapisz ten wynik na arkuszu kampanii.

Jeśli uznasz przegraną, nie podliczaj swoich punktów. Twój wynik w danym rozdziale wynosi –10.

Rozpoczęcie kampanii

Osobne elementy

Przed rozpoczęciem kampanii upewnij się, że wszystkie karty przedmiotów i artefaktów oraz kafelki asystentów oznaczone tym symbolem przechowujesz oddzielnie. Na początku kampanii nie będą się znajdować w swoich taliach/stosie.

Te elementy zdobywa się w trakcie kampanii. Kafelki asystentów i karty za osiągnięcia zdobyte w jednym rozdziale w kolejnych trafią do swoich standardowych talii/stosu. Karty zdobyte w punktach zwrotnych historii na początku następnego rozdziału będą się znajdować na spodzie Twojej talii, a w kolejnych rozdziałach trafią do swoich standardowych talii. Niezdobyte karty i kafelki asystentów należy w dalszym ciągu przechowywać oddzielnie.

Nowe elementy zapewnia tylko wygrana albo uznanie przegranej. Jeśli postanowisz rozegrać rozdział ponownie, graj tak, jakby rozgrywka, którą przegrałeś, nie miała miejsca.

Kafelki strażników i bożków z tego rozszerzenia wmieszaj do ich standardowych stosów. Kafelków stanowisk archeologicznych z tego rozszerzenia nie używa się w kampanii.

Historia się zaczyna!

Poszukiwania ekspedycji

Minęło 8 miesięcy, odkąd ostatni raz widziałeś swojego drogiego przyjaciela profesora Kutila. Byłeś przekonany, że wyjechał za granicę, ale już dawno powinien wrócić i teraz jego rodzina zgłosiła zaginięcie.

W nowoczesnych czasach, kiedy działa prasa i podróżujemy aeroplanami, ludzie nie znikają tak po prostu. Koledzy Kutila z uniwersytetu podejrzewają, że nie żyje. Ty jednak wierzysz, że znalazł miejsce poza granicami znanej cywilizacji, zaginioną wyspę na niezbadanych wodach, o której opowiadają legendy – Arnak.

Obsesja Kutila na punkcie zaginionej wyspy zaczęła się na długo, zanim go poznałeś. Kiedyś jego dziwaczne teorie na temat wymarłej cywilizacji były przedmiotem ożywionej debaty. Kutil nie miał jednak dowodów i nie mógł potwierdzić swoich przypuszczeń. W końcu współpracownicy z uczelni przekonali go, aby porzucił szalone teorie, przestał opowiadać o nich prasie i skoncentrował się w swoich badaniach na czymś bardziej poważanym.

Ale tak naprawdę nigdy się nie poddał. I dlatego Ty nie poddasz się w poszukiwaniach Kutila.

Rodzina profesora dała Ci dostęp do jego materiałów. Nie potrzebowałeś wiele czasu, aby zorientować się, gdzie w ostatnim czasie szukał wyspy Arnak. Kutil był przekonany, że wreszcie udało mu się wydedukować faktyczne położenie wyspy. Chcesz wyruszyć jego śladem z dobrze przygotowaną i wyposażoną ekspedycją.

Ale jak zdobyć środki na wyprawę? Rodzina profesora oczywiście pomoże, ale problem w pełni rozwiązuje się dopiero wtedy, gdy Antoinette, Twoja główna asystentka badawcza, oznajmia, że zdobyła brakującą kwotę od darczyńcy, który pragnie zachować anonimowość.

Jesteś ciekawy, kto jest sponsorem, ale nie widzisz powodu, by drążyć ten temat. Jesteś po prostu wdzięczny, że możesz natychmiast wyruszyć na poszukiwania. Być może profesor Kutil wciąż żyje gdzieś na zaginionej wyspie Arnak.

Jesteś teraz gotowy, aby rozpocząć rozdział 1. Powodzenia podczas ekspedycji!

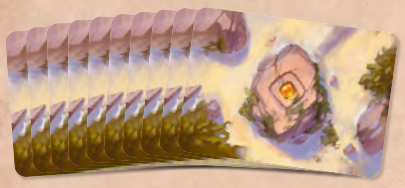
Rozdział 1

Po wielu dniach poszukiwań na pustych wodach oceanu na horyzoncie pojawia się ledwie dostrzegalna plamka, która daje Ci iskierkę nadziei. Gdy statek podpływa bliżej, staje się jasne, że to wyspa, której nie ma na Waszych mapach.

Podczas rozpoznania linii brzegowej dostrzegasz jasne światło połyskujące między koronami drzew w dżungli. Po chwili znika, ale jesteś pewien, że je widziałeś – błysk odbitych promieni słonecznych. Może to był sygnał? Dajesz rozkaz, by zarzucić kotwicę, i niedługo potem łodzie przeprawiają załogę i ekwipunek na piaszczysty brzeg.

Twoja asystentka badawcza Antoinette proponuje, że będzie nadzorować rozbijanie obozu, tak abyś Ty z najbardziej zaufanymi ludźmi mógł natychmiast udać się do dżungli. Chętnie na to przystajesz.

Potrzebne elementy:



10 kart wydarzeń rozdziału 1

karta rozdziału 1

*4 albo 7 kafelków z mnożnikiem

Dziennik prof. Kutila

Naprawiony samolot

Napój gazowany

Sowi bożek

Zapiski o strażnikach

*kafelek stanowiska archeologicznego z rozbitym samolotem

*kafelek sowiego strażnika

*kafelek orlego strażnika

kafelek mgły

* elementy z podstawowej wersji gry

Przygotowanie i zasady rozdziału 1

Użyj strony planszy ze **ŚWIĄTYNIĄ PTAKA**.

W głąb dżungli!

Kto wie, co możesz znaleźć?

Potasuj 10 kart wydarzeń rozdziału 1.

1. Umieść zakrytą **kartę wydarzenia** na każdym stanowisku archeologicznym i na 4 zewnętrznych stanowiskach archeologicznych (2 niewykorzystane karty odłóż do pudełka).
2. Na każdym stanowisku archeologicznym umieść też po 1 **odkrytym kafelku bożka** (ale nie umieszczaj zakrytych bożków).
3. Na stanowiskach archeologicznych, na których znajdują się karty, nie umieszczaj kafelków bożków. Na tych bez kart umieść po 1 **zakrytym kafelku bożka**.

Eksploracja dżungli

Gdy odkryjesz stanowisko archeologiczne, na którym znajduje się karta wydarzenia, odkryj tę kartę. Rozpatrz ją natychmiast przed albo po rozpatrzeniu efektu kafelka stanowiska.

Rozbity samolot

Niedaleko od brzegu Waszym oczom ukazuje się bardzo niepojący widok – rozbity samolot, porzucony kilka miesięcy wcześniej w tej dzikiej i nieprzystępnej dżungli. Błysk, który widziałeś, nie był sygnałem. To raczej światło obijało się w potłuczonym oknie samolotu. Ekwipunek ekspedycji leży porozrzucany wśród szczątków maszyny. Nie ma śladu profesora...

4. Umieść kartę przedmiotu ***Naprawiony samolot*** na stanowisku archeologicznym zapewniającym kompasy.
5. Na tej karcie umieść kafelek stanowiska archeologicznego z **rozbitym samolotem**.
6. Na kafelku stanowiska połóż **4 kafelki z mnożnikiem**. To **kafelki naprawy**.
   W rozgrywce 2-osobowej należy użyć **7 kafelków naprawy**.

Naprawa samolotu

Stanowisko z rozbitym samolotem to stanowisko, które zastępuje standardowe stanowisko zapewniające kompasy do czasu, aż samolot zostanie naprawiony.

Kafelki naprawy są potrzebne w tym rozdziale do śledzenia postępu w realizacji osiągnięcia *Naprawa samolotu*, zgodnie z opisem na stronie 12.

Strażnicy przestworzy

Przyglądasz się uważnie skrzydłom samolotu i dostrzegasz bardzo osobliwe uszkodzenia. Pokrycie wygląda, jakby rozdarły je olbrzymie szpony. Profesor Kutil często mówił o legendarnych strażnikach – olbrzymich stworzeniach, które mogły zostać ujarzmione albo nawet stworzone przez dawną cywilizację wyspy Arnak. Czy w tych legendach kryje się ziarno prawdy?

Jakby w odpowiedzi na Twoje pytanie ptak o ogromnych skrzydłach wzbija się ponad odległymi górami, po czym ląduje na wysokim, skalistym klifie.

7 Nie rozkładaj na torze badań kafelków nagród naukowych (inaczej niż w standardowej rozgrywce).

8 Umieść kartę ***Dziennik prof. Kutila*** na prawym polu w 6. rzędzie toru badań. Następnie przykryj ją odkrytym kafelkiem **sowiego strażnika**.

9 W rozgrywce 2-osobowej należy dodatkowo umieścić kartę ***Zapiski o strażnikach*** na polu obok sowiego strażnika. Następnie należy przykryć tę kartę odkrytym kafelkiem **orlego strażnika**.

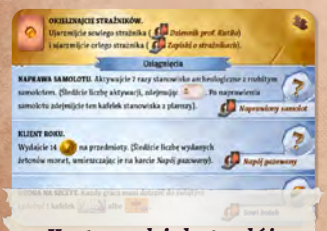
Stawienie czoła strażnikom

Strażnicy blokują drogę. Nie można prowadzić badań powyżej 6. rzędu, dopóki wszyscy strażnicy na torze badań nie zostaną ujarzmieni.

Aby ujarzmić strażnika na torze badań, Twój znacznik badań musi się znajdować na tym samym polu co kafelek strażnika. Możesz ujarzmić strażnika w ramach swojej akcji głównej albo za pomocą efektów, które pozwalają ujarzmić strażnika na stanowisku (nie działają jednak efekty, które przesuwają strażników).

Na koniec rundy otrzymasz kartę *Strachu* za każdy swój znacznik badań na polu ze strażnikiem.

Po ujarzmieniu strażnika zdejmij go z planszy i umieść obok swojej planszetki zgodnie ze standardowymi zasadami. Przeczytaj też odpowiedni ukryty tekst w końcowej części tej księgi. **Sowi strażnik: ukryty tekst 11. Orli strażnik: ukryty tekst 27.**



Kartę rozdziału 1 połóż obok planszy.

Droga przez dżunglę

Zobaczyłeś stworzenie, które mogło spowodować rozbicie się samolotu Kutila. Ale co się stało z profesorem? Czy ptak zaniósł go do swojego gniazda? Czy profesor został tu i patrzył, jak ptak odlatuje? Tak czy inaczej, los Kutila jest powiązany z tym monstrualnym ptakiem. Musisz znaleźć drogę na klif.

10 Umieść **kafelek mgły** na torze badań tak, aby przykryć nim 2. rząd.

Odnalezienie drogi

Początkowo nie wiesz, jak dotrzeć do ptasich strażników na klifie. **Nie możesz prowadzić badań w rzędzie z kafelkiem mgły ani w żadnym rzędzie nad nim** (oznacza to, że na początku możesz badać tylko 1. rząd). Aby znaleźć drogę na klif, musisz eksplorować wyspę.

W rozgrywce 1-osobowej **możesz przesuwać kafelek mgły o 1 rząd za każde nowe stanowisko, które zostało odkryte.** Przesunięcie kafelka mgły jest akcją darmową o koszcie .

W rozgrywce 2-osobowej kafelek mgły przesuwa się o 1 rząd za każde 2 nowe stanowiska, które zostały odkryte. Przesunięcie kafelka mgły jest akcją darmową o koszcie . Koszt (całość albo jego część) może jednak opłacić Twój partner – zagrywając karty dla ich symboli podróży albo wykonując akcje darmowe, która zapewniają symbole podróży.

Wskazówka. Jeśli będziesz przesuwać kafelek mgły od razu po odkryciu nowego stanowiska, na pewno przesuniesz go tyle razy, ile trzeba. Natychmiastowe przesuwanie kafelka mgły nie jest jednak konieczne. Na przykład gracz w rozgrywce 1-osobowej może odkryć po 1 nowym stanowisku w 2 turach i dopiero potem przesunąć kafelek mgły 2 razy. Jeśli chcesz śledzić liczbę odkrywanych stanowisk, to za każdym razem, gdy odkryjesz nowe stanowisko, połóż żeton na kafelku mgły. Gdy przesuniesz kafelek mgły, zdejmij z niego 1 żeton albo 2 żetony w rozgrywce 2-osobowej.

W sumie trzeba odkryć 5 albo 10 nowych stanowisk, aby znaleźć drogę do ptasich strażników. **Gdy przesuniesz kafelek mgły do rzędu nad ptasimi strażnikami, zdejmij go z planszy i odłóż do pudełka.** Znalazłeś drogę na klif!

Zdrada!

Gdy wracasz z miejsca katastrofy samolotu Kutila, okazuje się, że Antoinette wcale nie rozbiła obozu, jak obiecała. Za to zniknęła, a razem z nią zniknęły wszystkie osoby, które nie były z Tobą w dżungli. Przynajmniej raczyła zostawić list:

Do byłych członków ekspedycji,
przyjmijcie zapewnienie, że nie jest naszym zamiarem porzucenie Was tutaj ani zagłodzenie. Kapitan Smythe przeprawi obydwie nasze ekspedycje. Przekonacie się też, że zostawiliśmy Wam mnóstwo jedzenia. Nie mamy też zamiaru utrudniać Wam poszukiwań prof. Kutila. Po prostu czujemy, że jedna ekspedycja – nasza – musi się skoncentrować na wyższych priorytetach. Przyjmijcie zakończenie naszej współpracy bez urazy.

~ Antoinette

W tym rozdziale Twoją przeciwniczką będzie Antoinette.

11 Ze stosu akcji przeciwniczki wyjmij i odłóż do pudełka **kafelek akcji odkrycia nowego stanowiska archeologicznego**.

Dodaj natomiast **zielony kafelek akcji kupna przedmiotu**.

Bez kafelka akcji odkrycia nowego stanowiska archeologicznego Antoinette nie będzie odkrywać nowych stanowisk.

Kafelek mgły nie wpływa na akcję badań Antoinette. Antoinette nie wchodzi też w interakcje ze strażnikami na torze badań.

Osiągnięcia

Naprawa samolotu

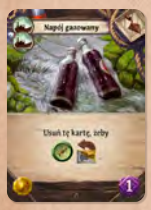
Umieść *Naprawiony samolot* pod kafelkiem stanowiska z rozbitym samolotem.

Umieść na tym stanowisku określoną liczbę kafelków naprawy (użyj kafelków z mnożnikiem ×3 z podstawowej wersji gry). Zdejmij 1 kafelek naprawy za każdym razem, gdy aktywujesz to stanowisko.

Otrzymasz tę kartę, gdy zdejmiesz wszystkie kafelki naprawy. Umieść ją na wierzchu swojej talii. Zdejmij też z planszy kafelek stanowiska.

1-os.: 4 kafelki naprawy **2-os.:** 7 kafelków naprawy

Klient roku



Umieść *Napój gazowany* obok żetonów na planszy zasobów.

Umieszczaj na tej karcie wszystkie żetony wydane na przedmioty.

Otrzymasz tę kartę, gdy znajdzie się na niej wymagana liczba żetonów monet. Umieść ją na wierzchu swojej talii.

1-os.: 7 **2-os.:** 14

Droga na szczyt

Umieść *Sowiego bożka* obok kafelków świątyni.

Otrzymasz tę kartę, gdy dotrzesz do świątyni i zdobędziesz kafelek świątyni o wartości 6 albo 11 punktów. Umieść ją na wierzchu swojej talii.

2-os.: Każdy z graczy musi zdobyć wymagany kafelek świątyni.

Modyfikacje

Tryb ucznia

Podczas przygotowania do gry przejrzyj talię przedmiotów i odszukaj w niej 1 z następujących kart (weź tę, którą znajdziesz pierwszą): *Struś*, *Żółw morski* albo *Juczny osioł*. Następnie potasuj talię przedmiotów. Rozpoczynasz rozgrywkę z tą kartą na wierzchu swojej talii. Wykonaj ten krok przed dobraniem kart na rękę w I rundzie. (W rozgrywce 2-osobowej każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z 1 z tych kart).

Tryb arnakologa

Rozpoczynasz (każdy z graczy rozpoczyna) z 1 mniej. Koszty ujarzmienia sowiego strażnika i orlego strażnika są podwojone. Nie można ujarzmić tych strażników w żaden inny sposób.

Cel rozdziału 1

Ujarzmij sowiego strażnika. W rozgrywce 2-osobowej należy też ujarzmić orlego strażnika.

Wygrana

Fragment dziennika Kutila:

Wydaje się, że jedyny sposób, aby ominąć sowę, to przekupić ją tym dziennikiem! A to oznacza, że mój ostatni wpis jest przeznaczony nie dla mnie, lecz dla Ciebie, odkrywco tajemnic. Niezależnie od tego, czy dotrzesz tu miesiące, czy wieki po nas, mam nadzieję, że te zapiski rzucą nieco światła na próby dotarcia do świątyni Kar-Kala podejmowane przez skromnego archeologa.

Uznanie przegranej

Nie jesteś w stanie odzyskać rzeczy Kutila, więc postanawiasz ominąć strażników. Masz nadzieję, że po drugiej stronie natrafisz na ślad profesora.

Kara. Rozpocznij rozdział 2 z kafelkiem mgły. Przygotuj go tak samo jak w tym rozdziale (zob. krok 10). Zdejmij ten kafelek, gdy dotrze do rzędu z polem, na którym znajduje się asystent czekający na ratunek.

Pamiętaj, aby zaznaczyć na arkuszu kampanii uzyskane symbole historii, także te za osiągnięcia.

Rozdział 2

Za klifem strażnika znajduje się ukryta dolina. Wygląda na miejsce, gdzie mógłby się udać zawzięty archeolog, gdyby poszukiwał mrocznej świątyni Kar-Kala.

Kutil opisał Kar-Kala jako wężowe bóstwo powiązane w jakiś sposób z „Wodami Życia i Śmierci". Nie wiesz, czym są te „wody", ale przypuszczasz, że Kar-Kala łączył z nimi przede wszystkim element „śmierci".

Tak czy inaczej, Kutil tędy szedł, czyli wciąż żył. Jeśli on szukał świątyni Kar-Kala, Ty musisz uczynić to samo.

Potrzebne elementy:

10 kart wydarzeń rozdziału 2

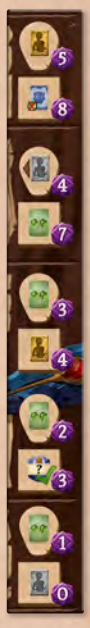
karta rozdziału 2

Radiostacja

Siodło

Mapa
do świątyni

1 losowy kafelek asystenta
z tego rozszerzenia
(2 kafelki w rozgrywce 2-osobowej)



nakładka
z nowymi
efektami rzędów

Przypomnienie:

- Karty zdobyte w punktach zwrotnych historii w poprzednim rozdziale na początku tego rozdziału znajdują się na spodzie Twojej talii.
- Wszystkie pozostałe karty zdobyte w rozdziale 1 należy wtasować do talii artefaktów i przedmiotów. (W rozgrywce 1-osobowej, jeśli wygrałeś poprzedni rozdział, wtasuj do talii przedmiotów także kartę *Zapiski o strażnikach*. Pozostanie w talii przedmiotów do końca kampanii).
- Jeśli uznałeś swoją przegraną w poprzednim rozdziale, nie zapomnij o karze.