

ARNAK

ELVESZETT ROMJAI

AZ ELTŰNT EXPEDÍCIÓ

Először ezt olvasd el! Ez a szabálykönyv minden információt tartalmaz, amit az Arnak elveszett romjai: Az eltűnt expedíció kiegészítőhöz tudnod kell. A másik füzet a kampányt tartalmazza, amelyet a történetet követve, fejezetről fejezetre haladva olvas.


MÍN és ELWEN

A kiegészítő használata

Ez a kiegészítő kétféleképpen használható:

HAGYOMÁNYOS JÁTÉK

Az új kártyákat és lapkákat az alapjátékhoz keverve hagyományos, 1–4 fős játékot játszhattok.

 A kiegészítő tartozékait ezzel a szimbólummal láttuk el. Így, ha összekevered azokat az alapjáték tartozékaival, könnyedén kiválogathatod, hogy lejátszhasd a kampányt.

A KAMPÁNY

Ha a kiegészítő tartozékait elkülönítve tartod az alapjátéktól, lejátszhatod a 6 fejezetből álló kampányt egyedül, vagy egy másik játékosal együttműködve.

Az alapjáték kibővítése



21 eszközkártya



13 ereklékártya



4 segédlapka



3 őrzőlapka



8 bálványlapka

ÚJ HELYSZÍNEK

Az 5 új helyszínlapka lehetővé teszi, hogy hagyományos játékban is feltűnjenek a kampány találkozáskártyái. **A kampány során ne használd ezeket az új helyszínlapkákat.**

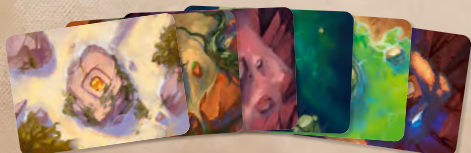


4 szintű helyszínlapka



1 szintű helyszínlapka

A KAMPÁNY TALÁLKOZÁSKÁRTYÁI



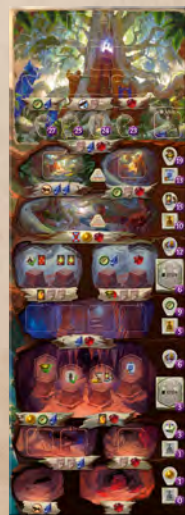
56 találkozáskártya



2 vízesés-lapka

ÚJ KUTATÁSSÁVOK

Az új kutatástáblán két új kutatássáv található. A kampány során ezek kerülnek játékba, de hagyományos játékhoz is használhatók.



Expedícióvezetők

A kiegészítő két új, egyedi képességekkel rendelkező vezetőt is tartalmaz.

Ezek kombinálhatók az *Expedícióvezetők* kiegészítő vezetőivel. Ha nem rendelkeztek azzal a kiegészítővel, de szívesen kipróbálnátok a vezetőkkel való játékot egy 3–4 fős játékban, lapozzatok a 10. oldalra, ahol ismertetünk két egyszerű vezetőt.

A kampányt vezetőkhöz használatával játszod. Bármelyik vezetőt választhatod akár ebből, akár az *Expedícióvezetők* kiegészítőből.



ÚJSÁGÍRÓ

4 újságlapka
15 cikkjelző

GÉPÉSZ

1 majom segéd
8 arany alkatrész



2 szerepválasztó-jelző

Állítsd össze a táblát az
alább látható módon.

Csak a kampányhoz:



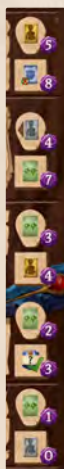
12 fejezet összefoglaló kártya



1 köd / dagály lapka



2 galamb



Kutatásért
járó jutalom
tábla



4 piros
régészfigura



1 tömb
kampánylap

Expedícióvezetők



Az expedícióvezetőket az előző kiegészítőben (*Expedícióvezetők*) mutattuk be először. Ha már tudjátok, hogy ez milyen változásokat hoz a játékba, nyugodtan ugorjatok a gépész és az újságíró leírásához.

Ha nem rendelkeztek az *Expedícióvezetők* kiegészítővel, a 10. oldalon bemutatunk két egyszerű vezetőt, akiket a 3–4 fős játékokban használhattok a gépész és az újságíró mellett. Ezeket az egyszerű vezetőket az 1–2 fős kampány során is használhatjátok, ha nem vágytok az összetettebb vezetők nyújtotta kihívásokra.

ÚJSÁGÍRÓ – Azért érkezett, hogy megírja a sziget sztoriját! Cikkei által egyedi jutalmakra tehet szert új helyszínek felfedezésekor.



GÉPÉSZ – Egy jól képzett mérnök, aki rajong a fogaskerekekért. Kis barátja segítségével egy bonyolult gépezetet bütyköl.



Ezeknek a korongoknak a segítségével ki is sorolhatjátok, hogy ki melyik vezetővel játszson.

AZ EXPEDÍCIÓVEZETŐK KIEGÉSZÍTŐRŐL

Az *Expedícióvezetők* az *Arnak elveszett romjai* egy másik kiegészítője, amely a következőkkel bővíti az alapjátékot:

- 6 vezető, egyedi képességekkel
- 2 új kutatássáv
- 30 új eszköz/ereklye
- Új helyszínek, őrzők és további újdonságok!

Az eltűnt expedíció kiegészítő az *Expedícióvezetők* kiegészítővel együtt vagy anélkül is játszható, legyen szó hagyományos játékról, vagy a kampányról.

További információk: www.cge.as/expedition-leaders



A JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

Minden vezető saját táblával és kártyákkal rendelkezik, amelyek leváltják az alapjáték játékos-tábláját és alapkártyáit. Vegyétek magatokhoz a választott vezetőtökhöz tartozó táblát és kezdőkártyákat. Az alapjátékhoz hasonlóan, minden játékosnak szüksége lesz 2 *Félelem* kártyára is.



Használjátok az alapjátékban lévő régészfigurákat és kutatásjelzőket.



Minden vezető egyedi tartozékokkal is rendelkezik, amelyek további előkészületet igényelnek:

ÚJSÁGÍRÓ:



GÉPÉSZ:



Miután a tábláitokat előkészítettétek, a játékosok sorrendjét és az induló erőforrásokat a szokott módon állapítsátok meg. Minden expedícióvezetőt részletesen ismertetünk a következő oldalakon.

KÉK BÁLVÁNYREKESZHATÁSOK



Az expedícióvezetők az alapjátékban is elérhető ötön kívül egyedi bálványrekeszhatásokkal is rendelkeznek.



Az egyedi bálványrekeszhatásaidat csak akkor hajthatod végre, ha egy bálványodat egy kék rekeszbe helyezed.

Amikor expedícióvezetőkkel játszotok, **nem kötelező sorrendben használnotok a bálványrekeszeket**. Tehát a normál rekeszek felöltése előtt is használhatsz kék rekeszt.



Az öt szokásos bálványrekeszhatás bármelyik bálványrekeszeddel használható, akár a kékekkel is.




Az újságíró

~~Egy csapat elveszett templomra~~ Soha nem látott templomot találtak!
 Örömköltések hangja szállt fel Arnak dzsungelében, amikor az Arnak expedíció egy
 rég elhagyatott templomba vezető, irásjelekkel borított ~~hólvét~~ kaput fedezett fel.








ELŐZETES MEGÁLLAPÍTÁSOK

 Az újságírót nem zavarja, ha már a tények alapos feltárása előtt van egy teljes sztorijuk. Kutatáskor a jegyzetfüzetteddel egy sorral feljebb is léphetsz, mint ahol a nagyítód áll (de nem tovább).

Emlékeztetőként, a játék elején tedd a jegyzetfüzetet a nagyítód tetejére.

JELENTÉS

A *Jelentés* a táblázatban látható hatások egyikét nyújtja. A lehetőségeidet az határozza meg, hogy hány megírt cikked van (függetlenül attól, hogy publikáltad-e már azokat).

- Ha 0 vagy 1, kapsz egy -t.
- Ha 2, 3 vagy 4, válassz az  és a  közül.
- Ha 5 vagy több, megkapod az -t és a -t is.

KEZDŐKÁRTYÁK



CIKKEK ELŐKÉSZÍTÉSE



Tegyél 1-1 cikkjelzőt minden és helyszínre, ahogy az balra is látható. Helyezz egy-egy cikkjelzőt a táblád tetején lévő kivágásokba, a játékoszámnak megfelelően. Ezeket a kiemelt cikkeket a *Kivizsgálás* kártyáddal írhatod majd meg.

ÚJSÁG ELŐKÉSZÍTÉSE

Sorsolj ki a 4 újságlapkából 2-t, és tedd ezeket véletlenszerű oldalukkal felfelé a tábládra. A másik 2-t tedd vissza a dobozba.



CIKKEK ÍRÁSA



A játék kezdetén minden cikked vagy egy helyszínen, vagy a táblád tetején lévő egyik kivágásban van. Egyik sem áll rendelkezésedre, ehhez **meg kell írnod** azokat.

Egy helyszínen lévő cikk megírása ingyenes akció, az ára pedig a helyszín **egyik** utazásikonja. (Például egy helyszínen egy -t vagy -t kell fizetned.) **Ahhoz, hogy egy helyszínhez tartozó cikket megírhasz, egy régészednek azon a helyszínen kell állnia.**

Emlékeztető: A megmaradt utazásikonjaid nem vesznek el a köröd végéig. Ha -t fizetsz egy olyan helyszínre lépéskor, amely csak -ba kerül, a megmaradt -t felhasználhatod a helyszínhez tartozó cikk megírására.

A táblád tetején, a kivágásokban lévő kiemelt cikkeket csak a *Kivizsgálás* kártya kijátszásával írhatod meg.

Miután megírtál egy cikket, tartsd a tábládon (a ládán), amíg úgy nem döntesz, hogy publikálsz azokat.

CIKKEK PUBLIKÁLÁSA

Megírt cikkeidet az újságlapkádön feltüntetett akciók végrehajtására használhatod fel. Amikor úgy döntesz, hogy végrehajtasz egy akciót, takard le egy cikkjelződdel. A letakart akció és a rajta lévő cikkjelző nem használható fel többet. Szokás szerint, ha egy akció nincs ingyenes akció szimbólummal megjelölve, akkor azt a köröd fő akciójaként hajthatod végre. Egy újságlapka felső sorában lévő összes akciót le kell takarnod, mielőtt végrehajthatnál egy akciót a középső sorában. Hasonlóképpen, minden középső sorban lévő akciót le kell takarnod, mielőtt végrehajthatnád az alsó sorban feltüntetett akciót. A fenti példán **1**-essel jelöltünk minden aktuálisan választható akciót. A két újságlapka független egymástól, lehet, hogy az egyikén már két sort is letakartál, mielőtt a másikon akár csak egy akciót is letakartál volna. Azonban jutalmat kapsz, ha a felső sor mind a 4 cikkét publikálsz – ezzel elérhetővé válik számodra az ahhoz tartozó kék bálványrekesz (**2**). Hasonlóképpen, ha a középső sor összes cikkét publikálsz, elérhetővé válik az ahhoz tartozó kék bálványrekesz.

A gépész

*Add ide a tízes kulcsot. ... Nem, az egy csavarhúzó. Csavarkulcsra van szükségem.
Nem, az a nyolcas kulcs. Nekem a tízes kell. Tízes. Igen! Az az! Ügyes majom!*



ELŐ- KÉSZÜLETEK

Keverd össze képpel lefelé a **8 arany alkatrészt**, és alkosd belőlük 4 párt. Tegyélegypárt (továbbra is képpel lefelé) a táblád mellé. Ezt a *Csapatmunka* kártyával tudod felhasználni. A másik 3 párt tedd a kártyasorra, az I., III., és V. mellé.



Rozsdást, a majmot a III. forduló kezdetén kapod meg. Emlékeztetőül tedd a majom segédet a kártyasor fölé, a III. mellé.

KEZDŐKÁRTYÁK



BÜTYKÖLÉS

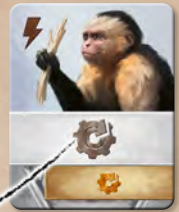
A *Bütykölés* a táblázatban látható hatások egyikét nyújtja. A lehetőségeidet az határozza meg, hogy hány arany alkatrész van a gépezetedben.

- Ha 1 van, egy -t kapsz.
- Ha 2 van, az és az közül választhatsz.
- Ha 3 vagy 4 van, az , és közül választhatsz.

ROZSDÁS

A III. forduló kezdetén megkapod ezt a segédet. Segédekhez a szokott módon is hozzájuthatsz, így Rozsdással együtt akár 3 segéded is lehet.

Rozsdás ugyanúgy működik, mint bármely más segéd, azzal a különbséggel, hogy semmilyen hatás nem cserélheti le, vagy dobhatja el. Mindig a gépészhez tartozik.



ARANY ALKATRÉSZEK BEÉPÍTÉSE





Miután az I., III. és V. forduló kezdetén felhúztad a lapjaidat, fordítsd fel a fordulóhoz tartozó 2 arany alkatrészt, válassz 1-et, és tedd a gépezeted egy szabad helyére. A másik alkatrészt tedd vissza a dobozba.

A *Csapatmunka* kártyával a táblád mellé félretett pár egyik alkatrészét is beépítheted.

A GÉPEZET



Gépezeted egy nagy fogaskerék, amelyhez 4 ezüst alkatrész tartozik, valamint rendelkezik 4 helyel, ahova arany alkatrészeket építhetsz be. A játék kezdetén az  és  hatások vannak felül, ahogy az ábrán is látható. Emlékeztető gyanánt egy felfelé mutató nyilat is találsz a fogaskerék közepén.



Ez a hatás – amely a kártyáidon, majom segédeden és kék bálványrekeszhatásodként fordul elő – azt jelenti, forgasd el a fogaskereket 90 fokkal az óramutató járásának megfelelő irányba, majd **válassz 1 ezüst alkatrész hatást** a 2 jobb oldalra eső közül, és hajtsd végre.



Ez a hatás szintén 90 fokkal forgatja el a fogaskereket, az óramutató járásával megegyező irányba. Ezután vizsgálj meg a jobb oldalra eső arany alkatrésznek fenntartott helyet:



Ha az arany alkatrész helye üres, **válassz 1 ezüst alkatrész hatást** a 2 jobb oldalra eső közül, mintha csak egy ezüst gépezet hatást hajtanál végre.



Ha van arany alkatrész a jobb oldalra eső helyen, válassz, hogy **az arany alkatrész hatását, vagy mindkét ezüst alkatrész hatását** hajtod végre (utóbbi esetben bármilyen sorrendben).

A kutató és az utazó

A következőkben 2 egyszerűbb expedícióvezetőt mutatunk be, amelyekhez elegendők az alapjáték tartozékai. Használd a színedhez tartozó táblát és tartozékokat az alapjátékból, de az alappaklidat az alábbiak szerint állítsd össze. Nem lesznek kék bálványrekeszeid, sem különleges képességeid, de ezekkel a kártyákkal leszel annyira erős, hogy megbirkózhass a kampánnyal, vagy 3–4 fős játék esetén a gépésszel és az újságíróval.



Új helyszínek

Hagyományos játék esetén összekeverhetitek ezeket a helyszíneket a többivel, ezzel játékba hozva a találkozáskártyákat. Ha kampányt játszotok, tegyétek ezeket vissza a dobozba – a kampány más módon hozza játékba a találkozáskártyákat.



Mindegyik új helyszín hatása találkozáskártyát húzat egy meghatározott pakliból.

Itt szeretnénk jelezni, hogy ha a kampány lejátszása előtt olvastok bele ezekbe a kártyákba, az csökkentheti a kampány élvezeti értékét.

Találkozáskártyák

Amíg nincs szükség rájuk, hagyjátok a találkozáskártyákat a dobozban. Ha valaki olyan helyszínt fedez fel, amely játékba hozza valamelyik találkozáspaklit, vegyétek azt elő a dobozból, és tegyétek a tábla közelébe.

Egy találkozáskártya végrehajtásakor két dolog közül választhatsz:

- Ha a bal oldali hatást választod, azt azonnal hajtsd végre, majd dobd el a kártyát.
- Ha a jobb oldali hatást választod, tartsd a kártyát a táblád mellett. Ha a hatás rendelkezik ⚡ szimbólummal, ingyenes akcióként hajthatod végre (akár azonnal). Ha a hatás nem ingyenes akció, akkor egy későbbi köröd fő akciójaként hajthatod azt végre. Miután végrehajtottad a kártya hatását, dobd el.



A hatodik fejezet kártyái csak a kampány során kerülnek játékba.



Ezeknek a szimbólumoknak csak a kampány során van jelentőségük, hagyományos játék során nincs hatásuk.


Vízesés-templom

Zubogó, csobogó, soha meg nem álló vízfolyam állja utunkat.

Amikor a Vízesés-templommal játszotok, tegyétek azt a kutatássávrá az alapjáték táblájának bármelyik oldalán.

ÚJ LAPHÚZÁS HATÁS





Megegyezik a  hatással, azzal a különbséggel, hogy a kártyát a paklid teje helyett az aljáról húzd fel.

A RÖVIDÍTÉS

Nagyítóddal ezen a rövidítésen át egyenesen a templomba léphetsz. A költségben szereplő bálványt úgy tudod kifizetni, hogy eldobod egy fel nem használt bálványodat.

REJTETT HELYSZÍN

A vízesés mögött egy régészeti csoda rejtőzik. Az előkészületek során sorsoljatok erre a mezőre képpel lefelé a játékosok számával megegyező számú  helyszínt.

A játék során csak a nagyítókkel léphettek erre a mezőre. Jegyzetfüzetekkel a jobb oldali útvonalon kell haladnotok. Jegyzetfüzetekkel végighaladhattok a helyszín melletti mezőkön, még ha a nagyítók a helyszínen is áll. (Sőt, az újságíró még a helyszín feletti sorba is fel léphet a jegyzetfüzetével.) Amikor nagyítóddal erre a helyszín mezőre lépsz, nézd át az itt lévő helyszíneket, válassz egyet, aktiváld, majd tedd a készletablán lévő  halom alá.

Egyszemélyes játék esetén, amikor a rivális erre a mezőre lép, eldobja a legfelső helyszínt.

A ZUHATAGOK

Az előkészületek során takarjátok le ezt a két költséget egy-egy vízeséslapkával. Csak a látható költséget kell kifizetni a kutatáshoz. Amikor valaki fellép a következő sorba, csúsz-tassátok át a vízeséslapkát, hogy letakarja a régi költséget, ezzel láthatóvá téve az új költséget.

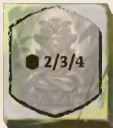


Fatemplom

A fa réges-régi rituálék nyomait viseli. Hogyan lehet egy élőlény ennyire ősi?

ELŐKÉSZÜLETEK

- Amikor a Fatemplommal játszotok, tegyétek azt a kutatássávra az alapjáték táblájának bármelyik oldalán. Azt javasoljuk, a Kigyótemplomot takarjátok le, mert a tábla ezen oldalán érdekesebb utazási költségek vannak.



Mielőtt bálványokat tennétek a helyszínekre, alkossatok véletlenszerűen két, a játékosok számával megegyező számú, képpel lefelé fordított bálványlapkából álló halmot. Tegyétek a két halmot képpel lefelé a nyilakkal jelzett mezőkre. Egy halom tartalmát senki nem ismeri, míg jegyzetfüzetével el nem éri annak szintjét.

BÁLVÁNYKAMRÁK



A Fatemplom két alkalommal is lehetőséget biztosít egy ősi rituálé elvégzésére. Amikor nagyítóddal egy bálványkamrába lépsz, az egyik itt található bálványrekeszbe teheted egy fel nem használt bálványodat, hogy megkapd a rekesz hatását.

Azok a játékosok, akik később érnek a kamrához, nem használhatják a korábbi játékosok által elfoglalt rekeszeket. Ha nincs fel nem használt bálványod, amit egy rekeszbe tehetnél, nem kapsz semmit a bálványkamrában, ez a lehetőség elveszik számodra.



Amikor jegyzetfüzetekkel lépsz egy bálványkamrába, nézd át az előkészületek során ide helyezett bálvány halmot, válassz egyet, a többit pedig tedd vissza képpel lefelé. Megkapod a választott bálvány hatását, valamint magát a bálványt is.



EGYÉB REJTÉLYEK

Már a templom elérése előtt is érdekes dolgokat tudsz meg Arnak történetéről.



Ha egy kutatásjelződ ebben a sorban van, kutatásakció végrehajtása során dönthetsz úgy, hogy a kutatásjelződdel való lépés helyett elveszel egy 2 pont értékű templomlapkát, kifizetve annak költségét.



Ha egy kutatásjelződ ebben a sorban van, az előbb ismertetett módon 2 vagy 6 pont értékű templomlapkát is vásárolhatsz.



Ez az ajtó nem nyílik meg bárki számára. A költség részeként számúznöd kell egy ereklyét a kezedből, vagy a játékterületről.




Amikor a nagytód eléri ezt a sort, viszszafordíthatod egy lefordított őrződet, ezzel újra elérhetővé téve annak áldását.



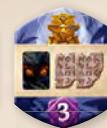
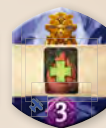
Amikor nagytód eléri ezt a sort, azonnal végrehajthatod az egyik felfedezetlen helyszínen lévő, felfordított bálvány hatását. Ha nincs ilyen bálvány, ez a lehetőség elveszik számodra.



Amikor bálványt teszel ebbe a rekeszbe, vásárolhatsz egy eszközt,  kedvezménygel. Ezután húzhatsz egy lapot a paklid aljáról. Így tehát azt a lapot fogod felhúzni, amit éppen megvásároltál.

Új bálványok

Ez a kiegészítő számos új bálvánnyal bővíti a játékot. Egyszerűen keverjétek azokat a többi közé, függetlenül attól, hogy kampányt játszotok, vagy sem. Amikor a Fatemplommal játszotok, szükség lesz a plusz bálványokra.



Ezen bálvány hatásának végrehajtásakor vegyél el egy 2 pont értékű templomlapkát a három halom egyikéből. Nem kell fizetned érte. Ha mindhárom halom üres, ennek a bálványnak nincs hatása.

EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT

Egyszemélyes játék során 3 pontot kap a rivális, ha olyan bálványhoz jut, amellyel még nem rendelkezik; 2 pontot kap, ha olyanhoz jut, amellyel már rendelkezik. Ez azon bálványokra is igaz, amelyek nincsenek a rivális táblájára nyomtatva.

Megjegyzések néhány kártyához

KUTIL PROFESSZOR NAPLÓJA



Például, ha jegyzetfüzeted 3 sort haladt előre, 2-t választhatsz a 3 hatásból. (Nem választhatod kétszer ugyanazt.) Ha laphúzást választhatsz, megnézheted a felhúzott kártyádat, mielőtt döntenél a második hatásról. Ha a Vizesés-templomnál a jegyzetfüzeted elhaladt a rejtett helyszín mellett, az 2 sornak számít (annak ellenére, hogy a nagyítód szempontjából ez csak 1 sornak számít).

ÉKSZERÉSZNAGYÍTÓ, KÖTOLL



Előfordulhat, hogy egy kutatásjelződre több erőforrás is kerül, mielőtt lépnél vele. Ebben az esetben minden rajta lévő erőforrást meg kapsz, amikor lépsz vele.



Az *Ékszerésznagyító* esetén ne feledd, hogy templomlapka szerzése is kutatásnak számít.

SÖTÉT SZOBOR



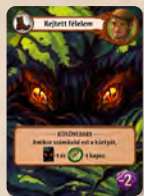
Tedd félre kézben tartott lapjaidat, és nézd át a paklidat. Válassz ki 2 kártyát, amely nem *Félelem* kártya, és tedd azokat a kézben tartott lapjaid közé. A maradék kártyák közül tedd vissza az összes *Félelem* kártyát a paklidba, a többi kártyát pedig tedd a játékterületre. Amíg mindezt végre nem hajtottad, nem hajthatsz végre ingyenes akciókat.

BÁNYÁSZSISAK



Például, ha egy helyszínlapkán van, kapsz és -t, de nem kapsz *Félelem* kártyát. A *Bányászsisak* csak helyszínlapkákra vonatkozik – nem véd meg őrzők és találkozáskártyák útján szerzett -tól.

REJTETT FÉLELEM



Ez a kártya az *Expedícióvezetők* kiegészítőből való, és kártyának számít olyan hatások szempontjából, mint amilyen az *Átkozott érme* vagy *Sötét szobor*.

nézd át / nézd meg: Ugyanazt jelenti, mint az alapjáték „húzz fel legfeljebb” kifejezése.

felhasznált / fel nem használt áldás: Ha egy őrződ képpel lefelé van előtted, az áldása fel van használva, azaz „felhasznált”. Ha képpel felfelé van, az áldás még nincs felhasználva, azaz „fel nem használt”, „felhasználható”, „elérhető”.

ellenfél: Hagyományos játék során az „egy ellenfeled által elfoglalt helyszín” jelentése megegyezik azzal, hogy „egy másik játékos által elfoglalt helyszín”. A kampány során csak a rivális számít ellenfélnek.

másik játékos: A kampány során a „másik játékos” kifejezés jelentheti a rivalist, vagy a csapattársadat.

kapsz egy -t: Amikor ereklyét kapsz a kártyasorról, az megegyezik azzal, mintha fizetése nélkül vásároltad volna meg. Ha az ereklyét a kezvedbe vagy a paklidba kaptad, ezt a hatása végrehajtása nélkül kell megtenedd.

figyelmelen kívül hagyva minden ott álló -t: Ez a találkozáskártya lehetővé teszi, hogy egy már elfoglalt helyszínre lépj.

jobb szélső helyszín: Ez a helyszín.

Mín és Elwen játéka

Mín és Jason A. Holt története

Fejlesztők: Michal Štach
Michaela Štachová
Adam Španěl
Stanislav Kubeš
Tomáš Uhlíř
Vít Vodička
Jakub Uhlíř

Grafikai tervezés: Radek Boxan
Míša Zaoralová

Illusztráció: Ondřej Hrdina
Milan Vavroň
Jiří Kůs
Jakub Politzer
Štěpán Drašťák

Előzetes és 3D elemek: Roman Bednář
Radim "Finder" Pech

Művészeti tanácsadó: Dávid Jablonovský

**Kommunikációs
menedzment:** Michael Murphy

Gyártás: Vít Vodička

Szabálykönyv: Jason Holt

Projektmenedzment: Jan Zvoníček

Projektvezető: Petr Murmak

Magyar fordítás: Trásy Zsolt

FOLYTASD A FELFEDEZÉST

Sok minden vár még felfedezésre!

Az alábbi linken angol nyelvű
magyarázó videókat, tervezési naplót,
illusztrációkat és sok mást találsz:



www.cge.as/explore-arnak

NAGY KÖSZÖNET:

Az alapcsapatunknak:

- **Adam Španělněk** társasjátékok digitális tesztelésére és fejlesztésére szolgáló CGO platform létrehozásáért és e játék számtalan verziójának fejlesztéséért, a tesztelőkkel való kommunikációért, a játék teszteléséért és a nagyszerű visszajelzésekért. Néha azt hiszem, nálad van az időnyerő!
- **Tomáš "Uhlík" Uhlířnak**, sok-sok új kártya hatásának kitalálásáért és a kampanyrendszerrel kapcsolatos ötleteiért.
- **Stanislav Kubešnek** amiért fáradhatatlanul tesztelte a játék minden egyes verzióját, és nagyszerű visszajelzéseket, ötleteket adott, valamint köszönet illeti a statisztikák kezeléséért a játékegyensúly kialakítása érdekében.
- **Radek "RBX" Boxannak**, a gyönyörű prototípusok elkészítésébe fektetett sok-sok energiájáért.
- **Michael Murphynak** az online kommunikációs menedzserként végzett kiváló munkájáért, valamint éleslátó és részletes visszajelzéseiért.
- **Michaela Zaoralovának**, hogy a hatalmas mennyiségű munkád ellenére mindig hihetetlenül kedves voltál, és amiért fantasztikusan jól néz ki ez a szabálykönyv. Te voltál a reménység, amikor a határidők sötét felhői gyülekeztek felettünk. :-)
- **Jason Holtnek** amiért hihetetlen érzékkel megtalált minden ellentmondást a szabályban, valamint a történet megírásában mutatott zsenialitását.
- **Radim "Finder" Pechnek és Řimannak** a fantasztikus bemutatóvideó elkészítéséért.
- **Vít Vodičkanak és Jakub Uhlířnak** értékes visszajelzéseikért.

Adriannak és Ariananak amiért nevet adtak Rozsdásnak.

Minden Kavenuban tesztelőnek: Alf Board, Honzík Šafař, David "Shrap" Zita és Lenka "slunicko.miki" Zitová, Peřule Pěkná és Karel "Runemaker" Pěkný, Danča Bělská, Jiří Kořinek. Reméljük, hogy találkozunk még! Elképesztőek voltatok!

A DEKL csodálatos embereinek: Barča Rohlíková, Spartik, Michal "Netopejř" Janič, Ilča, Dominik Soukup, Petr "Navy" Návara, Marie Adesina, Michal Mach. Köszönjük a nagyszerű játékmártonotokat!

Belső CGE tesztelőinknek: Fanda, Zdeňka, Tony, Nathan, Eleni Papadopoulou, Rachel Billings, Atom, Ursus, Štěpán "Kat" Cenek, Jakub Doucek, Kremen, Vlaada, Alenka, Tom Helmich, Regina Urazajeva, Aneřka "Angie" Seberová, Rumun, Ondra Skoupý, Miroslav Felix Podlesný és John Keith McDonald, és a CGE csapat többi tagjának – Köszönjük, hogy félelmet nem ismerve teszteltétek a játék korai törött és kiegyensúlyozatlan verzióit is, és értékes meglátásokkal láttatok el!

Az asztali változat tesztelőinek: Kuba Kutil, Ivan "eklp" Dostál, Miloř Procházka, Vodka, Lukáš "Houp" Beran, Kristýna Štátná, Lanzit, Láda Pospěch, Hynek Palatin, Filip X, Dominika Končiarová, Melisa, Svetlíková, Radek_M, Ondřej Cigánek, Zuzana Halařtová, Lucje Minářová, Milan Bača, David "Ragnar" Šudoma


A digitális változat tesztelőinek: UtterMarcus, kagura, vrauser2, Laskas, Steven O, Marcmon8, Grimoire, calltoactionX, 4ja, Lenka "slunicko.miki" Zitová, David "Shrap" Zita, Rozenbotteljam, a8881995, Kassyiii, Papiieski, nyahan, Xiot, kuro, Dionprv, BigRye, RabbitRain, MarkowKette, IndigoNebula, Tysuga, MadScientist, és sokan mások. Nélkületek ez a játék nem jött volna létre. Köszönjük!


Minden játékklubnak, akik helyszínt biztosítottak a teszteléshez: Kavenu, Āeskobudějovický deskoherní klub DEKL, Kundol chasa, iHRYsko Banská Bystrica, Herní klub Brno


© Czech Games Edition
2023. június
www.CzechGames.com








AZ EBBEN A KIEGÉSZÍTŐBEN HASZNÁLT ÚJ IKONOK



 Tedd a kártyát a paklid tetejére (anélkül, hogy végrehajtanád annak a hatását).



 Felhúzhatod a paklid legalsó lapját. Ha a paklid üres, ez a hatás nem teljesül.


 Választhatod bármelyik olyan őrzőt, akit legyőztél, és akinek az áldását már felhasználtad. Fordítsd képpel felfelé, hogy az áldása ismét használható legyen.


 Válassz egyet a már legyőzött, de fel nem használt őrzőid közül, és fordítsd képpel lefelé anélkül, hogy megkapnád az áldását.


   Használd egy segédedet, de a segéd hatása helyett megkapod a feltüntetett erőforrásokat. Ha a segéd hatásának költsége van (például ), azt nem kell kifizetned.


 Aktiváld bármelyik  helyszínt.


 Aktiváld bármelyik felfedezett  szintű helyszínt.


 A Vízésés-templomnál ez egy emlékeztető arra, hogy kiválaszd az egyik rejtett helyszínt, aktiváld, majd tedd a készletablán lévő helyszín halom aljára.


 Használd a táblán lévő bármelyik képpel felfelé fordított bálvány hatását. Ha nincs ilyen bálvány, ez a hatás nem teljesül.


 A hatodik fejezet találkozáskártyáin ez azt jelenti, hogy kapsz egy képpel lefelé fordított bálványt a dobozból.


 Használd a készletablán elérhető egyik segéd ezüst oldalának hatását.

 Használd a készletablán elérhető egyik segéd arany oldalának hatását.

 Húzz egy lapot a feltüntetett találkozáskártya pakliból, és hajtsd végre.

 Ezen bálvány hatásának végrehajtásakor vegyél el ingyen egy 2 pont értékű templomlapkát a 3 halom egyikéből.

 A költség kifizetéséhez számúzz egy ereklyét a kezedből vagy a játéktérületről.

 Tedd egy fel nem használt bálványodat az egyik üres emelvényre, hogy végrehajtsd annak hatását.

NE FELEJTSD EL!

- Ha egy hatás olyan utazásértéket hoz létre, amelyet nem tudsz azonnal felhasználni, a köröd vége előtt bármikor felhasználhatod azt.
- Ha egy üres pakliból vagy halomból kell húznod, egyszerűen nem húzol. (Kivétel: ha *Félelem* kártyát kellene húznod, de már nincs, helyette félelemlapkát kapsz.)
- Ha egy egész fordulón át tartó kártyahatást játszol ki, az akkor is ki fog tartani egész fordulóban, ha számúztad a hatást biztosító kártyát.

