

ZAGINIONA WYSPA ARNIAK

KRĘTE ŚCIEŻKI



MÍN & ELWEN

Od trzech dni przedzieramy się przez dżunglę w poszukiwaniu ruin, które dostrzegliśmy z samolotu. Każda kolejna ścieżka jest jeszcze bardziej kręta niż poprzednia.

Moi towarzysze obawiają się, że kręcimy się w kółko.

Ale znajdujemy się wyżej i ufam mojemu kompasowi.

Na pewno jeszcze dziś odnajdziemy pierwszą świątynię.



Jak korzystać z rozszerzenia

Rozszerzenie *Kręte ścieżki* wprowadza nową dwustronną planszę główną, która pozwala odkrywać nieznane dotąd zakątki wyspy Arnak. Aby zagrać z tą planszą, należy pozostawić w pudełku tę z podstawowej wersji gry. Nową planszę można rozłożyć dowolną stroną do góry. Następnie należy wykonać opisane dalej kroki przygotowania.

Nowa plansza wprowadza 2 wymagające tory badań zaprojektowane do rozgrywek z przywódcami z rozszerzeń *Przywódca ekspedycji* i *Poszukiwania ekspedycji*. Można też grać bez przywódców, ale wtedy rozgrywka będzie jeszcze większym wyzwaniem!

Nowa plansza nie została zaprojektowana do rozgrywek z dodatkowymi torami badań z rozszerzeń *Przywódca ekspedycji* i *Poszukiwania ekspedycji*. Można jednak eksperymentować – na własne ryzyko!

Nowe świątynie sprawiają, że punktacja graczy może odbiegać od wyników uzyskiwanych w rozgrywkach z innymi świątyniami. Na przykład Świątynia Pająka zwykle wiąże się z niższymi wynikami końcowymi niż Świątynia Ptaka, z kolei Świątynia Sowy daje większe możliwości punktowania.

Elementy



dwustronna plansza główna
(ze Świątynią Pająka na jednej stronie i Świątynią Sowy na drugiej)



4 znaczniki latarni



28 ciemnych tabliczek



24 kafelki Świątyni Sowy



7 kafelków akcji przeciwnika
wykorzystywanych w rozgrywce 1-osobowej



6 kafelków nagród naukowych



5 kafelków celów przeciwnika



2 kafelki stanowisk
archeologicznych



2 kafelki stanowisk
archeologicznych



4 kafelki strażników



8 kafelków asystentów



10 kafelków bożków



4 przekładki do kart

Świątynia Pajaka

To miejsce niczym nie przypomina innych części wyspy! Kryje w sobie więcej tajemnic i rzuca nam wyzwanie, byśmy spróbowali je odkryć. Ale im dalej idziemy, tym większy ogarnia nas niepokój... Nocą mamy wrażenie, że obserwują nas świecące oczy pajaka...

Przygotowanie do gry

W rozgrywce z tą stroną planszy używa się **ciemnych tabliczek**. Poniżej stanowisk archeologicznych znajdują się pola na ciemne tabliczki. Podczas przygotowania gry na każdym z tych pól należy umieścić **tyle ciemnych tabliczek, ilu jest graczy**. Tworzą **pulę ciemnych tabliczek**. Niewykorzystane ciemne tabliczki odkłada się do pudełka.



Ciemne tabliczki

Ciemne tabliczki służą do odprawiania **obrzędów na ołtarzach** na torze badań w Świątyni Pajaka. Daje to graczom nowy sposób używania artefaktów. Pula ciemnych tabliczek jest **ograniczona**. Gdy gracz otrzymuje , bierze ją z pola najbardziej z lewej, na którym wciąż jest przynajmniej 1 . Jeśli pula ciemnych tabliczek jest pusta, gracz bierze standardową tabliczkę.

Ciemnych tabliczek można też używać w taki sam sposób jak standardowych. Gdy gracz używa ciemnej tabliczki zamiast standardowej (by opłacić koszt albo dokonać , odkłada ją do puli ciemnych tabliczek. Pulę uzupełnia się od prawej do lewej. Na każdym polu może się znajdować maksymalnie tyle tabliczek, ile ich tam było na początku rozgrywki (czyli tyle, ilu jest graczy).

Obrzęd na ołtarzu

Na torze badań znajduje się 5 pól na karty artefaktów. Są to **ołtarze**. Jako akcję główną w swojej turze gracz może odprawić obrzęd na ołtarzu.

Aby to zrobić, gracz musi mieć ciemną tabliczkę, a jego znacznik badań musi się znajdować nad wybranym ołtarzem. Znacznik badań nie musi się znajdować bezpośrednio nad danym ołtarzem – może być na dowolnym polu powyżej.

Na początku rozgrywki ołtarze są puste. Gdy gracz odprawia obrzęd na ołtarzu, musi umieścić 1 ze swoich  pod tym ołtarzem na polu odpowiadającym jego kolorowi.

- Jeśli gracz odprawia obrzęd na pustym ołtarzu, bierze artefakt z rzędu kart i umieszcza go na ołtarzu. Może natychmiast rozpatrzyć efekt tego artefaktu. Artefakt pozostanie na ołtarzu do końca rozgrywki. Pozostali gracze też będą mogli go używać.
- Jeśli gracz odprawia obrzęd na ołtarzu, na którym już jest artefakt, rozpatruje jego efekt (jeśli chce).

Uwaga! Gdy Profesor odprawia obrzęd na pustym ołtarzu, może wybrać 1 z artefaktów ze swojego archiwum zamiast z rzędu kart.

Każdy gracz może umieścić pod każdym ołtarzem maksymalnie **3 ciemne tabliczki**.

Przykład. Żółty gracz chce odprawić obrzęd na ołtarzu i umieścić na nim Złoto węża – artefakt aktualnie dostępny w rzędzie kart. Może go umieścić na 2. albo 3. ołtarzu. Wybiera 3. ołtarz i umieszcza na polu pod nim ciemną tabliczkę. Następnie przenosi Złoto węża na ołtarz i rozpatruje efekt tego artefaktu.

Niebieski gracz może odprawić obrzęd jedynie na najniższym ołtarzu, ponieważ lupa tego gracza nie znajduje się jeszcze powyżej innych ołtarzy. Na tym ołtarzu może jednak wykonać tę akcję jeszcze tylko raz – gdy to zrobi, osiągnie limit 3 ciemnych tabliczek pod tym ołtarzem.

Gracze otrzymują ciemne tabliczki na 2 sposoby:

Na stanowiskach archeologicznych. Cztery stanowiska archeologiczne na planszy mają dodatkowy mroczny efekt zapewniający ciemną tabliczkę. Gracz może go rozpatrzyć po przemieszczeniu swojego archeologa na takie stanowisko, przeprowadzeniu wykopalisk na którymś z tych stanowisk albo odkryciu takiego stanowiska **z użyciem archeologa**. W przypadku odkrycia nowego stanowiska budzenie strażnika następuje po rozpatrzeniu mrocznego efektu.

Ważne! Efekty, które pozwalają aktywować stanowisko archeologiczne, np. efekt *Lornethi* albo , nie pozwalają rozpatrzyć mrocznego efektu tych stanowisk. Natomiast karty, które pozwalają umieścić albo przemieścić archeologa, np. *Zepsuty kompas* albo *Laska tropiciela*, pozwalają rozpatrzyć mroczny efekt.

Na torze badań. W ramach efektu rozpatrywanego po dotarciu znacznika badań na określone pola.

Cena ambicji: Punktowanie ciemnych tabliczek

Zakłęcia zadziały! Cała wiedza jest teraz w naszym zasięgu! Ale znaki mówią o zagrożeniu i ostrzegają, żeby nie dotykać ołtarzy. Co jest nie tak z tym miejscem?

Wszystkie  użyte przez graczy do odprawienia obrzędów na ołtarzach pozostają na torze badań do końca rozgrywki. Na koniec gry gracze, którzy odprawiali obrzędy na ołtarzach, mogą stracić punkty:

1. **Odfłożenie nieużytych ciemnych tabliczek.** Jeśli na koniec gry graczom zostały nieużyte , odkładają je do puli ciemnych tabliczek na planszy, przestrzegając zasady, że każde pole mieści tyle tabliczek, ilu jest graczy.
2. **Utrata punktów.** Pierwsze od prawej **puste** pole na ciemne tabliczki określa, ile punktów należy odjąć za każdą użytą . Na przykład, jeśli przy tym polu znajduje się oznaczenie , gracz traci po 3 punkty za każdą ciemną tabliczkę, którą umieścili pod ołtarzami.
3. **Punktowanie ołtarzy.** Na koniec należy sprawdzić każdy ołtarz z artefaktem i określić, który z graczy umieścił pod nim najwięcej . Ten gracz zdobywa punkty wskazane nad danym ołtarzem. W razie remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują wskazane punkty.

Wskazówka. Choć odprawianie obrzędów na ołtarzach może kosztować punkty na koniec gry, w trakcie rozgrywki przynosi wiele korzyści. Stratę punktów można zrównoważyć zdobyciem punktów za ołtarze, dlatego warto zwracać uwagę na to, kto ma najwięcej  pod poszczególnymi ołtarzami.

Przykład punktowania

Najpierw gracze odkładają wszystkie nieużyte  do puli na planszy. Żółtemu graczowi zostały 3 takie tabliczki. Odfłożenie ich do puli zmniejszyło ujemną wartość każdej ciemnej tabliczki z -4 do -3 punktów.

Następnie gracze tracą punkty za tabliczki, które umieścili pod ołtarzami: niebieski traci 15 punktów za 5 tabliczek; żółty traci 12 punktów za 4 tabliczki.

Na koniec gracze punktuje ołtarze. Niebieski otrzymuje 2 punkty za 1. ołtarz, a żółty otrzymuje 3 punkty za 4. ołtarz. Oboje otrzymują po 3 punkty za 3. ołtarz, ponieważ w tym przypadku zremisowali. Nikt nie otrzymuje punktów za 2. i 5. ołtarz, ponieważ nie ma pod nimi żadnych tabliczek.

Świątynia Sowy

Według całej skalnej ścieżki wykuto historie. To opowieść o proroku, który przywdział sówią maskę i ujarzmił strażników.

Przygotowanie do gry



Każdy gracz bierze znacznik latarni w swoim kolorze i kładzie go na swojej planszeczce.

W rozgrywce z tą stroną planszy używa się **specjalnego zestawu kafelków świątyni**. Standardowe kafelki świątyni należy pozostawić w pudełku.

- **Szczyt świątyni.** Na szczycie świątyni należy umieścić kafelki Świątyni Sowy i zakryte kafelki bożków zgodnie z oznaczeniami na planszy. (Na przykład w rozgrywce 3-osobowej umieszcza się po 2 kafelki o wartości 1 punktu w każdym z ich stosów).
- **Tor badań.** Na poszczególnych polach toru badań należy umieścić odpowiednio kafelek Świątyni Sowy albo kafelek nagrody naukowej. Na niektórych polach kafelki umieszcza się tylko w rozgrywce 3- i 4-osobowej albo tylko w rozgrywce 4-osobowej.
- **Sekretne przejścia.** Kafelki Świątyni Sowy i kafelki bożków należy też umieścić na polach sekretnych przejść na torze badań.



Jeśli gracze dodali do elementów gry kafelki bożków z rozszerzenia *Poszukiwania ekspedycji*, powinni usunąć z gry te z efektami i ponieważ nie używa się ich w rozgrywce z tą świątynią.

Region na tej stronie planszy jest podzielony na 2 odrębne rzędy. Na wszystkich stanowiskach archeologicznych w górnym rzędzie tego regionu podczas przygotowania gry kładzie się po 1 odkrytym i po 1 zakrytym kafelek bożka. Odkrycie tych stanowisk kosztuje dodatkowo 2 (oprócz 3 kompasów, które stanowią standardowy koszt).



Sekretne przejścia

Tor badań na stronie planszy ze Świątynią Sowy ma 6 sekretnych przejść, z których można skorzystać, używając lupy.

- 1 Gracz może przesunąć swoją lupę do wolnego sekretnego przejścia połączonego z polem, na którym aktualnie znajduje się lupa. Aby to zrobić, wykonuje akcję badań i opłaca wskazany koszt.
- 2 Gracz umieszcza swoją lupę na polu w sekretnym przejściu i otrzymuje kafelek świątyni albo kafelek bożka znajdujący się poniżej tego pola. Sekretne przejście jest teraz **zablokowane** dla pozostałych graczy. Z każdego sekretnego przejścia może skorzystać tylko 1 gracz.
- 3 Na koniec gracz umieszcza swoją latarnię na polu startowym toru badań.

Jeśli gracz skorzystał z sekretnego przejścia, nie może już do końca rozgrywki ponownie przesunąć lupy:

- W kolejnych akcjach badań może przesunąć latarnię albo brulion.
- Badania z użyciem latarni wiążą się z innymi efektami rzędów.

- Brulion można przesunąć **maksymalnie do rzędu**, w którym znajduje się lupa albo latarnia – bierze się pod uwagę ten znacznik badań, który jest wyżej.



Uwaga! Brulion Dziennikarza może wyprzedzić jego lupę o 1 rząd, nawet jeśli lupa znajduje się w sekretnym przejściu. Brulion Dziennikarza może też wyprzedzić jego latarnię o 1 rząd.

- Jako że pozostaje w sekretnym przejściu, każdy gracz może skorzystać z sekretnego przejścia tylko raz w trakcie całej rozgrywki. Nie można skorzystać z sekretnego przejścia za pomocą ani .



Przygotowanie szczytu świątyni do rozgrywki 3-osobowej



I

II

III

IV

V

Zdobywanie kafelków świątyni

Kafelki Świątyni Sowy można znaleźć na całym torze badań. Jeśli dowolny znacznik badań gracza znajduje się na **tym samym** polu co kafelek świątyni, ten gracz może użyć akcji badań i opłacić wskazany koszt, aby kupić ten kafelek.

Ponadto, gdy znacznik badań gracza dotrze do rzędu oznaczonego 1 z symboli piramidy, od tej pory gracz może używać akcji badań, aby kupować kafelki ze **szczytu świątyni**:



Jeśli znacznik dotarł do 5. rzędu, gracz może użyć akcji badań, aby kupić kafelek świątyni o wartości 1 punktu albo kafelek bożka, opłacając odpowiedni koszt.



Jeśli znacznik dotarł do 7. rzędu, gracz może kupić w powyższy sposób kafelek bożka, kafelek świątyni o wartości 1 punktu albo kafelek świątyni o wartości 5 punktów, opłacając odpowiedni koszt.



Jeśli znacznik dotarł do 9. rzędu, gracz może kupić w powyższy sposób dowolny kafelek ze szczytu świątyni, opłacając odpowiedni koszt.



Efektu karty Dziennik można użyć tylko do przesunięcia brulionu. Nie można za jego pomocą zdobyć kafelek świątyni.



Nowa zdolność kafelków świątyni



Kafelki Świątyni Sowy mają specjalną zdolność. Gdy gracz zdobędzie 2 dowolne kafelki Świątyni Sowy, może je połączyć, aby stworzyć dodatkowe pole bożka.

Jako akcję darmową gracz może umieścić bożka na tym polu, aby skorzystać z dowolnego z 5 standardowych efektów pół bożków widocznych na planszeczce.

Nie można w ten sposób skorzystać z żadnego z niebieskich efektów pół bożków, unikalnych dla każdego z przywódców. Umieszczenie bożka na takim polu nie powoduje utraty punktów.

Punktowanie

Na koniec gry lupa (nawet jeśli jest w sekretnym przejściu), brulion i latarnia zapewniają punkty zależnie od rzędów, w których się znajdują.

W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który zdobył w sumie najwięcej punktów z toru badań i kafelków świątyni. Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.



Rozgrywka 1-osobowa

Świątynia Pająka

Przygotowanie do gry

Po przygotowaniu składającego się z 10 kafelków stosu akcji przeciwnika wtasuj do niego kafelek akcji Świątyni Pająka. Stos akcji będzie zawierać 11 kafelków. Do końca przygotowanie gry zgodnie ze standardowymi zasadami wariantu 1-osobowego, przygotowując planszę i pulę ciemnych tabliczek jak do rozgrywki 2-osobowej.

Kafelek akcji Świątyni Pająka



Gdy zostanie odkryty ten kafelek akcji, przeciwnik wykonuje akcję wskazaną dla aktualnej rundy. W zależności od rundy rozpatruje obydwie albo 1 z następujących akcji (poza 1. rundą):

- **Odprawienie obrzędu na ołtarzu.** Przeciwnik umieszcza z puli ciemnych tabliczek pod najwyższym ołtarzem z artefaktem niezależnie od pozycji swojej lupy.
- **Umieszczenie artefaktu i odprawienie obrzędu na ołtarzu.** Przeciwnik wybiera artefakt z rzędu kart i umieszcza go na najniższym pustym ołtarzu, a następnie umieszcza z puli ciemnych tabliczek pod tym ołtarzem. Skorzystaj ze strzałki decyzji, aby określić, czy przeciwnik wybiera artefakt najbardziej z lewej, czy najbardziej z prawej w rzędzie kart. Jeśli lupa przeciwnika nie dotarła powyżej najniższego pustego ołtarza, nic się nie dzieje.

W rzadkiej sytuacji, kiedy pula ciemnych tabliczek będzie pusta, przeciwnik pomija te akcje.

Punktowanie

Przeciwnik nie traci punktów za ciemne tabliczki, które umieścił pod ołtarzami, otrzymuje jednak punkty za ołtarze, pod którymi ma najwięcej tabliczek (w taki sam sposób jak Ty). Policz pozostałe punkty uzyskane przez przeciwnika zgodnie ze standardowymi zasadami.

Świątynia Sowy

Przygotowanie do gry

Po przygotowaniu składającego się z 10 kafelków stosu akcji przeciwnika wtasuj do niego kafelek akcji Świątyni Sowy. Stos akcji będzie zawierać 11 kafelków. Dokończ przygotowanie gry zgodnie ze standardowymi zasadami wariantu 1-osobowego, przygotowując planszę jak do rozgrywki 2-osobowej.

Sekretne przejścia

- Gdy przeciwnik ma przesunąć swoją lupę, sprawdź, czy ten znacznik badań znajduje się na polu połączonym z wolnym sekretnym przejściem. Jeśli tak jest, a strzałka decyzji jest zwrócona w kierunku sekretnego przejścia, przeciwnik przesuwa tam lupę. Po wejściu do sekretnego przejścia otrzymuje znajdujący się tam kafelek świątyni albo kafelek bożka.
- Gdy przeciwnik skorzysta z sekretnego przejścia, umieść latarnię w jego kolorze na polu startowym toru badań. Od tej pory, gdy przeciwnik będzie miał przesuwać lupę, zamiast niej przesuwa latarnię.

Kafelek akcji Świątyni Sowy



Gdy zostanie odkryty ten kafelek akcji, przeciwnik zdobywa kafelek świątyni znajdujący się najniżej na torze badań. Jeśli dotyczy to więcej niż 1 kafelek, wybierz 1 za pomocą strzałki decyzji.

- Jeśli to kafelek o wartości 1 punktu, przeciwnik bierze ten kafelek i przesuwa lupę 1 raz.
- Jeśli to kafelek o wartości 5 punktów, przeciwnik bierze ten kafelek.
- Jeśli to kafelek o wartości 10 punktów, sprawdź, czy jest już oznaczony kompasem. Jeśli nie jest, przeciwnik oznacza go kompasem i przesuwa lupę 2 razy. Jeśli jest już oznaczony, przeciwnik bierze ten kafelek. Jeśli Ty zdobędziesz kafelek oznaczony kompasem, zanim uda się to przeciwnikowi, nie otrzymujesz kompasu użytego do oznaczenia tego kafełka.

Przeciwnik może zdobyć kafelek świątyni znajdujący się najniżej na torze badań niezależnie od pozycji swoich znaczników badań.

Rozgrywka 1-osobowa: dodatkowe moduły

Nasza radość z odkrycia petroglifów znacznie zmalała, gdy przy okazji odkryliśmy ślady innej ekspedycji. Zbyt wiele razy docieraliśmy na miejsce jako drudzy. To się musi zmienić! Jeśli oni planują opuścić obóz o brzasku, my musimy wyruszyć nocą!

Cele przeciwnika

Ten moduł wprowadza cele ekspedycji przeciwnika. Za każdym razem gdy przeciwnik zrealizuje cel, zdobędzie dodatkowe punkty. Możesz pokrzyżować jego plany, realizując jego cele jako pierwszy.

Nowe elementy



Ten moduł wprowadza 5 nowych kafelków, na których wskazane są **cele przeciwnika**.

Przygotowanie do gry

Przygotuj grę zgodnie ze standardowymi zasadami wariantu 1-osobowego, czyli jak do rozgrywki 2-osobowej. Połóż obok planszy niewykorzystane kafelki i . Reprezentują nagrody, które przeciwnik może zdobyć za zrealizowanie celów. (Te standardowe kafelki świątyni są też potrzebne w rozgrywce ze Świątynią Sowy).

Połóż 5 kafelków celów przeciwnika w zakrytym stosie obok planszy.

Przebieg rundy

W każdej rundzie przeciwnik jest pierwszym graczem zgodnie ze standardowymi zasadami wariantu 1-osobowego.

W każdej rundzie przed swoją 1. turą potasuj kafelki celów i stwórz z nich zakryty stos. Dobierz 3 losowe kafelki i połóż je odkryte obok planszy. Wskazują akcje, które przeciwnik chce wykonać przed Tobą.

Ponieważ przeciwnik rozegrał już swoją 1. turę w danej rundzie, możliwe jest, że wykonał akcję wskazaną na 1 z odkrytych kafelków i zrealizował cel. W takiej sytuacji nie otrzymuje nagrody. Zastąp ten kafelek celu nowym – wylosuj 1 z 2 kafelków, które zostały w stosie.

Jeśli Ty jako pierwszy zrealizujesz dowolny z celów odkrytych na daną rundę, zakryj ten kafelek – w tej rundzie przeciwnik nie otrzyma nagrody za ten cel.

Jeśli przeciwnik jako pierwszy zrealizuje dowolny z celów odkrytych na daną rundę, zakryj ten kafelek i daj przeciwnikowi kafelek świątyni o wartości 2 punktów – dodasz te punkty do jego wyniku końcowego.

Oznacza to, że w każdej rundzie przeciwnik może zdobyć 0, 2, 4 punkty albo 6 punktów za zrealizowanie celów. Ty nie otrzymujesz punktów za zrealizowanie celów, ale zmniejszasz liczbę punktów zdobywanych przez przeciwnika.

Brak kafelków. Jeśli obok planszy zabraknie kafelków , zamień 3 kafelki zdobyte przez przeciwnika na 1 z przygotowanych obok planszy kafelków .

Poziom trudności

Trzy cele w każdej rundzie zapewniają dużą różnorodność podczas rozgrywki i zwiększają wyzwanie, przed którym stajesz. Jeśli chcesz zmniejszyć poziom trudności, możesz dobierać tylko 2 kafelki celów w każdej rundzie. Możesz też zwiększyć poziom trudności, dobierając w każdej rundzie 4 kafelki celów, ale rozgrywka jest najbardziej zróżnicowana przy 2 albo 3 celach.

Poziom trudności można też zwiększyć, podnosząc wartość 1. odkrytego celu do 4 punktów. Połóż na tym kafelku 2 kafelki świątyni o wartości 2 punktów, aby oznaczyć jego większą wartość.

Cele



Kup przedmiot jako pierwszy w tej rundzie.



Kup artefakt jako pierwszy w tej rundzie.



Odkryj nowe stanowisko archeologiczne jako pierwszy w tej rundzie.



Przeprowadź badania za pomocą lupy albo latarni jako pierwszy w tej rundzie.



Umieść na planszy odpowiednią liczbę archeologów jako pierwszy w tej rundzie. Przeciwnik musi mieć na planszy 3 archeologów, a Ty musisz mieć ich 2.

Wskazówka. Aby zapamiętać ten cel, umieść na tym kafelku 3 archeologów przeciwnika (albo 2, jeśli w tej rundzie przeciwnik już umieścił archeologa na planszy).



Uwaga! Na potrzeby tego celu żetony przekąsek Badaczki traktuj jak archeologów.

UWAGI

Możesz zrealizować cel (i tym samym pozbawić przeciwnika możliwości zdobycia za niego punktów), nawet jeśli wykonana akcja nie była akcją główną w turze. Na przykład efekt pozwalający zdobyć przedmiot za darmo liczy się jako „kupno” przedmiotu i pozwala Ci zrealizować cel dotyczący tej akcji.

Możliwe jest zrealizowanie kilku celów w 1 turze. Ponieważ cel dotyczący odkrycia nowego stanowiska archeologicznego pokrywa się częściowo z celem dotyczącym umieszczenia na planszy archeologów, przeciwnik też może zrealizować 2 cele w 1 turze.

Rozgrywka 1-osobowa: dodatkowe moduły

*Powinniśmy skupić się na własnych zadaniach, a nie oglądać się na innych. Łatwo powiedzieć!
Wydaje się, że co byśmy osiągnęli każdego dnia, druga wyprawa zawsze robi to lepiej. I szybciej.*

Fioletowe akcje

Gratulujemy licznych zwycięstw w *Zaginionej wyspie Arnak* w wariantcie 1-osobowym. I to na najwyższym poziomie trudności.

Wielu fanów gry pisało do nas o swoich chwalebnych zwycięstwach i poszukiwaniu trudniejszych wyzwań. Ten moduł stawia przed Tobą jeszcze większe wyzwanie!

Elementy

Ten moduł zawiera zestaw 5 fioletowych kafelków akcji przeciwnika do rozgrywki 1-osobowej.



Przygotowanie do gry

Do przygotowania stosu akcji przeciwnika użyj 5 kafelków akcji archeologa (zgodnie ze standardowymi zasadami wariantu 1-osobowego):



Dodatkowo wybierz 5 kafelków spośród 5 fioletowych i 5 czerwonych kafelków akcji – po 1 z każdej pary:



Poziom trudności wzrasta o 1 za każdy czerwony kafelek i o 2 za każdy fioletowy kafelek. Może zatem wahać się od 0 (jeśli użyjesz tylko zielonych kafelków z gry podstawowej) do 10 (jeśli użyjesz wszystkich fioletowych kafelków).



W rozgrywce z tym modułem przeciwnik oprócz lupy używa też na torze badań brulionu.

Akcje przeciwnika

Akcje fioletowych kafelków są w większości przypadków takie same jak ich odpowiedniki na czerwonych i zielonych kafelkach, ale... znacznie silniejsze.

BADANIA



W 5. rundzie przesunij lupę przeciwnika dwukrotnie. Może to spowodować, że przeciwnik zdobędzie 2 kafelki świątyni w 1 turze.

UJARZMIENIE STRAŻNIKA



Po ujarzmieniu strażnika (albo po przeprowadzeniu badań za pomocą lupy, jeśli żaden strażnik nie był dostępny) przeciwnik prowadzi badania za pomocą brulionu. Zgodnie ze standardowymi zasadami brulion przeciwnika można przesunąć maksymalnie do rzędu, w którym znajduje się jego lupa albo ogień – bierze się pod uwagę ten znacznik badań, który jest wyżej.

Brulion przeciwnika może usuwać z gry kafelki nagród naukowych, a na koniec gry zapewni mu punkty zgodne z pozycją na torze badań.

Uwaga! Jeśli grasz z modułem wprowadzającym cele przeciwnika, przesunięcie brulionu nie liczy się na potrzeby celu dotyczącego badań za pomocą lupy.

KUPNO KARTY

Twój przeciwnik kupuje 2 karty w 1 akcji – po 1 każdego rodzaju. Jedną o najwyższej wartości punktowej spośród kart wskazanego rodzaju, a drugą – o najniższej wartości.

ODKRYCIE NOWEGO STANOWISKA ARCHEOLOGICZNEGO



Akcja przebiega zgodnie ze standardowymi zasadami wariantu 1-osobowego. Jednak na koniec gry przeciwnik otrzymuje 1 dodatkowy punkt za każdy swój kafelek bożka (tzn. 4 punkty za każdy unikatowy odkryty kafelek bożka i 3 punkty za każdy kafelek bożka znajdujący się na polu „-1”).

Uwaga! Ta zasada ma zastosowanie jedynie w rozgrywkach, w których został wybrany ten fioletowy kafelek.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:

DLA NASZEGO GŁÓWNEGO ZESPOŁU, W SKŁAD KTÓREGO WCHODZĄ:

Adam Španěl – za pracę nad implementacją online, a także za celne komentarze na etapie opracowania gry i pracy nad instrukcją.

Radek „RBX” Boxan – za to, że służył pomocą zawsze, gdy to było potrzebne. Bardzo się cieszymy, że jesteś w naszym zespole!

Michael Murphy – za to, że znów niezwykle nam pomógł jako kierownik ds. społeczności online, a także sam dostarczył cennych informacji zwrotnych i uwag. Dziękujemy!

Gus Cook – za podjęcie się zadania napisania instrukcji. Ta rola Ci pasuje!

Jakub Uhlíř i David Nedvídek – za zajęcie się fizycznymi prototypami i testami.

Říman – za wielki trud, dzięki któremu insert, mimo tylu klód po drodze, działa, jak należy. To była długa droga. Świetna robota!

Tomáš Zadražil – za to, że zrobił krok w nieznanie i zajął się produkcją insertu.

Kew – za pomoc w analizie informacji zwrotnych.

Eleni Papadopolou – za przygotowanie niesamowitych materiałów wideo.

Regina Urzajeva, Ollie, Iva Nedvídková i wiele innych osób – za promocję przedsprzedaży i obsługę klienta. To był ogrom pracy, ale zajęliście się tym śpiewająco!

DLA ILUSTRATORÓW, DO KTÓRYCH NALEŻĄ:

Ondra Hrdina, Jiří Kůs i Kuba Politzer – już to mówiliśmy wiele razy, ale jeszcze raz powtórzmy: Wasze ilustracje sprawiają, że ta gra żyje. Dziękujemy za doskonałą pracę!

Bardzo dziękujemy **Antoine’owi Najjarinowi** za pomoc w udoskonaleniu zasad Świątyni Pajaka.

Specjalne podziękowania należą się twórcom gry *Lords of Waterdeep*, jednej z naszych ulubionych gier typu worker-placement. Mechanika korupcji z rozszerzenia *Scoundrels of Skullport* była dla nas źródłem inspiracji podczas tworzenia Świątyni Pajaka.

Testerzy wersji fizycznej: Diduška, Stanislav Kubeš, Lenka „slunicko.miki” Zitová, David „Shrap” Zita, Peřule Pěkná, Kája „Runemaker” Pěkný, Daniel „Cukřík” Knápek, Filip X, Pavel Češka, Martin „Intoš” Sedmera, Markéta.

Byliście świetnymi testerami! Serdeczne podziękowania dla wszystkich, którzy przyłączyli się do nas podczas WSBG, českých wydarzeń planszówkowych, CGE Deskotestování i wielu innych wydarzeń związanych z testowaniem gier. Wasze wsparcie, energia i informacje zwrotne pomogły nadać tej grze taki kształt, jaki ma.

Testerzy online: kuro, nyahan, Cristhian Gudiño (Crisgud), UtterMarcus, RabbitRain, Ivan Filatov, Lachlan Ward-Smith, Dung Hoang, James (pandax42) Liao, Patryk Gałka, autopp, Kagura I „HK”, Zoomie86, AaronMIG, 3106kun, irls, Tish, Arien Malec, sasimirobot, Albert Mena, tsuzumik, trovtv, Michael Molen, Kedamashi, Marcel Dragomir, Andi Muhammad Fadlillah Firstiogusran (Xiot), Sreekar, Laskas, Dionprv, Luke, Barry Smith, Buddydave, Vily, nushura, Mark Ferrić, Mascha Artz.

Jesteśmy wzruszeni tym, że tak wiele osób chciało nam pomagać w testowaniu gry! Dziękujemy!



MÍN & ELWEN
Autorzy gry



cge.as/arnak-app

„Już od jakiegoś czasu dopytujecie o cyfrową wersję gry *Zaginionej wyspy Arnak*. Teraz możemy przekazać Wam wspaniałą wiadomość – już jest w przygotowaniu!

Nie chcieliśmy działać w pośpiechu. Ścisłe współpracujemy z zespołem CGE zajmującym się implementacjami cyfrowymi, aby stworzyć grę wierną oryginałowi, a jednocześnie pozwalającą zanurzyć się w przygodzie w nowy i inny sposób.

Niezależnie od tego, czy gracie w pojedynkę, czy rywalizujecie z przyjaciółmi online, już wkrótce będziecie mogli poznawać Arnak od zupełnie nowej strony. Nie możemy się doczekać, kiedy dołączycie do nas w tej podróży! „

Autorzy gry: Mín & Elwen

Opracowanie gry: **Michal Štach**
Michaela Štachová
Adam Španěl
Jakub Uhlíř

Projekt graficzny: **Radek „RBX” Boxan**

Ilustracje: **Ondřej Hrdina**
Jiří Kůs
Jakub Politzer
Štěpán Drašák

Zwiastun i elementy 3D: **Roman Bednář**

Konsultacje graficzne: **Dávid Jablonovský**

Kierownik ds. społeczności: **Michael Murphy**

Produkcja: **Vít Vodička**
Tomáš Zadražil

Autorzy instrukcji: **Gus Cook**
Jason Holt

Kierownik projektu: **Jan Zvoníček**

Nadzór projektu: **Petr Murmak**

NIE USTAWAJCIE W BADANIACH!

Jeszcze wiele zostało do odkrycia!

Pod tym linkiem znajdziecie wideoinstrukcje, dzienniki twórców, informacje o tworzeniu ilustracji i wiele innych ciekawych treści:



cge.as/explore-arnak

© Czech Games Edition
Czerwiec 2025
www.CzechGames.com



rebel



Efekt z tym symbolem nie liczy się jako akcja główna w turze – jest to akcja darmowa. Możesz wykonać tyle akcji darmowych, ile chcesz. Możesz je wykonać przed swoją akcją główną, po niej, a nawet w jej trakcie.

Jeden z efektów pól bożków Mistyka nie jest akcją darmową.

Otrzymujesz wskazane zasoby.

Otrzymujesz kartę *Strachu* i wskazane zasoby. Musisz wziąć kartę *Strachu* z zasobów ogólnych i umieścić odkrytą w swoim obszarze gry (ignorując jej symbol podróży). Jeśli nie ma dostępnych kart *Strachu*, weź kafelek strachu.

Otrzymujesz albo .

Możesz opłacić koszt widoczny po lewej stronie, aby otrzymać korzyść przedstawioną po prawej stronie. Jeśli nie możesz albo nie chcesz opłacić kosztu, nie otrzymujesz korzyści.

Opłacić koszt, aby wybrać 1 z 2 zasobów.

Dokonaj 1 z 2 wymian: ALBO .

Ten symbol na karcie artefaktu przypomina, że efekt kosztuje 1 . Koszt trzeba opłacić tylko wtedy, gdy karta jest zagrywana z ręki, nie gdy jest kupowana.

Opłacasz ten koszt, odkładając 1 kartę z ręki odkrytą do swojego obszaru gry, ignorując jej symbole podróży i efekt. Jeśli nie masz kart na ręce, nie możesz opłacić tego kosztu i tym samym nie możesz otrzymać korzyści, którą daje ten efekt.

Możesz dobrać kartę. Jeśli Twoja talia jest pusta, ten symbol nie daje efektu.

Weź kartę i umieść ją na wierzchu swojej talii (nie rozpatrujesz efektu karty).

Możesz dobrać kartę ze spodu swojej talii. Jeśli Twoja talia jest pusta, ten symbol nie daje efektu.

Możesz wybrać kartę z ręki albo ze swojego obszaru gry i ją usunąć.

Możesz dobrać kartę. Następnie możesz usunąć kartę z ręki albo ze swojego obszaru gry. Każda część tego efektu jest opcjonalna.

Możesz dobrać kartę. Następnie musisz odłożyć kartę z ręki odkrytą do swojego obszaru gry, ignorując jej symbole podróży i efekt.

Możesz natychmiast wykonać akcję prowadzenia wykopalisk albo odkrycia nowego stanowiska archeologicznego, jeśli masz archeologa na swojej planszecie. Efekt może określać specjalne korzyści albo ograniczenia.

Możesz natychmiast kupić kartę artefaktu albo kartę przedmiotu z rzędu kart. Koszt jest niższy o wskazaną wartość.

Wykonaj akcję kupna artefaktu, nie opłacając jego kosztu, ale rozpatrując jego efekt.

Wykonaj akcję kupna przedmiotu, nie opłacając jego kosztu.

Aby opłacić ten koszt (Świątynia Drzewa), usuń artefakt z ręki albo ze swojego obszaru gry.

Możesz natychmiast ujarzmić strażnika, nie opłacając kosztu widocznego na jego kafelku. Ten efekt pozwala ujarzmić strażnika tylko na stanowisku archeologicznym, na którym masz archeologa.

Możesz wybrać dowolnego ujarzmionego przez siebie strażnika, który już udzielił przysługi. Odkryj go ponownie, aby jego przysługa znów była dostępna.

Wybierz 1 ze swoich ujarzmionych strażników, z którego przysługi jeszcze nie skorzystałeś, i zakryj go, nie korzystając z niej.

Aktywuj 1 dowolne stanowisko .

Aktywuj 1 dowolne odkryte stanowisko .

Aktywuj 1 dowolne odkryte stanowisko .

Aktywuj 1 dowolne **niezajęte** stanowisko . Usuń je z gry. Następnie weź wierzchni kafelek ze stosu nieużywanych kafelków bożków i umieść odkryty w miejscu zniszczonego stanowiska. Od tej chwili można znów odkryć w tym miejscu nowe stanowisko archeologiczne.

W rozgrywce ze Świątynią Wodospadu ten symbol przypomina, aby wybrać 1 z ukrytych stanowisk archeologicznych, aktywować je, a następnie zdjąć z planszy i odłożyć na spód zwykłego stosu.

Weź srebrnego asystenta.

Awansuj 1 ze swoich srebrnych asystentów, odwracając go złotą stroną ku górze, i go przygotuj.

Weź nowego srebrnego asystenta albo awansuj 1 ze swoich srebrnych asystentów, odwracając go złotą stroną ku górze, i go przygotuj. (Pamiętaj, że nie możesz wziąć więcej niż 2 asystentów).

Możesz przygotować 1 ze swoich asystentów.

Przygotuj 2 asystentów. Nie możesz przygotować tego samego asystenta dwukrotnie.

Użyj srebrnej umiejętności 1 z asystentów dostępnych w zasobach ogólnych.

Użyj złotej umiejętności 1 z asystentów dostępnych w zasobach ogólnych.

Użyj srebrnej umiejętności 1 z asystentów dostępnych w zasobach ogólnych. Następnie umieść go na spodzie odpowiedniego stosu.

Użyj 1 ze swoich asystentów, ale zamiast rozpatrywania jego efektu otrzymujesz wskazane zasoby. Jeśli efekt asystenta ma koszt (np.), zignoruj ten koszt.

Użyj efektu 1 dowolnego odkrytego bożka na planszy. Jeśli nie ma odkrytych bożków, ten symbol nie daje efektu.

Na torze badań: opłacić koszt za pomocą 1 ze swoich nieużytych bożków. Na kartach wydarzeń: otrzymujesz zakrytego bożka – 1 spośród tych, które nie zostały wykorzystane podczas przygotowania do gry.

Aby rozpatrzyć ten efekt bożka, weź 1 kafelek świątyni o wartości 2 punktów z dowolnego z 3 stosów w świątyni.

Umieść 1 ze swoich nieużytych bożków na pustym postumencie, aby rozpatrzyć widoczny na tym postumencie efekt (Świątynia Drzewa).

Dobierz i rozpatrz kartę wydarzenia ze wskazanego rozdziału.

Efekty oznaczone takim symbolem (na kartach wydarzeń) można zachować na później.

Weź najbardziej z lewej z puli ciemnych tabliczek (Świątynia Pajaka). Jeśli pula jest pusta, zamiast ciemnej tabliczki otrzymujesz .

ZASOBY POCZĄTKOWE

Gracz 1:

Gracz 2:

Gracz 3:

Gracz 4:

TALIA POCZĄTKOWA

