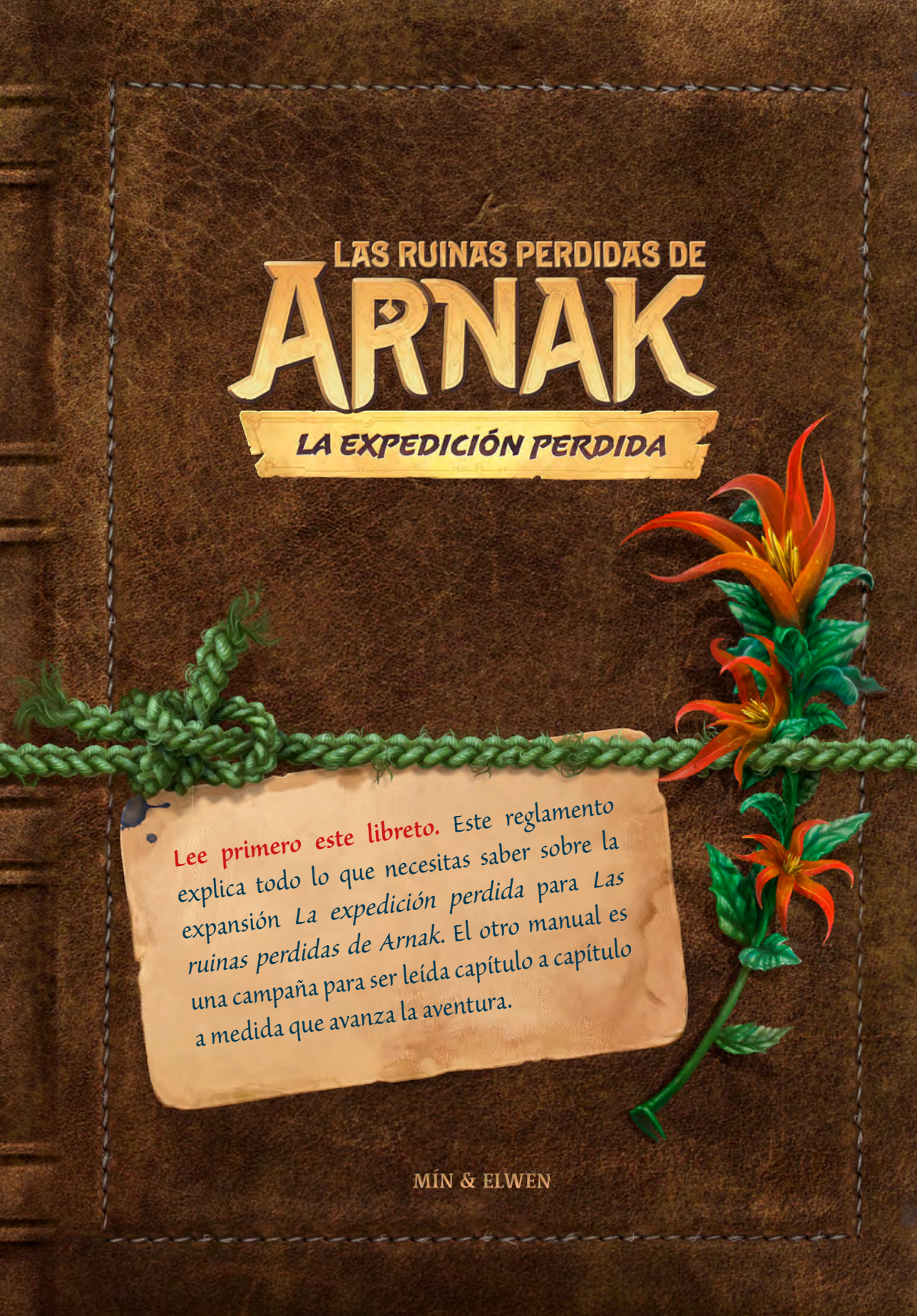
LAS RUINAS PERDIDAS DE ARNAK

LA EXPEDICIÓN PERDIDA



Lee primero este libreto. Este reglamento explica todo lo que necesitas saber sobre la expansión *La expedición perdida* para *Las ruinas perdidas de Arnak*. El otro manual es una campaña para ser leída capítulo a capítulo a medida que avanza la aventura.

MÍN & ELWEN

Cómo usar esta expansión

Esta expansión está diseñada para ser usada de 2 maneras:

Jugar una partida normal

Mezclando las nuevas cartas y losetas con las del juego básico, puedes jugar partidas de 1 a 4 jugadores del modo habitual.

Los componentes de esta expansión están marcados con este símbolo. Aunque los mezcles para una partida normal, siempre los podrás usar para jugar la campaña en otro momento.

Jugar la campaña

Con los componentes de esta expansión separados de los mazos básicos, puedes jugar una campaña de seis capítulos en solitario, o de dos jugadores en modo cooperativo.

Ampliar el juego básico



21 objetos



13 artefactos



4 ayudantes



3 guardianes



8 ídolos

Nuevos yacimientos

Las 5 losetas de yacimiento nuevas te ofrecen la posibilidad de usar las cartas de encuentro de la campaña en una partida normal. **No uses estas losetas en la campaña.**

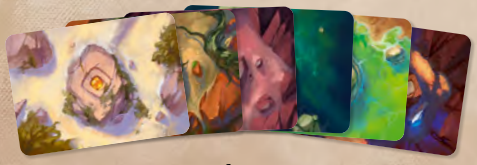


4 yacimientos de nivel

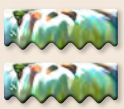


1 yacimiento de nivel

Cartas de encuentro de la campaña



56 cartas de encuentro

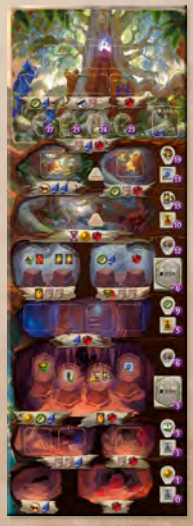


2 losetas de cascada

Nuevos marcadores de investigación

El nuevo tablero de investigación tiene dos marcadores de investigación. Son para la campaña, pero también puedes usarlos en una partida normal.





Líderes de la expedición

Esta expansión incluye dos líderes nuevos con habilidades únicas.

Estos líderes se pueden combinar con los de la expansión *Líderes de la expedición*. Si no dispones de esa expansión y quieres probar líderes en una partida normal de tres o cuatro jugadores, lee las reglas para dos líderes más sencillos en la página 10.

La campaña está diseñada para ser jugada con líderes. Puedes usar cualquier líder de esta expansión o de la expansión *Líderes de la expedición*.



Periodista

4 losetas de periódico
15 fichas de artículo

Mecánica

mono ayudante
8 artilugios dorados





2 fichas de asignación de líder

monta la tablilla tal y como se muestra



Solo para la campaña



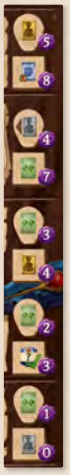
12 cartas de descripción de capítulo



loseta de niebla / marea



2 palomas



Loseta superpuesta de recompensas de investigación



4 figuras de arqueólogo rojas



bloc de hojas de campaña

Líderes de la expedición



Los líderes de expedición se introdujeron en la expansión anterior (*Líderes de la expedición*). Si ya sabes cómo usarlos, puedes pasar directamente a las descripciones individuales de la mecánica y el periodista.

Si no dispones de la expansión *Líderes de la expedición*, en la página 10 se explica cómo crear 2 líderes sencillos que te permitirán jugar con la mecánica y el periodista en partidas de 3 o 4 jugadores. En caso de que quieras simplificar las cosas, también puedes usar estos líderes sencillos en la campaña de dos jugadores o en solitario.

PERIODISTA – ¡Ha venido a Arnak para hacer historia! Sus artículos le brindan una forma única de beneficiarse de los hallazgos.



MECÁNICA – Experta ingeniera y apasionada de los artilugios. Está construyendo una máquina enorme con la ayuda de su peludo amigo.







Usa estas fichas si quieres asignar los líderes al azar.

Sobre la expansión *Líderes de la expedición*

Líderes de la expedición es otra expansión de *Las ruinas perdidas de Arnak*. Incluye:

- 6 líderes que aportan una habilidad única a cada jugador
- 2 nuevos marcadores de investigación
- 30 objetos y artefactos nuevos
- Nuevos yacimientos, guardianes, ayudantes, ¡y muchas cosas más!



Puedes jugar *La expedición perdida*, ya sea la campaña o con el juego básico, con o sin la expansión *Líderes de la expedición*.

Más información en **www.cge.as/expedition-leaders**

Preparativos de los jugadores

Cada líder cuenta con su tablilla y sus cartas, que sustituyen las tablillas y cartas básicas del juego original. Quédate con la tablilla y las cartas iniciales que correspondan a tu líder. También necesitarás 2 cartas de *Miedo*, como siempre.



Usa las figuras de arqueológo y las piezas de investigación del juego básico.



Cada líder tiene unas normas de preparación especiales con sus propios componentes específicos:

PERIODISTA:



MECÁNICA:



Cuando todas las tablillas estén preparadas, determina el orden de juego y los recursos iniciales de la forma habitual. Cada líder se explica con más detalle en las páginas siguientes.

Efectos azules de las casillas para ídolos



Aparte de los cinco efectos que ya estaban disponibles en el juego básico, cada líder dispone además de un efecto único entre sus casillas para ídolos.



Este efecto único solo se puede usar al colocar un ídolo en una casilla azul.

Al jugar con líderes, **no es necesario que uses las casillas de ídolo en un determinado orden.** Así pues, podrías usar la casilla azul antes de ocupar las casillas normales.



Los cinco efectos habituales de los ídolos se pueden usar en cualquier casilla, incluida una casilla azul.

El periodista

~~El equipo encuentra un templo perdido~~ ¡Descubren un templo perdido!

Gritos de alegría han resonado hoy en la jungla de Arnak cuando la expedición allí asentada ha descubierto un ~~arco~~ pórtico adornado con glifos que da paso a un templo abandonado desde tiempos remotos.



Primeras impresiones



Los periodistas no tienen reparos en escribir artículos antes de que se conozcan todos los hechos. Al investigar, tu cuaderno puede estar una fila por encima de tu lupa (pero no más).

Como recordatorio, empieza con tu cuaderno apilado encima de tu lupa.

Crónica

Crónica tiene uno de los tres efectos indicados en la tabla. Tus opciones dependen de cuántos artículos hayas escrito (hayan sido ya publicados o no).

- Si has escrito 0 o 1, obtienes .
- Si has escrito 2 o más, puedes elegir entre el o la .
- Si has escrito 5 o más, obtienes .

Cartas iniciales



Preparación de artículos



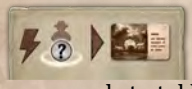
Coloca 1 ficha de artículo bajo cada yacimiento de nivel 1 o 2, tal como se muestra. Coloca 2 o 3 fichas de artículo en las muescas de tu tablilla (usa 3 solo en partidas de dos jugadores). Son artículos destacados que puedes escribir usando tu carta de *Investigación*.

Preparación de periódico

Selecciona al azar 2 de las 4 losetas de periódico e insértalas mostrando una de sus caras al azar. Devuelve las otras 2 a la caja.



Escribir artículos



Al empezar la partida, tus artículos están en yacimientos o en muescas de tu tablilla. Aún no están disponibles, pues debes **escribirlos** primero.

Escribir un artículo de un yacimiento es una acción gratuita. Su coste es **uno** de los valores de desplazamiento mostrados en el yacimiento (por ejemplo, puedes pagar 1 o 2 si el coste del yacimiento es 1 2). **Debes tener un arqueólogo en el yacimiento para escribir su artículo.**

Recuerda: Los valores de desplazamiento adicionales no se pierden hasta el final de tu turno. Si pagas 1 2 para ir a un yacimiento que cuesta solo 2, puedes usar el 1 restante para escribir el artículo del yacimiento.

Los artículos destacados que se encuentran en las muescas de tu tablilla solo se pueden escribir usando *Investigación*.

Una vez escrito un artículo, guárdalo en tu caja de provisiones hasta que decidas publicarlo.

Publicar artículos

Los artículos que has escrito se pueden gastar en las acciones representadas en tus losetas de periódico. Cuando decidas usar la acción, coloca el artículo en ella. Esa acción y ese artículo ya no se pueden volver a usar.

Como es habitual, si no está marcada como acción gratuita, la realizas como la acción principal de tu turno.

En cada periódico, debes ocupar la fila superior antes de poder usar la fila central, y debes ocupar la fila central antes de poder optar a la acción inferior. En el ejemplo de arriba, las acciones disponibles están indicadas con un 1. Ten en cuenta que está permitido publicar varias filas de una loseta mientras se ignora la otra.

Sin embargo, hay una recompensa por publicar los 4 artículos de la fila superior: da lugar a que la casilla azul para ídolos quede disponible 2. Del mismo modo, la casilla para ídolos de la segunda fila solo está disponible si se han publicado todos los artículos de esa fila.

La mecánica

Dame la de 29... No, eso es un destornillador. Quiero una llave. ...
No, esa es de 31. Quiero la de 29. La de 29... ¡Sí! ¡Esa! ¡Mono guapo!



Preparativos

Baraja los **8 artilugios dorados** boca abajo, y divídelos en 4 pares.

Deja 1 par boca abajo al lado de tu tablilla; es para tu carta de *Trabajo en equipo*. Coloca los otros 3 boca abajo en los espacios I, III, y V de la fila de cartas.



Obtendrás el mono Chispas al principio de la ronda III. Coloca el mono ayudante en el espacio III de la fila de cartas, a modo de recordatorio.

Cartas iniciales

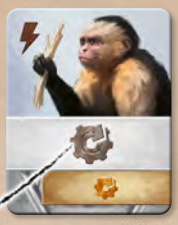


Reparaciones

Reparaciones tiene uno de los tres efectos que aparecen en la tabla. Tus opciones vendrán determinadas por la cantidad de artilugios dorados que tengas en tu máquina.

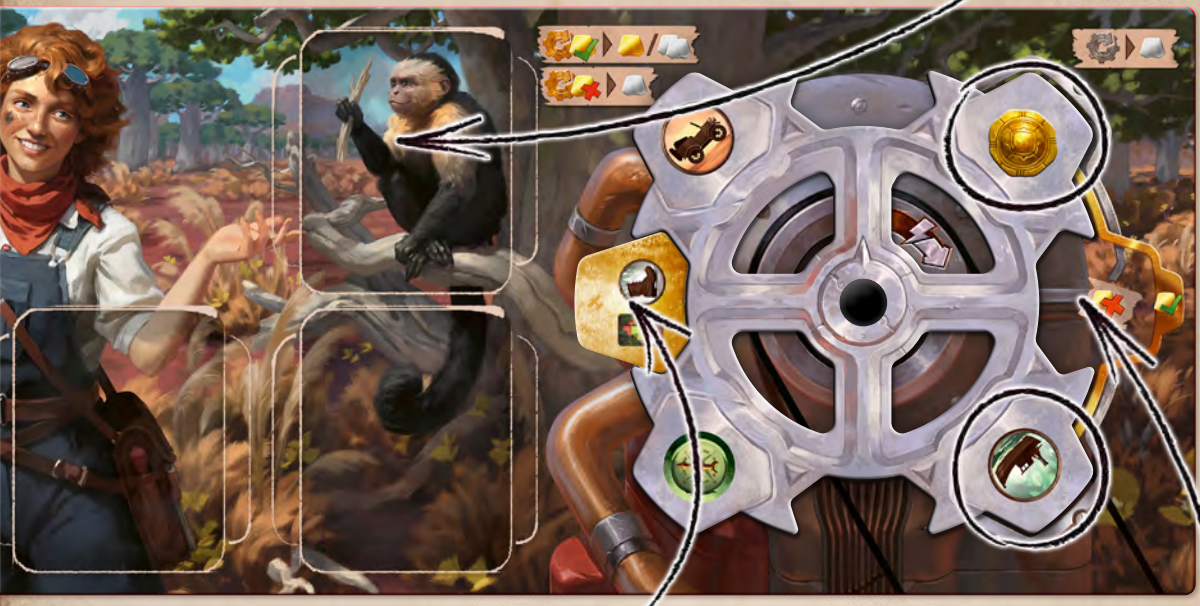
- Si tienes 1, obtienes .
- Si tienes 2, puedes elegir la opción anterior, o el .
- Si tienes 3 o más, puedes elegir , o cualquiera de las opciones anteriores.

Chispas



Consigues este ayudante al principio de la ronda III. También puedes conseguir ayudantes del modo habitual, lo que significa que puedes acabar teniendo hasta 3.

Chispas se puede usar y recuperar como cualquier otro ayudante, pero no puede ser reemplazado, intercambiado, o descartado por ningún efecto. Pertenece siempre a la mecánica.



Añadir un artilugio dorado

Después de robar cartas en el inicio de las rondas I, III, y V, revela el par de artilugios dorados de esa ronda, elige uno, y colócalo en cualquier espacio vacío de tu máquina. Devuelve el otro artilugio a la caja.

Tu carta de *Trabajo en equipo* te permite añadir 1 artilugio del par adicional que dejaste junto a tu tablilla.

La máquina



Tu máquina es una gran rueda con 4 artilugios plateados y ranuras para 4 artilugios dorados. La máquina empieza la partida con los efectos y en la parte superior, tal y como muestra la imagen superior. A modo de recordatorio, en el centro de la rueda hay una flecha apuntando hacia arriba.

Este efecto –que aparece en tus cartas, en tu mono ayudante, y en tu efecto azul de ídolo – significa que debes girar la rueda 90 grados en sentido horario, y luego **elegir 1 efecto de artilugio plateado** de los 2 que acaben en el lado derecho.

Este efecto también hace girar la rueda 90 grados en sentido horario. Seguidamente, comprueba la ranura de artilugio dorado que acabe a la derecha.

Si la ranura de artilugio dorado está vacía, **elige 1 efecto de artilugio plateado,** como has hecho con el efecto del engranaje de plata.

Si hay un artilugio dorado en la ranura que acaba a la derecha, elige el efecto de **ese artilugio dorado, o de ambos artilugio plateado adyacentes** en cualquier orden.

Prospector y viajero

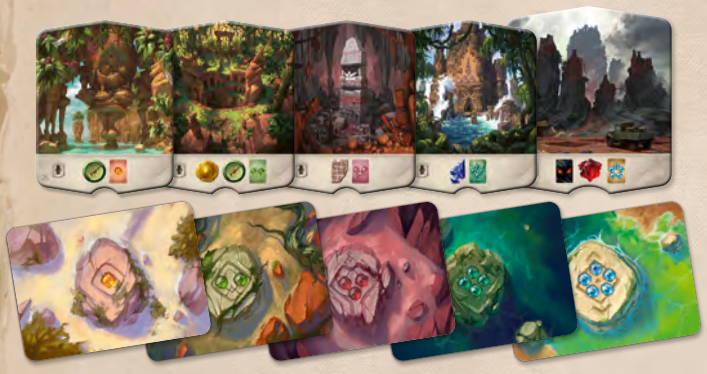
Aquí tienes 2 líderes sencillos que puedes crear usando únicamente componentes del juego básico. Usa la tablilla y las piezas del juego básico y reemplaza tus cartas iniciales por las que se indican aquí. No dispondrás de casillas azules de ídolo ni habilidades especiales, pero estas cartas te proporcionarán las capacidades necesarias para jugar la campaña, o una partida de 3 o 4 jugadores contra la mecánica y el periodista.





Nuevos yacimientos

Estos yacimientos se pueden barajar en las pilas habituales y te permiten robar cartas de encuentro. Retira estos yacimientos de las pilas cuando juegues la campaña, donde las cartas de encuentro se usan de otra forma.



Cada yacimiento nuevo tiene un efecto que te pide que robes y resuelvas la carta de encuentro superior de un mazo específico.

Ten en cuenta que las cartas de encuentro pueden desvelar información secundaria de la campaña.

Cartas de encuentro



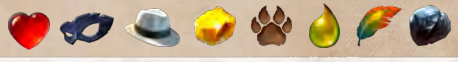
Puedes dejar los mazos de cartas de encuentro en la caja hasta que sean necesarios. Si se revela un yacimiento que requiera usar un mazo de encuentro, toma el mazo de la caja, barájalo, y déjalo junto al tablero, cerca del yacimiento.

Al resolver una carta de encuentro, debes elegir una de las dos opciones:

- Si eliges el efecto de la izquierda, resuélvelo de inmediato y luego descarta la carta.
- Si eliges el efecto de la derecha, conservas la carta junto a tu tablilla. Si el efecto tiene el símbolo ⚡ puedes usarlo como cualquier otra acción gratuita (incluso inmediatamente). Si no es una acción gratuita, solo puedes usarlo como la acción principal de tu turno. En cualquier caso, descarta la carta después de usarla.



Las cartas del capítulo seis solo se usan en la campaña.



Estos símbolos son de la campaña. No tienen efecto en una partida normal.

El Templo de la Cascada

Fluyendo, salpicando, siempre cambiante,
el agua nos bloquea el camino.

Para jugar con el Templo de la Cascada, solo tendrás que colocarlo encima del marcador de investigación en cualquiera de las caras del tablero original.

Nuevo efecto de robar



Es como un efecto , salvo que robas la carta de debajo de tu mazo.

El atajo

Tu lupa puede tomar este atajo y moverse directamente al templo. Para pagar la parte del ídolo del coste, entrega un ídolo sin usar.

Yacimiento oculto

Una maravilla arqueológica se esconde detrás de la cascada. Durante los preparativos, coloca yacimientos de nivel , al azar y boca abajo, en el espacio del yacimiento, un yacimiento por jugador.

Durante el juego, solo tu lupa puede desplazarse al espacio del yacimiento. Tu cuaderno debe desplazarse por las casillas de la derecha. Puede desplazarse a estas casillas incluso mientras tu lupa sigue en el yacimiento (y el cuaderno del periodista se puede desplazar a la fila por encima del yacimiento). Cuando tu lupa llegue al espacio del yacimiento, revisa las losetas de yacimiento, elige una, actívala, y colócala debajo de la pila de yacimientos habitual.

En la variante en solitario, la expedición rival descarta el yacimiento superior cuando llega a este espacio.

Las cataratas



Durante los preparativos, coloca las losetas de cascada de manera que cubran estos dos costes. Los costes cubiertos no se aplican. Cada vez que se investigue la casilla de encima, desliza la loseta para cubrir el coste antiguo y revelar el coste que se aplicará la próxima vez.



El Templo del Árbol

El árbol presenta marcas de rituales ancestrales. ¿Cómo puede un ser vivo ser tan antiguo?

Preparativos

- Para jugar con el Templo del Árbol, solo tendrás que colocarlo encima del marcador de investigación en cualquiera de las caras del tablero original. Recomendamos la cara del Templo de la Serpiente, ya que sus yacimientos presentan costes de desplazamiento más interesantes.

- 

Antes de repartir ídolos en los yacimientos, forma dos pequeñas pilas con ídolos elegidos al azar boca abajo, con un ídolo por jugador. Coloca las pilas en los espacios señalados, boca abajo. Nadie sabrá qué hay en una pila hasta que llegue a ese espacio con su cuaderno.

Cámaras de ídolo


El Templo del Árbol te ofrece dos ocasiones de realizar un ritual ancestral. Cuando llegues a una cámara de ídolo con tu lupa, puedes colocar uno de tus ídolos sin usar en una de las casillas de ese espacio para obtener la recompensa indicada en la casilla.

Los jugadores que lleguen después no podrán usar casillas ocupadas por ídolos jugados previamente. Los ídolos de las casillas de tu tablilla no se pueden mover a la cámara del ídolo. Si no dispones de ídolo que ofrecer, no obtienes recompensa de la cámara de ídolo y pierdes la oportunidad de usarla.



Cuando llegues a una cámara de ídolo con tu cuaderno, mira los ídolos de la pila, elige uno, y devuelve los demás boca abajo. Obtienes inmediatamente la recompensa del ídolo elegido, así como el propio ídolo.



Otros misterios

Puedes encontrar objetos interesantes de la tradición de Arnak incluso antes de llegar a un templo.



Si tienes una pieza de investigación en esta fila, tu acción de investigación se puede usar para obtener una loseta de templo de 2 puntos, en lugar de avanzar una ficha. Paga el coste habitual.



Si tienes una pieza de investigación en esta fila, puedes investigar losetas de templo de 2 o de 6 puntos.



Esta puerta no se abrirá para cualquiera. Como parte de su coste, debes desterrar un artefacto de tu mano o de tu zona de juego.



Cuando tu lupa llega a esta fila, puedes recuperar a uno de tus guardianes boca abajo. Voltéalo para volver a disponer de su favor.



Cuando tu lupa llega a esta fila, puedes usar inmediatamente el efecto de cualquier ídolo boca arriba de un yacimiento por descubrir. Si no hay ídolos boca arriba, esto no tiene efecto.



Cuando colocas un ídolo aquí, puedes comprar un objeto con un descuento de . Seguidamente, puedes robar una carta de debajo de tu mazo. Ten en cuenta que esto significa que puedes robar inmediatamente la carta que acabas de comprar.

Nuevos ídolos

Esta expansión incluye varios ídolos nuevos. Solo tienes que mezclarlos con los del juego básico, estés jugando la campaña o no. Necesitarás estos ídolos adicionales en particular para preparar el Templo del Árbol.





Para resolver el efecto de este ídolo, toma una de las losetas de templo de 2 puntos de cualquiera de las tres pilas del templo. No tienes que pagar coste de investigación alguno. Si todas las pilas están vacías, este ídolo no tiene efecto.

Partida en solitario

En las partidas en solitario, el rival se anota siempre 3 puntos por el primer ídolo de determinado tipo y 2 puntos por ídolos adicionales del mismo tipo. Esto es así incluso en el caso de ídolos que no están impresos en la tablilla del rival.

Apuntes sobre algunas cartas

El diario del profesor Kutil



Por ejemplo, si tu cuaderno ha avanzado 3 filas, puedes elegir 2 de las 3 opciones (pero no puedes elegir la misma dos veces). Si eliges robar una carta, puedes mirarla antes de hacer tu segunda elección. En el Templo de la Cascada, el recorrido de tu cuaderno sin pasar por el yacimiento oculto es de dos filas (aunque el yacimiento oculto es solo una fila para tu lupa).

Estatuilla oscura



Deja tu mano a un lado y mira todo tu mazo. Elige hasta 2 cartas que no sean de *Miedo* y añádelas a tu mano de cartas que has dejado a un lado. De las cartas restantes, devuelve las de Miedo al mazo y deja las demás en tu zona de juego. No puedes jugar acciones gratuitas hasta que te hayas ocupado de las cartas que has mirado.

Lupa de joyería, Pluma de piedra





Podría ser posible colocar más de un recurso antes de mover la pieza de investigación. En tal caso, los obtendrás todos a la vez.

Con *Lupa de joyería*, no olvides que investigar una loseta de templo cuenta como investigar con tu lupa.

Casco de minero



Por ejemplo, si en la loseta de yacimiento se indica , solo obtienes el y el ; no recibes cartas de *Miedo*. *Casco de minero* solo se aplica a losetas de yacimiento; no evita de guardianes o de cartas de encuentro.

Miedo soterrado



Esta carta de la expansión *Líderes de la expedición* se considera una carta de en los efectos de *Moneda maldita* y *Estatuilla oscura*.

mira: Significa lo mismo que «Roba hasta», tal como aparecía en el juego original.

favor gastado / sin reclamar: Si tu guardián está boca abajo, su favor se ha reclamado. Es lo mismo que decir que el favor «ha sido usado». Si tu guardián está boca arriba, su favor está sin reclamar, que es lo mismo que «sin usar» o «disponible».

rival: En una partida normal, un yacimiento ocupado por un rival significa que está ocupado por otro jugador. En una partida cooperativa de dos jugadores, ambos se enfrentan a un solo rival.

otro jugador: En una partida cooperativa de dos jugadores, tanto el rival como tu compañero se pueden considerar «otro jugador».

obtener : Cuando obtienes un artefacto de la fila de cartas, es lo mismo que comprarlo sin pagar el coste de . Sin embargo, si el artefacto obtenido va a tu mano o a tu mazo, no causa su efecto.

ignorando cualquier : ¡Sí, este efecto de carta de encuentro te permite trasladarte a un yacimiento ya ocupado!

yacimiento situado más a la derecha: El yacimiento .

Un juego de Mín & Elwen
Guión de Mín y Jason A. Holt

Equipo de desarrollo:	**Michal Štach** **Michaela Štachová** **Adam Španěl** **Stanislav Kubeš** **Tomáš Uhlíř** **Vít Vodička** **Jakub Uhlíř**
Diseño gráfico:	**Radek Boxan** **Míša Zaoralová**
Diseño artístico:	**Ondřej Hrdina** **Milan Vavroň** **Jiří Kůs** **Jakub Politzer** **Štěpán Drašťák**
Tráiler y componentes 3D:	**Roman Bednář** **Radim "Finder" Pech**
Asesoramiento artístico:	**Dávid Jablonovský**
Responsable de comunidades:	**Michael Murphy**
Producción:	**Vít Vodička**
Redacción del reglamento:	**Jason Holt**
Coordinación del proyecto:	**Jan Zvoníček**
Supervisión del proyecto:	**Petr Murmak**
De la edición en español	
Responsable editorial:	**Xavi Garriga**
Traducción y adaptación:	**Ángel F. Bueno y Oriol Garcia**

¡NO DEJES DE EXPLORAR!

¡Queda mucho por descubrir!
En el siguiente enlace encontrarás vídeos explicativos, comentarios de los autores, bocetos, ¡y mucho más!

www.cge.as/explore-arnak

DEVIR

www.devir.com

DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona

UN AGRADECIMIENTO MUY ESPECIAL A:

Nuestro equipo principal:

- **Adam Španěl** por crear la plataforma CGO de pruebas digitales y desarrollo de juegos de mesa, y por sus innumerables iteraciones del juego en ella, comunicándose con los probadores, probando el juego y brindando excelentes comentarios. ¡A veces pienso que tienes el Giratiempo!
- **Tomáš "Uhlík" Uhlíř**, por idear muchos efectos geniales para las nuevas cartas y generar ideas sobre el sistema de campaña.
- **Stanislav Kubeš** por probar incansablemente cada iteración y brindarnos excelentes comentarios e ideas, así como gestionar las estadísticas para equilibrar el juego.
- **Radek "RBX" Boxan** por todo el esfuerzo realizado en la creación de un montón de prototipos, ¡y por hacer que todo tenga un aspecto increíble!
- **Michael Murphy** por su excelente trabajo como gestor de la comunidad en línea, además de brindar comentarios muy perspicaces y detallados.
- **Michaela Zaoralová** Michaela Zaoralová por hacer que este reglamento tenga un aspecto impresionante y por su infinita amabilidad, a pesar de la enorme cantidad de trabajo. Fuiste nuestro rayo de esperanza ante los oscuros nubarrones de los plazos de entrega. :-)
- **Jason Holt** por usar su insólita habilidad para encontrar cualquier discrepancia en las reglas, así como su genialidad al escribir el guión.
- **Radim "Finder" Pech y Říman** por crear un tráiler magnífico.
- **Vít Vodička y Jakub Uhlíř** por sus valiosas observaciones.

Adrian y Ariana por bautizar al pequeño mono.

A todos los particiantes en las intensas pruebas en Kavenu: A lf Board, Honzík Šafra, David "Shrap" Zita and Lenka "slunicko.miki" Zitová, Peťule Pěkná y Karel "Runemaker" Pěkný, Danča Bělská, Jiří Kořínek. ¡Deseando volver a veros! ¡Hicisteis una labor increíble!

A la fabulosa gente de DEKL: Barča Rohlíková, Spartik, Michal "Netopejr" Janič, Ilča, Dominik Soukup, Petr "Navy" Návara, Marie Adesina, Michal Mach. ¡Gracias por la gran maratón de juego!

Nuestros probadores internos de CGE: Fanda, Zdeňka, Tony, Nathan, Eleni Papadopoulou, Rachel Billings, Atom, Ursus, Štěpán "Kat" Cenek, Jakub Doucek, Kreten, Vlaada, Alenka, Tom Helmich, Regina Urazajeva, Anežka "Angie" Seberová, Rumun, Ondra Skoupý, Miroslav Felix Podlesný y John Keith McDonald, y al resto de todo el equipo de CGE – ¡Gracias por probar sin reparos muchas de las primeras versiones enrevesadas y desequilibradas y ofrecer información valiosísima!

Probadores de la version física: Kuba Kutil, I van "eklp" Dostál, Miloš Procházka, Vodka, Lukáš "Houp" Beran, Kristýna Šťastná, Lanzit, Láďa Pospěch, Hynek Palatin, Filip X, Dominika Končiarová, Melisa, Svetlíková, Radek_M, Ondřej Cigánek, Zuzana Halaštová, Lucije Minářová, Milan Bača, David "Ragnar" Šudoma

Probadores de la version digital: UtterMarcus, kagura, vrauser2, Laskas, Steven O, Marcmon8, Grimoire, calltoactionX, 4ja, Lenka "slunicko. miki" Zitová, David "Shrap" Zita, Rozenbotteljam, a8881995, Kassyiii, Papieski, nyahan, Xiot, kuro, Dionprv, BigRye, RabbitRain, MarkowKette, IndigoNebula, Tysuga, MadScientist, y muchos otros. Esto no habría sido posible sin vosotros. ¡Gracias!

Todos los clubes de juego que cedieron sus locales para las pruebas: Kavenu, Českobudějovický deskoherní klub DEKL, Kundol chasa, iHRYsko Banská Bystrica, Herní klub Brno.

© Czech Games Edition
Junio de 2023
www.CzechGames.com

Czech Games Edition

Nuevos iconos para esta expansión

Toma la carta y colócala encima de tu mazo (sin resolver el efecto de la carta).

Puedes robar la carta de debajo de tu mazo. Si tu mazo se ha quedado sin cartas, no tiene ningún efecto.

Puedes elegir cualquier guardián que hayas derrotado cuyo favor ya se haya usado. Ponlo boca arriba para que su favor vuelva a estar disponible.

Elige uno de los guardianes que hayas derrotado y ponlo boca abajo sin obtener su favor.

Usa uno de tus ayudantes, pero, en lugar de resolver su efecto, obtienes las fichas indicadas. Si el efecto del ayudante tiene un coste (como), ignora dicho coste.

Activa cualquier yacimiento .

Activa cualquier yacimiento de nivel ya descubierto.

En el Templo de la Cascada, es un recordatorio para elegir uno de los yacimientos ocultos, activarlo, retirarlo, y volver a dejarlo bajo la pila habitual.

Usa el efecto de cualquier ídolo boca arriba del tablero. Si no hay ídolos boca arriba, no tiene ningún efecto.

En las cartas de encuentro del capítulo seis, significa que obtienes un ídolo boca abajo de los que sobraron durante los preparativos.

Usa el efecto de la cara plateada de un ayudante disponible de la reserva.

Usa el efecto de la cara dorada de un ayudante disponible de la reserva.

Roba y resuelve una carta de encuentro del capítulo indicado.

Para resolver el efecto de este ídolo, toma una de las losetas de templo de 2 puntos de cualquiera de las tres pilas.

Para pagar este coste, destierra un artefacto de tu mano o de tu zona de juego.

Coloca un ídolo sin usar en un pedestal vacío para realizar su efecto indicado.

¡Recuerda!

- Si un efecto genera un valor de desplazamiento que no puedes usar de inmediato, podrás usarlo en cualquier otro momento antes de que termine tu turno.
- Si tienes que robar de un mazo que se ha quedado sin cartas, o de una pila que se ha quedado sin losetas, simplemente no robas. (Excepción: cuando no puedas robar del mazo de *Miedo*, debes tomar una ficha de miedo).
- Si juegas el efecto de una carta que dura toda la ronda, seguirá durando toda la ronda aunque la carta haya sido desterrada.

