

ZTRACENÝ OSTROV ARNAK

Bonusové karty

1



Saxofon

Efektem se podobá *Vonnému oleji*, ale u *Saxofonu* můžeš využít efekt jednoho, dvou nebo i všech tří pomocníků.

Efekt *Saxofonu* se bere jako hlavní akce tahu i v případech, kdy jsou efekty vybraných pomocníků volné akce. Pomocníci v nabídce na plánu zásob se při použití nevyčerpávají.

Využiješ-li *Saxofon* k vyprodukování cestovních symbolů, pak tyto propadnou, pokud je před koncem kola nespoteřebuješ volnou akcí. Pamatuj, že *Saxofonem* nelze využít pomocníka umístěného na poli záchrany pomocníků na stupnici bádání Hadího chrámu ani zakryté pomocníky na plánu zásob.

Pokud je k dispozici pomocník se slevou na nákup artefaktu, můžeš využít jeho efekt ke koupi artefaktu – a to např. i *Vonného oleje*, který by ti umožnil stejného pomocníka aktivovat znovu a koupit si tak další artefakt – a to celé by se počítalo jako jedna hlavní akce. V takovýchto případech, kdy kupuješ během jednoho tahu více než jednu kartu z nabídky, nezapomeň, že se karty doplní až na konci tvého tahu.

2



Věštecké runy

Kopírování: Když *Věštecké runy* kopírují efekt jiné karty, použij *Runy*, jako by efekt kopírované karty byl vytištěn na nich. Pokud efekt vybrané karty říká „Odstraň tuto kartu...“, musíš odstranit *Runy* (nikoliv spoluhráčovu kartu), abys mohl daný efekt využít. Cena za aktivaci karty se nepovažuje za součást efektu. Pokud zahraješ *Věštecké runy* z ruky, musíš zaplatit , ať už kopírovaná karta je, anebo není artefaktem.

POZNÁMKY

- Soupeřův balíček nemíchej. Všechny karty musí zůstat ve stejném pořadí, až na tebou zvolenou kartu, která se vrátí navrch jeho balíčku. Není možné si pro tento efekt zvolit soupeře s prázdným dobíracím balíčkem.
- Pokud okopíruješ kartu *Strachu*, jediný efekt *Run* bude to, že tuto kartu *Strachu* umístíš navrch soupeřova balíčku. Není možné kopírovat cestovní symboly.
- Poté, co si karty prohlédneš, se můžeš rozhodnout žádnou z nich nekopírovat, ale stále musíš některou umístit navrch soupeřova balíčku.

EFEKT V SÓLO HŘE

V sólo hře simuluj balíček soupeřovy expedice takto:

Zamíchej všechny karty vybavení a artefaktů, které soupeř získal. Lízni si náhodně 3 z nich – tyto tvoří tvůj výběr karet k okopírování.

3



Roh jednorožce

Mystické vlastnosti jednorožce mají moc ukonejšit i divou šelmu. Vlastně je potom tak klidná, že usne a nemůže ti nabídnout svou odměnu.

