



### Opičí jeskyně

Tato oblast jest doslova opičím rájem. Pozorovali jsme několik z nich, jak se přetahují o jakýsi předmět. Možná pozůstatek předchozí výpravy? Opice se chovají dosti přátelsky, třeba se nám její podaří za něco vyměnit.

**Odstraň předmět z ruky. Za to si můžeš zdarma vzít z nabídky na ruku jeden předmět s hodnotou až o 2 mince vyšší. Karty Průzkum a Financování mají hodnotu 0. Kartu Strachu nelze odstranit.**

#### NEBO

O něco dále jsme ovšem narazili na rudé petroglyphy značící vstup do malé jeskyně. Mohli bychom se pokusit ji prozkoumat, ale z nějakého důvodu nemám z toho místa dobrý pocit. Zdá se, že se mu vyhýbají i opice.



### Starý přítel

Dnes mne kontaktoval starý přítel, jeden z těch, kteří se připojili k Antoinette. Zdá se, že své rozhodnutí přehodnocuje. Měl bych se pokusit dostat jej na naši stranu - nelze vyloučit, že Antoinettinu šarmu podlehne někdo další z naší skupiny.

**Vyměň jednoho svého pomocníka s jedním, který je k dispozici v nabídce. Nový pomocník bude stejné úrovně a nevyčerpaný.**

#### NEBO

Na druhou stranu, může být užitečnější pokračovat v dosavadním výzkumu a doufat, že můj zápal přesvědčí nerozhodné. Už nějakou dobu se chystám podrobněji prozkoumat nedalekou lokalitu, jež se zatím zdá slibným nalezištěm.



### Opuštěný tábor

Dnešek byl šťastným dnem! Objevili jsme staré tábořiště, bezpochyby opuštěné první výpravou. Třeba zde objevíme nějaká vodítka k tomu, kam odtud odešli.



#### NEBO

Ale tábořiště je obsazeno nepřátelskými stvořeními. Jedny ze stop vypadají velmi neobvykle. Nejspíše patří některému ze strážců ostrova. Podrobnějším průzkumem bychom mohli zjistit, s kterým z nich máme co dočinení.

**Označ probuzeného strážce na libovolné lokalitě žetonem kompasu tak, že překryješ jeho cenu. Poražení tohoto strážce odteď stojí pouze 1**



### Šťastný nález

To je neuvěřitelné! Takové štěstí! Nataša se právě vrátila z průzkumu a hlásí, že v blízké bystrině našla zlato! To by nám mohlo proti Antoinette poskytnout určitou výhodu.

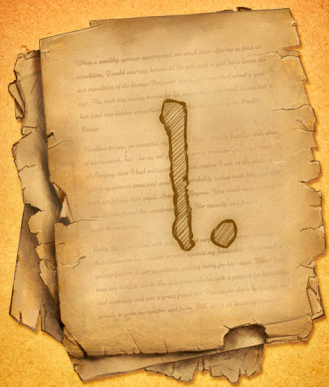
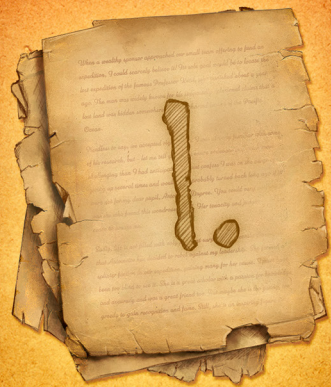
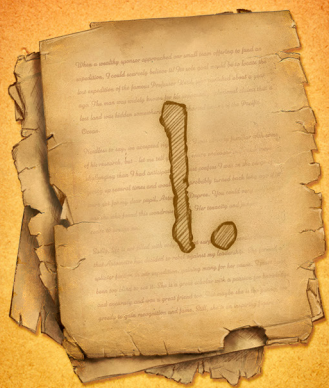
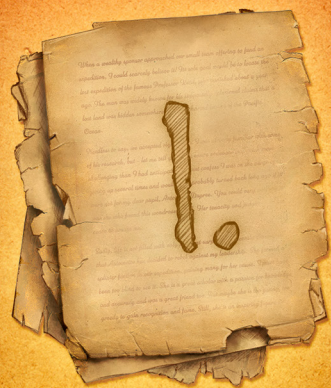


#### NEBO

Zároveň ovšem hlásí, že v lese potkala jednoho ze členů Antoinettiny skupiny. Ten je ochoten se s námi v zájmu vědy podělit o jejich dosavadní poznatky. Taková příležitost by mohla být cennější než jakékoliv množství zlata.



ZTRACENÝ OSTROV ARNAK: Pátrání po profesoru Kutlovi



Vyzkoušejte webovou aplikaci na: [arnak.game](http://arnak.game)

**Autoři:** Min a Elwen | **Texty:** Min | **Grafický design:** Radek "rbx" Boxan | **Programování webové aplikace:** pajada & Faire | **Ilustrace:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček  
**Zvláštní poděkování patří všem hráčům z BGG komunity, kteří se zapojili do testování!**



### Tajemná socha

Velmi nás potěšilo, když jsme krátce po příjezdu na ostrov objevili téměř neporušenou sochu boha Ara-Anu. Překvapivé bylo zjištění, že položíme-li před ni dosud nalezené tabulky nebo hroty šípů, tyto se přes noc promění v něco jiného. Může za to snad zdejší zvěř?



NEBO

Jakkoliv je tato záhada zajímavá, měl bych si rovněž nalézt čas a napsat pár dopisů domů. Včera jsme také objevili úlomky keramiky s kresbou připomínající mapu. Bude třeba je rádně prozkoumat.



### Prastarý ukazatel

Další nalezenou sochou byl žabí bojovník, ne nepodobný dalším sochám, jež jsme objevili v okolí. Doufáme, že rozluštění nápisů na sochách nám pomůže zmapovat prastaré stezky.



NEBO

Ale upřímně, nejvíce ze všeho bychom nyní všichni potřebovali trochu odpočinku. Již jsme překonali mnohé, celé dny strávili pochodem, čelili nesčetným stvůrám. Krátká vycházka podél písčitého pobřeží pod záminkou průzkumu by mohla pozvednout všeobecnou náladu.



### Zlověstný objev

Viděl jsem již mnohé, ale dosud nic takového jako dnes. Komora byla ukryta v podzemí místa, jež jsme původně zkoumali. Z náleží lze usuzovat, že sloužila nějakému posvátnému účelu. Vyznačuje z ní ale cosi negativního, nemám z toho dobrý pocit.



NEBO

Druhou možností je opustit toto místo tak rychle, jak to bude možné. Sice tím přijdeme o některé možnosti, ale takto získaný čas můžeme smysluplně využít k prozkoumání již získaných materiálů.

Přemísti tohoto  na lokalitu  a aktivuj ji.



### Vítaný odpočinek

Během průzkumu okolní džungle se před námi v úchvatné scénérii otevřel pohled na malé jezírko. Cítím, že byť jen několik okamžiků strávených zde nám dodá energii k pochodu až do západu slunce!

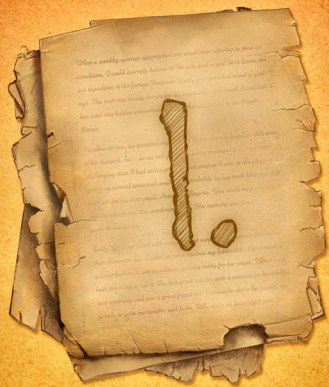
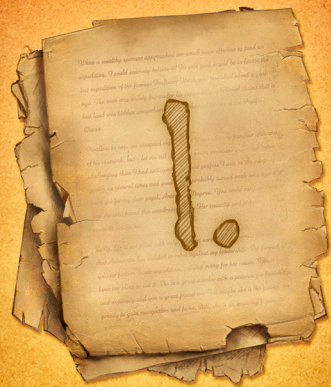
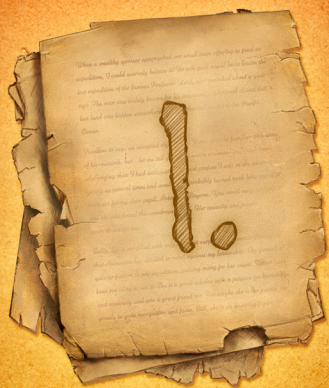
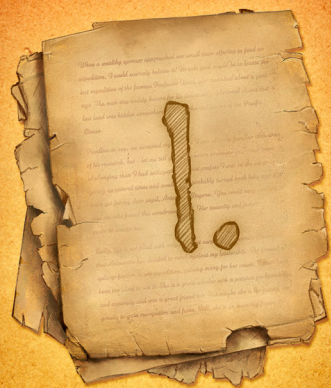


NEBO

Ať je tato možnost sebevíce lákavá, André je proti. Je plně zapálen do studia kamene pokrytého rytinami, jež objevil poblíže. Je přesvědčen, že text skýtá informace, jak přemoci svého strážce.



ZTRACENÝ OSTROV ARNAK: Pátrání po profesoru Kutlovi





Vyzkoušejte webovou aplikaci na: [arnak.game](http://arnak.game)

**Autoři:** Min a Elwen | **Texty:** Min | **Grafický design:** Radek "rbx" Boxan | **Programování webové aplikace:** pajada & Faire | **Ilustrace:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček  
**Zvláštní poděkování patří všem hráčům z BGG komunity, kteří se zapojili do testování!**



### Nečekaná pomoc

Zdá se, že někteří mi bývalí přátelé cítí vinu za to, že nás zradili. Dnes jsem náhodou narazil na Viktora. Chvilu jsme mluvili, a než se vrátil ke své skupině, nabídl mi pomoc. Je dobré vědět, že ne všichni z Antoinetty skupiny jsou plně na její straně.

Vezmi si ze soupeřčiny zásoby jednoho  navíc. Jakmile jej použiješ, stává se ihned opět soupeřčiny . (Takže jej nemůžeš například použít k poražení strážce v pozdějším tahu.)




NEBO

Možná by ale bylo lepší na chvíli se zde zastavit a vychutnat si dechberoucí genius loci. Jemně zdobené sloupy jsou překvapivě dobře zachovány. André je již začal dokumentovat a i já bych se jim rád podrobněji věnoval.



### Špatný den

Dnes jsme museli zařadit odpočinkový den, nálada ve skupině byla již dost napjatá. Nataša a Hans se přeli více než obvykle, a dokonce i já jsem se na několik lidí obořil. Doufáme, že jest to pouze únavou a ničím horším.

Místo toho, aby sis vzal    
jako odměnu za dosažení řádku,  
můžeš .




### Přítulná bestie

Dnes byl opravdu dlouhý den. Mí staří přátelé mi začínají opravdu chybět. Dokonce jsem se začel do staré korespondence, kde jsem ke svému údivu objevil několik zajímavých věcí, jež nám mohou být ve výzkumu nápomocny.

Použij zlatou stranu jednoho z pomocníků v nabídce.

NEBO





Aby toho nebylo málo, strážce, jehož jsme nedávno uplatili jídlem, se stále ochomýtá kolem. Čeká snad, že mu předhodíme nějaké další zbytky? Možná bychom to mohli zkusit. Třeba si tím vysloužíme jeho přátelství.

Získáš . Otoč jednoho ze svých použitých strážců – můžeš znovu využít jeho odměnu.

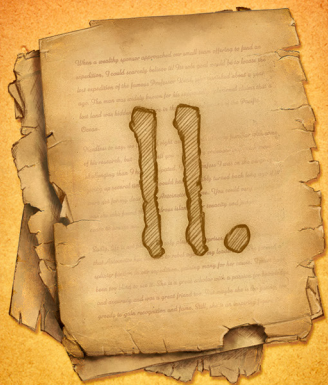
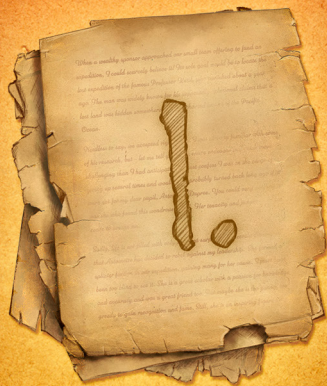
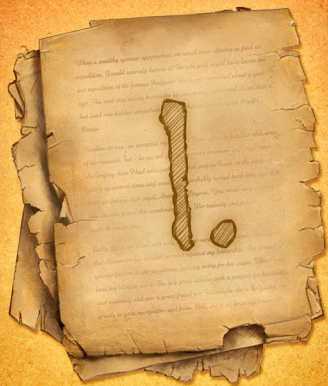


### Nečekaný přítel

Kromě obřích stvoření, jež jsme si zvykli zvat strážci, se zde vyskytuje mnohá menší zvíř, nebojící se lidí. Právě včera do našeho člunu vytvovala štouchala želva, jako by nás chtěla někam nasměrovat. Nechali jsme se vést a k našemu překvapení nás dovedla do malé zátoky plné ryb. Nepochybně znamení přátelství!

Místo toho, aby sis vzal    
jako odměnu za dosažení řádku,  
můžeš  .




ZTRACENÝ OSTROV ARNAK: Pátrání po profesoru Kutlovi





### Lákavá cesta




*Dnes jsme narazili na nevědní sochu, jež zdá se ukazuje na skrytou lesní cestu. Mohl bych vyrazit ji prozkoumat, ale také bych měl napsat pár dopisů domů. Zásoby se nám povážlivě ztenčují.*

Místo toho, aby sis vzal   
jako odměnu za dosažení řádku,  
můžeš získat  .



### Slibný nález

*Při procházce v okolí tábořiště jsem si všiml podezřelého pahorku. Od té doby jej nemohu dostat z hlavy – je možné, že jsme se utábořili přímo nad nějakými ruinami?*

Místo toho, aby sis vzal   
jako odměnu za dosažení řádku,  
si můžeš koupit  se slevou .



### Zlověstná mlha

*Když jsme se usadili k obědu, počala se z blízké jeskyně šířit prapodivná mlha. Byl to přízračný zážitek – asi to nedokáží zcela vysvětlit. Nařídil jsem ostatním rychle sbalit a opustit to místo, i když by to mělo znamenat, že přitom o některé věci přijdeme.*

Můžeš zaplatit   
a vyhnout se tak efektu  v tomto řádku.



### Temné myšlenky

*Dnes se necítím ve své kůži, asi na mne začíná doléhat únava. Mého nezvyklého chování si dokonce všiml i náš kuchař. Navrhl, že bychom se později mohli trochu projít. Nemám na to moc náladu, ale možná mi to prospěje?*

Můžeš vyčerpat jednoho svého pomocníka  
a vyhnout se tak efektu  v tomto řádku.

ZTRACENÝ OSTROV ARNAK: Pátrání po profesoru Kutlovi








### Čihající nebezpečí

*Možná mne začíná ovládat paranoia, ale dnes prostě není něco v pořádku. Musím se přiznat, že bych se cítil lépe, kdyby nás doprovázel některý ze sprátených strážců.*

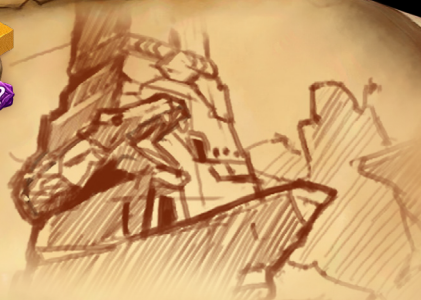
Můžeš využít odměnu od strážce (bez efektu) a vyhnout se tak efektu  v tomto řádku.



### Sledování!


*Jak se blížíme k cíli našeho putování, okolní krajina se zdá být nepřátelštější a tajemnější. Často mívám neovysvětlitelný pocit, že nás někdo či něco pozoruje. Snad jsou to jen přeludy, ale v každém případě bychom měli být obezřetní.*

Můžeš  jinou kartu než **Strach** a vyhnout se tak efektu  v tomto řádku.



### Nezapomenutelný objev



*Konečně! Takové úžasné místo! Až o něm budeme vyprávěti, nikdo nám neuvěří. Několik prvních hodin po příchodu jsem strávil pouze tím, že jsem si vše podrobně zakreslil. Dokonce jsem během toho ztratil své oblíbené pero, ale vzal to čert. Tyto ruiny a náčrtky jsou tím pravým pokladem!*

Místo toho, aby sis vzal žeton objevu, můžeš zaplatit  a získat  .



### Zamčená brána

*Nyní již chápu, proč profesor Kutl pátral po tomto místě. Taková velkolepá nádhera! Jeho stopy vedou do chrámu, ale brána je zavřená. Asi budu nucen povolát na pomoc některé své pomocníky – otevření brány bude nejspíše obtížnější, než jsem čekal.*

Místo toho, aby sis vzal žeton objevu, můžeš  jinou kartu než **Strach** a vrátit si jednoho  na svou desku.

ZTRACENÝ OSTROV ARNAK: Pátrání po profesoru Kutlovi





### Střežený vstup

*Jaké to nevidaně krásné místo! Vedle hlavní brány jsme objevili menší postranní dvířka, jež však stráží další netvor. Kampak asi vedou? Podaří se nám nějak strážce obejít?*

Místo toho, aby sis vzal žeton objevu, můžeš zaplatit   a získat .

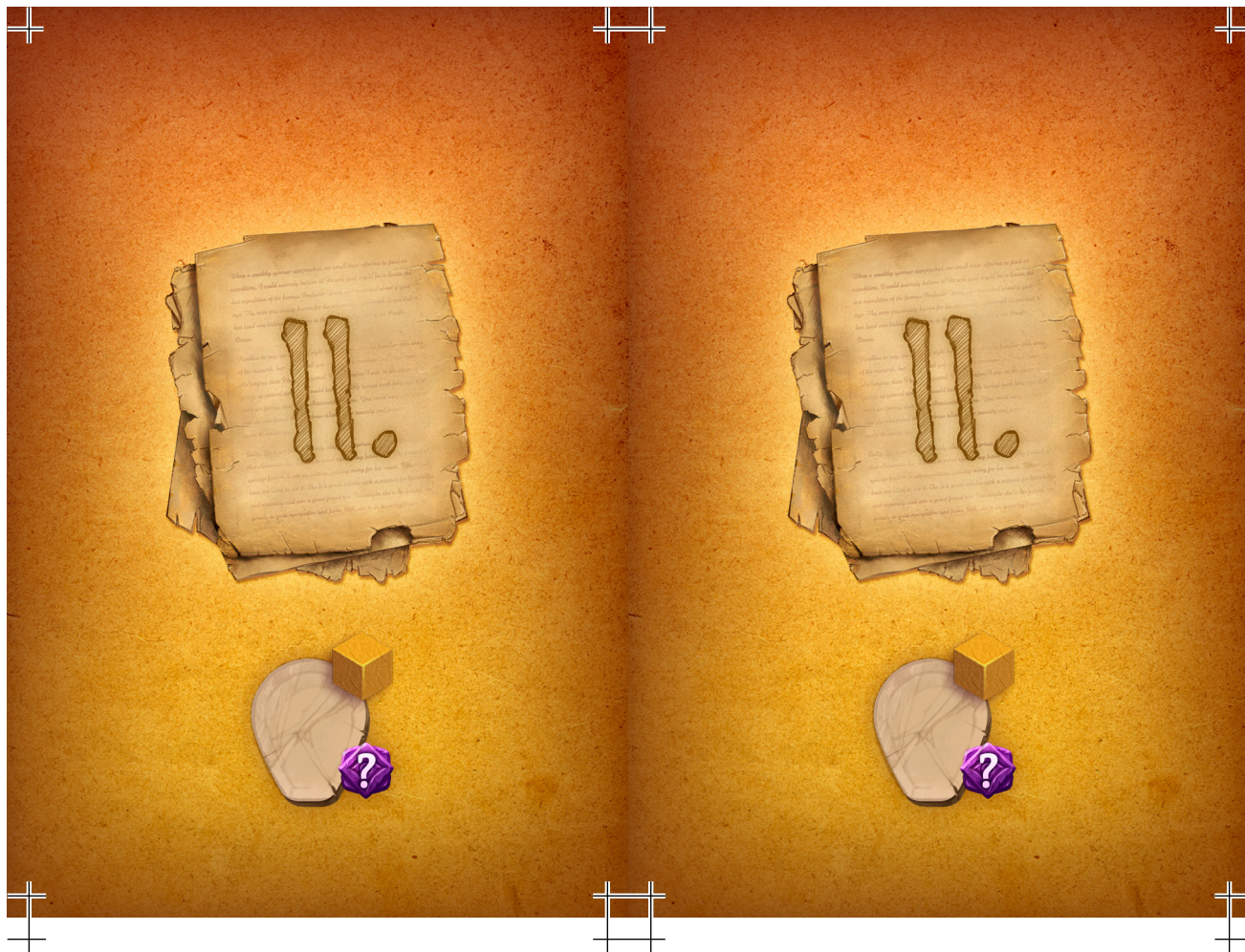


### Přítel, nebo nepřítel?

*Našli jsme to! Už už jsem se chtěl rozběhnout ke vchodu, ale Nataša mne chytila za rameno a ukázala na stín za sloupem – pozoruje nás strážce! Jsem přesvědčen, že je to jeden z těch, se kterými jsme se již setkali. Pokud si nás pamatuje, snad by nám mohl pomoci i podruhé?*

Místo toho, aby sis vzal žeton objevu, můžeš otočit využitého strážce. Jeho odměna bude opět využitelná.

## ZTRACENÝ OSTROV ARNAK: Pátrání po profesoru Kutllovi

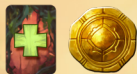


**Autoři:** Min a Elwen | **Texty:** Min | **Grafický design:** Radek "rbx" Boxan | **Programování webové aplikace:** pajada & Faire | **Ilustrace:** Ondřej Hrdina, Jirí Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček  
**Zvláštní poděkování patří všem hráčům z BGG komunity, kteří se zapojili do testování!**



### Tajný úkryt

Tunely se větví a stáčí do všech různých směrů.  
Doufám, že se zde neztratíme. Včera jsem si povšiml několika nových značek na stěnách jeskyně.  
Po podrobnějším průzkumu jsme nad nimi našli tajnou schránku. Domníváme se, že ji zde zanechala Kutilova výprava!



### Všudypřítomná temnota

Všichni máme nervy napjaté k prasknutí.  
Ve slabém světle lamp není téměř nic vidět, ale blížící se strážce vždy slyšíme. To stále čekání na známý, ale nenáviděný zvuk je vyčerpávající.  
Jedinou radostí tady dole mi zůstává čtení umných nástěnných nápisů.



### Trvalé nebezpečí

Přistihl jsem se při tom, že si přeji, aby zde Antoinette byla s námi, se svým věčným vtipkováním a nezdolným optimismem. Něčeho takového sám nejsem schopen. Dnes jsme porazili další nestvořuru, a abych řekl pravdu, stále jsem tomu nepřivykł.  
Alespoň jsme cosi objevili v jejím hnízdě.

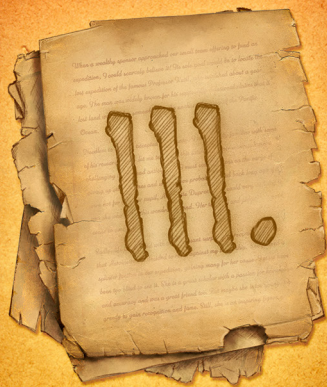
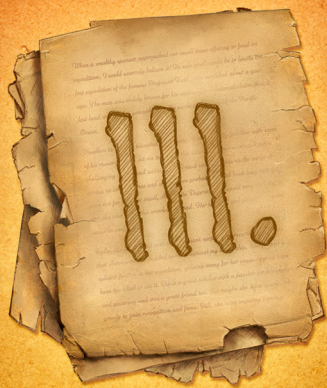
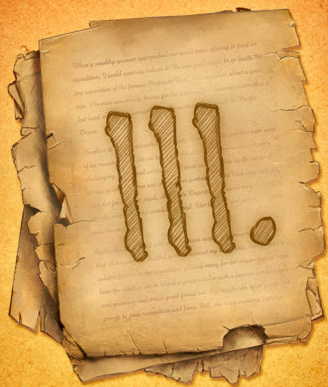
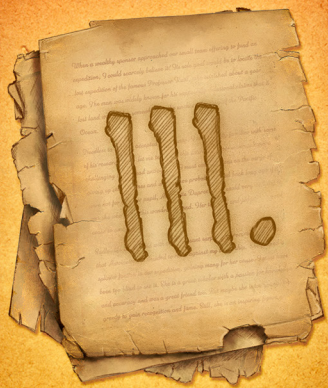


### O vlásek

Dnes jsme se v chodbách střetli se zuřivou příšerou. Vypadalo to již, že neovládáme, ale Nataša mne překvapila. Za hlasitého syčení a skřeků zaútočila na zvíře nožem, očividně napodobujíc jeho zvuky.  
K mému úžasu se obluda otočila a utekla. Ze je Nataša součástí výpravy, se ukazuje jako to nejlepší rozhodnutí.

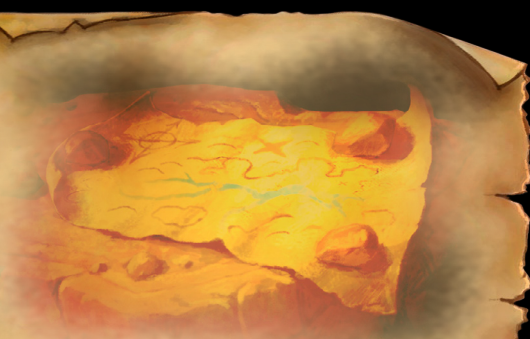


# ZTRACENÝ OSTROV ARNAK: Pátrání po profesoru Kutlovi






Vyzkoušejte webovou aplikaci na: [arnak.game](http://arnak.game)

**Autoři:** Min a Elwen | **Texty:** Min | **Grafický design:** Radek "rbx" Boxan | **Programování webové aplikace:** pajada & Faire | **Ilustrace:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček  
**Zvláštní poděkování patří všem hráčům z BGG komunity, kteří se zapojili do testování!**



### Chápavý společník

*Další vyčištěná chodba! Nemohu říci, že bych byl příznivcem temnoty. Až bude po všem, slibuji, že strávím všechn možný čas na slunci! Ale na Andrého zdejší prostředí působí blahodárně, je plný sil a nadšení do práce. Vzal si na starost zmapování tunelů a bere svůj úkol velmi vážně.*

Získáš . Polož  na jednoho ze svých pomocníků. Značku můžeš kdykoliv odstranit a pomocníka tak obnovit.  
(Vylepšením pomocníka o  nepřicházíš.)



### Starodávná poezie

*Luštění nápisů na zdech tunelů mne nikdy neomrzí, stále je co nového objevovat. Právě včera se mi podařilo přeložit část básně, jež, jak věřím, pojednává o jednom z míst, která jsme navštívili nedávno. Musíme se tam vrátit, abychom domněnku potvrdili. Byl by to neuvěřitelný objev!*

Označ  lokalitu  nebo . Až tuto lokalitu příště navštívíš, aktivuj ji dvakrát.



### Pohřebiště

*Občas zde dole ve spleti tunelů narazíme na opravdu zvláštní místa. Toto je právě jedním z nich – snad jakési pohřebiště? K našemu úžasu zde leží zvířecí kosti hned vedle lidských ostatků, pohřbeny se stejnými poctami.*

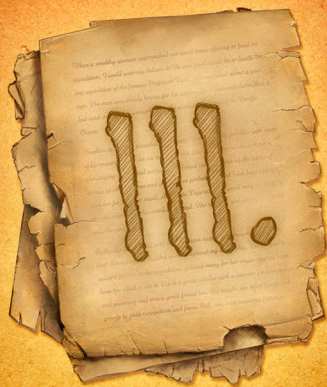
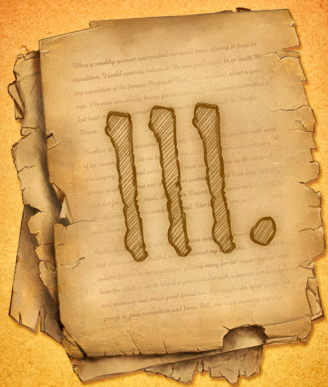
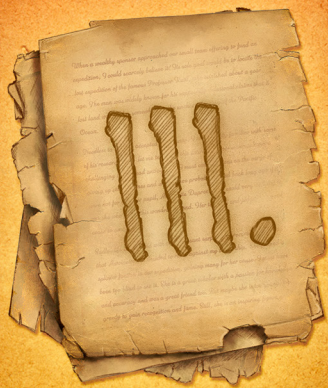


### Nečekaný průvodce

*Občas uvažuji, zda jsou tato stvoření prostě jen zvířata, nebo něco více. V jednu chvíli neuvěřitelně nepřátelská, v další poddajná a krotká. Zcela bizarní chování. To poslední bylo nezvykle přátelské – nabídl nám dary a provedl nás bludištěm až k bezpečné jeskyni, kde jsme si mohli odpočinout. Stále tomu nemohu uvěřit.*



# ZTRACENÝ OSTROV ARNAK: Pátrání po profesoru Kutlovi



Vyzkoušejte webovou aplikaci na: [arnak.game](http://arnak.game)



**Autoři:** Min a Elwen | **Texty:** Min | **Grafický design:** Radek "rbx" Boxan | **Programování webové aplikace:** pajada & Faire | **Ilustrace:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček  
**Zvláštní poděkování patří všem hráčům z BGG komunity, kteří se zapojili do testování!**





### Valící se voda



*Podarilo se nám otevřít proní doě brány chrámu. Voda stále stoupá. Nejdříve pomalu, ale proud nabírá na síle. Je obtížné zachovat klid. Měli bychom si pospíšit.*

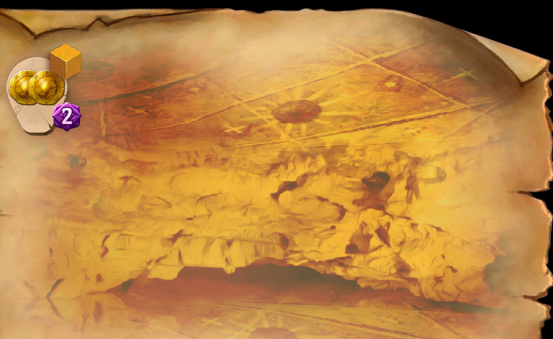
Místo toho, aby sis vzal   
jako odměnu za dosažení řádku,  
můžeš .



### Závod s časem



*Voda opravdu znatelně stoupá. Je obtížné popsat ten pocit - nutí vás to utéci, ale není kam. Abych zabránil panice, začal jsem podrobně zkoumat zbytek místnosti, než voda všechna její tajemství zaplaví. Snad zde najdeme něco užitečného.*

Místo toho, aby sis vzal   
jako odměnu za dosažení řádku, můžeš  
vyhodnotit efekt dosud nezatopené lokality .



### Značky na stropě


*Toto je skutečně prapodivné místo. Připomíná kryptu. Strop je pokryt značkami, jakých jsem si zde na ostrově dosud nevyšiml. Domnívám se, že jde o nějakou nápovědu nebo instrukce, možná dokonce o mapu?*

Místo toho, aby sis vzal   
jako odměnu za dosažení řádku,  
můžeš .

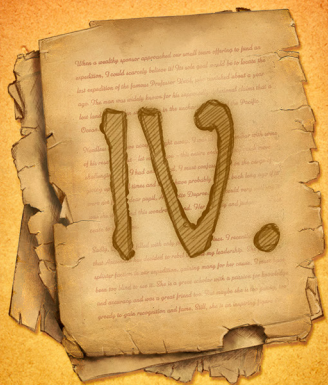


### Příjemné překvapení

*Je důležité mít dobré přátele. Například dnes jsem zjistil, že jeden z mých pomocníků, jež jsme zanechali s profesorem Kutilem, mi do batohu tajně přibalil něco užitečného!*

Po jedné odkrývej karty v balíčku předmětů,  
dokud nenajdeš nějakou, která stojí přesně 1   
Vezmi si ji do ruky a balíček zamíchej.


ZTRACENÝ OSTROV ARNAK: Pátrání po profesoru Kutlovi





### Orel, nebo ryba?

*Cesta před námi je zčásti zatopena a vypadá to, že se budeme muset potopit, abychom proplavali na druhou stranu. Hádanka v této místnosti ovšem zdá se ukazuje i na jinou možnou cestu, a sice: „Ryby se bojí kroužícího orla.“ Asi bychom se měli snažit, abychom se nestali těmi rybami...*

Můžeš zaplatit 

a vyhnout se tak efektu  v tomto řádku.



### Tiší strážci

*Čas od času nalézáme svatyně se sochami ve výklencích. Některé z nich jsou již vodním proudem ohlazené do bizarních tvarů. Když je mijíme, cítím se vždy nesvojí. Zajímalo by mne, zda bylo obvyklé klást do výklenků obětiny. Může to snad bít součástí hádanky, jež nám stále uniká?*




Můžeš zaplatit 

a vyhnout se tak efektu  v tomto řádku.



### Záludná hádanka

*Premýšlím, o čem bude další zkouška. Prozatím jsme pouze rozluštili krátkou zprávu: „Vzdej se hamižnosti, zachovej si čest.“ Bojím se, že nám stále cosi chybí. Co se asi myslí tou ctí?*

Můžeš zaplatit  a získat tak   
a vyhnout se efektu  v tomto řádku.

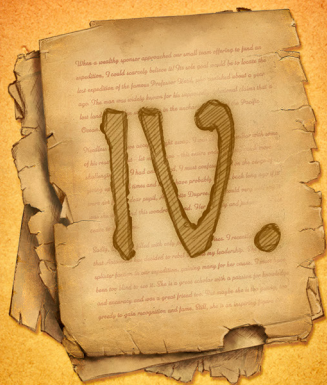


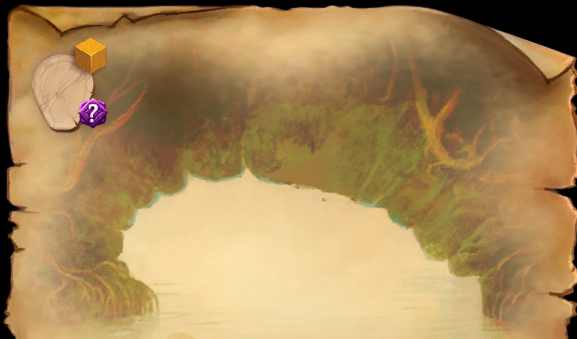
### Skryté pasti

*Cesta před námi vypadá podezřele. Nemohu setřást pocit, že je zde něco špatně. Obávám se, že se zde mohou nacházet skryté pasti, ale jediným řešením by pak bylo celý úsek obeplavat, což by znamenalo značné zdržení. Vyplatí se to?*

Můžeš zaplatit   
a vyhnout se tak efektu  v tomto řádku.

ZTRACENÝ OSTROV ARNAK: Pátrání po profesoru Kutllovi





### Svoboda!

*Konečně vidíme opět denní světlo. Je úžasné pozorovat, jak se všem ulevilo – vyměřují si opatrné úsměvy a pak se všichni rozesměji úlevou. Zdálo se to nemožné, ale přežili jsme!*

Místo toho, aby sis vzal žeton objevu, můžeš použít stříbrnou stranu jednoho svého . (Jeho stav – vyčerpáný nebo nevyčerpáný – se nezmění.)



### Šťastná náhoda

*Prošli jsme zkouškou! Opět můžeme spatřit světlo světa! Byl jsem tak soustředěn na únik z chodeb, že jsem o cosi téměř zakopl. Překvapivě to byl velmi cenný nález, něco, po čem bychom jinak pátrali celé dny. Jaké podivné místo.*

Místo toho, aby sis vzal žeton objevu, můžeš zaplatit a získat .



### Poslední zkouška

*Jak jsme se blížili k portálu vedoucímu ven, všimli jsme si nápisu nad ním. Může to být jen nějaký pozdrav, ale také další hádanka: „Na křídlech ptáků zachyt' pohled bohů.“ Co to může znamenat?*

Místo toho, aby sis vzal žeton objevu, můžeš zaplatit a obnovit si jednu .



### Pošetilá sázka

*V hloubi tunelů jsme žertovali, abychom zahrnali myšlenky na temnotu. Vsadil jsem se s jedním z pomocníků, že pokud se odsud dostaneme živí, dám mu své kapesní hodinky a budu jej oslovovat „mistr věštec“. Samozřejmě to byl jen vtip, ale myslím, že by povzbudilo morálku všech, kdybych to opravdu splnil, když jsme nyní konečně objevili východ.*

Místo toho, aby sis vzal žeton objevu, můžeš zaplatit a obnovit jednoho pomocníka.

ZTRACENÝ OSTROV ARNAK: Pátrání po profesoru Kutllovi

