

# Our Support for Ukraine

**To the Russian players who have bought some of our games in the past: we strongly believe the vast majority of you do not support the acts of war your president and government have unleashed upon Ukraine.**

**We totaled all of the profit we have ever received from Russian copies of CGE games and we have sent all of this money to help Ukraine.**

**We hope you won't mind this decision. Perhaps you may even welcome it. Thank you again for buying, playing, and enjoying our games—in addition to the fun we hope you had with them, it will now also help a just cause.**



## Обезьянья пещера

Этот участок местности кишмя кишит обезьянами. Наше внимание привлекло, как некоторые из них поссорились из-за какой-то вещи, возможно, оставшейся от пропавшей экспедиции. Несмотря на это, обезьяны выглядят дружелюбными: быть может, нам удастся выменять их находку на что-то другое.

Уберите из игры одну из карт предметов в вашей руке, а затем возьмите в руку карту предмета из торгового ряда, который дороже сброшенного не более чем на 2 монеты. Карты «Финансирование» и «Исследование» считаются картами со стоимостью в 0 монет. Вы не можете использовать этот эффект, чтобы убрать из игры карту ужаса.

ИЛИ

А чуть дальше виднелся окружённый красными петроглифами вход в пещеру. Мы могли бы исследовать её... Но почему-то эта пещера кажется мне злоецей. Даже обезьяны словно избегают её.



## Заброшенный лагерь

Сегодня нам повезло! Мы набрали на старый лагерь, который, вне всякого сомнения, принадлежал пропавшей экспедиции. Если мы изучим разбросанные повсюду вещи, это может привести нас на след исчезнувших людей.



ИЛИ

Однако дикие звери перевернули лагерь вверх дном. Среди следов заметны необычные отпечатки, которые мог оставить только страж этого острова. Если мы выследим его по этому следу, то сможем многое о нём узнать.

Выберите открытого стража в любом месте раскопок. Возьмите жетон компаса из запаса и накройте им нижнюю часть жетона стража, где указаны ресурсы.

Теперь вы можете потратить всего 1 , чтобы побороть этого стража.



## Старый друг

Сегодня я получил весточку от старого друга, который в своё время встал на сторону Антуанетты. Похоже, он усомнился в своём решении... Если я хочу его переубедить, этим нужно заняться сейчас – на счету каждый человек, и кто знает, не падёт ли ещё кто-то жертвой рокового обаяния Антуанетты.

Поменяйте местами одного из своих помощников с верхним помощником из любой стопки на планшете резерва. Положите его вверх той же стороной (серебряной или золотой), что и прежнего помощника: он сразу становится доступен для активации.

ИЛИ

Но в то же время я могу потратить это ценное время с пользой и заняться моими исследованиями, дабы устранить все сомнения у тех, кто сейчас на моей стороне.

Если я хочу посетить священные охотничьи угодья поблизости, идеальное момента не найти.



## Удачная находка

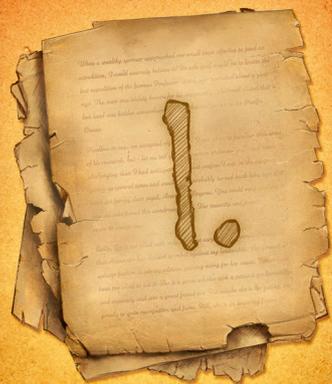
Невероятное везение! Наташа вернулась из короткого похода с головокружительными новостями: она утверждает, что видела в ближайшем ручье крупинцы золота! С таким преимуществом мы сможем обойти Антуанетту.



ИЛИ

Но это не единственная новость: в зарослях неподалёку Наташа наткнулась на свою хорошую знакомую, которая ранее приккнула к Антуанетте. Несмотря на это, она согласилась поделиться с нами своими последними открытиями. Вот уж право, чего не сделаешь во имя науки! Эти сведения могут оказаться для нас ценнее всякого золота.





АВТОРЫ

Разработка: Мин и Элвен | Текст: Мин | Графический дизайн: Радек «ГРХ» Бохан | Web-приложение: раджа и Gate | Иллюстрации: Олдржей Грдина, Иржи Кус, Милан Ваврон, Якуб Политцер, Фраггишек Седлачек  
Особая благодарность всем гестиривщикам нашей игры из сообщества BGG.



### Таинственная статуя

Вскоре после прибытия на остров мы обнаружили удивительную находку: статую бога Ара-Ану, почти не тронутую временем. У неё есть необычайное свойство: если положить у основания статуи таблички или наконечники, к утру на их месте появятся другие ценности. Прделки диких зверей?



ИЛИ

Этот факт, несомненно, привлекает внимание. Но сейчас мне нужно выделить немного времени, чтобы отправить пару писем на родину — ведь наше финансирование стремительно сходит на нет. Заодно будет время хорошенько изучить тот восхитительный осколок керамики с узором, похожим на карту: он никак не идёт у меня из головы.



### Придорожный памятник

Мы обнаружили очередную статую лягушачьего воина близ тропы: на подобные изваяния наша группа натывается по всему острову. Кажется, что если изучить письмена на них, то статуи могут привести нас к древним поселениям где-то в глубине Арнака.



ИЛИ

Хотя, честно говоря, нам всем не помешало бы отдохнуть: длительные переходы и встречи со зверями-стражами сильно нас утомили. Короткая прогулка по песчаному пляжу под предлогом разведки близлежащих мест может поднять настроение в лагере.



### Зловещее открытие

Я видел многое, но сегодняшнее открытие — нечто совершенно из ряда вон выходящее. Расчищая новое место раскопок, мы обнаружили потайное помещение под землёй.

Пока я не могу судить о его предназначении, но оно наверняка связано с какими-то жуткими ритуалами.



ИЛИ

Мы могли бы исследовать это место. Или уйти прочь и оставить эту тайну земле. Отказаться от новых находок, чтобы исследовать те, что мы добыли ранее.

Переместите  на  место раскопок и активируйте его эффект.



### Долгожданная передышка

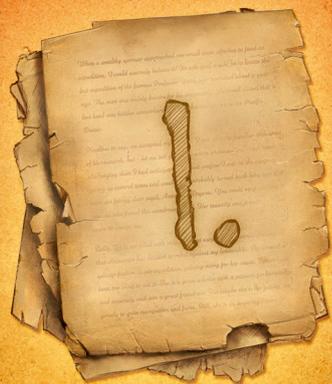
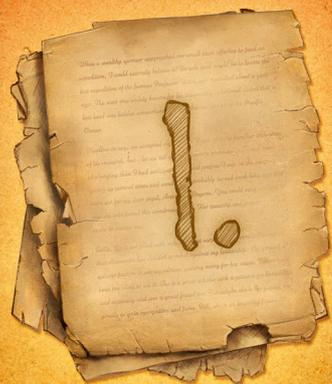
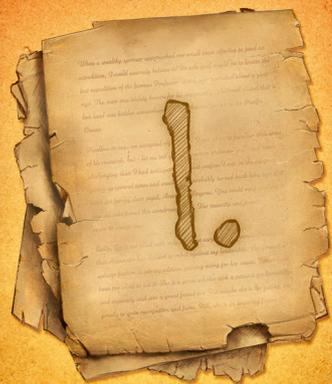
Как оказалось, в зарослях джунглей рядом с новым местом раскопок скрывался небольшой пруд. От него веет совершенно поразительным спокойствием! Если мы посетим его, думаю, это надолго зарядит нас энергией и мы без труда преодолеем грядущий долгий переход!



ИЛИ

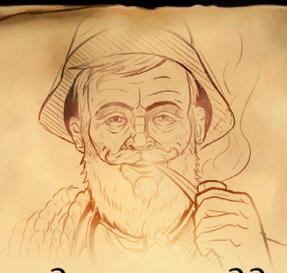
Но Андрэ, похоже, не разделяет моего энтузиазма по поводу пруда. Он настаивает, что мы должны тщательно изучить найденный им осколок камня: якобы скрытые в нём знания помогут нам в борьбе против стража-совы.





АВТОРЫ

Разработка: Мин и Элвен | Текст: Мин | Графический дизайн: Радек «ГРХ» Бохан | Web-приложение: раджа и Gate | Иллюстрации: Олдржей Грдина, Иржи Кус, Милан Ваврон, Якуб Политцер, Фраггишек Седлачек  
Особая благодарность всем гестиривщикам нашей игры из сообщества BGG.



### Неожиданная поддержка

Похоже, некоторые из моих товарищей, примкнувших к лагерю Антуанетты, начали испытывать угрызения совести. Во время перехода я случайно повстречал Виктора: мы переговорили, и он предложил помочь нам, пока не настанет время вернуться в лагерь. Рад был узнать, что честь его не покинула.

Получите  с планшета конкурента. Когда вы используете его, он снова становится  конкурента (т. е. вы не можете использовать его, чтобы побороть стража позднее, в следующем ходу).

ИЛИ

С другой стороны, здешние виды заслуживают пристального внимания. Архитектура острова захватывает дух – одна тонкая резьба на каменных колоннах чего стоит, и она прекрасно сохранилась! Андрэ уже начал делать записи и зарисовки: стоило бы взглянуть на них поближе.



### Тяжёлый день

Сегодня нам пришлось взять перерыв. Обстановка в лагере накаляется. Наташа и Ганс ссорятся громче обычного. Даже я пару раз нагрубил кому-то. Надеюсь, это всего лишь последствия переутомления, а не предвестник чего-то худшего.

Вы можете ,

но при этом не получите   
за эту ступень шкалы исследований.



### Приручённый зверь

День выдался длиннее и тяжелее обычного: сегодня я особенно остро чувствую, как мне не хватает моих бывших товарищей. Поддавшись ностальгии, я даже начал перебирать старые письма, и, похоже, кое-какая информация из моей корреспонденции может пригодиться нам в текущих исследованиях.

Выберите верхнего помощника из любой стопки на планшете резерва и используйте эффект с его золотой стороны.

ИЛИ

Но неожиданности на этом не заканчиваются: удивительно, но один из встреченных нами зверей-стражей всё ещё не избегает нашего общества. Возможно, кто-то удачно скормил ему объедки? Попробовать приманить зверя едой или не стоит?

Получите  и переверните один использованный жетон стража рядом со своим планшетом лицом вверх (вы можете снова использовать дар этого стража).

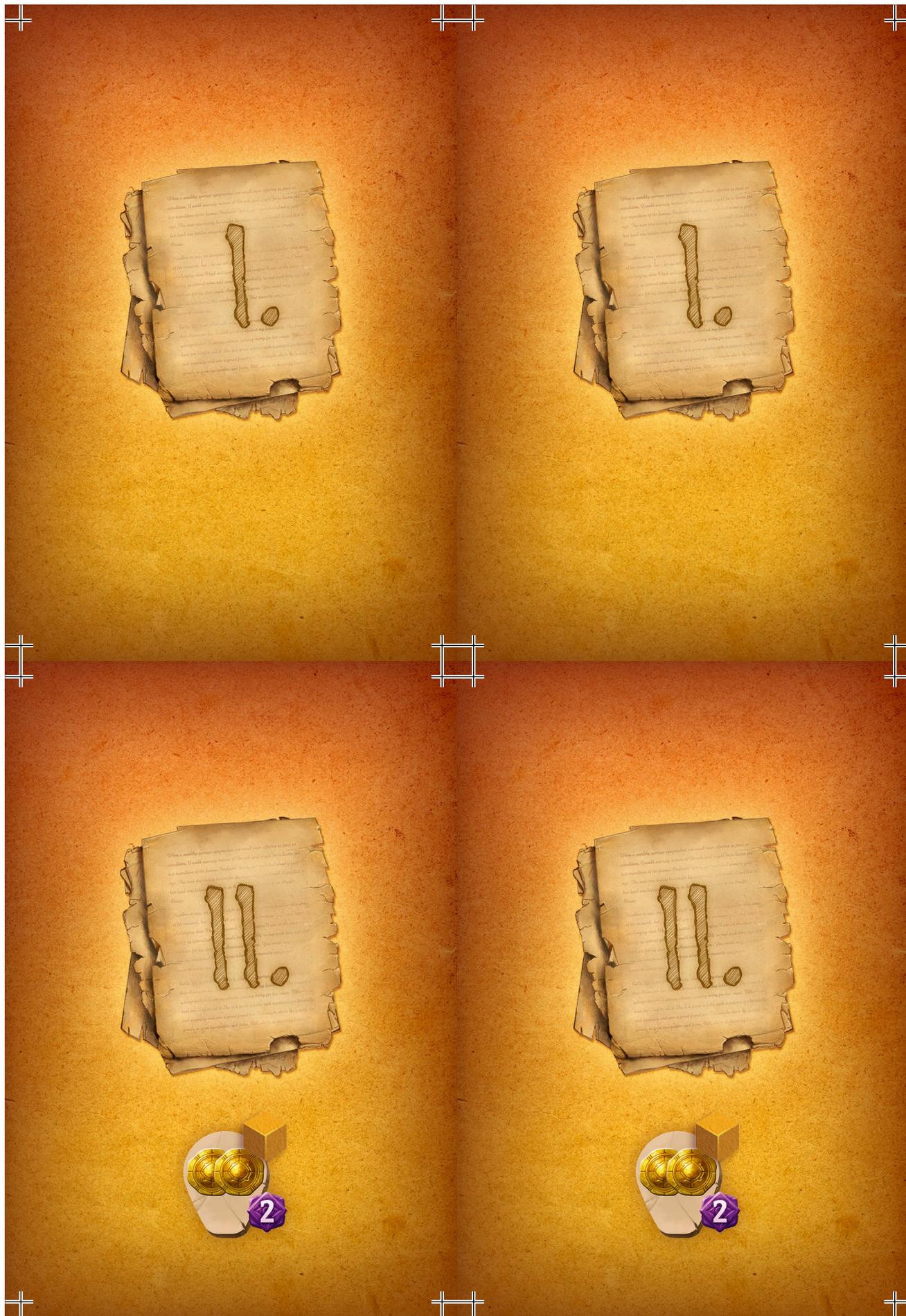


### Внезапная дружба

Гигантские звери, которых мы прозвали «стражами», не единственные миролюбивые существа на этом острове. Многие малые твари также не боятся людей. Помню, вчера мы заметили, как черепаха настойчиво толкала нашу лодку, пытаясь изменить её курс. Когда мы осторожно повернули, она привела нас в залив, полный рыбы, – чем не знак дружбы!

Вы можете  ,

но при этом не получите   
за эту ступень шкалы исследований.



АВТОРЫ

Разработка: Мин и Элвен | Текст: Мин | Графический дизайн: Радек «ГРХ» Бохан | Web-приложение: раджа и Gate | Иллюстрации: Олдржей Грдина, Иржи Кус, Милан Ваврон, Якуб Политцер, Фраггишек Седлачек  
Особая благодарность всем гестировавшим нашей игры из сообщества BGG.



### Заманчивая тропа

Сегодня мы набрали на весьма примечательную статую, которая словно указывала тропу через лес. Чем лучше заняться сегодня: исследовать её или написать письма на родину? Ведь наше финансирование тает с каждым днём.

Вы можете  ,

но при этом не получите  

за эту ступень шкалы исследований.



### Многообещающая находка

Во время небольшой прогулки вокруг лагеря я заметил подозрительного вида холмик всего в нескольких дюжинах шагов от костра. Теперь он не идёт у меня из головы. Неужели мы поставили палатки там, где стоило бы устроить раскопки?

Вы можете приобрести  из торгового ряда со

скидкой в  ,

но при этом не получите  

за эту ступень шкалы исследований.



### Туман и мрак

Когда мы остановились на обеденный привал, из пещеры неподалёку заструился странного вида туман. Не знаю уж, как объяснить его природу научно, но выглядел он жутко. Я сказал остальным быстро собирать вещи и сниматься с этого места, но второпях мы забрали с собой далеко не всё.

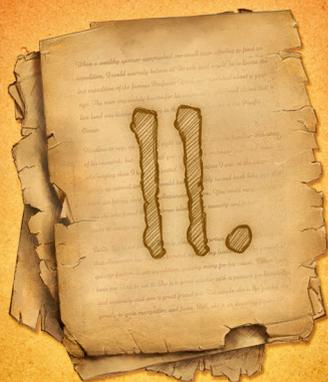
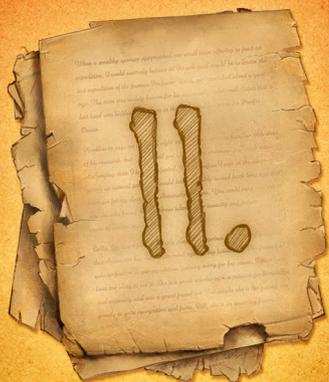
Вы можете потратить  , чтобы не получать карту ужаса  за эту ступень шкалы исследований.



### Гнетущие мысли

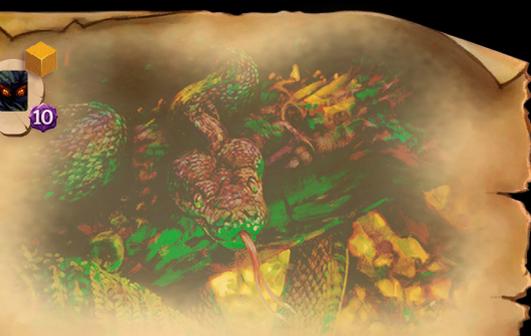
Не нахожу себе места сегодня: неужели из-за обстановки на острове? Даже наш повар заметил что-то и не на шутку встревожился. Он предложил мне поговорить. Не могу сказать, что я готов к разговору, но вдруг это именно то, что мне сейчас нужно?

Вы можете вернуть доступного помощника, чтобы не получать  за эту ступень шкалы исследований.



АВТОРЫ

Разработка: Мин и Элвен | Текст: Мин | Графический дизайн: Радек «rpx» Бохан | Web-приложение: раджа и Gate | Иллюстрации: Ондřej Грдина, Иржи Кус, Милан Ваврон, Якуб Политцер, Фраггишек Седлачек  
Особая благодарность всем гестировщикам нашей игры из сообщества BGG.



### Чувство угрозы

*Либо у меня начинается паранойя, либо сегодня и вправду что-то не так. На душе неспокойно. Возможно, сегодня не стоит покидать лагерь без одного из стражей, с которыми мы нашли общий язык.*

Вы можете перевернуть неиспользованный жетон стража, которого поборол (не используя дар этого стража), чтобы не получать за эту ступень шкалы исследований.



### Невидимые глаза

*Мы приближаемся к месту нашего назначения. И чем ближе мы подходим, тем причудливее становится местность и тем чаще я тревожусь, что за нами следят. Не знаю, кто или что, но нам стоило бы принять меры на этот счёт.*

Вы можете (кроме карты ужаса), чтобы не получать за эту ступень шкалы исследований.



### Незабываемое открытие

*Наконец-то! Невероятно! Сомневаюсь, что кто-нибудь поверит моему рассказу о такой находке. Потратил целый час на одни только наброски и зарисовки, впопыхах даже потерял мою любимую ручку, но это ничего. Затерянные руины и мои записи – вот настоящие сокровища!*

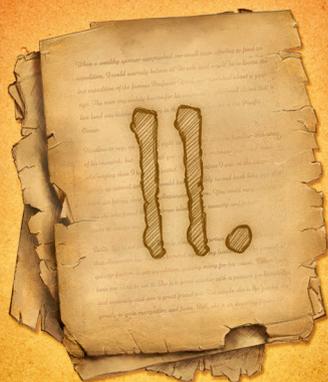
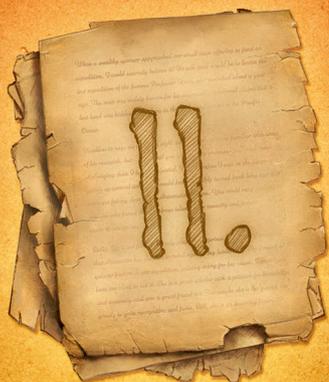
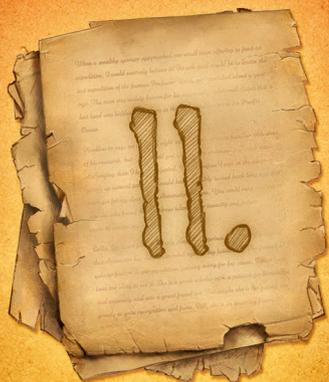
Вы можете потратить и получить , но при этом не сможете взять жетон бонуса из стопки на ступени храма.



### Запечатанные врата

*Теперь я понимаю, почему профессор Кутил так стремился сюда. Что за величественная архитектура! Следы профессора ведут внутрь, но врата храма закрыты наглухо. Пожалуй, ради такого дела стоит послать за кем-нибудь с раскопок: открыть такие двери будет делом непростым.*

Вы можете (кроме карты ужаса) и вернуть с поля на свой планшет, но при этом не сможете взять жетон бонуса из стопки на ступени храма.



АВТОРЫ

Разработка: Мин и Элвен | Текст: Мин | Графический дизайн: Радек «rpx» Бохан | Web-приложение: раджа и Gate | Иллюстрации: Ондřej Грдина, Иржи Кус, Милан Ваврон, Якуб Политцер, Фраггишек Седлачек  
Особая благодарность всем гестировщикам нашей игры из сообщества BGG.



## Страж у дверей

*Вид храма будоражит воображение! Но рядом с главными вратами мы заметили другие, поменьше, под охраной ещё одного зверя-стража. Куда же ведёт эта дверь и есть ли способ избежать пристального взгляда её охранника?*

Вы можете потратить   и получить  ,  
но при этом не сможете взять жетон бонуса из стопки на ступени храма.



## Друг или враг?

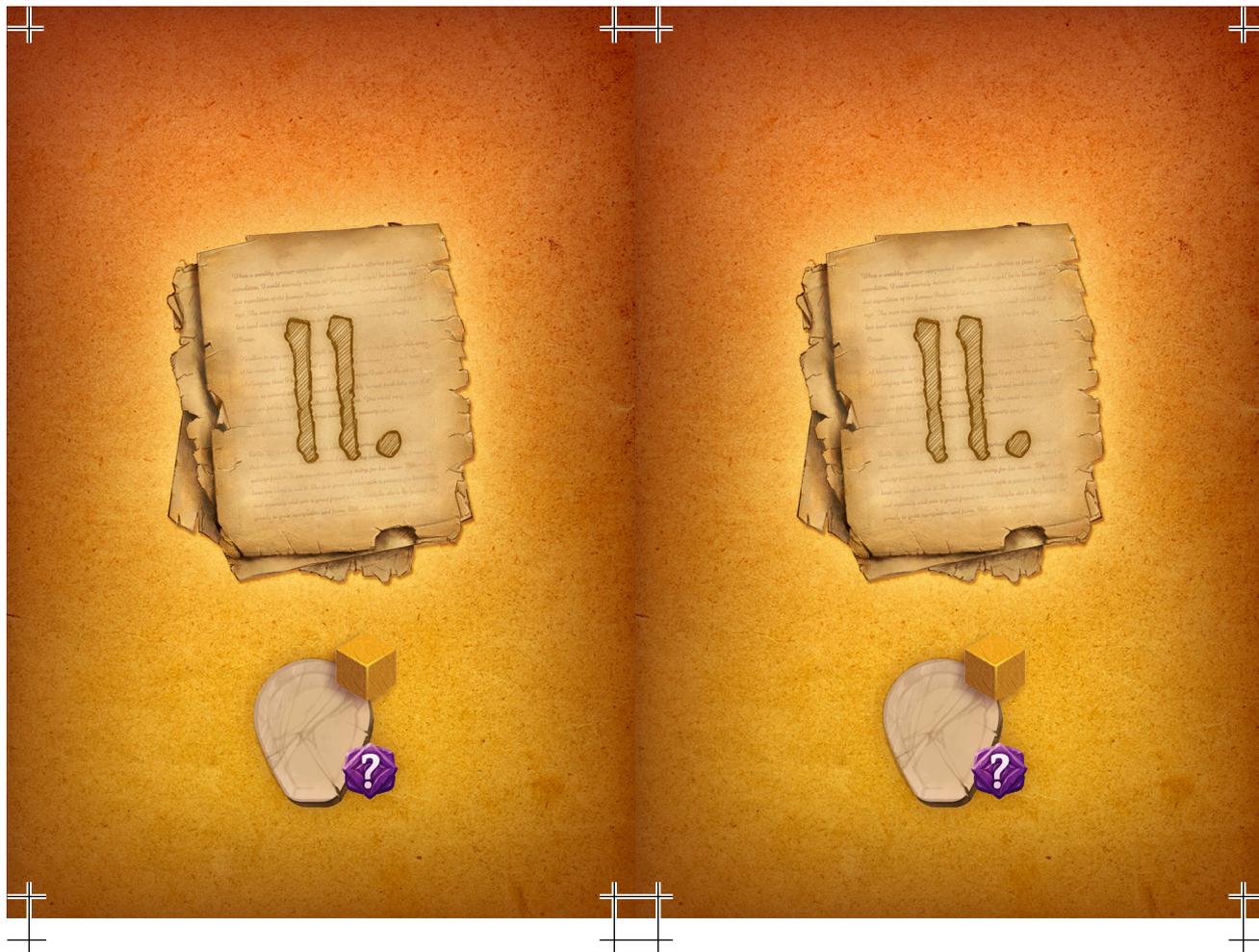
*Мы нашли храм! Завидев его, я едва не рванулся к нему что есть мочи, но Наташа удержала меня за плечо и указала на подвижную тень за одной из колонн. Грозный страж следил за нами из тьмы! Но, кажется, мы уже встречались с ним и даже нашли общий язык ранее... Вспомнит ли он нас? И сможем ли мы поладить снова?*

Вы можете перевернуть один использованный жетон стража рядом со своим планшетом (и снова использовать дар этого стража), но при этом не сможете взять жетон бонуса из стопки на ступени храма.

### АВТОРЫ

Разработка: Мин и Элвен | Текст: Мин | Графический дизайн: Радек «rbx» Бохан | Web-приложение: rajada и Gate | Иллюстрации: Ондржей Грдина, Иржи Кус, Милан Ваврон, Якуб Политцер, Франтишек Седлачек  
Особая благодарность всем гестроивщикам нашей игры из сообщества BGG.

## РУИНЫ ОСТРОВА АРНАК: В поисках профессора Кутила



### АВТОРЫ

Разработка: Мин и Элвен | Текст: Мин | Графический дизайн: Радек «rbx» Бохан | Web-приложение: rajada и Eate | Иллюстрации: Ондржей Грдина, Иржи Кус, Милан Ваврон, Якуб Политцер, Фраггишек Седлачек  
Особая благодарность всем гестировщикам нашей игры из сообщества BGG.



### Тайник в тоннелях

Эти тоннели извиваются во все стороны: только бы не потеряться! Вчера мы заметили свежие отметины на стенах одного из тоннелей: после недолгих поисков рядом с этими следами обнаружился тайник. Пропавшая экспедиция была здесь!



### Опасность на каждом шагу

Признаться, даже после всего произошедшего я сожалею, что Антуанетта не с нами. Всё-таки она умеет сохранять оптимизм в любой ситуации, чего не скажешь обо мне. Сегодня удалось побороть очередного зверя (удалось – это мягко сказано, я никак не могу к этому привыкнуть!). А в его покинутом логове обнаружались занятные находки.



### Мгла повсюду

Темнота этих тоннелей начинает действовать на нервы. Впереди не видно ни зги, зато очень хорошо слышно приближающихся зверей – и вот ты снова ждешь в полной тишине, когда тебя опять испугает чей-то клёкот или рык... От такого кому угодно станет не по себе. И всё же я по-прежнему нахожу интерес в письменах на стенах этих тоннелей: пожалуй, это единственный плюс нашего пребывания здесь.



### Едва обошлось

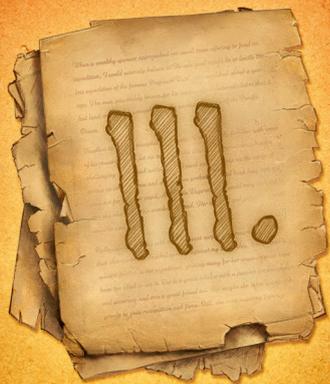
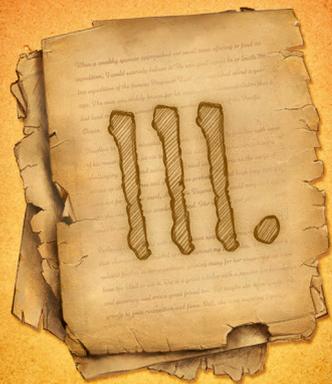
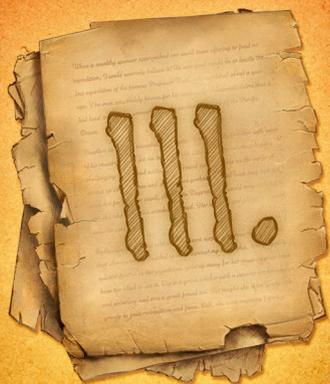
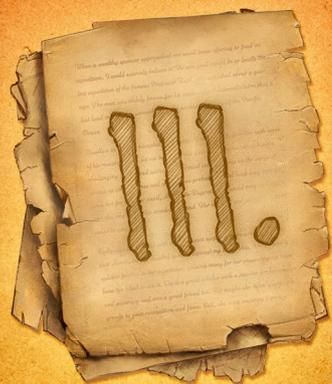
Сегодня встретили в тоннелях необычайно свирепого зверя. Я думал, нам конец, но Наташа удивила меня как никогда. Она бросилась на стража с одним ножом, шипя и фырча (невероятно точно скопировав его звуки!). Пока я приходил в себя, зверь развернулся и убежал прочь. Как же хорошо, что мне тогда пришло в голову устроить Наташу в экспедицию следопытом.



АВТОРЫ

Разработка: Мин и Элвен | Текст: Мин | Графический дизайн: Радек «ГРХ» Бюхан | Web-приложение: раджа и Gate | Иллюстрации: Ондражей Грдина, Иржи Кус, Милан Ваврон, Якуб Политцер, Фраггишек Седлачек  
Особая благодарность всем гестировавшим нашей игре из сообщества BGG.

## РУИНЫ ОСТРОВА АРНАК: В поисках профессора Кутила



### АВТОРЫ

Разработка: Мин и Элвен | Текст: Мин | Графический дизайн: Радек «rbx» Бохан | Web-приложение: rajada и Gate | Иллюстрации: Ондржей Грдина, Иржи Кус, Милан Ваврон, Якуб Политцер, Фраггишек Седлачек  
Особая благодарность всем гестировщикам нашей игры из сообщества BGG.



## Энтузиазм

Сегодня преодолели ещё один участок! Всё-таки такая темнота – это не по мне. Как закончим с этим, клянусь, что буду чаще бывать под солнцем! А вот Андрэ, похоже, невероятно рад нашему положению: можно только позавидовать, с какой тщательностью и энтузиазмом он составляет карту этих подземелий.

Получите  и поместите полученный вами  на одного из ваших помощников. В любой момент вы можете потратить этот , чтобы развернуть этого помощника. (Если вы улучшите этого помощника, НЕ убирайте с него .)



## Захоронения

В этих извилистых тоннелях порой встречаются самые неожиданные находки. Сегодня как раз один из таких случаев: мы нашли древние захоронения, что-то вроде могильника. Что необычно, рядом с человеческими костями обнаружались остатки животных, захороненных с не меньшим уважением к погребённому. Думаю, эта находка проливает свет на взаимоотношения местной древней цивилизации и зверей-стражей.



## Древняя поэзия

Расшифровка надписей на стенах тоннелей не утомляет меня: даже наоборот. Каждый квадратный метр камня воспринимается как откровение. Вот только вчера нам удалось перевести отрывок древней поэмы, посвящённой, если не ошибаюсь, одному из недавно найденных нами мест. Надо будет обязательно вернуться туда и убедиться: если мы всё поняли правильно, это будет невероятным открытием!

Поместите полученный вами  на одно любое  или  место раскопок. Когда вы отправите туда археолога в следующий раз, активируйте это место раскопок дважды.



## Неожиданный помощник

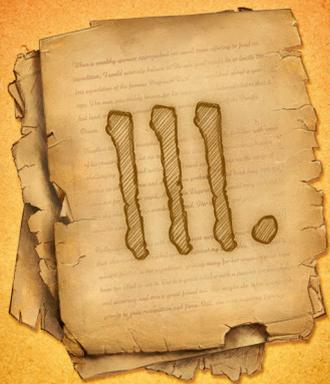
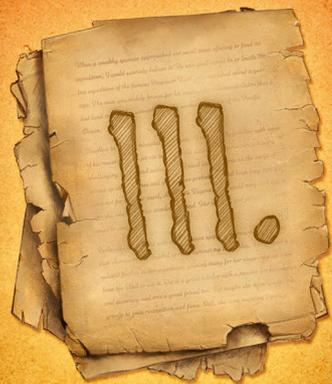
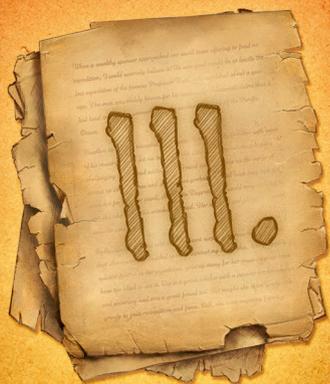
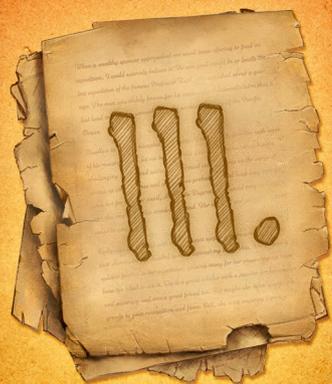
Порой мне кажется, что странные животные, которых мы встречаем на острове, обладают отнюдь не звериным интеллектом. Сначала они проявляют невероятную агрессию, а затем становятся настолько ручными и послушными, что даже не верится. Но гостеприимство нашего нового «знакомо» просто поражает: зверь принёс нам подарки и провёл через тоннели в тихий зал, где мы смогли отдохнуть. Я ни за что не поверил бы в произошедшее, если бы не видел это собственными глазами.



АВТОРЫ

Разработка: Мин и Элвен | Текст: Мин | Графический дизайн: Радек «Грх» Бохан | Web-приложение: rajada и Gate | Иллюстрации: Ондřej Грдина, Иржи Кус, Милан Ваврон, Якуб Политцер, Фраггишек Седлачек  
Особая благодарность всем гостеприимцам нашей игры из сообщества BGG.

## РУИНЫ ОСТРОВА АРНАК: В поисках профессора Кутила



### АВТОРЫ

Разработка: Мин и Элвен | Текст: Мин | Графический дизайн: Радек «rbx» Бохан | Web-приложение: rajada и Gate | Иллюстрации: Ондржей Грдина, Иржи Кус, Милан Ваврон, Якуб Политцер, Фраггишек Седлачек  
Особая благодарность всем гестировщикам нашей игры из сообщества BGG.



## Вода стремится внутрь

Нам удалось открыть две первые двери, ведущие внутрь храма. Вода прибывает и прибывает – сначала медленно, но с каждой минутой всё быстрее и быстрее.

Становится трудно сохранять спокойствие.

Нужно спешить.

Вы можете   вместо  

в качестве награды за эту ступень исследований.



## Времени в обрез

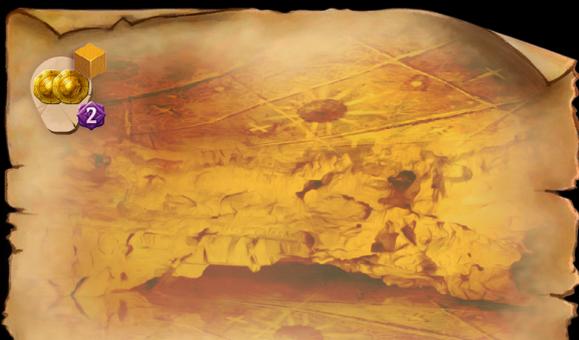
Вода и вправду начала прибывать. Что за удивительное ощущение: хочешь убежать отсюда, но твёрдо знаешь, что бежать больше некуда. В попытке унять панику я принялся разглядывать помещение, в котором мы оказались, пока вода не скрыла его от моих глаз. Кто знает, может, здесь найдётся что-то полезное.

Вы можете использовать эффект  места

раскопок, не скрытого под водой,

вместо  

в качестве награды за эту ступень исследований.



## Знаки над нами

Место в высшей степени интересное. Чем-то напоминает склеп. Потолок иссечён знаками, которых я не видел нигде на острове. Кажется, это какие-то указания, советы и, может быть, даже своего рода карта этого места.

Вы можете   вместо  

в качестве награды за эту ступень исследований.

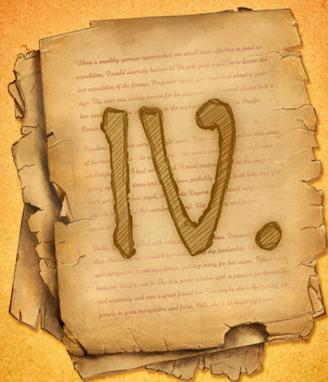
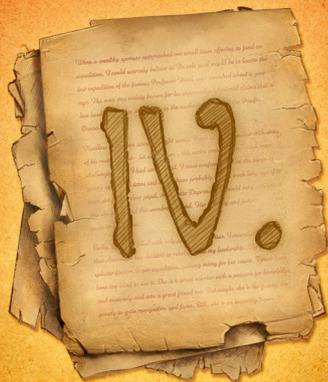
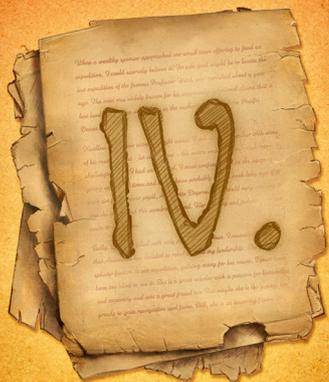
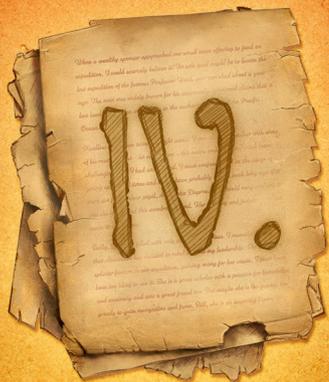


## Приятный сюрприз

Как всё-таки хорошо иметь заботливых друзей. Коллега, которая осталась снаружи ухаживать за профессором Кутилом, спрятала кое-что в моём рюкзаке – и это очень кстати!

Открывайте карты в вашей колоде одну за другой, пока не откроете карту стоимостью ровно 1 .

Возьмите карту в руку, а затем верните в колоду только что открытые карты и перемешайте её.



АВТОРЫ

Разработка: Мин и Элвен | Текст: Мин | Графический дизайн: Радек «rhx» Бохан | Web-приложение: раяда и Eate | Иллюстрации: Ондржей Грдина, Иржи Кус, Милан Ваврон, Якуб Политцер, Фраггишек Седлачек  
Особая благодарность всем гестиривцкам нашей игры из сообщества BGG.



### Орёл или рыба?

Путь впереди уже частично затоплен: похоже, нам придётся проплыть под водой, чтобы преодолеть это препятствие. Однако загадка на стене словно предлагает другой путь: «Рыба дрожит, а орёл летит». Как бы я не хотел сейчас быть рыбой...

Вы можете потратить , чтобы не брать  за эту ступень.



### Безмолвные стражи

То тут, то там в боковых стенах виднеются ниши-алтари со статуями. Некоторые из них выглядят в высшей степени странно, как если бы бурная вода оставила на камне свой след. Интересно, приносили ли сюда жертвоприношения этим статуям? Может, это тоже часть загадки, которую нужно решить?

Вы можете потратить , чтобы не брать  за эту ступень.



### Непростая загадка

Ума не приложу, что нам делать с очередным испытанием. Короткую загадку мы уже расшифровали: «Оставь жадность позади, а честь держи при себе», но ясности это не прибавило. Про какую именно «честь» идёт речь?

Вы можете потратить , чтобы получить  и не брать  за эту ступень.

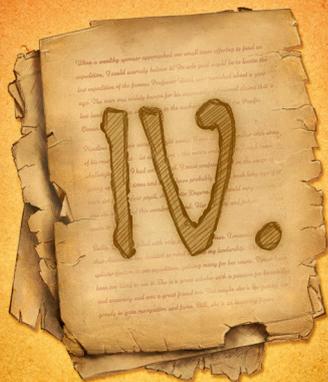
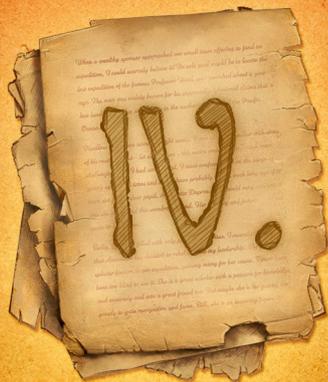
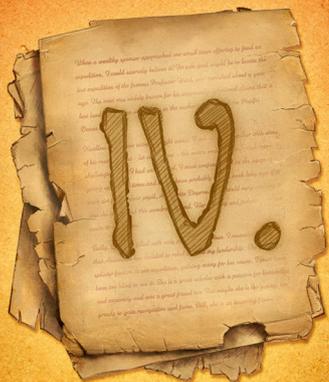
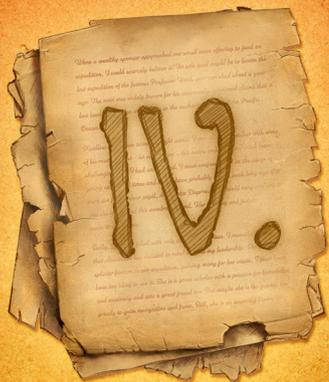


### Ловушки на пути

Путь впереди выглядит слишком уж подозрительно, как ни посмотри. Боюсь, там нас ждут ловушки. И единственный способ избежать их – пуститься вплавь – будет долгим и непростым. Стоит ли оно того?

Вы можете потратить , чтобы не брать  за эту ступень.

РУИНЫ ОСТРОВА АРНАК: В поисках профессора Кутила



АВТОРЫ

Разработка: Мин и Элвен | Текст: Мин | Графический дизайн: Радек «rhx» Бохан | Web-приложение: раяда и Eate | Иллюстрации: Ондражей Грдина, Иржи Кус, Милан Ваврон, Якуб Политцер, Фраггишек Седлачек  
Особая благодарность всем гестиривщикам нашей игры из сообщества BGG.



### Спаслись!

*Наконец мы снова выбрались на свет. Как поразительно видеть облегчение и удивление на лицах моих спутников и слышать их смех. Мы выжили и справились вопреки всему!*

Вы можете использовать эффект серебряной стороны лобого из своих помощников (не поворачивайте и не разворачивайте его), но при этом не сможете взять жетон бонуса из стопки на ступени храма. 



### Удача и находка

*Мы справились с испытанием! Мы выжили! И выбрались наконец на свет! Во время движения по ведущим на поверхность коридорам я в буквальном смысле споткнулся о неожиданно ценную находку – что-то подобное не всегда отыщешь и за несколько дней! Этот храм, конечно, очень странное место!*

Вы можете потратить  , чтобы получить  , но при этом не сможете взять жетон бонуса из стопки на ступени храма.



### Последнее испытание

*Путь к выходу открыт перед нами – но надпись на арке не похожа на простое напутствие идущему.*

*«Взлети подобно птице – боги смотрят на тебя».*

*Интересно, что может скрываться за этими словами?*

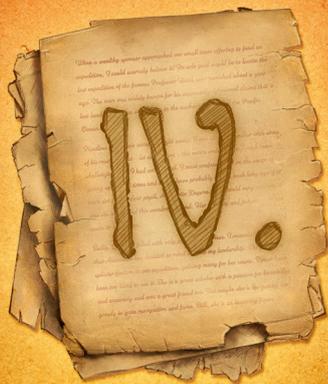
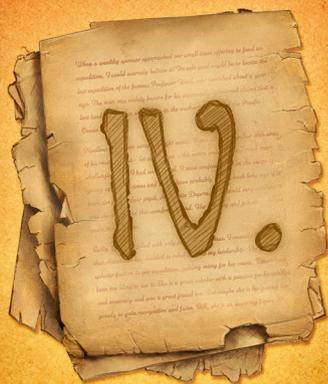
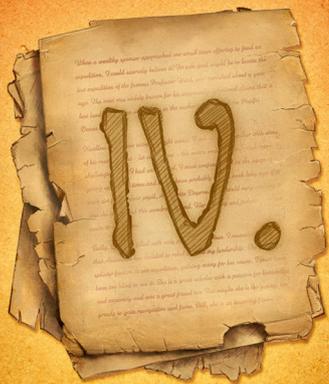
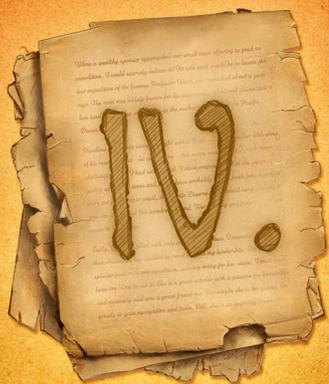
Вы можете потратить  , чтобы переместить идола из одной вашей ячейки бонусов обратно на свой планшет, но при этом не сможете взять жетон бонуса из стопки на ступени храма.



### Пари шутки ради

*Чтобы не терять присутствия духа в тоннелях, мы то и дело перебрасывались шутками. Когда дошла очередь до меня, я заключил пари с коллегой: мои часы и титул «Великого Предсказателя», если мы выберемся из этой передраги живыми. Конечно, шутка остаётся шуткой, но теперь, когда мы оказались вне досягаемости воды, я должен сдержать слово. Это определённо поднимет всем настроение.*

Вы можете потратить  , чтобы развернуть помощника, но при этом не сможете взять жетон бонуса из стопки на ступени храма.



АВТОРЫ

Разработка: Мин и Элвен | Текст: Мин | Графический дизайн: Радек «г:bx» Бохан | Web-приложение: райада и Eate | Иллюстрации: Ондржей Грдина, Иржи Кус, Милан Ваврон, Якуб Политцер, Фраггишек Седлачек  
Особая благодарность всем гестиривщикам нашей игры из сообщества BGG.