

IZGUBLJENE RUŠEVINE  
**ARNAKA**



MÍN & ELWEN



# Komponente



glavna tabla, Ptičiji Hram strana  
(Zmijski Hram na drugoj strani)



1 dvostrana tabla za snabdevanje



4 osnovne karte u svakoj boji



19 karata *Straha*



40 karata predmeta



35 karata artefakta



4 dvostrane table za igrače



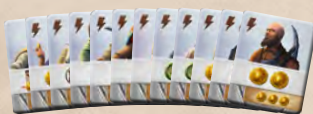
15 pločica čuvara



10 nivo pločica lokacija



6 nivo pločica lokacija



12 pločica pomoćnika



1 mesečev štap



1 marker prvog igrača



1 blok listova za bodovanje



27 žetona novčića



27 žetona kompasa



16 pločica statua



24 pločice hrama



1 list sa nalepticama



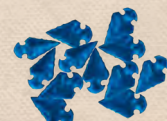
1 žeton sveske  
i 1 žeton lupe u svakoj boji



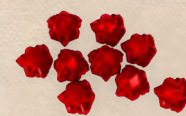
16 žetona ploča



2 figure arheologa  
u svakoj boji



12 žetona strela



9 žetona rubina



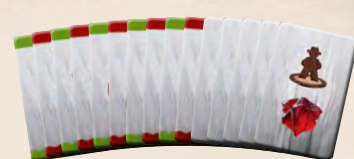
18 pločica bonus  
istraživanja



5 pločica blokiranja



10 rezervnih pločica



15 protivničkih pločica  
akcija za solo igranje



Dan 3 - Posle dva jalova dana traganja po praznom okeanu, mrlja na horizontu, jedva razjašnjiva među blistavim talasima, dala mi je tračak nade. Kako smo se približavali, jato sjajnih grimiznih ptica poletelo je prema našem plovilu, cvrkćući i zviždeći kao da nam priređuju dobrodošlicu. Uz konsultovanje sa svojim mapama, naš navigator uveravao nas je da je ostrvo još uvek neistraženo. Njene reči su podržale hipotezu koju smo svi ćutke delili - te krševite visoravni, ta zelena džungla!

- ovo bi mogao da bude Arinak!



TUTORIAL VIDEO



[cge.as/arv](https://cge.as/arv)



# Postavka

## Glavna tabla

Koristite stranu **Ptičiji Hram** za vašu prvu partiju.



Stranu **Zmijski Hram** prate specijalna pravila koja su objašnjena na strani 19.



## Red Karata

Red karata nudi predmete i artefakte koje možete da dobijete tokom igranja. Budite sigurni da su podeljeni na dva različita špila. Oni imaju istu pozadinu, ali se mogu lako razlikovati po njihovim prednjim stranama kao i uz pomoć ikonice u gornjem desnom uglu.

- 1** **Artefakti.** Promešajte artefakt špil licem na dole i postavite ga na označeno mesto.
- 2** **Strah.** Postavite karte *Straha* na označeno mesto. One su sve iste pa ih postavite licem na gore.
- 3** **Predmeti.** Promešajte špil predmeta i postavite ga licem na dole i postavite ga na označeno mesto.
- 4** **Mesečev štap.** Postavite mesečev štap u red karata, kako je pokazano, što ukazuje da je runda I.
- 5** **Postavite 1 artefakt** u red karata, licem na gore, levo od mesečevog štapa.
- 6** **Postavite 5 predmeta** u red karata licem na gore, desno od mesečevog štapa.

## Ostrvo

**Pločice statua.** Ove pločice promešajte i nasumično ih dodajte na lokacije.

**7** **Nivo 1 lokacije.** Svaka lokacija u regionu 1 dobija jednu statuu licem na gore.

**8** **Nivo 2 lokacije.** Svaka lokacija u regionu 2 dobija jednu statuu licem na gore i jednu statuu licem na dole, kao što je prikazano na tabli.

**Pločice Blokiranja**

**9** Neka polja akcije će možda morati da se blokiraju u zavisnosti od broja igrača. Blokirana polja tretirajte kao da nisu ni odštampana na tabli. Ona će biti nedostupna za vreme trajanja cele partije.

U **partiji za četiri igrača**, nemojte koristiti pločice blokiranja. (Ova stranica ilustruje partiju za tri igrača.)

U **partiji za tri igrača**, blokirajte 3 **1** polja. Promešajte pločice za blokiranje licem na dole i okrenite 3 nasumično. Svaka odgovara jednoj lokaciji.



Iskoristite 3 pločice da blokirate **1** polje na svakoj od te 3 lokacije. (Na tabli, postavite ih licem na dole.) Vratite 2 neiskorišćene pločice nazad u kutiju.

U **partiji za dva igrača**, blokirajte svih 5 **1** polja. Svaka lokacija će imati polje za samo jednog arheologa.



# Staza za Istraživanje

10



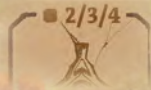
**Pločice Hrama.** Napravite gomile pločica hrama na hramu. Svaka gomila ima onoliko pločica koliko je igrača. Kako je prikazano, pločice od 11 bodova imaju jednu gomilu na vrhu, pločice od 6 bodova imaju dve gomile u sredini, pločice od 2 boda imaju tri gomile na dnu. Neiskorišćene pločice vratite u kutiju.



**Pločice Bonus Istraživanja.** Promešajte pločice licem na dole i podelite ih na:

11

**Izgubljeni Hram Bonus Gomilu.**



Napravite gomilu sa onoliko bonus pločica koliko je igrača. Postavite ovu gomilu licem na dole na vrh staze za istraživanje.

12

**Polja Bonus Pločica.** Većina polja na stazi za istraživanje dobijaju 1 bonus pločicu.



Polja označena na ovaj način dobijaju pločicu samo u **partiji za četiri igrača**.



Ova polja dobijaju pločicu samo u **partiji za tri igrača**.

Rasporedite bonus pločice istraživanja nasumično na odgovarajuća polja, zatim ih okrenite licem na gore. Vratite neiskorišćene pločice nazad u kutiju.



## Tabla za Snabdevanje

13

**Resursi.** Postavite sve žetone resursa na tablu za snabdevanje.

14

**Nivo** **Pločice Lokacija.** Promešajte pločice lokacija označene i postavite ih licem na dole na tablu za snabdevanje.

15

**Pločice Čuvara.** Promešajte čuvere i postavite ih licem na dole na tablu za snabdevanje.

16

**Nivo** **Pločice Lokacija.** Promešajte pločice lokacija označene i postavite ih licem na dole na tablu za snabdevanje.

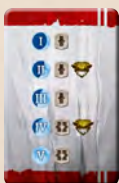
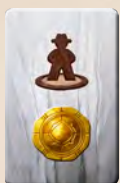
17

**Pločice Pomoćnika.** Okrenite sve pomoćnike, srebrna strana na gore. Promešajte ih na 3 nasumične gomile od po 4 pločice na svakoj. Postavite ih na tablu za snabdevanje.

18

**Žetoni Istraživanja.** Žetoni istraživanja igrača takođe idu na tablu za snabdevanje, što će biti objašnjeno na sledećoj strani.

## Igra za Jednog Igrača



Ove komponente se koriste samo u **solo varijanti**. Igra za jednog igrača koristi postavku za 2 igrača. Kompletna pravila su na strani 20.



# Postavka za Igrače

*Dan 6 - Pronašli smo dobro mesto da postavimo svoje šatore, sa svežom vodom u blizini. Naš intendant se pobrinuo da budemo dobro snabdeveni. Dvanaest dana ovo će biti naš dom.*

Svaki igrač treba da izabere boju i uzme **tablu za igrače**, **žetone za istraživanje**, **2 figure arheologa** i **4 osnovne karte** u toj boji.

## Tabla za igrače

Držite svoju tablu za igrače ispred sebe i postavite figure arheologa na nju.



## Žetoni Istraživanja

Vaši žetoni istraživanja idu na početno polje ispod staze za istraživanje. Prvi put kada budete istraživali, Vi ćete koristiti lupu, zato je postavite na vrh sveske.



Tematski, Vaši arheolozi su u šatorima, a Vaši žetoni resursa u sanducima za snabdevanje, ali Vi možete da organizujete taj prostor kako god Vi želite.

## Vaš Početni Špil

Svaki igrač ima svoj špil i svi špilovi počinju identično. Vaš špil treba da ima 4 osnovne karte u Vašoj boji, plus 2 karte *Straha*.



Promešajte svoj špil i postavite ga licem na dole na svoju tablu za igranje.

## Redosled Igranja



Prvi igrač je onaj koji je u najskorije vreme putovao na mesto na kome do tada nikada nije bio. Tom igraču dajte **marker prvog igrača**. Igra će se nastaviti u pravcu kazaljke na satu.

## Početni Resursi

Početni resursi zavise od redosleda igranja, kao što je pokazano.

Igrač 1:

Igrač 2:

Igrač 3:

Igrač 4:

## PREPORUČENA POSTAVKA TABLE

Table igrača mogu da stoje oko glavne table ovako.





# Način igranja

*Dan 7 - Koliko je čudno biti ovde, da konačno vidimo ono šta smo toliko dugo stremili da pronademo! Ponekad osećam kao da smo se ulogorili na svetovj zemlji. Kakva čuda su pred nama? Kakve opasnosti? Nemamo nikakav nagoveštaj o tajnama koje ovo ostrvo krije, ali smo se zakleli da ćemo ih otkriti i to ćemo i uraditi!*

## Cilj Igre

Vaš zadatak je da vodite ekspediciju da istražite neistraženo ostrvo Arnak i otkrijete tajne ove isčezle civilizacije.

Opremite svoju ekspediciju sa korisnim predmetima, pretražujte džungle za misterioznim artefaktima i intrigantnim arheološkim nalazištima, borite se da prevaziđete čuvare tih nalazišta i - što je možda najvažnije - sastavite fragmente ruševina Arnaka u koherentno telo istraživanja koje bi moglo dovesti do otkrića Izgubljenog hrama.

**1** Različita dostignuća Vaše ekspedicije doneće Vam bodove koji će se na kraju igre sabirati da bi se utvrdilo koji igrač je vodio najuspešnije ekspediciju.

## Pregled Igre

Igra se igra u 5 rundi.








Igrači igraju naizmenično i biraju razne akcije koje im pomažu da otkriju tajne ostrva. Tokom trajanja igre istraživaće se sve veći i veći deo ostrva i postaće dostupno sve više akcija. Akcije Vam mogu doneti resurse, razne mogućnosti, kao i bodove.

**Svaka runda se odvija na sledeći način:**

- 1. Povucite.** Svi igrači povlače karte iz svojih špilova sve dok u ruci nemaju **5 karata**.
- 2. Smenjivanje na potezu.** Igrač sa markerom prvog igrača igra prvi. Igrači se za stolom smenjuju u pravcu kazaljke na satu. Vi ste ograničeni na **jednu glavnu akciju** u svom potezu, plus **neograničen broj besplatnih akcija**.
- 3. Propuštanje.** U svom potezu, možete da propustite potez kako biste naznačili da ste završili sa igranjem do kraja runde. Ostali igrači igraju po potezima sve dok svi igrači ne urade propuštanje.
- 4. Postavka za sledeću rundu.** Sve karte na Vašem prostoru za igranje se promešaju i vraćaju na **dno Vašeg špila**. Tabla se postavlja za sledeću rundu. **Marker prvog igrača se prosleđuje na levo.**
- 5. Pomerite mesečev štap.** Na kraju svake runde pomerite mesečev štap kako biste naznačili prolazak vremena. I dok se bliži pun mesec, ekspedicija istražuje ostrvo, sakuplja korisne predmete i artefakte i istražuje legende o Arnaku. Nakon 5 rundi, mesec je pun i vreme je da se vidi ko je vodio najuspešnije ekspediciju.



## RESURSI

-  **Novčići** predstavljaju finansiranje za Vašu ekspediciju. Oni se koriste za kupovinu predmeta.
-  **Kompasi** predstavljaju potrošeno vreme i energiju u istraživanju ostrva. Zato se oni koriste za otkrivanje artefakata i novih arheoloških lokacija.
-  **Ploče** predstavljaju drevne tekstove koje možete dešifrovati. Ovi tekstovi će Vas možda naučiti kako se koriste artefakti koje pronađete.
-  **Strele** predstavljaju ostatke oružja koje ćete da pronalazite. One su često potrebne kako biste uspešni da pridobijete čuvare sa ostrva.
-  **Rubini** su misteriozni talismani boga ptice Ara-Anu. Oni se teško pronalaze, ali su često presudni za dovršavanje Vašeg istraživanja misterija Arnaka.



# Vaš Potez

*Dan 8 – Iako je naša nestipljivost da počnemo pomešana sa određenom količinom strepnje, sada nije vreme da dozvolimo da nas naša hrabrost izda. Ako postoje opasnosti, pa, ovde smo došli da se suočimo sa njima. Pravac u džunglu onda, bez odlaganja!*

U Vašem potezu, imate nekoliko opcija. Vaši izbori će da zavise od karata u Vašoj ruci i situacije na tabli za igranje.

## Glavne Akcije

Izaberite jednu od ovih akcija kao glavnu akciju za Vaš potez:

**KOPANJE NA LOKACIJI** (strana 9)

**OTKRIVANJE NOVE LOKACIJE** (strana 10)

**PRIDOBIJANJE ČUVARA** (strana 11)

**KUPOVINA KARTE** (strana 12)

**ODIGRAVANJE KARTE** (strana 13)

**ISTRAŽIVANJE** (strana 14)

**PROPUŠTANJE** (strana 17)

Uvek izvodite tačno **jednu glavnu akciju** po potezu.

Takođe ćete biti u mogućnosti da izvedete **jednu ili više besplatnih akcija**, kao što je objašnjeno ispod.

## Vaša Ruka

Možete da igrate kartu ili za njenu putnu vrednost ili za njen efekat, ali ne za oboje.

### PUTNA VREDNOST

Možete da koristite ovu putnu vrednost da platite za određene akcije – kao

**Kopanje na Lokaciji** akcija koja je na sledećoj strani.

ILI

### EFEKAT

Možete da odigrate ovu kartu za njen efekat.

Ovaj efekat znači da Vi uzmete  žeton sa table za snabdevanje.


### BESPLATNE AKCIJE

Efekat sa ovom ikonicom ne računa se kao glavna akcija Vašeg poteza.

U Vašem potezu, možete da odigrate koliko god želite besplatnih akcija. One mogu da se igraju **pre, posle, pa čak i za vreme Vaše glavne akcije**.



### STRAH

**Strah** karta nema efekat. Međutim, može se koristiti za svoju  putnu vrednost.

### VAŠ PROSTOR ZA IGRANJE

Kada iskoristite kartu, ona se odlaže licem na gore na sto ispred Vas, odmah pored Vaše table igrača. Taj prostor se zove Vaš prostor za igranje.



Tabla Igrača



Prostor za Igranje

Vaš prostor za igranje je praktično raštrkani špil za odbačene karte. Karte se akumuliraju iz poteza u potez. One se ne recikliraju u Vaš špil sve do kraja runde.



# Kopanje na Lokaciji

*Dan 9 – Doneli smo merdevine na lokaciju i popeli se da bolje pogledamo rezbarije. Baš kao što smo se ponadali, to je bilo pismo! Ako se takva čuda nalaze tako blizu kampa, ko zna šta ćemo pronaći kada zaista počnemo da istražujemo!*

Kao Vašu glavnu akciju u potezu, možete da pošaljete jednog svog arheologa da kopa na bilo kojoj od 5 lokacija. Takođe ćete moći da kopate na lokacijama nakon što budu otkrivene.

## Da biste Kopali na Lokaciji

1. **Platite cenu putovanja** naznačenu na polju na koje želite da pošaljete svog arheologa. Polje mora biti slobodno. (Tj., ne može da ima figuru arheologa na sebi, a u igri za 2 ili 3 igrača, mora da ima pločicu blokiranja.)
2. **Pomerite svog arheologa** sa Vaše table za igranje na to polje.
3. **Razrešite efekat** naznačen na lokaciji. (Legenda za sve ikonice nalazi se na zadnjoj strani ovih pravila.)

**Napomena:** Ako su oba Vaša arheologa već na lokacijama, ne možete da igrate ovu akciju.

**Primer:** Crvena koristi kartu sa da pošalje svog arheologa na lokaciju ilustrovanu ovde. Ona postavlja svoju figure na polje i uzima dva žetona. Sledeći igrač koji želi da koristi ovu lokaciju u ovoj rundi će morati da pokrije trošak od . Čak i Crvena može da uradi ovo, u kasnijem potezu, bez obzira što već ima arheologa na toj lokaciji. Ako su oba polja zauzeta, niko ne može biti poslat tu da kopa u ovoj rundi.



## Plaćanje Cene Putovanja

Kao što biste očekivali, možete da platite trošak odigravanjem karte sa ikonicom – uzmete kartu iz svoje ruke i stavite je licem na gore na Vaš prostor za igranje, ignorišući njen efekat. Takođe možete da igrate sa većim vrednostima za putovanje, kao što je pokazano na Hijerarhija Putovanja na ovoj strani.

**Možete da koristite sa Vaše karte Strah kako biste platili trošak putovanja od .**

## Dve Ikonice

Ako cena zahteva dve ikonice, možete ih pokriti sa vrednostima putovanja sa dva izvora.



Takođe je moguće da imate kartu koja Vam daje dve ikonice sama po sebi. Takva karta može i da pokrije trošak za jednu ikonicu, ali u tom slučaju, druga ikonica će verovatno biti protraćena. Ona se ne prenosi u drugu rundu.

## Primeri:



## UNAJMLJIVANJE PILOTA

Uvek možete da potrošite dva novčića da unajmite avion koji može da se iskoristi da platite za bilo koju ikonicu putovanja, kao što je pokazano na Hijerarhija Putovanja ispod.



## HIJERARHIJA PUTOVANJA



Uvek možete da platite cenu tako što ćete platiti **veću vrednost putovanja**. Ova hijerarhija putovanja se takođe nalazi na Vašem brzom listu beleški.










# Otkrivanje Nove Lokacije

Dan 10 – Naš tim arheologa vratio se sa fantastičnim pričama o mestima stanovanja u liticama ukrašenim gravurama u kamenu i draguljima još uvek netaknutih remek dela. Ipak, njihova radost zbog otkrića pomešala se sa strahom od čudovišta koje je ih je vrebalo iznad.


Na početku partije, samo 5 lokacija je dostupno za kopanje. Ali za vreme igre, možete da pronađete nove. Možete da otkrijete bilo koju  ili  lokaciju koja još uvek nema pločicu lokacije na sebi.

## Da Biste Otkrili Novu Lokaciju

- 1 Prolaz kroz divljinu.** Odlučite da li želite da istražite  lokaciju ili  lokaciju. Proverite tablu i **platite prikazanu**  **cenu.** Zatim izaberite neotkrivenu lokaciju u tom regionu i **platite cenu putovanja** da biste **pomerili svog arheologa** sa Vaše table na polje lokacije.
- 2 Uzmite statu.** Odmah razrešite efekat statue. Ako lokacija ima dve statue, uzimate ih obe, ali koristite efekat samo one koja je okrenuta licem na gore. Držite Vaše statue na Vašoj tabli za igranje licem na dole na naznačenom mestu sanduka za snabdevanje.
- 3 Otkrijte lokaciju.** Uzmite pločicu sa vrha gomile koja odgovara lokaciji –  ili . Postavite je na tablu licem na gore. Lokacija je sada otkrivena i Vi **odmah razrešavate njen efekat.**
- 4 Probudite čuvara.** Povucite pločicu sa vrha gomile čuvara i postavite je licem na gore na pločicu lokacije.

Čuvar ne utiče na Vas odmah. Međutim, na kraju runde dobićete kartu *Straha* kada vratite svog arheologa nazad sa lokacije koja na sebi ima čuvara. (Pogledaj stranu 17.)

Kako biste ovo izbegli, možete da pokušate da pridobijete čuvara kao akciju u nekom od kasnijih poteza. (Pogledaj sledeću stranu.) Ili ćete biti u mogućnosti da pobegnute čuvaru uz pomoć određenih karata koje će Vam omogućiti da pomerite svog arheologa ili čuvara.

Kada je Vaš arheolog sklonjen (na primer, u kasnijoj rundi) **otkrivena lokacija je još jedno mesto na koje možete poslati arheologa da kopa.** Cena  na tabli odnosi se samo na situaciju kada se lokacija otkriva, ne kada kopate. Možete da pošaljete arheologa da kopa na lokaciji koja još uvek ima čuvara; vraćanje sa takve lokacije na kraju runde donosi Vam kartu *Straha*, čak i ako Vi niste bili taj koji je probudio čuvara.





# Pridobijanje Čuvara

Dan 11 - Borili smo se sa monstruoznim stvorenjem prsa u prsa, na krv i nož! Zver je pala! Ali niko nije mogao da zada smrtonosni udarac. Ostali smo zaprepašćeni. Zver je pognula glavu, u znak prihvatanja. Shvatili smo tada, to nije bila zver. Ne, ovo stvorenje je jedan od Arnakovih legendarnih čuvara.

## Čuvari

Misteriozna stvorenja čuvaju ruševine na ostrvu. Čuvar se pojavljuje kada god igrač otkrije novu lokaciju. Čuvar nema nikakav trenutni efekat. Međutim, na kraju rund-e, Vi dobijate kartu *Straha* za svakog arheologa koji se vraća sa lokacije koja još uvek ima čuvara. (Pogledaj stranu 17.)

Čuvari ostaju na tabli dok ih ne pridobijete. **Oni ne sprečavaju arheologe od kopa-nja na svojim lokacijama.**

## Da biste Pridobili Čuvara

Kao glavnu akciju Vašeg poteza, možete da pridobijete čuvara. Morate da imate arheologa na lokaciji.

1. **Platite cenu** naznačenu na dnu pločice čuvara.
2. **Sklonite čuvara** sa table i čuvajte ga na Vašoj tabli za igranje.



Ovaj efekat dozvoljava Vam da pridobijete čuvara na lokaciji na kojoj imate arheologa **bez plaćanja cene**. (Međutim, sam efekat može imati svoju cenu, koju morate da platite.) Čuvari pridobijeni na ovaj način takođe idu pored Vaše table za igranje.



**Savet:** U nekim situacijama, može biti veoma važno da pridobijete čuvara i izbegnete njegovu kartu *Straha*. U drugim situacijama, možete da dobijete više poena čuvajući te resurse za istraživanje. Nemojte se osećati primoranim da pridobijete svakog čuvara koga probudite.

## Korišćenje Čuvareve Pomoći

Pridobijanjem čuvara, zasluženno ste stekli njegovo poštovanje i on Vam može pružiti pomoć prikazanu u gornjem desnom ćošku. Pomoć može biti iskorišćena samo **jednom za vreme trajanja igre**, u bilo kom od Vaših poteza. Nakon korišćenja pomoći, okrenite čuvara licem na dole da pokažete da se pomoć ne može ponovo iskoristiti.



Neke pomoći su vrednosti putovanja koje mogu da se koriste da se plati cena putovanja, baš kao da ste trošili karte iz svoje ruke.



Druge pomoći su besplatne akcije, koje mogu biti korišćene u bilo kom trenutku za vreme bilo kog Vašeg poteza.



Čuvari će vredeti 5 poena na kraju partije bilo da ste iskoristili njihovu pomoć ili ne.

## Statue

Statue pronalazite kada otkrijete novu lokaciju. Kada dobijete statu, čuvajte je na sanduku za snabdevanje na Vašoj table za igranje. Statue bi trebalo da stoje licem na dole zato što nagrada za otkrivanje više nije relevantna.

Svaka statua će na kraju igre vredeti 3 poena.

### POLJA ZA STATUE

Četiri polja na vrhu Vaše table za igranje daju Vam pristup nekim korisnim efektima. U Vašem potezu, možete **da stavite statu** na polje za **besplatnu akciju**:

1. **Pomerite Statuu** iz svog sanduka za snabdevanje na prvo slobodno skroz levo polje na Vašu tablu za igranje.
2. **Izaberite jedan efekat** od pet prikazanih opcija.

Ali koristite moć statue mudro! Svako od Vaša četiri polja će vredeti određeni broj poena ako je još uvek slobodno na kraju partije.

**Statua na polju ne može se više pomeriti**, to znači da se svako polje može iskoristiti samo jednom u toku partije. (Osim ako ne pronađete artefakt uz pomoć kog ćete ovo pravilo zaobići.)





# Kupovina Karte

*Dan 12 - Popeo sam se na stenu i raščistio neke grane kako bih imao bolji pogled na stazu ispred. Kada sam sišao dole, stena je sada bila na suncu i tada sam primetio da je ona u stvari neprocenjivi artefakt.*

Možete da poboljšavate svoj špil kupovinom artefakta i predmeta iz reda karata.

## Pregled Reda Karata

Red karata podeljen je na dva dela mesečevim štapom:



**Artefakti su sa leve strane; predmeti su sa desne.** U svakoj rundi, mesečev štap se pomera za jedno mesto na desno, tako da u svakoj novoj rundi ima više artefakata i manje predmeta. Kako ekspedicija istražuje dublje i dublje ka srcu ostrva, oni otkrivaju sve više i više artefakata, dok se istovremeno smanjuje podrška koju mogu da dobiju sa kopna.

## Predmeti

U mogućnosti ste da kupite korisne predmete kako biste opremili svoju ekspediciju. Predmet koji kupite ide na **dno Vašeg špila**, što znači da će obično da Vam se pojavi u ruci na početku sledeće runde.

## Da biste kupili predmet

1. Izaberite predmet iz reda karata.
2. Platite cenu naznačenu na dnu karte.
3. Stavite predmet licem na dole na **dno Vašeg špila**.
4. Dopunite red karata.

## Artefakti

Artefakti su dragocena blaga koja pronalazite dok istražujete ostrvo. Vi njih plaćate žetonima, koji predstavljaju vreme provedeno u istraživanju. Možemo da kažemo da "kupujete" kartu, iako ih Vaša ekspedicija zapravo pronalazi istraživanjem, probijanjem kroz džunglu i šetanjem preko kamenitih ravnica. Za razliku od predmeta, artefakt **može da se koristi čim ga uzmete** iz reda karata.

## Da biste kupili Artefakt

1. Izaberite artefakt iz reda karata.
2. Platite cenu naznačenu na dnu karte.
3. Pomerite artefakt na Vaš **prostor za igranje**. Imate mogućnost da **odmah razrešite njegov efekat, ignorišući** cenu u uglu.
4. Dopunite red karata.

**Napomena:** Kada kupite artefakt, imate mogućnost da razrešite njegov efekat. Taj efekat može biti druga akcija, kao što je slanje arheologa da kopa na lokaciji. Sve ovo se smatra kao deo Vaše glavne akcije u tom potezu.

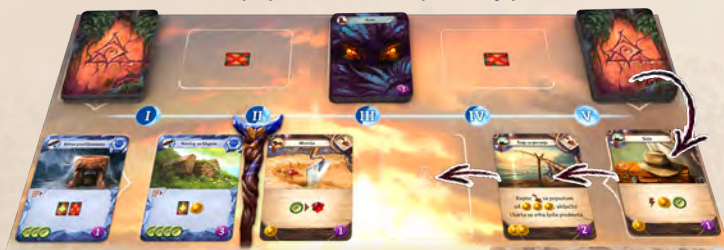
## DOPUNJAVANJE REDA KARATA

Na kraju Vašeg poteza, ako karta nedostaje u redu karata, dopunite red sa kartom istog tipa:

1. Pomerite karte prema mesečevom štapu tako da napravite mesta na kraju reda.
2. Podelite novu kartu na to slobodno polje.

Ako u špilu nestane karata, za karte tog tipa više ne pomerate karte i ne dopunjavate red.

**Primer:** Ovo je red karata u rundi II. Vi ste kupili predmet, zato ćete Vi dopuniti red sa predmetima, kao što je prikazano. Da ste kupili artefakt, novi artefakt bi popunio red iz suprotnog pravca.





# Odigravanje Karte

Dan 13 – Ruby je razigrana ptica i drago mi je što je imamo.  
Ona pronalazi najinteresantnije stvari.


## Da biste Odigrali Kartu

1. **Odigrajte kartu** iz svoje ruke licem na gore na svoj prostor za igranje.
2. **Razrešite efekat karte.**

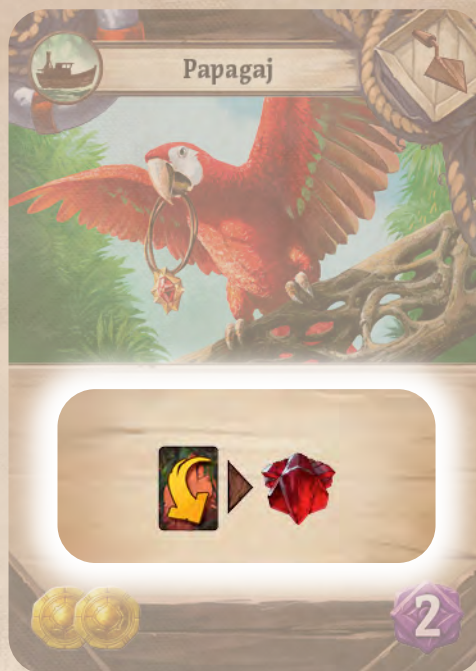
Karta ostaje licem na gore na Vašem prostoru za igranje za vreme trajanja runde (osim ako Vam se ne ukaže šansa da je izbacite iz igre, kao što je objašnjeno ispod).

⚡ Efekat sa ovom ikonicom je **besplatna akcija**. To znači da se igranje karte **ne računa kao Vaša glavna akcija** u ovom potezu. Vaše karte *Finansiranja* i *Istraživanja* imaju efekte koji su besplatne akcije, kao što i neki efekti predmeta mogu biti besplatne akcije.

Sa druge strane, ako efekat nije obeležen kao besplatna akcija, onda je to **glavna akcija** u Vašem potezu. Svi **efekti artefakata su glavne akcije**, kao i neki efekti predmeta, poput onog na *Papagaju*.

Kada odigrate artefakt, morate da platite i specijalnu  cenu, kako je objašnjeno u donjem desnom ćošku na ovoj strani. Ovo pravilo se ne odnosi na predmete.

**Podsetnik:** Karta u ruci može biti ili potrošena za svoju vrednost putovanja ili odigrana za svoj efekat. Ne oboje.




**Primer:** Recimo da ste iskoristili svoj potez da odigrate *Papagaja*. On odlazi, licem na gore na Vaše polje za igranje i razrešavate njegov efekat. Ovaj efekat Vam govori da iskoristite neku kartu da biste dobili rubin. Pregledajući karte u svojoj ruci odlučujete da iskoristite kartu *Finansiranja*. Ubacite je u igru, ali ignorirate njen efekat. Nećete biti u mogućnosti da je iskoristite kao novčić u ovoj rundi, ali se po toj ceni isplati: Uzmite žeton rubina sa table za snabdevanje. Ovim završavate svoj potez, osim ako imate besplatnu akciju koju želite da odigrate.

## IZBACIVANJE IZ IGRE

Određena pravila i efekti teraju Vas da karte **izbacite** iz igre, polje za to nalazi se na vrhu glavne table za igranje. Predmeti i artefakti imaju specijalne špilove za izbačene karte blizu svojih špilova. Karte *Straha* idu nazad na špil za karte *Straha* kada su izbačene. Karte *Finansiranja* i *Istraživanja* treba da odu blizu špila karata *Straha* kada su izbačene. Osim karata *Straha*, karte koje su izbačene obično se ne vraćaju u igru.





 Ovaj simbol označava mesto za špil za izbačene karte predmeta i artefakata na tabli. Ako vidite ovaj simbol na nekom efektu, to znači da možete da **izbacite kartu iz svoje ruke ili sa Vašeg prostora za igru**.

**Savet:** Ako je moguće, mnogo je efikasnije da odigrate kartu, a zatim je izbacite iz svog prostora za igru, nego da je izbacite iz svoje ruke.

## IGRANJE ARTEFAKT KARATA

*Kada smo ga pronašli, mislili smo da ga razumemo. Ali sada počinjem da sumnjam da artefakt krije mnogo više misterija. Možda ćemo odgovore pronaći u ovim drevnim tekstovima.*



Svi efekti artefakata imaju  cenu u uglu. Kada kupite artefakt, ova cena se ignoriše, a Vi efekat izvodite bez plaćanja. Ali **kada god odigrate efekat artefakta iz svoje ruke,  cena mora biti plaćena.**



Efekat Artefakta može da ima i drugu cenu. Ove druge cene moraju biti plaćene svaki put kada koristite taj efekat.



# Istraživanje

Dan 14 – Razbijeno koplje. Neke linije teksta. Svaka daje značenje sledećoj.  
Bez žurbe razmišljam o ovim tragovima Arnakove prošlosti.

Akcija istraživanja pomera jedan od Vaših žetona istraživanja na gore u sledeći red staze za istraživanje:

- 1 Odlučite koji žeton za istraživanje pomerate.** Ako je Vaša sveska  ispod Vaše lupe , možete da pomerite bilo koji žeton. Međutim, **Vaša sveska ne sme nikada da se pomeri u red iznad Vaše lupe.** (Ovo se lako pamti: Prvo nešto morate da istražite; zatim to zapisujete.)
- 2 Izaberite polje u koje ćete se pomeriti.** Možete se pomeriti samo na polje koje je **povezano sa Vašim trenutnim poljem.** Ponekad će Vas ovo postaviti u situaciju da imate samo jedan izbor. Nemojte da brinete za druge žetone istraživanja – više žetona može da deli isto polje.
- 3 Platite cenu i pomerite se na polje.** Cena je ispisana na mostu kojim je povezano Vaše staro i Vaše novo polje.
- 4 Uberite plodove Vašeg istraživanja:**
  - **Uzmite bonus pločicu?** Ako polje ima licem na gore okrenutu bonus pločicu istraživanja, trenutno dobijate naznačeni bonus i uklonite bonus pločicu iz igre. Samo prvi igrač koji dođe do polja dobija bonus.
  - **Uvek razrešavate efekat reda.** Efekat zavisi od toga da li ste pomerili lupu ili svoju svesku, kao što je naznačeno na kraju tog reda. (Ignorišite bodove za sada. Ti bodovi će se sabirati na kraju partije, na osnovu toga gde Vaši žetoni završe.)Dozvoljeno Vam je da rezrešite efekat reda pre nego što iskoristite bonus pločicu, ako želite.

**Napomena:** Cena mora biti plaćena pre nego što se dobiju nagrade.



## Izgubljeni Hram



Kada Vaša lupa dođe do poslednjeg reda staze za istraživanje, otkrili ste Izgubljeni Hram! Za razliku od ostalih redova, dobijate više poena ako dođete ovde ranije. **Postavite svoju lupu na preostalo prazno polje koje vredi najviše poena.**

Zatim **uzmite bonus pločicu.** Pregledajte gomilu pločica okrenutih licem na gore i izaberite jednu. Ostale vratite. Ima ih taman dovoljno za sve.

**Napomena:** Nije moguće pomeriti žeton sveske do reda sa Izgubljenim Hramom.

## Istraživanje Izgubljenog Hrama

Jednom kada ste pronašli Izgubljeni Hram, možete da koristite akcije istraživanja da otkrivате priče sa Arnaka!

Ako se odlučite za istraživanje sa svojom lupom kada je ona već na Izgubljenom Hramu, umesto da igrate tako da pomerate svoj žeton unapred, možete da **platite da uzmete 1 pločicu hrama** sa bilo koje od gomila.

Na dnu ispod hrama su tri različite cene koje možete da platite. Svaka gomila pločica ima specifičnu kombinaciju cene, ilustrovano sa desne strane.

Na primer, gomila vrednosti 6 poena sa leve strane zahteva od Vas da platite dve cene sa leve strane. Gomila vrednosti 6 poena sa desne strane zahteva od Vas da platite dve cene sa desne strane. Gomila vrednosti 11 bodova na vrhu zahteva da platite sve tri cene.

Broj pločica na svakoj gomili je ograničen. Ne možete da kupite pločicu sa mesta gde ih više nema.









### Gde Možete Da Se Pomerite?

I Plavi i Crvena imaju svoje lupe na različitim poljima u prvom redu. Polje na kom je Plavi je povezano sa oba polja u sledećem radu, zato Plavi može da se pomeri na bilo koje od njih. Polje na kom je Crvena, sa druge strane, povezano je samo sa jednim poljem u sledećem radu.

Svi ostali žetoni su na početnim poljima. Žetoni na početnim poljima mogu da napreduju na bilo koje polje u prvom redu.



Žuti može da napreduje sa svojom lupom. Ne može da napreduje sa sveskom sve dok njegova lupa nije bar jedan red ispred.

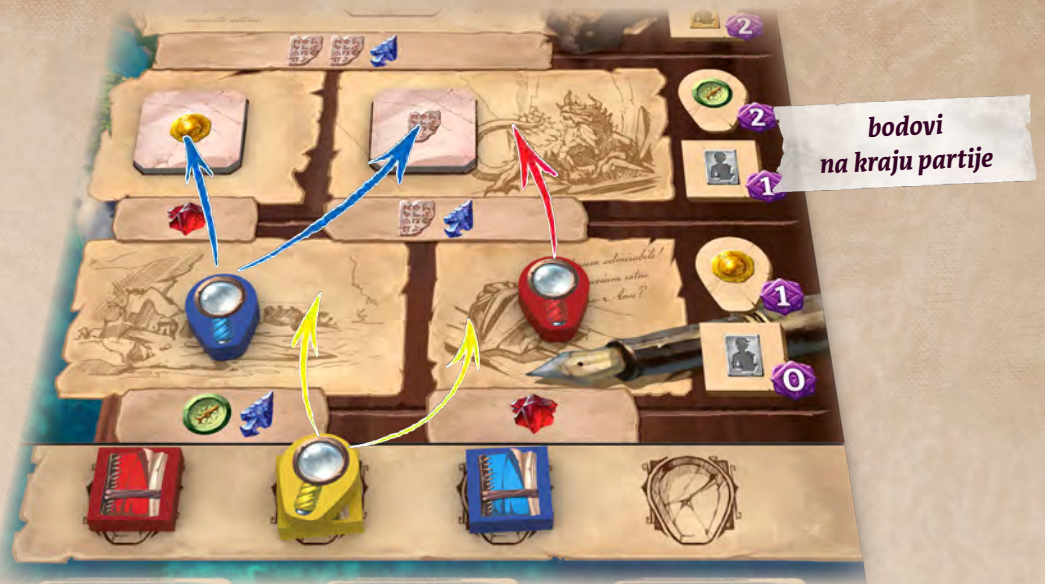
### Akcija Istraživanja

U njenom potezu, Crvena odlučuje da istražuje sa svojom lupom. Ona plaća   da bi napredovala na sledeće polje. Ona sklanja bonus pločicu istraživanja i dobija žeton . Pločica se vraća nazad u kutiju, a žeton ide na njenu tablu. (Imajte na umu da nije moguće koristiti ovaj žeton za plaćanje troškova istraživanja - prvo se mora platiti trošak.) Pogledom na efekat sa lupe na desnoj strani, ona vidi da dobija 1 .

### Dobijanje Pomoćnika

U potezu Plavog, on odlučuje da istražuje sa svojom sveskom. Nije mu dozvoljeno da pomeri svoju svesku ispred svoje lupe, ali može da je pomeri u isti red pa čak i isto polje, ako to želi.

Recimo da to uradi. Plavi plaća   da pomeri svoju svesku na polje gde se nalazi njegova lupa. Plavi može da izabere jednog od 3 dostupna pomoćnika sa table za snabdevanje. Plavi uzima pomoćnika i postavlja ga, sa srebrnom stranom na gore, na svoju tablu za snabdevanje. Pomoćnik će biti objašnjen detaljno na sledećoj strani.





## Pomoćnici

Pomoćnici su ljudi koji su došli da se pridruže Vašoj ekspediciji. Svaki pomoćnik ima dva nivoa – srebrni i zlatni. Zlatna strana ima bolje efekte. Staza za istraživanje će Vam dati srebrnog pomoćnika kada pomerite svoj žeton sveske na određeni red.

## Regrutacija Pomoćnika



Kada pomerite svoju svesku na red sa ovim simbolom, **odaberite jednog od pomoćnika** dostupnog sa table za snabdevanje. (Obično ih tu ima 3; međutim, neke od gomila će možda biti prazne kasnije tokom partije.)

**Napomena:** Pomoćnici koji nisu na vrhu bi trebalo da ostanu sakriveni tako da niko ne zna ko su oni sve dok se ne uzme pomoćnik koji je iznad njih.

Pomoćnika postavite na jedno od polja za pomoćnike na Vašoj tabli za igranje. Srebrna strana bi trebalo da bude okrenuta na gore.


Pomoćnici imaju različite efekte. Ako je efekat besplatna akcija, imate mogućnost da ga iskoristite odmah ili možete to da sačuvate za kasnije.

## Korišćenje Pomoćnika



Da biste koristili svog pomoćnika, okrenite ga u stranu, kao što je pokazano. Pomoćnik okrenut na stranu je **iskorišćen** i nije dostupan za korišćenje.

Uopšteno, možete koristiti efekat pomoćnika samo jednom u rundi. Na kraju runde, svi pomoćnici se **obnavljaju** – okreću se na poziciju u kojoj su bili pre korišćenja.


 Međutim, određeni efekti karata mogu da obnove pomoćnika za vreme runde, omogućavajući mu da bude ponovo iskorišćen, možda čak i odmah.

## Unapređivanje Pomoćnika




Kada pomerite svoju svesku u red sa ovim simbolom, **unapredite jednog svog pomoćnika** na zlatni nivo – tj. okrenete ga na zlatnu stranu. U ovom trenutku **pomoćnik je obnovljen** čak iako je njegov efekat sa srebrnog nivoa iskorišćen ranije u rundi.

### Primer:

Plavi koristi svog pomoćnika da bi dobio .



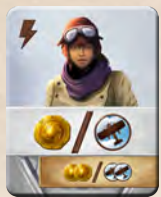
Zatim plaća  da napreduje sa svojim žetonom sveske. Efekat sveske iz tog reda dozvoljava mu da unapredi svog pomoćnika. Može da unapredi bilo kog.





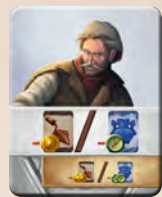
Plavi bira da unapredi pomoćnika kog je već iskoristio. On okreće pločicu na drugu stranu. Kao deo efekta, pomoćnik je obnovljen. On može da ga iskoristi odmah, ako to želi.



## POMOĆNICI IMAJU RAZNE EFEKTE:

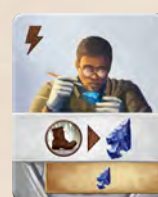






Neki od pomoćnika nude Vam izbor efekta. Kao besplatna akcija, možete iskoristiti ovog pomoćnika da biste dobili . Kao alternativa, možete ga koristiti da biste dobili .



Ovaj pomoćnik dozvoljava Vam da kupite artefakt ili predmet sa popustom. Popust je 1 na ovoj strani i 2 na unapređenoj strani.

Ovaj pomoćnik nema ikonicu besplatna akcija, tako da se korišćenje ovog pomoćnika računa kao **glavna akcija** u Vašem potezu.



Ovom pomoćniku treba  da bi Vam napravio . Možete da platite trošak putovanja na isti način kao da plaćate troškove putovanja za akciju arheologa. Zato što je ovo besplatna akcija, moguće je iskoristiti kartu sa  za dve stvari: Na primer, jedna  može da plati za pomoćnikov efekat, a sa drugom možete platiti da pošaljete arheologa da Kopa na Lokaciji.



# Propuštanje

*Danas smo otkrili neverovatna čuda! Ko zna šta ćemo sutra pronaći?*

U Vašem potezu, možete **izabrati propuštanje** – obavestavate ostale igrače da u nastavku runde nećete više odigravati poteze. Propuštanje se računa kao Vaša glavna akcija za taj potez. U ovom trenutku bi trebalo da iskoristite sve besplatne akcije koje su Vam još uvek na raspolaganju.

Ako ne odigrate nijednu glavnu akciju, onda **morate** da propustite. Nije dozvoljeno da odigrate potez sa samo besplatnim akcijama i bez glavne akcije.

Jednom kada ste propustili, nemate više poteza do kraja runde. Tok igre se nastavlja u smeru kazaljke na satu, ali Vas preskače. A obrnuto tome, ako ste jedini preostali igrač koji nije propustio potez, onda možete da igrate više puta za redom.

Runda se završava kada su svi igrači uradili propuštanje.



**Neki efekti će možda zahtevati od Vas da propustite kao deo njihove cene.**

## Postavka za Sledeću Rundu

Osim ako nije kraj runde V, završavate rundu sa postavkom za sledeću.

**Svi igrači istovremeno rade sledeće:**

1. **Vratite oba svoja arheologa** na Vašu tablu za igranje. Svaki put kada vratite **arheologa sa lokacije sa čuvarom, dodajte jednu Strah kartu** u svoj prostor za igranje.

2. Obično će Vam ruka biti prazna. Ali ako su Vam preostale karte, **svaka karta može biti odbačena na Vaš prostor za igranje ili sačuvana za sledeću rundu.**

**Savet:** Iskoristite sve svoje karte pre nego što propustite, ako možete. Čuvanje karte u Vašoj ruci za sledeću rundu je korisno samo u retkim slučajevima.

3. **Skupite sve karte** sa Vašeg prostora za igranje, **promešajte** ih temeljno i spustite ih licem na dole na **dno Vašeg špila.**

**Napomena:** Predmeti koje ste kupili za vreme runde će sada biti iznad svih karata koje ste upravo promešali.

4. **Obnovite svoje pomoćnike.** (Okrenite ih na gore.)

**Red karata bi trebalo da se prilagodi na sledeći način:**

1. **Izbacite iz igre dve karte sa obe strane mesečevog štapa.** (Ovako se odbacuju 1 artefakt i 1 predmet. Izbacivanje je objašnjeno na strani 13.)

2. **Pomerite mesečev štap na desno** da naznačite broj sledeće runde.

3. **Dopunite red karata** (objašnjeno na strani 12).

**Marker za prvog igrača se pomera za jedno mestu u levo** – u svakoj novoj rundi će biti novi prvi igrač.

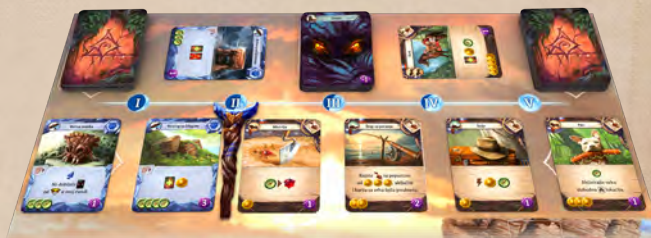
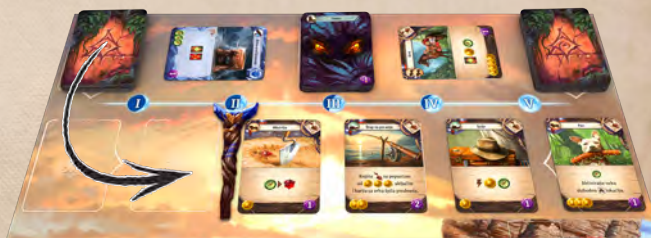
**Započnite novu rundu** povlačenjem karata sve dok nemate punu ruku, 5 karata u ruci. Ako Vaš špil nema dovoljno karata da biste imali punu ruku, samo povucite sve što imate.

## Kraj Runde V

Na kraju runde V, svi igrači vraćaju nazad svoje arheologe i **dobijaju Strah za čuvare.** Preskočite sve ostale korake i nastavite do konačnog bodovanja.

**Primer Postavke Reda Karata:**

*Kraj runde I, postavka za rundu II.*



*Za vreme postavke za rundu III, jedan artefakt spada.*





# Konačno Bodovanje

Dan 18 – Osećam kao da ovo ostivo krije još mnoge tajne, ali je došlo vreme da se vratimo kući i podelimo naša otkrića.

Na kraju partije, zabeležite svačije bodove na list za bodovanje i saberite ih. Bodovi mogu da dođu od sledećih izvora:



Svaki od Vaših **žetona istraživanja** donosi bodove na bazi njihovog reda. Lupa u redu Izgubljeni Hram će doneti bodove na bazi reda po kom su stigli u Izgubljeni Hram.



Svaka od Vaših **pločica hrama** donosi bodova koliko je prikazano na pločici.



Svaka od Vaših **statua** donosi 3 boda, čak i ako nisu u svojim poljima. Takođe dodajte bodove koji su prikazani na **slobodnim poljima za statue**.



Svaki **čuvar** kog pridobijete vredi 5 bodova, bilo da ste iskoristili njegovu pomoć ili ne.



Svaka **artefakt ili predmet karta** donosi Vam broj bodova pokazan u donjem desnom uglu.



**Strah karte boduju se -1 bod za svaku.** Ako imate pločice straha (pogledaj str. 23), one se boduju -2 boda svaka.



**Ko ima najviše bodova pobeđuje.**

Nerešen rezultat se lomi u korist igrača koji je prvi došao do Izgubljenog Hrama. Ako niko nije došao do Izgubljenog Hrama, nerešen rezultat se lomi u korist igrača koji ima više bodova od istraživanja. Nakon toga, igrači koji su izjednačeni, ostaju izjednačeni.

22 okt.	Mín	Elwen
	24	14
	11	0
	11	13
	0	20
	13	7
	-4	0
	55	54

## Igra od Mín & Elwen

Razvojni Tim: **Michal Štach**  
**Michaela Štachová**

Grafički Dizajn: **Filip Murmak**

Umetnički Direktor: **Jakub Politzer**

Umetnici: **Ondřej Hrdina**  
**Milan Vavroň**  
**Jiří Kůs**  
**František Sedláček**

3D Umetnici: **Radim "Finder" Pech**

Umetničke Konsultacije: **Dávid Jablonovský**

Produkcija: **Vít Vodička**

Pisac Pravila: **Jason Holt**

Menadžer Projekta: **Jan Zvoniček**

Supervizor Projekta: **Petr Murmak**



© Czech Games Edition  
Oktober 2020.  
www.CzechGames.com

**Posebno se zahvaljujemo našim najaktivnijim testerima igre:** Kuba Kutil što je uvek pronalazio način da razbije naše rane prototipe i bio od velike pomoći u konačnom balansiranju igre, kao i testiranju solo igre; Pavla Ferstová i Ivan "eklp" Dostál zato što su bili veliki ljubitelji od prvog prototipa i što su testirali preko deset verzija ove igre kroz njenu evoluciju; Vít Vodička za savladavanje igre i pružanje veoma važnih informacija o balansiranju igre.

**Test igrači:** Martin "Intoš" Sedmera, Laďa Pospěch, David Nedvídek, Iva Nedvídková, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Filip Murmak, Miroslav Felix Podlesný, Jan Zvoniček, Tomáš Uhlíř, Matúš Kotry, Petr Murmak, Vlaada Chvátíl, Rumun, Monča, Leontýnka & Kryštof, Jirka Doušek, Tomáš Dvořák, Pavel Ježek, Viol Balajková, Lea Belejová, Fanda Sedláček, Ondra Skoupý, Tony Gullotti, Justin Sweigart, Tyler Goble, Radim Pech, Jakub Doucek, Honza Bartoš, Zuzana Zdražilová, Tomáš Zdražil, Jana Mikulová, Petr Časlava, Jakub Politzer, Ladislav "Aillas" Pechal, Juraj, Danielka, Ben, Fero & Dominika, Zuzka & Miroslav Dzurenda, Juraj Butek, Filip Sochor, Lukáš "Colombo" Wiesner, Eliška & Stanislav Kubeš, Petr Ovesný, Adam Španěl, Matt Wolfe, Martin Doležal, Ondra Černoch, Honzík Šafra, Yuri Sulík, Petr "Peca" Palička, Antonín Jan Palička, chasník, Lucia Chrastinová, Aleš Vítek, Michal Kopriva, Jakub Uhlíř, Pavel Češka, Petr Marek, Tomáš Vician, Anežka Seberová, Michal Ringer, Olda Rejl, Martin Cetkovský, Martin Váňa, Tomáš Sládek, R.A., Yuyka & Ese Šabata, Václav Horňák, Matúš Sedlák, Dan Knápek, Lumír Kvita, Kristián "Christheco" Buryš, Bára "CP" Siptáková, Adam "Adamín" Sipták, Dora "Cingilingi" Cidlinská, Michal "Meysa" Stárek, Ailin & Faire, Krtek & Kristýna, Melisilme & Findar, Julie "Peri" Tomaňová i svih drugih sjajnih ljudi koje smo sreli u klubu društvenih igara u Brnu, tokom testiranja CGE -a i drugih događaja. Bez vas ova igra ne bi bila moguća!

**Veliki pozdrav svima u našem CGE timu!** Filip za sav entuzijazam s kojim se upuštao u potragu za načinom da igra izgleda ovako dobro. Petr za posvećenost projektu, uvek spreman da reši svaki problem koji nam se nađe na putu. Regi što nam je pomogao u mnogim našim odgovornostima i neumorno radio na marketingu igara. Jason što je bio veliki prijatelj i pozitivan dok je neumorno radio na tome da pravila budu ovako dobra. Zvonda za praćenje hiljade rokova. Finder za fantastične najave i 3D modele. Miši i Fandi za pomoć u grafičkom dizajnu. Vlaada što je podelio svoje iskustvo, povratne informacije i kul ideje! David, Honza, Dita i svi drugi koji su pomogli u pripremi bezbroj prototipa, da sve testiraju i lektorišu! Hvala vam što ste deo ovog putovanja!

**Veliko hvala:** Ailin i Faire, koji su nam pomagali i podržavali nas tokom celog projekta - bez njihove pomoći ne bismo imali vremena i znanja da finalizujemo dizajn igre. Nand za stvaranje fantastičnog nanDECK-a i Paul Grogan za predstavljanje naše igre svetu u tužnom vremenu otkazanih konvencija 2020.

**Veoma veliko hvala:** Ondra Hrdina, Milan Vavroň, Kuba Politzer, Jirka Kůs i Fanda Sedláček, koji su pomogli u izgradnji neverovatnog sveta Arnaka i oživeli ga svojom zapanjujućom umetnošću koja nam je oduzela dah!



# Strana Zmijskog Hrama

Od našeg broda ~~ništa nije ostalo~~... ništa nije ostalo. Pokušali smo da ~~ali se bojim da će nas i ovdje pronaći!~~

Prva ekspedicija za Arnak je prošla poprilično loše. Niko se nije čuo sa njima već duže vreme. Dok budete istraživali ostrvo, obratite pažnju na potencijalne preživjele.

## Drugačija tabla

Strana Zmijskog Hrama poseduje lokacije sa drugačijim cenama putovanja i drugačiju stazu za istraživanje.



## Spasavanje Pomoćnika



Na ovom polju u sredini staze za istraživanje nalaze se preživeli iz prve ekspedicije. Možda ćete biti u mogućnosti da spasete jednog od njih ako budete istraživali ruševine ostrva.

Za vreme postavke, **podelite 1 pomoćnika po igraču na ovo polje.** Ovi pomoćnici bi trebalo da budu izabrani nasumično. Pomoćnik koji je na vrhu gomile je opšte poznat svima, ali identitet onih ispod mora biti nepoznat igračima koji još nisu došli do tog reda.

Tabla za snabdevanje će imati tri gomile pomoćnika, kao i obično. Dve gomile će imati po tri pomoćnika, a treća gomila će sadržati sve preostale pomoćnike.



Da biste napredovali sa Vašim žetonom za istraživanje preko ovog mosta, morate da **platite 1 statuu.** Statua mora da bude **iz Vašeg sanduka za snabdevanje** – ne može biti jedna od onih koji su na polju za statue. Izbacite pločicu statue iz igre.



Efekat lupe dozvoljava Vam da **spasete 1 pomoćnika** od onih sa staze za istraživanje. Tajno pregledajte gomilu i uzmite jednog. Preostale pomoćnike vratite istim redosledom na gomilu na stazu za istraživanje.

Za razliku od poćnika sa table za snabdevanje, pomoćnik kog spasete je **iskorišćen.** Nećete moći da ga koristite u ovoj rundi osim ako ga efekat ne obnovi.



**Primer:** Crvena želi da pomeri lupu na polje za spašavanje pomoćnika.

1. Ona sklanja statuu sa svog sanduka za snabdevanje i vraća je u kutiju.
2. Ona pomera unapred svoju lupu.
3. Ona pregledava gomilu sa pomoćnicima i bira kapetana mora.
4. Kapetan mora je iskorišćen zbog vremena koje je proveo zarobljen na Arnaku. Crvena neće moći da koristi njegovu sposobnost sve dok se ne obnovi.



Ovaj efekat omogućava Vam da unapredite pomoćnika sa srebrne strane na zlatnu. (Na drugoj strani table to možete učiniti samo pomeranjem sveske.) Ako imate dva srebrna pomoćnika, možete unaprediti bilo kog od njih – ne morate paziti koji je od pomoćnika spašen.

Kao i obično, iskorišćen pomoćnik se obnavlja kada se unapredi.

## Užasne Priče!

*U početku smo njegove priče odbacivali kao halucinacije proizašle iz traumatičnog iskustva toliko duge nasukanosti, ali kako smo otkrivali sve više tajni Arnaka...*



Ovaj efekat lupe znači da **dobijate kartu Straha!** Postavite je licem na gore u svoj prostor za igru, zane-marujući njenu vrednost putovanja.



Za vreme postavke, podelićete 2 ili 3 bonus pločice u ovaj red staze za istraživanje. Kada na to mesto premestite žeton za istraživanje – lupu ili svesku – Vi **birate jednu od pločica.** Samo pločica koju ste odabrali se uklanja.





# Solo Varijanta

Mislili smo da smo ovu tajnu zadržali samo za sebe. Nekako, drugi su ovde ispred nas!

Ova solo varijanta dozvoljava Vam da uživate u uzbuđenju otkrivanja izgubljenih ruševina čak i bez drugog igrača protiv koga biste igrali.

## Postavka

Postavite tablu kao za igru u 2 igrača. Gde god bi gomila trebalo da ima broj pločica koliko je igrača, stavite na nju 2 pločice.

Svoju tablu postavite kao i obično. Vi igrate drugi, znači da počijete sa 1  i 1 .

## Postavka za Protivnika

Odaberite drugu tablu koja će da predstavlja protivničku ekspediciju. Koristite stranu sa sivim šatorima. Dajte im svih 6 figurica arheologa, ne u Vašoj boji.

Vaš protivnik koristi samo jedan žeton za istraživanje. Postavite lupu svog protivnika na početno polje pored Vaših žetona istraživanja.

## Protivnička Gomila Akcija

Napravite protivničku gomilu akcija sa 10 pločica akcija.

Koristite svih 5 pločica akcija arheologa:



Koristite 5 crvenih ili zelenih pločica akcija:



Svih 5 akcija mora da bude na gomili, tako da **Vam treba jedna pločica od svakog para**. Set od 5 neiskorišćenih pločica trebalo bi da se vrati u kutiju.

**Broj crvenih pločica pravi odnos težine igranja**, od 0 do 5. Odlučite koliko ćete crvenih pločica koristiti, nasumično izaberite toliko crvenih pločica, pogledajte ih i dodajte odgovarajuće zelene pločice da biste kompletirali set.

Promešajte protivničku gomilu akcija licem na dole i spremni ste za igranje.

## Igranje Igre

Uvek jedan korak ispred, Vaš protivnik je prvi igrač u svih 5 rundi. Potez Vašeg protivnika funkcioniše ovako:

1. Okrenite protivničku pločicu akcije sa vrha i spustite je pored gomile akcija.
2. Razrešite naznačenu akciju. Ako situacija akciju čini nemogućom, Vaš protivnik ne radi ništa u tom potezu.

Za vreme runde, Vaš protivnik i Vi smenjujete se u potezima, kao što biste to radili u partiji za dva igrača. **Vaš protivnik ne može da propusti potez dok ne odigra svih 10 pločica akcije, čak i ako ste Vi već propustili.**

## Protivničke Akcije


Svaka protivnička akcija je kao akcija igrača, ali se igra fokusira na uticaj koji te akcije imaju na Vas. **Protivnička ekspedicija ne dobija niti troši žetone resursa**. Ona nikada ne dobija karte *Straha*. Međutim, ona prikuplja bodove.

**Napomena:** Oznake na pločicama akcija nisu u potpunosti kao efekti koji su objašnjeni na zadnjoj strani ovih pravila. Oni su samo podsetnici na pravila koja su detaljno objašnjena u ovom odeljku.



Ova oznaka znači da protivnik ne radi ništa u rundi V.

## Kopanje na Lokaciji

 Vaš protivnik želi da Vas spreči da dobijete naznačeni resurs. Potražite lokaciju koja nudi taj resurs i postavite protivničkog arheologa na to polje. (Ako su sva slična polja zauzeta, Vaš protivnik ne radi ništa.)



Ako ima više takvih polja, Vaš protivnik bira jedno od njih, ali po sledećim prioritetima:

- Lokacija u višem redu je veći prioritet od lokacije u nižim redovima.
- Između lokacija u istom redu, Vaš protivnik više preferira lokacije koje su što dalje sa desne ili leve strane, kako je određeno strelicom odluke. (Pogledaj kvadrat ispod.)

## STRELICA ODLUKE






Kada protivnička ekspedicija treba da odluči između dve ili više stvari, ona uvek bira krajnje levo ili krajnje desno, u zavisnosti od toga da li strelica na protivničkoj gomili akcija pokazuje levo ili desno. Ako Vam je potreban dodatni način da odaberete, za poslednju kartu akcije kada je gomila prazna, iskoristite strelicu sa pločice koja se nalazi na dnu gomile iskorišćenih pločica.


Čuvajte sve protivničke pločice akcija orijentisane tako da je tamna strana na dnu da biste imali isti broj levih i desnih strelica.




## Otkrivanje Nove Lokacije

Vaš protivnik otkriva  ili  lokacije, u zavisnosti od runde. Ako postoji više neotkrivenih lokacija:


- Prvo suzite izbor na jedan od redova. Između  lokacija, dajete prednost donjem redu.
- Zatim iskoristite strelicu odluke da biste izabrali levo ili desno.

**Postavite protivničkog arheologa na izabrano polje. Pomerite žeton(e)  na protivničku tablu.** Ako je statua licem na gore ona koju još uvek nemaju, ona ide licem na gore na odgovarajuće mesto. Ako je to duplikat, postavite je licem na dole na polje levo označeno sa -1. Više statua može se složiti na -1 polje. Ako Vaš protivnik dobije statuu licem na dole, stavite je na -1 polje, ignorišući njenu drugu stranu.



 Novootkrivena lokacija dobija pločicu lokacije, kao što biste i očekivali. Lokacija dobija čuvara samo u određenim rundama, kao što je naznačeno na pločici sa akcijama.


## Istraživanje

 Pomerite unapred protivnikovu lupu u sledeći red. Ako je potrebno da izaberete polje, iskoristite strelicu odluke.




Ako na tom polju postoji pločica bonus istraživanja, sklonite je iz igre. Ako je to polje Izgubljenog Hrama, sklonite pločicu sa vrha gomile bonus pločica.

Ako Vaš protivnik ne može da napreduje zato što je već stigao do Izgubljenog Hrama, dajte mu pločicu sa 6 bodova umesto toga. Iskoristite strelicu odluke da izaberete levu ili desnu gomilu, ako na obe gomile još uvek ima pločica.


 Uzmite pomoćnika sa vrha najviše gomile sa table za snabdevanje. Ako je isti broj na obe gomile, iskoristite strelicu odluke. Sklonite pomoćnika iz igre.

**Tabla Zmijskog Hrama:** Kada protivnički žeton istraživanja dođe do polja spašavanja pomoćnika, on uzima pomoćnika sa vrha tog polja. Ovo je **dodatak** na pomoćnika kog su uzeli sa table za snabdevanje.


## Pridobijanje Čuvara

 Ako se čuvar nalazi na lokaciji na kojoj je i Vaš protivnik, pomerite ga na protivničku tablu. Iskoristite isti način za rešavanje nerešenog rezultata kao onaj za Kopanje na Lokaciji: veću vrednost ima veći red, iskoristite strelicu odluke ako je potrebno.




 Ako Vaš protivnik nema arheologa na lokaciji sa čuvarom, Vaš protivnik Istražuje umesto toga, ali ne uzima pomoćnika sa table za snabdevanje. (Međutim, na strani Zmijskog Hrama, oni će spasiti pomoćnika ako dođu do tog polja.)

## Kupovina Predmeta

 U zelenoj varijanti ove akcije, Vaš protivnik uzima predmet sa najmanjom vrednošću bodova. U crvenoj varijanti, Vaš protivnik uzima najveću. Nerešen rezultat se rešava sa strelicom odluke. Kartu stavite na protivničku tablu. Akciju završite dopunjavanjem reda karata.



## Kupovina Artefakta

 Kao što ste možda i pogodili, ovo je isto kao i kupovina predmeta.



## Kraj Runde

Na kraju runde, vratite sve protivnikove arheologe na njihovu tablu. **Vaš protivnik ne dobija karte Straha.** Promešajte gomilu akcija licem na dole i Vaš protivnik je spreman da igra opet. **Vaš protivnik će biti prvi igrač u svakoj rundi,** tako da Vam marker prvog igrača neće biti potreban.

## Bodovanje

Protivnička ekspedicija dobija bodove za poziciju njihove lupe, za pločice hrama, za pridobijene čuvare i za kupljene karte, kao što bi se i očekivalo.

Oni dobijaju 3 boda za svaku jedinstvenu, licem na gore statuu. Statue na -1 gomili daju im samo po 2 boda za svakog.

Vi dobijate bodove kao i obično. Uporedite svoje bodove sa svojim protivnikom. Ko ima više bodova pobeđuje.

20 okt. 1932	Rival	Jason
		
		
		
	0	
		

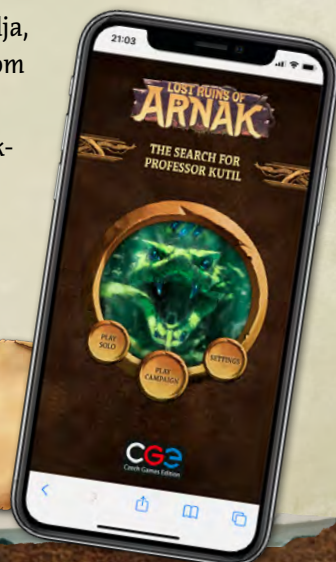
## Solo Kampanja

### Potruga za Profesorom Kutilom

Saznajte šta se desilo sa profesorom Kutilom i njegovim timom u ovoj besplatnoj, solo kampanji sa četiri poglavlja u Izgubljenim Ruševinama Arnaka.

- Napredujte kroz četiri poglavlja, svako sa jedinstvenim skupom pravila i ciljeva.
- Otkrijte priču izgubljene ekspedicije.
- Igrajte se sa pratećom aplikacijom ili koristite fajlove za štampanje i igranje.

Probajte besplatnu  
solo kampanju sada:  
<https://arnak.game>





# Dodatak

## Beleške o Odabranim Kartama



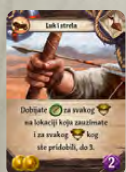
### ČETKA

Sve statue na Vašoj tabli za igranje se računaju, bez obzira da li su na poljima ili ne. Vaš maksimalni mogući dobitak je



### DNEVNIK

Ova karta se odnosi samo na svesku, ne na Vašu lupu. Nemojte zaboraviti da se Vaša sveska ne može pomeriti ispred Vaše lupe.



### LUK I STRELA

Vaš maksimalni mogući dobitak je



### MEDVEĐA ZAMKA

Možete da iskoristite zamku na lokaciji sa ili bez Vašeg arheologa. Ograničenje je da niko **drugi** ne može biti tamo. (To je mera predostrožnosti.)



### ŠTAP ZA PECANJE PRECIZNI KOMPAS

Za razliku od normalne akcije kupovine karte, ovo možete uraditi čak i ako ne

možete priuštiti nikakvu kartu u redu karata. Otkrijte kartu sa vrha odgovarajućeg špila. To je jedna od karata koje možete kupiti. Takođe možete odlučiti da ne kupite nijednu kartu i vratite je licem na dole ponovo. Ako odlučite da kupite drugu kartu, karta sa vrha ide u red kada se bude dopunjavao, kao i obično.



### VOJNIČKI NOŽ

Vi birate dve od četiri prikazane koristi. Nije Vam dozvoljeno da izaberete jednu i koristite je dva puta.



### ARA-ANU STATUA UGRAVIRANO SEČIVO

Ovaj popust se može primeniti pri kupovini pločice hrama.

### ČUVAREVA KRUNA

Ovaj artefakt ne može da pomeri čuvara na lokaciju koja još nije otkrivena. Slobodna lokacija je ona na kojoj nema arheologa. Ako je bilo koje polje na lokaciji zauzeto, cela lokacija se smatra zauzetom.



### ČUVAREVA OKARINA

Ako su oba Vaša arheologa na tabli, možete odigrati ovu kartu kako biste pretvorili sve Vaše putne ikonice u . Ako karta ima 2 ikonice, one su pretvorene u .



### DREVNO VINO

### ČUTURA OD KOKOSA

Efekat artefakta se računa kao Vaša glavna akcija za taj potez, čak i ako je efekat pomoćnika besplatna akcija. Pomoćnik nije iskorišćen nakon upotrebe sa table za snabdevanje. Ako koristite ovo da biste dobili vrednost za putovanje, ta vrednost je prortaćena osim ako je ne iskoristite kao besplatnu akciju do kraja Vašeg poteza. Imajte na umu da efekat ne možete da iskoristite na pomoćnika koji se nalazi na polju za spašene pomoćnike na stazi za istraživanje Zmijskog Hrama.



### IZREZBARENI ČEKIĆ

Uzmite poslednji predmet na desnoj strani iz reda karata i stavite ga na polje za izbačene karte predmeta. Zatim možete da uzmete jedan predmet iz gomile za izbačene karte predmeta. Ne plaćate njegovu cenu. Stavite ga na dno Vašeg špila. Na kraju Vašeg poteza, dopunite red karata.



### KRISTALNA MINĐUŠA

Prvo odlučite koliko ćete karata povući, zatim ih toliko povucite. Od njih, jednu zadržite u svojoj ruci. Ako ste povukli više od jedne, jednu možete vratiti na vrh Vašeg špila. Sve preostale karte koje ste povukli sada morate da spustite u Vaš prostor za igranje bez efekta.



### MINĐUŠA OD OPSIDIJANA

Prvo odlučite da li ćete da povučete 1 ili 2 karte, zatim povucite toliko karata sa dna svog špila. Ako povučete 1, ona ide u Vašu ruku. Ako povučete 2, pogledajte ih, stavite jednu u Vašu ruku, a drugu stavite na Vaš prostor za igranje, licem na gore, ignorišući njen efekat i putnu vrednost.



### TRAGAČEVE SANDALE

### TRAGAČEV MAGIČNI ŠTAP

Vaš arheolog može biti premešten **sa** bilo koje lokacije. Efekat samo ograničava tipove lokacija **na koje** može biti premešten.









### UKRAŠENI ROG



Ako zamenite svog srebrnog pomoćnika, Vaš novi pomoćnik je takođe srebrn. Ako zamenite zlatnog pomoćnika, Vi okrećete Vašeg pomoćnika na njegovu zlatnu stranu. Pomoćnik kog spuštate na tablu za snabdevanje bi trebalo da bude postavljen na njegovu srebrnu stranu.



## Nemojte Zaboraviti!







- Uvek možete da platite   da kupite .
- Ne možete da pomerite unapred  žeton ispred  žetona.
- Svaki red staze za istraživanje ima svoj efekat. Vi razrešavate taj efekat bez obzira da li uzimate bonus pločicu.
- Kada unapredite svog pomoćnika, obnavljate ga.
- Kada koristite  efekat, možete da izbacite kartu iz **svoje ruke ili svog prostora za igranje**.
- Dobijete strah, zatim promešate. Na kraju runde, uzimate svog arheologa nazad – i potencijalno dobijate karte *Strah* od čuvara – pre mešanja karata sa Vašeg prostora za igru.
- Promešane karte idu na dno Vašeg špila. I samo na kraju runde – ne bi trebalo da mešate karte u bilo kom drugom trenutku.
- Kada kupite predmet, on ide na dno Vašeg špila. To znači da će biti iznad svih onih karata koje ste promešali na kraju runde.

## Često Postavljana Pitanja

- Da li mogu da imam više od 5 karata u ruci? Da. Limit karata u ruci se odnosi samo kada povlačite karte na početku runde.
- Da li postoji način da se kupi predmet i da se on iskoristi kasnije u istoj rundi? Da. Kada kupite predmet on ide na dno Vašeg špila. Određene karte imaju efekat povlačenja karata i mogu Vam dozvoliti da ih povučete. Jednom kada je u Vašoj ruci, možete da ga iskoristite u bilo kom potezu.
- Da li mogu da promešam svoj špil za vreme igre? Ne. Mešate svoj špil samo na početku partije. Na kraju svake runde, mešate sve karte sa svog prostora za igru i spuštate ih na dno Vašeg špila. Nikakvo drugo mešanje nije dozvoljeno.
- Ali šta ako moj špil ostane bez karata? Ako nema karata u Vašem špilu, ne možete da povučete više. Karte u Vašem prostoru za igru se neće vratiti u Vaš špil do kraja runde. Ako kupite predmet, samo ga spustite na prostor za Vaš špil – taj predmet je sada na dnu (i na vrhu) Vašeg špila.
- Koja je razlika između  efekta i "preseliti"? Ta dva su skroz različita. Efekat  prati pravila akcije, bilo Kopanje na Lokaciji ili Otkrivanje Nove Lokacije. On zahteva od Vas da koristite arheologa sa Vaše table za igranje i morate da platite cenu putovanja osim ako karta ne kaže drugačije. Za razliku od toga, možete da preselite arheologa samo ako je već na lokaciji i on može da ide na neotkrivenu lokaciju. **Ne morate da platite cenu putovanja da biste se preselili.**
- Da li mi ova karta dozvoljava da pomerim tuđeg arheologa? Ne. Ne postoje efekti u igri koji će Vam dozvoliti da utičete na kartu, figuru ili žeton drugog igrača.



## Kratke Napomene

Sledeće ikonice se koriste kao kratke napomene za razne komponente igre:

-  predmet karta
-  artefakt karta
-  pločica čuvara
-  pomoćnik
-  pločica statue
-  jedna od Vaših figura arheologa

## Besplatne Akcije ⚡

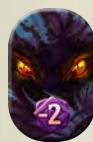
Za vreme Vašeg poteza, možete da izvedete bilo koji broj besplatnih akcija pre, za vreme ili posle Vaše glavne akcije. Na raspolaganju Vam mogu biti sledeće besplatne akcije:

- Svi efekti karata obeleženi sa  simbolom su besplatne akcije.
- Postavljanje statue  u polje je besplatna akcija.
- Korišćenje čuvarove pomoći je besplatna akcija.
- Korišćenje efekta pomoćnika je besplatna akcija, osim za pomoćnika koji Vam dozvoljava da kupite kartu sa popustom.

### REZERVNE PLOČICE



Pločice x3 namenjene su za upotrebu ako ste u situaciji da Vam ponestaje žetona. Svaki žeton na pločici se računa kao 3. Žetoni na tabli za snabdevanje nisu predviđeni da budu ograničeni.



Na drugoj strani pločice je pločica straha. Ako bi trebalo da uzmete kartu *Strah* kada je špil *Strah* karata prazan, uzimate pločicu umesto karte. Ona će imati vrednost -2 boda za vreme konačnog bodovanja. Držite pločicu straha u svom prostoru za igranje. Ako imate priliku da izbacite kartu sa svog prostora za igranje, umesto toga možete da izbacite pločicu straha.

Prilikom testiranja igre, ove pločice su nam bile potrebne samo u ekstremno retkim situacijama. Zavisno od Vašeg stila igranja, Vašoj grupi igrača možda ni kada neće trebati.



## EFEKTI

Mnogi efekti jednostavno prikazuju žetone koje dobijate:

Dobijate naznačene žetone.

Dobijate naznačene žetone.

Dobijate naznačene žetone.

Dobijate kartu *Strah* i naznačene žetone. Morate uzeti kartu *Strah* sa table i postaviti je licem na gore u Vaš prostor za igranje. (Ignorišite njenu putnu vrednost.) Ako karte *Strah* nisu dostupne, uzmite pločicu strah, kako je objašnjeno na strani 23.

Možete da platite cenu sa leve strane da biste dobili pogodnost sa desne strane. Ako ne možete da platite ili ne želite, onda ne dobijate tu pogodnost.

Platite cenu da izaberete jedan od dva žetona.

Uradite jednu od ove dve razmene: ILI

Na artefakt karti, ovo je podsetnik da efekat iste košta 1 . Međutim, ova cena se primenjuje samo kada je odigrate iz svoje ruke, ne kada je kupujete.

Plaćate ovu cenu stavljanjem jedne od karata iz svoje ruke licem na gore na svoj prostor za igranje, ignorišući putnu vrednosti i efekat te karte. Ako Vam nije preostalo više karata u ruci, ne možete platiti ovu cenu i zbog toga ne možete dobiti pogodnost od ovog efekta.

Možete povući kartu. Ako je Vaš špil prazan, onda ovo nema efekta.

Možete da izaberete kartu iz svoje ruke ili svog prostora za igru i izbaciti je iz igre (kao što je objašnjeno na strani 13).

Možete povući kartu. Zatim možete izbaciti iz igre kartu iz svoje ruke ili svog prostora za igru. Imajte na umu da je svaki deo efekta opcionalan.

Možete povući kartu. Zatim morate staviti kartu licem na gore iz svoje ruke na svoj prostor za igranje, ignorišući njenu putnu vrednost i efekat.

Možete da obnovite jednog svog pomoćnika. Pogledajte stranu 16.

Ova ikonica označava da se efekat ne računa kao Vaša glavna akcija u ovom potezu. Možete da igrate koliko želite besplatnih akcija pre, posle ili za vreme Vaše glavne akcije.

## KLJUČNE REČI

**aktivirajte lokaciju:** Kada aktivirate lokaciju, koristite efekat lokacije. Nije Vam potreban arheolog na lokaciji i arheolozi drugih igrača Vas ne blokiraju ako želite da aktivirate lokaciju, osim ako karte ne kažu drugačije. Ne plaćate cenu putovanja. Ne možete aktivirati lokaciju koja još uvek nije otkrivena.

**aktivirajte pločicu lokacije:** Dve karte dozvoljavaju Vam da aktivirate jednu od pločica sa vrha jedne od gomila. Jednostavno razrešite efekat pločice, kao kada aktivirate lokaciju.

**dobiti** : Kada dobijete predmet, to znači da ne plaćate cenu. Osim ako nije naznačeno drugačije, ovo je identično kao akcija Kupovina Karte, osim što preskćete korak u kome se cena plaća.

**izbaciti iz igre:** Poslati kartu izvan igre, kao što je objašnjeno na strani 13. Sa druge strane, efekat može precizirati da treba da uzmete kartu koja je izvan igre.

**izbaciti iz igre ovu kartu da biste:** Kada odigrate kartu za njen efekat, ona ide izvan igre umesto na Vaš prostor za igranje.

**popust:** Razrešite efekat kao da imate žetone ili vrednost za putovanje kao što je naznačeno u delu za popust. Na primer, popust od znači da je cena od smanjena na . Popust od znači da je jedna od ikonica u ceni putovanja plaćena. (Popust od , međutim, nema efekta na cenu putovanja koja nema ) Popust neće smanjiti cenu ispod cene nula i ne može se preneti na druge akcije.

**premestiti:** Bez plaćanja cene putovanja, uzmite jednog svog arheologa koji je već na lokaciji i pomerite ga na slobodno polje na drugoj lokaciji koja je već otkrivena. Efekat može da precizira dodatna ograničenja.

**propustiti da biste dobili:** Da biste dobili prednost, morate propustiti. Nećete dobiti više poteza do kraja runde.

**slobodna lokacija:** Lokacija je slobodna ako niko nema figuru arheologa na tom mestu. (Pločice Čuvara se ne računaju kao da zauzimaju lokaciju.) Zauzeta lokacija možda još uvek ima slobono *polje* čak i ako se *lokacija* smatra "zauzeta".

**zauzeta od strane Vas:** Vi zauzimate lokaciju ako imate figuru arheologa na tom mestu.

## EFEKTI AKCIJA

Efekti ispod dozvoljavaju Vam da izvodite akcije. Standardno bi to bila glavna akcija u Vašem potezu, ali ovde se prosto smatra samo kao deo efekta.

Možete odmah da iskoristite akciju Kopanje na Lokaciji ili Otkrivanje Nove Lokacije, ako imate arheologa na Vašoj tabli za igranje. Efekat može da precizira specijalne pogodnosti ili ograničenja.

Možete odmah da pridobijete čuvara bez plaćanja cene koja je naznačena na pločici čuvara. Ovaj efekat se odnosi samo na čuvara na lokaciji na kojoj imate arheologa.

Možete odmah da kupite artefakt ili predmet iz reda karata. Cena se umanjuje za naznačenu vrednost.

Izvedite akciju Kupovina Artefakta, preskačući korak gde plaćate njegovu cenu, ali razrešite njegov efekat.

Izvedite akciju Kupovina Predmeta, preskačući korak gde plaćate njegovu cenu.

## POČETNI RESURSI

Igrač 1:

Igrač 2:

Igrač 3:

Igrač 4:

## POČETNI ŠPIL

