

DE VERDWENEN RUÏNES VAN ARNAK

DE VERDWENEN EXPEDITIE

Lees eerst deze spelregels. Hierin vind je alles wat je moet weten over de uitbreiding De Verdwenen Expeditie voor De Verdwenen Ruïnes van Arnak. In het andere spelregelboek vind je de campagneregels die je hoofdstuk voor hoofdstuk leest wanneer je de campagne speelt.

MÍN & ELWEN

Deze uitbreiding gebruiken

Deze uitbreiding kun je op 2 manieren spelen:

STANDAARDSPEL

Voeg de nieuwe kaarten en tegels toe aan het basisspel en speel een standaardspel voor 1 tot 4 spelers.

 Dit symbool geeft aan dat het spelmateriaal bij de uitbreiding *De Verdwenen Expeditie* hoort. Zo kun je de onderdelen gemakkelijk uit het spel verwijderen als je zonder de uitbreiding wilt spelen.

CAMPAGNE

Houd het spelmateriaal van deze uitbreiding apart en speel een campagne van 6 hoofdstukken in een solospel of een coöperatief spel voor 2 spelers.

Het standaardspel uitbreiden



21 voorwerпкаarten



13 artefactkaarten



4 assistenttegels



3 bewakertegels



8 afgodsbeelden

NIEUWE LOCATIELEGELS

De 5 nieuwe locatietegels geven je de mogelijkheid om de ontmoetingskaarten van de campagne in een standaardspel te gebruiken. **Gebruik deze nieuwe locatietegels niet in de campagne.**



4 niveau  locatietegels



1 niveau  locatietegel

ONTMOETINGSKAARTEN VOOR DE CAMPAGNE



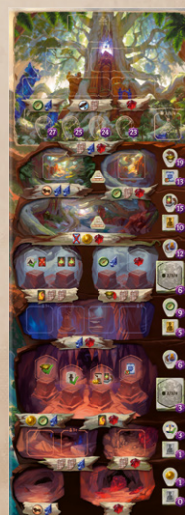
56 ontmoetingskaarten



2 watervaltegels

NIEUWE ONDERZOEKSPOREN

Het nieuwe onderzoekbord heeft 2 nieuwe onderzoeksporen. Deze worden in de campagne gebruikt, maar je kunt ze ook in een standaardspel gebruiken.



Expeditleiders

Deze uitbreiding bevat 2 nieuwe expeditieleiders met unieke vaardigheden.

Ze kunnen met de leiders uit de uitbreiding *Expeditleiders* gecombineerd worden. Als je die uitbreiding niet hebt en je expeditieleiders in een standaardspel met 3 of 4 spelers wilt proberen, lees dan de spelregels voor 2 eenvoudige expeditieleiders op pagina 10.

De campagne is ontworpen om met expeditieleiders te spelen. Je kunt met alle leiders uit deze uitbreiding of uit de uitbreiding *Expeditleiders* spelen.

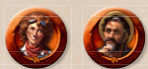


JOURNALIST

4 kranttegels
15 artikelfiches

MONTEUR

aap assistenttegel
8 gouden
onderdelenfiches



2 expeditieleiderfiches

Alleen campagne



12 hoofdstuk overzichtskaarten



mist- / getijdetegel



2 duivenfiches



afdekstrook
voor onderzoek-
beloningen



4 rode
archeologen



scoreblok voor
de campagne



Expeditleiders



Expeditleiders zijn in de vorige uitbreiding (*Expeditleiders*) geïntroduceerd. Als je al weet hoe je ze moet gebruiken, kun je verder gaan naar de uitleg van de monteur en de journalist.

Als je de uitbreiding *Expeditleiders* niet hebt, kun je op pagina 10 lezen hoe je 2 eenvoudige leiders kunt samenstellen waarmee je kunt concurreren met de monteur en de journalist in een spel met 3 of 4 spelers. Je kunt deze eenvoudige leiders ook gebruiken in de campagne voor 2 spelers of in een solospel als je het eenvoudig wilt houden.

JOURNALIST – Hij is naar Arnak gekomen om het verhaal te vertellen! Zijn artikelen geven hem een unieke manier om van ontdekkingen te profiteren.



MONTEUR – Een bekwame ingenieur met een passie voor tandwielen. Ze bouwt een enorme machine met de hulp van een harige vriend.



Gebruik deze fiches als je een leider willekeurig wilt toewijzen.

OVER DE UITBREIDING *EXPEDITIELEIDERS*

Expeditleiders is een andere uitbreiding voor *De Verdwenen Ruïnes* van Arnak. Deze uitbreiding bevat:

- 6 expeditleiders die elke speler een unieke vaardigheid geven
- 2 nieuwe onderzoeksporen
- 30 nieuwe voorwerp- & artefactkaarten
- nieuwe locaties, bewakers, assistenten en meer!

Je kunt *De Verdwenen Expeditie*, zowel de campagne als het standaardspel, met of zonder de uitbreiding *Expeditleiders* spelen.

Lees hier meer over op

www.whitegoblingames.com/game/de-verdwenen-ruines-van-arnak-expeditieleiders/



VOORBEREIDING SPELERS

Elke leider heeft een eigen spelersbord en kaarten die het spelersbord en de startkaarten uit het basisspel vervangen. Neem het spelersbord en de startkaarten die bij je leider horen. Je hebt ook zoals gebruikelijk 2 angstkaarten in je persoonlijke trekstapel.



Gebruik de archeologen en de onderzoekstenen uit het basisspel.



Elke expeditieleider heeft unieke voorbereidingsregels met specifieke spelmaterialen:

JOURNALIST:



MONTEUR:



Zodra de spelersborden zijn voorbereid, worden de speelvolgorde en de startmiddelen zoals gebruikelijk bepaald. Elke expeditieleider wordt op de volgende pagina's verder uitgelegd.

BLAUWE AFGODSBEELDEFFECTEN

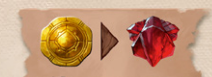


Expeditleiders hebben, naast de vijf standaardeffecten uit het basisspel, unieke afgodsbeeld-effecten.



Je kunt een uniek afgodsbeeld-effect alleen gebruiken wanneer je een afgodsbeeld op een blauw veld legt.

Als je met *Expeditleiders* speelt, **ben je niet verplicht om de velden voor afgodsbeelden in volgorde te gebruiken.** Je mag een blauw veld gebruiken voordat de standaardvelden bezet zijn.



De vijf standaardeffecten voor afgodsbeelden kunnen op alle velden gebruikt worden, ook als het afgodsbeeld op een blauw veld ligt.

De Journalist

~~Team ontdekt Verdwenen Tempel~~ Verdwenen Tempel ontdekt!

Vandaag klonken er vreugdekreten door de jungle van Anak toen de Anak-expeditie een met hiërogliefen versierde ~~door~~ poort ontdekte die naar een lang verlaten tempel leidt.



VOORLOPIGE BEVINDINGEN



Journalisten vinden het niet erg om verhalen te schrijven voordat alle feiten bekend zijn. Als je onderzoekt, mag je logboek 1 rij voorbij je vergrootglas verplaatst worden (maar niet verder).

Om dit te onthouden begin je met je logboek bovenop je vergrootglas.

STARTKAARTEN



RAPPORTAGE

Rapportage heeft een tabel met 3 vrije acties. Je opties zijn afhankelijk van het aantal artikelen dat je hebt geschreven (gepubliceerd en niet gepubliceerd).

- Heb je er 0 of 1 geschreven, dan ontvang je 🟡.
- Heb je er 2, 3 of 4 geschreven, kies dan een 🟡 of een 🟢.
- Als je er 5 of meer hebt geschreven, ontvang je een 🟡 en een 🟢.

VOORBEREIDING ARTIKELEN



Leg 1 artikelfiche onder elke en locatie, zoals hiernaast is afgebeeld. Leg 2 artikelfiches in de inkepingen van je spelersbord. In een spel met 2 spelers leg je 3 artikelfiches in de inkepingen. Dit zijn hoofdartikelen die je kunt schrijven met de kaart *Onderzoek*.

VOORBEREIDING KRANT

Neem 2 willekeurige kranttegels (van de 4) en plaats ze met een willekeurige kant naar boven in je spelersbord. Leg de andere 2 kranttegels terug in de doos.



ARTIKELEN SCHRIJVEN



Aan het begin van het spel liggen je artikelen op locaties of in de inkepingen van je spelersbord. Je moet de artikelen eerst **schrijven**, voordat je ze kunt gebruiken.

Een artikel op een locatie schrijven is een vrije actie. De kosten zijn **1** van de reissymbolen die op de locatie zijn afgebeeld. (Je kunt bijvoorbeeld of betalen als de kosten van de locatie zijn.) **Je moet een archeoloog op de locatie hebben om het artikel te schrijven.**

Opmerking: extra reissymbolen gaan pas aan het einde van je beurt verloren. Als je betaalt om naar een locatie te gaan die slechts kost, kun je de overgebleven gebruiken om het artikel van die locatie te schrijven.

De hoofdartikelen die in de inkepingen van je spelersbord liggen, kun je alleen schrijven met de kaart *Onderzoek*.

Na het schrijven van een artikel bewaar je dit op je voorraadkist op je spelersbord totdat je het publiceert.

ARTIKELEN PUBLICEREN

Artikelen die je hebt geschreven, kunnen worden gebruikt voor de acties die op je kranttegels staan. Als je een actie wilt gebruiken, leg je er een artikel op. Die actie en dat artikel kunnen niet nog eens worden gebruikt.

Als de actie niet als een vrije actie is gemarkeerd, moet je de actie als hoofdactie in je beurt uitvoeren.

Op elke krant moet je eerst de bovenste rij vullen voordat je de middelste rij kunt gebruiken en je moet de middelste rij vullen voordat je de onderste actie kunt kiezen. In het bovenstaande voorbeeld zijn de acties die momenteel beschikbaar zijn gemarkeerd met **1**. Je mag meerdere rijen op 1 krant vullen terwijl je de andere krant niet gebruikt.

Er is een beloning voor het publiceren van alle 4 artikelen in de bovenste rij – daardoor komt het blauwe afgodsbeeldveld van die rij beschikbaar **2**. Op dezelfde manier komt het afgodsbeeldveld van de tweede rij alleen beschikbaar als alle artikelen in die rij zijn gepubliceerd.

De Monteur

Geef me steeksleutel 19. ... Nee, dat is een schroevendraaier. Ik wil een steeksleutel.

... Nee, die is 22 mm. Ik wil de 19. De 19 mm. ... Ja! Ja! Brave aap!



VOORBEREIDING

Schud de **8 gouden onderdelen** gedekt en verdeel ze in 4 paren.

Leg 1 paar gedekt naast je spelersbord. Dit paar is voor je startkaart *Teamwerk*.
Leg de andere 3 paren gedekt bij de velden I, III en V boven de kaartrij.



Je ontvangt Rusty de aap aan het begin van ronde III. Leg de aap assistent ook bij veld III boven de kaartrij.

STARTKAARTEN



KNUTSELEN

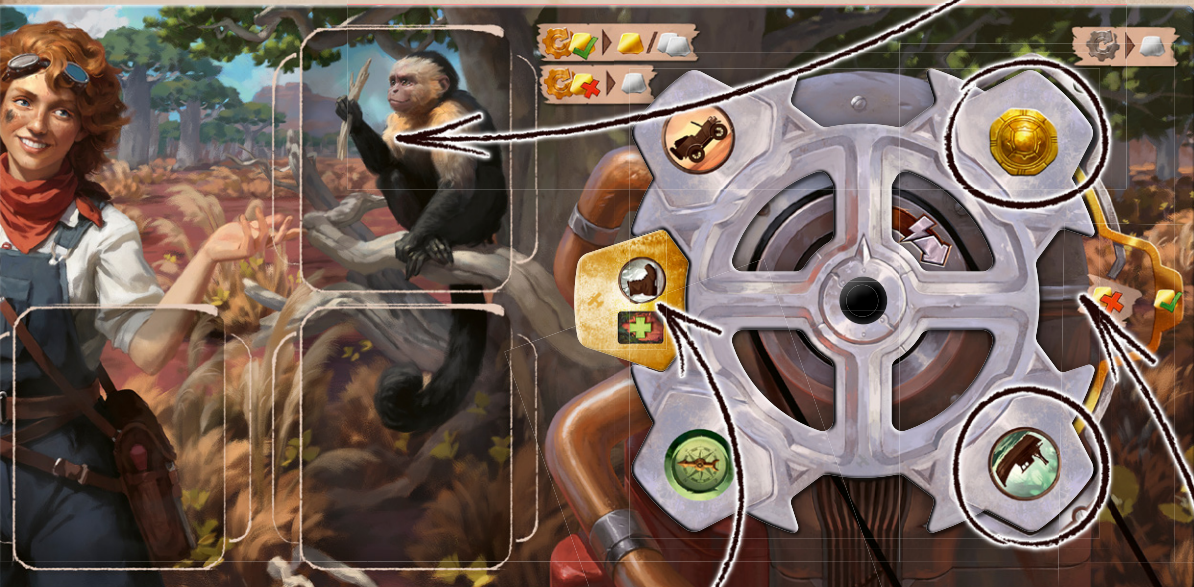
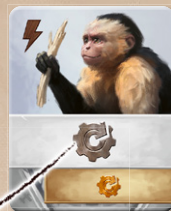
Knutselen heeft een tabel met 3 vrije acties. Je opties zijn afhankelijk van het aantal gouden onderdelen in je machine.

- Lig er 1, dan ontvang je .
- Liggen er 2, kies dan een of .
- Liggen er 3 of 4, kies dan 1 van de 3 opties.

RUSTY

Je ontvangt deze assistent aan het begin van ronde III. Omdat je ook op de gebruikelijke manier assistenten kunt ontvangen, kun je maximaal 3 assistenten hebben.

Rusty kan net als andere assistenten gebruikt en opgefrist worden, maar hij kan door geen enkel effect worden vervangen, omgeruild of afgelegd. Hij blijft altijd bij de monteur.



EEN GOUDEN ONDERDEEL TOEVOEGEN



Nadat je aan het begin van ronde I, III en V kaarten van de trekstapel hebt genomen, draai je het paar gouden onderdelen van die ronde open. Kies er 1 van en leg deze in een lege uitsparing in je machine. Leg het andere onderdeel terug in de doos.

Met je startkaart *Teamwerk* kun je 1 onderdeel van het extra paar naast je spelersbord toevoegen.

DE MACHINE



Je machine is een groot wiel met 4 zilveren onderdelen en plaats voor 4 gouden onderdelen. Aan het begin van het spel moet de pijl in het midden van het wiel naar boven wijzen waardoor de effecten  en  bovenaan liggen, zoals hiernaast afgebeeld.



Met dit effect – afgebeeld op je startkaarten, op de aap assistent en in je blauwe afgodsbeeldeffect – draai je het wiel 90 graden met de klok mee, waarna je **1 zilveren effect kiest** van de 2 onderdelen die dan rechts op het wiel zijn afgebeeld.



Met dit effect draai je het wiel ook 90 graden met de klok mee. Daarna controleer je de plaats voor het gouden onderdeel dat dan rechts op het wiel ligt.



Als er geen gouden onderdeel op die plaats ligt, **kies je het effect van 1 zilveren onderdeel** (gelijk aan het zilveren tandwieleffect).



Als er wel een gouden onderdeel op die plaats ligt, kies je het effect van **dat gouden onderdeel** **OF het effect van beide aangrenzende zilveren onderdelen** in een volgorde naar keuze.

Goudzoeker en Reiziger

Dit zijn 2 eenvoudige expeditieleiders die je kunt samenstellen met spelmateriaal uit het basisspel. Gebruik het spelersbord en de speelstukken uit het basisspel en vervang je startkaarten door de hieronder afgebeelde kaarten. Je hebt geen blauwe afgodsbeeldvelden of speciale vaardigheden, maar deze kaarten geven je voordelen die je nodig hebt om de campagne te spelen of om in een spel met 3 of 4 spelers tegen de monteur en de journalist te spelen.



Nieuwe locaties

Deze locatietegels kun je door de gebruikelijke stapels schudden. Met de effecten kun je ontmoetingskaarten nemen. Verwijder deze locatietegels uit de stapels wanneer je de campagne speelt. De campagne gebruikt de ontmoetingskaarten op een andere manier.



Elke nieuwe locatietegel heeft een effect dat aangeeft dat je de bovenste ontmoetingskaart van een bepaalde stapel moet nemen en afhandelen.

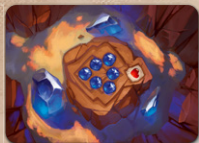
Opmerking: de ontmoetingskaarten kunnen kleine spoilers uit de campagne geven.

Ontmoetingskaarten

Je kunt de ontmoetingskaarten in de doos laten totdat je ze nodig hebt. Als een locatie wordt ontdekt die ontmoetingskaarten gebruikt, neem je de stapel met die ontmoetingskaarten uit de doos, schud je deze en leg je deze gedekt naast het speelbord dichtbij die locatie.

Als je een ontmoetingskaart afhandelt, kies je 1 van de 2 opties:

- Als je het linkse effect kiest, handel je het direct af en leg je de kaart af.
- Als je het rechtse effect kiest, bewaar je de kaart bij je spelersbord. Als het effect het ⚡ symbool heeft, kun je het net als elke andere vrije actie gebruiken (ook direct). Als het geen vrije actie is, kun je deze alleen als hoofdactie in je beurt gebruiken. In beide gevallen leg je de kaart na gebruik af.



Hoofdstuk 6 kaarten worden alleen in de campagne gebruikt.



Deze symbolen zijn voor de campagne. Ze hebben geen effect in een standaardspel.

De Watervaltempel

Stromend, spetterend, altijd in beweging;

het water blokkeert onze weg.

Om met de Watervaltempel te spelen leg je deze op het onderzoekspoor van 1 van beide kanten van het speelbord.

NIEUW EFFECT KAART NEMEN



Dit effect werkt net als het  effect, alleen neem je nu de onderste kaart van je trekstapel.

KORTERE WEG

Je vergrootglas kan deze kortere weg nemen om rechtstreeks naar de tempel te gaan. Als onderdeel van de kosten moet je een ongebruikt afgodsbeeld van je spelersbord betalen. Verwijder het afgodsbeeld uit het spel.

VERBORGEN LOCATIE

Achter de waterval ligt een archeologisch wonder verborgen. Leg tijdens de voorbereiding 1 willekeurige niveau  locatietegel per speler gedekt op dit veld.

Alleen je vergrootglas mag naar het locatieveld gaan. Je logboek moet verder over de velden aan de rechterkant verplaatsen. Het logboek kan beide velden onderzoeken (en het logboek van de journalist kan naar de rij boven het locatieveld verplaatsen) ook al ligt je vergrootglas nog op het locatieveld. Als je vergrootglas het locatieveld bereikt, bekijk je de locatietegels en kies je er 1. Activeer de locatietegel en leg deze daarna onderop de stapel op het voorraadbord.

In de solovariant verwijdert de rivaal de bovenste locatietegel en legt deze onderop de stapel op het voorraadbord als hij bij dit veld komt.

WATERVALTEGELS

Leg tijdens de voorbereiding de watervaltegels zo neer dat ze  deze 2 kosten afdekken. Afgedekte kosten zijn niet van toepassing. Telkens wanneer de rij boven een waterval wordt onderzocht, verschuif je de tegel naar de andere kant om de oude kosten af te dekken en de kosten die de volgende keer van toepassing zijn zichtbaar te maken.



De Boomtempel

*De boom vertoont sporen
van lang vervlogen rituelen.*

Hoe kan een levend wezen zo oud zijn?

VOORBEREIDING

- Om met de Boomtempel te spelen leg je deze op het onderzoekspoor van 1 van beide kanten van het speelbord. We raden aan om de kant met de Slangentempel te gebruiken, omdat de locaties hier interessantere reiskosten hebben.



Voordat je afgodsbeelden op de locaties legt, vorm je 2 kleine gedekte stapels elk met een aantal willekeurige afgodsbeelden gelijk aan het aantal spelers. Leg de stapels gedekt op de daarvoor bestemde velden. Niemand weet welke afgodsbeelden in een stapel zitten, totdat hij/zij dat veld met zijn/haar logboek bereikt.

AFGODSKAMERS



De Boomtempel heeft 2 kamers waar je een oud ritueel uit kunt voeren.

Wanneer je met je vergrootglas een afgodskamer bereikt, mag je 1 van je ongebruikte afgodsbeelden op een veld in dat vak leggen om de beloning te ontvangen die op het veld is afgebeeld.

Velden die al bedekt zijn kunnen niet nog eens door andere spelers gebruikt worden. Gebruikte afgodsbeelden op je spelersbord mogen niet verplaatst worden naar een afgodskamer. Als je geen ongebruikt afgodsbeeld hebt, ontvang je geen voordeel van de afgodskamer en gaat het effect verloren.



Als je een afgodskamer met je logboek bereikt, bekijk je de afgodsbeelden in de gedekte stapel en kies je er 1. Leg de andere gedekt terug. Je ontvangt direct de beloning van het gekozen afgodsbeeld en het afgodsbeeld zelf.



ANDERE MYSTERIES

Je kunt interessante informatie uit de geschiedenis van Arnak vinden voordat je het einde van het spoor bereikt hebt.



Als je een onderzoeksteen in deze rij hebt liggen, kun je de actie Onderzoek gebruiken om een bronzen tempeltegelt van 2 punten te kopen in plaats van vooruit te gaan op het spoor. De kosten van de tegel zijn hetzelfde als wanneer je op de tempelrij staat.



Als je een onderzoeksteen in deze rij hebt liggen, kun je de actie Onderzoek gebruiken om een zilveren tempeltegelt van 6 punten of een bronzen tempeltegelt van 2 punten te kopen.



Deze deur gaat niet zomaar voor iedereen open. Als onderdeel van deze kosten moet je een artefact uit je hand of speelgebied vernietigen.



Als je vergrootglas deze rij bereikt, mag je 1 van je gebruikte bewakers omdraaien zodat je zijn gunst opnieuw kunt gebruiken.



Als je vergrootglas deze rij bereikt, mag je direct het effect van een openliggend afgodsbeeld op een niet ontdekte locatie gebruiken. Als er geen openliggende afgodsbeelden zijn, activeert dit effect niet.



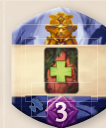
Als je hier een afgodsbeeld legt, mag je een voorwerp kopen met een korting van . Daarna mag je de onderste kaart van je trekstapel nemen. Dit houdt in dat je meteen de kaart mag nemen die je net hebt gekocht.

Nieuwe afgodsbeelden

Deze uitbreiding bevat verschillende nieuwe afgodsbeelden. Schud ze door die van het basisspel, ongeacht of je de campagne wel of niet speelt. Deze extra afgodsbeelden heb je in het bijzonder nodig om een spel met de Boomtempel voor te bereiden.



Het effect van dit afgodsbeeld betekent dat je een tempeltegelt van 2 punten ontvangt van 1 van de 3 stapels in de tempel naar keuze. Je betaalt daar niets voor. Als de 3 stapels leeg zijn, heeft dit afgodsbeeld geen effect.



SOLOVARIANT

In de solovariant scoort de rivaal altijd 3 punten voor het eerste afgodsbeeld van een soort en 2 punten voor extra afgodsbeelden van dezelfde soort. Dit geldt ook voor afgodsbeelden die niet op het bord van de rivaal zijn afgebeeld.

Toelichting op kaarten

PROF. KUTILS DAGBOEK



Als je logboek bijvoorbeeld 3 rijen vooruit is gegaan, mag je 2 van de 3 opties kiezen (maar niet 2 keer dezelfde). Als je ervoor kiest om een kaart te nemen, mag je deze bekijken voordat je een tweede keuze maakt. Op de Watervaltempel is het pad van je logboek langs de verborgen locatie 2 rijen (ook al is de verborgen locatie slechts 1 rij voor je vergrootglas).

DUISTER BEELDJE



Leg je handkaarten opzij en bekijk alle kaarten in je trekstapel. Kies maximaal 2 kaarten (geen angstkaarten) en voeg deze toe aan je opzij gelegde handkaarten. Leg van de overgebleven kaarten alle angstkaarten als trekstapel terug en leg de rest in je speelgebied zonder de effecten of reissymbolen te gebruiken. Je kunt geen vrije acties spelen vóórdat je hiermee klaar bent.

JUWELIERSLOEP, STENEN VEER



Het is mogelijk om meer dan 1 middel te plaatsen voordat je de onderzoeksteen verplaatst. In dat geval ontvang je ze allemaal tegelijk.



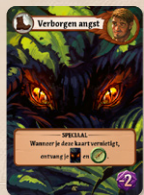
Vergeet voor *Juweliersloep* niet dat onderzoek voor een tempeltegeltelt als onderzoek met je vergrootglas.

MIJNWERKERSHELM



Voorbeeld: als op de locatietegel staat, ontvang je alleen en – je neemt geen angstkaart. *Mijnwerkershelm* geldt alleen voor locatietegels en kan van bewakers of ontmoetingskaarten niet voorkomen.

VERBORGEN ANGST



Deze kaart uit de uitbreiding *Expeditleiders* wordt gezien als een kaart voor effecten zoals die van *Vervloekte munt* en *Duister beeldje*.

bekijk: dit betekent hetzelfde als “neem maximaal” in het basisspel.

gebruikte / ongebruikte gunst: als je bewaker gedekt ligt, is zijn gunst gebruikt. Dit is hetzelfde als “de gunst is benut”. Als je bewaker open ligt, is zijn gunst ongebruikt. Dit is hetzelfde als “de gunst is niet benut” of “te benutten”.

tegenstander: als in een standaardspel een locatie bezet is, betekent dat dat een locatie bezet is door een tegenstander/andere speler. In een coöperatief spel voor twee spelers is alleen de rivaal een tegenstander.

andere speler: in een coöperatief spel voor 2 spelers kan zowel je rivaal als je medespeler als “andere speler” worden beschouwd.

ontvang : wanneer je een artefact uit de kaartrij ontvangt, is dat hetzelfde als het artefact kopen zonder de kosten te betalen. Maar als je het artefact op hand mag nemen of het artefact naar je trekstapel gaat, voer je het effect niet uit.

meest rechtse **locatie:** de locatie.

Spelontwerp: Mín & Elwen

Campagneverhaal: Mín en Jason A. Holt

Ontwikkelteam: Michal Štach
Michaela Štachová
Adam Španěl
Stanislav Kubeš
Tomáš Uhlíř
Vít Vodička
Jakub Uhlíř

Grafisch ontwerp: Radek Boxan
Míša Zaoralová

Illustraties: Ondřej Hrdina
Milan Vavroň
Jiří Kůs
Jakub Politzer
Štěpán Drašťák

Trailer & 3D illustraties: Roman Bednář
Radim "Finder" Pech

Illustratie advies: Dávid Jablonovský

Communicatiemanager: Michael Murphy

Productie: Vít Vodička

Spelregels: Jason Holt

Projectmanagement: Jan Zvoniček

Project supervisie: Petr Murmak

Nederlandse vertaling: René Raps

Realisatie: Projectteam

Nederlandse editie: White Goblin Games

HEEL VEEL DANK AAN:

Ons kernteam:

- **Adam Španěl** voor het bouwen van het CGO-platform voor het digitaal testen en ontwikkelen van bordspellen en de talloze wijzigingen van het spel daarin, de communicatie met speltesters, het testen van het spel en het geven van waardevolle feedback. Soms denk ik dat je een tijdsmachine bezit!
- **Tomáš "Uhlík" Uhlíř**, voor het bedenken van veel geweldige effecten voor de nieuwe kaarten en het brainstormen over ideeën voor het campagnesysteem.
- **Stanislav Kubeš** voor het onvermoeibaar testen van elke wijziging en het leveren van geweldige feedback en ideeën, evenals het beheren van de statistieken voor het balanceren van het spel.
- **Radek "RBX" Boxan** voor het vele werk dat je hebt gestoken in het maken van veel prototypes en het er allemaal mooi uit laten zien!
- **Michael Murphy** voor uitstekend werk als online communicatiemanager en voor het geven van zeer inzichtelijke en gedetailleerde feedback.
- **Michaela Zaoralová** voor het feit dat deze spelregels er geweldig uitzien en zij altijd ongelooflijk aardig is, ondanks de enorme hoeveelheid werk. Je was ons sprankje hoop toen we naar de donkere wolken van deadlines keken. :-)
- **Jason Holt** voor het gebruik van zijn griezelige vermogen om inconsistenties in spelregels te vinden, evenals zijn genialiteit bij het schrijven van de campagne.
- **Radim "Finder" Pech** en **Říman** voor het maken van een geweldige trailervideo!
- **Vít Vodička** en **Jakub Uhlíř** voor hun waardevolle feedback!

Adrian en Ariana voor de naamgeving van de kleine Rusty!

Iedereen van de uitgebreide tests in Kavenu: Alf Board, Honzík Šafra, David "Shrap" Zita en Lenka "slunicko.miki" Zitová, Petule Pěkná en Karel "Runemaker" Pěkný, Danča Bělská, Jiří Kořínek. We kijken er naar uit om jullie allemaal weer te ontmoeten! Jullie zijn geweldig!

De geweldige mensen van DEKL: Barča Rohlíková, Spartik, Michal "Netopejř" Janič, Ilča, Dominik Soukup, Petr "Navy" Návara, Marie Adesina, Michal Mach. Bedankt voor de geweldige spelmarathon!

Onze interne CGE-testers: Fanda, Zdeňka, Tony, Nathan, Eleni Papadopolou, Rachel Billings, Atom, Ursus, Štěpán "Kat" Cenek, Jakub Doucek, Kreten, Vlaada, Alenka, Tom Helmich, Regina Urazajeva, Anežka "Angie" Seberová, Rumun, Ondra Skoupý, Miroslav Felix Podlesný en John Keith McDonald, en de rest van het CGE-team. Bedankt voor het onbevreesd testen van vele vroege ongebalanceerde versies en het bieden van jullie waardevolle inzicht!

Tabletop testers: Kuba Kutil, Ivan "ekip" Dostál, Miloš Procházka, Vodka, Lukáš "Houp" Beran, Kristýna Šťastná, Lanzit, Láďa Pospěch, Hynek Palatin, Filip X, Dominika Končiarová, Melisa, Svetlíková, Radek_M, Ondřej Cigánek, Zuzana Halaštová, Lucije Minářová, Milan Bača, David "Ragnar" Šudoma

Digitale testers: UtterMarcus, kagura, vrauser2, Laskas, Steven O, Marcom8, Grimoire, caltoactionX, 4ja, Lenka "slunicko.miki" Zitová, David "Shrap" Zita, Rozenbotteljam, a8881995, Kassyyii, Papiieski, nyahan, Xiot, kuro, Dionprv, BigRye, RabbitRain, MarkowKette, IndigoNebula, Tysuga, MadScientist, en vele anderen. Zonder jullie was dit niet mogelijk geweest. Bedankt!

Alle spellenclubs die hun ruimte voor het testen beschikbaar stelden: Kavenu, Českobudějovický deskoherní klub DEKL, Kundol chasa, iHRYsko Banská Bystrica, Herní klub Brno



NIEUWE SYMBOLEN IN DEZE UITBREIDING

-  Neem de kaart en leg deze bovenop je trekstapel (je voert het effect van de kaart niet uit).
-  Je mag de onderste kaart van je trekstapel nemen. Als je stapel leeg is, heeft dit geen effect.
-  Je mag 1 bewaker kiezen die je hebt overwonnen en waarvan je de gunst al hebt gebruikt. Draai de bewaker om zodat je zijn gunst opnieuw kunt gebruiken.
-  Kies 1 van je ongebruikte bewakers die je hebt overwonnen en leg hem gedekt neer zonder zijn gunst te gebruiken.
-  Gebruik 1 van je assistenten, maar in plaats van het effect ervan uit te voeren, ontvang je de afgebeelde middelen. Als het effect van de assistent kosten met zich meebrengt (zoals )))))))))))))))))))))))))))))))