

PANSTVÍ HRŮZY

DRUHÁ EDICE

ROZŠÍŘENÍ ULICE ARKHAMU

„Ještě okamžik, drahoušku,“ odvětila Marie Dianě, zatímco si jedním nacvičeným pohybem ruky přehodila své boa přes rameno a jala se podepisovat pohlednici od obdivovatelky. Mladá žena byla poslední z hloučku, který se po představení shromáždil před dveřmi divadla Slavík. Hned jak žena s úsměvem a pohlednicí v rukou odcupitala, Marie se konečně mohla přestat přetvařovat. Vypadala unaveně. „Drahoušku,“ promluvila po chvíli, „klidně můžeš počkat uvnitř. Můžu ti sehnat vstupenku na představení. Bloumat teď v noci uličkami není bezpečné.“

Diana mávla rukou. „Znám až moc lidí usazených v lóži. Kromě toho se mi soukromé představení zamlouvá mnohem více. Ty, kde nestvůry v závěru písní umírají a nevrací se domů ke svým dětem.“ Diana podala Marii termosku. „Tady máš něco na zahřátí. Na univerzitě to teď žije. Nedivila bych se, kdyby tam šlo o krk víc, než nám teď tady.“

„Abyste nebyla překvapená, slečno Stanleyová.“ To k nim dolehl hlas Tommyho Muldoona, zatímco krácel uličkou směrem k nim. „Nikdy nevíte, co se může ukrývat ve stínech.“ Jeho ruka vystřelila do tmy a vytáhla zpoza odpadkového koše naplň zmateného Finna Edwardse. „Jak se má tvá ztrápená sestřenka, Finne? Nedivil bych se, kdyby jí touto dobou už smrtka klepala na dveře.“

„Chraň Bůh!“ vydechl Finn. „Copak tě tvá matka doted nenaučila slušnému chování? Takhle se po někom sápat. Je to nekřesťanské!“ Oprášil si košili. „Má sestřenka, bůh jí pomáhej...“

Znenadání jej přerušil otřes země a z dálky se nesl zvuk menší exploze. Diana se zamračila. „Není čas na hašteření,“ ujala se slova. „Musíme se dostat na Miskatonickou univerzitu. Hned!“

IKONA ROZŠÍŘENÍ

Všechny karty a herní prvky z tohoto rozšíření jsou označeny ikonou rozšíření *Ulice Arkhamu*, podle které je rozlišíte od karet a herních prvků z původní druhé edice Panství hrůzy.



PŘEHLED ROZŠÍŘENÍ

Ulice Arkhamu je rozšíření pro druhou edici hry Panství hrůzy, ve které mají vyšetřovatelé za úkol přijít na kloub děsivým tajemstvím skrývajícím se za rozpadající se maskou bezstarostného života v Arkhamu. Vyšetřovatelé se musí na každém kroku od kampusu Miskatonické univerzity až po obchody vedené gangy vypořádat s hrozbami světskými i nadpřirozenými. Jedině díky důvtipu, odhodlání a troše štěstí mohou využít svůj skrytý potenciál a odrazit nebezpečí, kterému čelí město i oni sami.

Toto rozšíření odemyká přístup ke třem novým digitálním scénářům, novým digitálním událostem mýtu a novým digitálním rébusům. Setkáte se také s novým typem karet, Elixíry, a novým typem žetonu, Vylepšení. Rozšíření obsahuje také nové mapové díly, nestvůry, vyšetřovatele a nové karty, se kterými můžete obohatit své vyšetřování.



SOUČÁSTI

Rozšíření *Ulice Arkhamu* obsahuje následující součásti:

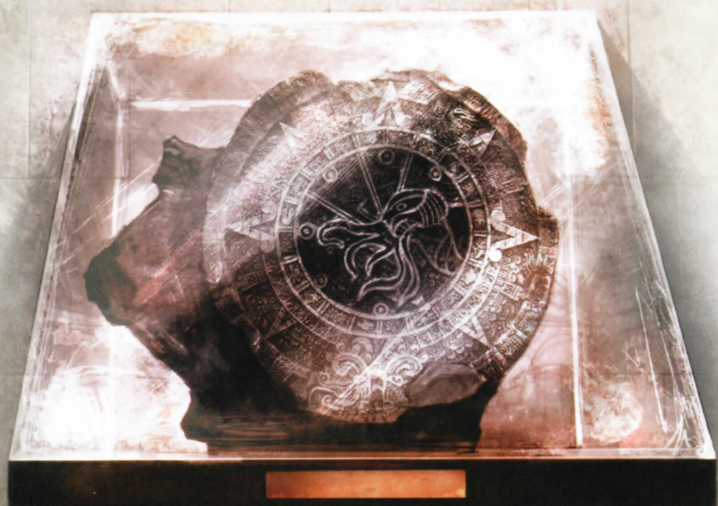
- 17 mapových dílů
- 4 karty vyšetřovatelů a příslušné figurky
- 7 žetonů nestvůr a příslušné figurky
- 11 kartiček běžných předmětů
- 9 kartiček unikátních předmětů
- 15 kartiček kouzel
- 8 kartiček se stavem
- 5 kartiček zranění
- 5 kartiček strachu
- 6 kartiček s elixírem
- 12 žetonů osob
- 30 žetonů vylepšení
- 2 žetony dveří
- 2 žetony stěn

SESTAVOVÁNÍ NESTVŮR

Při sestavování figurek nestvůr připevněte Lloigora k velkému podstavci, hvězdné upíry ke středním podstavcům a všechny ostatní figurky k malým podstavcům.

POUŽÍVÁNÍ TOHOTO ROZŠÍŘENÍ

Při hraní s rozšířením *Ulice Arkhamu* zamíchejte balíček s elixíry a položte jej lícem nahoru doprostřed stolu. Do společného balíčku žetonů přidejte tokeny vylepšení. Do příslušných balíčků a hromádek se součástmi z druhé edice *Panství hrůzy* přidejte i všechny ostatní součásti rozšíření. Nezapomeňte aktualizovat svoji aplikaci a v nabídce kolekcí si přidejte tento produkt do své kolekce.



DODATEČNÁ PRAVIDLA

ELIXÍRY

Elixíry jsou chemické sloučeniny, se kterými se vyšetřovatelé během svého vyšetřování mohou setkat. Některé efekty z tohoto rozšíření způsobí, že vyšetřovatelé tyto elixíry získají.

- Jakmile vyšetřovatel získá elixír, vyloží náhodnou kopii dané karty lícem nahoru (strana s obrázkem předmětu).
- Kartičky s elixíry jsou oboustranné. To znamená, že obě strany karty obsahují důležité údaje.

- Vyšetřovatel se na zadní stranu elixíru smí podívat až když vhodný efekt způsobí otočení této karty.
- Pokud vyšetřovatel otočí kartu s elixírem, musí okamžitě zareagovat na jeho efekt uvedený na zadní straně karty. To někdy zahrnuje odhození karty.

- Elixíry odstraněné ze hry vyšetřovatel vrací do balíčku karet s elixíry.
- Vyšetřovatelé se nesmí na zadní stranu karet v balíčku elixírů dívat.
- Elixíry otočené lícem nahoru se považují za vybavení. Díky tomu je možné je odhodit na zem, zvednout nebo je vyměňovat s ostatními v rámci akce *Obchod*.
- Elixíry lícem dolů vybavením nejsou. Díky tomu je není možné odhodit na zem, zvednout nebo je vyměňovat s ostatními v rámci akce *Obchod*.



VYLEPŠENÍ

Různé herní efekty mohou způsobit, že vyšetřovatel získá vylepšení. Efekty, které způsobují vylepšení vyšetřovatelů, obsahují různé formy výrazu „vylepšit“.

- Kdykoli je vyšetřovatel vyzván k vylepšení dovednosti, vezme si žeton související s danou dovedností a umístí jej před sebe. Pokud je vyšetřovatel vyzván k tomu, aby si vylepšil dovednost dle vlastního výběru, vyšetřovatel si sám vybere žeton, který chce získat.
- Jakmile má vyšetřovatel před sebou vyložené vylepšení, zvýší si o jeden bod odpovídající dovednost uvedenou na žetonu.
- Dovednost nelze vylepšit více než jednou.
- Vylepšení není předmětem. Vylepšení nelze odhodit na zem nebo s nimi obchodovat, pokud to některý z efektů výslovně nepovoluje.
- Vylepšení odstraněné ze hry vyšetřovatel vrací do balíčku karet s vylepšeními.

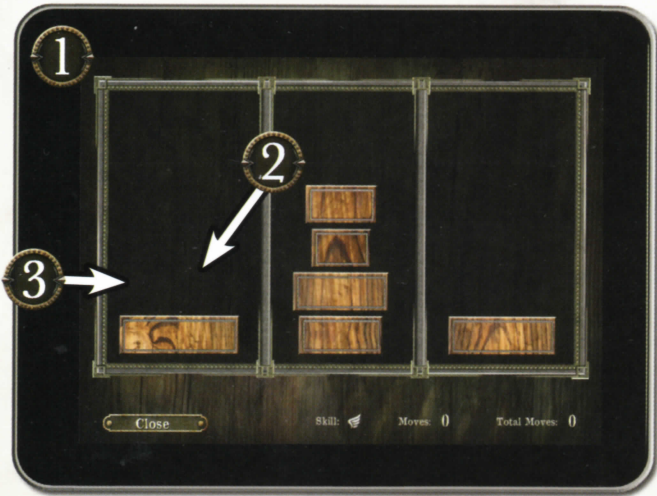


Žetony vylepšení

VĚŽOVÉ HLAVOLAMY

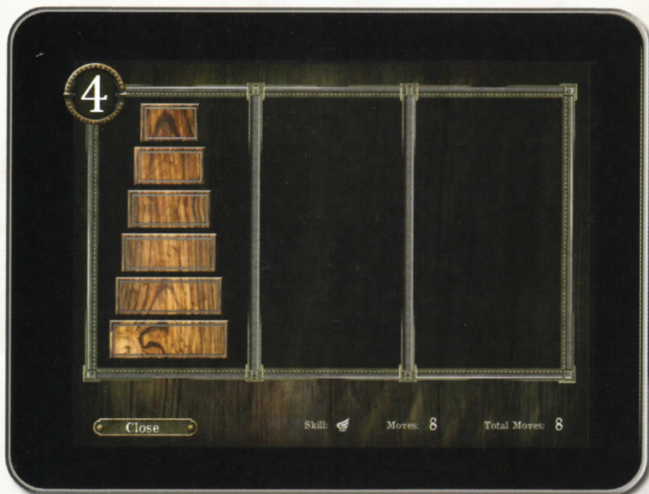
Věžový hlavolam je takový druh hlavolamu, ve kterém se vyšetřovatel pokouší sestavit věž nebo obrázek rozdělený do tří sloupců.

- Dílky věžového hlavolamu jsou náhodně rozděleny do tří sloupců (1).
- V rámci každého kroku může vyšetřovatel pohnout horním dílkem v libovolném ze tří sloupců tak, že jej uchopí a přesune do jiného sloupce (2).
- Dílky se vždy umístí na nejvyšší místo ve sloupci (3).



- Hlavolam se považuje za vyřešený, jakmile jsou všechny dílky hlavolamu na správném místě v jednom ze sloupců a věž nebo obrázek je správně sestaven.

- Správně sestavená věž je taková, u které jsou dílky uspořádány postupně od největšího dole po nejmenší nahoře (4).



ODPOVĚDI NA NEJČASTĚJŠÍ DOTAZY

D. Může Marie Lambeau využít svoji dovednost vyšetřovatele a zaútočit kouzlem na začátku svého tahu?

O. Ano.

D. Může Tommy použít dovednost unikátního předmětu Becky při libovolném hodu kostkou?

O. Ano.

D. Je nutné odhodit kartu Spravedlivý v případě, že si vyšetřovatel vezme alespoň jednu kartu Strach umístěnou lícem dolů?

O. Ano. Pokud se efekt aktivuje tím, že si vyšetřovatel vezme kartu Strach nebo Zranění, nezáleží na tom, jestli se má tato karta Strach nebo Zranění umístit lícem dolů nebo nahoru.



AUTOŘI

Fantasy Flight Games

Vývoj a návrh rozšíření: Kara Centell-Dunk a Grace Holdinghaus společně s Tonyem Fanchim

Produkce: Jason Walden

Úpravy: David Hansen

Korektura: Matt Click a Allan Kennedy

Manažer deskových her: Andrew Fischer a Justin Kempainen

Vývoj příběhu *Arkham Horror*: Dane Beltrami, Matthew Newman, Katrina Ostrander a Nikki Valens

Grafický návrh rozšíření: WiL Springer

Vedení grafického návrhu: Brian Schomburg

Umělecké zpracování obalu: Jokubas Uogintas

Umělecké zpracování mapových dílů: Yoann Boissonnet

Umělecké zpracování interiéru: William Thomas Arnold, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Ignacio Bazán Lazcano, Dmitri Bielik, Colin Boyer, Mathew Cowdery, Alexandre Dainche, Tony Foti, John Goodenough, Dani Hartel, Brent Hollowell, Rafal Hryniewicz, Clark Huggins, Amelie Hutt, Jeff Lee Johnson, Adam Lane, Robert Laskey, Rhonda Libbey, Brynn Metheny, Régis Moulun, David Nash, German Nobile, Borja Pindado, Gabby Portal, Douglas Sirois, David Sourwine, Josh Stewart, Andreia Ugrai, Magali Villeneuve a Matt Zeilinger

Umělecká režie: Andy Christensen, Deb Freytag a Taylor Ingvarsson

Vzhled plastových dílů: Grégory Clavilier, Cory DeVore, Tyler Russo a Catherine Shen

Koordinátor vzhledu plastových dílů: Niklas Norman

Vedení umělecké režie: Melissa Shetler

Editor příběhu: Katrina Ostrander

Vývoj softwaru: Mark Jones, Paul Klecker, Francesco Moggia a Gary Storkamp

Koordinátor kontroly kvality: Zach Tewalthomas

Výkonná produkce softwaru: Keith Hurley

Hlavní projektový manažer: John Franz-Wichlacz

Hlavní manažer vývoje produktu: Chris Gerber

Výkonný designér hry: Corey Konieczka

Vedení tvůrčích prací: Andrew Navaro

Asmodee Severní Amerika

Vedení výroby: Jason Beaudoin a Megan Duehn

Vydavatel: Christian T. Petersen

Testování hry:

T.J. Allred, Joseph Bozarth, Mathieu Bracher, Sacha Cauvin, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jason Horner, Julien Horner, Colin Howe, Nicolas Josse, Mark Larson, Alexander Ortloff, Al Peffers a Jerry Santos

Zvláštní poděkování všem našim betatesterům.

Příprava české verze:

Vedení výroby: Gamerock Studio, s. r. o.

Český překlad: Jiří Ledvinka a Michal Müller

Editor: Michal Ekrt



CZ - Výrobce: © 2020 Fantasy Flight Games. Žádnou část tohoto výrobku není povoleno bez zvláštního oprávnění reprodukovat. Gamegenic a logo Gamegenic jsou ochranné známky a registrované ochranné známky společnosti Gamegenic GmbH v Německu. Fantasy Flight Games, Mansions of Madness, Arkham Horror a logo FFG jsou registrované ochranné známky společnosti Fantasy Flight Games. Společnost Fantasy Flight Games má sídlo na adrese 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Uchovávejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOZORNĚNÍ:** Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadušení. Použijte obal odhodte do koše. Země původu: Čína.

CZ - Výrobce: © 2020 Fantasy Flight Games. Žádnou část tohoto výrobku není povoleno bez zvláštního povolení reprodukovat. Gamegenic a logo Gamegenic jsou ochranné známky a registrované ochranné známky společnosti Gamegenic GmbH v Německu. Fantasy Flight Games, Mansions of Madness, Arkham Horror a logo FFG jsou registrované ochranné známky společnosti Fantasy Flight Games. Společnost Fantasy Flight Games má sídlo na adrese 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Uchovávejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOZORNĚNÍ:** Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadušení. Použijte obal odhodte do koše. Krajina původu: Čína.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

