

LEGENDA SYMBOLŮ



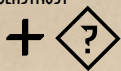
Odstraňte kartu, čímž jí odstraníte po zbytek celé hry.
Kartu můžete odstranit z ruky, balíčku nebo odhazovací hromádky.
Pokud jste si prošli svůj balíček akcí, zamíchejte jej, než jej vrátíte zpět.



Vezměte si 1 kartu akcí ze 6 dostupných na herním plánu.



SPECIÁLNÍ VLASTNOST ≤ ÚROVEŇ: BOJ ≤ ÚROVEŇ:



OBRANA ≤ ÚROVEŇ:

ALCHEMIE ≤ ÚROVEŇ:



Zvyšte 1 úroveň. Na této lokaci můžete získat 1 úroveň uvedené vlastnosti, pouze pokud je úroveň dané vlastnosti stejná nebo nižší, než vaše úroveň postavy.



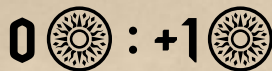
Trénink atributu v zaklínačské škole. Vyberte si 1 atribut, který chcete trénovat. Svou specializaci můžete trénovat pouze ve své škole.
Zaplatte náklady na výcvik (aktuální úroveň +1).

-2, -3, -4, -5

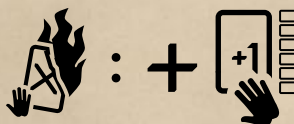
Zahájení stopovacího úkolu. Hráč získá 1 zlaťák. Poté si vybere 1 nestvůru, kterou si přeje stopovat. Hráč získá takový žeton terénu z hromádky, na kterém se aktuálně nachází nestvůra. Hráč ho umístí lícem nahoru na svůj plán hráče (se zobrazenou lokací) a přesune na něj 1 zlaťák z pokladnice. Pokud hráč vstoupí na danou lokaci uvedenou na žetonu, získá zlaťák z žetonu a otočí daný žeton.



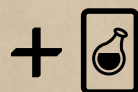
Získáte 1 zlaťák, pokud máte 0 zlaťáků. Hráč může odstranit 1 nebo 2 karty akcí ze 6 dostupných v zásobě na herním plánu. Poté se dostupné karty akcí přesunou vpravo a jejich zásoba je doplněna ze společného balíčku akcí.



Odstraňte 1 kartu ze své ruky a vezměte si do ruky 1 ze 6 karet akcí dostupných na herním plánu. Vytisťená cena nově získané karty může být nižší, stejná nebo o 1 vyšší než cena odstraněné karty.



V této lokalitě si můžete zahrát **kostkový poker s místními obyvateli.**



Vezměte si 1 lektvar z horní části balíčku lektvarů. Pokud překročíte limit 4 lektvarů, odhodte vybrané lektvary do počtu 4.

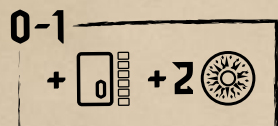
LEGENDA SYMBOLŮ

ÚSLEDKY BOJE S NESTVŮROU



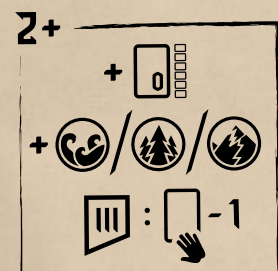
Poražení nestvůry.

Vezměte si kartu nestvůry a 2 zlaťáky.



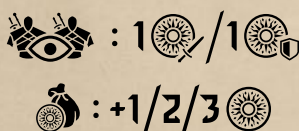
Zahnání nestvůry.

- Vezměte si 2 zlaťáky, odhodte kartu nestvůry a žeton nestvůry a přidejte si kartu akce s cenou 0 na svou odhazovací hromádku.



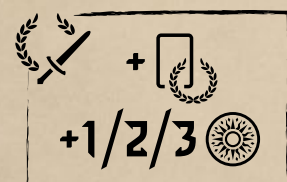
Úplná porážka.

- Vezměte si 1 žeton stopování odpovídající terénu výskytu nestvůry (pokud hráč už jeden nemá).
- Přidejte si kartu akce s cenou 0 na svou odhazovací hromádku.
- Pouze v průběhu tohoto tahu si můžete během fáze III dobrat maximálně 2 karty.



ÚSLEDKY SOUBOJE ZAKLÍNAČŮ

Před bojem zaklínačů mohou diváci uzavřít **sázku**. Každý nebojící hráč může uzavřít právě jednu sázku. K uzavření sázky si vezměte 1 zlaťák ze své zásoby a umístěte ho na jedno z míst vpravo nahoře na vašem plánu hráče.



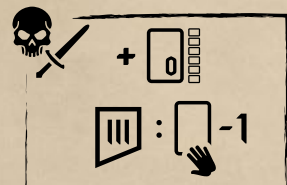
Útočící (aktivní) hráč vyhrál.

Útočící hráč získá trofej a zlato (podle reputace soupeře).



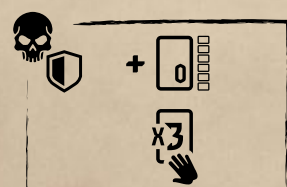
Bránící (neaktivní) hráč vyhrál.

Bránící hráč získává zlato (podle reputace soupeře), zamíchá svůj balíček a dobere si 4 karty.



Útočící (aktivní) hráč je poražen.

Útočící (aktivní) hráč si přidá kartu akce s cenou 0 na svou odhazovací hromádku a dobere si o jednu kartu méně (během fáze III).



Bránící (neaktivní) hráč je poražen.

Bránící (neaktivní) hráč si přidá kartu akce s vytištěnou cenou 0 na svou odhazovací hromádku, zamíchá svůj balíček a dobere si 3 karty.

ZÁKLADNÍ HRA

SPECIÁLNÍ EFEKTY KARETNÍHO KOMBA



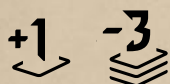
Zvyšte úroveň Štítu.

Po udělení veškerého poškození sečtete všechny ikony Štítu, které jsou viditelné na zahrané kombinaci akčních karet a zvyšte si úroveň Štítu o tuto hodnotu (ne nad úroveň vaší Obrany).



Doberte si vrchní kartu z odhazovací hromádky.

Hráč si vezme vrchní kartu z odhazovací hromádky a přidá si ji do své ruky. Karty použité v kombinaci v tomto tahu ještě nejsou součástí odhazovací hromádky.



Doberte si více nebo méně karet.

Karty s tímto efektem jsou vyhodnoceny během kroku 4 bojového tahu.



Vraťte si tuto kartu do své ruky.

Hráč si vezme tuto kartu a přidá si ji zpět do své ruky. Ostatní karty použité v kombinaci (jsou-li nějaké) jsou odhozeny na odhazovací hromádku.

ULASTNOSTI



Boj

umožní vám dobrat si více karet během boje.



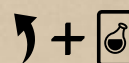
Obrana

umožní vám zabránit dalšímu zranění během boje. Kdykoliv zvýšíte svou úroveň Obrany, okamžitě zvyšte svoji úroveň Štítu o 1 na stupnici Štítu.



Alchymie

umožní vám zkonsumovat více magických lektvarů během boje. Kdykoliv zvýšíte svoji úroveň Alchymie, okamžitě si vezměte 1 lektvar svrchu balíčku lektvarů.



Specializace

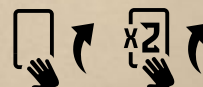
je pro každého zaklínače/mága jiná a závisí na zvolené škole.



Úroveň postavy

Jakmile se všechny ukazatele vašich vlastností zvýší nad současnou úroveň vašeho zaklínače/mága – okamžitě postoupíte na další úroveň.

Když se zvýší vaše úroveň: okamžitě si doberte 1 nebo 2 karty ze svého balíčku akcí (v závislosti na dosažené úrovni).



ZAKLÍNAČSKÉ SPECIALIZACE



Škola Zmije - Jedovatá ocel

1x za boj: Když váš soupeř odhodí 1 nebo více karet v důsledku vašeho útoku, můžete použít svou schopnost Jedovatá ocel, **abyste se podívali a změnili pořadí vrchních karet** v balíčku vašeho soupeře (a pokud je Specializace na úrovni 2 nebo vyšší, karty odhodíte).



Škola Medvěda - Brnění

1x za boj: Pokud máte ve svém bojovém tahu svou úroveň Štítu 0, samovolně se spustí vaše schopnost Brnění. Doberte si karty z balíčku (a pokud je Specializace na úrovni 2 nebo vyšší, zvyšte si svou úroveň Štítu).



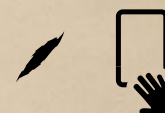
Škola Kočky - Rychlost

1x za boj: Během svého prvního bojového tahu můžete použít svou schopnost Rychlost k **dobrání karet ze svého balíčku** (případně některé z nich vrátit navrch balíčku v libovolném pořadí).



Škola Vlka - Šermířské umění

1x za boj: Pokud vytvoříte kombinaci 3 nebo více karet, můžete použít svou schopnost Šermířského umění ke způsobení **zranění navíc** (a pokud je Specializace na úrovni 2 nebo vyšší, **doberte si karty navíc**).



Škola Gryfa - Magie

1x za boj: Můžete použít svou schopnost Magie k **dobrání 1 karty svrchu své hromádky odhozených karet**. Poté odhodíte 0-2 karty ze své ruky. Pokud je tato schopnost na úrovni 4 nebo 5: Prohlédněte si svou odhazovací hromádku, vyberte si 1 libovolnou kartu a přidejte si ji do ruky.



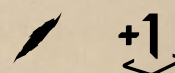
Škola Mantikory - Snášlivost lektvarů (rozšíření Stezka nestvůr)

1x za boj: Během svého bojového tahu můžete **odhodit 1 nepoužitý lektvar** (pokud je Specializace na úrovni 1, odhodíte 2 lektvary) k použití své Specializace Snášlivost lektvarů a **způsobit zranění** (a pokud je Specializace na úrovni 3 nebo vyšší, **doberte si 2 karty**).



Paní prostoru a času – Starší krev (Rozšíření Ciri)

1x za boj: Během svého bojového tahu považujte 1 kartu, jako by měla rozšíření kombinace libovolné barvy. Symboly na tomto rozšíření kombinace závisí na úrovni Specializace.



EFEKTY KARET



Zvyšte si úroveň Energie o 1.

Tento symbol se objevuje na kartách akcí mága a Specializacích.



Zvyšte si úroveň Ochrany.

Mágové se mohou chránit před zraněním budováním Ochrany. Ochrana zbudovaná mágem ovlivňuje pouze příští soupeřův bojový tah. Dokonce i tehdy, kdy nepřítel nezpůsobí žádné zranění. Ochrana na konci tahu propadá.



Doberte si 1 libovolnou vybranou kartu z odhazovací hromádky.

Prohlédněte si svou odhazovací hromádku a vyberte si 1 libovolnou kartu (a přidejte si ji do své ruky). V průběhu prohlížení nelze měnit pořadí karet v odhazovací hromádce.



Považujte tuto kartu jako by měla rozšíření kombinace libovolné barvy.



Způsobte zranění podle své úrovně Energie.



Zbudujte Ochranu podle své úrovně Energie.



Zvyšte si dobírání karet o číslo, rovnajícímu se úrovni vaší Energie.



SPECIALIZACE MÁGŮ



Alzur – Blesk

1x za boj: Během svého bojového tahu použijte 1 Energii k hodu kostkou.

Uplatněte efekt podle výsledku hodu (modifikovaném podle úrovně Specializace). Můžete si vybrat i nižší efekt:

0-1: způsobte 0 zranění;

2-3: způsobte 1 zranění;

4-5: způsobte 2 zranění;

6-8: způsobte 3 zranění.



Ardea – Levitace

1x za boj: Během svého bojového tahu zvyšte svou úroveň Energie (a pokud je Specializace na úrovni 2 nebo vyšší, doberte si karty navíc).



Gekira – Nekromancie

1x za boj: Během svého bojového tahu odhodte 1 libovolnou kartu ze své ruky ke způsobení zranění (a pokud je Specializace na úrovni 3 nebo vyšší, zvyšte svou úroveň Energie).



Filippa – Polymorfie

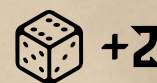
1x za boj: Během svého bojového tahu hodte kostkou a uplatněte efekt podle výsledku hodu (modifikovaném podle úrovně Specializace). Můžete si vybrat i nižší efekt:

1+ (Kočka): Doberte si 1 kartu ze svého balíčku;

3+ (Vlk): Způsobte 1 zranění a zvyšte svou úroveň Energie o 1;

3+ (Medvěd): Doberte si 1 kartu ze svého balíčku a zvyšte si o 1 Ochranu;

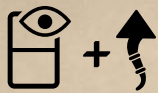
5+ (Sova): Prohlédněte si svou odhazovací hromádku, vyberte si 1 libovolnou kartu a přidejte si ji do své ruky.



Othar – Teleportace

1x za boj: Během svého prvního bojového tahu získáte Ochranu (a pokud je Specializace na úrovni 2 nebo vyšší, zvyšte svou úroveň Energie).





Hráč hodí kostkou a porovná svůj výsledek s pozicí na stupnici nebezpečí na které se momentálně nachází Dagon. Pokud výsledek odpovídá **hornímu rozsahu – je cesta lodí „bezpečná“**. Posuňte Dagona o 1 pozici nahoru na stupnici nebezpečí. Hráč napravo od aktivního hráče si vezme vrchní kartu průzkumu Skellige a přečte **horní část** karty průzkumu Skellige.



Pokud výsledek odpovídá **spodnímu rozsahu výsledků – je cesta lodí „nebezpečná“**. Hráč napravo od aktivního hráče si vezme vrchní kartu průzkumu Skellige a přečte **spodní část** karty průzkumu Skellige.



Zjevení Dagona. Hráči si nehází při cestování na ostrovní lokace kostkou, protože je cesta vždy považována za „**nebezpečnou**“. Přečte se **spodní část** karty průzkumu Skellige.



Aktivní hráč je zjevením Dagona rovněž zasažen. Hráč si sníží svou úroveň Štítu na 0 a získává žeton stopování Dagona.



NOVÉ LOKACE

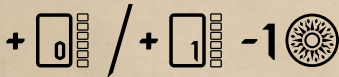


MAPA SKELLIGE



Ard Skellig

Hráč si vybere 1 z vlastností k výcviku – Boj, Obranu, Alchymii nebo Specializaci. Zvyšte svou úroveň vybrané vlastnosti o 1.



Ostrov Mlh (Isle of Mists)

Hráč si vybere 1 z následujících možností:

- Vyberte si kartu s cenou 0 ze 6 dostupných karet na herním plánu a přidejte ji na svou odhazovací hromádku. Hráč nemůže provést tuto lokační akci, pokud v zásobě není žádná karta s cenou 0. Poté doplňte zásobu karet akcí jako obvykle (popsáno v pravidlech základní hry).
- Přijdete o 1 zlaták a vyberte si kartu s cenou 1 ze 6 dostupných karet na herním plánu a přidejte ji na svou odhazovací hromádku. Hráč nemůže provést tuto lokační akci, pokud v zásobě není žádná karta s cenou 1. Poté doplňte zásobu karet akcí jako obvykle (popsáno v pravidlech základní hry).



Ejna (Eyna)

Pokud nemá hráč žádné karty trofejí nestvůr úrovně 1 nebo 2, náhodně vybere ze zásoby žeton nestvůry úrovně 1. Poté získá odpovídající kartu trofeje a zasune ji pod svůj plán hráče takovým způsobem, aby byla schopnost trofeje viditelná. Žeton nestvůry je odhozen. Hráč se neposune nahoru na stupnici trofejí a neutrpí únavu. Pokud má hráč 1 nebo více karet trofejí nestvůr úrovně 1 nebo 2, vybere 1 a odhodí ji. Pokud šlo o trofej nestvůry úrovně 1, hráč si náhodně ze zásoby dobere žeton nestvůry úrovně 2 a postupuje podle kroků popsaných výše. Pokud šlo o trofej nestvůry úrovně 2, hráč si náhodně ze zásoby dobere žeton nestvůry úrovně 3 a postupuje podle kroků popsaných výše.



NOVÉ LOKACE



KARTY UDÁLOSTÍ SKELLIGE



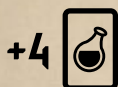
Hen Inis

Pokud hráč nemá žádnou nebo má 1 kartu trofeje nestvůry úrovně 1, dobere si žeton nestvůry úrovně 1 ze zásoby. Poté získá odpovídající kartu trofeje a zasune ji pod svůj plán hráče takovým způsobem, aby byla schopnost trofeje viditelná. Žeton nestvůry je odhozen. Hráč se neposune nahoru na stupnici trofejí a neutrpí únavu.



Hvandre Hevangi

Hráč ze zásoby náhodně dobere žeton nestvůry úrovně 1, 2, nebo 3. Poté získá odpovídající kartu nestvůry. Ihned poté hráč pokračuje fází II svého tahu a bojuje s dobranou nestvůrou. Uplatněte běžný výsledek boje s jedinou změnou: Pokud je hráč poražen, zamíchejte žeton nestvůry zpět do zásoby.



Aenye Ard

Hráč si dobere 4 lektvary. Pokud překročíte limit 4 lektvarů, odhodte vybrané lektvary do počtu 4.



Loc Gwen

Hráč získává 3 zlaťáky.



Pawen y Crevan

Hráč získává až 1 stopu každého typu.

UÝSLEDEK BOJE S DAGONEM

Dagon je zahnán



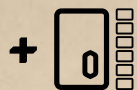
Hráči se podařilo boj vyhrát /

Hráč je poražen, ale Dagon nemá žádnou nebo 1 zbývající kartu ve svém balíčku života.

Hráč je odměněn:

- 2 zlaťáky;
- libovolnou vybranou kartou s cenou 0 ze zásoby 6 dostupných karet;
- vrchní kartou z bonusových karet Dagona a umístí ji ke svým trofejím. Hráč se neposune nahoru na stupnici trofejí a neutrpí únavu.

Dagon vítězí



Hráč je zcela poražen, pokud nemá žádnou kartu ve svém balíčku života a Dagon v něm má 2 nebo více karet.

Hráč získává:

- žeton stopování Dagona (pokud žádný nemá);
- libovolnou vybranou kartou s cenou 0 ze zásoby 6 dostupných karet;
- během fáze III svého tahu si hráč dobere o 1 kartu méně.

DIVOKÝ HON

ROZŠÍŘENÍ



Žeton úkolů



Štít Divokého honu



Pasivní schopnost



Počet hráčů

BOJ S OHAŘI



Karta ohaře.

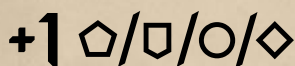
Snižte svou úroveň Štítu.

Doberte si daný počet karet ze svého balíčku akcí do ruky.

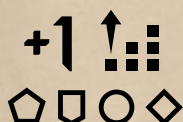
Počet životů ohaře.



Získáte 1 libovolnou stopu.



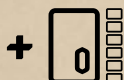
Zvyšte libovolnou vlastnost o 1 úroveň.



Zvyšte svou nejnižší vlastnost o 1 úroveň.



Doberte si 1 vrchní kartu ze svého balíčku akcí do své ruky.



Přidejte si 1 libovolnou z odhalených karet akcí s cenou 0 na svou odhazovací hromádku. (Pokud nejsou k dispozici karty s cenou 0, odhalujte po jedné karty svrchu hromádky dokud jednu nenajdete. Všechny ostatní karty jsou zamíchány zpět.) Potom, co si hráč vezme kartu, zásoba se okamžitě posune doprava a je doplněna.



Přidejte si 1 libovolnou z odhalených karet akcí s cenou 1 na svou odhazovací hromádku. Všechna ostatní pravidla se uplatňují podle popisu výše.

BOJ S DIVOKÝM HONEM



Zamíchejte 16 karet útoku nestvůry a smíchejte je se 4 kartami útoku Divokého honu. To je **balíček života Divokého honu**.



Pasivní schopnosti na kartách zvláštního útoku.

Pokud je během tahu hráče odhozena jedna nebo více karet zvláštního útoku Divokého honu (způsobeným zraněním nebo libovolnou Schopností), aktivuje se „pasivní schopnost“ těchto karet.

LEGENDÁRNÍ LOU

ROZŠÍŘENÍ

	1	2	3	4	5
	1	1	2	3	4

Pohyb legendární nestvůry.

Počet pohybů závisí na počtu hráčů ve hře.



Zahnání legendární nestvůry.

Po provedení alespoň jednoho pohybu ve svém tahu, se můžete rozhodnout legendární nestvůru zahnat. Abyste to mohli udělat, musíte se nacházet na stejné pozici jako legendární nestvůra a poté ve svém tahu provést následující kroky (v daném pořadí):

1. Odhodte 1 libovolnou kartu ze své ruky.
2. Doberte si a odhalte vrchní kartu z balíčku pohybu legendárních nestvůr. Provedte pouze 1 pohyb směrem k hlavní lokaci popsané na kartě. Pokud se nestvůra nachází na hlavní lokaci, provedte 1 pohyb směrem k vedlejší lokaci. (Postupujte podle běžných pravidel pohybu, odhodte kartu jako obvykle a umístěte žeton zničení lícem dolů).
3. (Volitelné) Ihned provedte akci lokace na své současné lokaci.



Vezměte si žeton zničení.

Pokud hráč ukončí fázi I svého tahu na lokaci se žetonem zničení (předtím než pokračuje k fázi II), dobere si a odhalí tento žeton zničení. Hráč ihned získává zobrazený bonus a poté umístí žeton lícem dolů vedle svého plánu hráče.



— BONUSY ŽETONŮ ZNIČENÍ —

+2 

Doberte si 2 lektvary.

+1 

 :  +1

Vezměte si 1 lektvar a doberte si o 1 kartu navíc během fáze III.

+2 

Vezměte si 2 zlaťáky.

+1 

 :  +1

Vezměte si 1 zlaťák a doberte si 1 kartu navíc během fáze III.

-1 

 :  +2

Snižte svou úroveň Štítu o 1 a doberte si 2 karty navíc během fáze III.

+ 

 :  -1

Vezměte si kartu s cenou 0 (podle běžných pravidel) a doberte si o 1 kartu méně během fáze III.

+1 

 :  -1

Zvyšte 1 úroveň konkrétní vlastnosti (např. Boje) uvedené na žetonu (pokud postupujete na další úroveň, nedobírejte si karty) a doberte si o 1 kartu méně během fáze III.



+1  /  /  / 

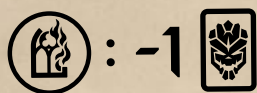
Snižte svou úroveň Štítu na 0 a zvyšte si o 1 úroveň libovolnou vlastnost. (Pokud postupujete na další úroveň, nedobírejte si karty).

🛡️ OCHRANA LEGENDÁRNÍ NESTVŮRY 🛡️

Legendární nestvůra má úroveň ochrany **podle pozice hráče na stupnici trofejí**. Je uvedena na velké přehledové kartě.

VELKÁ PŘEHLEDOVÁ KARTA

	A	B
	0	0
	0	1
	1	2
	2	3
	3	4



Hráč ovládající legendární nestvůru zamíchá všech 20 zvláštních bojových karet do balíčku. Poté odstraňte tolik karet, kolik má útočící hráč žetonů zničení.

Sólo režim:

Balíček života legendární nestvůry se snižuje o 1 kartu za každé 2 žetony zničení, které má hráč (zaokrouhleno dolů).



Pokud hráč zabije legendární nestvůru, vítězí ve hře.



Pokud se hráči nepodaří legendární nestvůru zabít, je poražen a dobře si 1 žeton zničení ze zásoby, okamžitě získá jeho bonus a umístí ho lícem dolů v blízkosti svého plánu hráče.

POKROČILÉ KARTY AKCÍ



Pasivní schopnosti.

Některé z pokročilých karet akcí (Odveta a Úhyb) mají pasivní schopnost, která se spouští během boje. Pasivní schopnost se spustí, pokud je karta odhozena v důsledku utrženého zranění - buď z balíčku nebo z ruky hráče.



Odstranění karty jako cena.

Některé karty vyžadují v rámci ceny za pořízení karty odstranění karty (z vaší ruky). Při pořízení takové karty si hráč vybere 1 kartu ze své ruky a odstraní ji. Při získávání této karty ignorujte +1 / -1 symboly na herním plánu. Odstranění karty je jedinou cenou za pořízení karty.



Hod kostkou

Karty vás mohou instruovat k hodu kostkou; podle výsledku se změní efekt.

ŽETONY OSLABENÍ NESTVŮRY

lícem nahoru



lícem dolů

ZVLÁŠTNÍ ÚTOKY NESTVŮR



Zvláštní pasivní schopnost.

Pokud hrajete hru s tímto herním režimem, používáte velké karty nestvůr. Karta také obsahuje popis 4 zvláštních útoků a schopnosti pasivního útoku.

Karta zvláštního útoku nestvůry může být také odhalena jako výsledek zranění způsobeného hráčem. Pokud k tomu dojde, hráč ovládající balíček života nestvůry přestane odhazovat další karty. Přečte se zvláštní pasivní schopnost a uplatní se její efekt. Poté, pokud mělo být způsobeno další zranění, hráč pokračuje s odhazováním karet. Během stejného tahu je možné aktivovat pasivní schopnost několikrát.



Jak tě proboha napadlo zkusit držet krok s trpaslíky? Trpaslíci taky pijí pálenku z hrnků? Probudíš se s obličejem na stole a sedíš v jednom z mnoha městských hostinců. Svět se točí rychleji než normálně. Hostinského dcera opodál uklízí stoly. "Pěkné tetování." řekne a ukáže na tvůj krk. Sakra...



Balíček karet dobrodružství

Všechny karty z tohoto rozšíření mají symbol ke snadnému odlišení od karet základní hry.

ZÁKLADNÍ HRA



A Než získáte práci, obchodníci se tě rozhodnou otestovat. Utkáš se s nejlepším žoldněřským válečníkem cechu a... prohraješ. Na výhodnou smlouvu můžeš zapomenout, ale cech má pro tebe stále ještě malou zakázku.

Sniž si úroveň Boje o 1.

Úkol: Les

Při vstupu: 32.

B Zástupce cechu s lítostí přijme tvé odmítnutí. Než odejde, zmíní se o jistých problémech, které v



Karty průzkumu – úkoly

Karty průzkumu mohou vést ke 2 různým typům výsledků: okamžitý výsledek a úkol. Pokud je s **úkolem** spojena konkrétní lokace, budete se na ni muset přesunout (kdykoliv v budoucnu), abyste ho vyřešili.



Karty průzkumu

Tento symbol označuje karty událostí pro snadnou orientaci na kartách průzkumu a událostí. Karty událostí jsou očíslované na zadní straně. Během hledání požadované karty nečtěte žádné jiné karty.