

Pašeráci světla

TISKOVÁ SADA · ZATOPENÉ MĚSTO

Pravidla

Stručný přehled pravidel pro toto nastavení. Hru se naučíte z pravidel: celá pravidla

Cíl (KAPITOLA 1)

- Nasbírejte 9 světel z úkolů a dopravte celý tým do místa Přístav úsvitu spolu s transportem „Jiskra“. Pak zvolte „Zakotvit v přístavu“.
- Když skončí 6. noc a nesplníte cíl, prohráváte.

Noc (KAPITOLA 4)

- Každou noc máte 8 společných žetonů úsilí. Nevyužité úsilí se nepřenáší.
- Kdo losuje: nejmladší hráč losuje při přípravě a první noc, každou další noc hráč po jeho levici.
- Karta „Hned“ se neumísťuje: hned ji vyhodnoťte, odložte a doberte místo ní další kartu téhož balíčku.
- Tahy nejsou: postavy jednájí v libovolném pořadí. Noc ukončíte společnou dohodou.

Akce (KAPITOLA 5)

- **Převeslovat** · 1 úsilí · na sousední místo; ne na palubě
- Spoj → je jen pro postavy, ⇄ jen pro transport, ↔ pro oba; transport zastaví jen na místech s poznámkou „transport tu smí zastavit“.
- **Vyřešit kartu** · úsilí podle řádku karty · stojíte u karty a spolu máte schopnosti z jednoho jejího řádku; pomáhat smí i postavy na palubě
- **Předat, Odložit, Vzít** · 0 úsilí · předmět dává schopnost; každá postava unese 2; předává se jen na stejném místě
- **Nastoupit, Vystoupit** · 0 úsilí · Jiskra na stejném místě; kapacita: 2 postavy včetně obsluhy
- **Plout na Jiskře** · 1 úsilí (po poškození 2 úsilí) · řídí postava se schopností „kormidlování“ na palubě; až o 2 spoje; všichni na palubě se svezou
- **Obnovit** · 1 úsilí · „péče“ vrátí oslabenou postavu, „opravy“ spraví transport; na stejném místě
- **Zakotvit v přístavu** · 0 úsilí · splněný cíl
- **Ukončit noc** · 0 úsilí · kdykoli po domluvě

Karty situací (KAPITOLA 6)

- Karta má jeden nebo dva řádky. Stačí splnit jeden a zaplatit jeho úsilí.
- Úkol: světla ✦ se počítají do cíle.
- Předmět: vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily. Dává schopnost, nebo ochranu □ před jednou hrozbou.
- Stopa „⇄“: po vyřešení karty na místě otočte; na rubu je úkol. Vypršelá stopa jde lícem stopy dospod hromádky stop.
- Hrozba: vyřešená se odloží; když vyprší, oslabí postavy bez ochrany na svém místě a poškodí transport, pokud tam stojí. Píše-li karta „zůstane“, otočte ji pak vzhůru nohama: kdo sem vstoupí bez ochrany, oslabí se.
- Každá karta žije nejvýš dvě noci: čerstvá, pak naléhavá (na boku), pak vyprší.

Stavy (KAPITOLA 7)

- ↑ připravená: vše funguje.
- → oslabená: ztrácí vlastní schopnost; předměty fungují dál.
- Jiskra: ↑ v pořádku (pohyb za 1 úsilí), → poškození (pohyb za 2 úsilí).

Úklid na konci noci (KAPITOLA 8)

1. Naléhavé karty vyprší: hrozba oslabí postavy bez ochrany na svém místě, stopa jde dospod hromádky stop.
2. Čerstvé karty otočte na bok.
3. Posuňte žeton noci a vezměte zpět všechno úsilí.
4. Vyložte 1 úkol, 1 ostatní kartu a horní stopu z hromádky, pokud nějaká je; místo určí hod kostkou (čísla jsou na kartách míst).

Místo je věž, most nebo střecha nad vodou, kolo je noc; mapa je zatopené město.

Příprava

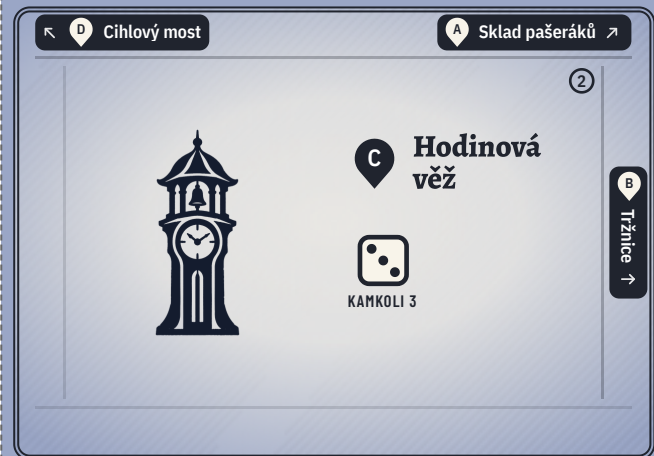
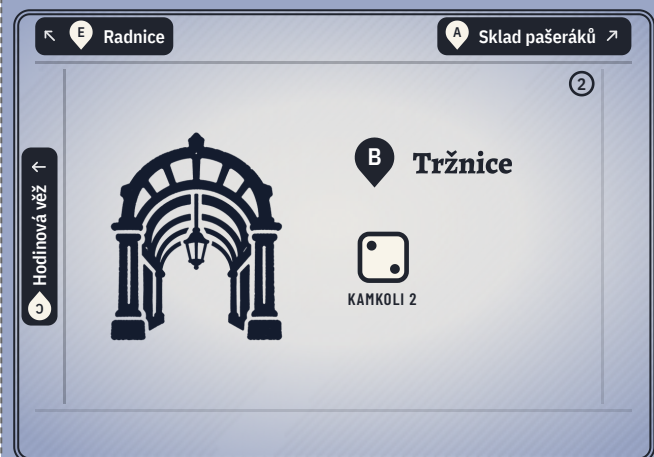
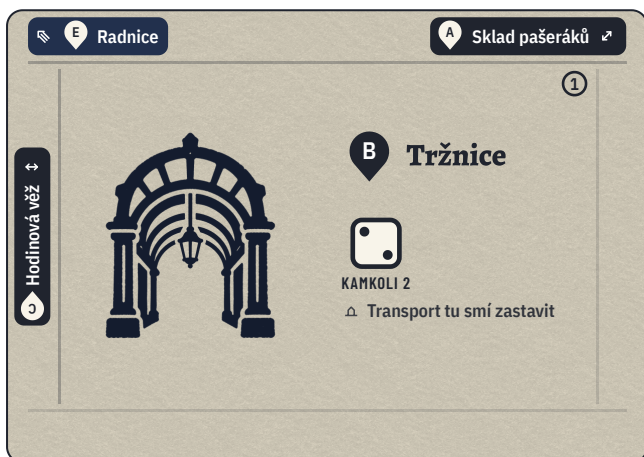
1. Rozložte karty míst podle vytištěných spojů a písmen ve špendlících. Základna je místo A, cíl je poslední písmeno.
2. Každý hráč si vezme kartu postavy (rodinnou stranou nahoru) a její figurku.
3. Postavte do základny všechny figurky postav i figurku transportu (Jiskra).
4. Dejte doprostřed 8 žetonů úsilí a žeton noci na políčko 1.
5. Kdo losuje: nejmladší hráč losuje při přípravě a první noc, každou další noc hráč po jeho levici.
6. Rozdělte karty situací podle rubu na balíček úkolů a balíček ostatních a oba zamíchejte.
7. Položte 3 stopy lícem nahoru; pro každou hodte kostkou a dejte ji na místo s číslem „daleko“.
8. Z každého balíčku vyložte 2 karty. Pro každou hodte kostkou: úkol jde na místo s číslem „daleko“, ostatní na místo s číslem „kamkoli“. Když číslo žádné místo nemá, házejte znovu.

Připravte 8 stejných žetonů úsilí, jeden žeton noci, jednu kostku a 5 rozlišitelných figurek.

Vystříhněte 38 karet. Karty téhož balíčku musejí být od rubu k nerozeznání: tiskněte na neprůhledný papír, nebo karty vložte do stejných obalů. Figurek postav: 4; transportů: 1; žetonů úsilí: 8; žeton noci: 1; šestistěnná kostka: 1. Každá karta má 63 × 88 mm. Stav ve webu lze uložit jako přesný záznam; fyzická hra aplikaci nepotřebuje.

Každá karta je vytištěná jako dvojice: líc a rub spojené čárkovanou linkou (stopa a její úkol, postava a její pokročilá strana, karty situací s rubem svého balíčku, scénář a transport s rubem hry; s dalšími výpravami i místo a totéž místo další výpravy, scénář a líc karty další výpravy). Karty na výšku leží napříč jako místa; líc a rub se na lince dotýkají spodními okraji. Dvojici vystříhněte vcelku, přeložte po lince a slepte; tiskne se jen jednostranně.

Další výpravy jsou na rubech karet míst a scénáře: první strana (světlá) patří výpravě 1, 3 ..., druhá strana (barevná) výpravě 2, 4 ...; číslo výpravy v kroužku v pravém horním rohu říká, ke které výpravě strana karty patří. Výprava, která má míst méně, má na zbylých kartách prázdný rub. Karta výpravy má dvě strany: rub další výpravy (transport, co leží od přípravy, věty výpravy) je zvláštní oboustranná karta, dvě výpravy na kartu (2 a 3, 4 a 5 ...); patří k líci se stejným názvem a číslem v kroužku.





D

Cihlový most

A

Sklad pašeráků

3

C

Hodinová věž

KAMKOLI 3

Transport tu smí zastavit

B

Tržnice





E

Radnice

F

Přístav úsvitu

3

D

Cihlový most

DALEKO 2

KAMKOLI 4

Transport tu smí zastavit

C

Hodinová věž





E

Radnice

F

Přístav úsvitu

3

E

Radnice

DALEKO 3

KAMKOLI 5

Transport tu smí zastavit

D

Cihlový most

B

Tržnice





E

Radnice

D

Cihlový most

3

F

Přístav úsvitu

DALEKO 1

Transport tu smí zastavit

Cíl





tolbek-13 | drowned-city | A4, měřítko 100 %, jednostranně



Po střechách

TOLBEK · ZATOPENÉ MĚSTO · VÝPRANA 2
● ● ○ OBŤIŽNOST 2/3

Dovezte celý tým do cíle a získejte dost bodů.

Moře zatopilo město, nad vodou zůstaly jen věže a střechy. Cech lampářů svítí jen lodím s povolením. Vy ho nemáte, a tak každé světlo ✦ na cestě zapálíte sami.



Rozdělený tým: 9 světél. Seznámení: o 1 méně, Zkouška týmu: o 1 víc.

Úsilí: 8 za noc · noci: 6

1

2

3

4

5

6

NOC

Tým: Aruna, Ondra, Yuki, Kwame

Úsilí: 8 za noc · noci: 6

Cíl: 9 světél a celý tým s transportem v cíli.



✦ na cestě zapálíte sami.

Moře zatopilo město, nad vodou zůstaly jen věže a střechy. Cech lampářů svítí jen lodím s povolením. Vy ho nemáte, a tak každé světlo ✦ na cestě zapálíte sami.

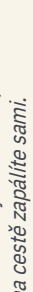
Rozdělený tým



Kanály a mola

TOLBEK · ZATOPENÉ MĚSTO · VÝPRAVA 3
● ● ○ OBŤIŽNOST 2/3

Dovezte celý tým do cíle a získejte dost bodů.



Rozdělený tým: 9 světél. Seznámení: o 1 méně, Zkouška týmu: o 1 víc.

Úsilí: 8 za noc · noci: 6

✦ na cestě zapálíte sami.

Moře zatopilo město, nad vodou zůstaly jen věže a střechy. Cech lampářů svítí jen lodím s povolením. Vy ho nemáte, a tak každé světlo ✦ na cestě zapálíte sami.

Aruna
KORMIDELNICE



PŘEDMĚT 2

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2



Aruna
KORMIDELNICE

kormidlování ČERVENÁ

POKROČILÁ STRANA

Když postava řídí transport, dojde o 1 spoj dál.

☐ ☐ ↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2



Ondra
TESAŘ

opravy MODRÁ

POKROČILÁ STRANA

Postava neplatí za opravu transportu žádné usilí.

☐ ☐ ↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

☐ ↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

opravy MODRÁ

Ondra
TESAŘ



PŘEDMĚT 2

PŘEDMĚT 1



Bludička nad kanálem



Zbude ochrana: předmět pro jednu z postav.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

Vyprší: oslabí postavy bez ochrany na místě, pak ji otočte vzhůru nohama.

RUB: OSTATNÍ

Tvrdí: kdo sem vstoupí bez ochrany, oslabí se. Vyřešením zmizí.



Roztrhaná mapa



vyhlížení + opravy



nebo

vyhlížení + péče



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Svítící kompas

žádná



Předmět: dává „kormidlování“, vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily.

kormidlování

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ



Šikmé věže



kormidlování + vyhlížení



nebo

kormidlování + opravy



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL

Zatopené město

OSTATNÍ



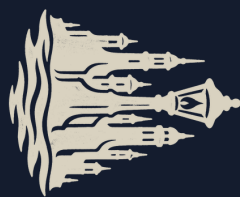
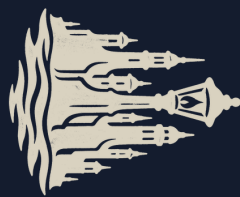
Zatopené město

OSTATNÍ



Zatopené město

ÚKOL





Lodka v řasách



nebo



Místo: kostka, čísla „daleko“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Lodka v řasách



nebo



Místo: kostka, čísla „daleko“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Šikmé věže



nebo



Místo: kostka, čísla „daleko“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Lampářka z cechu



nebo



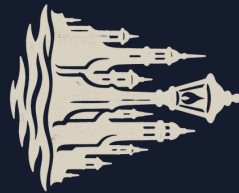
Místo: kostka, čísla „daleko“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL

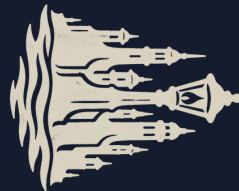
Zatopené město

ÚKOL



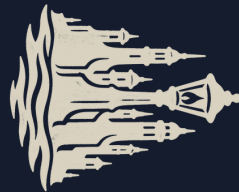
Zatopené město

ÚKOL



Zatopené město

ÚKOL





Utržená loďka



kormidlování

Zbude ochrana před „Bludička nad kanálem“; předmět pro jednu z postav.



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

Při vypršení oslabí postavy na svém místě a poškodí transport, pokud tam stojí.



RUB: OSTATNÍ



Deka a čaj

žádná

Předmět: dává „péče“; vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily.



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ



Dalekohled

žádná

Předmět: dává „vyhlížení“; vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily.



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ



Roztrhaná mapa

vyhlížení

opravy

nebo



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

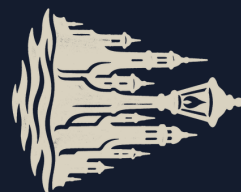


Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL

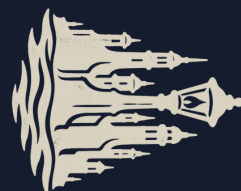
Zatopené město

OSTATNÍ



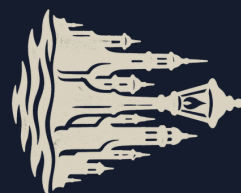
Zatopené město

OSTATNÍ



Zatopené město

ÚKOL





Vichřice



kormidlování

Odvrácená hrozba.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

Při vypršení oslabí postavy na svém místě a poškodí transport, pokud tam stojí.



RUB: OSTATNÍ



Trámy pod hladinou



opravy

Odvrácená hrozba.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

Při vypršení oslabí postavy na svém místě a poškodí transport, pokud tam stojí.



RUB: OSTATNÍ



Nízký most ve tmě



kormidlování



vyhlížení

nebo



vyhlížení

Odvrácená hrozba.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

Při vypršení oslabí postavy na svém místě a poškodí transport, pokud tam stojí.



RUB: OSTATNÍ



Lampářské hodinky



vyhlížení

nebo



vyhlížení

Předmět: vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily.

Odložte: Otočte nálehavý úkol nebo stopu kdekoli zpátky rovně.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

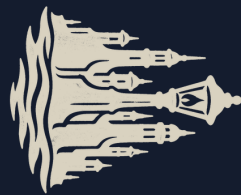
Vypršení bez postihu.



RUB: OSTATNÍ

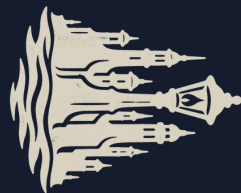
Zatopené město

OSTATNÍ



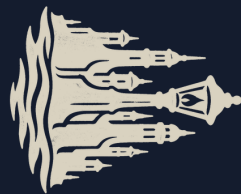
Zatopené město

OSTATNÍ



Zatopené město

OSTATNÍ





Knihla signálů



Předmět: dává „vyjednávání“; vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily.



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

● RUB: OSTATNÍ



Kladivo a hřebíky



Předmět: dává „opravy“; vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily.



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

● RUB: OSTATNÍ



Vlněný kabát



Předmět: chrání před „Mrazivá mlha“, vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

● RUB: OSTATNÍ



Mrazivá mlha



Zbude ochrana: předmět pro jednu z postav.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



☐ → ☐ → ☐ Vyprší: oslabí postavy bez ochrany na místě, pak ji otočte vzhůru nohama.

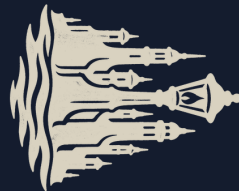
● RUB: OSTATNÍ

Trvalá: kdo se postaví bez ochrany, umrzne a umrzne.



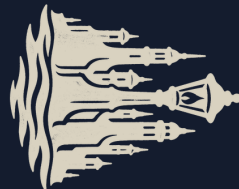
Zatopené město

OSTATNÍ



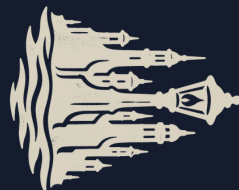
Zatopené město

OSTATNÍ



Zatopené město

OSTATNÍ



DRUHÁ STRANA (RUB)



Převozník bez loďky

kormidlování +

vyjednávání

nebo

kormidlování + opravy

♦ ♦ ♦ úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“;

→ → Vyprší: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBROUSTRANNA: STOPA / ÚKOL

OBROUSTRANNA: STOPA / ÚKOL

Vyprší: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Otočte kartu: na rubu je „Převozník bez loďky“.

kormidlování +

péče

Plavec ve vlnách



Po střechách

TOLBEK · ZATOPENÉ MĚSTO · VÝPRAVA 2

Společná zásoba: 8 žetonů úsilí za noc.

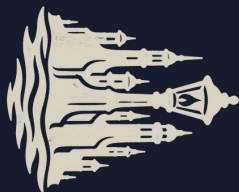
Hraje se pěšky: karta a figurka transportu zůstanou stranou.

Kanály a mola

TOLBEK · ZATOPENÉ MĚSTO · VÝPRAVA 3

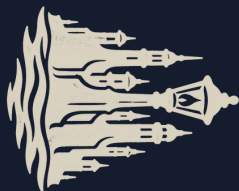
Společná zásoba: 8 žetonů úsilí za noc.

Jiskra: dosah 2 spoje.



OSTATNÍ

Zatopené město



OSTATNÍ

Zatopené město



Hned: vyhodnoťte, odložte, doberte náhradu.

RUB: OSTATNÍ

Hodte kostkou: komu. 1 = postava losujícího, dál po směru hodin. Víc než postav? Znovu.

Hned: Padlá postava je do konce noci oslavenec; karta leží před jejím hráčem.

Ulehčít: kartu, kterou řešíte spolu s oslavencem, zaplatíte o 1 méně, nejmeně 1.

Lampiony pod oknem



→ →

Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

řešily.

vyjednávání

Předmět: dává „vyjednávání“, vezme si ho jedna z postav, které kartu

○ ● ○

žádná

Sud pašovaného oleje



→ →

Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

řešily.

vyjednávání

Předmět: dává „vyjednávání“, vezme si ho jedna z postav, které kartu

○ ● ○

žádná

Sud pašovaného oleje





0



2.



○



kormidlování



vyhlížení



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

→ → →
vypíši, vaše ji nicem stopy uspo
hromádky stop.

OBOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL



Blikajuci okno



+



wání



+

✦ ✦
Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vypri: Vratte ji licem stopy dospod hromádky stop.

OBOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL



tolbek-13 | drowned-city | A4, měřítko 100 %, jednostranně