

Naše údolí: Když se něco semele

TISKOVÁ SADA · NAŠE ÚDOLÍ

Pravidla

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

Cíl (KAPITOLA 1)

- Nasbírejte 8 razítek z úkolů a dopravte celý tým do místa Pila spolu s transportem „Jezevec“. Pak zvolte „Zapsat do kroniky“.
- Když skončí 7. den a parta se na srazu nezapíše do kroniky, prohráváte.

Den (KAPITOLA 4)

- Každý den máte 9 společných žetonů úsilí. Nevyužitá úsilí se nepřenáší.
- Kdo losuje (a má ranní službu): nejmladší hráč při přípravě a první den, každý další den 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. Den ukončíte společnou dohodou.

Akce (KAPITOLA 5)

- **Jít pěšky** · 1 úsilí · na sousední místo; ne v kabině
- **Vyřešit kartu** · úsilí podle řádku karty · stojíte u karty a spolu máte schopnosti z jednoho jejího řádku; pomáhat smí i postavy v kabině
- **Předat, Odložit, Vzít** · 0 úsilí · předmět dává schopnost; každá postava unese 2; předává se jen na stejném místě
- **Nastoupit, Vystoupit** · 0 úsilí · Jezevec na stejném místě; kapacita: 4 postavy včetně obsluhy
- **Jet** · 1 úsilí (po poškození 2 úsilí) · řídí postava se schopností „řízení“ v kabině; až o 2 spoje; všichni v kabině se svezou
- **Obnovit** · 1 úsilí · „ošetření“ vrátí oslabenou postavu, „opravy“ spraví transport; na stejném místě
- **Zapsat do kroniky** · 0 úsilí · splněný cíl
- **Ukončit den** · 0 úsilí · kdykoli po domluvě

Karty situací (KAPITOLA 6)

- Karta má jeden nebo dva řádky. Stačí splnit jeden a zaplatit jeho úsilí.
- Úkol: razítka ★ 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 dva dny: čerstvá, pak naléhavá (na boku), pak vyprší.

Stavy (KAPITOLA 7)

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

Úklid na konci dne (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 dne 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 statek, louka nebo kopec v údolí, kolo je den; mapa je údolí.

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 (Jezevec).
4. Dejte doprostřed 9 žetonů úsilí a žeton dne na políčko 1.
5. Kdo losuje (a má ranní službu): nejmladší hráč při přípravě a první den, každý další den 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 13 stejných žetonů úsilí, jeden žeton dne, jednu kostku a 5 rozlišitelných figurek.

Vystřihněte 43 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: 13; žeton dne: 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 vystřihněte 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.

1



ZÁKLADNA



Náves



KAMKOLI 1



Mlýn



Statek

2



ZÁKLADNA



Náves



KAMKOLI 1

Transport tu smí zastavit



Statek



Škola



Náves

1





Statek



KAMKOLI 2



Mlýn



Statek

2





Náves



Statek



KAMKOLI 2

Transport tu smí zastavit



Brod



Kaple na kopci



Náves

1





Mlýn



KAMKOLI 3



Statek



Statek

2





Louky u řeky



Brod



KAMKOLI 3

Transport tu smí zastavit



Statek



Škola



Pila

1





Kaple na kopci



DALEKO 2



KAMKOLI 4



Mlýn

2





Louky u řeky



DALEKO 3



KAMKOLI 4

Transport tu smí zastavit



Sad



Brod

tolbek-13 | home | A4, měřítko 100 %, jednostranně

1



E Škola

DALEKO 3

KAMKOLI 5

F Pila

↑

↖ D Kaple na kopci

B Statek ↗

2



E Sad

DALEKO 2

KAMKOLI 5

F Zastávka

↑

↗ D Louky u řeky

1

↑

E Škola



↑ CÍL

F Pila

DALEKO 1

↖ D Kaple na kopci

2

↑

E Sad



↑ CÍL

F Zastávka

DALEKO 1

↗ D Louky u řeky

3



ZÁKLADNA

A Náves

KAMKOLI 1

↖ C Dolní stanice

↖ B Hájovna

4



ZÁKLADNA

A Náves

KAMKOLI 1

↗ C Pastviny

↗ B Statek

3

↑

Dolní stanice



B Hájovna

KAMKOLI 2

↖ C Dolní stanice

↖ B Hájovna

4

↑

Dolní stanice



B Statek

KAMKOLI 2

↖ C Dolní stanice

↖ B Statek

tolbek-13 | home | A4, měřítko 100 %, jednostranně

D
Horní stanice

A
Náves

3

C
Dolní stanice

KAMKOLI 3
△ Stanice

B
Hájovna

D
Dolní stanice

A
Náves

4

C
Pastviny

KAMKOLI 3
△ Transport tu smí zastavit

B
Statek

E
Vysílač na hřebeni

F
Horské sedlo

3

D
Horní stanice

DALEKO 3

KAMKOLI 4
△ Stanice

C
Dolní stanice

E
Chalupy v kopcích

F
Hájovna

4

D
Dolní stanice

DALEKO 3

KAMKOLI 4
△ Transport tu smí zastavit

C
Pastviny

E
Vysílač na hřebeni

F
Horské sedlo

3

E
Vysílač na hřebeni

DALEKO 1

KAMKOLI 5
⊘ Transport zde nezastaví

F
Horské sedlo

D
Horní stanice

E
Chalupy v kopcích

F
Hájovna

4

E
Chalupy v kopcích

DALEKO 1

KAMKOLI 5
⊘ Transport zde nezastaví

F
Hájovna

D
Dolní stanice

E
Vysílač na hřebeni

D
Horní stanice

3

CÍL
F
Horské sedlo

DALEKO 2
⊘ Transport zde nezastaví

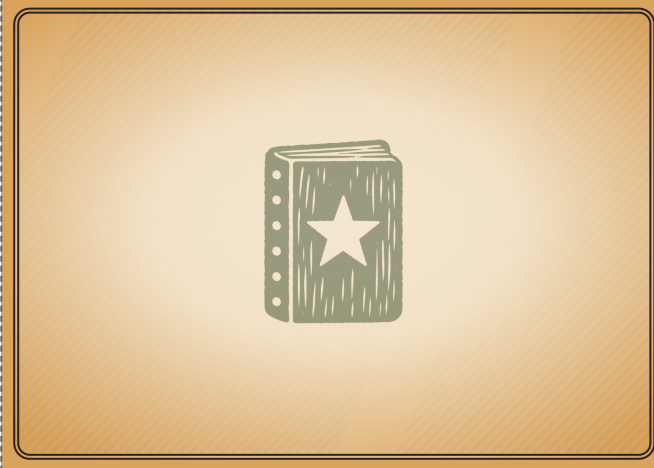
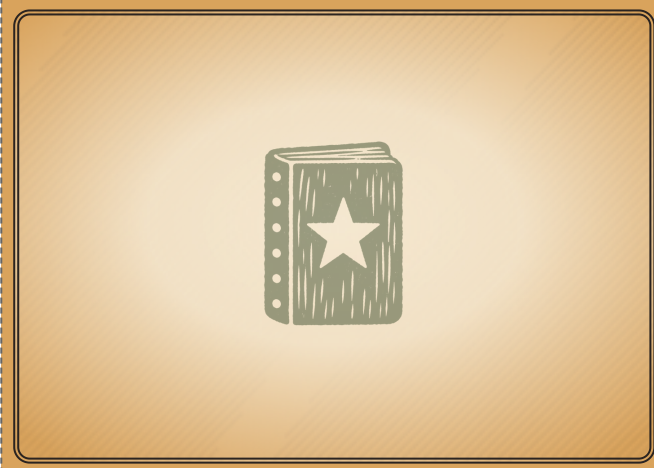
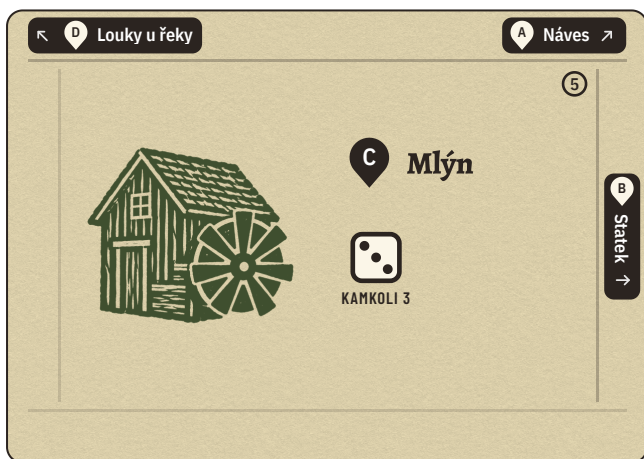
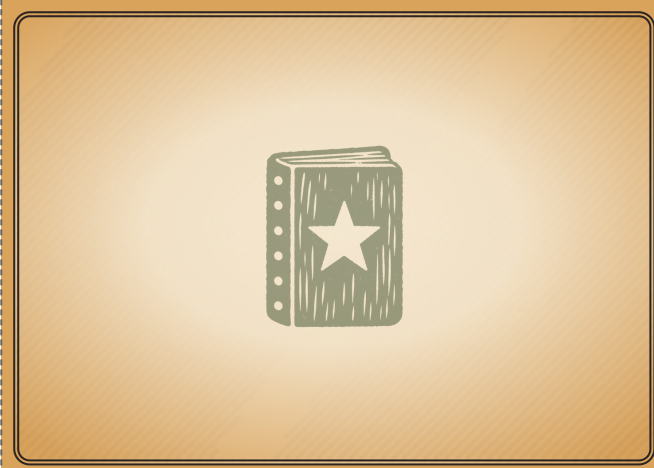
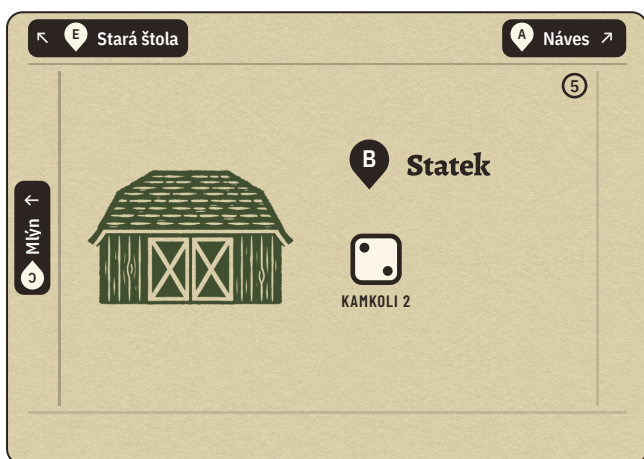
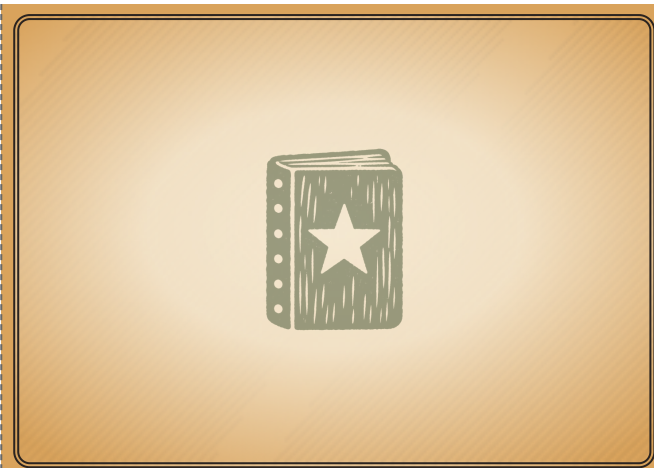
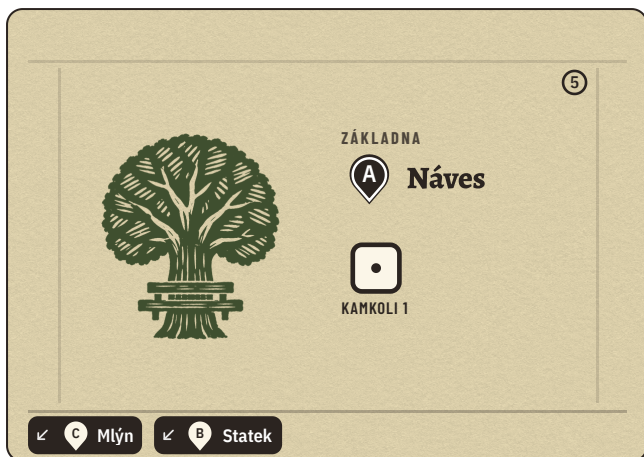
E
Chalupy v kopcích

D
Dolní stanice

4

CÍL
F
Hájovna

DALEKO 2
△ Transport tu smí zastavit



A stylized map of a village. On the left, a small church with a cross on its roof. To the right of the church, a cross icon with the word "cíl" (goal) next to it. Further right, a large black pin icon with a white letter "F" inside, and the text "Kaple na kopci" (Chapel on the hill) next to it. Below the pin icon, a black square icon with a white dot inside, and the text "DALEKO 1" (Far 1) next to it. In the top right corner, a small circle with the number "5" inside. In the bottom left corner, a small circle with a white letter "D" inside, and the text "Louky u řeky" (Fields by the river) next to it. A small arrow icon is to the left of the "D" icon. On the far left, a vertical bar with a small square icon at the bottom and the text "Stará škola" (Old school) next to it.

Seznámení



Když se v údolí něco semele, vyražíji sousedé, a když to jde, i s Jezevcem. Každé razítko ★ v pasu údolí je splněný úkol.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Cíl: 8 razítek a celý tým s transportem v cíli.

Úsilí: 9 za den · dni: 7

Tým: Bety, Matěj, Majda, Anežka

DEN	1	2	3	4	5	6	7
-----	---	---	---	---	---	---	---

home · 3 · LI



Sníh v horách

TOLBEK · NAŠE ÚDOL · VÝPRAVA 3

● ● ○ OBTÍŽNOST 2/3



Nasbírejte 7 razítek a sejděte se všichni na Horském sedle.

Leđen. Sníh zavalí silnici a Jezevec zůstal v garáži. Z Dolní do Horní stanice jezdí stará lanovka: páknu má uvnitř, pusť ji kdekoli v kabině a vejdou se dva. Dál nahoru se jde pěšky: kdo najde lano, nezůstane pozadu.








Rozdělený tým: 7 razítek. Seznámení: o 1 méně, Zkouška týmu: o 1 víc.

Úsilí: 8 za den · dnu: 6

home · 2 · P

2



Velká voda

TOLBEK · NAŠE ÚDOLÍ · VÝPRAMA 2
 ● ● ○ OBŤIŽNOST 2/3

Nashbírejte 8 razítek a sejděte se všichni i s Jezevcem na Zastávce.

Listopadové deště zvedly řeku. Lidé za brodem jsou odříznuti: pěšíky vodou nejdě, Jezevec projede. Ráno rozdělí žetony ten, kdo má službu, pak hospodář každý se svým. Bety má od rána pítle s piskem.









Rozdělený tým: 8 razítek. Seznámení: 0 1 méně, Zkouška týmu: 0 1 víc.

Ústili: 10 za den · dní: 6

home - 4 - X

4



Letní bouřka

TOLBEK • MAŠE ÚDOLÍ • VÝPRAVA 4

● ● ● OBŤIŽNOST 3/3

Nashbirejte 9 razítek a sejděte se všichni s Jezevcem v Hálovny.

Červenoúhá bouřka se prohnaná západními svahy: stromy přes cestu, voda na pastvinách, v lanovky spadlé sloupky. K chalupám vede jen pěšina. Jezevec tam nevyjde. Ráno rozdělí žetony ten, kdo má službu; když přijde Porada, rozhodnete, co dít.

★

★

★

★

★

★

★

Rozdělený tým: 9 razítek. Seznámení: 0 1
měň, Zkouška týmu: 0 1 vic.

Ústít: 10 za den - dní: 6



Mlha nad loukami

TOLBEK · NAŠE ÚDOLÍ · VÝPRAVA 5
● ● ● OBŤÍŽNOST 3/3

Nasbírejte 9 razítek a sejděte se všichni u Kaple na kopci, kde zvoní zvon.

Říjnová mlha lehla na louky i na štolu a Jezevec má prázdnou nádrž. V garáži zbyl jen kanýstr benzínu: Jezevec jezdí na naftu, starý moped na benzín. Co se v mlze ztratí, najdete až na místě. Sraz je u kaple: její zvon je slyšet i v mlze.



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

Úsili: 8 za den · dní: 6

PŘEDMĚT 2

PŘEDMĚT 1



Bety
ŘIDIČKA



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

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2



Bety
ŘIDIČKA



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

POKROČILÁ STRANA
Když postava řídí transport, dojede o 1 spoj dál.

PŘEDMĚT 2

PŘEDMĚT 1



Matěj
OPRAVÁŘ



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

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2



Matěj
OPRAVÁŘ



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

POKROČILÁ STRANA
Postava neplatí za opravu transportu žádné úsili.

PŘEDMĚT 2

PŘEDMĚT 1



Majda
LISTONOŠKA



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

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2



Majda
LISTONOŠKA



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

POKROČILÁ STRANA
Kartu lícem dolů na sousedním místě smí postava zdarma otočit (s objevováním nebo v mlze).

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2



Anežka
DOKTORKA

ošetření

ZELENÁ

☐ ☐ ☐

↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

home · 1 · A

1



Nová lávka
TOLBEK · NAŠE ÚDOLÍ · VÝPRAVA 1
● ○ ○ OBŤÍŽNOST 1/3

Nashbírejte 9 razítek a sejděte se všichni i s Jezevcem na Pile, kde čekají trámy.

Zářijové lijáky vzaly lávku na návsí. Ke kapli a na pilu se teď chodí oklikou přes most u mlýna, ke škole měličinou u statku. Než přijde zima, musí stát nová: trámy čekají na pile a vesnice se skládá na hřebíčky.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

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

Úsilí: 9 za den · dni: 7

1



Jezevec

řízení

⇒ 2

4

Řídí postava se schopností „řízení“ v kabině. Dosah 2 spoje. Míst včetně obsluhy: 4.

☐ ☐ ☐

↑ pohyb za 1 úsilí · → poškození, pohyb za 2 úsilí

1



Sbírka na lávku

Úkol

● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Přispějte: každý položí jeden svůj žeton na kroužek barvy své postavy.

Zakryté 4 kroužky: vyřešeno.

✎ Místo: kostka, čísla „daleko“.

☐ → ☐ → ☐

Vypršení bez postihu.

☐ RUB: ÚKOL

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2



Anežka
DOKTORKA

ošetření

ZELENÁ

☐ ☐ ☐

↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

POKROČILÁ STRANA

Postava neplatí za obnovu postavy žádné úsilí.

1

TOLBEK · NAŠE ÚDOLÍ · VÝPRAVA 1

Nová lávka

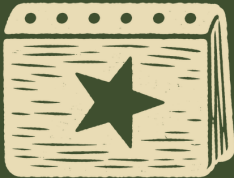
Společná zásoba: 9 žetonů úsilí za den.

Jezevec: dosah 2 spoje.

První hra: hrajte scénář Seznámení. Jezevec veze čtyři, máte sedm dní a stačí 8 razítek místo 9.

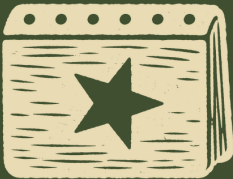
Hrajte s kartami, které jsou na této kartě napsané. Oblíbenou kartu si můžete přidat i do jiné výpravy; ta pak bude jiná, než jak jsme ji ladili.

Naše údolí



Naše údolí

ÚKOL





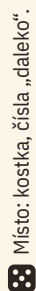
Zaběhlý pes



nebo



Úkol



Místo: kostka, čísla „daleko“.



Vypršení bez postihu.

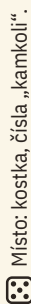
RUB: ÚKOL



Sršně v kůlně



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

Třvalá: kdo sem vstoupí bez ochrany vyřeší se.
Výřešete: když sem vstoupí bez ochrany.



Strom přes cestu



nebo



Úkol



Místo: kostka, čísla „daleko“.



Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



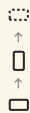
Náhradní klíčky



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



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ

Naše údolí

ÚKOL



Naše údolí

OSTATNÍ



Naše údolí

ÚKOL



Naše údolí

OSTATNÍ





Strom přes cestu



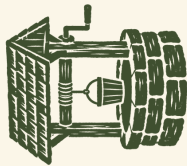
nebo



Místo: kostka, čísla „daleko“.

→ → → → Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Spor o studnu



nebo



Místo: kostka, čísla „daleko“.

→ → → → Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Fůra dříví



nebo



Místo: kostka, čísla „daleko“.

→ → → → Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Fůra dříví



nebo



Místo: kostka, čísla „daleko“.

→ → → → Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL

Naše údolí

ÚKOL



Naše údolí

ÚKOL



Naše údolí

ÚKOL





Úly na silnici



řízení

Zbude ochrana před „Sršně v kůlně“; předmět pro jednu z postav.



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

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



RUB: OSTATNÍ



Kufrík s obvazy



žádná

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



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



RUB: OSTATNÍ



Baterka



žádná

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



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



RUB: OSTATNÍ



Zaběhlý pes



hledání

+



opravy

nebo



hledání

+



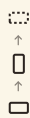
ošetření



Úkol



Místo: kostka, čísla „daleko“.



Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL

Naše údolí



Naše údolí



Naše údolí





Traktor v příkopu



řízení

● ● ○

Odvrácená hrozba.



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

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

● RUB: OSTATNÍ



Spadlý sloup



opravy

● ● ○

Odvrácená hrozba.



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

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

● RUB: OSTATNÍ



Splašený kůň



řízení

+



hledání

● ○ ○

nebo

hledání

● ● ●

Odvrácená hrozba.



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

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

● RUB: OSTATNÍ



Starý budík



hledání

● ○ ○

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

Odložte: Otočte naléhavý úkol nebo stopu kdekoli zpátky rovně.



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

□ → □ → □
Vypršení bez postihu.

● RUB: OSTATNÍ

Naše údolí

OSTATNÍ



Naše údolí

OSTATNÍ



Naše údolí

OSTATNÍ





Porada pod lípou



Vyberte spolu jednu možnost. Když se neshodnete, rozhodne hráč, na jehož postavu padne kostka.

Otočte nálehavý úkol nebo stopu kdekoli zpátky rovně.

nebo

Otočte jednu stopu kdekoli na rub, aniž ji řešíte.

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

Hned: vyhodnoťte, odložte, doberte náhradu.

RUB: ÚKOL

2 4



Pytle s pískem



žádná

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

Odložte: Přesuňte hrozbu, i obrácenou, kdekoli na sousední místo bez postav. Místo: leží od přípravy, kostka se nehází.

Vypršení bez postihu.

OD PŘÍPRAVY, NEMICHÁ SE

2



Plech koláčů

žádná

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

domluva

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ

Narozeniny



Ulehčit: kartu, kterou řešíte spolu s oslavencem, zaplatíte o 1 méně, nejméně 1.

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

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

Hned: vyhodnoťte, odložte, doberte náhradu.

RUB: OSTATNÍ

Naše údolí

ÚKOL



Naše údolí

OSTATNÍ



Naše údolí

OSTATNÍ



Letní bouřka

TOLBEK · NAŠE ÚDOLÍ · VÝPRAVA 4

④

Jezevec: dosah 2 spoje.

Každý ze svého: žetony leží na kartách postav. Krok platí ten, kdo jde, jízdu ten, kdo řídí, práci ti, kdo ji dělají. Jednou za den smí postava dát jeden svůj žeton kamarádovi na stejném místě.

Ranní služba: všech 10 žetonů každý den rozdělí ten, kdo ten den losuje, každé postavě aspoň jeden.

Doporučujeme pokročilé strany postav. Bety pak smí jednou za den dát svůj žeton i postavě na sousedním místě (Podaná ruka); použití označte žetonem z krabice na její kartě a ráno ho vraťte.

Hrajte s kartami, které jsou na této kartě napsané. Oblíbenou kartu si můžete přidat i do jiné výpravy; ta pak bude jiná, než jak jsme ji ladili.

②

Velká voda

TOLBEK · NAŠE ÚDOLÍ · VÝPRAVA 2

Jezevec: dosah 3 spoje.

Od přípravy leží na stole: Pytle s pískem.

Každý ze svého: žetony leží na kartách postav. Krok platí ten, kdo jde, jízdu ten, kdo řídí, práci ti, kdo ji dělají. Jednou za den smí postava dát jeden svůj žeton kamarádovi na stejném místě.

Ranní služba: všech 10 žetonů každý den rozdělí ten, kdo ten den losuje, každé postavě aspoň jeden.

Doporučujeme pokročilé strany postav. Bety pak smí jednou za den dát svůj žeton i postavě na sousedním místě (Podaná ruka); použití označte žetonem z krabice na její kartě a ráno ho vraťte.

Společná zásoba: kdo chce, hraje s 8 společnými žetony na den jako ve výpravě 1, bez pokročilých stran. Volitelně Ukažte naráz: ráno každý tajně vybere místo pro každou svou postavu a všichni ukážou naráz. Na místo, kam ukázaly aspoň dvě postavy, vkročí ta z nich, která tam jde pěšky první, zadarmo.

Hrajte s kartami, které jsou na této kartě napsané. Oblíbenou kartu si můžete přidat i do jiné výpravy; ta pak bude jiná, než jak jsme ji ladili.

⑤



Poslední kanystr

Žádná

● ○ ○ ○

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

Odložte: Nositel přejde zdarma až o 2 místa. Místo: leží od přípravy, kostka se nehází.

☐ → ☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

● OD PŘÍPRAVY, NEMÍCHÁ SE

③ ⑤



Lano

Žádná

● ○ ○ ○

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

Trvale: Když jde kamarád z místa nositele o krok pěšky, nositel jde s ním zdarma.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

☐ → ☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

● RUB: OSTATNÍ

Mlha nad loukami

TOLBEK · NAŠE ÚDOLÍ · VÝPRAVA 5

⑤

Společná zásoba: 8 žetonů úsilí za den.

Hraje se pěšky: karta a figurka transportu zůstanou stranou.

Od přípravy leží na stole: Poslední kanystr.

Vlastnosti míst: Louky u řeky (mlha), Stará štola (mlha).

Mlha na Loukách u řeky a u Staré štoly: předmět, který tam padne, když tam nikdo nestojí, leží licem dolů; otočí ho, kdo tam dojde. Úkoly, stopy a hrozby jsou vidět.

Hrajte s kartami, které jsou na této kartě napsané. Oblíbenou kartu si můžete přidat i do jiné výpravy; ta pak bude jiná, než jak jsme ji ladili.

Sníh v horách

TOLBEK · NAŠE ÚDOLÍ · VÝPRAVA 3

③

Společná zásoba: 8 žetonů úsilí za den.

Lanovka: dosah 1 spoje.

Kabina stojí na začátku v Dolní stanici; a jezdí jen mezi stanicemi, pěšky se mezi nimi nedá; vejdu se dle a pusťte ji kdokoli v kabině. Poškozenou kabinu spraví opravář.

Hrajte s kartami, které jsou na této kartě napsané. Oblíbenou kartu si můžete přidat i do jiné výpravy; ta pak bude jiná, než jak jsme ji ladili.

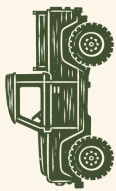
Naše údolí

OSTATNÍ



Naše údolí





○ Jezevec



Řídí postava se schopností „řízení“ v kabině.
Dosah 3 spoje. Míst včetně obsluhy: 2.

□ □ □
↑ pohyb za 1 úsilí · → poškození, pohyb za 2 úsilí

②



► Kus střechy na pěšině



Otočte kartu: na rubu je „Rodina bez střechy“.

Místo: kostka, čísla „daleko“.

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

► OBOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL



► Prasklý žebřík



Otočte kartu: na rubu je „Pád ze žebříku“.

Místo: kostka, čísla „daleko“.

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

► OBOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL



► Udýchaný výletník



Otočte kartu: na rubu je „Uvřizlý autobus“.

Místo: kostka, čísla „daleko“.

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

► OBOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL



□ Rodina bez střechy



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

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

► OBOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL



□ Pád ze žebříku

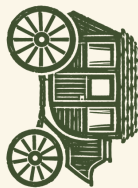


Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

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

► OBOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL



□ Uvřizlý autobus



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

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

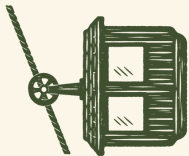
► OBOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL

DRUHÁ STRANA (RUB)

DRUHÁ STRANA (RUB)

DRUHÁ STRANA (RUB)

③



○ Lanovka

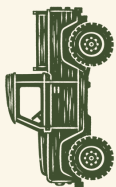


Řídí kdokoli v kabině. Dosah 1 spoj. Míst včetně obsluhy: 2.



↑ pohyb za 1 úsilí · → poškození, pohyb za 2 úsilí

④



○ Jezevec



Řídí postava se schopností „řízení“ v kabině. Dosah 2 spoje. Míst včetně obsluhy: 2.



↑ pohyb za 1 úsilí · → poškození, pohyb za 2 úsilí

Naše údolí



Naše údolí

