

Stříbrná štola: Poslední klec nahoru

TISKOVÁ SADA · STŘÍBRNÁ ŠTOLA

Pravidla

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

Cíl (KAPITOLA 1)

- Nasbírejte 7 krystalů z úkolů a dopravte celý tým do místa Těžní klec spolu s transportem „Důlní vozík Krtek“. Pak zvolte „Vyjet klecí nahoru“.
- Když skončí 6. směna a nesplníte cíl, prohráváte.

Směna (KAPITOLA 4)

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

Akce (KAPITOLA 5)

- Projít chodbou** · 1 úsilí · na sousední místo; ne ve vozíku
- Vyřešit kartu** · úsilí podle řádku karty · stojíte u karty a spolu máte schopnosti z jednoho jejího řádku; pomáhat smí i postavy ve vozíku
- Předat, Odložit, Vzít** · 0 úsilí · předmět dává schopnost; každá postava unese 2; předává se jen na stejném místě
- Nastoupit, Vystoupit** · 0 úsilí · Důlní vozík Krtek na stejném místě; kapacita: 2 postavy včetně obsluhy
- Jet vozíkem** · 1 úsilí (po poškození 2 úsilí) · řídí postava se schopností „řízení vozíku“ ve vozíku; až o 2 spoje; všichni ve vozíku se svezou
- Obnovit** · 1 úsilí · „ošetření“ vrátí oslabenou postavu, „opravy“ spraví transport; na stejném místě
- Vyjet klecí nahoru** · 0 úsilí · splněný cíl
- Ukončit směnu** · 0 úsilí · kdykoli po domluvě

Karty situací (KAPITOLA 6)

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

Stavy (KAPITOLA 7)

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

Úklid na konci směny (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 směny 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 komora štoly, kolo je směna; mapa je celá štola.

Příprava

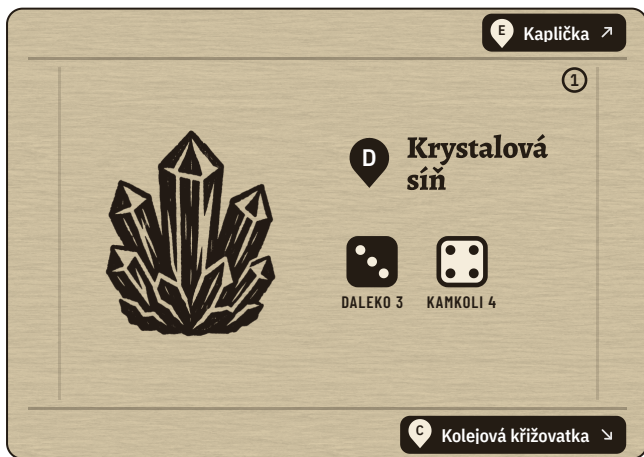
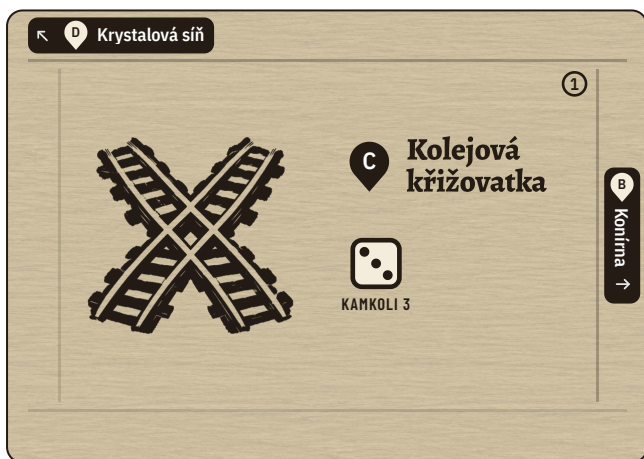
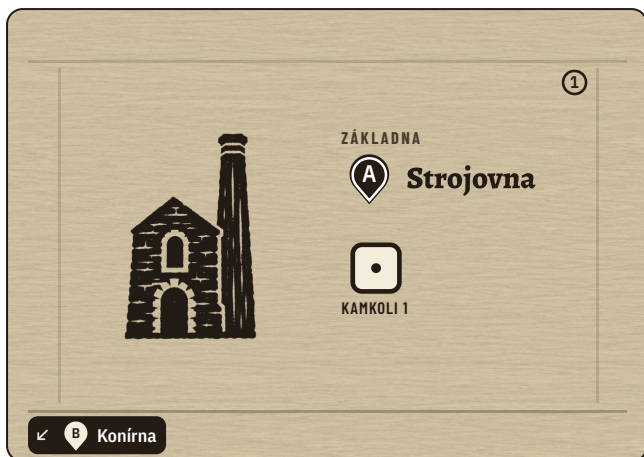
1. Rozložte karty míst podle vytištěných spojů a písmen ve špendlících. Základna je místo A, cíl je poslední písmeno.
2. Každý hráč si vezme kartu postavy (rodinnou stranou nahoru) a její figurku.
3. Postavte do základny všechny figurky postav i figurku transportu (Důlní vozík Krtek).
4. Dejte doprostřed 8 žetonů úsilí a žeton směny na políčko 1.
5. Kdo losuje: nejmladší hráč losuje při přípravě a první směnu, každou další směnu 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 směny, 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 směny: 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.



1

E

Kaplička

DALEKO 2

KAMKOLI 5

F

Těžní klec

D

Krystalová síň

2

E

Kaplička

DALEKO 2

KAMKOLI 5

Transport zde nezastaví

F

Těžní klec

D

Krystalová síň

1

Kaplička

cíl

F

Těžní klec

DALEKO 1

2

Kaplička

cíl

F

Těžní klec

DALEKO 1

Transport tu smí zastavit

D

Krystalová síň

1

Rozdělená parta

Ve staré štolé praskla hráz a voda stoupá.
Nahoru vede jen těžní klec a její stroj běží na krystaly ♦ ze štol. Až jich bude dost a celá parta i s vozíkem bude u klece, vyjedete.

Cíl: 7 krystalů a celý tým s transportem v cíli.

Úsilí: 8 za směnu · směn: 6

Tým: Berta, Hugo, Lída, Radim

SMĚNA

6 5 4 3 2 1

2

Zatopené patro

TOLBEK · STŘÍBRNÁ ŠTOLA · VÝPRAVA 2

● ● ●

○

OBTÍŽNOST 2/3

Poslední klec

Ve staré štolé praskla hráz a voda stoupá.
Nahoru vede jen těžní klec a její stroj běží na krystaly ♦ ze štol. Až jich bude dost a celá parta i s vozíkem bude u klece, vyjedete.

Úsilí: 8 za směnu · směn: 6

PŘEDMĚT 2

PŘEDMĚT 1

Berta

VOZAČKA

ČERVENÁ

Řízení vozíku

↑

připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2

Berta

VOZAČKA

ČERVENÁ

Řízení vozíku

↑

připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

POKROČILÁ STRANA

Když postava řídí transport, dojde o 1 spoj dál.



Hlavní štola

TOLBEK · STŘÍBRNÁ ŠTOLA · VÝPRAVA 1

● ● ○ OBŤÍŽNOST 2/3

Poslední klec

Ve staré štolě praskla hráz a voda stoupá. Nahoru vede jen těžší klec a její stroj běží na krystaly ♦ ze štoly. Až jich bude dost a celá parta i s vozíkem bude u klece, vyjedete.



Rozdělená parta: 7 krystalů. První směna: o 1 méně, Zkouška party: o 1 víc.

Úsilí: 8 za směnu · směn: 6

①

Hlavní štola

TOLBEK · STŘÍBRNÁ ŠTOLA · VÝPRAVA 1

Společná zásoba: 8 žetonů úsilí za směnu.

Důlní vozík Křek: dosah 2 spoje.

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2

Radim
ZDRAVOTNÍK

ošetření

ZELENA

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

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2

Radim
ZDRAVOTNÍK

ošetření

ZELENA

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

POKROČILÁ STRANA

Postava neplatí za obnovu postavy žádné úsilí.

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2

Lída
SVĚTLONOŠKA

svícení

ŽLUTÁ

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

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2

Lída
SVĚTLONOŠKA

svícení

ŽLUTÁ

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

POKROČILÁ STRANA

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

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2

Hugo
KOVÁŘ

opravy

MODRÁ

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

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2

Hugo
KOVÁŘ

opravy

MODRÁ

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

POKROČILÁ STRANA

Postava neplatí za opravu transportu žádné úsilí.



Krystal za zhroucenou výdřevou



+



• • •

nebo



+



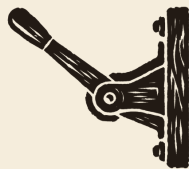
• • •



Místo: kostka, čísla „daleko“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Brzdová páka

žádná

• • •

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



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ



Vozík na slepé koleji



+



• • •

nebo



+



• • •



Místo: kostka, čísla „daleko“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL

①



Důlní vozík Krtek



⇒ 2

Řídí postava se schopností „řízení vozíku“ ve vozíku. Dosah 2 spoje. Míst včetně obsluhy: 2.

☐ ↑ pohyb za 1 úsilí. → poškození, pohyb za 2 úsilí

Stříbrná štolá

ÚKOL



Stříbrná štolá

OSTATNÍ



Stříbrná štolá

ÚKOL



Stříbrná štolá





Krystal za zatopenou křižovatkou

+ nebo +



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

→ → Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Vozík na slepé koleji

+ nebo +



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

→ → Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Zával před krystalovou síní

nebo +



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

→ → Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Netopýři v chodbě

nebo

Zbude ochrana: předmět pro jednu z postav.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

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

RUB: OSTATNÍ
Trvalá: kdo ses vstojíš bez ochrany, oslabíš se. Vyřešeš-li umizí.

Stříbrná škola

ÚKOL



Stříbrná škola

ÚKOL



Stříbrná škola

OSTATNÍ





● Praskající výdřeva



opravy

Odvrácená hrozba.

● ● ●

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

□ → □ → □

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

● RUB: OSTATNÍ



● Tmavá výhybka



řízení vozíku



svícení



svícení

nebo

● ● ●

Odvrácená hrozba.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

□ → □ → □

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

● RUB: OSTATNÍ



► Kapesní hodinky strojníka



svícení

● ● ●

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



● Bedna s přilbami na kolejích



řízení vozíku

● ● ●

Zbude ochrana před „Netopýři v chodbě“: předmět pro jednu z postav.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

□ → □ → □

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

● RUB: OSTATNÍ

Stříbrná stola

OSTATNÍ



Stříbrná stola

OSTATNÍ



Stříbrná stola

OSTATNÍ



Stříbrná stola

OSTATNÍ





žádná



opravy

● RUB: OSTATNÍ



žádná



● RUB: OSTATNÍ



ošetření



D+



00

;

;



OSTATNÍ

OSTATNÍ



OSTATNÍ

OSTATNÍ



OSTATNÍ

OSTATNÍ



OSTATNÍ

OSTATNÍ

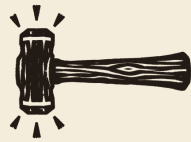
②

Zatopené patro

TOLBEK · STŘÍBRNÁ ŠTOLA · VÝPRAVA 2

Společná zásoba: 8 žetonů úsilí za směnu.

Důlní vozík Krtek: dosah 3 spoje.



➡ Těžké kladivo

žádná

● ● ●

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



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

● RUB: OSTATNÍ



➡ Horník měsíce



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

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

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

⚡ Hned: vyhodnoťte, odložte,
doberte náhradu.

● RUB: OSTATNÍ



➡ Důlní vrták



● ○ ○

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



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

● RUB: OSTATNÍ



Stříbrná štola
OSTATNÍ



Stříbrná štola
OSTATNÍ



Stříbrná štola
OSTATNÍ





②

○ Důlní vozík Krtek



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

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



► Ozvěna klepání



Otočte kartu: na rubu je „Zasypaný předák“.

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL



DRUHÁ STRANA (RUB)

□ Zasypaný předák



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL



► Zlomený žebřík



Otočte kartu: na rubu je „Poníci v konírně“.

Místo: kostka, čísla „daleko“.

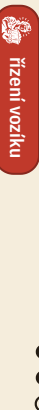
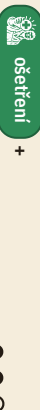
Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL



DRUHÁ STRANA (RUB)

□ Poníci v konírně



Úkol

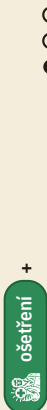
Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL



► Omdlelá hlídka u koleji



Otočte kartu: na rubu je „Skrutá žíla“.

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL



DRUHÁ STRANA (RUB)

□ Skrutá žíla



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL



Stříbrná štolá