

# Horská služba: Bouře na hřebeni

TISKOVÁ SADA · HORSKÁ SLUŽBA

## Pravidla

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

### Cíl (KAPITOLA 1)

- Nasbírejte 8 světlic z úkolů a dopravte celý tým do místa Heliport spolu s transportem „Rolba Medvěd“. Pak zvolte „Odletět vrtulníkem“.
- Když skončí 6. hodina a nesplníte cíl, prohráváte.

### Hodina (KAPITOLA 4)

- Každou hodinu máte 8 společných žetonů úsilí. Nevyužitá úsilí se nepřenáší.
- Kdo losuje: nejmladší hráč losuje při přípravě a první hodinu, každou další hodinu 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. Hodinu ukončíte společnou dohodou.

### Akce (KAPITOLA 5)

- **Jít na sněžnicích** · 1 úsilí · na sousední místo; ne v rolbě
- 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 v rolbě
- **Předat, Odložit, Vzít** · 0 úsilí · předmět dává schopnost; každá postava unese 2; předává se jen na stejném místě
- **Nastoupit, Vystoupit** · 0 úsilí · Rolba Medvěd na stejném místě; kapacita: 2 postavy včetně obsluhy
- **Jet rolbou** · 1 úsilí (po poškození 2 úsilí) · řídí postava se schopností „řízení rolby“ v rolbě; až o 2 spoje; všichni v rolbě se svezou
- **Obnovit** · 1 úsilí · „první pomoc“ vrátí oslabenou postavu, „opravy“ spraví transport; na stejném místě
- **Odletět vrtulníkem** · 0 úsilí · splněný cíl
- **Ukončit hodinu** · 0 úsilí · kdykoli po domluvě

### Karty situací (KAPITOLA 6)

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

### Stavy (KAPITOLA 7)

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

## Úklid na konci hodiny (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 hodiny 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 místo na hřebeni, kolo je hodina bouře; mapa je hřeben.

### Příprava

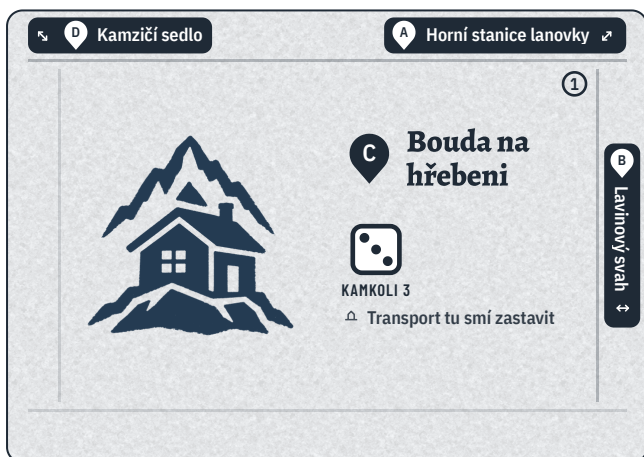
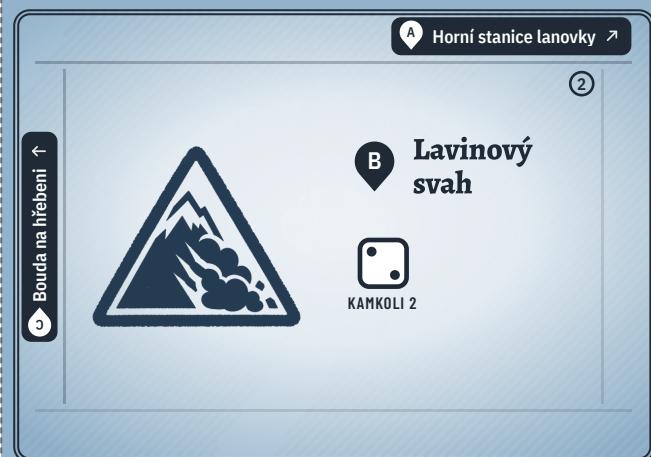
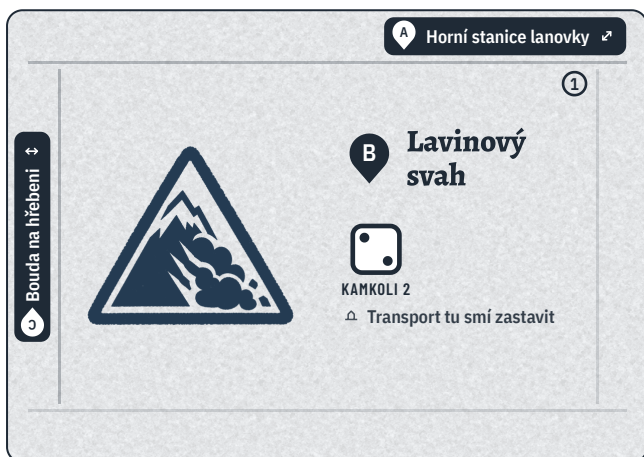
1. Rozložte karty míst podle vytištěných spojů a písmen ve špendlících. Základna je místo A, cíl je poslední písmeno.
2. Každý hráč si vezme kartu postavy (rodinnou stranou nahoru) a její figurku.
3. Postavte do základny všechny figurky postav i figurku transportu (Rolba Medvěd).
4. Dejte doprostřed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

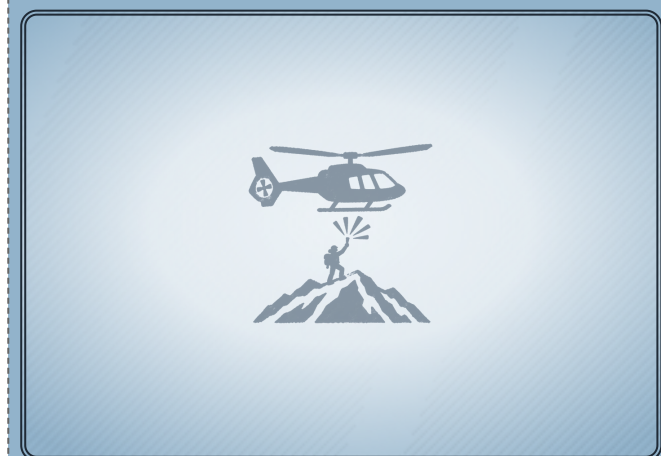
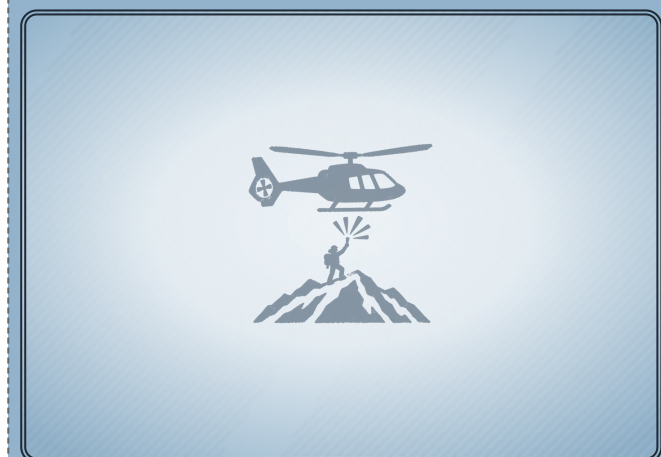
Připravte 8 stejných žetonů úsilí, jeden žeton hodiny, jednu kostku a 5 rozlišitelných figurek.

Vystříhňte 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 hodiny: 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 vystříhňte vcelku, přeložte po lince a slepte; tiskne se jen jednostranně.

Další výpravy jsou na rubech karet míst a scénáře: první strana (světla) 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.





G
Heliport

D
Kamzičí sedlo

3

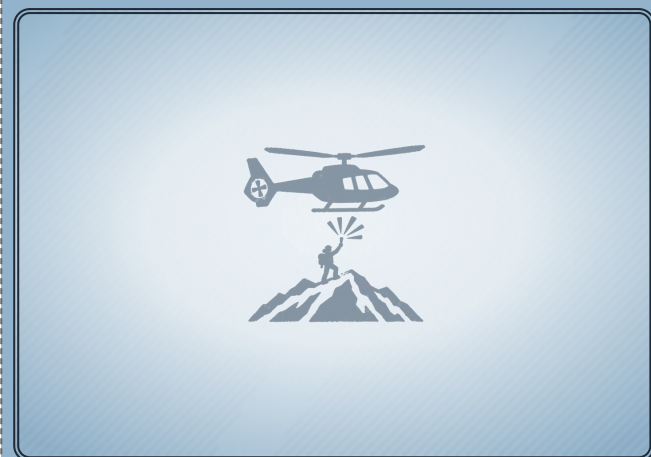
C
**Bouda na hřebeni**

DALEKO 1

KAMKOLI 5

Transport zde nezastaví

B
Lavínový svah



F
Kříž na vrcholu

E
Vysílač

3

D
**Kamzičí sedlo**

DALEKO 5

KAMKOLI 3

Transport tu smí zastavit

A
Horní stanice lanovky

Heliport

C
Bouda na hřebeni

B
Lavínový svah



Kříž na vrcholu

E
**Vysílač**

3

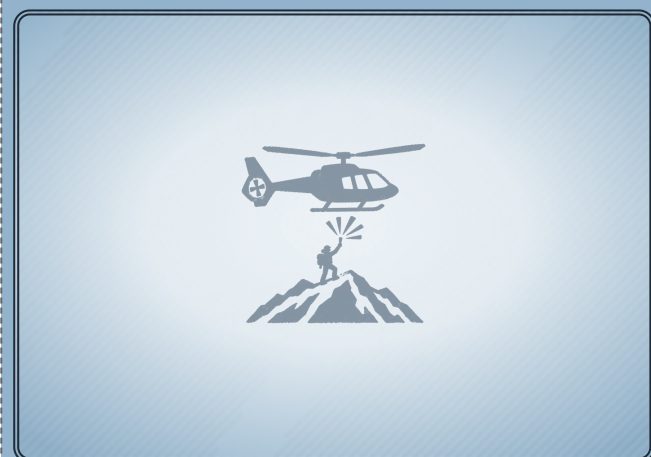
DALEKO 6

KAMKOLI 4

Transport tu smí zastavit

A
Horní stanice lanovky

D
Kamzičí sedlo



Kříž na vrcholu

F
**Kříž na vrcholu**

3

DALEKO 2

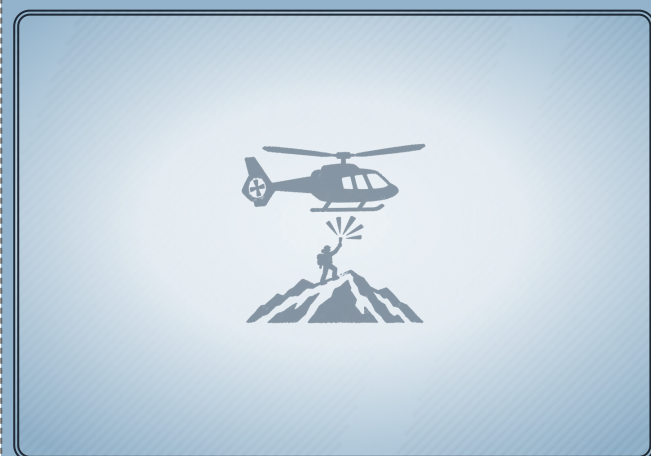
KAMKOLI 6

Transport zde nezastaví

E
Vysílač

G
Heliport

D
Kamzičí sedlo





## Rozdělená hlídka

Na hřebeni se střihla sněhová bouře a lanovka stojí. Vrtulník přistane, až mu světlice ✧ ukáží cestu. Až se celá hlídka i s rolbou sejde na heliportu, odletíte.

🔦 🔦 🔦 🔦 🔦 🔦 🔦 🔦 🔦 🔦

**Cíl: 8 světlic a celý tým s transportem v cíli.**

**Úsilí: 8 za hodinu · hodin: 6**

Tým: Jana, Marek, Dana, Jiří

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|

**HODINA**

mountain - 2 - W1

②



## Na sněžnicích

TOLBEK · MORSKÁ SLUŽBA · VÝPRAVA 2

● ● ○ OBŤIŽNOST 2/3

**Odlet vrtulníkem**

*Ná hřebeni se stíhla sněhová bouře a lanovka stojí. Vrtulník přistane, až mu světlíce ♦ ukáží cestu. Až se celá hlička i s robou sejde na heliportu, odletíte.*



**Rozdělená hlička: 8 světlíc. První hlička: o 1 meně, Zkouška hličky: o 1 víc.**

Úsilí: 8 za hodinu · hodin: 6

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



## Hřebenovka

TOLBEK · HORSKÁ SLUŽBA · VÝPRAVA 1  
● ● ●  
OBTÍŽNOST 2/3

### Odlet vrtulníkem

Na hřebeni se strhla sněhová bouře a lanovka stojí. Vrtulník přistane, až mu světlice ↻ ukáží cestu. Až se celá hřídka i s rolbou sejde na heliportu, odletíte.



Rozdělená hřídka: 8 světlic. První hřídka: o 1 méně, Zkouška hřídky: o 1 víc.

Úsilí: 8 za hodinu · hodin: 6

①

## Hřebenovka

TOLBEK · HORSKÁ SLUŽBA · VÝPRAVA 1

Společná zásoba: 8 žetonů úsilí za hodinu.

Rolba Medvěd: dosah 2 spoje.

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2

**Jiří**  
ZACHRANÁŘ

první pomoc

ZELENÁ

☐ ↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

☐

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2

**Jiří**  
ZACHRANÁŘ

první pomoc

ZELENÁ

☐ ↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

☐

POKROČILÁ STRANA

Postava neplatí za obnovu postavy žádné úsilí.

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2

**Dana**  
PÁTRÁČKA

hledání

ŽLUTÁ

☐ ↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

☐

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2

**Dana**  
PÁTRÁČKA

hledání

ŽLUTÁ

☐ ↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

☐

POKROČILÁ STRANA

Kartu lícem dolů na sousedním místě smí postava zdama otočit (s objevenáním nebo v míže).

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2

**Marek**  
MECHANIK

opravy

MODRÁ

☐ ↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

☐

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2

**Marek**  
MECHANIK

opravy

MODRÁ

☐ ↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

☐

POKROČILÁ STRANA

Postava neplatí za opravu transportu žádné úsilí.



### Lyžařky pod sněhem



nebo



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

 Vypršení bez postihu.

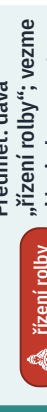
 RUB: ÚKOL



### Klíč od skútru



nebo

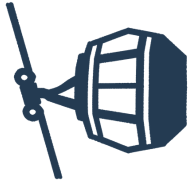


Úkol

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

 Vypršení bez postihu.

 RUB: OSTATNÍ



### Uvázlá kabina lanovky



nebo



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

 Vypršení bez postihu.

 RUB: ÚKOL



### Rolba Medvěd



nebo



Úkol

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

 Vypršení bez postihu.

 RUB: ÚKOL

Horská služba

ÚKOL



Horská služba

OSTATNÍ



Horská služba

ÚKOL



Horská služba





### Skupina na zamrzlém plese

 řízení rolby +  opravy

*nebo*

 řízení rolby +  první pomoc



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

   Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



### Uvzlá kabina lanovky

 řízení rolby +  hledání

*nebo*

 řízení rolby +  opravy



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

   Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



### Turista na skalní římse

 lezení

*nebo*

 první pomoc +  hledání



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

   Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



### Skrytá trhlina

 hledání

 Zhude ochrana: předmět pro jednu z postav.

 Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

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

 RUB: OSTATNÍ

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

Horská služba

ÚKOL



Horská služba

ÚKOL



Horská služba

ÚKOL



Horská služba

OSTATNÍ





### Záchranářská fólie

Žádná

● ○ ○

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



první pomoc

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



     Vypršení bez postihu.

 RUB: OSTATNÍ



### Lavinový vyhledávač

Žádná

● ○ ○

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



hledání

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



     Vypršení bez postihu.

 RUB: OSTATNÍ



### Lyžařky pod sněhem

Hledání

● ○ ○

Hledání + opravy

nebo

první pomoc

Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.



     Vypršení bez postihu.

 RUB: ÚKOL



### Skupina na zamrzlém plesu

Řízení rolby



+

opravy



● ○ ○

nebo

Řízení rolby



+

první pomoc



● ● ●

Úkol



Místo: kostka, čísla „daleko“.



     Vypršení bez postihu.

 RUB: ÚKOL

Horská služba

OSTATNÍ



Horská služba

OSTATNÍ



Horská služba

ÚKOL



Horská služba

ÚKOL





### Zlomená radlice



opravy

Odvrácená hrozba.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

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

 RUB: OSTATNÍ



### Bílá tma na pláni



řízení rolby

+ hledání

nebo



hledání

Odvrácená hrozba.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

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

 RUB: OSTATNÍ



### Horolezecké hodinky



hledání

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



### Zapadlý skútr



řízení rolby

Zbude ochrana před „Skrytá trhlina“; předmět pro jednu z postav.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

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

 RUB: OSTATNÍ

Horská služba

OSTATNÍ



Horská služba

OSTATNÍ



Horská služba

OSTATNÍ





## Lopata a řetězy

Žádná

● ○ ○ ○

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



opravy



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ



## Pěrová bunda

Žádná

● ○ ○ ○

Předmět: chrání před „Ledový vítr“;  
vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily.



řešení



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ



## Ledový vítr



první pomoc

● ● ○ ○

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

Trválá: kdo sem vsadnou bez ochrany, oslabí se.

Vyřešení: zruší.



## Lavina přes cestu



řízení rolby

● ● ○ ○

Odvrácená hrozba.



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

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



RUB: OSTATNÍ

Horská služba

OSTATNÍ



Horská služba

OSTATNÍ



Horská služba

OSTATNÍ



Horská služba

OSTATNÍ



②

TOLBEK · HORSKÁ SLUŽBA · VÝPRAVA 2

Společná zásoba: 8 žetonů úsilí za hodinu.

Hraje se pěšky: karta a figurka transportu



žádná

☐ ☒ ☒



lezení

**Místo: kostka**



**Vypršení bez postihu.**

● RUB: OSTATNÍ



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

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

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



## Uvedení

☐ ☐ ☒


lezení

**Místo: kostka**



**Vypršení bez postihu.**

● RUB: OSTATNÍ

③

TOLBEK · HORSKÁ SLUŽBA · VÝPRAVA 3

**Společná zásoba: 8 žetonů úsilí za hodinu.**

Rolba Medvěd: dosah 2 spoje.



OSTATNÍ



## OSTATNÍ



## OSTATNÍ



### ○ Rolba Medvěd



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

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



### ► Zaváté značení



Otočte kartu: na rubu je „Rodina v mrazivém žlabu“.

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANÁ: STOPA / ÚKOL



### ► Zhroutený stan



Otočte kartu: na rubu je „Školní výlet v bouři“.

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANÁ: STOPA / ÚKOL



### ► Promrzlý běžkař



Otočte kartu: na rubu je „Volání ze sedla“.

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANÁ: STOPA / ÚKOL

### Horská služba



DRUHÁ STRANA (RUB)



### □ Rodina v mrazivém žlabu



### Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANÁ: STOPA / ÚKOL



DRUHÁ STRANA (RUB)

### □ Školní výlet v bouři



### Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANÁ: STOPA / ÚKOL



DRUHÁ STRANA (RUB)

### □ Volání ze sedla



### Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANÁ: STOPA / ÚKOL