

Velké sčítání zvířat

TISKOVÁ SADA · NÁRODNÍ PARK

Pravidla

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

Cíl (KAPITOLA 1)

- Nasbírejte 7 fotek z úkolů a dopravte celý tým do místa Základna strážců spolu s transportem „Džíp Šakal“. Pak zvolte „Odevzdat sčítání“.
- Když skončí 6. den a nesplníte cíl, prohráváte.

Den (KAPITOLA 4)

- Každý den máte 8 společných žetonů úsilí. Nevyužitá úsilí se nepřenáší.
- Kdo losuje: nejmladší hráč losuje 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 džípu
- 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 džípu
- **Předat, Odložit, Vzít** · 0 úsilí · předmět dává schopnost; každá postava unese 2; předává se jen na stejném místě
- **Nastoupit, Vystoupit** · 0 úsilí · Džíp Šakal na stejném místě; kapacita: 2 postavy včetně obsluhy
- **Jet džípem** · 1 úsilí (po poškození 2 úsilí) · řídí postava se schopností „řízení džípu“ v džípu; až o 2 spoje; všichni v džípu se svezou
- **Obnovit** · 1 úsilí · „ošetření“ vrátí oslabenou postavu, „opravy“ spraví transport; na stejném místě
- **Odevzdat sčítání** · 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: fotky 📷 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.
- Džíp Šakal: ↑ 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 část parku, kolo je den; mapa je národní park.

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 (Džíp Šakal).
4. Dejte doprostřed 8 žetonů úsilí a žeton dne na políčko 1.
5. Kdo losuje: nejmladší hráč losuje 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 8 stejných žetonů úsilí, jeden žeton dne, jednu kostku a 5 rozlišitelných figurek.

Vystřihněte 41 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 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

A Napajedlo

KAMKOLI 1

Transport tu smí zastavit

B Baobabový háj

D Vyschlé řečiště

2

ZÁKLADNA

A Napajedlo

KAMKOLI 1

B Baobabový háj

D Vyschlé řečiště

1

B Baobabový háj

KAMKOLI 2

Transport tu smí zastavit

A Napajedlo

C Termitiště

E Sloní stezka

2

B Baobabový háj

KAMKOLI 2

A Napajedlo

C Termitiště

E Sloní stezka

1

C Termitiště

DALEKO 4 KAMKOLI 4

Transport tu smí zastavit

B Baobabový háj

F Lví skála

2

C Termitiště

DALEKO 4 KAMKOLI 4

B Baobabový háj

F Lví skála

1

D Vyschlé řečiště

KAMKOLI 3

Transport tu smí zastavit

A Napajedlo

E Sloní stezka

G Bažina hrochů

2

D Vyschlé řečiště

KAMKOLI 3

A Napajedlo

E Sloní stezka

G Bažina hrochů

B Baobabový háj ↑

1

Vyschlé řeciště ↓



E Sloní stezka

DALEKO 5 KAMKOLI 5

Transport tu smí zastavit

F Lvi skála ↓

H Vesnice u brodu ↓

B Baobabový háj ↑

2

Vyschlé řeciště ↑



E Sloní stezka

DALEKO 5 KAMKOLI 5

F Lvi skála ↑

H Vesnice u brodu ↓

C Termitiště ↓

1

Sloní stezka ↓



F Lvi skála

DALEKO 2

Transport tu smí zastavit

I Základna strážců ↓

C Termitiště ↑

2

Sloní stezka ↑



F Lvi skála

DALEKO 2

I Základna strážců ↓

D Vyschlé řeciště ↓

1



G Bažina hrochů

DALEKO 6 KAMKOLI 6

Transport tu smí zastavit

H Vesnice u brodu ↓

D Vyschlé řeciště ↑

2



G Bažina hrochů

DALEKO 6 KAMKOLI 6

H Vesnice u brodu ↑

E Sloní stezka ↑

1

Bažina hrochů ↑



H Vesnice u brodu

DALEKO 3

Transport zde nezastaví

I Základna strážců ↑

E Sloní stezka ↑

2

Bažina hrochů ↑



H Vesnice u brodu

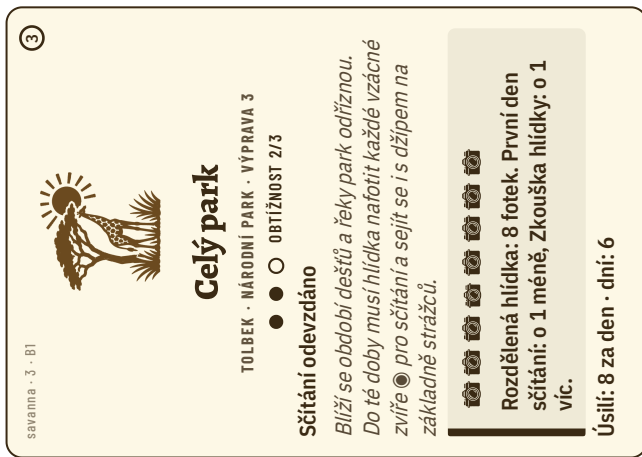
DALEKO 3

I Základna strážců ↑

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







PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2



Amara
ŘIDIČKA

řízení džípu ČERVENÁ

POKROČILÁ STRANA

Když postava řídí transport, dojde o 1 spoj dál.

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

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2



Jonáš
MECHANIK

opravy MODRÁ

POKROČILÁ STRANA

Postava neplatí za opravu transportu žádné úsilí.

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

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2



Lea
STRÁŽKYNĚ PARKU

sledování ŽLUTÁ

POKROČILÁ STRANA

Kartu licem dolů na sousedním místě smí postava zdarna otčít (s objevováním nebo v mlze).

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

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2



Daniel
VETERINÁŘ

ošetření ZELENÁ

POKROČILÁ STRANA

Postava neplatí za obnovu postavy žádné úsilí.

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

PŘEDMĚT 2

PŘEDMĚT 1



Amara
ŘIDIČKA

řízení džípu ČERVENÁ

☐ ↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

PŘEDMĚT 2

PŘEDMĚT 1



Jonáš
MECHANIK

opravy MODRÁ

☐ ↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

PŘEDMĚT 2

PŘEDMĚT 1



Lea
STRÁŽKYNĚ PARKU

sledování ŽLUTÁ

☐ ↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

PŘEDMĚT 2

PŘEDMĚT 1



Daniel
VETERINÁŘ

ošetření ZELENÁ

☐ ↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)



Brody a pláně

TOLBEK · NÁRODNÍ PARK · VÝPRAVA 1

● ● ○ OBŤÍŽNOST 2/3

Sčítání odevzdáno

Blíží se období dešťů a řeky park odřiznou. Do té doby musí hlídka nafotit každé vzácné zvíře ● pro sčítání a sejít se i s džípem na základně strážců.



Rozdělená hlídka: 7 fotek. První den sčítání: o 1 méně, Zkouška hlídky: o 1 víc.

Úsilí: 8 za den · dní: 6

①



○ Džíp Šakal



řízení džípu

⇒ 2

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



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



■ Geparďi na pláni



řízení džípu



sledování

nebo



řízení džípu



opravy



Úkol

❏ Místo: kostka, čísla „daleko“.

❏ → ❏ → ❏ Vypršení bez postihu.

■ RUB: ÚKOL



➡ Mapa brodů

žádná

● ○ ○

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



řízení džípu

❏ Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

❏ → ❏ → ❏ Vypršení bez postihu.

● RUB: OSTATNÍ

TOLBEK · NÁRODNÍ PARK · VÝPRAVA 1
Společná zásoba: 8 žetonů úsilí za den.
Džíp Šakal: dosah 2 spoje.

Brody a pláně

①

Národní park



Národní park

ÚKOL



Národní park

OSTATNÍ





Gepardi na pláni



nebo



Místo: kostka, čísla „daleko“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Plachý nosorožec



nebo



Místo: kostka, čísla „daleko“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Mouchy tse-tse



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 sem vsadí nepí se. Vyřešením zmizí.



Žirafa u spadlé ohraď



nebo



Místo: kostka, čísla „daleko“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL

Národní park

ÚKOL



Národní park

ÚKOL



Národní park

OSTATNÍ



Národní park

ÚKOL



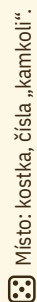


➡ Noční dalekohled

Žádná

● ○ ○

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



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ



Žirafa u spadlé ohrady



sledování

+



opravy

nebo



sledování

+

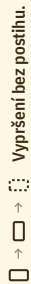


ošetření



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.



Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Sloní stádo u brodu



řízení džípu

+



opravy

nebo



řízení džípu

+



ošetření



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.



Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Sloní stádo u brodu



řízení džípu

+



opravy

nebo



řízení džípu

+

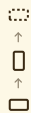


ošetření



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.



Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL

Národní park

OSTATNÍ



Národní park

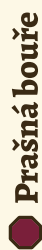
ÚKOL



Národní park

ÚKOL





řízení džípu +

 sledování

nebo

 sledování

Odvrácená hrozba.

 Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

→ →

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

● RUB: OSTATNÍ

 sledování

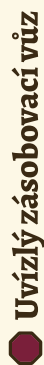
Předmět: vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily.

Odložte: Otočte naléhavý úkol nebo stopu kdekoli zpátky rovně.

 Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

↑ ↑ Vypršení bez postihu.

● RUB: OSTATNÍ



ŘÍZENÍ DŽÍPU

Zbude ochrana před „Mouchy tse-tse“: předmět pro jednu z postav.

 Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

☐ → ☐ → ☒

● RUB: OSTATNÍ



Protijed

žádná

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

 Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

↑ ↑ Vypršení bez postihu.

● RUB: OSTATNÍ

Národní park

OSTATNÍ



Národní park

OSTATNÍ



Národní park

OSTATNÍ



Národní park

OSTATNI





Slaměný klobouk

Žádná

● ○ ○

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

🎲 Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

☐ → ☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

● RUB: OSTATNÍ



Úpal

ošetření

● ● ●

➕ 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

Vyřešeno: kdo sem vstoupí bez ochrany oslabí se.

— Vyřešeno: umizí.



Rozvodněný brod

řízení džípu

● ● ●

➕ Odvrácená hrozba.

🎲 Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

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

● RUB: OSTATNÍ



Píchlá pneumatika

opravy

● ● ●

➕ Odvrácená hrozba.

🎲 Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

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

● RUB: OSTATNÍ

Národní park

OSTATNÍ



Národní park

OSTATNÍ



Národní park

OSTATNÍ





Nahrávka zvířecích hlasů

žádná

● ● ○

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



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



→ → → → Vypršení bez postihu.



→ → → → Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ



Oslavenec pod baobabem



Ulehčí: 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.

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



Hned: vyhodnoťte, odložte,
doberte náhradu.



RUB: OSTATNÍ



Vábníčka na ptáky

sledování

● ● ○

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



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

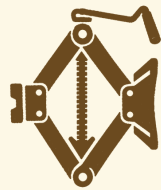


→ → → → Vypršení bez postihu.



→ → → → Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ



Hever a lano

žádná

● ○ ○

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



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



→ → → → Vypršení bez postihu.



→ → → → Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ

Národní park

OSTATNÍ



Národní park

OSTATNÍ



Národní park

OSTATNÍ



Národní park

OSTATNÍ



Celý park

TOLBEK · NÁRODNÍ PARK · VÝPRAVA 3

Společná zásoba: 8 žetonů usilí za den.
Džip Šakal: dosah 2 spoje.

③

DRUHÁ STRANA (RUB)



Hroší rodina

řízení džipu + vábení ● ● ○

nebo

řízení džipu + opravy ● ● ●



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

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

OBOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL

DRUHÁ STRANA (RUB)



Lvičata v trávě

ošetření + řízení džipu ● ● ○

nebo

ošetření + sledování ● ● ●



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

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

OBOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL

DRUHÁ STRANA (RUB)



Levhart na stromě

sledování + řízení džipu ● ● ○

nebo

sledování + ošetření ● ● ●



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

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

OBOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL

Pěší hlídka

TOLBEK · NÁRODNÍ PARK · VÝPRAVA 2

Společná zásoba: 8 žetonů usilí za den.
Hraje se pěšky: karta a figurka transportu zůstanou stranou.

②

Strážce s úžechem

ošetření + řízení džipu ● ● ○

Otočte kartu: na rubu je „Hroší rodina“.



Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprší: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL



Zlomené kolo u napajedla

opravy + ošetření ● ● ○

Otočte kartu: na rubu je „Lvičata v trávě“.



Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprší: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL



Prázdná fotopast

sledování + opravy ● ● ○

Otočte kartu: na rubu je „Levhart na stromě“.



Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprší: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBOUSTRANNÁ: STOPA / ÚKOL



③



○ Džíp Šakal



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



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

Národní park

