

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. Základna je místo 0, cíl je poslední místo.
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.

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

Další výpravy jsou na rubech karet míst a scénáře: světlá strana patří výpravě 1, 3 ..., barevná strana výpravě 2, 4 ...; značka v rohu karty (písmeno, nebo písmeno a číslice, třeba L1) říká, ke které výpravě karta 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 značkou v rohu.

A



ZÁKLADNA

0

Náves



KAMKOLI 1

← 2 Mlýn

← 1 Statek

P



ZÁKLADNA

0

Náves



KAMKOLI 1

△ Transport tu smí zastavit

↗ 1 Statek

← 4 Škola

0 Náves ↗

A



1

Statek



KAMKOLI 2

↑ Mlýn 2

↗ 1 Statek

0 Náves ↗

P



1

Statek



KAMKOLI 2

△ Transport tu smí zastavit

↕ Brod 2

← 3 Kaple na kopci

0 Náves ↗

A



2

Mlýn



KAMKOLI 3

↗ 1 Statek

3 Louky u řeky ↗

P



2

Brod



KAMKOLI 3

△ Transport tu smí zastavit

↕ Statek 1

4 Škola ↗

5 Pila ↗

A



3

Kaple na kopci




DALEKO 2 KAMKOLI 4

↘ 2 Mlýn

4 Sad ↗

P



3

Louky u řeky




DALEKO 3 KAMKOLI 4

△ Transport tu smí zastavit

↗ 2 Brod

A



4 Škola

DALEKO 3 KAMKOLI 5

5 Pila ↑

3 Kaple na kopci Statek 4

P



4 Sad

DALEKO 2 KAMKOLI 5

5 Zastávka ↑

3 Louky u řeky

Transport tu smí zastavit

A



4 Škola ↑

5 Pila

DALEKO 1

3 Kaple na kopci

P



5 Zastávka

DALEKO 1

4 Sad ↓

Transport tu smí zastavit

L1



ZÁKLADNA

0 Náves

KAMKOLI 1

Transport zde nezastaví

2 Dolní stanice 1 Hájovna

X



ZÁKLADNA

0 Náves

KAMKOLI 1

Transport tu smí zastavit

2 Kaple na kopci 1 Statek

L1



1 Hájovna

KAMKOLI 2

Transport zde nezastaví

0 Náves ↗

2 Dolní stanice ↑

X



1 Statek

KAMKOLI 2

Transport tu smí zastavit

0 Náves ↗

2 Kaple na kopci ↑

3
Horní stanice

0
Náves

L1

2
Dolní stanice

KAMKOLI 3
△ Stanice

1
Hájovna

3
Pastviny

0
Náves

X

2
Kaple na kopci

KAMKOLI 3
△ Transport tu smí zastavit

1
Statek

4
Vysílač na hřebeni

5
Horské sedlo

L1

3
Horní stanice

DALEKO 3

KAMKOLI 4
△ Stanice

2
Dolní stanice

4
Chalupy v kopcích

5
Hájovna

X

3
Pastviny

DALEKO 3

KAMKOLI 4
△ Transport tu smí zastavit

2
Kaple na kopci

3
Horní stanice

L1

4
Vysílač na hřebeni

DALEKO 1

KAMKOLI 5
⊘ Transport zde nezastaví

5
Horské sedlo

3
Pastviny

X

4
Chalupy v kopcích

DALEKO 1

KAMKOLI 5
⊘ Transport zde nezastaví

5
Hájovna

4
Vysílač na hřebeni

L1

5
Horské sedlo

DALEKO 2
⊘ Transport zde nezastaví

3
Horní stanice

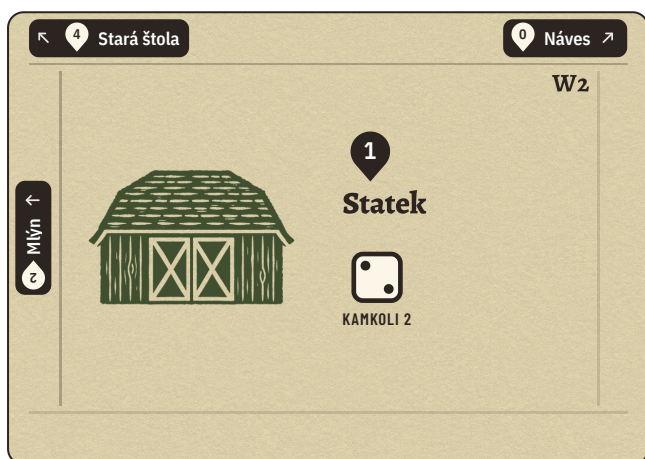
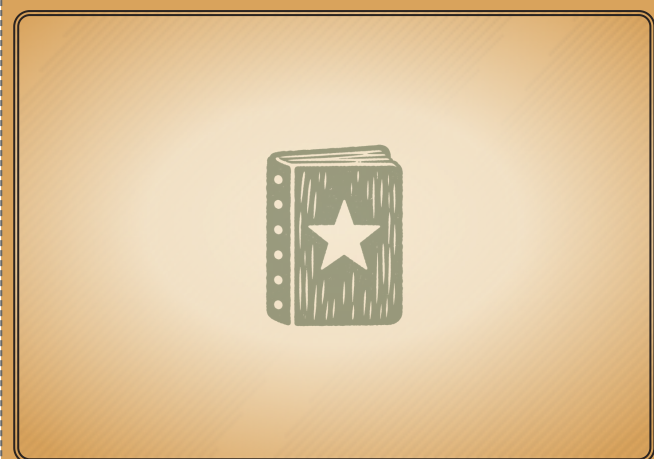
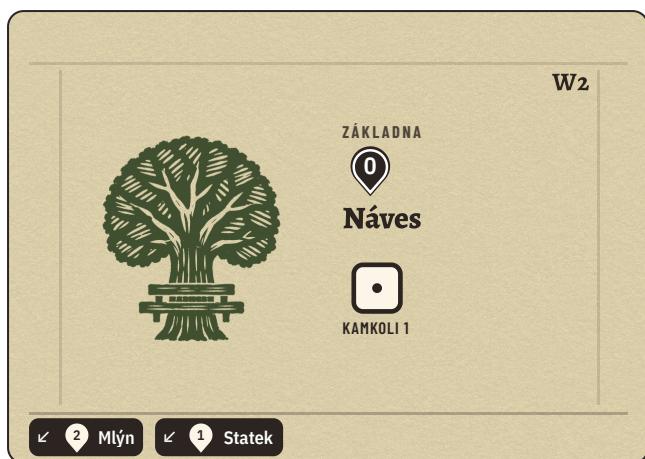
4
Chalupy v kopcích

X

5
Hájovna

DALEKO 2
△ Transport tu smí zastavit

3
Pastviny



W2



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.

Úsilí: 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)

Když řídíš transport, dojde o 1 spoj dál.

POKROČILÁ STRANA

PŘEDMĚT 2

PŘEDMĚT 1



Matěj
OPRAVÁŘ



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

Oprava transportu tě nestojí žádné úsilí.

POKROČILÁ STRANA

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2



Matěj
OPRAVÁŘ



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

PŘEDMĚT 2

PŘEDMĚT 1



Majda
LISTONOŠKA



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

Kartu lícem dolů na sousedním místě smíš zdama otočit (s objevováním nebo v mlze).

POKROČILÁ STRANA

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2



Majda
LISTONOŠKA



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

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2



**Anežka
DOKTORKA**

ošetření

ZELENÁ

↑ přípravená → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

PŘEDMĚT I

PŘEDMĚT 2



Anežka
DOUKALOVÁ

Ošetření

ZELENA

POČTOVÍČKOVÁ STRANA

Obnova postavy tě nestojí žádné úsilí.

☐ ☐ ↑ přípravená • → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)



Nová lávka

A

TOLBEK · NAŠE ÚDOLÍ · VÝPRAVA 1

● ○ ○ OBTÍŽNOST 1/3

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

Zářivé ljáčky vzaly lávku na návis. Ke kapli a na pilu se teď chodí oklikou přes most u mlýna, ke šколе měličinou u statku. Než přijde zima, musí stát nová: trámy čekají na pile a vesnice se skládá na hřebíky.

ROZDĚLENÍ TÝMŮ

1. tým: 10 dětí

2. tým: 10 dětí

3. tým: 10 dětí

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

USILÍ

1. den: 10 dětí

2. den: 10 dětí

3. den: 10 dětí

Usilí: 9 za den · dñi: 7

Nová lávka

TOLBEK · MAŠE UDOLÍ · VÝPRAVA I

Společná zásobá: 9 žetonů usilí za den.

Jezevec: dosah 2 spoje.

Pvyní hra: hraje scénář Sezámění. Jezevec veze čtyři, máte sedm dní a stačí 8 razítek místo 9.

Hraje 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.

A

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



○ Jezevec



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



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



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



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



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



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



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

Náš úděl



1



1

 **Sbírka na lávku**

●
●
●
●
●

Úkol

★

● ○ ○

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

Zakryté 4 kroužky: vyřešeno.

 Místo: kostka, čísla „daleko“.

 →  → 

Vypršení bez postihu.

 RUB: UKOL

A dark blue rectangular area containing a white illustration of a notepad with a star and a small white square.



Zaběhlý pes



nebo



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 otoč vzhůru nohama.

RUB: OSTATNÍ

Trvalá: kdo sem vstoupí bez ochrany vyřešes ho.



Strom přes cestu



nebo



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



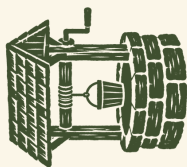
nebo



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



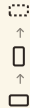
řízení

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



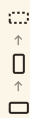
hledání

nebo
hledání + ošetření



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.



Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL

Naše údolí

OSTATNÍ



Naše údolí

OSTATNÍ



Naše údolí

ÚKOL





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.

Odlož: Otoč 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.

Otoč naléhavý úkol nebo stopu kdekoli zpátky rovně.

Otoč jednu stopu kdekoli na rub, aniž ji řešíte.

Hod' kostkou: komu. 1 = postava losujícího, dál po směru hodin. Víc než postav? Hod' znovu.

Hned: výhodnoť, odlož, dober náhradu.

RUB: ÚKOL



Pytle s pískem

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

Odlož: Přesuň hrozbu, i obrácenou, kdekoli na sousední místo bez postav.

Místo: leží od přípravy, kostka se nehází.

Vypršení bez postihu.

OD PŘÍPRAVY, NEMICHÁ SE



Plech koláčů

Žádná

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

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ



Narozeniny

Ulehči: 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.

Hod' kostkou: komu. 1 = postava losujícího, dál po směru hodin. Víc než postav? Hod' znovu.

Hned: výhodnoť, odlož, dober náhradu.

RUB: OSTATNÍ

Naše údolí

ÚKOL



Naše údolí

OSTATNÍ



Naše údolí

OSTATNÍ



Letní bouřka

TOLBEK · NAŠE ÚDOLÍ · VÝPRAVA 4

Jezevec: dosah 2 spoje.

Každý ze svého: žetony leží na kartách postav. Krok platí ten, kdo jde, jede, jede 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.

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, jede 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 naráž: ráno každý tajně vybere místo pro každou svou postavu a všichni ukážou naráž. 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.

Mlha nad loukami

TOLBEK · NAŠE ÚDOLÍ · VÝPRAVA 5

Společná zásoba: 8 žetonů úsilí za den.

Hrajte 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 někdo 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

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 k dolní v kabíně. Poškozenou kabínu 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.

Poslední kanystr

Žádná

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

Odlož: Přejdi zdarma až o 2 místa.
Místo: leží od přípravy, kostka se nehází.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

● OD PŘÍPRAVY, NEMÍCHÁ SE



Lano

Žádná

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

Trvale: Když jde kamarád z tvého místa o krok, smíš jít s ním zdarma.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

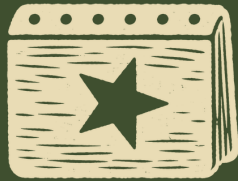
● RUB: OSTATNÍ

Naše údolí

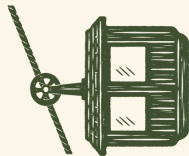


Naše údolí

OSTATNÍ



L1



☐ Lanovka



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

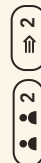
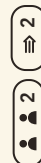


↑ pohyb za 1 úsilí · → poškození, pohyb za 2 úsilí

X



☐ 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

