

# STÍNADLA



Albi:

Pravidla



Vžijte se do role klubu Rychlých šípů, party kamarádů, kteří se vydávají do nebezpečných ulic, tajných chodeb ve sklepeních a skrytých zahrad Stínadel. Pátrejte po stopách vedoucích k tajuplnému ježkovi v kleci, osvobodte zajaté spojence a pronásledujte po střechách záhadného Široka. A přitom se mějte neustále na pozoru před všudypřítomnými očima hlídek zdejších hochů, kteří si říkají Vontové.

Váš úspěch bude záviset na správných taktických rozhodnutích. Raději se rozdělíte, abyste zůstali nenápadní, nebo se budete držet pohromadě a spolehnete se na sílu počtu? Větší skupina poskytuje ochranu při střetu s Vonty, ale taková setkání vás pouze zdržují a odvádějí od skutečných cílů. Čas hraje rozhodující roli. Svůj úkol musíte splnit dříve, než celá Stínadla zachvátí neklid a promění je v časovanou bombu nezvládnutelného chaosu.

Stínadla jsou kooperativní desková hra na motivy slavného románu Jaroslava Foglara Stínadla se bouří.

Ke hraní není nutné znát děj knihy, i když vám její přečtení rozhodně doporučujeme.

Stručné shrnutí příběhu najdete na konci Knihy scénářů.



Nechce se vám studovat pravidla? Podívejte se na videonávod!

## Herní materiál



1 herní plán



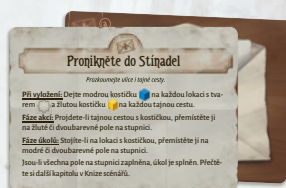
10 desek postupu hry



72 akčních karet



7 karet postav



5 karet úkolů pro 1. scénář



21 karet skupin Vontů



60 karet pohybu Vontů



5 žetonů postav



1 žeton neklidu



1 žeton Rychlých šípů



6 žetonů Vontů



20 žetonů lokací



5 žetonů uzamčení



2 žetony dobírání karty navíc



4 scénářové obálky



1 Kniha scénářů

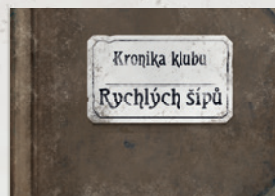
1 Pravidla



1 ukazatel fází hry



15 kostiček úkolů




1 Kronika

Chybí vám komponenta nebo máte některou poškozenou?  
Napište nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz), rádi vám zdarma zašleme novou!

## Úvod do hry

### SCÉNÁŘE

Hra přináší celkem pět různorodých scénářů , které fungují jako samostatná dobrodružství. Všechny scénáře se vyznačují jedinečnými úrovněmi, jež postupně zavádějí nové herní mechaniky, a kromě toho většina z nich nabízí prakticky nekonečnou znovuhratelnost. Každá partie vytváří unikátní příběh inspirovaný literární předlohou a umožňuje vám vybrat si ten nejoblíbenější scénář, resp. takový, na nějž máte momentálně náladu.


Náročnost scénářů kopíruje progresivní učicí křivku. Jakmile kterýkoli z nich odehrajete, můžete si ho zahrát znovu nebo se pustit do následujícího, a tak objevovat nové herní prvky. Které komponenty patří ke kterému scénáři, je jasně uvedeno v Knize scénářů – v případě potřeby si je tak můžete snadno vytřídit.


### CÍL HRY


Jak je u kooperativních her pravidlem, všichni hráči tvoří součást jednoho týmu a nakonec dosáhnou společného vítězství nebo porážky. Ačkoli se určité prvky mohou scénář od scénáře lišit, základ zůstává beze změny: musíte splnit svůj úkol dříve, než rostoucí neklid znemožní efektivní pohyb po Stínadlech.


### POČET HRÁČŮ

V každé hře vystupuje vždy pět postav, jež představují členy klubu Rychlých šípů.

- Ve hře pěti hráčů ovládá každý hráč jednu postavu.
- Hra čtyř hráčů probíhá stejně až na to, že jeden hráč ovládá dvojitou postavu , tedy dvě postavy obsažené na jediné kartě.
- Hra ve třech a méně hráčích používá totožný mechanismus jako hra čtyř hráčů s tím, že se používají čtyři

karty postav (jedna z nich je dvojitá ). Každý hráč si vybere jednu kartu postavy, zatímco zbývající postavy se ocitnou pod společnou kontrolou. Karty postav pod společnou kontrolou zůstávají na stole lícem nahoru, aby hráči mohli činit kolektivní rozhodnutí o jejich akcích. Tato skutečnost zachovává strategickou hloubku, jež vychází z toho, že ovládáte několik postav současně. Koneckonců, Rychlých šípů bylo vždy pět!

- Při hře jednoho hráče si můžete zvolit, zda budete hrát s jednou dvojitou postavou  a třemi jednotlivými postavami, nebo se všemi pěti jednotlivými postavami. Pro sólo hru se neuplatňují žádné další úpravy pravidel.

**Drobné úpravy pravidel pro hru s kartou dvojité postavy ** jsou uvedeny oranžovým textem na různých místech těchto pravidel. Kvůli přehlednosti jim říkáme „hry s dvojitou postavou“.

*Poznámka: V knižní předloze tvořila klub Rychlých šípů pětice chlapců. Pokud byste chtěli, aby některé nebo všechny postavy představovaly dívky, jednoduše otočte karty postav ženskou variantou nahoru. Obě strany karet postav mají totožné schopnosti, liší se pouze jménem a ilustrací. Pokud raději zůstanete věrni knize, jednoduše zadní strany karet postav ignorujte.*



### STRUKTURA PRAVIDEL

Tato příručka obsahuje pravidla a informace k přípravě hry, jež se používají u všech scénářů. Hodí se především tehdy, pokud si potřebujete dohledat konkrétní pravidla.

Kapitola *Dodatečné koncepty* (str. 15–22) obsahuje pravidla, jež se postupně přidávají v určitých scénářích a zůstávají v platnosti od daného scénáře dále. Kniha scénářů vás vždy upozorní, jaké nové pasáže v těchto pravidlech si musíte přečíst, než se pustíte do hraní vybraného scénáře.

**Všechny výjimky spojené s jednotlivými scénáři jsou zvýrazněny modře.**

# Příprava hry

- 1 Umístěte **herní plán** doprostřed stolu, aby na něj všichni dobře viděli a dosáhli.
- 2 Položte **žeton uzamčení** na každou z pěti tajných cest, označených na herním plánu fialovými čarami.
- 3 Položte všechny **žetony postav** na lokaci 1, kde postavy začínají svou cestu do Stínadel překročením Rozdělovací třídy – široké ulice spojující lokace 1 a 2.
- 4 Vezměte dvě části **desky postupu hrou** pro daný scénář a přiložte je kratšími stranami k sobě, čímž vznikne průběžná stupnice. Požadované desky jsou označeny nahoře či dole obálkou s číslem odpovídajícím aktuálnímu scénáři. Například pro 1. scénář vezměte dvě části se symbolem .
- 5 Každá deska postupu hrou má dvě strany a jejich otáčením nastavujete obtížnost hry – čím více viditelných hvězd , tím náročnější je vyhrát. Otočte jednu či obě části desky, dokud nevidíte tolik hvězd, kolik si přejete.

*Hráči si často pro své první hry vybírají jednu hvězdu, jež znamená přiměřenou úroveň náročnosti. Kombinace desek neukazující žádné hvězdy je určena pro ty, kteří hledají přívětivou atmosféru, zatímco dvě hvězdy se hodí v případě zkušených hráčů, zvláště pokud jsou smířeni s občasnou porážkou. Tři hvězdy rozhodně z počátku nedoporučujeme, protože kombinace strmě rostoucí učicí křivky a některých faktorů ovlivňujících šance hráčů mohou vést k tomu, že se z Vontů stanou nepřemožitelní protivníci.*

- 6 Pravá strana desky postupu hrou je vyhrazena Vontům a nazývá se **stupnice neklidu**. Umístěte **žeton neklidu** (se žlutou květinou, jež je symbolem Vontů) na první pole této stupnice. Jestliže žeton neklidu dosáhne konce stupnice, hra končí.
- 7 Levá strana desky postupu hrou je vyhrazena Rychlým šípům. Pokud je zde vyobrazena stupnice, položte na její první pole **žeton Rychlých šípů** (s vlajkou jejich klubu).

Desky postupu hrou pro 1. a 3. scénář nemají na levé straně žádnou stupnici. Proto v jejich případě tento krok přeskočte a žeton Rychlých šípů nechte v krabici.

- 8 Levá část herního plánu je vyhrazena pro karty Vontů a nazývá se **deska Vontů**. Zamíchejte odděleně **karty skupin Vontů** a **karty pohybu Vontů** a položte je jako balíčky lícem dolů na vyhrazená místa na desce Vontů.
- 9 Podívejte se na první pole stupnice neklidu, abyste určili počáteční skupiny Vontů. Vezměte **žetony Vontů s požadovanými písmeny** a položte je na odpovídající místa na desku Vontů podle příslušných písmen; nepoužité žetony Vontů nechte stranou. Za každý umístěný žeton vyložte **dvě karty lícem dolů**: nalevo jednu z balíčku pohybu Vontů a napravo jednu z balíčku skupin Vontů.





10 Rozdělte žetony lokací podle tvarů na čtyři hromádky lícem dolů a položte je na vyhrazená místa na herním plánu.

11 U každého žetonu Vontů s písmenem určete jeho počáteční lokaci: Podívejte se na tvar jeho pole na desce Vontů a táhněte jeden žeton lokace téhož tvaru. Přesuňte žeton Vontů na očíslovanou lokaci uvedenou na taženém žetonu lokace a poté tento žeton umístěte na odpovídající odhazovací hromádku.

*Příklad: Tvar u skupiny Vontů A je hvězda. Táhněte vrchní žeton z hromádky hvězd: je na něm uvedeno číslo 4. Skupina Vontů A se proto přesune na lokaci č. 4. Tento postup zopakujte u všech žetonů Vontů.*

12 Hra pěti hráčů: Vyložte pět karet postav a odstraňte ze hry karty dvojitych postav Červenáček + Rychlonožka a Jindra Hojer/Hojerová + Jarka Metelka/Metelková (tyto karty jsou určeny pro menší počet hráčů). Každý hráč si vybere jednu kartu postavy a vyloží ji před sebe. Výběr postavy pro první hru může vycházet z osobních preferencí hráčů.


Ve hře čtyř a méně hráčů odstraňte jednu z následujících dvojic karet postav: Červenáček a Rychlonožka, nebo Jindra a Jarka, a nahraďte je odpovídající kartou dvojité postavy . V každé partii se použije vždy pouze jedna karta dvojité postavy. Díky tomu budou na stole pokaždé čtyři karty, z nichž si každý hráč jednu vybere. Pro zbylé postavy vyhraďte na stole místo, kam se položí lícem nahoru. Za tyto postavy budete hrát společně podle stejných pravidel, jako by je ovládal jediný hráč. Kdykoli se pravidla odvolávají na hráče, platí i pro fiktivní hráče společně ovládaných karet postav.

13 Zamíchejte akční karty a položte je jako balíček lícem dolů na vyhrazené místo na herním plánu. Vedle balíčku položte žetony dobírání karty navíc  – používá se jako připomínka ve chvíli, kdy si mají hráči dobrat více karet.

14 Podívejte se na symboly ve spodní části na levé straně desky postupu hrou. Tyto symboly udávají, s čím budou postavy začínat. Vždy to zahrnuje 4 akční karty – rozdejte každému hráči čtyři karty z balíčku akčních karet.

V 1. scénáři jsou na desce postupu hrou vyobrazeny pouze akční karty. V dalších scénářích můžete získat i další karty, jak je uvedeno v Knize scénářů; symboly na desce postupu hrou proto slouží jako nápověda pro přípravu hry.

Nezapomeňte, že ve hře čtyř a méně hráčů se společně ovládané postavy považují za hráče. Dostanou proto stejný počet a druhy karet jako skuteční hráči; tyto karty se vyloží lícem nahoru vedle příslušných karet postav.

15 Umístěte ukazatel fází hry na herní plán na kruhové schéma průběhu hry, na pozici se symbolem  – fáze akcí.

16 Umístěte 5 červených, 5 modrých a 5 žlutých kostiček na vyznačené místo na herním plánu. Používají se při plnění úkolů k nejrůznějším účelům.

17 V rámci posledního kroku přípravy hry připravte balíček karet úkolů podle daného scénáře a odhalte počáteční úkoly. Zde se postupuje u každého scénáře specifickým způsobem, proto na tomto místě nebudeme nic prozrazovat. Vše se dozvíte později v Knize scénářů.



# Průběh hry

Průběh hry je znázorněn na kruhovém schématu, jež zachycuje její jednotlivé fáze. Hra začíná fází akcí, na jejíž pole se při přípravě hry umístí ukazatel. Po ukončení každé fáze se ukazatel posune na následující pole po směru hodinových ručiček, čímž se zahájí další fáze. Tento postup se opakuje, dokud nejsou splněny podmínky pro dosažení vítězství nebo porážky.

Ve hře se objevují následující fáze:

1. Fáze akcí
2. Fáze Vontů
3. Fáze úkolů
4. Fáze neklidu
5. Fáze obnovy Vontů
6. Fáze obnovy hráčů
7. Fáze doplnění úkolů



## 1. FÁZE AKCÍ

Během fáze akcí se hráči pomocí akčních karet pohybují po Stínadlech, zjišťují informace o skupinách Vontů a prozkoumávají tajné cesty. Hráči mají k dispozici dvě možné akce – pohyb a průzkum.

### Průběh fáze akcí

Můžete provádět akce jednotlivých postav v libovolném pořadí, včetně toho, že budete přicházet na řadu střídavě. Na pořadí akcí byste se měli domluvit společně, protože někdy může mít rozhodující význam. Tento pružný mechanismus například umožňuje, aby jedna postava provedla jednu akci, poté přišly na řadu zbývající postavy a nakonec se k provedení akce vrátila znovu první postava.

Fáze akcí trvá, dokud hráči mohou nebo chtějí hrát akční karty. Jakmile s tím skončí, posune se ukazatel na další pole – fázi Vontů.

*Tip: Ačkoli volnost v provádění akcí v libovolném pořadí s sebou nese nespočet taktických možností, některé skupiny, zejména nováčky, se mohou na začátku zdráhat jednat a vyčkávají, co udělají ostatní. V takovém případě by měl převzít iniciativu někdo ze zkušenějších hráčů, aby pomohl udržet hru v chodu.*

### Akční karty

Akční karty obsahují dva na sobě nezávislé parametry – barvu a symbol s číslem. V tuto chvíli není symbol

s číslem důležitý, má význam pouze při setkání s Vonty (viz strana 10) a při plnění určitých úkolů v pozdějších scénářích.



Červené, modré, žluté a fialové akční karty se používají k pohybu po cestách odpovídajících barev.

Karty obsahující všechny čtyři barvy fungují jako žolíky. Taková karta může nahradit jakoukoli barvu včetně fialové. Na druhou stranu však neobsahuje symbol s číslem, a proto má v jiných částech hry jen omezené využití.



Symbol průzkumu zobrazený na fialových kartách a žolících označuje, že tyto karty můžete použít k provedení průzkumu během fáze akcí. Ten vám dovoluje získávat informace o Vontech a jejich zamýšlených akcích, nebo zpřístupnit fialové cesty, jež jsou na začátku hry uzamčené.

Každý hráč má své vlastní akční karty, které nesmí s nikým sdílet ani vyměňovat. **Ve hře s menším počtem hráčů, kde jsou některé postavy sdílené, má každá z těchto postav své vlastní karty, které může používat pouze ona.**

### Pohyb postav

Herní plán představuje mapu Stínadel s lokacemi označenými čísly od 1 do 22, jež jsou propojeny čtyřmi druhy cest: širokými ulicemi (žluté), křivolakými uličkami (červené), strmými schodišti (modré) a tajnými cestami (fialové, podrobnosti viz níže).

Vaše postava se může přesunout do sousedící lokace po libovolné červené, modré nebo žluté spojici. Oznamte pohyb po zvolené cestě a zahrajte kartu odpovídající barvy (včetně žolíka).

Jakákoli postava, resp. více postav v téže lokaci může prohlásit: „Jdu s tebou.“ Aby to mohla udělat, musí zahrát libovolnou svou kartu (její barva není důležitá). Následně se všechny žetony dotyčných postav současně přemístí do nové lokace. Všechny zahrané karty se odhodí na odhazovací balíček akčních karet na plánu.

**Při pohybu dvojité postavy se přesouvají oba žetony současně, ale jejímu hráči stačí zahrát pouze jednu kartu.**

Postavy se tedy mohou pohybovat samostatně nebo jako skupina. Pohyb vyžaduje od každé pohybuující se postavy zahrání jedné karty. Při pohybu ve skupině stačí, aby stejnou barvu jako vybraná cesta měla pouze jedna zahraniá karta.

*Vzijme se na chvíli do rolí postav: Jejich přehled o okolí není tak dokonalý jako váš, když sledujete mapu z ptáčích perspektivy. Nacházejí se na neznámém místě, všude kolem tmavé budovy. Možná tuší, že je někde poblíž schodiště, ale nedokážou ho lokalizovat, což se ve hře projeví tím, že nemají žádnou modrou kartu. Jestliže je více postav pohromadě, jejich šance na nalezení tohoto schodiště vzrůstá (protože stačí, aby měla kartu správné barvy pouze jedna z nich). Ta může posléze zašeptat: „Tudy, pojd'te za mnou,“ čímž umožní ostatním, aby ji následovaly zahráním jedné libovolné karty. Pohyb ve skupině tedy poskytuje výhodu při orientaci ve Stínadlech, ale postavy zároveň působí více podezřele, a tak se zvyšuje pravděpodobnost, že na sebe přitáhnou nežádoucí pozornost Vontů.*

Bez ohledu na to, zda se pohybujete sami nebo ve skupině, vaše postava může vykonat **nanejvýš dva pohyby během téže fáze akcí**. Tyto pohyby mohou proběhnout samostatně, jeden samostatně a jeden ve skupině (v libovolném pořadí) nebo oba v rámci stejné i různých skupin.

**Je zcela v pořádku provést pouze jeden pohyb nebo se nepohybovat vůbec** – vyčkávání a šetření karet bývá často strategicky výhodné.

*Abyste si udrželi přehled o tom, jaké pohyby už vaše postava vykonala, můžete karty zahrané k pohybu vyložit vedle karty své postavy. Tento postup je vhodný především při hrách v menším počtu, kde se používají společně ovládané postavy.*



*Příklad: Rychlonožka provádí pohyb po červené cestě tím, že hraje červenou akční kartu. Červenáček se také potřebuje pohnout po červené cestě, ale červenou akční kartu na ruce nemá. Prohlásí tedy, že se bude pohybovat spolu s Rychlonožkou a pro svůj pohyb zahraje žlutou akční kartu.*

## Průzkum

Průzkum se provádí zahráním karty se symbolem průzkumu. Tento symbol se vždy vyskytuje na fialových kartách a žolících. Průzkum se nepovažuje za pohyb, takže můžete vedle svých dvou standardních pohybů provést libovolný počet průzkumů (dokud máte k dispozici potřebné karty).



Při průzkumu si můžete vybrat jeden z následujících dvou efektů:

### a. Průzkum tajné cesty

Tajné cesty (fialové čáry) vám na začátku scénáře nejsou známy, a proto je nemůžete používat k pohybu, jak připomíná žeton uzamčení.

Abyste mohli tajnou cestou využívat, musíte ji nejprve odemknout. Vaše postava se musí nacházet u jednoho z jejích vstupů. Poté zahrajte kartu s a odstraňte žeton uzamčení – danou tajnou cestu mohou od této chvíle postavy využívat až do konce scénáře.

Jakmile dojde k odemčení tajné cesty, můžete se jí pohybovat stejně jako po jakékoli jiné cestě. Pro pohyb tajnou cestou musí alespoň jedna postava zahrát fialovou kartu nebo žolíka (ostatním, kteří se chtějí pohybovat spolu s ní, stačí zahrát jako obvykle jakoukoli kartu). Tajnou cestu můžete využít již v tahu, kdy byla odemčena.



*Příklad: Jindra stojící na lokaci 22 se potřebuje pohnout na lokaci 20 skrz uzamčenou tajnou chodbu. To je možné udělat během jediného tahu, nicméně je pro to potřeba zahrát dvě fialové karty a nebo žolíky: jednu na odemčení a druhou na pohyb.*

Kromě toho se při počítání vzdáleností nebo určování „sousedící“ lokace považují odemčené tajné cesty za běžné cesty.

### b. Průzkum skupiny Vontů

Prozkoumání skupiny Vontů představuje druhé možné využití průzkumu, jež vám umožňuje udělat si představu o Vontech ve vaší blízkosti. Skupina, kterou chcete prozkoumat, se musí nacházet do vzdálenosti dvou lokací od vaší postavy.

Oznamte, kterou skupinu Vontů chcete prozkoumat, zahrajte kartu s a pak odhalte příslušnou kartu skupiny Vontů i kartu pohybu Vontů, tj. otočte lícem nahoru obě karty umístěné na desce Vontů vedle

odpovídajícího písmene. Jestliže je některá z karet v danou chvíli již lícem nahoru, zůstává beze změny, zatímco druhá karta se odhalí. V případě, že by byly již odhaleny obě karty, nemá akce průzkum žádný další účinek.



**Příklad:** Mirka (na lokaci 11) může prozkoumat skupinu Vontů A na lokaci 2 (vzdálená 1 pohyb) a skupinu Vontů C na lokaci 20 (vzdálená 2 pohyby). Průzkum Vontů D na lokaci 22 není kvůli vzdálenosti možný. Aby bylo možné tuto skupinu prozkoumat, musela by se Mirka před použitím karty s nejdříve pohnout blíž (pohybem po žluté cestě). Pokud by byla odemčená tajná cesta mezi lokacemi 13 a 4, mohla by Mirka prozkoumat i Vonty B na lokaci 4, protože by byli vzdálení jen 2 pohyby.

Ačkoliv průzkum jako takový nemá žádný okamžitý efekt, získané informace – tedy druh skupiny (jak s ní jednat) a její zamýšlený pohyb v daném kole – mohou mít pro vaši herní strategii zásadní význam.

*Poznámka: K průzkumu Vontů obvykle dochází na začátku fáze akcí, abyste mohli přizpůsobit své plány aktuální situaci. V některých případech, když vzbuzují obavy vzdálenější Vontové, se může vyplatit, pokud se k nim jedna postava přiblíží, zjistí potřebné informace a ostatní se na jejich základě rozhodnou, zda se za první postavou vydají. Jenom nezapomeňte, že v takovém případě nemohou říci pouze „Jdu s tebou.“ Jedna z nich musí zahrát kartu odpovídající barvy, protože se jedná o samostatný pohyb.*

## Příliš mnoho stejných karet

Jestliže nemáte tu správnou barvu, kterou zrovna potřebujete, můžete zahrát tři karty jakékoli jiné jedné barvy – to se považuje za zahrání žolíka. Tak můžete například zahráním tří žlutých karet provést průzkum nebo se po zahrání tří fialových karet přesunout po modré cestě. Někdy může být tento postup nezbytný, jindy se však vyplatí vyčkat do příštího kola, neboť karty představují cenné zdroje.

*Stínadla kladou velký důraz na spolupráci. Abyste uspěli (zejména na vyšších úrovních obtížnosti), musíte velmi dobře koordinovat své akce, a proto je vzájemné sdílení informací a nápadů povolené a žádoucí. Zároveň však nedoporučujeme hrát s otevřenými kartami. Můžete ostatním sdělit, jaké barvy a symboly máte, ale neukazujte své karty ostatním. Neměli by vidět ani spravovat vaše vlastní karty.*

## Schopnosti postav

Postavy mají zvláštní schopnosti, jež jsou uvedeny na jejich kartách. Každou z nich lze využít **pouze jednou za kolo**, zpravidla ve *fázi akcí*. Výjimku představuje schopnost Jindry, kterou je možné využít i ve *fázi Vontů*. Aby bylo zřejmé, že byla schopnost již použita, můžete následně kartu příslušné postavy pootočit.

**Tento postup se hodí zejména pro postavy pod společnou kontrolou více hráčů.**

*Poznámka: Červenáčková schopnost se vztahuje k průzkumu, a to jak tajných cest, tak skupin Vontů. Může prozkoumat tajnou cestu dokonce i tehdy, jestliže se nachází ve vzdálenosti jedné lokace od jejího vstupu!*

## 2. FÁZE VONTŮ

Během fáze Vontů provádějí skupiny Vontů své plánované akce. Vyhodnotte všechny skupiny postupně v abecedním pořadí (od skupiny A po poslední vyloženou skupinu):

- 1. Odhalte kartu pohybu Vontů** aktuální skupiny, pokud již nebyla odhalena dříve. (Otočte pouze kartu nalevo od písmena skupiny na desce Vontů; pravá karta zůstává lícem dolů, pokud již nebyla odhalena.)
- 2. Proveďte pohyb** uvedený na kartě pohybu Vontů.
- 3. Odhodte tuto kartu** na znamení toho, že je pohyb dokončen.

Karty pohybu Vontů naznačují, kam má daná skupina v úmyslu v daném kole dojít. Vontové se pohybují po cestách stejně jako postavy. Některé karty jim rovněž umožňují využívat tajné cesty. **Kdykoli mají Vontové použít tajnou cestu, nezáleží na tom, zda je odemčená, protože se ve Stínadlech velmi dobře vyznají.**

Dvě skupiny Vontů **nemohou nikdy ukončit svůj pohyb na stejné lokaci**. Ačkoli jedna skupina může projít lokaci obsazenou jinou skupinou, svůj pohyb musí zakončit na lokaci, kde se žádná skupina nenachází.

**Jestliže se skupina Vontů nemůže pohnout**, protože jí jiná skupina zablokovala cestu, místo toho se přeskupí. Pokud je v danou chvíli karta skupiny (napravo od příslušného písmena na desce Vontů) již otočena lícem nahoru, odhodte ji a nahradte ji novou kartou lícem dolů: Vontové se právě přeskupili, takže nevíte, kdo se mezi nimi nově nachází. Jestliže byla karta skupiny lícem dolů, nic se neděje; je jedno, že se Vontové přeskupili, protože jste o nich tak jako tak vůbec nic nevěděli.

**K přeskupení dochází pouze u zablokové skupiny, ne u skupiny, která pohyb blokovala.**

Skupiny Vontů mohou vstoupit na lokace s postavami. Když k tomu dojde, **ihned vyhodnotte setkání s Vonty** (viz kapitola *Setkání s Vonty* na straně 10).

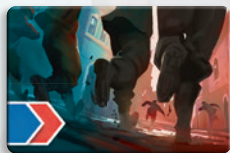
## Karty pohybu Vontů

Existuje několik druhů karet pohybu Vontů:



### Jednobarevné

Toto je nejjednodušší případ: **Přesuňte skupinu Vontů po cestě odpovídající barvě šipky na dané kartě.** Pokud však cílovou lokaci blokuje jiná skupina Vontů, k pohybu nedojde a zablokovaná skupina se místo toho přeskupí.



### Dvoubarevné

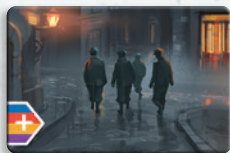
**Skupina se pokusí udělat dva pohyby: nejprve po cestě v barvě šipky nalevo a poté po cestě v barvě šipky napravo.**

- Pokud je první lokace zablokována jinou skupinou Vontů, zatímco druhá nikoli, Vontové projdou první lokací a zastaví se ve druhé.
- Pokud je druhá lokace zablokována jinou skupinou Vontů, zatímco první nikoli, Vontové udělají jeden pohyb a následně se přeskupí.
- Pokud jsou zablokovány obě lokace, Vontové se pouze přeskupí.

Skupina se vždy pokusí provést oba pohyby. Jestliže první pohyb vyústí v setkání s postavami, ihned toto setkání vyhodnoťte (viz kapitola *Setkání s Vonty* na straně 10). Jestliže karta pohybu Vontů nebyla v důsledku setkání odhozena, skupina pokračuje svým druhým pohybem.



*Příklad: Vontové A se pokouší udělat dva pohyby. Nejprve se pohnou po červené cestě. Poté se pokusí pohnout po žluté cestě, ale cílová lokace je obsazena Vonty B. Vontové A se tedy přeskupí, a protože jejich karta skupiny byla již odhalena, odhodí se a nahradí novou kartou lícem dolů.*



### Směřující do centra

Žolíkové karty se symbolem „+“ znamenají, že se skupina přesu-  
**ne do sousedící lokace s nejvyšším číslem.** Při tomto pohybu

**ignoruje lokace obsazené jinými skupinami Vontů** (ale nikoli ty, jež jsou obsazeny pouze postavami). Rovněž tak využijte tajné cesty, pokud vedou z jejich lokace (bez ohledu na to, zda jsou či nejsou odemčené). Pokud jsou všechny sousedící lokace blokovány jinými skupinami Vontů, dojde pouze k přeskupení Vontů, kteří se měli pohybovat. (Číslování lokací probíhá po pomyslné spirále, přičemž nízká čísla se nacházejí na okrajích Stínadel a nejvyšší v jejich centru. Proto tyto karty zavádějí Vonty spíše (ale ne automaticky) směrem do centra.)

Jestliže se chystáte na **1. scénář, ignorujte všechny symboly v levém horním rohu** a řiďte se pouze šipkami v levém dolním rohu, dokud nedostanete jiný pokyn. Vontové dosud nejsou příliš podezřívaví a nevěří, že se najde někdo natolik troufalý, aby se odvážil do Stínadel. **Pro tuto chvíli přeskočte zbytek této kapitoly a pokračujte kapitolou *Setkání s Vonty* na straně 10.**



### Ostražitě skupiny

Některé karty pohybu Vontů mají v levém horním rohu rovněž další symboly. Jedná se o **ostrážité skupiny**, které aktivně pátrají po vetřelcích. Symbol ostrážitosti znamená, že se skupina pečlivě rozhlíží kolem sebe a pátrá po podezřelých jedincích.



**Pokud má karta tento symbol, vyhodnoťte nejprve ostrážitost** a dočasně ignorujte barvu karty (v levém dolním rohu). Zkontrolujte **sousedící lokace** (spojené cestami). Jestliže se na některé z těchto lokací nachází **skupina postav tvořená alespoň tolika žetony, kolik udává číslo na kartě**, Vontové si jí všimnou. Změní své plány a přesunou se do této lokace.



Barvy v šipce vedle symbolu ostrážitosti udávají, zda budou Vontové pátrat pouze na běžných cestách, nebo i v tajných cestách.

Pokud se na sousedících lokacích nachází více skupin odpovídajících uvedené ostrážitosti, Vontové se přesunou k té největší. Jedná-li se o stejně velké skupiny, přesunou se k té na lokaci s nejvyšším číslem.

**Jestliže se na sousedících lokacích nenachází žádná skupina postav požadované velikosti, Vontové se přesunou podle barvy spodní šipky dané karty** (jak je popsáno výše).



*Příklad: Vontové B pátrají na sousedních lokacích spojených pouze běžnými cestami, všimnou si tam ale i jen jediné postavy. Vontové C si všimnou skupin o velikosti 3 a více, ale pátrají i skrze tajné chodby (odemčené i zamčené). Pokud nespatří žádnou podezřelou skupinu, pohnou se v obou případech po modré cestě podle svých původních plánů.*



### Velmi ostrážité skupiny

Karty se dvěma šipkami vedle symbolu ostrážitosti jsou nejvzácnější. Fungují podobně, avšak umožňují Vontům propátrat lokace až **do vzdálenosti dvou pohybů**. Tyto dvojité šipky nikdy necílí na tajné cesty a zpravidla se týkají větších skupin postav.

Jestliže velmi ostražití Vontové zaregistrují postavy, provedou nezbytné pohyby (jeden či dva), aby se dostali do jejich lokace. Za tímto účelem mohou projít přes lokace s jinými skupinami Vontů.

Může dojít i k tomu, že se Vontové setkají s jednou či více postavami již při svém prvním pohybu. Nejprve vyhodnotte toto setkání, a jestliže je poté daná karta pohybu Vontů stále ve hře, pokračujte druhým pohybem.

Pokud k dosažení odhalené skupiny postav vedou dvě stejně dlouhé cesty, vyberou si Vontové tu, jež vede přes lokaci s vyšším číslem.

**Nezapomeňte: Rozhodující je počet žetonů postav, nikoli počet hráčů. Hráč ovládající dvojitou postavu vždy pohybuje oběma žetony postav současně, čímž se zvyšuje pravděpodobnost, že si jich ostražití Vontové všimnou.**



*Příklad: Vontové D pátrají po skupině alespoň čtyř postav ve vzdálenosti dvou pohybů. Žádná taková skupina v tomto dosahu není, Vontové D proto udělají pouze jeden pohyb po žluté cestě.*

## SETKÁNÍ S VONTY

K setkání s Vonty může dojít dvěma způsoby:

- Ve fázi akcí, když dobrovolně přesunete své postavy do lokace obsazené Vonty.
- Ve fázi Vontů, když se skupina Vontů přesune do lokace s postavami.

**Setkání se vyhodnocují okamžitě.** To znamená, že není možné přesunout více postav z různých lokací do jedné lokace s Vonty, aby se všechny zúčastnily téhož setkání – setkání je třeba vyhodnotit, jakmile se první skupina postav či postava dostane na lokaci s Vonty.



Postup vyhodnocování setkání je vždy tentýž bez ohledu na to, jak k setkání dojde. Začíná odhalením karty skupiny Vontů pro danou skupinu (napravo od příslušného písmene na desce Vontů), pokud nebyla odhalena již dříve. Tato karta udává možnosti, jak setkání vyhodnotit. Tyto možnosti jsou znázorněny symboly s čísly.

### Symboly na akčních kartách

Setkání s Vonty se vyhodnocují pomocí hraní akčních karet se specifickými symboly. Všechny akční karty (s výjimkou žolíků) mají v levém horním rohu symbol a číslo.



Existují tři základní symboly a jeden zvláštní symbol:

- Pěst představuje sílu
- Řečová bublina představuje výřečnost
- Oko představuje nenápadnost
- Vír je univerzální symbol, jenž může nahradit jakýkoli jiný symbol.

Všimněte si také, že všechny akční karty mají na rubu symbol . To znamená, že jakákoli akční karta (včetně žolíků) může být zahrána lícem dolů, a přidat tak 1 k hodnotě u jakéhokoli symbolu.

### Vyhodnocení setkání

Symboly pěsti, řečové bubliny a oka se objevují i na kartách skupin Vontů, kde udávají, jak obtížné je se s danou skupinou vypořádat jednotlivými způsoby.

Setkání může skončit čtyřmi různými způsoby:

- Porážkou Vontů v bitce
- Obelstěním Vontů
- Skrytím se před Vonty
- Chycením Vonty

### Porážka Vontů v bitce

Jednou možností je porazit Vonty silou. Aby se to podařilo, musí všichni hráči účastníci se daného setkání zahrát dohromady karty se symbolem pěsti (a/nebo víru) v celkové hodnotě, jež je minimálně rovná číslu vedle pěsti na kartě skupiny Vontů.

Tomuto postupu se říká **společná výzva**, protože se na jejím zvládnutí mohou podílet všichni přítomní hráči dohromady. Společná výzva je znázorněna číslem ve třech kruzích.

Všechny dvojpostavy mají pro společné výzvy speciální schopnost. Jestliže se hráč ovládající dvojitou postavu účastní společné výzvy, jím zahrané karty se počítají dva-

krát (jako by je zahrála jednou každá z postav na kartě dvojité postavy).



*Příklad: Jarka, Rychlonožka a Červenáček se účastní setkání, které musí vyřešit zahráním karet s pěsti nebo s vírem v celkovém součtu alespoň 16. Všechny postavy přispěly do výzvy a uspěly s celkovým součtem 16. (Přesáhnutí požadované hodnoty je povoleno.)*

Když porazíte Vonty v bitce (zahráním karet s odpovídající hodnotou síly), **odstraňte jejich žeton** z mapy a vraťte ho na desku Vontů k příslušnému písmenu. Současně **odhďte obě karty** (kartu skupiny Vontů napravo a kartu pohybu Vontů nalevo od příslušného písmene). Vontové jsou zahnáni, ale ne na dlouho. Na konci kola se na jejich místě objeví nová skupina. Proto není silové vítězství nad Vonty samo o sobě efektivní strategií, ale může se vyplatit, pokud si potřebujete usnadnit průchod Stínadly nebo dokončit úkol. Současně může bitka s Vonty vypuknout ve chvíli, kdy na vás nečekaně zaútočí.

## Obelstění Vontů

Další možnost představuje vydávat se za místní. Abyste Vonty obelstili, **musí jeden hráč zahrát karty se symbolem řečové bubliny (a/nebo víru) v celkové hodnotě, jež je minimálně rovná číslu vedle řečové bubliny na kartě skupiny Vontů.**

**X** Jeden z hráčů, jehož postava se účastní setkání s Vonty, **musí zahrát sám karty** s požadovanou hodnotou výřečnosti; nikdo další mu nemůže svými kartami pomoci. Tomuto postupu se říká **osobní výzva** a poznáte ji podle toho, že je číslo na kartě skupiny Vontů uvedeno v jediném kruhu.



*Příklad: Mirka a Jindra se setkaly s Vonty D. Jindra dokáže dosáhnout se svými kartami výřečnosti hodnoty 6, Mirka hodnoty 8 (včetně použití rubových stran karet). Protože se jedná o osobní výzvu, nemohou si navzájem pomoci a žádná z nich nedokáže Vonty úspěšně obelstít – musí tedy najít jiný způsob, jak se s nimi vypořádat.*

Hráč dvojité postavy se i nadále považuje za jednoho hráče, ačkoli ovládá dvě postavy. V osobních výzvách se hodnoty jím zahráných karet **nepočítají dvakrát.**

Když se vám podaří Vonty obelstít, budou vám důvěřovat. Vyberte si **jakoukoli dostupnou cestu vedoucí z lokace, kde došlo k setkání** (s výjimkou tajných cest, které jste dosud neprozkoumali) a **přesuňte Vonty po této cestě.**

*Můžete si to představit tak, že postava, která tuto výzvu zvládla, řekne přítomným Vontům něco ve smyslu: „Všimli jsme si několika podezřelých výrostků, kteří běželi tudy.“ A Vontové, kteří tomuto tvrzení uvěří, se vydají určeným směrem.*

Cílová lokace **nesmí obsahovat jinou skupinu Vontů.** Může se tam ovšem nacházet skupina postav, a v takovém případě dojde ihned k dalšímu setkání. V některých případech se může jednat o účinnou taktiku. Pokud jsou všechny sousedící lokace obsazeny Vonty, nemůžete Vonty na vaši lokaci obelstít. Musíte si vybrat jiný způsob jak se s nimi vypořádáte.

Kromě toho Vontové **odhodí svou kartu pohybu Vontů**, dokonce i když nebyla dosud použita nebo Vontové provedli pouze jeden ze dvou vyobrazených pohybů.

## Skrytí se před Vonty

Jestliže nedokážete přemoci Vonty v bitce nebo je obelstít, zbývá už jen jediná možnost, jak se vyhnout chycení, a sice **skrýt se před nimi.** Každá postava se však musí skrýt nezávisle na ostatních: **každý hráč, jehož postava se účastní setkání, musí zahrát karty se symbolem oka (a/nebo víru) v celkové hodnotě, jež je minimálně rovná číslu vedle oka na kartě skupiny Vontů.**

**X** Každý hráč účastnící se setkání s Vonty musí splnit osobní výzvu v nenápadnosti. Může se stát, že některé postavy uspějí, zatímco jiné budou chyceny.

Hráči ovládajícímu dvojitou postavu stačí **vyhodnotit tuto výzvu pouze jednou – její výsledek se počítá pro obě postavy na kartě.**



*Příklad: Obě postavy z předchozího příkladu potřebují dosáhnout na svých kartách minimální hodnoty nenápadnosti 4. Uspěje pouze Mirka, zatímco Jindra Vontové chytí.*

Jestliže se jedna či více postav úspěšně skrývají před Vonty, zůstanou ve stejné lokaci jako Vontové, pokud ti nepokračují v pohybu. Postavy na lokaci s Vonty zůstávají skryty před všemi skupinami Vontů včetně těch, jež lokaci procházejí, nebo ostražitých skupin, které pátrají v okolí po postavách. Skrytí funguje, dokud nenastane jedna z následujících situací:

- Vontové lokaci opustí.
- Postavy lokaci opustí.
- Postavy ve *fázi akcí* prohlásí, že se přestávají skrývat. Tím dobrovolně podstoupí setkání s Vonty ve své lokaci, aniž by se musely pohnout.
- K dobrovolnému opuštění úkrytu může dojít i ve chvíli, když do dané lokace dorazí další postava nebo skupina postav. Každá ze skrývajících se postav se může rozhodnout, zda zůstane skrytá, nebo úkryt opustí a zúčastní se setkání.

## Chybějící možnosti

Ne s každou skupinou se lze vypořádat všemi výše popsanými způsoby. Jestliže na kartě skupiny Vontů chybí některý symbol, nelze danou možnost proti této skupině použít.

*Příklad: Vontové B jsou natolik bojechtiví, že nemá smysl pouštět se s nimi do hovoru. Vontové C systematicky prohledávají ulice, proto se před nimi nelze skrýt. A skupina Vontů D je nejen nepřístupná jakémukoli vyjednávání, ale navíc je tak početná, že bitka s ní nemá šanci na úspěch.*



## Chycení Vonty

Jestliže se vám nepodaří vypořádat se s Vonty jedním z výše popsaných způsobů, Vontové vás chytí. Může se stát, že takto chytí pouze postavy některých hráčů, zatímco jiným se povede skrýt se.




Hráči chycených postav musí:

- **Odhodit všechny své karty.**
- **Vzít si z herního plánu žetony svých postav** (vrátí se na mapu v jedné z pozdějších fází kola).
- **Posunout žeton neklidu o jedno pole nahoru.**

Žeton se posune **pouze o jedno pole i tehdy, pokud dojde k chycení více postav během jednoho setkání**. Když jsou však postavy chyceny při různých setkáních, posune se o jedno pole za každé takové setkání.

Žeton neklidu ve Stínadlech může při posouvání dorazit na pole se symboly. V takovém případě dojde ihned k odpovídajícím efektům. O žetonu neklidu se dozvíte více v kapitole *Fáze neklidu* (níže na této stránce).

## Shrnutí

- Jestliže se na kartě skupiny Vontů nachází symbol **síly** , můžete je porazit ve **společné výzvě** zahráním akčních karet s celkovou hodnotou síly vyšší nebo rovnou hodnotě u symbolu síly na této kartě. V případě úspěchu se příslušná skupina odstraní dočasně ze hry.
- Jestliže se na kartě skupiny Vontů nachází symbol **výřečnosti** , můžete se jich zbavit, pokud **jeden hráč v osobní výzvě** zahraje akční karty s celkovou hodnotou výřečnosti vyšší nebo rovnou hodnotě u symbolu výřečnosti na této kartě. V případě úspěchu Vonty přesuňte do některé povolené sousedící lokace a odhodte jejich kartu pohybu.
- Jestliže se na kartě skupiny Vontů nachází symbol **nenápadnosti** , může se **každý hráč zvlášť** pokusit ukryt pomocí **osobní výzvy**. K tomu musí zahrát akční karty s celkovou hodnotou nenápadnosti rovnou nebo vyšší, než je hodnota uvedená u symbolu na kartě Vontů. Pokud jsou úspěšní, zůstávají skrytí před všemi Vonty, dokud z lokace neodejdou oni sami nebo Vontové.
- Jestliže neuspěje žádná z výše popsaných možností, jsou hráči, kterým se nepodařilo se skrýt, chyceni Vonty. Musí odebrat z mapy Stínadel žetony svých postav, odhodit své karty a žeton neklidu se posune o jedno pole nahoru za každé setkání, v němž došlo alespoň k jednomu chycení.


## 3. FÁZE ÚKOLŮ

Ve *fázi úkolů* se hráči řídí pokyny na aktuálně vyložených úkolech. Jde také o jedinou fázi, kdy je možné splnit podmínky vítězství daného scénáře, a tak vyhrát hru.

**O úkolech se dozvíte více, jakmile k tomu budete vyzváni. U 1. a 3. scénáře jsou úkoly uvedeny v Knize scénářů, v případě 2., 4. a 5. scénáře se podívejte do kapitoly *Dodatečné koncepty* – Úkoly na str. 15.**

## 4. FÁZE NEKLIDU

V této fázi posuňte žeton neklidu na stupnici na desce postupu hrou určené Vontům o **dvě pole nahoru**.

**Trojúhelníková pole** vklíněná mezi dvě větší pole se používají pouze ve hrách s dvojitou postavou .

Ve hře pěti hráčů tato pole ignorujte a posuňte žeton na následující velké pole.



*Příklad: Když je třeba provést posun žetonu neklidu o dvě pole, skončí žeton na trojúhelníkovém poli (ve hrách čtyř a méně hráčů) nebo na velkém poli nahoře (ve hře pěti hráčů).*




Jestliže žeton neklidu dosáhne konce stupnice, hra končí. Řiďte se pokyny v kapitole *Konec hry* (viz str. 14).

Vedle toho se žeton může dostat na určitá zvláštní pole. Protože se pohybuje vždy od jednoho pole k druhému, žádné z nich nelze přeskočit.



Tento symbol značí, že do hry vstupuje další skupina Vontů. Vezměte žeton Vontů s odpovídajícím písmenem a umístěte ho na pole s tímto písmenem na desce Vontů. Tato nová skupina se objeví na mapě v následující fázi.



Tento symbol se objevuje u konce stupnice a představuje **závěrečné úsilí Rychlých šípů** – hra se blíží ke konci a postavy podnikají poslední pokus o splnění svých úkolů. Položte žeton  na balíček akčních karet (díky tomu získají hráči v následujícím kole více karet – viz kapitola *Fáze obnovy hráčů* níže) a každý hráč může během následující fáze akcí provést o jeden pohyb více než obvykle.

V pozdějších scénářích se objevují i další symboly. **Přehled všech stupnicových symbolů se nachází na poslední straně pravidel.** Jestliže narazíte na nějaký dosud neznámý, řiďte se pokyny z tohoto přehledu.

## 5. FÁZE OBNOVY VONTŮ

Zkontrolujte všechny skupiny na desce Vontů. U každé z nich proveďte následující postup:

- Na levém poli pro kartu by se už neměla nacházet karta pohybu Vontů (pokud ano, zapomněli jste ji odhodit – udělejte to nyní).
- Vyložte ke skupině novou kartu pohybu Vontů lícem dolů z balíčku.
- Jestliže se na poli s písmenem nachází žeton Vontů (protože byla daná skupina poražena v bitce nebo jde o nově příchozí skupinu), postupujte následovně:
  - Vyložte k danému žetonu lícem dolů jednu kartu pohybu Vontů a jednu kartu skupiny Vontů.
  - Táhněte žeton lokace odpovídajícího tvaru a umístěte žeton této skupiny na příslušné místo na mapě (nesmí se tam nacházet žádní Vontové ani postavy). Pokud je daná lokace obsazená, zkontrolujte postupně lokace s vyšším číslem, dokud nenajdete volnou (lokace spolu nemusí sousedit). Na volnou lokaci umístěte žeton. Pokud není volná žádná z vyšších lokací, pokračujte kontrolou nižších čísel, opět jednu po druhé.



*Příklad: Vontové E se umísťují na plán. Hráči táhnou žeton lokace 21. Vzhledem k tomu, že je tato lokace již obsazena, zkontrolují lokaci 22, protože má následující vyšší číslo. Tato lokace je také obsazena a žádná další lokace s vyšším číslem už není. Hráči tedy umístí Vonty E na lokaci 20, protože je to první volná lokace v řadě s nižším číslem.*

## 6. FÁZE OBNOVY HRÁČŮ

V této fázi se vrátí do hry hráči, kteří byli chyceni, a všichni si doberou nové karty.

## Dobírání karet

Před dobíráním karet mohou hráči, kteří nebyli chyceni, **odhodit z ruky libovolné množství karet.** Potom si každý hráč dobere do ruky nové kraty. Počet dobraných karet závisí na tom, kolik karet vám zbylo v ruce. Tento počet je u každé postavy jiný – podívejte se na spodní část karty své postavy.

Mirka Dušínová



*Příklad: Mirce zůstala v ruce jedna karta, může se rozhodnout si ji ponechat (a dobrat si dvě nové) nebo ji odhodit (a dobrat si tři nové). V obou případech bude mít nakonec v ruce tři karty.*

*Pokud by jí zbyly dvě karty, nemělo by odhození jedné karty smysl, protože by si dobírala tak jako tak dvě karty. Zpravidla by nic neodhazovala, jediné že by zoufale potřebovala určitou kartu a chtěla zvýšit šanci, že ji dostane, když odhodí obě karty a dobere si místo nich tři nové.*

## Chycené postavy



Pokud byly v daném kole vaše postavy chyceny Vonty, v této fázi se vrací do hry a jejich žetony se umístí na mapu.

Jestliže se žádní Vontové nenacházejí na lokacích 1 a 2, můžete své žetony postav umístit do jakékoli z nich. Pokud se Vontové nacházejí na lokaci 1 nebo 2 (případně na obou), můžete umístit žetony svých postav do libovolných lokací, jež sousedí s těmito Vonty. V mimořádně vzácném případě, kdyby byly obsazeny Vonty i tyto lokace, můžete své žetony umístit do jakýchkoli lokací, jež sousedí s těmito lokacemi obsazenými Vonty.

V případě, že byly chyceny postavy více hráčů, mohou být jejich žetony umístěny do stejné i různých lokací.

Tito hráči nemají v ruce žádné karty (odhodili je, když byly jejich postavy chyceny) a nevztahují se na ně výše uvedená pravidla pro dobírání. Místo toho si každý z nich dobere čtyři nové akční karty (tak jako na začátku hry).

## Dobírání karet navíc

Některé efekty v předchozích fázích mohly obsahovat pokyn k dobírání karty navíc. To se projeví umístěním žetonu  na balíček akčních karet. Pokud takový případ nastane podruhé v jednom kole, položte na balíček druhý žeton . Ve velmi nepravděpodobném případě, že by se to mělo stát více než dvakrát, další dobírání ignorujte. **V každém kole si můžete dobrat nanejvýš z karty navíc.**

Karty navíc se přičítají ke kartám, jež si dobírá každý hráč. To platí pro hráče, kteří si doplňují karty v ruce, stejně jako pro hráče chycených postav, kteří si dobírají karty do prázdné ruky.

Dobírání navíc se vždy vztahuje pouze k jedné fázi obnovy hráčů. Po dobírání žeton  odstraňte z balíčku.



# Dodatečné koncepty

Následující kapitoly nejsou součástí základních pravidel, ale současně se nevážou ani na konkrétní scénář. Zpravidla se poprvé objevují v některých scénářích a následně se používají ve všech (nebo většině) následujících. Kniha scénářů vás vždy upozorní, kdy a co si máte přečíst.

## ÚKOLY

Obecný systém úkolů se poprvé objevuje ve 2. scénáři a používá se rovněž ve 4. a 5. scénáři. Pro hraní 1. a 3. scénáře nepotřebujete tuto kapitolu číst – v nich fungují úkoly odlišně, jak je popsáno v příslušných částech knihy scénářů.

Rychlé šípy vždy vcházejí do Stínadel s určitými plány a jasným záměrem. Někdy se jim zadaří, jindy ne – nebo musí své plány změnit. Ale ve většině případů vede jedna stopa ke druhé a po cestě se objevují nové příležitosti.

V naší hře má prvotní záměr podobu tří počátečních úkolů. Kdykoli některý úkol splníte, posunete žeton Rychlých šípů na desce postupu hrou a na konci příslušného kola se rovněž odhalí nové úkoly, takže na počátku každého kola vás budou čekat vždy tři úkoly.

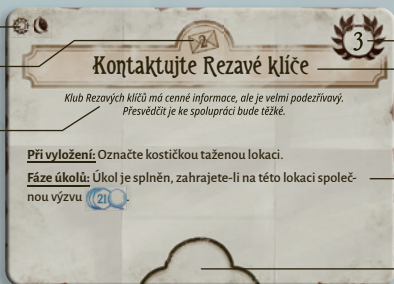
Abyste zvítězili, musíte splnit dostatek úkolů, aby se žeton Rychlých šípů dostal na konec své stupnice dřívě, než se žeton neklidu dostane na konec té své.

## Struktura karet úkolů

Dostupnost

Scénář

Doplňující informace



Bodová hodnota

Název úkolu

Popis úkolu

Pole pro žetony lokací



### Scénář

Symbol obálky obsahuje číslo scénáře, k němuž úkol patří. V krabici naleznete úkoly se symbolem . Zbývající úkoly jsou uloženy v obálkách a .

### Název úkolu

Ačkoli řada úkolů odkazuje na události v knize, pro samotné hraní není znalost knihy potřeba. Zájemci najdou další informace o těchto odkazech na konci Knihy scénářů.

### Doplňující informace

Poskytuje základní informace o tom, co a proč je podstatou úkolu. Ačkoli tento tematický popis není pro hru zásadní, navozuje atmosféru a pomáhá pochopit, o co se budete v rámci úkolu snažit.

### Pole pro žetony lokací

Jestliže karta obsahuje vyznačená pole pro žetony, po vyložení úkolu táhněte žetony odpovídajících tvarů a položte je na vyhrazená pole na kartě. Slouží pro určení lokace daného úkolu.

stava s kostičkou chycena, úkol se odhodí bez odměny.

**Fáze úkolu:** Máte-li kostičku, úkol je splněn.



### Popis úkolu

Jedná se o nejdůležitější část – pečlivě si ji přečtěte a splňte přesně uvedené pokyny.

- Většina úkolů obsahuje pasáž „Při vyložení“, v níž je popsáno, co je třeba udělat, jakmile se tento úkol objeví ve hře.
- Každý úkol rovněž obsahuje pasáž „Fáze úkolů“, v níž je popsáno, co lze udělat ve fázi úkolů a podmínky pro splnění.
- Některé úkoly mohou obsahovat odkazy na další fáze, což je vždy uvedeno v příslušných částech karty.



### Bodová hodnota

Udává, o kolik polí se posune žeton Rychlých šípů na desce postupu hrou, když je úkol splněn. Někdy může být tato hodnota proměnlivá, což je vysvětleno v textu úkolu.



### Dostupnost

V levém horním rohu se může nacházet symbol slunce, symbol měsíce, resp. oba či žádný. S blížícím se koncem hry je možné odhalovat pouze úkoly se symbolem měsíce.

## Příprava hry

Připravte balíček úkolů pro scénář.

- Ve 2. scénáři použijte úkoly označené .
- Ve 4. a 5. scénáři použijte úkoly označené a .
- Pokud hrajete 1. nebo 3. scénář, neměli byste tuto kapitolu číst.

Zamíchejte balíček a odhalte tři úkoly a umístěte je na vyhrazená pole (červené, modré a žluté), jak ukazují obrázky.

Všechny úkoly vyložené při přípravě hry musí mít v levém horním rohu symbol slunce ☀️ (mohou a nemusí mít i symbol měsíce 🌙). Pokud vyložená karta úkolu symbol ☀️ nemá, dejte ji stranou a otáčejte další tak dlouho, dokud ve hře nebudou tři úkoly se symbolem slunce ☀️. Nakonec karty úkolů dané stranou zamíchejte zpátky do balíčku a ten pak položte na vyhrazené místo na herním plánu.



## Vyložení úkolu

Úkoly se odhalují na začátku hry a ve fázi *doplnění úkolů*. Když dojde k vyložení úkolu, **nejprve táhněte žetony lokací příslušných tvarů a položte je na vyznačená pole** (pokud karta úkolu taková pole obsahuje). Jestliže některé žetony dojdou, zamíchejte ty použité a vytvořte z nich novou hromádku.

Poté se pozorně řiďte pokyny v části „Při vyložení“. Kdykoli text zmiňuje formulaci „tažené lokace“, vztahuje se k lokacím z žetonů umístěných na kartu úkolu. Jestliže text karty zmiňuje „kostičky“, použijte kostičky té barvy, jež odpovídá barevnému rámečku místa, kde je úkol umístěn (červené, modré nebo žluté).

Přečtěte zbytek textu, ujistěte se, že mu všichni rozumí, a začněte diskutovat o splnění úkolu.

## Zacházení s kostičkami

Úkoly často zmiňují kostičky, které se používají dvojnásobem:

- Jako označení lokací, jež jsou pro úkol důležité. V tomto případě se jedná pouze o značky a nedochází s nimi k žádné interakci.
- Jako podmínka nutná pro splnění úkolu. V tomto případě text úkolu uvádí, co kostičky představují a jak s nimi zacházet.

*Tip: Když text karty úkolu říká „označte kostičkou lokaci“, znamená to, že kostička představuje pouze značku a nemůžete s ní nijak interagovat. Pokud říká „položte kostičku na lokaci“, hraje kostička zpravidla aktivní roli při plnění úkolu.*

Některé úkoly vám dovolují kostičky sebrat a přemísťovat. Kostičku smíte vzít pouze po splnění podmínek uvedených na kartě. Jakmile ji však máte u sebe, můžete ji během fáze *akcí* bez omezení předávat jiným postá-

vám na stejné lokaci (pokud karta výslovně neříká něco jiného).

Když je postava s kostičkou chycena, musí udělat jednu z následujících věcí:

- předat kostičku jiné postavě na stejné lokaci, která chycena nebyla, nebo
- nechat kostičku na lokaci, kde k chycení došlo. Jakákoli jiná postava ji pak může ve fázi *akcí* sebrat.

## Splnění úkolu

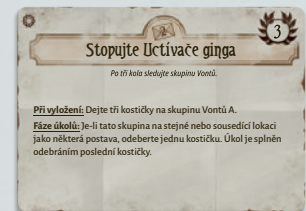
Úkoly lze splnit pouze během fáze *úkolů*. Pozorně si přečtěte jejich text.

V některých případech vyžaduje splnění úkolu zvládnutí **osobní nebo společné výzvy**. V takovém případě pouze oznamte, že tuto výzvu plníte, a vyhodnoťte ji stejným způsobem jako při setkání s Vonty. Na rozdíl od setkání s Vonty zvládnutí úkolu někdy vyžaduje splnění skupinové výzvy pro obestění, nebo skrytí a naopak osobní výzvu pro porážení v bitce.

**Nezapomeňte, že karty hráče ovládajícího dvojitou postavu se počítají dvakrát, ale pouze ve případě společných výzev.**

Pokud text karty udává, že úkol je splněn, řiďte se následujícími pokyny:

- **Určete počet bodů získaných za úkol.** Ten je uveden v pravém horním rohu karty úkolu a někdy je blíže vysvětlen v popisu úkolu.
- **Posuňte žeton Rychlých šípů o odpovídající počet polí.** Posun provádějte pole po poli, a pokud se žeton dostane na zvláštní pole, vyhodnoťte ihned jeho efekt (viz *Deska postupu hrou* na straně 17).
- **Odhod'te všechny žetony lokací z karty úkolu na odpovídající odhazovací hromádky.**
- **Vraťte všech pět barevných kostiček na vyznačené místo na herním plánu bez ohledu na to, kde byly.**
- **Odhod'te kartu úkolu na odhazovací hromádku těchto karet.** V tuto chvíli nepřidávejte nový úkol – nejprve je třeba dokončit další herní fáze.



*Příklad: Hráči v průběhu fáze úkolů splnili tento úkol. Jako odměnu posunou žeton Rychlých šípů po stupnici o 3 pole. Na prvním poli se nachází ikona +, jejíž efekt se okamžitě vyhodnotí a hráči umístí + žeton na dobírací balíček akčních karet. Potom se posune žeton Rychlých šípů o zbývajících dvě pole.*

## Doplňování úkolů





Úkoly se plní ve fázi úkolů (3.), ale nové se přidávají do hry až ve fázi doplnění úkolů (7.). Měli byste nejprve dokončit všechny procedury z fáze obnovy hráčů, než vyložíte své další úkoly. Ovšem ihned poté, co je vyložíte a přečtete jejich text, můžete začít plánovat, jak je splníte, protože jako další je na řadě vaše fáze akcí.



## DESKA POSTUPU HROU

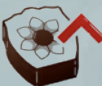



Ve 2. scénáři se v levé části desky postupu hry objevuje stupnice Rychlých šípů.

Na začátek stupnice Rychlých šípů umístíte žeton Rychlých šípů, kterým budete posouvat nahoru, kdykoli splníte nějaký úkol. Při jeho pohybu můžete narazit na různá zvláštní pole. Některé nové symboly spojené s úkoly nebo žetonem Rychlých šípů se objevují i na stupnici neklidu. Všechny symboly z desky postupu hry naleznete na poslední straně těchto pravidel. Na tomto místě budou vysvětleny ty, které se objevují ve 2. scénáři.

 Dochází čas. Od tohoto momentu se Rychlé šípky nebudou pouštět do dlouhých úkolů. **Když je vyložen nový úkol, musí mít v rohu symbol měsíce**  (bez ohledu na to, zda je tam i symbol slunce ). V opačném případě otáčejte karty úkolů, dokud nenajdete nějakou se symbolem .

 Tento symbol odráží vysokou morálku Rychlých šípů. Položte žeton  na balíček akčních karet. Připomíná, že při dobírání nových karet si každý hráč dobere o 1 kartu více než obvykle (viz kapitola *Fáze obnovy hráčů* na straně 13).

 Vontové jsou znepokojeni pokroky Rychlých šípů (pravděpodobně se o nich dočetli v klubovém magazínu TAM-TAM). **Pokud se žeton neklidu nachází níže než toto pole, posuňte ho o 1 pole nahoru.** Je-li na stejné úrovni nebo výše, nic se neděje.

 Rychlé šípky jsou znepokojeny rostoucím neklidem ve Stínadlech, což je motivuje ke zvýšenému úsilí. **Pokud se žeton Rychlých šípů nachází níže než toto pole, posuňte ho o 1 pole nahoru.** Je-li na stejné úrovni nebo výše, nic se neděje.

*Poznámka: Tyto dva symboly slouží k vyrovnání náhody ve hře. Někdy jsou počáteční úkoly náročné, a tehdy rostoucí neklid Rychlé šípky pobízí vpřed. Jindy se daří úkoly plnit snadno, což naopak provokuje Vonty. Pro zkušené hráče se zde nabízí určité taktické možnosti, protože bezhlavý hon za plněním úkolů za každou cenu nemusí být vždy ta nejlepší strategie.*

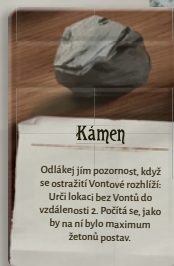


Jestliže žeton Rychlých šípů dosáhne konce své stupnice, **hra končí a všichni hráči společně vítězí.** Pokud by se měl žeton Rychlých šípů ocitnout mimo stupnici, posuňte žeton neklidu o 1 pole zpět za každý posun za hranici stupnice. Můžete dokončit aktuální fázi úkolů, a pokud splníte další úkol, můžete pokračovat v posouvání žetonu neklidu zpět (za každý další bod, který získáte). Díky tomu můžete zvýšit své konečné skóre. Poté se řiďte pokyny z kapitoly *Konec hry* (strana 14).

## PŘEDMĚTY


Předměty se poprvé objevují ve 2. scénáři a poté se používají ve všech následujících scénářích.

*Výpravy do Stínadel představují napínavá a nebezpečná dobrodružství, která vás udržují neustále ve střehu. Ale někdy budete potřebovat popadnout dech a v klidu se zamyslet, kde asi může být to hledané schodiště, nebo počkat, dokud ta potenciálně nebezpečná skupina Vontů neopustí místo, které chcete navštívit. V těchto klidnějších momentech můžete prohledat kapsy a podívat se, zda u sebe nemáte něco, co by se mohlo hodit – a jenom pro jistotu si to připravit.*



## Příprava hry



Zda, resp. s kolika předměty budete začínat, udávají tyto symboly  u prvního pole na stupnici Rychlých šípů u daného scénáře. **Předměty se pokládají lícem dolů, v tuto chvíli se na ně ještě nesmíte podívat.**

## Prohledání kapes

Jak již bylo řečeno dříve, někdy může být součástí vaší strategie ve fázi akcí vůbec se nehýbat. Když se to stane, můžete tuto příležitost využít a zkontrolovat, co máte v kapsách, a připravit si nalezený předmět pro pozdější použití.

Jestliže ve fázi akcí neuděláte žádný pohyb (průzkumy se nepočítají), můžete otočit lícem nahoru jednu kartu předmětu. Lze to udělat na konci fáze akcí stejně jako v jejím průběhu, ale jakmile to uděláte, přicházíte o všechny své pohyby v daném kole.

Jakmile je předmět odhalen, přečtete jeho text. Ten určuje, **kdy a jak se dá předmět použít.** Jestliže je váš předmět připravený, můžete ho použít v témže kole či téže fázi, kdy jste ho odhalili.

**Jakmile předmět použijete, odhodte ho.** Všechny předměty jsou jednorázové.



*Příklad: Jarka se rozhodne, že se vzdá svých pohybů a namísto toho bude prohledávat kapsy. Otočí lícem nahoru svůj předmět a najde Svačinu. Rozhodne se předmět ihned použít, čímž daruje pohyb navíc Rychlonožkovi a sobě.*

*Poznámka: Předmět může poskytnout určitým postavám pohyby navíc. Ty mohou využít i postavy, jež si v daném kole prohledávaly kapsy.*



*Příklad: Červenáček je na lokaci spolu s Jindrou a snaží se obelstít skupinu Vontů A. Jindra může použít zobrazenou hrdinskou kartu, i když se neúčastní výzvy. Do výzvy přidá +1, což stačí na to, aby Červenáček uspěl.*

## Výměna předmětů

Rychlé šípy respektují vlastnictví druhých, proto nikdy nevezmou jiné postavě žádný předmět. Jedinou výjimkou je výměna kus za kus, jak to často kluci a holky dělají. Ve fázi akcí se můžete dohodnout a vyměnit jeden svůj odhalený předmět za odhalený předmět jiného hráče ve stejné lokaci.


## HRDINSKÉ KARTY

Hrdinské karty se poprvé objevují ve 3. scénáři a poté se používají ve všech následujících scénářích.

*Jsou chvíle, kdy se situace stane opravdu zoufalou a šance na úspěch jsou téměř nulové. V takových okamžicích může změnit vývoj událostí jen hrdinský čin.*

## Příprava hry



Někdy se u prvního pole stupnice Rychlých šípů u daného scénáře objevuje symbol . To znamená, že hru začínáte s hrdinskou kartou. Kromě toho ji můžete získat za určitých okolností i později během hry.

Svou hrdinskou kartu udržujte v tajnosti před ostatními, například lícem dolů na stole. Samozřejmě se na ni smíte kdykoli podívat. **Nepočítá se do limitu vašich karet v ruce.**

## Hraní hrdinských karet

Hrdinské karty představují jednorázová posílení při výzvách. Můžete je zahrát pouze při výzvách ve své lokaci. Týká se to i výzev, jichž se bezprostředně neúčastníte, pokud daná karta může ovlivnit i jiné hráče než vás a výzva se odehrává ve stejné lokaci.

Hrdinské karty mají jednorázový efekt, takže je po zahrání můžete odstranit ze hry.

Hrdinské karty si můžete šetřit na tu pravou chvíli. Ale nezapomeňte, že při každé výzvě lze použít pouze jednu hrdinskou kartu. Proto nedává příliš smysl, aby si všichni hráči schovávali své hrdinské karty pro poslední úkol.

Vzhledem k použití hrdinských karet se situace, kde více postav řeší stejnou osobní výzvu na jedné lokaci, počítá jako jedna výzva. Hráči tedy v takových situacích mohou použít jen jednu hrdinskou kartu, která ale může ovlivnit více hráčů.


Ve hře s dvojitou postavou je někdy nezbytné rozlišovat mezi „postavou“ a „hráčem“.

Některé hrdinské karty zdvojnásobují hodnotu karty nebo karet zahráných některým hráčem. Lze je tedy použít i na karty hráče, jenž ovládá dvojitou postavu, při společných výzvách, kdy se již každá karta počítá dvakrát. Pokud by měl efekt hrdinské karty zdvojnásobit již zdvojnásobenou kartu, původní hodnota karty se pouze ztrojnásobí (nikoli zečtyřnásobí). Představte si to tak, že daná karta byla zahrána dvakrát (jednou každou postavou), ale pouze jedna z nich byla zdvojnásobena.

## POSILY

Posily se poprvé objevují na vyšších obtížnostech 3. scénáře a používají se rovněž v následujících scénářích.

*Spolu s rostoucím neklidem jsou Stínadla stále nebezpečnější. Po ulicích se potloukají větší a hrozivější skupiny Vontů. Dají se hůře přesvědčit, hůře se před nimi skrývá a jejich pohyby jsou mnohem méně předvídatelné.*

Oboustranné žetony posil naleznete v obálce . Připravte je vedle herního plánu, budete je potřebovat, jestliže žeton neklidu dosáhne určitých polí na své stupnici.

## Zlepšení schopnosti



Tento nový symbol na stupnici neklidu značí, že se skupině (či skupinám) Vontů zlepšily jejich schopnosti. Vezměte destičku +5/+3/+2 a položte ji napravo od karty skupiny Vontů. Od této chvíle se všechna čísla na této kartě zvyšují o odpovídající hodnotu. Symboly, jež se na kartě neobjevují, se ani nadále nedají využít.

Destička zůstává na svém místě, i když je daná skupina poražena nebo provede přeskupení – platí pro všechny karty skupin Vontů na této pozici.



*Příklad: Hodnoty na této kartě jsou nyní 17 a 12. Tuto skupinu je těžší přeprat nebo přelstít, ale i nadále se před ní nemůžete skrýt.*

## Zvýšení rychlosti



Tento symbol značí, že skupina Vontů zrychlila svůj pohyb. Položte symbol dvojitého pohybu vedle příslušné karty. Od nejbližší fáze obnovy Vontů se k této skupině Vontů budou přidávat dvě karty pohybu Vontů místo jedné.

Když provádíte průzkum skupiny Vontů, odhalíte všechny její karty. Otočte celý balíček tak, aby se karty ležící dosud nahoře ocitly dole. Neměňte pořadí karet! Během vyhodnocování ve fázi Vontů otáčejte karty stejným způsobem (pokud už nejsou otočeny) a vyhodnoťte je zleva doprava.



*Příklad: Vontové C získali zvýšení rychlosti a mají dvě karty pohybu. Nejprve se pohnou po modré a červené cestě. Poté budou pátrat, a pokud neobjeví na sousedících lokacích skupinu o velikosti alespoň dvou postav, vrátí se po červené cestě.*

Vontové mohou vyvolat více setkání a mohou se díky jakékoli z těchto dvou karet rovněž přeskupit.

Jestliže nějaký efekt způsobí odhození karty skupiny Vontů (například pokud je postavy obelstí svou výřečností), odhazují se všechny její karty.

Destička zvýšení rychlosti rovněž zůstává na dané pozici až do konce hry.



## BUBLINA

Bublina se jako postava poprvé objevuje ve 4. scénáři a používá se i v následujícím scénáři.

*V knize má tento voříšek spíše smutnou roli. Ale v naší hře jste tuto věrnou němou tvář zachránili, pamatujete? (Pokud ne, vraťte se prosím ke 3. scénáři.) A nyní se vám odmění tím, že se stane užitečným členem vašeho klubu. Tedy, alespoň většinou.*

## Příprava hry



Umístěte žeton Bubliny na lokaci s alespoň jedním žetonem postavy. Kartu Bubliny položte poblíž herního plánu odpovídající stranou nahoru. (Jedna je určena pro hru pěti hráčů, druhá pro hry s dvojitou postavou . Poznáte ji podle symbolu  v pravém horním rohu.)

## Fáze akcí

Pokud jedna či více postav opustí lokaci, kde se nachází Bublina, mohou ho vzít s sebou. Jestliže v dané lokaci nezůstane nikdo, musí ho vzít s sebou. Bublina se tedy vždy nachází na lokaci s alespoň jednou postavou.

## Běh na výzvědy

Bublina nemá žádné karty, ale jednou za kolo může provést svou zvláštní akci – běh na výzvědy. Ta je popsána na jeho kartě.

Běh na výzvědy znamená, že postavy mohou vyslat Bublina k jiné skupině postav. Ve hře pěti hráčů se Bublina může pohnout až o tři lokace, **ve hře čtyř a méně hráčů až o čtyři lokace**. Jeho pohyb však vždy musí skončit na lokaci s alespoň jednou jinou postavou, ale nemůže se jednat o tu, která ho vyslala.

Jestliže se Bublina nedokáže dostat pomocí povoleného počtu pohybu k jiné skupině postav, nelze jeho schopnost použít.

Bublina se pohybuje běžnými cestami a odemčenými tajnými cestami. Při tomto pohybu provede průzkum všech skupin Vontů, do jejichž lokací vstoupí. Jejich karty se otočí, jako kdybyste zahráli kartu se symbolem baterky.



*Příklad: Bublina je na lokaci s Jarkou a Jindrou. Červenáček se nachází ve vzdálenosti 2 pohybů. Můžete vyslat Bublínu, aby za Červenáčkem běžel a tím prozkoumal Vonty D.*

Postavy, jež se skrývají na lokaci s Vonty, mohou vyslat Bublínu také, ale v tomto případě nedojde k odhalení karet Vontů v této lokaci. Jestliže jsou postavy, k nimž Bublina dorazí, skryté na lokaci s Vonty, **Bublínův příchod je odhalí a vyvolá na dané lokaci setkání**, jehož se musí zúčastnit všichni hráči na této lokaci (spolu s Bublínou).


*To se v knize také skutečně stalo: Bublina se rozštěkal radostí, když našel své přátele, ale tím je prozradil. Rychlé šípky dostaly pořádný výprask a ubohý Bublina se ocitl v zajetí. V této hře jste to našťestí vy, kdo rozhoduje o tom, kam se vydá.*


Běh na výzvědy smíte provést pouze jednou za kolo, ale zato kdykoli během fáze akcí. Je například možné, aby se jedna skupina postav pohnula tak, aby k ní jiná skupina mohla vyslat Bublínu. Nebo se můžete rozdělit – část postav se pohne pryč a ostatní postavy k ní mohou vyslat Bublínu, nebo naopak někdo může odejít s Bublínou a vyslat ho zpět atd. Záleží jen na vás.


## Fáze Vontů

Bublina se vždy nachází na lokaci s postavami a při vyhodnocování ostražitých Vontů se považuje za další žeton postavy. Jestliže se tedy v některé lokaci ocitne Bublina spolu se dvěma postavami, odhalí je ostražití Vontové, kteří si všimnou alespoň tříčlenných skupin postav.

## Setkání s Vonty

V bitkách s Vonty přidává Bublina k síle postav , jak je uvedeno na jeho kartě.

Ovšem při snaze skrýt se před Vonty je Bublina spíše přítěží. Jestliže se hráč s Bublínou pokouší skrýt, musí zahrát o 3  (a/nebo víry) více, aby se vyhnul chycení. Pokud se na lokaci s Bublínou nachází více postav, musí

se hráči domluvit, kdo si ho vezme na starost: pouze tento hráč musí zahrát symboly  navíc, v opačném případě bude chycen.

**Toto se vztahuje pouze na setkání s Vonty** (nebo se Širokem), a nikoli na další výzvy, i když se v nich používá síla nebo nenápadnost.


Pokud je postava s Bublínou chycena, její hráč odstraní z herního plánu její žeton i žeton Bublíny. Na konci kola, když bude umísťovat svůj žeton postavy zpět do hry, přidá do stejné lokace i žeton Bublíny.

## OSOBNÍ ÚKOLY

Osobní úkoly se poprvé objevují ve 4. scénáři a používají se rovněž v následujícím scénáři. Souvisí s nimi vylepšené karty postav.

*Vaše postava je členem klubu Rychlých šípů a snaží se ze všech sil, aby všichni společně dosáhli svého cíle. Zároveň je to však osobnost s vlastními přáními a sny. A s vlastními nápady, jak se stát ještě lepší a silnější.*

## Příprava hry

Od 4. scénáře dále se u prvního pole stupnice Rychlých šípů u daného scénáře objevuje tento symbol . Každému hráči dejte lícem dolů jednu kartu osobního úkolu. Tyto karty byste měli **udržovat v utajení před ostatními**, ale samozřejmě se na ně můžete kdykoli podívat.




## Průběh hry

Pozorně si přečtěte svůj osobní úkol a během hry dávejte pozor na situace, kdy byste ho mohli splnit. Neprozrazujte ostatním, v čem váš úkol spočívá, ale můžete je požádat o spolupráci při jeho plnění. Proto například neříkejte ostatním přímo: „Potřebuji být v této lokaci sám.“ Místo toho je požádejte, aby za vámi nešli.

**Ve hře čtyř a méně hráčů nezapomeňte v textu úkolu rozlišovat mezi pojmy „postava“ a „hráč“.**

## Splnění osobního úkolu

Splnění osobního úkolu představuje pro vaši postavu významný moment a výrazně zlepšuje její schopnosti. Úkol může být splněn v různých fázích hry, jak je uvedeno v jeho popisu. Jakmile k tomu dojde, odhalte ho ostatním hráčům a postupujte následovně:

- **Odstraňte kartu úkolu ze hry.** Další osobní úkol už si nedobíráte – dostáváte ho pouze jednou za hru.
- **Vyměňte svou standardní kartu postavy za vylepšenou** (nachází se v obálce ). Zbytek scénáře odehrajete se silnější kartou postavy.

- **Vezměte si náhodnou kartu z balíčku hrdinských karet.** Její využití je na vás (klidně i bezprostředně po získání). Řiďte se pokyny na této hrdinské kartě.

*Tip: Splnění vašeho osobního úkolu poskytne celé skupině značnou výhodu, ale nezapomeňte, že cílem hry je plnit společné úkoly. Je dobré, pokud se podaří sladit plnění osobních a společných úkolů, ale pokud to není možné, dejte přednost společným úkolům. Když strávíte několik kol soustředěním se pouze na osobní úkoly, může tento přístup vést k porážce.*

## Vylepšené karty postav



Vylepšené karty postav můžete získat pouze splněním svých osobních úkolů. Poskytují **silnější schopnosti**, jež lze užít již v tom samém kole (ale pouze ty jejich části, které jste dosud v daném kole nepoužili v jejich slabších verzích). Rovněž tak **vzrůstají čísla u dobrání karet** (jsou zvýrazněna červeně), takže si za určitých okolností budete dobírat více karet.

## Závěrečné bodování

V kronice zaškrtněte políčka u postav, jež splnily v této hře své osobní úkoly. V případě dvojité postavy zaškrtněte obě políčka.

Při výpočtu skóre scénáře si přičtete bod za každé zaškrtnuté políčko.

## VYLEPŠENÉ KARTY POHYBU

Vylepšené karty pohybu Vontů naleznete v obálce č. 4, ale zpětně je můžete použít v jakémkoli scénáři.

Četli jste TAM–TAM? Tento časopis koloval po Druhé straně pouze v pěti kopiích – ručně psaných a ilustrovaných samotnými Rychlými šípy. V nich si každý mohl přečíst o vzrušujících dobrodružstvích a objevech, jež tato statečná skupina prožila ve Stínadlech. Ale teď nastal problém: jedna z kopií padla do rukou Vontů. A ti zuří. Jak se jen tihle otravní Druhostraníci mohli odvážit míchat se do jejich záležitostí?



8 vylepšených karet pohybu Vontů, jež najdete v obálce , představují malé nepovinné rozšíření. Můžete je **nechat v krabici** nebo je **zamíchat mezi ostatní karty**

**pohybu Vontů.** To přináší další komplikace, protože s těmito kartami vzrůstá šance, že vás Vontové překvapí neočekávaným pohybem.

Nové karty jsou jasně označeny **hvězdou v pravém dolním rohu**, takže je můžete z balíčku zase snadno kdykoli vytřídit.

## Obtížnost hry

Jestliže použijete vylepšené karty pohybu Vontů, vzroste obtížnost hry o jednu hvězdu. Toto zvýšení se přidává k obtížnosti na desce postupu hrou. Například pokud bude na desce postupu hrou vidět jedna hvězda a použijete vylepšené karty pohybu Vontů, je to stejné, jako kdyby na desce postupu hrou byly vidět dvě hvězdy a hráli jste bez vylepšených karet pohybu Vontů.



*Příklad: Jestliže chcete znázornit v kronice, že jste použili vylepšené karty pohybu Vontů, vybarvěte vždy čtvrtou hvězdu. Takže záznam obou možností hraní s obtížností na úrovni dvou hvězd bude vypadat takto.*

## Hraní s vylepšenými pohyby

Platí stejná pravidla jako pro běžné pohyby, objevují se zde však záludná čísla a kombinace. Například ostražití Vontové se nyní mohou pohnout o dvě lokace, jestliže si nikoho nevšimnou, zatímco u běžných karet se vždy pohnou pouze jednou.

*Možná jste vyzorovali při hraní s běžnými kartami určitý vzorec. Například, že si Vontové v tajné cestě nikdy nevšimnou jediné postavy. Nebo že při kontrole o vzdálenosti dvou lokací nikdy nezaregistrují skupinu dvou a méně postav. Inu, s těmito novými kartami na to všechno klidně zapomeňte.*



Existuje zde ovšem jeden zvláštní případ. Tato karta říká, že máte dvakrát provést pohyb „směřující do centra“. Zde platí, že **druhým pohybem se nelze vrátit do výchozí lokace.**

Když tedy určujete druhou lokaci po provedení prvního pohybu, berte v potaz pouze sousedící lokace s výjimkou té, odkud Vontové právě přišli. Jestliže má výchozí lokace nejvyšší číslo, přesunou se do lokace s následujícím nejvyšším číslem. Pokud představuje výchozí lokace jedinou lokaci neobsazenou Vonty, provedte pouze přeskupení.

### Opětovné hraní předchozích scénářů

Pokud chcete, můžete přidat karty vylepšeného pohybu Vontů i do hraní 1., 2. nebo 3. scénáře. Tím může jejich obtížnost vzrůst až na 4 hvězdy. (Aha, teď tedy dávají některá ocenění konečně smysl.)

**Pokud se rozhodnete znovu odehrát 1. scénář s těmito kartami, použijte od začátku pravidla pro ostražitost. Se čtyřmi hvězdami představuje dokonce i úvodní hra opravdovou výzvu.**

**Velké díky patří:** *mým dětem Alče a Pavlíkovi, za to, že byli mými nejoddanějšími testery a za skvělé nápady a zpětnou vazbu; Bětce, Milošovi, Sibě, Kaštovi a Kláře za to, že se s nadšením vrhali do dobrodružství Rychlých šípů, kdykoli se naskytla příležitost; a mnoha dalším úžasným testerům, kteří se mnou v průběhu let prozkoumávali Stínadla – Gusovi, Petrovi, Danovi, Medzdovi a jeho rodině, Elwenovi a jeho rodině, Yuyce a její rodině, Plemovi a jeho rodině, Biancovi, Chani, Setovi, Erwinovi, mým přátelům a kolegům z CGE a mnoha dalším, které jsem měl tu čest potkat na českých i mezinárodních herních akcích. Váš čas a zpětná vazba byly neocenitelné a hluboce si jich vážím.*

**Zvláštní poděkování patří:** *Albi a Nadaci Jaroslava Foglara, že mi s důvěrou svěřili tento báječný projekt a za jejich skvělou podporu a spolupráci během jeho vývoje. A především panu Jaroslavu Foglarovi, který napsal knihy, jež inspirovaly generace českých dětí – a nakonec i tuto hru.*


**Herní Design:** Vlaada Chvátil  
**Pravidla a Kniha scénářů:** Vlaada Chvátil  
**Ilustrace:** Miguel Coimbra, Stephanie Garcia,  
Anežka Bělohoubková  
**Grafika & Layout:** Anežka Bělohoubková

**Vedení projektu:** Michal Šmíd  
**Produkce:** Jan Cízner  
**Editor:** Barbora Šulcová  
**Překlad:** Václav Pražák  
**Korektury:** Lukáš Šábo


Albi

# Rychlý přehled kola



**Fáze akcí** – Každý hráč může provést až dva pohyby a libovolný počet průzkumů. Pro **pohyb** zahrajte kartu odpovídající barvy. Ostatní se k pohybu mohou přidat zahráním libovolné karty. Pro **průzkum** zahrajte kartu s  a odemkněte tajnou chodbu vedoucí z vašeho pole nebo prozkoumejte skupinu Vontů vzdálenou až dva pohyby.



**Fáze Vontů** – Pro každou skupinu Vontů otočte kartu pohybu Vontů (levá karta), provedte na ní zobrazený pohyb a kartu odhodte. Vontové se mohou pohybovat zamčenými  chodbami. Pokud se skupina Vontů nemůže pohybovat, přeskupí se.



**Fáze úkolů** – Ve *fázi úkolů* hráči plní pokyny aktuálně vyložených úkolů. Je to také jediná fáze, během které lze splnit podmínku vítězství scénáře a hru vyhrát.




**Fáze neklidu** – Během této fáze posuňte žeton neklidu na desce postupu hrou o dvě políčka. Vyhodnoťte efekt každého pole, na které žeton vstoupí.





**Fáze obnovy Vontů** – Rozdejte každé skupině Vontů novou kartu pohybu Vontů lícem dolů. Pokud je žeton skupiny Vontů na svém políčku s písmenem, táhněte této skupině i kartu skupiny Vontů lícem dolů a táhněte žeton odpovídající lokace pro umístění skupiny na mapu.



**Fáze obnovy hráčů** – **Hráči, kteří byli chyceni**, jsou umístěni na lokaci ① nebo ② (pokud je na některé z těchto lokací skupina Vontů, pak na lokaci s ní sousedící) a doberou si 4 karty. **Ostatní hráči** mohou odhodit libovolný počet karet z ruky a poté si dobrat podle tabulky na kartě své postavy. Žeton  se vztahuje jak na chycené, tak nechycené hráče.



**Fáze doplnění úkolů** – **Přeskočte při hraní scénáře 1 a 3**. Jinak doberte a vyložte nové úkoly na prázdná pole pro úkoly. Pokud žeton neklidu na desce postupu hrou již došel na políčko , nové úkoly musí mít ikonu . Řiďte se částí „Při vyložení“ na nových kartách úkolů.

# Přehled symbolů








## Symbole na desce postupu hry

-  Během fáze obnovy hráčů táhněte jednu akční kartu navíc.
-  **Závěrečné úsilí Rychlých šípů** – během fáze obnovy hráčů táhněte jednu akční kartu navíc a váš limit pohybů je zvýšen o jedna v příští fázi akcí.
-  Do hry vstupuje nová skupina Vontů.
-  Daná skupina Vontů získává zlepšení schopnosti.
-  Daná skupina Vontů získává zvýšení rychlosti.
-  Pokud je žeton Rychlých šípů níže než toto pole, posune se o jedno pole výše.
-  Pokud je žeton neklidu níže než toto pole, posune se o jedno pole výše.
-  Scénář 3: Odhalte šestiúhelníkový žeton lokace, který je vedle tohoto pole a umístěte ho na danou lokaci. Poté odhalte kartu spojence a umístěte ji tak, aby bylo jasné, že patří k této lokaci.
-  Scénář 3: Proveďte stejný postup jako výše. Zároveň odhalte poslední zbývající šestiúhelníkový žeton lokace a umístěte na mapu žeton Bublíny.
-  Scénář 5: Žeton Široka vstupuje do hry. Žeton Rychlých šípů se na tomto poli zastaví, posuňte žeton neklidu zpět o tolik polí, kolik zbývalo posunout žeton Rychlých šípů.
-  Rychlé šípky vítězí. Skóre scénáře za dosažení tohoto pole je 10 bodů.
-  Neklid ve Stínadlech dosáhl maxima. Rychlé šípky prohrávají.

## Symbole pro přípravu hry

-  Hrdinská karta
-  Karta předmětu
-  Karta osobního úkolu
-  Na začátku scénáře a po chycení postavy si hráč dobře čtyři akční karty.
-  Během přípravy scénáře do hry vstoupí zobrazené skupiny Vontů.

# Přehled pohybu Vontů

-  Jeden pohyb po cestě odpovídající barvy. Pokud cílovou lokaci blokuje jiná skupina Vontů, Vontové se přeskupí.
-  Dva pohyby po cestách odpovídajících barev v zobrazeném pořadí. Pokud jsou zablokovány obě lokace, Vontové se pouze přeskupí. Pokud je zablokována pouze první lokace, Vontové projdou skrz. Pokud je zablokována pouze druhá lokace, Vontové udělají jeden pohyb a následně se přeskupí.
-  Jeden pohyb na sousední lokaci neobsazenou Vonty (včetně zamčených tajných chodeb), která má nejvyšší číslo. Pokud jsou všechny sousední lokace blokovány, Vontové se přeskupí.
-  Stejně jako výše. Při druhém pohybu Vontové ignorují svou výchozí lokaci.
-  Zkontrolujte sousedící lokace (ne skrz tajné chodby), a pokud se na nich nachází skupina postav alespoň ve velikosti, kterou udává číslo na kartě (včetně Bublíny nebo Široka), Vontové se přesunou do této lokace. Při nalezení více skupin zvolí Vontové tu větší, pokud jsou skupiny stejně velké, zvolí vyšší číslo lokace. Pokud se Vontové přesunou za skupinou postav, ignorují běžnou šipku pohybu v dolním levém rohu. Naopak pokud žádnou skupinu nenajdou, pohnou se podle běžné šipky pohybu.
-  Stejně jako výše, s tou výjimkou, že Vontové pátrají i skrze tajné chodby (odemčené i zamčené).
-  Stejně jako výše, s tou výjimkou, že Vontové pátrají na vzdálenost dvou pohybů (které provedou, pokud najdou odpovídající skupinu postav). Při shodné vzdálenosti zvolí Vontové tu cestu, která prochází skrz lokaci s vyšším číslem.