

# Floušková lesa

Pravidla

rebel  
STUDIO

Podívejte  
se na video  
vysvětlující  
pravidla.



Rovnodennost dorazila a zástupy tvorů se shromáždily v srdci Zeleného údolí. Zkouška lesa měla právě začít - pradávny každoroční obřad, jehož cílem je vybrat z nejdávějších dobrodruhů nového Ochránce, bránícího ostatní obyvatele před zlem číhajícím ve stínech

Ze všech koutů údolí přicházejí zástupci nejmenších bytostí - výjimečná zvířátka, jejichž odvahy a hrdinství jsou známé široko daleko. Z korun prastarých stromů přilétá **Červenka**, jejíž zrak je ostrý jako drápy sokola. Z hlubin křišťálově čistého jezírka vystupuje **Zabák**, vyzařující sílu i půvab. Zpod listového podrostu se vynořuje **Ježek**, jehož kroky jsou tiché jako šelest větru. A z podzemních chodeb se objevuje **Myška**, nepostřehnutelná a nepolapitelná jako pavučinka v teplých podzimních dnech. Každý z nich vyslyšel volání Prastarého lesa a touží uspět ve Zkoušce.

Když slunce dosáhlo zenitu a stíny stromů se zkrátily, obřad započal. Dobrodruzi jeden po druhém mizí v houštinách Prastarého lesa, připraveni čelit nebezpečím i výzvám. Bludiště stezek, zrádné překážky i tajuplné bytosti mají prověřit hranice jejich odvahy a vůle. Jen ten, kdo projeví výjimečnou statečnost, bystrost a moudrost, se připojí k řadám Ochránců Zeleného údolí.

Dav oněmí, jen vítr čerá ticho. Všechny pohledy se upírají do šera lesa, kde se rozhoduje o budoucnosti údolí. Každé zašustění listů, každé prasknutí klacíku rozehřívá v přítomných napětí. Osud Zeleného údolí leží v rukou odvážných dobrodruhů. Ať zvítězí ten nejlepší!

Před vámi se rozprostírá temné houští Prastarého lesa, v němž musíte prokázat důvtip i vůli přežít. Netušíte, koho potkáte, ani kdo se skrývá v nejhlubších stínech. Říká se, že les dokáže měnit povahy, zkoušet morálku a zocelovat ducha...

Stojíte na rozcestí. Zvolíte cestu ctnosti, nebo sáhnete po bezohlednějších prostředcích?

V nadcházejících dnech budete rozvíjet své dovednosti a čelit morálním dilematům i těžkým rozhodnutím. Pamatujte, že dobro Zeleného údolí vyžaduje oběti - a jeho osud leží ve vašich rukou.

Cestu začínáte jako nepopsaný list. Kdo ví, jakým příběhem jej popíšete...

Ve hře Zkouška lesa se ujmete role jednoho z odvážných dobrodruhů, kteří se utkají o titul Ochránce Zeleného údolí. Během své zkoušky potkáte různé obyvatele Prastarého lesa, odhalíte jeho nejhlubší tajemství a učiníte rozhodnutí, která ovlivní nejen vás, ale i všechny kolem. Vytvořte si svůj vlastní příběh plný odvážných činů - a dokažte, že jste největším hrdinou Prastarého lesa... nebo jeho největším padouchem!

# Herní komponenty



Deska Prastarého lesa



12 dílků lokací



24 žetonů předmětů (18 běžných a 6 vzácných)



9 žetonů artefaktů  
(3 pro Mrazivý vršek, 3 pro Zapomenuté bažiny  
a 3 pro Temné jeskyně)



3 kostky boje



64 žetonů potravy  
(16 malin, 16 žaludů, 16 hub a 16 čajových lístků)



3 žetony legendárních činů  
(1 pro obchodní, 1 pro průkopnické, 1 pro bojové  
činy)



2 žetony tunelů



14 žetonů stanů



70 karet činů



20 karet setkání



36 karet výprav  
(12 pro Mrazivý vršek, 12 pro Zapomenuté bažiny,  
12 pro temné jeskyně)



4 pomocné karty



Žeton začínajícího hráče

4 sady komponent postav - každá obsahuje výše uvedené komponenty.



Deska postavy



Dřevěná figurka postavy



4 žetony pacek  
(včetně žetonů mocných pacek)



Žeton morálky



3 vlaječky výprav

## Cíl hry

Cílem každého dobrodruha je získat co nejvíce bodů slávy – za vykonané činy, výpravy, nasbírané předměty a artefakty. Na konci hry hry zvítězí hráč s největším množstvím bodů, který získá čestný titul Ochránce Zeleného údolí.

## Popis herních komponent

Před svou první Zkouškou lesa se seznámte s popisem všech herních komponent. Začněme s naším hrdinou!

### Deska postavy

Podle zvolené sady se zúčastníte zkoušky jako Ježek, Myška, Červenka nebo Žabák. Každý dobrodruh má svou figurku a desku postavy.

Nad ní pokládáte karty činů, které během hry vykonáte – ty tvoří váš příběh. Činy se dělí na dobré (left arrow), zlé (right arrow), obchodní (scales) a průkopnické (pickaxe) a bojové (sword).

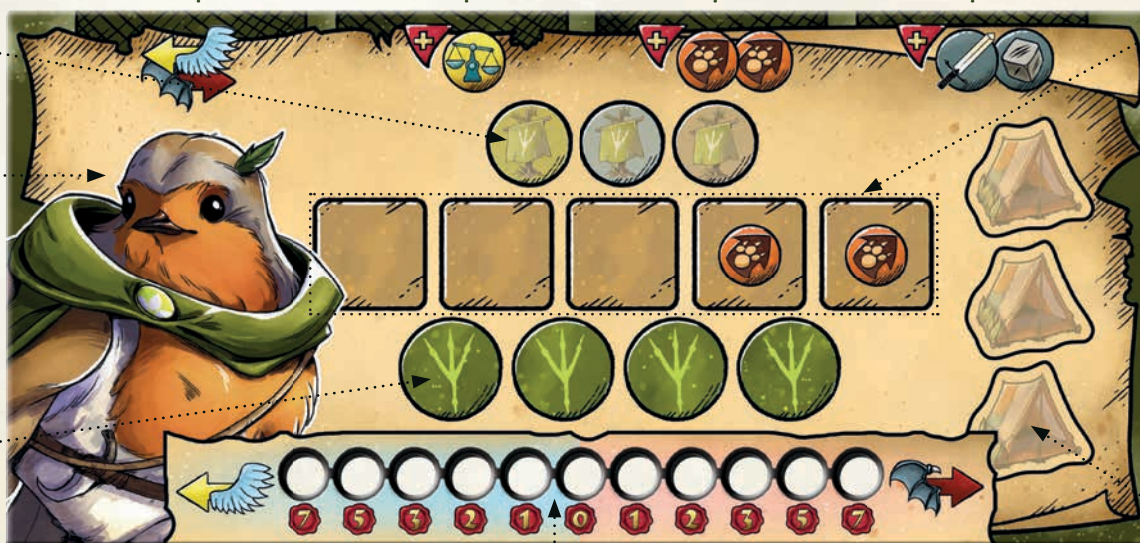
Více o tvorbě příběhu naleznete v části Tvorba příběhu (str. 11).

Váš batoh má 5 polí, kam ukládáte předměty a artefakty. Běžné předměty a malé artefakty zabírají 1 pole, vzácné nebo velké artefakty 2 pole.

3 pole pro vlaječky výprav (Mrazivý vršek, Zapomenuté bažiny, Temné jeskyně).

Obrázek vaší postavy, který naleznete také na její figurce.

Zde budete uchovávat nepoužité žetony akcí.



Dvě pole batohu mají symboly pohybu – pokud je zakryjete, snížíte limit, jak daleko se můžete ve hře pohnout. Čím těžší batoh, tím pomaleji se budete pohybovat! Více informací o pohybu najdete v části Tah hráče (str. 10).

Vaše stupnice morálky ukazuje, zda se přikláníte k dobrým nebo zlým činům. Na začátku hry je ukazatel uprostřed této stupnice. Na konci hry vám jeho poloha přinese odpovídající počet bodů slávy – ať už jste byli dobří, či zlí, můžete získat až 7 bodů slávy.

Na desku pokládáte žetony stanů lícem dolů.

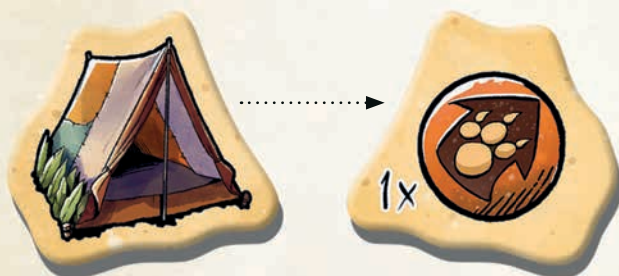
## Figurka postavy

Slouží k pohybu po desce Prastarého lesa. Na některých místech lesa můžete po zastavení vykonat akci.



## Žetony stani

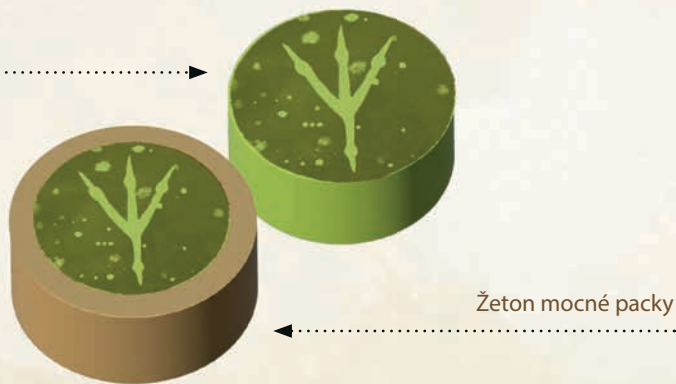
Použijete je k označení míst, na kterých jste přenocovali. Lícová strana žetonů obsahuje užitečné bonusy, které mohou získat i další dobrodruzi, pokud rozbijí tábor na stejném místě.



## Žetony pacek

Každá postava má vlastní sadu žetonů pacek, lišících se barvou a tvarem stopy. Pomocí těchto žetonů označujete akci, kterou během svého tahu provádíte. Jeden z nich má zlatý okraj – to je žeton mocné packy. Použití tohoto žetonu může přinést dodatečné výhody.

Žeton packy



## Karty činů, setkání a výprav

Všechny mají podobné rozložení prvků, proto jsou popsány společně.

Platí zlaté pravidlo! Pokud text na kartě odporuje pravidlům v příručce, řídíte se textem na kartě. Některé karty mohou pravidla ohýbat – využijte toho, kdykoli můžete.



**Karty činů** představují skutky, které během Zkoušky lesa vykonáváte.



**Karty setkání** představují bytosti, na které můžete během své výpravy narazit. Některé vám budou přátelsky nápomocné, jiné mohou být mazané či zlomyslné.

**Karty výprav** jsou rozděleny do tří balíčků podle oblastí: Zapomenuté bažiny, Temné jeskyně, Mrazivý vršek. Každý balíček představuje jinou etapu výpravy.



Zapomenuté bažiny Temné jeskyně Mrazivý vršek

## Popis jednotlivých prvků na kartách:

V levém horním rohu naleznete 1 nebo více symbolů.

Po vyhodnocení karty ji zasuňte pod svou desku postavy tak, aby byly symboly viditelné – tím vytváříte svůj příběh a rozvíjíte schopnosti.

Pokud karta činu obsahuje více ikon druhů činů, přidejte ji do příběhu dle ikony nejvíce vlevo.

Symbol trvalé schopnosti, který vám může poskytovat další zdroje či karty při provádění akcí.

Body slávy, které získáte, když kartu přidáte do svého příběhu.



### Efekt posílení

Kdykoli provádíte akci, můžete odhodit až 2 karty činů z ruky a využít jednorázový posilující účinek.

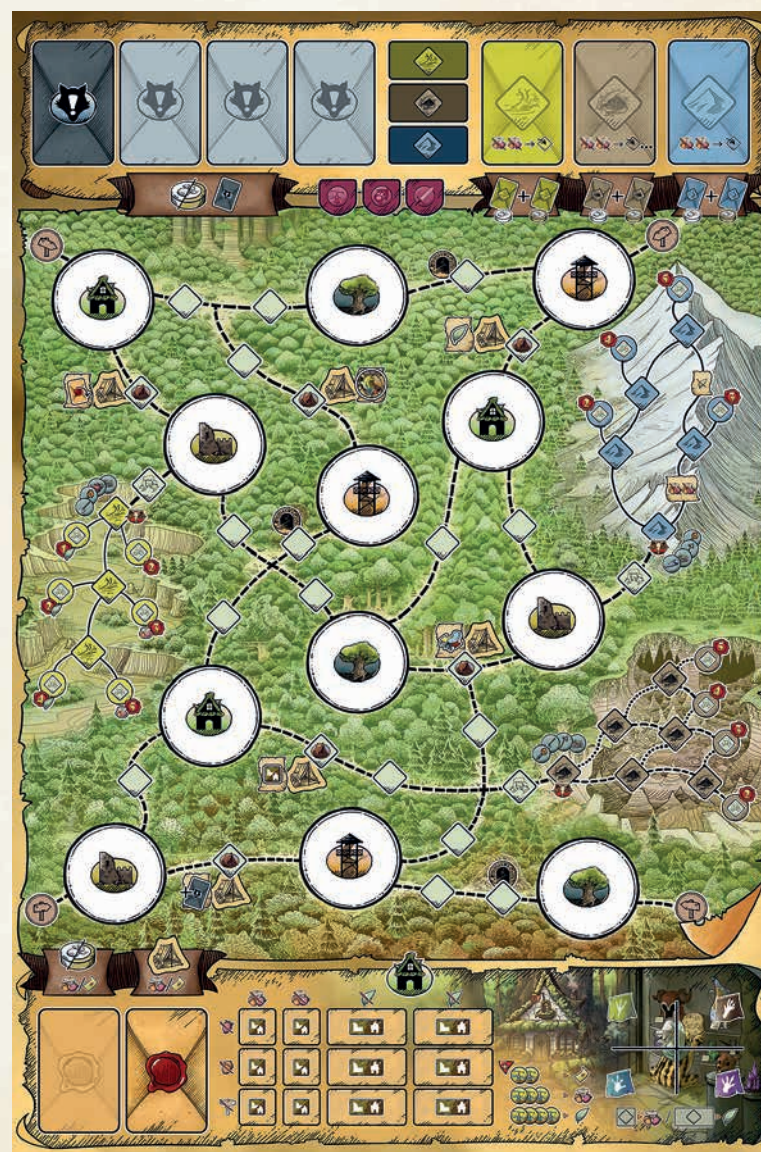
### Podmínka a cena zahrání karty

V tomto případě se při zahrání musíte nacházet na rozvalinách, mít u sebe lano a odhodit jeden libovolný zeton potravy.

### Název karty

## Deska Prastarého lesa

Lesem se vinou úzké cesty vedoucí k budovám skrytým mezi stromy. Některé jsou zpustlé, jiné jsou pro poutníky stále otevřené. V podrostu najdete pár útulných krámků. Z roztroušených strážníků věží lze na severovýchodě pozorovat Mrazivý vršek čnějící nad korunami stromů, na jihu může pozorný dobrodruh spatřit vstup do Temných jeskyní, a na západě se rozprostírají Zapomenuté bažiny. Tu a tam se objeví malá mýtina – ideální místo pro postavení tábora.



Zobrazuje území, kterým dobrodruzi putují během Zkoušky lesa. Na desce jsou také části označené jako krámků, galerie a místa pro umístění jednotlivých balíčků karet.

## Dílky lokací

Každý z 12 dílků obsahuje jeden ze čtyř symbolů, které určují jeho typ: krátek (🏠), rozvaliny (🏞️), strážní věž (🏰) a háj (🌳). Během hry mohou dobrodruzi místo obnovit nebo zrušit – v takovém případě dílek otočte na druhou stranu. Zpustošená lokace má symbol červeně přeškrtnutý.



Každá lokace navíc uvádí akci, kterou můžete při návštěvě provést.

Podrobný popis každé akce najdete v oddílu *Využití lokací*.



## Předměty a artefakty

Během Zkoušky lesa budete potřebovat vybavení, které vám cestu usnadní. Předměty lze získat nákupem v krámcích (🏠) nebo sběrem v rozvalinách (🏞️). Předměty jsou často nezbytné pro vykonávání činů nebo účast na výpravách. Na výpravách můžete nalézt artefakty – vzácné poklady, které přinášejí body slávy a někdy i mocné schopnosti.



Všechny získané předměty a artefakty ukládejte do svého batohu. Běžné předměty a malé artefakty zabírají 1 pole, zatímco vzácné či rozměrné 2 pole.



Pokud si potřebujete uvolnit místo v batohu a zbavit se některého předmětu, **smíte tak učinit kdykoli**. Předmět odhodte do krámků na místo s odpovídajícím symbolem. Není-li takové místo volné, položte žeton na libovolné prázdné pole.

Artefakty můžete odkládat do galerie – umístěte je při vykonání akce krámků na příslušné místo se svým symbolem.

Za artefakty, kterých se vzdáte jinak než tímto způsobem, nezískáte žádný bonus.

Více informací o krámků, prodeji předmětů a ukládání artefaktů naleznete v části *Využití oblasti* (str. 16).

Podrobné popisy všech akcí, předmětů a artefaktů naleznete na konci příručky (str. 28).

Nyní, když už znáte obsah krabice, je čas přejít k přípravě hry a vydat se na vlastní Zkoušku lesa – a bojovat o titul Ochránce Zeleného údolí.

## Příprava hry

### Příprava desky Prastarého lesa

- 1 Desku Prastarého lesa položte doprostřed stolu.
- 2 Všechny dílky lokací otočte nepřeskrtnutou stranou vzhůru. Poté je náhodně rozmístěte na odpovídající místa na desce tak, aby symboly na dílcích odpovídaly symbolům na desce.
- 3 Umístěte žetony legendárních činů na vyznačená místa.
- 4 Vedle desky, v dosahu všech hráčů, položte zásobník s žetony tunelů a potravy, a také 3 kostky boje.
- 5 Vezměte po 3 žetonech od každého běžného předmětu, otočte je lícem dolů a zamíchejte. Na každé rozvaliny položte po 2 z nich. Poté otočte žetony vzácných předmětů lícem dolů, zamíchejte je a na každé rozvaliny položte 1 žeton. Zbylé 3 žetony otočte lícem vzhůru.
- 6 Běžné předměty otočte obrázky vzhůru a rozdělte je podle druhu do hromádek. Každou hromádku položte náhodně na čtvercová pole v krámku. Tři zbývající vzácné předměty umístěte na obdélníková pole ve třetím sloupci. Čtvrtý sloupec ponechte prázdný.
- 7 Vezměte všechny karty činů, vytvořte z nich balíček, pečlivě jej zamíchejte a položte na vyznačené místo na herní desce lícem dolů. Totéž udělejte s kartami setkání. Následně z balíčku setkání vyložte 3 vrchní karty lícem vzhůru na vyznačená pole.
- 8 Rozdělte žetony artefaktů podle symbolů na jejich rubové straně a položte je lícem vzhůru na označená místa.
- 9 Z karet výprav podle jejich rubů vytvořte 3 balíčky, pečlivě zamíchejte a položte lícem dolů na vyznačená pole na herní desce.






## Příprava hráče

Hráč, který byl naposledy v lese, se stává začínajícím hráčem. Není-li mezi vámi takový, zvolte jej náhodně.



- 1 Vyberte si desku postavy a položte si ji před sebe.
- 2 Vezměte figurku odpovídající vyobrazené postavě a umístěte ji na jedno ze startovních polí na desce Prastarého lesa. Na startovní pole můžete umístit libovolné množství figurek. Začínající hráč umístí svou figurku jako první, poté následují ostatní ve směru hodinových ručiček.
- 3 Vezměte si 4 žetony pacek (včetně žetonu mocné packy) v barvě své figurky a položte je na vyznačená místa na své desce postavy.
- 4 Vezměte žeton morálky a umístěte jej doprostřed stupnice morálky – na pole nad výchozím symbolem .
- 5 Postupně, počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček, si dobírejte po jednom žetonu stanu, který položte lícem dolů na svou desku postavy, dokud nebudete mít na své desce 3 žetony stanů. Zbylé žetony vraťte do krabice, aniž by se někdo podíval na jejich obsah. Skrytě před ostatními hráči se podívejte, co se ukrývá ve vašich stanech.
- 6 Vezměte si 3 vlaječky výprav přiřazené vaší postavě (s praporekem v barvě vaší postavy) a položte je na svou desku postavy.
- 7 Do ruky si skrytě před ostatními doberte 5 karet činů z balíčku. Ze zásobníku si vezměte 1 houbu, 1 malinu a 1 žalud do své osobní zásoby žetonů potravy.
- 8 Pokud potřebujete, vezměte si přehledovou kartu a položte si ji k desce postavy.

Nyní jste připraveni začít hrát!



## Průběh hry

Hru Zkouška lesa budete hrát na neurčené množství kol, v nichž se postupně budete střídat ve svých tazích. Herní kolo začíná svým tahem začínající hráč. Jakmile ukončí svůj tah, bude pokračovat hráč po jeho levici a takto budete pokračovat dokud všichni neodehrajete svůj tah. Poté kolo končí.

### Tah hráče

Váš tah se může skládat až ze 3 různých akcí, z nichž 2 jsou volitelné. Tyto akce můžete provést v libovolném pořadí:

Zahrání karty činu zruky (volitelné)

Pohyb (volitelný)

Použití žetonu packy (povinné)

\*Pokud už nemáte žádný žeton packy, použijete žeton stanu.

#### LIMIT KARET V RUCE

Kdykoli během svého tahu získáte nové karty, pokládejte je vedle své desky postavy. Nemůžete je použít dříve, než daný tah skončí. Na konci svého tahu: všechny nově získané karty vezměte do ruky a zkontrolujte kolik máte karet v ruce. Pokud jich máte více než 7, musíte přebytečné karty do celkového limitu 7 karet v ruce odhodit.

## Zahrání karty činu zruky

### Karty činů

Během svého tahu (pokud zrovna nejste na výpravě, viz str. 21) můžete zahrát 1 kartu činu z ruky a tu následně vyhodnotit. Danou kartu musíte vyhodnotit celou – to znamená:

- zaplatit její cenu,
- vyhodnotit všechny její efekty,
- přidat ji do svého příběhu

Teprve potom smíte provést další akci. Během vyhodnocování karty nesmíte provádět pohyb ani pokládat žeton packy.

Některé činy lze provést jen ve specifických situacích, například když jste na určitém místě nebo sdílíte pole s jiným dobrodruhem:



Musíte stát na stejném poli jako jiný dobrodruh.



Musíte stát na dílku krámku.



Musíte stát na dílku strážní věže.



Musíte stát na dílku rozvaliny.



Musíte stát na dílku háje.



Musíte stát na poli tábořiště.



Musíte stát na poli s tunelem.

Některé karty mají cenu, kterou musíte celou zaplatit, než je zahrajete. Pokud cena obsahuje symbol potravy nebo předmětu, musíte je mít v okamžiku hraní karty. Pokud je v ceně přeškrtnutý symbol potravy nebo předmětu, musíte danou potravu či předmět odhodit. Žetony potravy vraťte zpět do zásobníku, žetony předmětů odložte do krámku. Pokud je v krámku stejný předmět, položte svůj žeton na tento žeton. Pokud tam stejný předmět není, položte žeton na libovolné volné pole odpovídající velikosti. Některé karty mají v ceně více předmětů nebo žetonů potravy oddělených „/“. V takovém případě stačí mít pouze jednu z uvedených možností.

Musíte mít:



lopatu / dalekohled / pochodeň / konvici / sekeru / lano / štít / luk / meč

Musíte odhodit:



lopatu / pochodeň / sekeru / lano / houbu / malinu / žalud / čajový lístek / kartu činu / libovolný žeton potravy. Žetony potravy vracíte do zásobníku a předměty z krámku do krámku. Je-li tam již totožný předmět, položte žeton na něj. Pokud tam není, položte žeton na libovolné volné místo odpovídajících rozměrů.

Po zaplacení ceny použijte efekt karty, pokud nějaký má. Některé karty vám umožní získat další žetony potravy, jiné vás pošlou do souboje s jiným dobrodruhem nebo vás postaví tváří v tvář nebezpečí číhajícímu v Prastarém lese.

Čajové lístky jsou obyvateli Prastarého lesa velmi ceněné – můžete je vždy použít místo základních žetonů potravy – malin, žaludů nebo hub. Pokud však karta požaduje přímo čajový lístek, nelze jej nahradit žádnou jinou potravou.



Některé karty vám umožní vybrat si 1 z 2 možností. Rozhodnete se, kterou možnost zvolíte – nemůžete použít obě. Podle vaší volby může mít karta odlišné účinky.

Složitější karty jsou podrobněji popsány na konci příručky, v části Popis karet (str. 26).




Některé karty činů vás nutí bojovat, pravidla boje jsou uvedena na straně 15.





V důsledku některých efektů můžete získat kartu setkání do ruky – v takovém případě ji můžete později využít jako kartu činů.


## Tvorba příběhu

Po vyhodnocení karty ji zasuněte pod desku postavy do sloupce s odpovídající ikonou tak, aby byly symboly v horní části karty viditelné. Další karty pak zasunujte obdobným způsobem dle příkladu níže.

 /  /  Do sloupce dobrých a zlých činů.


 Do sloupce obchodních činů.


 Do sloupce průkopnických činů.




 Do sloupce bojových činů.







Všechny symboly v levém horním rohu karty představují dovednosti, které rozvíjejí vaši postavu. Levá ikona určuje, do kterého sloupce příběhu kartu přidáte. Některé karty mají více ikon – ty mohou ovlivnit vašeho dobrodruha různými způsoby. Jejich popis najdete níže.


 Přidáte-li takovouto kartu, posuňte žeton morálky na stupnici o 1 pole doleva.


 Přidáte-li takovouto kartu, posuňte žeton morálky na stupnici o 1 pole doprava.


 Podle své volby posuňte žeton morálky stejně jako u  nebo .

Některé karty ve hře souvisejí přímo s vaší morálkou. Pokud je žeton morálky na stupnici nalevo od  pole, vaše postava je považována za dobrou. Pokud je žeton napravo, vaše postava je zlá.

 Při návštěvě krámků , získáte dodatečné žetony potravy za každý  (viz část Využití lokace).

 Každý takový symbol zvyšuje váš maximální pohyb o 1 pole.






 Každý takový symbol zvyšuje vaši sílu v boji o 1 bod.



 Tento symbol se počítá jako symbol přiřazený sloupci, do kterého jste kartu přidali.

V horní části karty se mohou objevit i jedinečné symboly, které udělují zvláštní schopnosti.



Uprostřed horní části některých karet se nachází další symbol, který vám poskytuje trvalý bonus:

 /  /  /  Pokaždé, když získáváte žetony potravy v háji , získáváte malinu / žalud / houbu / čajový lístek navíc. Můžete také získat žetony potravy za symboly ze všech svých karet označených modrým trojúhelníkem, nezávisle na jejich typu.



 Pokaždé, když získáváte kartu činů ve strážní věži , získáváte kartu navíc.

 Při boji házejte 1 kostkou navíc.

Některé efekty vás mohou donutit přidat do svého příběhu zakrytou kartu (lícem dolů). Taková karta vám nepřidává žádné schopnosti, na konci hry vám nepřinese body slávy, ale započítává se do počtu karet pro získání žetonu legendárního činů v kategoriích obchodní / průkopnické / bojové činy.

Pokud vám akce dovoluje položit kartu z ruky lícem dolů do vašeho příběhu, ignorujete její efekt a nemusí se shodovat ikonou s kategorií, do které ji přidáváte.



**Příklad:** Alena je na požadované lokaci strážní věže. Zahraje kartu Doručení jídla, zaplatí požadované žetony potravy (žalud nahradí čajovým lístkem) a přidá si kartu  do svého příběhu do odpovídajícího sloupce. Odteď jí karta dává jeden symbol  navíc.

## Legendární činy



Legendární obchodník



Legendární průkopník



Legendární bojovník

Během hry se dobrodruzi snaží vykonávat činy tak významné, že se stanou legendami. Pokud se v průběhu hry stanete prvním hráčem, který nasbírá 5 karet v jednom z těchto sloupců: obchodní činy, průkopnické činy nebo bojové činy, znamená to, že jste v dané kategorii vykonali legendární čin. Nezáleží na tom, zda máte karty v daném sloupci lícem vzhůru nebo dolů – počítají se všechny. Když získáte žeton legendárního činu, vezměte si příslušný žeton, otočte jej stranou s body slávy nahoru (bez symbolu činu), a položte jej na svou desku postavy. Tento žeton vám na konci hry přinese 3 body slávy. Jakmile legendární žeton získáte, nemůžete o něj přijít, ani když jiný hráč nasbírá v dané kategorii více karet nebo když vy sami o nějaké karty v příběhu přijdete.



Neexistuje žádný legendární žeton pro kategorii dobrých a zlých činů. Postup v této oblasti sledujete pomocí stupnice morálky.

## Pohyb



Po desce Prastarého lesa se pohybujete po polích cest **1**, lokacích **2**, a počátečních polích výprav **3**. Sousední pole jsou propojena čarami. Když se pohnete o 1 pole, posunete svou figurku na sousední pole cesty. Na každém poli může stát libovolný počet figurek.



**Pozor!** Během výprav neplatí obecná pravidla pohybu – pohybujete se pouze podle efektů na kartách výprav.


Když se chcete pohnout, podívejte se na svou desku postavy a sečtěte všechny symboly pohybu  – symboly vytištěné na desce postavy, na kartách v příběhu a na žetonech v batohu. Také na polích batohu se mohou nacházet vytištěné symboly pohybu , ale to pouze v případě, že je nemáte zakryté nějakým předmětem. Pokud jsou viditelné, započítáte je také. Můžete se pohnout nejvýše o tolik polí, kolik máte dohromady symbolů pohybu. Pohyb nemůžete rozdělit do více částí (např. pohnout se o 2, zahrát kartu, a poté využít zbytek).

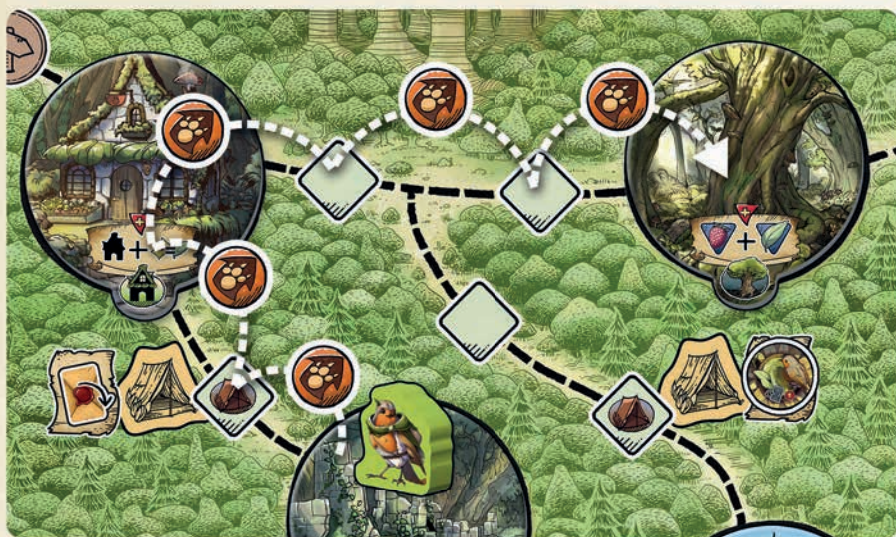






Během pohybu můžete odhodit až 2 karty činů z ruky obsahující symbol pohybu  v části efektu posílení. Za každý symbol  si jednorázově zvýšíte maximální počet kroků pro tento pohyb o 1.



I když váš pohyb pochází z více zdrojů – část symbolů máte na desce postavy a část získáte odhozením karet – nikdy jej nesmíte rozdělit do více akcí v rámci jednoho tahu.

## Pohyb skrze tunely

Na některých místech desky Prastarého lesa najdete symbol tunelu . Pole, kterých se tunel dotýká, považujte za sousedící. Pomocí tunelů se můžete – pokud chcete – jediným pohybem dostat klidně až na opačnou stranu herní desky!



**Příklad:** Alena se chce pohnout se svou postavou. Hodlá se přesunout z rozvalin do háje, což vyžaduje 5 symbolů pohybu. . Na desce postavy má 3  a na kartách příběhu 1  symbol. To je celkem 4 – a to nestačí. Chce háje dosáhnout už v tomto tahu, proto odhodí z ruky 1 kartu činu, v jejímž efektu posílení je symbol pohybu, čímž získá pátý  symbol. Pak přesune svou figurku na pole háje.

**Příklad:** Opět je na tahu Alena. Chce se přesunout ze strážní věže na jinou věž, což by normálně vyžadovalo 6 symbolů pohybu . Má však jen 3 symboly. Naštěstí ale může využít tunel, takže jí 3  symboly stačí. Přesune figurku na druhou věž přes tunel.

Díky některým kartám můžete vyhloubit nový tunel nebo naopak zasypat ten stávající. Podrobný popis najdete v textu konkrétních karet na konci pravidel. Chcete-li vyhloubit nový tunel, vezměte žeton tunelu a položte jej lícem nahoru (průchozí tunel) na pole, kde dosud tunel není – tunel nelze umístit na pole v oblastech výprav. Chcete-li tunel zasypat, položte žeton tunelu lícem dolů (strana se zříceným tunelem) na některý existující tunel. Jestliže zasypáváte tunel, který už je na desce jako žeton, prostě jej otočte opačnou stranou nahoru. Zасыpaný tunel nelze používat.

## Použití žetonu packy



Pokud máte na začátku svého tahu nějaké žetony pacy, je povinné jeden z nich použít.

Žeton packy pokládáte na místo, které v tomto tahu navštívíte – označuje, jakou akci jste provedli. Žeton se zlatým okrajem je žeton mocné packy. Když jej položíte na desku Prastarého lesa, může vám poskytnout další efekty navíc.

Pokud zde umístíte žeton packy, vyhodnoťte tento efekt.



Pokud zde umístíte žeton mocné packy, vyhodnoťte oba efekty.

Pokud u akce není žádné „+“, lokace nabízí jen jednu možnou akci, a je tedy jedno, zda sem umístíte žeton packy nebo mocné packy, efekt bude stejný.



Žeton packy můžete využít k níže uvedeným akcím:

- 1) Vyhodnocení karty setkání.
- 2) Využití lokace.
- 3) Vydání se na výpravu.
- 4) Pomoc obyvatelům Prastarého lesa.

Pokud už žádné žetony pacy nemáte, můžete provést akci táboření, jejíž popis najdete dále.

### 1) Vyhodnocení karty setkání

Při bloudění stezkami Prastarého lesa můžete narazit na mnoho podivuhodných bytostí. Abyste vyhodnotili kartu setkání, postupujte následujícím způsobem. Umístíte kterýkoli svůj žeton packy do sekce setkání pod odkryté karty setkání. Tuto akci můžete provést z jakéhokoli pole na desce Prastarého lesa (kromě polí výprav).



Karty setkání jsou velmi podobné kartám činů: mají cenu, mají efekt, po vyhodnocení je můžete přidat do svého příběhu stejným způsobem jako karty činů. Liší se ale od karet činů způsobem, jak s nimi budete hrát. Na desce Prastarého lesa jsou vždy 3 vyložené karty setkání. Když položíte žeton packy do sekce setkání, můžete si vzít a okamžitě vyhodnotit jednu z těchto 3 karet. V sekci setkání může ležet libovolný počet žetonů pacy (vašich i cizích).

Nemůžete si vzít kartu, jejíž cenu nejste schopni zaplatit.






Žeton mocné packy zde neposkytuje žádné dodatečné bonusy – funguje stejně jako běžný.

Po vyhodnocení karty ji přidejte na správné místo ve svém příběhu, posuňte váš ukazatel morálky, pokud je to vyžadováno, a doplňte uvolněné místo novou vrchní kartou z balíčku setkání. Odhozené karty vraťte v náhodném pořadí na spodek dobíracího balíčku setkání. Jakmile dojdou karty v balíčku setkání, nové karty už nevykládejte.


### Morální volby

Průběh některých setkání bude záviset na tom, jakou volbu učiníte. Takové karty poznáte podle odlišného rozložení textu ve spodní části.

U těchto karet si musíte zvolit jednu ze dvou možností.

Karty představují morální dilema mezi dobrem a zlem – symbolizuje je ikona  v levém horním rohu. Podle toho, co si vyberete, kartu vyhodnotíte jako dobrý nebo zlý čin. Karty se symboly  /  /  přidávají do stejného sloupce ve svém příběhu. Pokud přidáváte zlý čin, posuňte žeton morálky na stupnici směrem k symbolu zla. Pokud přidáváte dobrý čin, posuňte žeton morálky směrem k symbolu dobra. Když přidáváte kartu se symbolem  posuňte žeton dle toho, zda jste zvolili dobro nebo zlo.



**Příklad:** Alena chce vyhodnotit jednu z vyložených karet setkání. Zvolí si kartu „Kočičajovnář“. V batohu má lano, takže může zaplatit požadovanou cenu. Odhodí požadovaný žeton a získá čajový lístek a  přidá si kartu do příběhu. V tomto případě se u karty rozhodla pro zlou možnost, takže posune žeton morálky o 1 pole směrem k symbolu zla. Kdyby si vybrala druhou možnost, vyhodnotila by dobrý čin a posunula by žeton morálky směrem k dobru.

## Boj

Ať už vyhodnocujete karty činů, setkání nebo výprav, pravidla boje jsou stejná, proto jsou popsána pohromadě. Některé karty (ať už setkání, nebo činy) vás přinutí bojovat – v takovém případě: vy se stáváte útočníkem, ten, s kým bojujete, je obránce. V boji porovnáváte body síly obou stran.

U protivníků zobrazených na kartách bývá jejich síla dána součtem modifikátoru na kartě a hodu kostkou (nebo několika hody).



Tento protivník má sílu 6, k ní přidáte výsledek hodu. Hodíte 1 , takže jeho celková síla je 7.



Tito protivníci mají sílu rovnající se výsledku hodu 3 kostkami. Hodíte , takže jejich celková síla je 3.

Síla dobrodruha se skládá ze 4 složek: dovednosti (trvalé symboly síly), hodu kostkou, zbraně nebo artefaktu, který použijete a bonusů za odhozené karty (efekt posílení).

Sečtěte symboly nacházející se na vaší desce postavy. Každý takový symbol = 1 bod síly. Pak přičtěte viditelné symboly na kartách ve vašem příběhu.

Během boje můžete použít 1 předmět nebo artefakt ze svého batohu, který má symbol . Každý symbol opět přidává 1 bod síly.

K symbolu viditelném na vaší desce postavy přičtěte počet symbolů na kartách přidaných do vašeho příběhu. Pokud bojujete s předmětem se symbolem přičtěte jej také. Množství symbolů sečtěte a hodte množstvím kostek rovnající se součtu symbolů .

Neexistuje žádný limit počtu kostek – házíte počtem odpovídajícím počtu symbolů kostky . Pokud byste měli házet více než 3 kostkami, zapamatujte si výsledky, hodte znovu stejnými kostkami a přičtěte součet.



**Útočník může zahrát až dvě karty ze své ruky lícem dolů. Pak může totéž udělat obránce.** Pak je oba hráči otočí a každý z nich si přičte 1 bod síly za každý symbol viditelný na jím zahranych kartách v sekci posílení.

**Aby útočník vyhrál, musí mít vždy více bodů než obránce. V případě shody vyhrává obránce. Při boji s protivníkem z karty setkání nebo výpravy je takový protivník vždy automaticky považován za obránce, a nesmí zahrát žádné karty jako posílení.**

**Po boji:** Vítěz karty, které použil v poslední fázi boje (tj. posilující karty), odhodí. Poražený si tyto své karty vezme zpět do ruky.

Není-li na kartě uvedeno jinak, po vyřešení boje přidáte danou kartu do svého příběhu. Některé karty obsahují ještě dodatečné efekty pro vítěze nebo poraženého – řiďte se s nimi na kartě.



**Příklad:** Alena se rozhodne vyhodnotit kartu setkání „Rytíř“. Aby mohla kartu přidat do svého příběhu, musí Rytíře porazit v boji. Rytíř má 3 body síly, ke kterým se přičítá výsledek hodu kostkou. Alena hodí kostkou a padne jí 3, takže Rytíř má dohromady 6 bodů síly. Na desce postavy a kartách příběhu má Alena 2 symboly. Hodí 1 kostkou a přičte výsledek - což jsou 2. Pak použije jeden předmět, , a získá další 2 symboly. Celkem má nyní 6. To ale stále nestačí k Rytířově porážce, takže Alena zahodí kartu Průzkumník, která jí dá další symbol . Tím se její celková síla zvýší na 7 bodů, a tak Rytíře poráží. Alena si kartu přidá do sloupce svého příběhu. Na místo setkání se doplní další karta z balíčku. Díky efektu Rytíře navíc posune Alena žeton morálky o 1 pole směrem k symbolu zla.



Mezi vzácnými předměty, které můžete během hry získat, je i luk.


Rozhodnete-li se jej v boji použít, hodte na začátku 1 kostkou. Hodíte-li , okamžitě vítězíte v boji, což je symbolizováno ikonou . V takovém případě žádný další krok boje nevyhodnocujte.

Gabriela



Alena



**Příklad:** Alena se rozhodne zahrát kartu *Duel* a zaútočit na Gabrielu. Může tak učinit, protože obě stojí na stejném poli. Zaplatí požadovanou cenu ve zdrojích a poté si obě hráčky porovnají sílu. Alena hodí kostkou a přičte k výsledku své symboly meče – má 6 bodů síly. Gabriela hází 2 kostkami a po přičtení hozeného výsledku ke svým symbolům meče má 8 bodů síly. Alena může zahrát 2 karty z ruky (lícem dolů), které mají v efektu posílení symbol meče . A také to udělá. Gabriela zahraje jednu. Po otočení má Alena sílu 9 a Gabriela 10. Alena tedy Gabrielu neporazila. Alena si vezme své 2 karty zpět do ruky a Gabriela svou zahanou odhodí. Pak obě vyhodnotí efekt karty *Duel* a Gabriela si ji přidá do příběhu.

## 2) Využití lokace

V Prastarém lese se nachází 12 lokací rozdělených do 4 typů: háje, rozvaliny, strážní věže a krámky. Každá lokace je reprezentována oboustranným dílkem – druhá strana představuje její zpustošenou (nebo v případě rozvalin naopak obnovenou) verzi. Abyste mohli vykonat akci spojenou s danou lokací, musíte na ní stát a položit zde žeton packy nebo mocné packy.

Když jste v některé lokaci (háji, rozvalinách, krámku, strážní věži), nesmíte položit svůj žeton packy na dílek oblasti, pokud se na něm už nachází některý váš žeton packy. Na jednom dílku však může být více žetonů od různých hráčů.







Háj 





V háji můžete nasbírat potravu, která se vám během Zkoušky lesa bude nesmírně hodit. Podle symbolu na dílku háje získáte žalud, malinu nebo houbu. Vezměte si ze zásobníku odpovídající žeton potraviny.




Pokud na tomto místě použijete žeton mocné packy získáte navíc i čajový lístek.

Když v háji sbíráte potravu, nezapomeňte se podívat i na svůj příběh. Pokud máte v příběhu některý z těchto symbolů:  /  /  / , vezměte si odpovídající žetony. Každý takový symbol vám přináší 1 dodatečný žeton potraviny daného druhu.



Během akce v háji můžete také odhodit až 2 karty činů z ruky, které mají v části efektu posílení některý z těchto symbolů:  /  /  / . Díky tomu můžete jednorázově získat další potravu podle symbolů na odhozených kartách.

Zpustošený háj 

Ve zpustošeném háji můžete při akci vyměnit 1 svůj žeton potraviny (konkrétní druh je znázorněn na dílku) za 1 čajový lístek.

Ve zpustošeném háji nemůžete odhazovat karty činů, abyste získali další žetony potraviny, nezískáváte žádné bonusové žetony potraviny za symboly ve svém příběhu.



Žeton mocné packy zde nepřináší žádné dodatečné výhody.



## Rozvaliny

Křivolaké cestičky Prastarého lesa občas vedou k opuštěným zříceninám dávných obydlí. Zde mohou dobrodruzi nalézt užitečné vybavení, které po sobě zanechali dávní obyvatelé.

Jakmile položíte žeton packy na dílek rozvaliny, vezměte všechny žetony předmětů z této lokace a tajně si je prohlédněte tak, aby je ostatní hráči neviděli. Můžete utratit 1 žeton potravy, abyste si vzali 1 z předmětů a uložili ho do svého batohu. Nemusíte však brát žádný, pokud nechcete. Zbylé žetony, které jste si nevzali, vraťte v libovolném pořadí lícem dolů zpět na dílek.



Pokud v rozvalinách použijete žeton mocné packy, můžete získat jeden další předmět navíc – zaplatíte za něj čajovým lístkem.

## Obnovené rozvaliny


Při hraní některých karet činů mohou dobrodruzi způsobit, že se dříve opuštěné rozvaliny znovu probudí k životu. Všechny rozvaliny představují pozůstatky jiného typu lokace. Jakmile jsou obnoveny, promění se v krámek, strážní věž nebo háj.




## Obnovená strážní věž

Když položíte žeton packy na obnovenou strážní věž, můžete přidat libovolnou kartu činů lícem dolů z ruky do kteréhokoli sloupce svého příběhu. To vám umožní rychleji získat žeton legendárního činů.




Pokud zde použijete žeton mocné packy, doberete si 2 karty činů z balíčku. Navíc, pokud máte ve svém příběhu symbol  získáte 1 dodatečnou kartu za každý takový symbol.




Kromě toho můžete při využití mocné packy v obnovené věži odhodit až 2 karty činů z ruky, které mají v efektu posílení symbol  – za každý takový symbol získáte další 1 kartu navíc.

## Obnovený krámek

Když položíte žeton packy na obnovený krámek, můžete provádět nákupy a prodeje za stejných podmínek jako v běžném krámku (viz oddíl Krámek na další straně).

Můžete využít bonusy za symboly krámku , které máte na desce a v příběhu.



Můžete odhodit až 2 karty činů z ruky s symbolem  v efektu posílení, a tím jednorázově navýšit svůj počet těchto symbolů.







Pokud zde použijete žeton mocné packy, můžete k placení v krámku použít karty z ruky jako čajové lístky – od tohoto okamžiku ovšem platí, že 1 karta = 2 čajové lístky!

## Obnovený háj





Když položíte žeton akce na obnovený háj získáte 1 čajový lístek ze zásobníku.



Pokud zde použijete žeton mocné packy, získáte místo toho 2 čajové lístky.

Stejně jako v běžném háji i zde vám se vyplatí při sběru čajových lístků nahlédnout do svého příběhu. Pokud máte v příběhu tyto symboly:  /  /  /  získáte za každý z nich 1 odpovídající žeton potravy navíc.



Během akce v obnoveném háji můžete také odhodit až 2 karty činů z ruky, které mají v efektu posílení některý z těchto symbolů:  /  /  / . Díky tomu jednorázově získáte další žetony potravy podle odhozených karet.




## Strážní věž


Z vysoko vztyčených věží nad korunami stromů dohlédnete na nové příležitosti k hrdinským činům. Když na strážní věž položíte žeton packy, doberte si 2 vrchní karty činů z balíčku a položte je vedle své desky postavy. Do ruky si je vezmete až na konci svého tahu.



Pokud zde použijete žeton mocné packy doberte si další 2 karty činů navíc (celkem tedy 4).


Když ve strážní věži získáváte nové karty činů, podívejte se také na svůj příběh. Máte-li v něm symbol , získáte za každý takový symbol 1 kartu navíc.



Během akce ve strážní věži můžete také odhodit až 2 karty činů z ruky, které mají v části efektu posílení symbol . Za každou takto odhozenou kartu si doberete 1 další kartu z balíčku.

## Zpustošená strážní věž

Ve zpustošené strážní věži během akce získáte 2 karty dle vlastního výběru z odhazovací hromádky.

V takové věži nemůžete odhazovat karty činů, abyste získali další karty a nezískáváte žádné extra karty za symboly  ve svém příběhu.



žeton mocné packy vám zde nepřinese žádný dodatečný efekt.



## Krámeček

Pod pokroucenými kořeny prastarých stromů se ukrývají krámky, které dobrodruhům nabízejí vše potřebné pro Zkoušku lesa. Zároveň ochotně odkoupí přebytečné předměty, které jste cestou našli.

Když položíte žeton packy na dílek krámku, můžete provádět nákupy a prodeje, pokud máte potřebné žetony potravy. Během jedné návštěvy nesmíte koupit a zároveň prodat stejný typ předmětu.



Pokud zde použijete žeton mocné packy, můžete navíc platit kartami činů z ruky, jako by to byly čajové lístky.

Oblast krámku na herní desce je společná pro všechny hráče – je umístěna pod mapou Prastarého lesa.

Obsahuje 2 sloupce malých polí pro běžné předměty a 2 sloupce velkých polí – jeden z nich je na začátku hry zaplněn vzácnými předměty.

*Cena lopaty je 1 žalud a 1 libovolný žeton potravy.*



## Nákup předmětu

Chcete-li v krámku koupit předmět, podívejte se na symbol nad sloupcem, ve kterém se předmět nachází a pak se podívejte na symbol nalevo od řádku, ve kterém leží. Cena předmětu je součtem těchto dvou symbolů. Zaplaťte 2 požadované žetony potravy do zásobníku a koupený předmět položte na volné místo ve svém batohu.

## Prodej předmětu


Chcete-li prodat předmět ze svého batohu, nejdříve zjistěte, zda se stejný předmět nachází na polích krámku.




Pokud ano, položte prodáváný předmět na stejný žeton v krámku a vezměte si ze zásobníku žetony potravy označené v příslušném řádku a sloupci. Pokud stejný předmět v krámku není, položte jej na libovolné volné pole správné velikosti (běžné předměty na malá pole, vzácné předměty na velká) a opět si vezměte žetony potravy podle řádku a sloupce, kam jste ho položili. Žetony potravy získané prodejem můžete okamžitě použít k nákupu jiných předmětů v krámku.

## Uložení artefaktu

Majitel společného krámku se rád postará i o artefakty, které jste získali na výpravách. Vedle oblasti krámku se nachází galerie. Pokud do galerie uložíte malý artefakt, získáte 1 libovolný žeton potravy. Pokud uložíte velký artefakt, získáte 1 čajový lístek. Artefakty do galerie ukládejte na pole se svým symbolem. Když artefakt do galerie odložíte, okamžitě získáte bonus (žeton potravy nebo čajového lístku), uvolníte si místo v batohu, a nepřijdete o body slávy – ty se vám započítají na konci hry, jako byste artefakt stále měli. Během jedné návštěvy krámku můžete uložit libovolný počet artefaktů. Artefakty můžete odkládat kdykoli v rámci jedné akce krámku, takže žetony potravy, které takto získáte, můžete okamžitě použít k nákupu dalších předmětů.




Po dokončení akce v krámku se podívejte na svou desku postavy, příběh a žetony. Sečtěte všechny symboly , které vidíte. Podle počtu symbolů si můžete vybrat bonusy:

- 2  = 1 vrchní kartu činu z balíčku.
- 3  = 1 houba, 1 malinu nebo 1 žalud.
- 4  = 1 čajový lístek.

Pokud máte více symbolů, můžete každý bonus získat i vícekrát. Bonus získáte i v případě, že jste žeton packy do krámku položili, ale nic jste neprodali ani nekoupili.



Při uplatňování bonusů můžete také odhodit až 2 karty činů z ruky, které mají v efektu posílení symbol . Tak můžete jednorázově získat symboly navíc.

## Zpustošený krámk



Každý zpustošený krámk má svou vlastní schopnost a umožňuje vám prodat předmět z batohu právě jednou:





Odložte běžný předmět z batohu do krámk a získejte jiný běžný předmět z krámk.



Odložte běžný předmět do krámk a získejte 2 čajové lístky ze zásobníku.






Odložte běžný předmět do krámk a získejte libovolné 2 žetony potravy (kromě čajového lístku) a 2 karty činů z vrchu balíčku.

Ve zpustošeném krámku nemůžete odhazovat karty činů, abyste získali další symboly . A nezískáváte zde ani žádný bonus za  na své desce či v příběhu.

Žeton mocné packy zde nepřináší žádné výhody navíc.


Na začátku vám může dělat potíže, kdy smíte využít dodatečné symboly ze svého příběhu nebo odhazovat karty, abyste získali další symboly. Zapamatujte si jedno obecné pravidlo:

Pokud na dílku oblasti, kde právě provádíte akci,

vidíte některý z těchto symbolů  /  / , můžete při dané akci získat extra žetony potravy či karty za symboly ve svém příběhu a na odhozených kartách. Pokud je symbol na dílku přeškrtnutý, nesmíte v této oblasti používat bonusy ze svého příběhu ani odhazovat karty pro extra symboly. Obnovené rozvaliny mají původní symbol přeškrtnutý



ale získají nový  /  / , takže v nich opět můžete využívat bonusy.

Pro přehlednost jsou místa, kde můžete akci posílit odhozením karet, označena malou ikonkou .





**Příklad:** Alena se zastaví v krámku. Položí na něj žeton packy aby mohla obchodovat. Rozhodne se prodat konvici, kterou má v batohu. Protože v krámku není žádná konvice, může žeton předmětu položit na libovolné volné malé pole. Z řádku a sloupce tohoto pole získá 1 houbovku a 1 libovolný žeton potravy – vybere si žalud. Poté se rozhodne odložit artefakt do galerie. Za to získá 1 čajový lístek a uvolní si místo v batohu. Následně si v krámku kupuje štít za 1 čajový lístek a 1 malinu. Nakonec si spočítá všechny své symboly (scales) – a ještě navíc odhodí 1 kartu činu, která má v efektu vedle ikony (cross) další symbol krámku. Dohromady tak má 5 (scales). Za to si zvolí bonus v podobě 1 karty činu (za 2) a 1 žetonu potravy (za 3).

### 3) Vydání se na výpravu

Prastarý les není jen sítí cestiček a voňavých mýtin. Na jeho okrajích se rozkládají nebezpečné oblasti, plné nástrah, ale i vzácných artefaktů. Pokud se na to cítíte, můžete je prozkoumat – musíte však být dobře připraveni. Na západě leží Zapomenuté bažiny, obývané divokým kmenem žab. Na severovýchodě se tyčí pohoří korunované Mrazivým vrškem, o kterém se říká, že na něj dosud nikdo nevystoupal. A pod zemí se rozprostírají Temné jeskyně, v nichž se prý skrývají pozůstatky dávné civilizace. Najdete v sobě dost odvahy, abyste se vydali do těchto

nebezpečných míst? Kromě pokladů a nečekaných setkání tu můžete získat i značnou slávu!

Oblasti výprav představují 3 zvláštní oblasti na mapě Prastarého lesa, které se mírně liší od ostatních částí. Pole každé z nich jsou označena vlastní ikonou, aby bylo jasné, že je vaše postava na výpravě: Zapomenuté bažiny jsou označeny (swamp), Mrazivý vršek (mountain) a Temné jeskyně (cave). Východí pole výpravy je označeno symbolem vstupu (ram) a pole východu symbolem východu (exit). Na něm skončíte po ukončení výpravy.

Cílem každé výpravy je dostat se až na cílové pole (5). Na každé výpravě se nachází několik cílových polí. Čím vzdálenějšího cílového pole dosáhnete, tím více bodů slávy získáte na konci hry za splněnou výpravu.

-  Zapomenuté bažiny
-  Mrazivý vršek
-  Temné jeskyně
-  Symbol východního pole výpravy
-  Cílové pole v oblasti výpravy
-  Pole východu z oblasti výpravy

## Na polích výpravy:


- Nemůžete používat svůj pohyb.
- Nemůžete hrát karty činů.
- Nemůžete pokládat žetony pacek jinam než na vyznačenou sekci dané výpravy.



## Příprava na výpravu

Vedle prvního pole každé oblasti výpravy uvidíte symboly různých předmětů, které se vám mohou na cestě hodit. Mít je není povinné, ale mohou vám výpravu výrazně usnadnit.



Jakmile vstoupíte na výchozí pole výpravy , musíte zde zastavit. Dokud oblast výpravy neopustíte, neplatí pro vás běžná pravidla pohybu. Další postup – zda se posunete dál, nebo zůstanete stát – závisí pouze na kartách výprav, které budete vyhodnocovat.



## Akce výpravy

Když stojíte na jakémkoli poli výpravy (včetně výchozího, můžete provést pouze jediné – položit žeton packy do sekce výpravy, která odpovídá oblasti, ve které se nacházíte. Každá výprava má svou vlastní sekci pro žetony pacek – najdete je nad mapou Prastarého lesa, pod příslušnými balíčky karet výprav.

Na rozdíl od oblastí v Prastarém lese může být v jedné sekci výpravy více žetonů pacek zároveň – i od různých hráčů.



Jakmile položíte svůj žeton packy do příslušné sekce výpravy, vezměte si vrchní kartu z balíčku výprav, který má na rubu stejný symbol, jako je na poli, a kompletně ji vyhodnoťte.



Pokud do sekce výpravy položíte žeton mocné packy, můžete bez vyhodnocení odhodit první dobíranou kartu výpravy a vzít si další vrchní kartu z balíčku, kterou už vyhodnotit musíte!



Karty výprav jsou podobné kartám činů a setkání. Abyste kartu vyhodnotili, musíte zaplatit celou její cenu, poté vyhodnoťte její efekt. Pokud nemůžete za kartu plně zaplatit, postupujte podle instrukcí v jejím textu – obvykle vám karta sama řekne, co se stane. Některé karty nabízejí více možností. Můžete si zvolit jakoukoli, jejíž podmínky splňujete. Není-li na kartě uvedeno jinak, po vyhodnocení ji přidáte do svého příběhu stejně jako ostatní karty.

Většina karet výprav po vyhodnocení umožní pokračovat dál ve zkoumání oblasti. Pokud karta říká „postupte“ , posuňte svou figurku na sousední pole výpravy nebo na cílové pole výpravy. Vede-li dále více cest, musíte si vybrat jednu z nich. Během výpravy se nesmíte vracet zpět. Jestliže karta říká „nepostupujte“ , zůstanete stát na stejném poli až do svého příštího tahu.

V závislosti na oblasti výpravy se může postup na další pole lišit.



V Zapomenutých bažinách postupujete na sousední pole, které je s vaším polem spojeno čarou.



V oblasti Mrazivého vršku vedou některé cesty strmějšími a náročnějšími stezkami. Na dvou z nich musíte při postupu zaplatit dodatečnou cenu:



Zde musíte odhodit 2 žetony potravy do zásobníku.

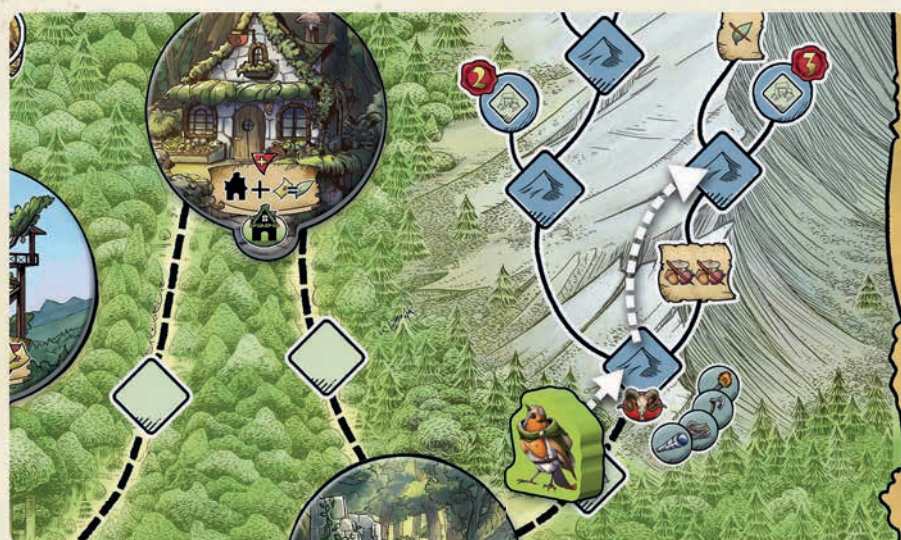




Zde musíte odhodit 1 čajový lístek do zásobníku.



V oblasti Temných jeskyní záleží směr vašeho postupu na rozhodnutí na kartě výpravy: někdy se přesunete po cestě označené ●●●, jindy ———. Po vyhodnocení karty už směr nemůžete zvolit sami – vždy se řídíte uvedenými informacemi na kartě.





**Příklad** Alena se vydá na výpravu do oblasti Mrazivého vršku. Vstoupí na pole se symbolem výpravy , zastaví na něm a položí žeton packy do sekce pod kartami výprav Mrazivého vršku. Vezme vrchní kartu z příslušného balíčku. Dobraná karta ji nutí bojovat s Vlkem, který má 7 bodů síly + hod kostkou. Alena hodí kostkou za Vlka a padne 1. Vlk má celkem 8 bodů síly. Hodí nyní za sebe. Má 6 bodů síly ze svých symbolů a 3 z kostek. Má tedy 9 bodů síly a Vlka poráží. Kartu přidá do kategorie  ve svém příběhu a svou figurku posune na další pole v horách. Může se rozhodnout, zda použije zkratku, a zaplatí za ni 2 žetony potravy, nebo půjde delší cestou, která nic nestojí. Rozhodne se pro zkratku a odhodí 2 houby do zásobníku. V příštím tahu položí do sekce výprav další žeton packy a vyhodnotí další kartu výpravy.

## Artefakty

Díky některým kartám výprav můžete získat mimořádné artefakty. Když artefakt obdržíte, vezměte si jeho žeton z příslušného místa vedle balíčku výprav a uložte jej do svého batohu. Artefakty vám na konci hry přinesou extra body slávy.


Pokud se rozhodnete, že artefakt už nepotřebujete a jen vám zabírá místo v batohu, můžete jej odhodit do krabice (vyřadit ze hry), nebo při příští návštěvě krámku předat do galerie.

Některé artefakty mají zvláštní schopnosti. Ty jsou popsány na konci této příručky. Tyto schopnosti můžete využívat pouze tehdy, máte-li artefakt v batohu.

## Ukončení výpravy a odchod z oblasti výpravy


Během jedné výpravy můžete po cestách prozkoumat celou oblast, nebo se rozhodnout pro předčasný návrat. Při postupu na výpravě si můžete zvolit cílové pole s ikonou bodů slávy. Tím v daném místě svou výpravu ukončíte.

Někdy vám zakončení výpravy na takovém poli poskytne ještě další bonus.

bez ohledu na to, na které cílové pole dojdete, položte na něj odpovídající vlaječku. Ta ukazuje, jak daleko jste došli a kolik bodů slávy za tuto výpravu získáte na konci hry. Svou figurku přesuňte na  pole příslušné výpravy před oblastí výpravy. Tím končí váš tah. Od příštího tahu můžete pokračovat v putování po Prastarém lese.

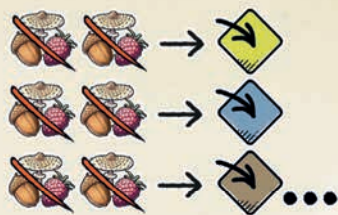


**Poznámka:** Jakmile jednou položíte svou vlaječku na cílové pole výpravy, nemůžete se na tuto výpravu vydat znovu.

Rozhodnete-li se odejít z výpravy dříve, než dosáhnete cílového pole, na začátku svého tahu přesuňte figurku na výstupní pole příslušné oblasti . Poté odehrajte běžný tah. V takovém případě nepokládejte žádnou vlaječku – za tuto výpravu nezískáte žádné body slávy, ale můžete se do stejné oblasti v budoucnu vydat znovu.

Kdykoli opustíte oblast výpravy (ať už po úspěšném zakončení, nebo předčasném odchodu), posbírejte všechny odhozené karty dané výpravy, zamíchejte je a vraťte je lícem dolů do příslušného balíčku.

Může nastat situace, kdy se balíček výprav určité oblasti vyčerpá. I tehdy se na výpravu můžete vydat. Po položení žetonu packy nezískáte žádnou kartu, ale můžete zaplatit 2 libovolné žetony potravy a posunout se tak na další pole výpravy.



**Příklad:** Ve svém dalším tahu Alena znovu úspěšně vyhodnotí kartu, kterou si dobrala v horách. Tentokrát už však nechce ve výpravě pokračovat, a tak se rozhodne opustit oblast Mrazivého vršku. Položí svou vlaječku vedle pole se symbolem 3 bodů slávy a přesune svou figurku na pole . V příštím tahu bude moci pokračovat ve své pouti Prastarým lesem. Protože už vlaječku Mrazivého vršku použila, na tuto výpravu se znovu vydat nemůže.

## 4) Pomoc obyvatelům Prastarého lesa

V Prastarém lese žije mnoho tvorů, kteří potřebují se svými každodenními strastmi pomoci od dobrodruha. Chcete-li je podpořit, položte svůj žeton packy na pole pomoci (umístěné nad místem pro balíček karet činů).

Žeton pomoci můžete položit bez ohledu na to, kde se právě nacházíte (kromě výpravy). Za vaši pomoc získáte 1 kartu činu z balíčku nebo 1 žeton potravy ze zásobníku – malinu, houbu nebo žalud.

**Na poli pomoci může ležet více žetonů pacek různých hráčů.**

V této oblasti nemůžete odhazovat karty činů, abyste získali další žetony potravy, a také nezískáváte žádné bonusy za symboly ze svého příběhu.



Žeton mocné packy zde nepřináší žádný dodatečný efekt.



## Akce táboření

Zkouška lesa trvá čtyři dny. Během nich dobrodruzi bloudí Prastarým lesem, plní činy a sbírají slávu. Večer, když se setmí, postaví své stany na mýtinách a odpočívají. Ráno se znovu vydávají na cestu – ale v tom shonu občas po sobě něco zanechají.

1) Pokud nemáte žádný žeton packy, vypadá váš tah jinak než obvykle. Stále se můžete pohnout a zahrát kartu činu z ruky, ale musíte zároveň rozbít tábor.

2) Některá pole na desce Prastarého lesa jsou tábořiště . Když na takovém poli táboříte, získáte bonus uvedený na daném poli.



Posuňte svůj žeton morálky o jedno pole vlevo nebo vpravo.



Vezměte 1 kartu z ruky a přidejte ji zakrytou do libovolného sloupce svého příběhu.



Získejte 1 čajový lístek ze zásobníku.



Přidejte si 1 z odhalených karet setkání do ruky. (Můžete ji později zahrát jako kartu činu.) Poté doplňte prázdné místo novou kartou z balíčku setkání.



Získejte 1 běžný předmět z krámků.



Vezměte si žeton začínajícího hráče.

3) Zkontrolujte, zda se na poli, kde táboříte, nenachází žeton stanu, který zde zanechal některý dobrodruh. Pokud ano, otočte jej a získejte uvedený bonus. Bonusy mohou být okamžité (získáte je hned) nebo odložené (označené symbolem - můžete je využít později).

Okamžité bonusy:



2 karty činů – přidejte si je vedle desky postavy a na konci tahu do ruky.



Posuňte svůj žeton morálky o jedno pole vlevo nebo vpravo.



1 malina – přidejte do svých zásob.



1 houba – přidejte do svých zásob.



1 žalud – přidejte do svých zásob.



1 čajový lístek – přidejte do svých zásob.







Stan s křížkem „X“ – žádný bonus neposkytuje.



1 libovolný žeton potravy (kromě čajového lístku) – vyberte a přidejte do svých zásob.

Odložené bonusy:

-  Jeden symbol  navíc k jednorázovému použití.
-  Jeden symbol  navíc k jednorázovému použití.
-  Jeden symbol  navíc k jednorázovému použití.
-  Jeden symbol  navíc k jednorázovému použití.

Jakmile bonus využijete, žeton odložíte do krabice.

4) Skrytě před ostatními hráči položte 1 ze svých dostupných žetonů stanů lícem dolů na pole tábořiště, na kterém se právě nacházíte. Další dobrodruh, který na tomto místě rozbije tábor, získá bonus, který jste zde zanechali. Můžete to být klidně i vy sami, pokud se sem později vrátíte.

5) Nakonec si vezměte všechny své žetony pacek z desky Prastarého lesa a položte je zpět na svoji desku postavy. Tím váš tah končí.



**Příklad:** Každý hráč už odehrál všechny 4 své žetony pacek. Je tedy čas na odpočinek. Gabriela má žeton začínajícího hráče, takže může tábořit jako první. Přesune svou figurku na pole tábořiště. Otočí žeton stanu, který na poli leží, a získá z něj bonus – 1 čajový lístek a následně žeton odhodí do krabice. Zároveň získá 1 běžný předmět z krámku – to je základní bonus daného tábořiště. Vybere si jeden ze svých zbývajících žetonů stanů a položí jej lícem dolů na toto místo. Nakonec sebere všechny své žetony pacek z desky a položí je na desku postavy.



**Příklad:** Alena se rozhodne tábořit na poli, kde si vezme žeton prvního hráče. Na tomto poli není žádný žeton stanu, takže Alena nezíská žádný bonus. Přesto musí na toto pole položit lícem dolů jeden ze svých žetonů stanů. Poté si sebere všechny své žetony pacek z desky Prastarého lesa a položí je na svou desku postavy. Jakmile všichni dobrodruzi dokončí táboření, Alena zahájí nové kolo.

## Táboření mimo tábořiště

Může se stát, že nemůžete ukončit pohyb na žádném poli tábořiště – například pokud jste právě na výpravě. V takovém případě můžete použít „univerzální tábořiště“ na desce Prastarého lesa – není přiřazeno ke konkrétnímu poli na mapě.

**Postup je následující:** Zvolte si bonus z univerzálního tábořiště – buď 1 kartu činu, nebo 1 žeton potravy (kromě čajového lístku). Pokud je na univerzálním tábořišti žeton stanu, získáte i jeho bonus, poté žeton odhodíte do krabice. Nakonec zde zanechte jeden ze svých žetonů stanů, stejně jako byste byli na běžném tábořišti.



**Příklad:** Gabriela je právě na výpravě v oblasti Zapomenutých bažin. V předchozím tahu odehrála svůj poslední žeton pacy, takže nyní musí tábořit. Chce však v příštích tazích ve výpravě pokračovat, a proto nemůže skončit na běžném tábořišti. Rozhodne se využít univerzální tábořiště. Vybere si jako bonus 1 kartu činu. Na tomto místě už leží žeton stanu, který je však „prázdný“, takže žádný další bonus nezíská. Položí sem jeden ze svých stanů, sebere všechny své žetony pacek z desky Prastarého lesa a vrátí je na svou desku postavy. V příštím tahu bude Gabriela moci znovu pokračovat ve výpravě z pole, na kterém se právě nachází.

## Začátek nového dne

Jakmile všichni dobrodruzi postaví své stany, začíná nový den.


Hráč s žetonem začínajícího hráče, se může rozhodnout, že odhodí všechny odkryté karty setkání a nahradí je třemi novými kartami z balíčku. Odhozené karty vloží náhodně do spodní části balíčku setkání.

Poté začíná nové kolo – začíná hráč s žetonem začínajícího hráče.

## Konec hry

Když i poslední sluneční paprsek pohladí koruny stromů a zmizí za obzorem, Zkouška lesa končí. Les zašumí a vydá svůj verdikt. Z houští se vynoří jeden z dobrodruhů – vyvolený nový Ochránce Zeleného údolí. Prastarý les svými klikatými stezkami a nebezpečnými nástrahami vyzkoušel jejich ducha, odvahu i důvtip.

Když všichni hráči vyčerpají všechny své žetony pacek i žetony stanů, Zkouška lesa končí. Nyní je načase zhodnotit, kolik slávy jste si vydobyli.

**Sečtete všechny body slávy zobrazené na symbolech**  :

- na odkrytých kartách (lícem nahoru) ve vašem příběhu,
- na předmětech a artefaktech ve vašem batohu,
- na polích s vlaječkami v oblastech výprav,
- na poli, kde leží váš žeton morálky,
- na vašich žetonech legendárních činů,
- +1 bod slávy za žeton začínajícího hráče (máte-li jej),
- za artefakty, které jste odevzdali do galerie.

**Hráč s nejvyšším počtem bodů slávy se stává Ochránce Zeleného údolí!**

Pokud mají dva či více hráčů stejný počet bodů, vítězí ten, kdo má více karet ve svém příběhu (lícem vzhůru i dolů). Pokud nerozhodne ani to, vítězství sdílejí.

Obyvatelé Zeleného údolí si oddechnou – ví, že nový Ochránce je uchráněn před každým nebezpečím. Ale Prastarý les nikdy nespí. Čeká. Pozoruje. Až znovu přijde rovnodennost, zavolá další generaci dobrodruhů. Protože pokud je něco historie naučila, pak to, že boj za klid a soulad je nekonečný, a povolání nového Ochránce nikdy není příliš daleko.

**Gratulujeme!** Přežili jste Zkoušku lesa. Místní bardové budou zpívat písně o odvaze a moudrosti Ochránce po generace...



*Ramono, děkuji za tvou lásku, kreativitu a neutuchající podporu. Bez tebe by tahle hra byla stále jen myšlenkou zastrčenou někde v koutku mé mysli.*

*Obrovské díky všem mým playtesterům. Speciální poděkování pak zasluhují Matteo Fioravanti, Giorgio Saviotti, Simone Maurizzi, Lorenzo Castigliana, Licia Cavallini, Sebastiano Giuffredi, Enrico Mazzanti, Leonardo Santacroce, Giorgia Giaretti, Leonardo Spinelli, Michele Cagnolati, Emiliano Venturini, Davide Pagliari, Sauro "Miller" Parissi a Gianluca Pica z The Rolling Gamers, Jan Zhabjaku (MeepleOrDie), Comelasfoggia Studios a Associazione Dadi Ducali.*

*Díky, G.*

## Tvůrčí tým

**Design hry:** Giancarlo Spinelli

**Ilustrace:** Anna „Mikado“ Przybylska, Adam Strzelecki

**Grafický design:** Adam Strzelecki, Ka Leszczyńska

**Vývoj hry:** Andrzej Olejarczyk, Przemek Wojtkowiak, Adam Strzelecki, Mariusz Majchrowski

**Pravidla:** Mariusz Majchrowski

**Projektové řízení:** Przemek Wojtkowiak

**Editace akorektury:** Locatheart, Rebel team a speciální poděkování Windziarz!

**Sazba:** Adam Strzelecki, Ka Leszczyńska

**Testeři:** Hubert Bartos, Marek Jodel, Karolina Batorska, Przemek Wrzosek, Karol Drynda, Mateusz Seroczyński, Marek Stożyński, Rafał Szczepkowski, Sylwia Smolińska, Przemysław Zub, Patryk Chaberski, Paweł Gajda, a skupina „Roboty Planszowe“: Arkadiusz Dymalski, Jędrzej Modrzyński, Bartosz Wyrwał, Jarosław Piersiala, Marcin Kowalski, Janusz Wawrzyniak, Michał Długaj, Jakub Prazmowski, Błażej Ślachetka

### **Příklad**

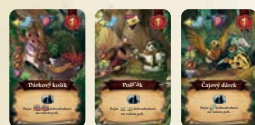
*Na konci hry získá Alena:*

- 26 bodů za karty ve svém příběhu
  - 2 body za předmět v batohu
  - 2 body za vlaječku Zapomenutých bažin
  - 2 body za pozici žetonu morálky
  - 0 bodů za žetony legendárních činů nebo žeton začínajícího hráče - ani jedno totiž nemá.
  - 4 body za artefakt, který odevzdala do galerie.
- Celkem tedy 36 bodů slávy.**

# Popis karet



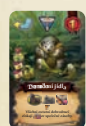
**Čarodějnice:** Kartu, kterou přidáte do příběhu, nijak nevyhodnocujete. Pokud má karta symbol posuňte žeton morálky na stranu, kterou si zvolíte. Má-li karta přímo symbol nebo posuňte žeton morálky na určenou stranu.



**Dárkový koš / Pošták / Čajový dárek:** Žeton potravy, který se předává, musí pocházet z vašich osobních zásob.



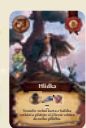
**Dobročinná sbírka:** O tom, zda efekt použijí, rozhodují ostatní hráči v pořadí kola, počínaje hráčem, který sedí po vaší levici.



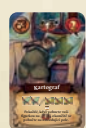
**Doručení jídla:** O tom, jaký žeton potravy získají, si rozhodují ostatní hráči v pořadí kola, počínaje hráčem po vaší levici.



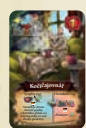
**Filantrop:** Když další hráč použije žetony potravy, které jste na kartu odložili, odebere je z krámku (ne ze svých zásob).



**Hlídky:** Kartu, kterou si přidáte do příběhu, nijak nevyhodnocujete – jen ji přiložíte. Pokud karta, kterou jste si vybrali, obsahuje symbol posuňte žeton morálky na tu stranu, kterou si zvolíte.



**Kartograf:** Pokaždé, když skončíte svůj pohyb na prvním poli výpravy, okamžitě se přesunete na další pole výpravy. Cestu si vyberete sami. V Zapomenutých bažinách můžete okamžitě použít nejbližší cílová pole – rovnou tam položíte svou vlaječku. V Temných jeskyních si můžete zvolit, zda půjdete po cestě označené nebo . V oblasti Mrazivého vršku můžete využít kratší cestu, ale musíte zaplatit její dodatečnou cenu odhozením nebo .



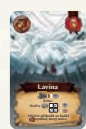
**Kočičajovnář:** Pokud váš žeton mocné packy neleží na desce nebo už vám nezbyl žádný žeton packy na desce postavy, efekt na straně nebude fungovat.



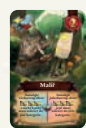
**Krokodýlí hnízdo:** Odhalenou kartu vraťte lícem dolů na vrch balíčku výprav.



**Kurátor:** V oblasti galerie položte artefakt, který jste odhodili k zaplacení této karty, na své pole v galerii.



**Lavina:** Pokud se rozhodnete přehodit kostku, musíte přijmout nový výsledek. Ten předchozí přestává platit.



**Malíř:** Pamatujte, že kategorie karty je určena prvním symbolem v levém horním rohu.



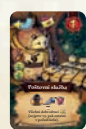
**Meč na vrcholku:** Za zlé karty se považují ty, které mají symbol v levém horním rohu. Pokud si zvolíte zlou možnost a nehodíte , můžete i tak pokračovat dále.



**Nejdelší cesta:** Vaše žetony pacek musí odpovídat jedné z uvedených podmínek:



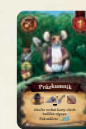
**Objevitel:** Abyste mohli přesunout svou vlaječku, musíte ji v dané oblasti výpravy už mít. Pokud v oblasti žádnou vlaječku nemáte nebo už jsou všechny vaše vlaječky na polích s maximálním počtem bodů slávy, efekt karty nemá žádný účinek – kartu pouze přidáte do svého příběhu.



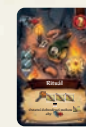
**Poštovní služba:** Hráči se rozhodují, zda získají kartu, v pořadí kola, počínaje vámi.



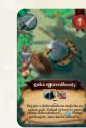
**Poutník:** Každý váš žeton packy musí být položen na jiný typ lokace. Například 2 žetony ve dvou různých krámcích stále považujte jako jeden typ lokace.



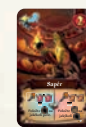
**Průzkumník:** Smíte odhalit pouze vrchní kartu každého balíčku. Pokud někdo z hráčů takovou kartu vyhodnotí, další karta v daném balíčku zůstává lícem dolů.



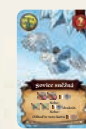
**Rituál:** O tom, zda efekt použijí, rozhodují ostatní hráči v pořadí kola, počínaje hráčem po vaší levici.



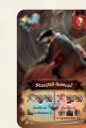
**Ruka spravedlnosti:** Dobrodruh se považuje za zlého, pokud je jeho žeton morálky na stupnici vpravo od .



**Sapér:** Můžete obnovit tunel, který byl dříve zasypan. V takovém případě místo pokládání nového žetonu odstraňte žeton .



**Sovice sněžná:** Pokud postoupíte po kratší cestě, musíte i tak zaplatit dodatečnou cenu vyznačenou na mapě (, nebo .



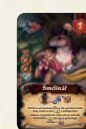
**Stavitel – Bourač:** Chcete-li obnovit nebo zrušit lokaci, jednoduše otočte její dílek. Jsou-li v rozvalinách, které obnovujete, ještě nějaké předměty, přesuňte je do krámku na odpovídající pole.



**Stopař:** Abyste kartu zahráli, musíte sledovat pouze 1 hráče. Započítávají se pouze žetony ležící na oblastech Prastarého lesa – neberte v úvahu žetony v sekci setkání, výprav ani na poli pomoci.



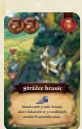
**Šerpa:** Karty a žetony potravy můžete odhazovat v libovolné kombinaci. Například, pokud máte 3 věci, můžete odhodit 3 žetony potravy nebo 2 karty z ruky a 1 žeton potravy atd. Pamatujte, že kdykoli můžete odhodit libovolný počet předmětů a/nebo artefaktů.



**Šmelinář:** O tom, jak využijí efekt, rozhodují ostatní hráči v pořadí kola, počínaje hráčem po vaší levici.



**Švindlíř:** Musíte hodit méně, než je součet bodů slávy na odhozených kartách. Hodíte-li stejné číslo, efekt se neprovede.



**Strážce hranic:** Vaše žetony pacek musí odpovídat jedné z podmínek uvedených na kartě:



**Táborový dárek:** Pokud se rozhodnete přehodit kostku, musíte přijmout nový výsledek a ten původní už neplatí.



**Únosce:** Vzátá karta setkání se stává kartou činu. To znamená, že ji můžete z ruky zahrát, aniž byste museli pokládat žeton do sekce setkání. Navíc, kdykoli jiná karta říká například „odhodte kartu“, můžete odhodit i tuto.




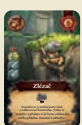
**Visící pošták:** Karty dobírejte v pořadí kola, počínaje vámi jako aktuálním hráčem.



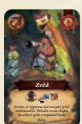
**Výběrčí mýta:** Pokud se rozhodnete přehodit kostku, musíte přijmout nový výsledek a ten původní už neplatí.





**Zapovězená hrobka:** V případě druhé možnosti si musíte zvolit: BUĎ získáte žeton , NEBO postoupíte na další pole. Nelze zvolit oboje.




**Zlézač:** Pokud má odhazovací hromádka méně než 3 karty, vezměte si všechny.



**Zvěd:** V oblasti Zapomenutých bažin, pokud položíte svou vlaječku na cílové pole , nezískáte , jen body slávy.



**Žabí kmen:** Pokud máte víc předmětů / artefaktů se symbolem , musíte jeden z nich odhodit, abyste mohli zvolit „dobrou“ možnost.



**Žhář / Pustina / Spálená země:** Otočte dílek lokace na které stojíte, lícem dolů.


## Popis předmětů

Většina předmětů má speciální schopnosti – ty jsou popsány níže.




Některé předměty žádnou zvláštní schopnost nemají, ale jsou důležité při vyhodnocování určitých karet a během výprav (často je potřebujete jako vybavení).




Tyto předměty lze použít jako zbraně v boji. Poskytují vám 1 nebo více symbolů . Opět jsou užitečné jak pro boj, tak pro splnění požadavků karet či výprav.




**Meč:** Pokud si jej zvolíte jako zbraň v boji, poskytnete vám 3 .



**Obchodní glejt:** Když jdete do krámků, poskytuje vám 3  (počítají se stejně jako symboly krámků).



**Křídla:** Při pohybu Prastarým lesem vám dají 3 .




**Kompas:** Během výpravy vám umožní zahodit první dobranou kartu výpravy a vzít si místo ní další. Kompas funguje během výpravy stejně jako žeton mocné packy. Pokud máte kompas a zároveň použijete žeton mocné packy, můžete odhodit první dvě karty a vyhodnotit až třetí.



**Štít:** Nutí vaše protivníky (z karet setkání a výprav), aby házeli o 1 kostku méně v boji.



**Luk:** Pokud si jako zbraň v boji zvolíte luk, hodte před začátkem souboje 1 kostkou. Padne-li , okamžitě vyhráváte a žádný další krok boje nevyhodnocujete.

## Artefakty



**Elixír (Čarodějnice):** Můžete jej odhodit během svého tahu, abyste si vybrali libovolnou kartu z ruky a přidali ji lícem nahoru do svého příběhu. Použitý artefakt odložte do krabice.



**Meč (Meč na vrcholku):** Pokud si tento meč zvolíte jako zbraň v boji, poskytnete vám navíc: +2 body síly a 1 dodatečnou kostku k hodů.

## Předměty



Tyto předměty žádnou zvláštní schopnost nemají, ale jsou důležité při vyhodnocování určitých karet. Budete je také potřebovat na výpravách.



Tyto předměty lze použít jako zbraně v boji. poskytují vám 1 nebo více symbolů . Jsou také užitečné při vyhodnocování některých karet a při výpravách.



**Meč:** Pokud si jej zvolíte jako zbraň v boji, poskytnete vám 3 .



**Obchodní glejt:** Když jdete do krámků, poskytuje vám 3 .



**Křídla:** Při pohybu Prastarým lesem vám dají 3 .



**Kompas:** Během výpravy vám umožní zahodit první dobranou kartu výpravy a vzít si místo ní další. mocné packy. Pokud máte kompas a zároveň použijete žeton mocné packy, můžete odhodit první dvě karty a vyhodnotit až třetí.



**Štít:** Nutí vaše protivníky (z karet setkání a výprav), aby házeli o 1 kostku méně v boji.



**Luk:** Pokud si jako zbraň v boji zvolíte luk, hodte před začátkem souboje 1 kostkou. Padne-li , okamžitě vyhráváte a žádný další krok boje nevyhodnocujete.

## Artefakty



**Elixír (Čarodějnice):** Můžete jej odhodit během svého tahu, abyste si vybrali libovolnou kartu z ruky a přidali ji lícem nahoru do svého příběhu. Použitý artefakt odložte do krabice.



**Meč (Meč na vrcholku):** Pokud si tento meč zvolíte jako zbraň v boji, poskytnete vám navíc: +2 body síly a 1 dodatečnou kostku k hodům.

## Bonusy stanů (žetony stanů)



2 karty činů – přidejte je mezi své zdroje, a pak na konci tahu do ruky.



Posuňte svůj žeton morálky o 1 pole vlevo nebo vpravo.



Malina – přidejte do svých zásob.



Houba – přidejte do svých zásob.



Žalud – přidejte do svých zásob.



Čajový lístek – přidejte do svých zásob.



Stan s „X“ – neposkytuje žádný bonus.



Libovolný žeton potravy (kromě čajového lístku) – zvolte a přidejte do zásob.



Jeden symbol navíc k jednorázovému použití.



Jeden symbol navíc k jednorázovému použití.



Jeden symbol navíc k jednorázovému použití.



Jeden symbol navíc k jednorázovému použití.

## Bonusy tábořišť



Posuňte žeton morálky o 1 pole vlevo nebo vpravo.



Vezměte 1 kartu z ruky a přidejte ji lícem dolů do libovolného sloupce svého příběhu.



Získejte 1 čajový lístek ze zásobníku.



Přidejte si 1 z odhalených karet setkání do ruky (můžete ji později zahrát jako kartu činů).



Získejte 1 běžný předmět z krámků.



Vezměte si žeton začínajícího hráče.