



Cesta modrých  
vodopádů



Stežka hvězdných očí



Cesta lesních dryád



Křišťálová stežka



Cesta tygřích  
bojovníků



Cesta sladkých plodů



Cesta zlatých  
trpaslíků

### Pravidla hry

Na mapě Starého lesa jsou vyznačeny Severní bažiny a z nich vedoucích sedm cest.

Každá cesta končí na místě síly, kam je třeba donést jeden z Kamenů Země.

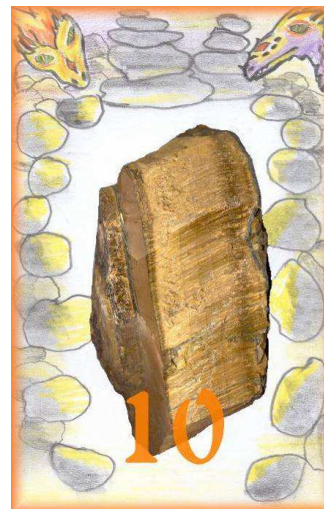
Cesta je tvořena 21 políčky, první se přeskakuje.

Každý klan má balíček karet kamenů a rozdělí se na tři družiny poutníků.

Balíček karet kamenů obsahuje 127 karet kamenů a 8 karet menhirů.

Karty kamenů slouží k vykládání postupek podle čísel a druhu minerálu, karty menhirů mají zvláštní funkci (viz dále).

Každá družina má pět hracích figurek.



### Způsob hry

Všechny družiny začínají hrát v prostoru Severních bažin.

Před zahájením hry dostanou po 8 kartách z balíčku karet kamenů.

Družina vlastní tedy osm karet. Uspořádá si je podle druhů kamenů a čísel (viz přehled Cest kamenů). Poté následuje jeden tah. Družiny táhnou v pořadí, které určí los nebo počet účastníků předchozí výpravy. Každý týden budou vytvořeny tři nové společné karty událostí (později šest), je v zájmu klanů, aby se o jejich obsahu vzájemně neinformovaly.

Pokud družina neodpoví na otázku na kartě události, vedoucí hry může – pokud to umožňuje povaha úkolu – tuto otázku položit ostatním. Kdo odpoví správně první, posune si jednu figurku dle vlastního výběru dále o jedno políčko.

Tah je možné provést dvěma způsoby.

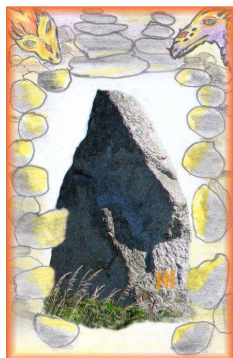
- 1) Vyložíme jednu kartu na stůl a pohneme se o jedno políčko vpřed na cestě barvy této vyložené karty. Potom si táhneme jednu kartu události. Při úspěšném splnění úkolu se figurka posune dále ještě o jedno políčko, ale další kartu události si již netáhne. Potom si z balíčku karet kamenů vytáhneme další kartu tak, abychom jich měli osm.
- 2) Nevyložíme žádnou kartu do postupky, protože to nevyhovuje naší strategii. Pak jednu kartu odložíme na hromádku odložených karet. Hromádky odložených karet vznikají tak, že odkládáme každou cestu zvlášť. Potom si z balíčku karet kamenů vytáhneme další kartu tak, abychom jich měli osm. Žádnou figurkou netáhneme.

Karty na stůl vykládáme tak, aby vznikala postupka složená z kamenů jedné cesty. Nezáleží na tom, od jakého čísla začneme. Musí se však dodržet směr postupky. Tedy např. 0,5,8,10. Postupka však může měnit směr, tedy např. 0,5,8,9,7,6,4,1. Směr lze změnit pouze když jsou v postupce nejméně čtyři karty, např. 0,5,8,9.

Můžeme také vykládat karty se stejnými čísly, např. 0,5,5,7,10,10.

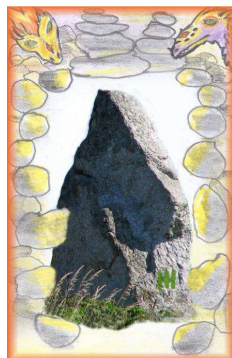
Karty menhirů

V balíčku karet kamenů jsou také karty menhirů. Každá tato karta je označena symbolem **III**. Menhir funguje jako žolík – lze jej položit v jakékoli postupce. Musíte však vyvolat jejich kouzlo. Význam barvy tohoto symbolu a druhy kouzel jsou uvedeny zde:



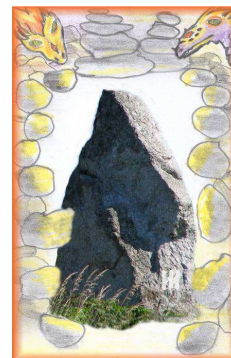
#### Paměť řeči

Pomůže jen když hráči poznají 10 zvuků přírody.



#### Luční bouře

Pomůže jen, když hráči seřadí 6 květin podle doby, kdy začínají kvést.



Tazatel Vyřešíš-li jeho hádanku, pomůže ti a vrátí se do hromádky karet. Vráť se zpět i při špatné odpovědi.

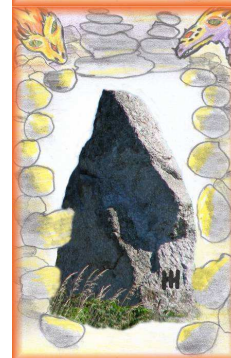


#### Čichavec

Pomůže jen, když hráči poznají 5 vůní.



Jistá ruka Každý člen družiny má tři hodiny korálkem do skleněné baňky. Menhir pomůže jen té družině, která bude mít průměr 2 zásahy na osobu.



#### Menhir temné noci

Podle hmatu musíte poznat 5 přírodnin.



#### Strážce lesa

Pomůže tomu, kdo seřadí zvířata podle obvyklého počtu mláďat.



#### Šťastný menhir

Pohláďte jej a hned splní vaše přání.