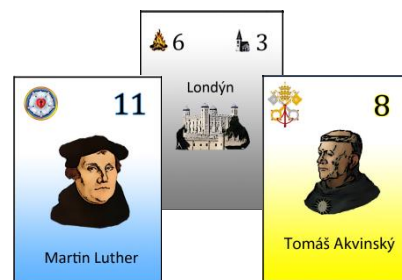


KACÍŘI a bitva o Evropu

Historická karetní hra



Kacíři jsou karetní hra na motivy náboženských bojů v 15.-17. století, v níž se hrající snaží získat evropská města pro náboženskou frakci, kterou si vybrali.

Hra je určena pro 2-4 hráče/ky.

Hrací doba je přibližně čtvrt hodiny, ale dá se opakovat stále dokola. Situace se neopakují.

Co ke hře potřebujete

Kompletní balíček obsahuje:

-4x11 karet osobností

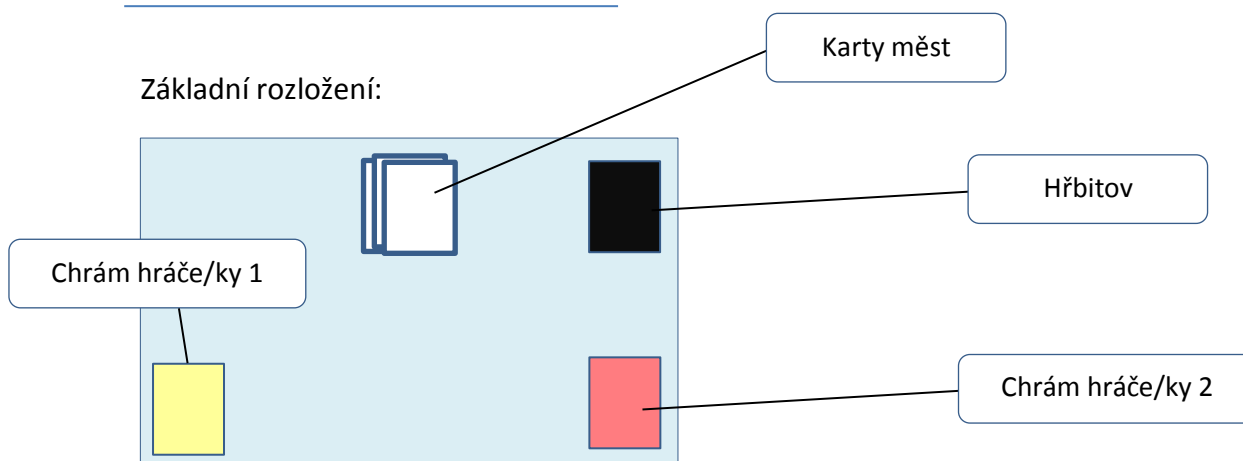


-36 karet Evropských měst.

Karty si stáhněte na „martin-kolacek.cz/kaciri“, vytiskněte na tvrdý papír a vystříhejte.

Základní pravidla (hra ve dvou)

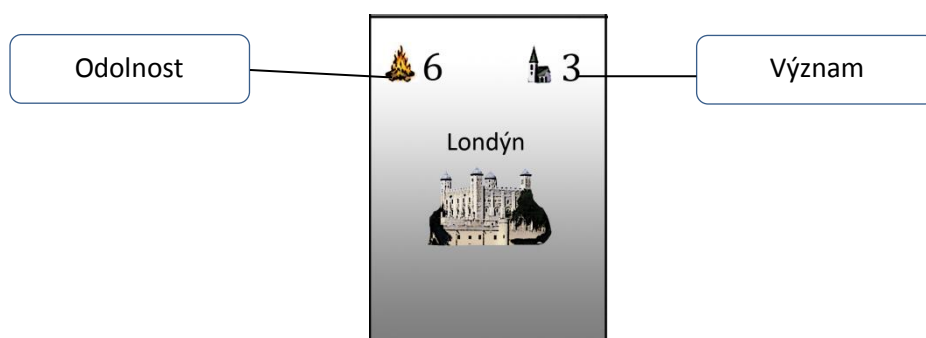
Základní rozložení:



1. Na začátku hry mají oba/obě hrající v ruce sadu karet od 1-11, tak, aby je vzájemně neviděli.

2. Horní karta z balíčku měst se otočí.

Každé město má dvě hodnoty- **Odolnost** a **Význam**.



Odolnost určuje, jak silná osobnost v něm musí agitovat, aby obyvatelstvo přesvědčila o správnosti svého vyznání.

Význam určuje, jak důležité město je, a tedy určuje množství bodů, které hráč/ka, jež ho získá, dostane.

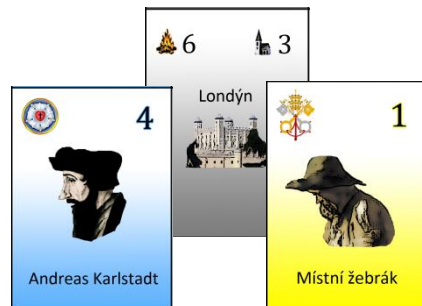
Množství dosažených bodů Významu na konci hry určuje vítěze/ku.

3. Když je karta otočena, oba hrající vyberou libovolnou kartu ze své ruky a položí ji lícem dolů vedle města. Výběr správné karty je zcela na uvážení hráče/ky, odvíjí se od Odolnosti města a předpokladu, co vybere protivník/ce.

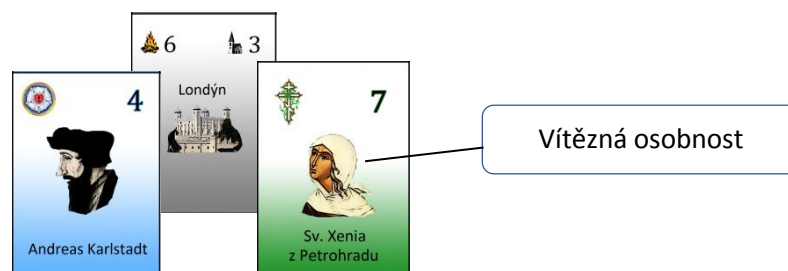


Mohou nastat následující situace:

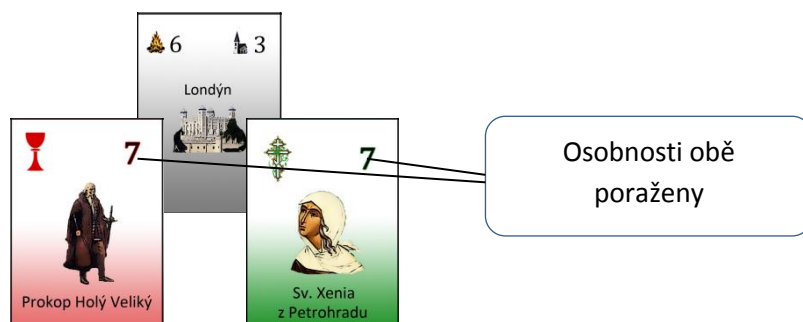
- a) Obě osobnosti mají nižší Sílu, než město Odolnost. V takovém případě byly **obě osobnosti popraveny** a jsou umístěny na **Hřbitov**, kde zůstanou do konce hry.



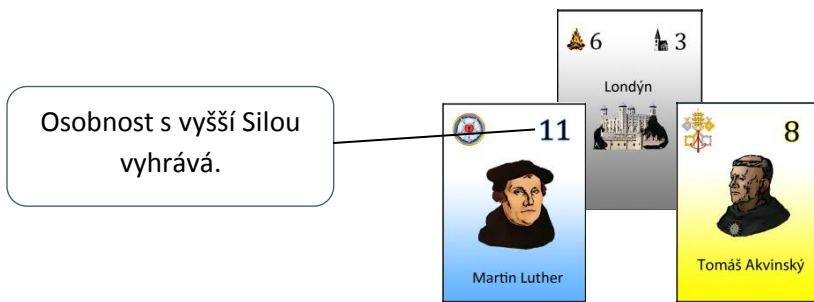
- b) **Jedna** z osobností má **stejnou nebo vyšší Sílu**, než město odolnost. V tom případě hráč/ka toto kolo vyhrává, **město si vezme a vítěznou osobnost** položí do svého **Chrámu**. Zde zůstane do konce vlny reformace. **Poražená** osobnost je popravena a putuje na **Hřbitov**.



- c) **Obě** osobnosti mají **vyšší nebo Stejnou sílu**, jako město Odolnost. Obě však mají Sílu **stejnou**. V takovém případě se osobnosti vyneutralizovaly a **obě končí na Hřbitově**. **Město** nezískává **nikdo**.



- d) **Obě osobnosti** mají **vyšší Sílu**, než město Odolnost, přičemž **jedna z Osobností** je **silnější**, než druhá. V takovém případě silnější osobnost v daném kole vítězí, její hráč/ka si bere město a **vítězná osobnost** je odložena do **Chrámu**. **Poražená** osobnost na **Hřbitov**.



4. Po 11 kolech, tedy ve chvíli, kdy jsou všechny osobnosti v Chrámu či na Hřbitově, začíná Druhá vlna reformace. Oba/ě hrající si vezmou osobnosti z Chrámu do ruky a dále s nimi hrají.
5. Pokud v druhém kole jeden/a hrající nemá koho poslat do duelu, prohrává jej.
6. Hra končí po skončení Druhé vlny reformace.
7. Na konci hry se body Významu získaných měst sečtou. Hráč/ka s vyšším počtem bodů vítězí.

Města se speciálními vlastnostmi

Některá města mají speciální vlastnosti, které ovlivňují hru.



Pokud se rozhodnete do tohoto města poslat osobnost se Silou 1-3 (čímž ovšem město obětujete), na konci kola osobnost putuje do Chrámu, nikoliv na Hřbitov.



Toto město je nakloněno Husitství a proto v něm mají všechny husitské osobnosti bonus +1 k síle.

Křížek značí, které postavy v tomto městě neuspějí, nehledě na jejich sílu. Zde je to kterákoliv osobnost se silou 11 a husitská desítka.



Jestliže zde Husité nebo Reformátoři prohrají, jejich osobnosti putují do Chrámu, nikoliv na Hřbitov.



Pošlete-li sem při hře ve dvou postavu s číslem 7, obě osobnosti prohrávají, nehledě na jejich sílu.

Při hře 3-4 osob mají tento efekt dvě osobnosti s číslem 7.

Rozšířená pravidla (hra ve třech a čtyřech)

Bitva:

Pokud nastane specifická situace, v níž více hráčích vynese osobnosti stejné (a ze všech nejvyšší) Síly, ale ne všichni, obě nejsilnější osobnosti se vzájemně vyneutralizovaly a jsou odeslány na hřbitov. Pokud jejich soupeř/ka má v souboji postavu s dostatečnou silou pro získání města, získává jej.



Pokud se během bitvy stane, že všichni hráčící mají součet stejný, prohrávají všichni.