

KASPER KJØR CHRISTIANSEN



KÅRE WERTER STORGAARD



KACÍŘ

ZA PALISÁDAMI

PRAVIDLA HRY



Wyrmgold



ÚVOD

Osada se s protijemí potýkala už od samého začátku. I kdyby nebylo znepekujícího výskytu čarodějnice v řadách vesničanů, založit v divoce prosperující české společnosti je úkol nanejvýš obtížný. Vesničani proto musí obrátit svou pozornost i vně palisády odklápějící jejich osadu. Klíčem k přežití jsou přírodní zdroje. V okolí se to jen hemží divou zvěří a lze nalézt spoustu surovin, avšak bájnatá zem je neustále zahalena do mlh. Pokusy o chov zvěře skončily neúspěchem. Dobytek chradne, mléko kysne a snesená vejce mají různé odstíny zelené. Je výskyt čarodějnice v komunitě jen příznakem většího a nebezpečnějšího nadpřirozeného dění? Je možné krajinu zbarvit nečistého slvu a proměnit osadu ve vztekající společnost, její polojí základem salivnímu ovdlovení?



ZÁKLADNÍ PŘEHLED

Kacír: Za palisádami je prvním velkým rozšířením hry Kacír: Zkáza Roanoke. Kacír je asymetrická karetní hra pro dva hráče – jeden bude hrát za čarodějnici a druhý za lovce čarodějnic. Čarodějnice se snaží provést mocný rituál spojení s přírodními silami dřívě, než ji lovec odhalí. V podezření z čarodějnictví je devět vesničanů a jen hráč za čarodějnici ví, který z nich čarodějnici skutečně je. Ve svých tazích budou oba hráči umisťovat své žetony akcí na karty vesničanů, aby tak využili jejich vlastnosti k hraní karet, dobírání nových karet do ruky, zisku vlivu a ovlivňování míry zhouby v okolí vesnice. Čarodějnice může navíc vařit lektvary, vylepšovat vlastnosti svého pomocníka, sesílat kouzla a proklínat svého protivníka. Lovec čarodějnic pro změnu získává spojence, využívá lokace a nemilosrdně vyslýchá vesničany.

PROHLÁŠENÍ

Rádi bychom jménem naší společnosti Wyrmgold prohlásili, že naše společnost a všichni naši zaměstnanci neschvalují žádnou formu násilí páchanou na lidech či zvířatech. Tato hra je fikcí a jejím účelem není vyjadřovat nepřátelské postoje I vůči jakýmkoliv historickým postavám a etnickým či náboženským skupinám.

CÍL HRY

Ve hře Kacír oba hráči soupeří v tom, komu se dřívě podaří splnit vítězné podmínky strany, za niž hraje. Čarodějnice se snaží shromáždit dostatek tajností, aby mohla provést mocný rituál, s jehož pomocí vesnice zcela podlehne její magii a následně bude pohlcena Matkou přírodou. Lovec se snaží získat mezi vesničany podporu a spojence, aby mohl čarodějnici nalézt a předat soudu dřívě, než ona dokončí svůj magický rituál.

PŘEHLED KOMPONENT



LOVEC

50 karet (4 různé druhy):

- ◆ Události (☹)
- ◆ Spojenci (☿)
- ◆ Lokace (♣)
- ◆ Vyšetřování (☺)



ČARODĚJNICE

50 karet (4 různé druhy):

- ◆ Kouzla (♥)
- ◆ Lektvary (☼)
- ◆ Schopnosti pomocníka (♠)
- ◆ Prokletí (☿)



ŽETONY ZHOUBY

30 žlutých žetonů zhouby (☹)



SCÉPÁŘE

4 karty scénářů

KARTY VESNÍČANŮ A PŘEHLEDOVÉ KARTY

9 karet vesničanů (3 z nich oboustranné) a 3 přehledové karty



KARTY PODEZŘELÝCH

9 karet podezřelých

Zásoba všech žetonů je omezena jejich počtem ve hře. Pokud máte získat či umístit některý žeton a v zásobě se žádný nenachází, nelze jej získat ani umístit. Můžete však přemístit některý z žetonů stejného druhu, které se ve hře již nacházejí.

POVÁ PRAVIDLA

ZHOUBA A OČISTA

Země rozléhající se za palisádami chránícími osadu je pohroužena do oparu nadpřirozené mlhy, která sytí čarodějnice velkou mocí. Avšak do boje s touto temnou mlhou se pouští stateční osadníci a pomalu ji zatlačují zpět. Jakmile budou tyto zhoubou zasažené části země očištěny, stanou se pro vesnici ohromným přínosem.

Rozšíření Za palisádami přináší do hry dva nové mechanismy: **zhoubu a očistu**.

Zhoubu je novým druhem zdroje, který – dokud je ve hře – přináší výhody čarodějnic. Zhoubu představuje symbolickou úroveň propojení čarodějnice s okolní přírodou. Zhoubu vstupuje do hry při hraní karet zhouby a její úroveň se může během hry zvyšovat či snižovat. Některé karty dokážou zvyšovat i maximální výši počtu žetonů zhouby, která je na kartách **zhouby** uvedena.

S dostatečným úsilím a soustředěním je možné provést očistu zhouby sužující vesnici. **Očistu** karty lze provést tím, že je z ní odstraněn poslední žeton **zhouby**. Poté, co je karta **očištěna**, je odstraněna.

Hráč, který kartu **zhouby** zahrál, ji nemůže dobrovolně odstranit ze hry. Pokud je karta **zhouby** zahrána, zůstává ve hře až do okamžiku, kdy je provedena její **očista**.

PŘÍKLAD

*Čarodějnice má ve hře kartu „Zbarvený měsíc“, na které se nachází už jen 1 zbývající žeton **zhouby**. Ráda by tuto kartu odstranila ze hry, aby si udělala místo pro nové **prokletí** a aby lovci zabránila získat odměnu za **očistu** této karty. Ale jelikož se jedná o kartu **zhouby**, není možné ji dobrovolně odstranit ze hry.*

POVÉ VLASTNOSTI VESPIČANŮ

Někteří z vesničanů již na sobě zkázonosný vliv zhouby pociťují. Jejich chování se proměnilo a propadli sklíčenosti. Je úkolem lovce, aby jejich ducha opět povznesl.

Tito vesničané všichni patří do skupiny **zelených vesničanů** („Posedlí“/„Domácnost“). Jak je uvedeno na kartách scénářů 12 a 13, mají tito vesničané na začátku hry na sobě umístěn určitý počet žetonů **zhouby** a může na nich být provedena **očista**. Je-li takovýto vesničan očištěn, jeho karta není odstraněna, ale je obrácena na druhou stranu. Obě tyto skupiny („Posedlí“/„Domácnost“) se pro herní účely cílí na skupiny vesničanů počítají jako **jedna skupina**.

*Poznámka: Nikdy nelze utratit protivníkovy zdroje. Při návštěvě vesničana ze skupiny „Řemeslníci“ může tedy lovec platit pouze **stopami** a čarodějnice vždy jen **tajnostmi**.*



ZHOUBA

KARTY ZHOUBY

Všechny karty **zhouby** obsahují uprostřed v horní části karty symboly **zhouby** (☹) umístěné na žlutém podkladu. Rovněž obsahují ve spodní části text efektu očisty (☹). Krom efektů způsobených zhoubou se jinak tyto karty používají běžným způsobem odpovídajícím druhu dané karty.

*Poznámka: Karta **zhouby** je očištěna, pokud se na ní nenachází žádný žeton **zhouby**. Po vyhodnocení efektu očisty je karta odstraněna.*

- ◆ Když je karta **zhouby** umístěna do hry, umístíte na ni počet žetonů **zhouby** odpovídající počtu ☹ znázorněnému na kartě. Znázorněný počet stanovuje také maximální počet žetonů **zhouby**, které na tuto kartu mohou být umístěny. Tento počet může být překročen pouze pomocí efektů některých karet.
- ◆ Některé karty či efekty vám umožní umisťovat na karty žetony **zhouby**. Žetony **zhouby** můžete umisťovat pouze na karty **zhouby**, a pouze pokud umístěním nepřekročíte povolený maximální počet žetonů **zhouby** na dané kartě. Pokud nemáte požadovaný počet žetonů **zhouby** kam umístit, nemůžete kartu zahrát či provést daný efekt.

*Poznámka: Pokud v zásobě není dostatečné množství žetonů **zhouby**, které máte na právě hranou kartu **zhouby** umístit, nelze tuto kartu zahrát.*



OČIŠŤA

V okamžiku, kdy se na kartě nenachází žádný žeton **zhouby**, je tato karta **očištěna**. Je vyhodnocen efekt **očisty** (☹) ve spodní části karty a poté je tato karta odstraněna.

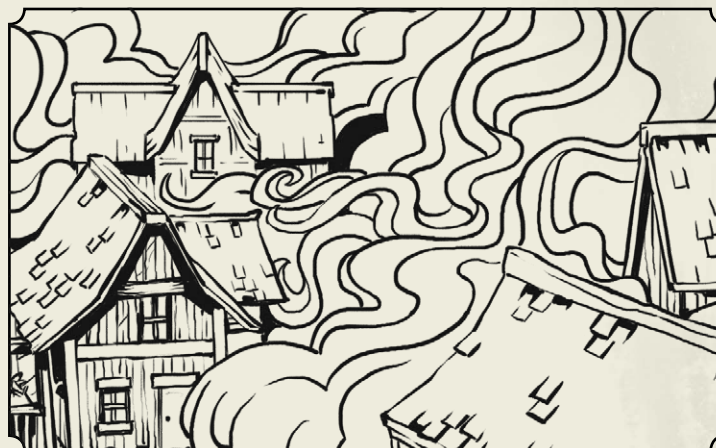
ZRUŠENÍ KARTY PROKLETÍ SE ZHOUBOU

Karty **prokletí se zhoubou** se od běžných karet **prokletí** liší způsobem, jakým je **prokletí** zrušeno. Když lovec provádí akci zrušit **prokletí**, jejímž cílem je karta **prokletí se zhoubou**, tuto kartu neodstraní, ale odstraní při vyhodnocování akce z cílené karty pouze 1 žeton **zhouby**. Přípomínkou tohoto efektu je symbol **zhouby** uvedený jako cena za zrušení **prokletí** – nejedná se o žádnou cenu navíc, jak je tomu u běžných **prokletí**. Pokud je tímto způsobem z karty **prokletí** odstraněn poslední žeton **zhouby**, je tato karta očištěna.



PŘÍKLAD

Lovec zahraje kartu „Vrbový keř“. Jedná se o kartu **lokace**, a proto ji umístí na jedno z volných **polí lokace** určených pro kartu lokace na desce lovce. Jelikož jsou na kartě „Vrbový keř“ zobrazeny 2 **zhouby** (☹), umístí na ni lovec ihned 2 žetony **zhouby**.



SCÉPÁŘE A SKUPINY

SKUPINY VESNÍČANŮ A KARTY SCÉPÁŘŮ

Krom toho, že má každý z hráčů svůj vlastní balíček o padesáti kartách, každý z hráčů také zvolí jednu ze tří skupin vesničanů, se kterými se bude hrát. Skupina je vždy tvořena třemi kartami vesničanů stejné barvy se stejným názvem skupiny. Snadno je lze také určit pomocí **přehledových karet skupin**.

Hráč za **čarodějnici** zvolí skupinu **červených vesničanů**, hráč za lovce zvolí skupinu **modrých vesničanů** a skupina **zelených vesničanů** je zvolena dle vybraného scénáře.

Při hře s rozšířením Za palisádami je vždy použita skupina **zelených vesničanů** „Posedlí“/„Domácnost“.

KARTY SCÉPÁŘŮ

Karty scénářů přináší do hry další ozvláštňení. Mohou změnit výchozí či vítězné podmínky hry. V rozšíření Za palisádami se nacházejí čtyři karty scénářů.

Pokud při hře používáte kartu scénáře, zvolte skupinu **zelených vesničanů**, kterou určuje **karta scénáře**, a dodržujte nová pravidla, která **scénář** přináší. Pravidla scénáře jsou vždy nadřazena původním pravidlům základní hry.



PŘÍKLAD PRŮBĚHU HRY



TAH LOVCE A TAH ČARODĚJNICE

TAH ČARODĚJNICE (ZA ČARODĚJNICI HRAJE DAN)


























1. Jako svou první akci navštíví Dan se svým žetonem **akce pomocníka** vesničana „Zálesák Judy“. Odstraní 1 žeton **zhouby** z karty „Triangulace“ a poté smění 3 žetony **tajnosti**, které se na vesničanovi nacházejí, za 1 žeton **přízně**. Pak Dan umístí 1 žeton **tajnosti**. Umístí jej na vesničana „Matka Grace“. Poté získá celkem 4 **vlivy**: díky efektu vesničana a dvěma žetonům akcí umístěným na skupině **zelených vesničanů** (lhostejno, komu žetony akcí patří) získá 2 **vlivy**. A díky tomu, že jsou na „Zálesákovi Judym“ umístěny 2 žetony **přízně**, může jeho efekt provést dvakrát. Poté vyhodnotí efekt schopnosti pomocníka „Zastření“ a zdarma zahraje kartu „Výpary zmatení“, zaplatí cenu za posílení schopnosti odstraněním 1 žetonu **zhouby** z karty „Rašeliniště“ a umístí na „Výpary zmatení“ 2 žetony **tajnosti**.
2. Svou druhou akci navštíví vesničana „Tesař Oswald“. Umístí 1 žeton **tajnosti** na kartu „Výpary zmatení“, odstraní 1 žeton **tajnosti** ze „Zlatokopky Ashley“ a dobere si 3 karty („Ohromení“, „Ztraceno všem na dohled“, „Pach“).
3. Pomocí poslední akce navštíví Dan vesničana „Psovod William“ a přidá na něj 1 žeton **tajnosti**. Ukáže Šárce dvě své karty „Ohromení“ a „Ztraceno všem na dohled“. Šárka určí, že má odložit kartu „Ohromení“. Dan nyní zdarma zahraje kartu „Ztraceno všem na dohled“ s 2 žetony **zhouby** a umístí ji na kartu „Vrbový keř“. Karta „Vrbový keř“ není nyní považována za kartu ve hře. Dan by nyní rád využil schopnost vesničana „Tesař Oswald“ podruhé, neboť na něm má 2 žetony **přízně**. To však není možné, protože má v ruce jen jedinou kartu.
4. Nakonec Dan vypije připravený **lektvar** „Výpary zmatení“. Jedná se o volnou akci. Cílem efektu je skupina **zelených vesničanů** a poté může umístit 1 žeton **zhouby**. Nemůže jej umístit ani na kartu „Zbarvený měsíc“, ani na kartu „Ztraceno všem na dohled“, neboť na obou se již nachází maximální počet žetonů **zhouby**. Proto umístí 1 žeton **zhouby** na kartu „Přelud“.





TAH LOVCE (ZA LOVCE HRAJE ŠÁRKA)

5. Fáze údržby: Šárka si vezme zpět do zásoby své 3 žetony akcí a zaplatí 1 **vliv** za **údržbu karty** „Cechmistrová“.
6. První akce: Šárka navštíví vesničanku „Stavitelka Hazel“. Kvůli kartě **prokletí** „Zbarvený měsíc“ neumístí uje žádné žetony stop. Rozhodne se odstranit 1 žeton **stop** z karty vesničana „Tesař Oswald“ a získat 3 **vlivy**.
7. Svou druhou akci **navštíví** vesničanku „Matka Grace“. Kvůli kartě **prokletí** „Zbarvený měsíc“ stále nemůže rozmístit žádné žetony **stop**. Jelikož se na skupině **zelených vesničanů** nachází celkem 2 žetony akcí, může zahrát až 2 karty. Nejprve zahraje kartu „Odhalení“, s jejíž pomocí odstraní kartu **prokletí** „Zbarvený měsíc“. Jelikož bylo **prokletí** „Zbarvený měsíc“ odstraněno i s žetony **zhouby**, které na něm byly umístěny, efekt **očisty** vyhodnocen není. Poté Šárka zaplatí své poslední 2 **vlivy** a zahraje kartu „Hraničář“.
8. Jako svou poslední akci aktivuje lokaci „Rašeliniště“. Umístí 1 žeton **vlivu** na kartu „Mlynářka Květa“ a poté z „Rašeliniště“ odstraní 1 žeton **zhouby**. Jelikož se jednalo o poslední žeton **zhouby** na této kartě, karta „Rašeliniště“ je **očištěna** a Šárka může vyhodnotit efekt **očisty** libovolné karty ve hře. Nemůže si zvolit kartu „Vrbový keř“, neboť ta je blokována kartou „Ztraceno všem na dohled“, a tak se rozhodne využít efektu **očisty** karty „Triangulace“ a přidá 3 žetony **stop** každému **zelenému vesničanovi**. Poté je karta „Rašeliniště“ odstraněna ze hry na odkládací balíček. Jelikož byla karta **očištěna**, je spuštěn efekt karty „Hraničář“ a Šárka získá 2 žetony **důkazů**.

*Poznámka: Dan zaúpí, když si uvědomí, že udělal chybu. Kdyby zaplatil za **posílení schopnosti pomocníka** „Zastření“ pomocí posledního žetonu **zhouby** z karty „Triangulace“, **prokletí** „Zbarvený měsíc“ by způsobilo, že efekt **očisty** „Triangulace“ by neměl žádný účinek.*

SLOŽENÍ BALÍČKŮ

LOVEC (50)	DRUH	ČÍSLO	POČET
Rybář		0051	2
Pastýř		0052	2
Svíčkař		0053	2
Cechmistrová		0054	2
Hraničář		0055	2
Taktik		0056	2
Pochod za úsvitu		0057	2
Neoprávněný nárok		0058	2
Vzchopte se!		0059	2
Šepot v temnotách		0060	2
Odhalení		0061	2
Obezřetný přístup		0062	2
Ukvapený přístup		0063	2
Záře		0064	2
Pečlivá prohlídka		0065	2
Stopa		0066	2
Triangulace		0067	2
Zlákání		0068	2
Průzkum		0069	2
Pahorek		0070	2
Kalné vody		0071	2
Rašeliniště		0072	2
Vrbový keř		0073	2
Převis		0074	2
Skladiště		0075	2

ČARODĚJNICE (50)	DRUH	ČÍSLO	POČET
Elixír nenápadnosti		0076	2
Měch bažinné vody		0077	2
Tmavý med		0078	2
Jed bažinného hada		0079	2
Plíživá mlha		0080	2
Výpary zmatení		0081	2
Odhmotnění		0082	2
Ztraceno všem na dohled		0083	2
Temný rituál		0084	2
Svůdný vzhled		0085	2
Ohromení		0086	2
Pohlčení		0087	2
Mentální obraz		0088	2
Stíny zlé předtuchy		0089	2
Přelud		0090	2
Zbarvený měsíc		0091	2
Bludička		0092	2
V temnotě je síla		0093	2
Neviditelná zeď		0094	2
Zastření		0095	2
Pach		0096	2
Výpomoc		0097	2
Lest		0098	2
Uchvácení		0099	2
Mlžný dech		0100	2

VYDAVATELÉ

Wyrmgold



Kancelář: Meine, Niedersachsen, HRG 206196
Výkonný ředitel: Alexander Ommer
Autoři: Kasper Kjær Christiansen
a Kåre Werner Storgaard
Ilustrace: Maren Guttová
Sazba: Alexander Ommer a Maren Guttová
Editor: Alexander Ommer
Obchod a licence: Andreas Fuchs
Produkce: Long Pack Games, CN

Překlad: Jan Březina
Grafická úprava: Jakub Matlovič
Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová
Redakce: Ondřej Kurka
a Vladimír Smolík

PODĚKOVÁNÍ

Kinue-san, Masami, Yulius, Lui & Constantin Tanaka, Daniel Weinand, Benjamin Törck z Brettspielblog.net, Benni z Pottgamer, Kaddy aka „Spielefritte“, Suzanne (Dicetower), Carsten Lauber, Rocky Bogdanski, Steen Moldrup Thomsen, Thomas Laursen, Kåre Murmann Kjær, Judges a koordinátoři na Fastavalu, David Ross Coughanour II, Michael Schmitt, Patrick Lagao, Holger Herrmann, Linus Galan Garcia, Nils Herzmann, Andreas Emgels, Karl-Heinz Zapf, Erik Haffner, Inga Keutmann, Timo Hiepler, Josette Ommer, Ursula Reinecke & Gabi Baumgärtel, Jens Roder, Dennis „Raumschiffspiel“ Washausen, Jonas Egel, Jana & Sarah, SoldierCadian, Maixe, Constantine „Kelfecil“ Christakis & Joanna „Dusky Cat“ Trzesniewska a všichni ostatní, kteří hru testovali a pomáhali nám.



