

KASPER KJØR CHRISTIANSEN



KÅRE WERPER STORGAARD



Wyrmgold



ÚVOD

Vážený pane starosta Biggsi,
s odkazem na Váš dopis, týkající se výskytu čarodějnických sil v osadě Roanoke, přijímám Vámi nabízený úkol. Pokud je pravdivé Váše přesvědčení, že podezřelých osob je méně než třicet, doporučuji, aby následným krokem bylo podrobit tyto osoby soudnímu řízení. V této situaci je třeba počítat s jistým rizikem vedlejších ztrát. Bude však pamětliv svého slibu, že ti zcela nevinní budou ušetřeni, bude-li to možné. Dle Vášeho popisu je tato čarodějnice velice mocná. Je nad mé chápání, co zamýšlí počínat si na takovém místě, jak o je Roanoke. A však vyjádřuji Váš, že její dny jsou již sečteny. Doufám, že mi během vyšetřování poskytnete vše, čeho bude třeba.

V úctě Váš

Samuel Prowe, lovec čarodějnic

20. dne měsíce srpna, léta Páně 1587



ZÁKLADNÍ PŘEHLED

Kacíř: Zkáza Roanoke je asymetrická karetní hra pro dva hráče – jeden bude hrát za čarodějnicu a druhý za lovece čarodějnic. Čarodějnice se snaží provést mocný rituál spojení s přírodními silami dřívce, než ji lovec odhalí. V podezření z čarodějnictví je devět vesničanů a jen hráč za čarodějnicu ví, který z nich čarodějnicí 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 a zisku vlivu. 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 vůči jakýmkoliv historickým postavám ani etnickým či náboženským skupinám.

CÍL HRY

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

PŘEHLED КОМПОНЕИ



LOVEC

50 karet (4 různé druhy):

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



ČARODĚJNICE

50 karet (4 různé druhy):

- ◆ Kouzla (♥)
- ◆ Lektvary (♠)
- ◆ Schopnosti pomocníka (♣)
- ◆ Prokletí (☹)



ŽETONY LOVCE

- ◆ 30 žetonů stop (☹; menší kulaté červené žetony)
- ◆ 9 žetonů důkazů (☞; větší čtvercové červené žetony)
- ◆ 3 žetony akcí (♣)



ŽETONY ČARODĚJNICE

- ◆ 30 žetonů tajnosti (☹; menší kulaté fialové žetony)
- ◆ 20 žetonů přízně (☞; větší čtvercové fialové žetony)
- ◆ 3 žetony akcí
 - 2 běžné žetony (♣)
 - 1 žeton akce pomocníka (♠)

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.

POČÍTAČKA VLIVU

- ◆ 2 počítadla vlivu s hodnotami 0–20

Důležité: Počet možného **vlivu** není nijak omezen. V nepřehledných případech, kdy získáte více než 20 bodů **vlivu**, použijte libovolný vhodný způsob, jak **vliv** zaznamenat (např. pomocí žetonů).

- ◆ 2 karty nápovědy pro hráče
- ◆ 2 karty scénářů



PŘÍPRAVA HRY



- ◆ Dohodněte se, který hráč bude hrát za čarodějnici a který za lovce.
- ◆ Hráč za čarodějnici obdrží 3 **žetony akcí** (2 ♣ a 1 ♠), desku čarodějnice a zelené počítadlo **vlivu**.
- ◆ Hráč za lovce obdrží 3 **žetony akcí** (♣), desku lovce a červené počítadlo **vlivu**.
- ◆ Složte trojdílnou desku vesnice (vlevo ♣, uprostřed ♠, vpravo ♠) a umístěte ji doprostřed stolu. Vlevo od ní umístěte desku prokletí.
- ◆ Umístěte 9 karet vesničanů na desku vesnice na pole s odpovídajícím barevným symbolem a číslem každé karty: ♠, ♣ a ♠ (číslo karty naleznete v rohu na rubu karty).
- ◆ Zamíchejte 9 karet **podezřelých**, odpovídajících vesničanům umístěným na desce vesnice, a vytvořte **balíček karet podezřelých**.
- ◆ Hráč za čarodějnici si dobere vrchní kartu z **balíčku karet podezřelých**. Hráči za lovce tuto kartu neukazuje. Tato **karta podezřelého** určuje, který z vesničanů je pro tuto hru **skutečná čarodějnice**.
- ◆ Každý hráč si zamíchá svůj balíček 50 karet, a vytvoří tak svůj osobní dobírací balíček.
- ◆ Všechny ostatní žetony (**stopy, důkazy, tajnosti a přízně**) umístěte do společné zásoby.
- ◆ Každý hráč si ze svého dobíracího balíčku dobere do ruky 3 karty a nastaví hodnotu svého **počítadla vlivu** na 2.

Poznámka: Pokud hrajete hru poprvé, umístěte si poblíž své desky kartu nápovědy pro hráče.

Počítadlo
vlivu



Deska lovice



Dobírací
balíček lovice



Odkládací
balíček



Důkazy



Karta nápovědy
pro hráče



Stopy



Žetony akcí



Deska vesnice

Tajnosti

Žetony akcí (běžné žetony) a žeton akce pomocníka



Balíček karet
podezřelých



Počítadlo
vlivu



Deska prokletí

Odkládací
balíček



Karta nápovědy
pro hráče



Přízeň



Dobírací
balíček
čarodějnice



ČARODĚJNICE



Deska čarodějnice



Skutečná
čarodějnice



Karty v ruce

PRŮBĚH HRY

CÍLE ČARODĚJNICE A LOVCE


Čarodějnice a lovec budou provádět akce, s jejichž pomocí se budou snažit splnit každý své vlastní vítězné podmínky:

Čarodějnice zvítězí tím, že umístí 3 nebo více **žetonů přízně** na vesničana, který je skutečná čarodějnice, a poté provede akci „Provést rituál“. Případně také zvítězí, pokud lovec odstraní tři nevinné vesničany.


Lovec zvítězí, pokud **odstraní skutečnou čarodějnici** nebo pokud **zboví podezření** všech 8 **nevinných vesničanů**.



ZAČÁTEK HRY

Hra začíná tahem čarodějnice. Hráči se postupně ve svých tazích střídají. Hráč, který je na tahu je tzv. **aktivní hráč**. Každý tah se skládá ze dvou fází:

1. **Fáze údržby** (značená symbolem ) , v níž si vracíte zpět do zásoby své **žetony akcí**, případně provádíte efekty některých karet a platíte cenu za údržbu. Poté následuje:
2. **Akční fáze**, v níž umístováním svých **žetonů akcí** na herní desky či na karty provedete **3 akce**.

FÁZE ÚDRŽBY (ZNAČENÁ SYMBOLEM)

Během **fáze údržby** () proveďte postupně následující kroky:

1. Vraťte si zpět do zásoby své **žetony akcí**.
2. Vyhodnoťte všechny *povinné* efekty na kartách uvedené symbolem  a rozhodněte se, které *nepovinné* efekty na kartách uvedené symbolem  vyhodnotíte. Pořadí vyhodnocování jednotlivých efektů je libovolné.
3. **Jen lovec:** Zaplaťte cenu za **údržbu** svých karet spojenců ve hře tím, že si odečtete počet bodů vlivu rovný součtu ceny za **údržbu** všech svých spojenců. Karty spojenců, za něž jste cenu za údržbu nezaplatili (protože jste nechtěli nebo nemohli), odstraňte na **odkládací balíček**.
4. Pokud máte v ruce více než 7 karet, odložte z ruky tolik karet, aby vám v ní zůstalo 7 karet.



AKČNÍ FÁZE

Během **akční fáze** provedte postupně 3 akce tak, že budete umisťovat jeden po druhém své žetony akcí na místa, která vám vykonávání akcí umožňují.

Výjimka: V prvním tahu hry má čarodějnice pouze 2 běžné žetony akcí a oba musí být umístěny na karty vesničanu patřící do stejné skupiny vesničanu. Od druhého tahu mají již oba hráči k dispozici všechny 3 žetony akcí.

Ve hře jsou dva základní druhy akcí:

A. AKCE VESNÍČANŮ

Žeton akce se umisťuje na volnou kartu vesničana na desce vesnice. Důležité: Karta vesničana je volná, pokud se na ní nenachází žádný žeton akce.

Podrobněji na straně 16.

B. AKCE NA DESCE LOVCE/ČARODĚJNICE

Žeton akce se umisťuje na jedno z polí vaší desky lovce/čarodějnice (stejně pole lze v jednom tahu použít vícekrát) nebo na vaši volnou (tj. neobsazenou) kartu **lokace**.

Podrobněji na straně 18.

Obsazená
karta vesničana



Volná
karta vesničana



DRUHY KAREŤ

V této hře se nachází několik druhů karet. Karty můžete hrát tak, že využijete efektu karty vesničana, která zahrání karty umožňuje (obsahuje akci „zahraj“), nebo provedením efektu „zahraj“ uvedeného na zahrané kartě či na desce lovce/čarodějnice.

Pokud hrajete kartu, jejíž efekt je jednorázový, např. **kouzlo** nebo **událost**, vyhodnoťte ihned po zahrání karty její efekt a poté kartu odložte na odkládací balíček.

Pokud hrajete kartu, jejíž efekt je dlouhodobý, umístěte ji na odpovídající pole své desky lovce/čarodějnice. Pokud na vaší desce není žádné odpovídající pole volné, musíte z některého odpovídajícího pole nejprve odstranit dříve umístěnou

kartu, abyste pole pro právě hranou kartu uvolnili. Pokud je však na desce místo pro zahrání karty daného druhu, nemůžete dobrovolně odstranit dříve zahranou kartu.

Pokud byste si měli kdykoliv dobrat z dobíracího balíčku novou kartu, ale žádná se v něm již nenacházela, zamíchejte váš odkládací balíček a vytvořte z něj nový dobírací balíček.

Lektvary a pomocníci se umísťují na desku čarodějnice. **Spojenci a lokace** se umísťují na desku lovce.

Prokletí se umísťují na desku prokletí a **vyšetřování** ke kartě vesničana na desce vesnice.

POPIS KARTY

Na každé kartě je uveden její druh, jméno a cena – kolik **vlivu** je třeba zaplatit. Dále obsahuje ilustraci, efekt karty, číslo karty a ikonu rozlišující příslušnost k základní hře či rozšíření.

Ve svém balíčku nikdy nemůžete mít více než 2 kopie karty stejného jména.

Některé druhy karet obsahují i další informace. Podrobněji na stranách 10–13.

Každý druh karty má svůj vlastní symbol:

-  Spojenec
-  Událost
-  Vyšetřování
-  Lokace
-  Lektvar
-  Kouzlo
-  Prokletí
-  Pomocník



VESPIČANÉ

Název skupiny

V některých scénářích je využito dělení vesničanů na skupiny. Podrobněji v části Pravidla pro pokročilé na straně 25.

Číslo karty vesničana

Důležité pro umístění karty na desku vesnice při přípravě hry.

Barva/symbol

Některé karty či akce vyžadují kartu vesničana určité barvy. Symbol pomáhá v rozlišení barev barvoslepým hráčům.

Efekt karty

Tento efekt je vyhodnocen poté, co je na kartu umístěn žeton akce.

Získej 3 ☉.
Tvůj protivník získá 1 ☉.

Barva cílené karty/počet žetonů

Počet žetonů **stop/tajností**, které může hráč umístit na kartu vesničana dané barvy.

KARTY VESPIČANŮ

Ve hře se nachází 9 vesničanů. Vesničané jsou umístěni na desce vesnice a sestávají z 3 červených, 3 modrých a 3 zelených karet vesničanů. Karta vesničana je buďto volná, obsazená, nebo odstraněná.

Karta vesničana je obsazená, pokud se na ní nachází žeton akce.

KARTY PODEZŘELÝCH

Každá **karta podezřelého** odpovídá jedné kartě vesničana vyložené na desce vesnice. Při přípravě hry si hráč za čarodějnicí dobře vrchní kartu z balíčku karet podezřelých. Dobraná karta určuje, který z vesničanů je v této hře **skutečnou čarodějnicí**. Během hry si hráč za lovce z balíčku karet podezřelých může dobírat karty, což mu pomáhá v pátrání po tom, který z vesničanů je skutečná čarodějnice.



KARTY LOVCE

SPOJENEC ♠

Dokud jsou **spojenci** ve hře, pomáhají vám. Avšak tato pomoc vás může stát v každém tahu **vliv**. Pokud tento vliv nemůžete (nebo nechcete) zaplatit, musíte kartu **spojence** odstranit z desky lovce na odkládací balíček.



Cena za údržbu

Cena ve vlivu, kterou je třeba zaplatit ve fázi údržby. Pokud není cena zaplacená, je karta odstraněna na odkládací balíček.

LOKACE ♣

Lokace vám dává k dispozici novou akci. Když umístíte jeden ze svých **žetonů akce** na kartu **lokace**, proved'te efekt, který je na této kartě popsán.



Pole pro umístění žetonu akce

Když sem umístíte žeton akce, lokace je aktivována. Poté proved'te efekt, který je na kartě popsán.

PŘÍKLAD

Lovec zahraje kartu **spojence** „Písař“ a umístí ji na volné pole pro **spojence** na desce lovce. Ve své příští **fázi údržby** vyhodnotí její efekt a vybere si možnost, že odloží 1 kartu z ruky a získá 3 **vlivy**. Poté zaplatí lovec cenu za **údržbu** 1 **vliv**, aby nemusel **spojence** odstranit.

PŘÍKLAD

Lovec zahraje kartu **lokace** „Zbrojnice“ a umístí ji na volné pole pro **lokaci** na desce lovce. Poté umístí jeden ze svých **žetonů akce** na pole pro umístění **žetonu akce** na kartě lokace. Tímto je karta **lokace** aktivována a je vyhodnocen její efekt: Lovec odstraní celkem 2 **žetony tajností** z až 2 karet vesničanů. Rozhodne se odstranit 2 **žetony tajností** z karty „Hezoun Johnson“.



UDÁLOST

Karta události přináší náhlou a nečekanou změnu. Poté co je zahrána, je její efekt okamžitě vyhodnocen a poté je odložena na odkládací balíček.



VYŠETŘOVÁNÍ

Když zahrajete **kartu vyšetřování**, umístěte ji k desce vesnice vedle zvolené karty vesničana.



Pokud efekt **karty vyšetřování** ovlivňuje čarodějnici (♣ nebo ♠), umístěte ji k desce vesnice na stranu bližší k hráči za čarodějnicí.

Pokud efekt ovlivňuje lovce (♠), umístěte kartu na stranu bližší k hráči za lovce. U každé karty vesničana může být vždy v jeden okamžik umístěna pouze jedna **karta vyšetřování**.

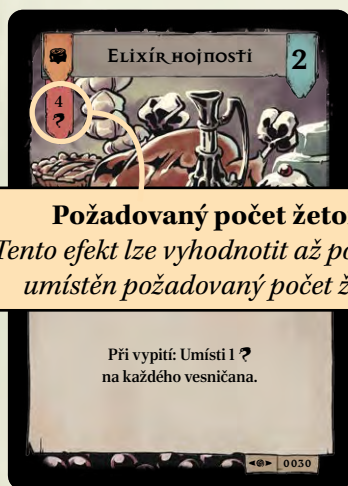


PŘÍKLAD

KARTY ČARODĚJNICE

LEKTVARY

Čarodějnice umí vařit mocné **lektvary**. Jejich efekt je však možné využít až v okamžiku, kdy je na nich umístěn požadovaný počet **žetonů tajností**. Teprve tehdy lze efekt provést a poté je karta **lektvaru** odstraněna na odkládací balíček. S vyhodnocením přichystaného **lektvaru** lze vyčkat až na ten nejhodnější okamžik.



Více v části „Vypít lektvar“ na straně 19.

Požadovaný počet žetonů tajností
Tento efekt lze vyhodnotit až poté, co je na kartu umístěn požadovaný počet žetonů tajností.

SCHOPNOST POMOČNÍKA

Schopnosti pomocníka umožňují čarodějnici provádět velmi silné efekty, a získat tak náskok v souboji s lovcem. Zaplacením uvedeného počtu bodů **vlivu** či odkládáním karet z ruky lze tyto efekty ještě **posílit** (☞).



PŘÍKLAD

Čarodějnice zahraje kartu „Elixír hojnosti“, za niž zaplatí 2 **vlivy**, a umístí ji na volné pole **lektvarů** na desce čarodějnice. Poté umístí svůj žeton akce na kartu vesničana „Kazatel Wulfrik“ a místo toho, aby rozmístila 2 **žetony tajností** na červené karty vesničanů, umístí je na **kartu lektvaru**. Jakmile budou na kartu lektvaru umístěny 2 další **žetony tajností**, bude **lektvar** připraven a čarodějnice bude moci jeho efekt kdykoliv během kteréhokoliv svého tahu zdarma vyhodnotit. Jakmile tak učiní, na každou kartu vesničana přidá 1 **žeton tajnosti**. Čarodějnice poté **kartu lektvaru** odstraní na odkládací balíček.

PŘÍKLAD

Čarodějnice zahraje kartu **schopnosti pomocníka** „Obavy“, za niž zaplatí 2 **vlivy**, a umístí ji na volné pole **schopnosti pomocníka** na desce čarodějnice. Efekt karty **schopnosti pomocníka** je od teď možné vyhodnotit při umístění **žetonu akce pomocníka**. Čarodějnice efekt z karty **schopnosti pomocníka** vyhodnotí poté, co umístí svůj **žeton akce pomocníka** na kartu vesničana „Hezoun Johnson“ a přemístí **kartu vyšetřování** „Rozličné zvěsti“ od „Hezouna Johnsona“ ke kartě vesničana „Kazatel Wulfrik“. Může také zaplatit 2 **vlivy**, provést posílení efektu **schopnosti pomocníka** a kartu vyšetřování vrátit lovcí zpět do ruky.

PROKLETÍ

Prokletí výrazně pomáhají čarodějnici a škodí lovcem. Poté, co je karta prokletí zahrána, může být ze hry odstraněna jen lovcem, a to tak, že za pomoci svého žetonu akce provede akci „Zrušit prokletí“ a zaplatí cenu za zrušení uvedenou na kartě prokletí.

Když zahrajete kartu **prokletí**, umístíte ji na první volné pole zleva na desce prokletí. Cena zahrání karty **prokletí** je vyšší o 1 **vliv** za každou kartu prokletí, která je již ve hře. Toto zvýšení ceny je pro připomenutí znázorněno i na jednotlivých polích desky prokletí.

Pokud se na desce prokletí nacházejí již tři **prokletí** a vy chcete zahrát další, musíte nejprve z desky jednu kartu **prokletí** odstranit.

Vždy když je z desky prokletí odstraněna některá z karet, pošlete, je-li to možné, zbývající karty na pole nejvíce vlevo.

KOUZLO

S pomocí **kouzel** lze velmi dobře ovlivňovat dění na desce vesnice. Karta **kouzla** je zahrána a její efekt ihned vyhodnocen. Poté je karta odložena na odkládací balíček.



PŘÍKLAD

Čarodějnice zahraje kartu **prokletí** „Očarování“. Jelikož se na desce prokletí nachází již jedno jiné **prokletí**, je cena za zahrání druhého prokletí zvýšena o 1 **vliv**. Čarodějnice tedy zaplatí 4 **vlivy** (3 je základní cena karty a 1 vliv navíc za to, že se jedná o druhou kartu prokletí ve hře) a umístí kartu **prokletí** na druhé pole zleva na desce prokletí.

DESKY LOVCE A ČARODĚJNICE

DESKA LOVCE

Na desce lovce se nachází soupis akcí s poli, na něž může lovec umisťovat své **žetony akcí**, a pole, na něž mohou být umisťovány karty **lokací** a **spojenců**.

Související akce jsou podrobněji popsány na stranách 20–21.

LOVEC

PAVŠTÍVÍT VESNÍČANA

1. Vyhodnot' efekt karty vyšetřování (P)
2. Získej 1 (má-li vesničan na sobě alespoň 3 P)
3. Rozmísti žetony P
4. Vyhodnot' efekt karty vesničana

AKTIVOVAT LOKACI

VYSLECHNOVŤ VESNÍČANA

Umísti žeton akce na volnou kartu vesničana a odstraní celkem 3 P z karet vesničanů stejné skupiny (včetně vyslýchaného vesničana). Poté z vyslýchaného vesničana odstraní 1 P nebo všechny P.

ZRUŠIT PROKLETÍ

ZÍ, KAT 2 @ nebo
Γ OBRÁT SI 1 ♣ nebo
Δ AHRÁT 1 ♣

ŽBAVIT VESNÍČANA PODEZŘENÍ

Odstraní 3 P a dober si 1 kartu z balíčku karet podezřelých.

UVOLNIT KARTU VESNÍČANA

Cena: Odstraní z uvolňovaného vesničana 1 P.
(Odeštraňuje jen protivníkovy žetony akcí.)

ODSTRANIT VESNÍČANA

Karta odstraňovaného vesničana musí být volná a musí se na ní nacházet alespoň 3 P. Na každém z ostatních vesničanů musí nacházet alespoň 1 P.

POLE AKCÍ
Na tato pole může lovec umisťovat své žetony akcí, aby poté mohl danou akci provést.

POLE LOKACÍ
Na tato pole může lovec umisťovat své karty lokací.

POLE SPOJENCŮ
Na tato pole může lovec umisťovat své karty spojenců.

DESKA ČARODĚJNICE

Na desce čarodějnice se nachází soupis akcí s poli, na něž může čarodějnice umisťovat své **žetony akcí**, a pole, na něž mohou být umisťovány karty **lektvarů** a **schopností pomocníka**.

Související akce jsou podrobněji popsány na straně 19.

ČARODĚJNICE

Павштівит веснічапа

1. Vyhodnot' efekt karty vyšetřování (♣)
2. Směň 3 ♣ za 1 ♠ (lze provést nejvýše 2x)
3. Rozmístí žetony ♣ na vesničany nebo ♠
4. Vyhodnot' efekt karty vesničana (lze provést 2x, pokud má vesničan na sobě 2+ ♠)
5. Vyhodnot' (případně posílený ♠) efekt ♣ (pouze pokud byl použit ♠)

VYPÍŤ LEKTVAR

Kdykoliv ve svém tahu, bez použití žetonu akce.

ZÍSKAT 2 ♠ nebo
DOBŘAT SI 1 ♣ nebo
ZAHRÁT 1 ♣

UVOLPÍŤ KARTU VESNÍČAPA

Cena: Odstraň z uvolňovaného vsničana 1 ♣. (Odstraňuje jen protivníkovy žetony akcí.)

КОПЕЦ СЕ БЛІЗІ...

PROVÉST RITVÁL

Umístí žeton akce na skutečnou čarodějnici s alespoň 3 ♠.
Rituál je dokončen, vyhrál jsi.

POLE AKCÍ

Na tato pole může čarodějnice umisťovat své žetony akcí, aby poté mohla danou akci provést.

POLE LEKTVARŮ

Na tato pole může čarodějnice umisťovat své karty lektvarů.

POLE SCHOPNOSTÍ POMOCNÍKA

Na tato pole může čarodějnice umisťovat své karty schopností pomocníka.

AKCE

ΠΑΥΣΤΙΒΙΤ ΒΕΣΝΙΧΑΝΑ

Umístěte žeton akce na volnou kartu vesničana. Pokud hrajete za čarodějnici, rozmístíte pak určený počet žetonů **tajností**, pokud za lovce, rozmístíte žetony **stop**. Poté využijete efektu karty vesničana. Provádění akce „Navštívit vesničana“ se skládá z několika kroků, které jsou pro čarodějnici a pro lovce rozdílné a jsou popsány na odpovídající desce čarodějnice/lovce. Kroky jsou vyhodnocovány v následujícím pořadí:

I. ΒΥΗΟΔΠΟΟΕΠΙ ΕΦΕΚΤΥ ΚΑΡΤΥ ΒΥΣΕΤΡΩΑΠΙ

Pokud se u navštěvovaného vesničana nachází u desky vesnice z vaší strany nějaká karta **vyšetřování**, vyhodnoťte její efekt.

2. ΣΜΕΠΑ ΤΑΙΠΟΣΤΙ (ČARODĚJNICE)

Pokud se na navštěvovaném vesničanovi nacházejí alespoň 3 žetony **tajností**, můžete **až dvakrát** směnit 3 žetony **tajností** na něm za 1 žeton **přízně**.

Poznámka: Směněné žetony tajností se z karty vesničana odstraňují a žetony přízně je nahrazují.



PŘÍKLAD

Čarodějnice navštíví „Doktorku Annu“. Na této kartě vesničana se nachází 6 žetonů **tajností** a čarodějnice se rozhodne je směnit za 2 žetony **přízně**.

2. ΖΙΣΚ ΔΥΚΑΖŮ (LOVEC)

Pokud se na navštěvovaném vesničanovi nacházejí alespoň 3 žetony **stop**, získáváte do své zásoby právě 1 žeton **důkazů**.

Důležité: Žetony stop se z karty vesničana neodstraňují!



PŘÍKLAD

Lovec navštíví „Cizinku Sue“. Na této kartě vesničana se nachází 4 žetony **stop**, a tak lovec získá do své zásoby 1 žeton **důkazů**. 4 žetony **stop** na kartě zůstávají.

3. ΡΟΖΜΙΣΤΕΠΙ ΖΕΤΟΠŮ ΣΤΟΡ/ΤΑΙΠΟΣΤΙ

Rozmístěte počet žetonů odpovídající počtu znázorněnému na kartě na karty **vesničanů dané barvy**. Lovec rozmístí uje žetony **stop**, čarodějnice žetony **tajností**. Pokud rozmístíte více žetonů, můžete je rozmístit libovolně mezi více karet splňujících podmínky umístění. Pokud hrajete za čarodějnici, můžete žetony umístit i na své karty **lektvarů**.

Poznámka: Pro větší přehlednost umístit uje každý hráč své žetony na tu stranu karty vesničana, která je k němu blíže.

PŘÍKLAD



Lovec umístí svůj **žeton akce** na „Doktorku Annu“. Poté má rozmístit 2 **žetony stop** na modré karty vesničanů. První žeton umístí na „Hezouna Johnsona“ a druhý na „Cizinku Sue“.

4. ВУГОДПОСЕПІ ЕФЕКТУ КАРТЫ ВЕСПІЧАПА (ČARODĚJNICE)

Vyhodnoťte efekt karty navštěvovaného vesničana. Efekt karty zpravidla souvisí s některou z těchto tří činností: získání **vlivu**, dobírání karet nebo zahrání karet. Pokud se na navštěvovaném vesničanovi nacházejí alespoň 2 **žetony přízně**, můžete jeho efekt vyhodnotit ještě jednou.

PŘÍKLAD

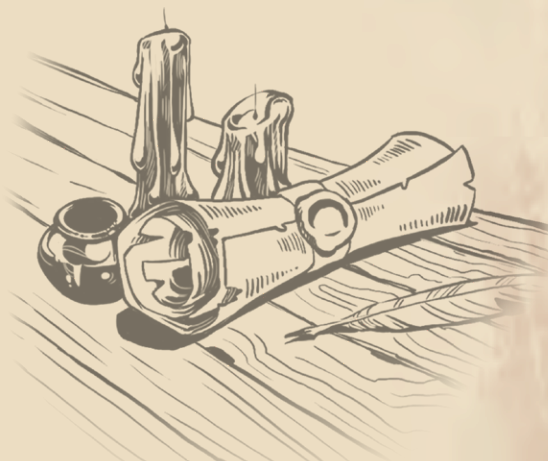


Na kartě vesničana „Starosta Biggs“ jsou 2 **žetony přízně**. Čarodějnice vyhodnotí efekt karty vesničana tak, že si prohlédne 3 karty, 1 z nich si dobere a 2 zbylé odloží. Poté může tento efekt vyhodnotit ještě jednou.

Poznámka: Žádné jiné kroky se znovu nevyhodnocují.

4. ВУГОДПОСЕПІ ЕФЕКТУ КАРТЫ ВЕСПІЧАПА (LOVEC)

Vyhodnoťte efekt karty navštěvovaného vesničana. Efekt karty zpravidla souvisí s některou z těchto tří činností: získání **vlivu**, dobírání karet nebo zahrání karet.



5. СЧОПНОСТЬ ПОМОЦНІКА (ČARODĚJNICE)

Čarodějnice má k dispozici 2 běžné žetony akcí a 1 **žeton akce pomocníka**. **Žeton akce pomocníka** lze používat jako běžný **žeton akce**, avšak navíc lze s jeho pomocí využít efektu **karty schopnosti pomocníka**.

Po umístění **žetonu akce pomocníka** si můžete zvolit jednu z **karet schopností pomocníka** umístěných na desce čarodějnice a vyhodnotit její efekt. Během svého tahu můžete vždy využít nejvýše jednu **kartu schopnosti pomocníka**.

Efekt **schopnosti pomocníka** lze ještě umocnit spuštěním jeho **posílené** varianty. Aby byl **posílený** efekt spuštěn, musíte zaplatit cenu znázorněnou na **kartě schopnosti pomocníka** v závorce u symbolu efektu **posílení**.

PŘÍKLAD



Čarodějnice provedla první čtyři kroky vyhodnocení akce „Navštívit vesničana“. Jelikož k této akci použila **žeton akce pomocníka**, může nyní vyhodnotit efekt jedné z **karet schopností pomocníka**, které jsou ve hře. Rozhodne se vyhodnotit efekt karty „Tajné vědění“ a získá 1 **vliv**.

Pokud by se rozhodla využít **posíleného** efektu této karty, musela by odložit jednu kartu z ruky a získala by místo 1 vlivu 3 vlivy.

AKCE SDÍLEPÉ ČARODĚJNICÍ I LOVCEM

ZÍSKAT 2 ♠ nebo
DOBRÁT SI 1 ♣ nebo
ZAHRÁT 1 ♣

ZÍSKAT 2 ♠ nebo
DOBRÁT SI 1 ♣ nebo
ZAHRÁT 1 ♣

ZÁKLADNÍ AKCE

I když je obvykle pro hráče výhodnější použít akci „Navštívit vesničana“, není to vždy možné. Proto jsou mu vždy k dispozici 3 základní akce:

Získat 2 vlivy

Zvyšte si hodnotu **vlivu** na počítadle vlivu o 2.

Dobrat si 1 kartu

Doberte si do ruky vrchní kartu ze svého dobíracího balíčku.

Zahrát kartu

Vyložte z ruky kartu, kterou chcete zahrát, a zaplaťte za ni uvedenou cenu ve vlivu. Pokud nemáte dostatek vlivu, nemůžete kartu zahrát.

UVOLNIT KARTU VESNÍČANA
Cena: Odstraň z uvolňovaného vesničana 1 ♣.
(Odstraňuje jen protivníkovy žetony akcí.)

UVOLNIT KARTU VESNÍČANA
Cena: Odstraň z uvolňovaného vesničana 1 ♣.
(Odstraňuje jen protivníkovy žetony akcí.)

UVOLNIT KARTU VESNÍČANA

Umístěte žeton akce na pole „Uvolnit kartu vesničana“ na své desce čarodějnice/lovce a odstraňte všechny protivníkovy **žetony akcí** z jedné libovolné karty vesničana. Odstraněné žetony akcí vraťte protivníkovi.

Abyste tuto akci mohli provést, musíte odstranit z karty vesničana, který je cílem této akce, 1 **žeton tajnosti** (pokud hrajete za čarodějnici) či **stopy** (pokud hrajete za lovce). Pokud žeton nemůžete odstranit, akci nelze provést.

Poznámka: Pomocí této akce nikdy nemůžete odstranit své vlastní žetony akcí.

AKCE ČARODĚJNICE

Čarodějnice má navíc na své desce k dispozici 2 speciální akce. Jedná se o akce „Vypít lektvar“ a „Provést rituál“.

VYPÍT LEKTVAR

Vypití připraveného **lektvaru** je akce, jejíž provedení vás nestojí použití **žetonu akce**. Abyste však mohli **lektvar** vypít, musí být jeho karta umístěna na vaší desce čarodějnice a musí se na ní nacházet požadovaný počet **žetonů tajnosti**. Při vypití lektvaru je vyhodnocen efekt **karty lektvaru**, **žetony tajnosti** se z karty odstraní a vrátí se do společné zásoby a **karta lektvaru** je odstraněna na odkládací balíček. **Lektvar** můžete vypít jen ve svém tahu, ale je tak možné učinit i ve fázi údržby.

VYPÍT LEKTVAR

Kdykoliv ve svém tahu, bez použití žetonu akce.

PŘÍKLAD




Čarodějnice má na své desce umístěnou kartu lektvaru „Elixír hojnosti“. Na tomto lektvaru se nachází požadované 4 **žetony tajnosti**, a proto je možné jej vypít. Čarodějnice tak může učinit kdykoliv během svého tahu. Poté je vyhodnocen efekt karty: Na každou kartu vesničana lze umístit 1 **žeton tajnosti**. Po vyhodnocení efektu je karta odstraněna na odkládací balíček. Případně je možné s vypitím lektvaru počkat na vhodnější okamžik v některém z příštích tahů čarodějnice.

PROVÉST RITVÁL

Umístěte svůj **žeton akce** na volnou kartu vesničana, který je skutečnou čarodějnici a nachází se na něm alespoň 3 **žetony přízně**. Odhalte vaši kartu **podezřelého** a potvrďte tak, že se jedná o správného vesničana. Rituál je tímto kompletní a čarodějnice ve hře vítězí.

PROVÉST RITVÁL

Umístí žeton akce na skutečnou čarodějnici s alespoň 3 .

Rituál je dokončen, vyhrál jsi.



PŘÍKLAD

Na volné kartě vesničanky „Doktorka Anna“ se nacházejí 3 **žetony přízně** a tato vesničanka je zároveň skutečnou čarodějnici. Čarodějnice na tuto kartu umístí svůj **žeton akce**, provede rituál a zvítězí.

AKCE LOVCE

Lovec má navíc na své desce k dispozici 5 speciálních akcí.

AKTIVOVAT LOKACI

Kartu lokace, kterou máte vyloženou na své desce lovce, můžete aktivovat tím, že na ni umístíte jeden ze svých **žetonů akce**. Poté provedete efekt **lokace**. Pro aktivaci některých **lokací** je třeba zaplatit dodatečnou cenu. Není-li tato cena uhrazena, nelze efekt lokace provést.



PŘÍKLAD

Lovec umístí svůj **žeton akce** na **kartu lokace** „Studovna“ na své desce lovce. Tím lokaci aktivuje a ihned vyhodnotí její efekt – dobře si 3 karty ze svého dobíracího balíčku.

ZRUŠIT PROKLETÍ

Pokud jsou na desce prokletí umístěny nějaké **karty prokletí**, lze jednu z nich pomocí této akce zrušit. Umístíte jeden ze svých **žetonů akce** na pole akce „Zrušit prokletí“ na desce lovce a zaplatíte cenu za zrušení uvedenou na **kartě prokletí**. Poté zrušenou **kartu prokletí** odstraňte na odkládací balíček čarodějnice a posuňte, je-li to možné, zbývající karty na pole nejvíce vlevo.

ZRUŠIT PROKLETÍ


PŘÍKLAD



Cena za zrušení prokletí
Lovec musí zaplatit uvedenou cenu.

Lovec chce zrušit **kartu prokletí** „Hypnóza“ umístěnou na desce prokletí. Nejprve umístí svůj **žeton akce** na pole akce „Zrušit prokletí“ na desce lovce. Poté zaplatí požadovanou cenu za zrušení prokletí – 1 **vliv**. Po zaplacení je **karta prokletí** zrušena a odstraněna na odkládací balíček. Nakonec hráč posune zbývající **karty prokletí** tak, aby obsazovaly dvě pole nejvíce vlevo na desce prokletí.

ŽBAVIŤ VESPIČAPA PODEZŘEPÍ

Odstraň 3  a dober si 1 kartu z balíčku karet podezřelých.

ŽBAVIŤ VESPIČAPA PODEZŘEPÍ




Umístěte jeden ze svých **žetonů akce** na pole akce „Zbavit vesničana podezření“ na desce lovce a odstraňte 3 **žetony důkazů**. Poté si doberte jednu kartu z balíčku **karet podezřelých**. Dobranou kartu neukazujte čarodějnici. Pokud tímto způsobem doberete všech 8 **karet podezřelých** z balíčku, zvítězíte.

VYSLECHPOUŤ VESPIČAPA

Umístěte jeden ze svých **žetonů akce** na volnou kartu vesničana a **odstraňte** celkem 3 **žetony stop** z karet vesničanů stejné skupiny, jakou má vyslýchaný vesničan (žetony stop mohou být odkládány i z něj). Poté z tohoto vesničana **odstraňte 1 žeton přízně** nebo **všechny žetony tajností**.

Důležité: Pokud nemůžete odstranit 3 **žetony stop** z karet vesničanů stejné skupiny, jakou má vyslýchaný vesničan, nelze tuto akci provést.

VYSLECHPOUŤ VESPIČAPA

Umístí žeton akce na volnou kartu vesničana a odstraň celkem 3  z karet vesničanů stejné skupiny (včetně vyslýchaného vesničana). Poté z vyslýchaného vesničana odstraň 1  nebo všechny .

PŘÍKLAD





Lovce chce odstranit 1 žeton přízně z karty vesničana „Hezoun Johnson“. Umístí tedy na tuto kartu svůj **žeton akce** a odstraní celkem 3 **žetony stop** z karet vesničanů stejné skupiny, jakou má „Hezoun Johnson“ – tedy modrých. Poté z „Hezouna Johnsona“ odstraní 1 **žeton přízně**.

ODSTRANIT VESPIČAPA

Pro odstranění vesničana umístěte jeden ze svých **žetonů akce** na pole akce „Odstranit vesničana“ na desce lovce. Odstraňovaná karta vesničana musí být **volná**, musí se na ní nacházet alespoň 3 **žetony stop** a na **každé jiné kartě vesničana ve hře** se musí nacházet alespoň 1 **žeton stopy**.

ODSTRANIT VESPIČAPA

Karta odstraňovaného vesničana musí být volná a musí se na ní nacházet alespoň 3 . Na každém z ostatních vesničanů se musí nacházet alespoň 1 .

Důležité:

Pokaždé, když je odstraněna karta vesničana, musí čarodějnice oznámit, zda se jednalo o vesničana, který je skutečnou čarodějnici.

Pokud byla odstraněna skutečná čarodějnice, lovec vítězí.

*Pokud byl odstraněn nevinný vesničan, obraťte jeho kartu na desce vesnice lícem dolů a vraťte všechny žetony, které se na ní nacházely, společně se **všemi žetony stop ze všech karet vesničanů** zpět do společné zásoby. Odstraněného vesničana již nelze až do konce hry jakkoliv využívat.*

*Pokud je odstraněn **třetí nevinný vesničan**, ve hře **vítězí čarodějnice**.*

PŘÍKLAD PRŮBĚHU HRY



TAH LOVCE A TAH ČARODĚJNICE

TAH LOVCE (ZA LOVCE HRAJE BEDŘICH)

1. Začíná Bedřichův tah. Začne tím, že si vezme zpět do zásoby své 3 **žetony akcí**.
2. Poté zaplatí 1 **vliv** jako cenu za **údržbu karty spojence** „Písař“.
3. Svou první akcí chce uvolnit kartu vesničana „Domorodkyně Pamua“. Musí tedy umístit svůj **žeton akce** na odpovídající pole na desce lovce a z „Domorodkyně Pamuy“ odstranit 1 **žeton stopy**. Poté z vesničana odstraní Vilmin **žeton akce**, čímž je karta vesničana uvolněna.
4. Jako další akci navštíví „Domorodkyni Pamuu“ – umístí na tuto kartu svůj **žeton akce**. Díky zde umístěné **kartě vyšetřování** získá 1 **žeton důkazu** a poté může umístit 1 **žeton stopy** na červeného vesničana. Rozhodne se jej umístit přímo na „Domorodkyni Pamuu“.
5. Efekt karty vesničana mu umožňuje zahrát jednu kartu se slevou 1 **vlivu**. To se dobře hodí na zahrání **karty lokace** „Zbrojnice“, jejíž cena je teď 0 **vlivu**. Kartu umístí na volné pole určené pro **kartu lokace** na desce lovce.
6. Nakonec Bedřich použije svůj třetí **žeton akce** – umístí jej na pole „Zbavit vesničana podezření“ a zaplatí cenu 3 **žetony důkazů**. Dobere si z balíčku podezřelých kartu vesničana „Cizinka Sue“ a zjistí tak, že 2 **žetony přízně**, které má „Cizinka Sue“ na sobě, jej měly jen zmást.

TAH ČARODĚJNICE (ZA ČARODĚJNICI HRAJE VILMA)

7. Začíná Vilmin tah. Začne tím, že si vezme zpět do zásoby své 3 **žetony akcí**.
8. Svůj první **žeton akce** se rozhodne použít k návštěvě „Doktorky Anny“. Může tedy rozmístit 2 **žetony tajnosti** na modré vesničany. Vilma se ale rozhodne oba **žetony tajnosti** umístit na **kartu lektvaru** „Elixír hojnosti“ umístěnou na její desce čarodějnice.
9. Díky efektu karty vesničana „Doktorka Anna“ si nyní může dobrat 1 kartu (dobere si **kartu prokletí** „Očarování“).
10. Rozhodne se vypít připravený **lektvar** „Elixír hojnosti“, což je volná akce, ke které není třeba používat **žeton akce**. Kartu vypitého lektvaru odstraní na odkládací balíček a na každou kartu vesničana umístí 1 **žeton tajnosti**.
11. Teď by ráda zahrála nově získanou **kartu prokletí**, a proto se rozhodne použít svůj **druhý žeton akce** k návštěvě vesničana „Kazatel Wulfrik“.
12. Protože se na kartě vesničana „Kazatel Wulfrik“ nacházejí 3 **žetony tajnosti** (2 žetony zde byly již dříve, třetí sem byl umístěn díky „Elixíru hojnosti“), smění je Vilma za 1 **žeton přízně**.
13. Nyní může zahrát **kartu prokletí**. Zaplatí za ni 4 **vlivy** (3 **vlivy** je cena karty +1 **vliv** navíc za to, že se jedná o druhou **kartu prokletí** umístěvanou na desku prokletí).
14. Protože se na kartě vesničana „Kazatel Wulfrik“ nachází nyní 2 **žetony přízně**, může Vilma využít jeho efektu ještě jednou a zahraje z ruky ještě jednu kartu.
15. Zahraje **kartu schopnosti pomocníka** „Tajné vědění“ a umístí ji na odpovídající volné pole na své desce čarodějnice.
16. Jako poslední použije svůj **žeton akce pomocníka** k návštěvě karty vesničana „Puťka Mía“ a umístí 1 **žeton tajnosti** na zeleného vesničana.
17. Efekt karty vesničana jí přinese 3 velmi potřebné **vlivy**, avšak Bedřich také získá 1 **vliv**.
18. Vyhodnocení běžného efektu **schopnosti pomocníka** „Tajné vědění“ by Vilmě přineslo zisk 1 **vlivu**, ona se však rozhodne odložit navíc 1 kartu z ruky a efekt schopnosti tím **posílí**. Získá tak 3 **vlivy** a celková hodnota jejího vlivu stoupne celkem o 6.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Hra končí ihned poté, co je splněna některá z těchto podmínek:

- | | |
|---|----------------------------|
| ◆ Čarodějnice úspěšně provede rituál: | VYHRÁVÁ ČARODĚJNICE |
| ◆ Lovec odstraní třetího nevinného vesničana: | VYHRÁVÁ ČARODĚJNICE |
| ◆ Lovec odstraní vesničana, který je skutečnou čarodějnici: | VYHRÁVÁ LOVEC |
| ◆ Lovec získá všech 8 karet podezřelých: | VYHRÁVÁ LOVEC |
-



...necht' lov započne!

PRAVIDLA PRO POKROČILÉ

SKUPINY VESNÍČANŮ A KARTY SCÉNÁŘE

Kromě 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.

Poznámka: Jelikož máte možnost ovlivnit výběr jedné třetiny vesničanů ve vaší hře, ujistěte se, že vaše karty se s efekty těchto vesničanů dobře kombinují.

Pokud nehrajete žádný konkrétní scénář, měli by se oba hráči shodnout na tom, kterou skupinu **zelených vesničanů** budou ve hře používat. Nedojde-li ke shodě, použijte skupinu „Opatrovníci“ ze základní hry.

KARTY SCÉNÁŘŮ

Karty scénářů přináší do hry další ozvláštňení. Mohou změnit výchozí či vítězné podmínky hry. Existují tři hlavní typy scénářů:

1. Scénáře, které pro obě strany mění některá pravidla.
2. Scénáře, které pro obě strany stanovují cíle, které, pokud jsou dosaženy, přinášejí hráči po zbytek hry značné výhody.
3. Scénáře s novými vítěznými podmínkami (tyto scénáře jsou nejméně četné).

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



ŠTAVBA HERPIHO BALÍČKV

ŠTAVBA HERPIHO BALÍČKV

Herní balíčky ze základní hry jsou vystavěny tak, aby umožňovaly dobrou vzájemnou interakci hráčů, byly dostatečně vyvážené a byly vhodné pro začátečníky i zkušené hráče.

Kacíř: *Zkáza Roanoke* je hra, která počítá s dalšími rozšířeními s novými kartami a dalším rozšiřujícím obsahem. Tato rozšíření budou vždy obsahovat doporučená složení balíčků, které lze sestavit jen za použití daného rozšíření a základní hry.

Pokud máte rádi hru, v níž si můžete vystavět balíček dle svých představ a herního stylu, či chcete vyzkoušet sílu některých karetních kombinací, můžete si svůj balíček postavit dle vlastního uvážení. Musíte jen dodržet několik základních pravidel uvedených níže.

PRAVIDLA ŠTAVBY BALÍČKV

Každý balíček musí obsahovat přesně **50 karet**.

Balíček nesmí obsahovat **více než 2** kopie téže karty.

Balíček musí obsahovat vždy **alespoň 10 karet od každého druhu karet**, které má hráč k dispozici.

Balíček karet lovce musí obsahovat alespoň:

- 10 lokací ♣
- 10 spojenců 🐉
- 10 událostí 🐉
- 10 vyšetřování 🕵️

Balíček karet čarodějnice musí obsahovat alespoň:













- 10 lektvarů 🧪
- 10 kouzel 🌀
- 10 prokletí 🗡️
- 10 schopností pomocníka 🦋
















Zbývajících 10 karet v každém balíčku může být **libovolná** kombinace všech druhů karet, které má hráč k dispozici.



VÝUKOVÉ BALÍČKY

Tyto učební balíčky jsou používány při hraní scénáře 1 – Vítejte v Roanoke. Tento scénář vám umožňuje se hrou Kacíř začít co nejsnadněji, a navíc je partie kratší a zaměřená na to, abyste se seznámili se základními herními principy. Jelikož může mít tento scénář velmi rychlý průběh, je oblíbený i mezi ostřílenými hráči. Každý učební balíček obsahuje pouze 30 karet oproti běžným balíčkům s 50 kartami.

LOVEC (30)	DRUH	ČÍSLO	POČET
Domorodý stopař		0001	2
Písař		0002	2
Špeh		0004	2
Rváč		0005	2
Úplatek		0007	2
Rychlý rozklad		0009	2
Na stopě		0010	2
Rabování		0011	2
Klepy		0013	2
Karanténa		0015	2
Přesvědčivost		0017	2
Drsné zacházení		0019	2
Radnice		0020	2
Rezidence		0021	2
Studovna		0022	2

ČARODĚJNICE (30)	DRUH	ČÍSLO	POČET
Nápoj zapomnění		0026	2
Přírodní výtažek		0028	2
Lektvar poznání		0029	2
Elixír hojnosti		0030	2
Pomluva		0034	2
Odvedení pozornosti		0035	2
Vnuknutí		0037	2
Vábení		0038	2
Hypnóza		0040	2
Hustá mlha		0041	2
Znamení čarodějnice		0043	2
Výpomoc		0045	2
Shromáždění		0047	2
Tajné vědění		0048	2
Obavy		0049	2

REJSTŘÍK HERPICH POJMŮ

Cena	Počet vlivu , který je třeba zaplatit. Cena se nachází v pravém horním rohu karty.
Dobrat	Dobráni karty z balíčku. Karty vždy dobírejte svrchu balíčku a vždy postupně po jedné.
Nacházet se	Odkazuje k něčemu umístěnému nebo obsaženému na kartě.
Navštívit	Vztahuje se k akci „Navštívit vesničana“. Jiné druhy akcí, jako např.: „Uvolnit kartu vesničana“, „Vyslechnout vesničana“ či „Odstranit vesničana“, jsou jinými druhy akcí a nepočítají se jako „návštěva“.
Odhalit	Ukázat protivníkovi danou kartu či karty. Pokud není řečeno jinak, vracejí se poté odhalené karty na původní místo.
Odložit	Umístění karty, která není ve hře (většinou karty v ruce hráče), na odkládací balíček.
Odstranit	Dát některou z komponent nacházející se ve hře (např. kartu či žeton) pryč ze hry. Žetony se vracejí do zásoby, karty na příslušný odkládací balíček.
Pokud je to možné	Tato část efektu musí být vyhodnocena, ovšem pouze pokud je možné ji provést. Zbylé části efektu budou vyhodnoceny v každém případě.
Prohlédnout si	Podívat se na kartu, ale neukazovat ji přitom soupeři.
Přemístit	Pohnout některou z komponent nacházejících se již ve hře na jiný cíl, který se rovněž nachází ve hře.
Při vypití	Použití karty lektvaru, na níž se nachází požadovaný počet žetonů tajností . Po vyhodnocení efektu kartu lektvaru odstraňte na odkládací balíček.
Sem	Odkazuje na kartu samotnou. Např. „Umístí sem žeton stopy “ znamená, že žeton stopy umístíte přímo na kartu s tímto textem.
Skupina	Karty vesničanů sdílející stejnou barvu a jméno skupiny. Skupina je obvykle tvořena 3 kartami, avšak může mít i méně členů, pokud byl některý z vesničanů odstraněn.
Smazat	Daná část karty je pro jakékoliv účely ignorována. Všechny ostatní části karty zůstávají v platnosti. Např.: Pokud je efekt karty spojence považován za smazaný, lovec stále musí platit cenu za údržbu karty .



Trvale odhalit	Obrácení karty lícem vzhůru. Karta zůstane takto ležet na stole až do konce hry. Není považována za kartu ve hře ani v ruce.
Umístit	Dané žetony či karty jsou položeny na specifikované místo. Žetony či karty, které se na tomto místě již nacházejí, nejsou dotčeny.
Uvolnit kartu vesničana	Akce, s jejíž pomocí jsou z libovolné karty vesničana odstraněny všechny protivníkovy žetony akcí.
Ve hře	Odkazuje na karty umístěné na herních deskách nebo u nich. Karty v rukách hráčů nejsou považovány za karty „ve hře“.
Volná karta vesničana	Označuje kartu vesničana, na níž se nenachází žádný žeton akce .
Vynechat	Neprovádět danou fázi tahu či krok při vyhodnocování akce.
Zahrát	Vyložit 1 či více karet z ruky do hry. <i>Pozn.: Některé efekty vám umožňují zahrát i karty z vašeho odkládacího balíčku.</i>
Zásoba	Žetony, které se nenacházejí ve hře ani je nezískal žádný z hráčů.
Zbavit vesničana podezření	Lovec si dobere horní kartu z balíčku karet podezřelých .
Získat	Obdržet něco, co se neumísťuje na kartu či desku. Např. získat ze zásoby žeton důkazu nebo získat vliv a upravit odpovídajícím způsobem počítadlo vlivu.
Zvolit	Označuje komponentu určenou hráčem při vyhodnocování akce, např. kartu nebo skupinu vesničanů. Pokud se na kartě nachází slovo „zvolený“ vícekrát, označuje vždy jednu a tutéž komponentu.



ROZŠÍŘENÍ PŘIPÁŠÍ DALŠÍ MOŽNOSTI

KACÍŘ: ZA PALISÁDAMI

Osada se s potížemi potýkala už od samého začátku. I kdyby nebylo znepokojivého výskytu čarodějnice v řadách vesničanů, založit v divočině prosperující lidské společenství je úkol nanejvýše obtížný. Vesničané proto musí obrátit svou pozornost i vně palisády obklopující jejich osadu. Klíčem k přežití jsou přírodní zdroje. V okolí se to jen hemží divou zvěří a lze nalézt spoustu surovin, avšak bažinatá zem je neustále zahalena do mlh. Pokusy o chov zvěře skončily neúspěchem. Dobytek chřadne, mléko kysne a snesená vejce mají různé odstíny zelené. Je výskyt čarodějnice v komunitě jen příznakem většího a nebezpečnějšího nadpřirozeného dění? Je možné krajinu zbavit nečistého vlivu a proměnit osadu ve vzkvétající společnost, jež položí základ dalšímu osídlování?

Toto první rozšíření obsahuje nový druh zdroje – zhoubu – a 100 karet pro čarodějnici i lovce.





KACÍŘ: DÁVNÉ SOUDY

Karetní rozšíření **Dávné soudy** se soustředí na pátrací část hry Kacíř. Lovec získává nové silné možnosti, s nimiž může vše bedlivěji prohlížet, a čarodějnice zas pár nových triků, jak se vyhnout odhalení a uspíšit dokončení rituálu.



KACÍŘ: BLÍZKÁ SETKÁNÍ

Karetní rozšíření **Blízká setkání** se soustředí na zobrazení toho, jak těžký je život v této vesnici. Lovcova přítomnost a jeho vliv si vybírají svou daň, mnozí občané Roanoke jsou svíráni nejen strachem, ale i okovy. A proto může vlídné slovo či kradmá poznámka snadno naklonit miskou vah ve prospěch čarodějnice a obrátit lovcovy metody proti němu samotnému.



KACÍŘ: SOUBOJE MYSLÍ

Karetní rozšíření **Souboje myslí** vám umožní ještě více okořenit vaše spletité plány a způsobí, že protivník bude mnohem více zvažovat, čeho chcete svým tahem dosáhnout. Blafování? Falešné stopy? Návnady? Nové výzvy i příležitosti čekají!



KACÍŘ: PŘEDKOVÉ

Karetní rozšíření **Předkové** přináší do hry nové skupiny vesničanů, a získáte tak nové možnosti, jak kombinovat svůj balíček s jejich unikátními schopnostmi. Rozšíření obsahuje také nové karty scénářů, přinášející nové výzvy.



HERPÍ PODLOŽKA

Pro ještě lepší zážitek.



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 a Matthias Leo Webel
Obchod a licence: Andreas Fuchs
Výroba prototypu: Pik7, Christoph Hahn
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.



