

OPRÁSKY SČESKÍ HISTORJE

KAREDNÍ HRA, KERA ZMĚŇILA ĎEJINI

2-4 | 30M | 7+LED

OPSACH BULEŇÍ

3× 28 karet postav
16 karet událostí
4 karty s přehledem tahu
1 žeton začínajícího hráče

JAG NATO

Bojuješ o události z české historie. V ruce máš postavy, které vykládáš do svého týmu, a nejsilnější z týmů vyhrává. Pozor, karty v ruce rychle docházejí, dobře zvaž, kdy jít do boje a kdy radši šetřit síly!

TIPI KARED

Karty událostí – karty, o které hráči v herním kole bojují. Vždy je na stole vyložena pouze jedna, o kterou se aktuálně hraje. Ten, kdo získá tři události, vyhrává celou hru. Každá událost má schopnost, která platí pouze ve chvíli, kdy se o ni hraje.



Karty postav – karty, kterými hráč v herním kole bojuje o kartu události. Drží je v ruce a vykládá na stůl.

Síla: mohou ji ovlivnit schopnosti, ale nikdy nemůže klesnout pod nulu. Síla tvých vyložených postav se sčítá.



Schopnost: pokud má karta ikonku ⚡, vyhodnotí se jen jednou po vyložení. Pokud ne, platí, dokud je vyložená.

Frakce: karty mohou (ale nemusejí) patřit k jedné z těchto frakcí:

Kimonizti

Střevovjektivé

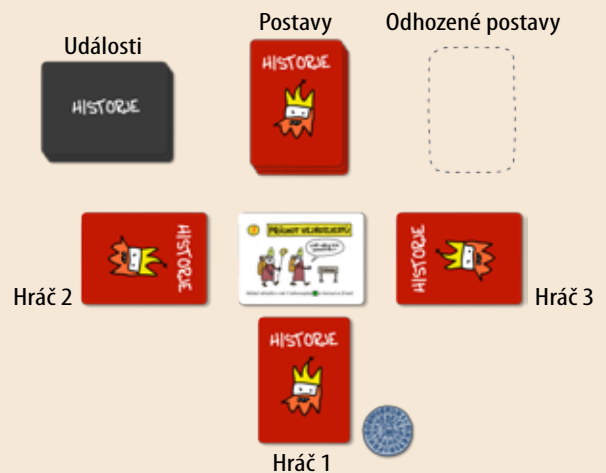
Spicovatelé

PŘÍPARVA HRI

- 1 Zamíchejte balíček karet událostí a balíček karet postav.
- 2 Každý hráč si lízne 5 karet postav. Nikomu je neukazuje.
- 3 Vyložte vrchní kartu události a vyhodnoťte její schopnost.
- 4 Nejstarší hráč dostane žeton prvního hráče.

CÍL HRI

V každém kole je cílem hráče mít nejsilnější tým na stole, aby vyhrál vyloženou kartu události. Síla týmu je součet sil tvých vyložených postav.



Rozložení na stole při hře pro tři hráče po vyložení prvních karet postav

PRŮBJECH KOLA

- 1 Všichni hráči před sebe vyloží „tajně“ (obrázkem dolů) kartu postavy.
- 2 Otočte všechny tajné karty najednou – případné efekty karet se vyhodnocují od hráče s žetonem po směru hodinových ručiček.
- 3 Na tahu je následně hráč s žetonem prvního hráče.

Z KATRAMA
BIH ŠEDŘIL!



4

TACH

Je-li hráč na tahu, **musí** vykonat jednu z následujících akcí:

- Vyložit jednu nebo více karet z ruky na stůl. Jejich schopnosti se vyhodnocují postupně, podle pořadí vyložení.
- Může čekat, pokud má silnější tým než všichni ostatní hráči. To samé platí, pokud již nemá karty v ruce, ale jeho tým má stejnou sílu jako nejsilnější tým.
- Zahodit jednu kartu z ruky na odhazovací balíček. Schopnost karty se nezahraje.
- Vzdát souboj o událost. Své vyložené karty zahodí na odhazovací balíček. Žádné karty postav již před sebou mít nemůže, ale mohou na něj platit některé schopnosti postav ostatních hráčů (např. vyhazování karet z ruky, ale při přesouvání postav se hráč přeskakuje). Karty v ruce mu zůstávají do dalšího kola.

ČEKAM...

KONČIM!

5

Po skončení tahu pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček.

Konec kola nastává ve chvíli, kdy zůstane ve hře pouze jeden hráč. Tento hráč vyhrává kartu události a dá ji k sobě. Všechny vyložené karty postav jdou na odhazovací balíček. Karty v ruce zůstávají.

6

Žeton prvního hráče se posouvá po směru hodinových ručiček.


Každý si lízne 2 karty postav. Kdo skončil poslední kolo bez karty, si vezme jednu navíc, tak aby měli všichni na začátku kola alespoň 3 karty.

8

Z balíčku karet událostí se otočí nová karta a umístí se doprostřed stolu. Vyhodnotí se její případná schopnost.

9

10 Začíná nové kolo, pokračuj opět od bodu 1.

Schopnosti karet se symbolem  se vyhodnocují pouze po vyložení. Pokud ti přijde karta např. posunutím, její schopnosti se znovu nevyhodnocují. Výjimka nastává, pokud karta ještě nebyla vyhodnocena (při prvním „tajném“ vyložení).

KONEZ HRI

Hru vyhrává hráč, který jako první získá tři karty událostí.

PLIHCHTA

Pokud mají všichni hráči stejně silné týmy, ale nikdo již nemá další karty v ruce, karta události propadá, tedy dá se naspod balíčku událostí, kolo končí. Dostal ses do situace, kdy mají všechny týmy stejnou sílu a nikdo kromě tebe nemá karty, ale už nemáš jak kolo vyhrát? V tuto chvíli můžeš rozhodnout, že karta události propadá a kolo končí.

PŘIKLAT TAHU

Hrajete ve třech. Hráč nalevo (L) má v týmu **Kalera IV.**, hráč napravo (R) má v týmu **Hucáka**. Ty se rozhodneš vyložit **Kefku**. Po vyložení aktivuješ jeho schopnost, odhodíš ho na odhazovací balík a vezmeš si místo něj novou postavu. Je to **Huz!** **Kalera IV.** od hráče L posuneš k hráči R, jeho schopnost se už ale neaktivuje. Další kartu hrát nechceš, čímž končí tvůj tah.



DOTASI?

Když zahraju Komnského, počítá se do počtu spisovatelů i on sám? **No jasně. Stejně to je u Čalfy, K.H. Máhcy a dalších.**

Musím zahrát první „tajnou“ kartu kola vždy, i když neplánuju dál hrát? **Musíš, se s tím smíš.**

Musím spoluhráčům ukazovat, kolik mám karet v ruce? **Musíš, se s tím smíš.**

A co když nám ve hře dojdou v balíčku kartičky postav? **V tu chvíli se zamíchají všechny odhozené karty postav a vytvoří se z nich balíček nový.**

A co když...? **Pokud si nevíte rady, mrkněte na tipy a triky na www.opraski.cz.**

Herní design: Lukáš Kolek, Ondřej Paška, David Vávra
Design a ilustrace: jaz

Vydala Grada Publishing, a.s.

První vydání, Praha 2017

© Grada Publishing, a.s., 2017

Cover Design © Grada Publishing, a.s., 2017 