

## Postaci – gra karciana

Zestaw zawiera 24 karty z wizerunkami znaczących postaci z dziejów Polski. Na awersie każdej karty zamieszczono trzy kategorie związane z daną osobą, a na rewersie – sześć.

Wszystkim kategoriom przypisana jest pewna liczba punktów:

- lata życia (liczba lat życia, jest obiektywna),
- epoka (liczba jest średnia liczb z pięciu kategorii na rewersie karty i oznacza wpływ postaci na daną epokę, jest subiektywna),
- wiek (liczba wynika z chronologii pojawienia się postaci na arenie dziejów, jest obiektywna),
- pełnione funkcje (liczba wynika z pełnionych funkcji i jest związana z hierarchia społeczną, jest obiektywna),
- polityka (liczba wynika z dokonań postaci na tym polu, jest subiektywna),
- wojna (liczba wynika z dokonań postaci na tym polu, jest subiektywna),
- kultura (liczba wynika z dokonań postaci na tym polu, jest subiektywna),
- religia (liczba wynika z dokonań postaci na tym polu, jest subiektywna),
- nauka (liczba wynika z dokonań postaci na tym polu, jest subiektywna).

Dodatkowo kartom przypisane są różne kolory (karta platynowa, złota I stopnia, złota II stopnia, srebrna I stopnia, srebrna II stopnia, brązowa I stopnia, brązowa II stopnia, miedziana I stopnia, miedziana II stopnia, czarna) będące częściowo odzwierciedleniem funkcji sprawowanych przez daną postać, a częściowo jej wpływu na dzieje polskiego państwa i społeczeństwa.

W grze może brać udział od 2 do 4 graczy (mogą grać jedna talia lub każdy swoją talią).

## Wariant 1 (gra w wojnę)

Gracze rozdają między siebie jedną talię kart. Robią to w taki sposób, aby każdy z nich miał równą liczbę kart, a dodatkowo taka sama liczba kart znajdowała się w stosie (np. przy dwóch graczach każdy ma 8 kart, a na stosie znajduje się również 8 kart).

Przed rozpoczęciem pierwszej rundy gracze wybierają jedną z kategorii na awersie. Gra odbywa się zgodnie z zasadami klasycznej gry w wojnę: karta z większą liczbą punktów wygrywa, a jej posiadacz zabiera też kartę przeciwnika (przeciwników); w wypadku tej samej liczby punktów o wygranej decyduje kolor karty – jeśli i on będzie taki sam, gracze wykładają kolejne pary kart, aż ostatecznie jeden z nich wygra.

W tej rundzie stos nie jest wykorzystywany. W drugiej rundzie gracze naprzemiennie wybierają jedną z kategorii znajdujących się na rewersie. Gracz, którego karta ma mniej punktów, może wykorzystać kartę ze stosu. Mówi „wzywam pomoc”, a następnie dokłada kartę do swojej. Jeśli suma punktów na obu kartach jest większa od punktów na karcie drugiego gracza (lub innych graczy w wariantcie wieloosobowym), pierwszy gracz zabiera wszystkie karty. Jeśli jest mniejsza wszystkie karty zabiera gracz drugi (lub gracz z najwyższą liczbą punktów w wariantcie wieloosobowym).

Gra kończy się, gdy nie ma już kart w stosie, a wygrywa gracz, który uzyskał większą liczbę kart.

## Wariant 2 (rozszerzony wariant gry w wojnę)

Gracze grają każdy swoją talią kart.

Pierwsza runda odbywa się w taki sam sposób jak w wariacie 1. Po jej zakończeniu gracze odkładają na dodatkowy stos karty z postaciami, które się powtarzają. Pozostałe karty rozkładają przed sobą awersami do góry.

W drugiej rundzie gracze naprzemiennie wybierają jedną z kategorii znajdujących się na rewersie. Gracz, którego karta ma więcej punktów, zabiera karty przeciwników i dodatkowo jako trofeum jedną kartę ze stosu z powtarzającymi się kartami. Jeżeli wśród uzyskanych kart znajdują się karty z postaciami, których nie ma, dokłada je do swojego zestawu. Jeśli wśród uzyskanych kart są takie, które już ma, wówczas dokłada je ponownie do stosu z kartami powtarzającymi się.

Gra może toczyć się tak długo, aż jeden z graczy skompletuje wszystkie postaci.