

Slavíme Dušičky neboli *la Fiesta de los Muertos*. V tento svatý den mrtví znovu ožívají! Bojí se jen toho, že se na ně zapomeně! Dokud na ně pamatujeme, žijí v našich vzpomínkách, jestliže však na ně zapomeneme, budou navždy jen bloudit...

Dokážete ucítit památku všech zesnulých, kteří jsou tu tento večer s námi?

Hodně štěstí, nebo vlastně *Buena suerte*



4-8



12+



15MIN

CÍL HRY

Fiesta de los Muertos je kooperativní hra, v níž musíte uhodnout totožnost zesnulých postav uvedených na kartách.

PŘÍPRAVA HRY

Rozdejte každému hráči **hrací plochu – lebku**, **tabulku odpovědí a fix**. Zamíchejte **karty postav** (kromě prázdných karet) a položte je zakryté (lícem dolů) na stůl. Vezměte **karty čísel** odpovídající počtu hráčů a položte je stranou (budete je potřebovat v pozdější fázi hry).

Příklad: Hraje-li 5 hráčů, vezměte **karty čísel** od 1 do 5.



hrací plocha – lebka



tabulka odpovědí



fix



karty postav



karty čísel

Vezměte žetony **pamětních kostí** podle následujících pravidel:

4 HRÁČÍ



žádná kost

5 HRÁČŮ



1 kost

6 HRÁČŮ



2 kosti

7 HRÁČŮ



3 kosti

8 HRÁČŮ



4 kosti



„Smrt je začátkem něčeho.“

Edith Piaf

KROK 1: ZAPIŠTE POSTAVU



Každý hráč si vytáhne **kartu postavy** a přečte si její jméno tak, aby je neukázal ostatním. Poté položí **kartu postavy** **licem dolů** před sebe.

Každý hráč si otevře svou **hrací plochu – lebku**, zapíše na ni jméno postavy ze své **karty postavy** a **lebku** zavře.

Pozor! Od tohoto okamžiku až do fáze **KROK 4: UKLIDNĚTE ZESNULÉ** už není možné **lebku** znovu otevřít!

Nápověda: Jestliže hráč nezná postavu, kterou si vytáhl, může ji odložit a vzít si novou **kartu postavy**.



KROK 2: NAPIŠTE SOUVISEJÍCÍ SLOVO

NAPIŠTE JEDNO SLOVO, ZAČERNĚTE ZUB A PŘEDEJTE LEBKU DÁL



Do prostoru mezi čelistmi **lebky** napiše každý hráč **tajně** jedno slovo, které podle něj souvisí s danou postavou.

Příklad: Petr si vytáhl kartu **HERKULES**, na svou **hrací plochu** proto napsal slovo **SÍLA**.

Jakmile hráč napíše slovo, začerní jeden **zub** v dolní čelist **lebky**. Pak **lebku** předá dalšímu hráči ve směru pohybu hodinových ručiček.

Pozor! **Lebku** předávejte následujícímu hráči vždy zavřenou a **licem dolů**, aby ostatní nemohli spatřit slovo, které jste na svou **hrací plochu** napsali.



„Smrt není smrt, přátelé, to je přeměna.“

Plato

PŘEČTĚTE SLOVO, SMAŽTE JE A HRAJEME DÁL



Každý hráč nyní vezme **lebku**, kterou dostal, v duchu si přečte slovo, které je na ní napsáno, smaže je a nahradí jiným slovem. Nové slovo musí souviset s vymazaným slovem.

Příklad: Katka si přečte slovo SÍLA. Vymaže je a nahradí slovem ENERGIE.

Jakmile všichni hráči zapíší svá slova, každý z nich opět začerní **zub** v dolní čelisti **lebky** a předá ji následujícímu hráči ve směru pohybu hodinových ručiček.

Pozor! Nejedná se o snahu uhodnout, kterou postavu napsal předchozí hráč; je třeba napsat slovo, jež souvisí se slovem, které daný hráč právě obdržel.

POSTUP ZOPAKUJEME ČTYŘIKRÁT

Pokaždé když hráči obdrží **lebky**, udělají totéž: vymažou slovo, napíší další slovo, začerní **zub** a předají **lebku** dál. Tento postup se opakuje, dokud nebudou na každé **lebce** začerněny všechny čtyři **zuby**.

Po začernění čtvrtého **zubu** položí každý hráč svou zavřenou **lebku** lícem dolů doprostřed hracího prostoru tak, aby naposledy zapsané slovo nebylo vidět.

Jakmile všichni hráči umístí své **lebky** doprostřed hracího prostoru, přejdou k fázi **KROK 3: UHODNĚTE POSTAVU**.

PRAVIDLO PRO PSANÍ SLOVA

Je zakázáno napsat jméno jakékoli skutečné nebo fiktivní postavy.

Příklad: Během hry hráč nesmí napsat třeba „Sněhurka“ nebo „Michael“.

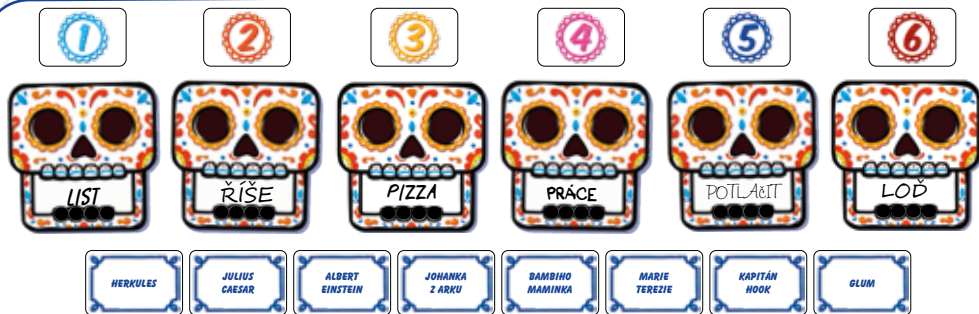
Pozor! Je také zakázáno napsat slovo, které je uvedeno na kartě postavy nebo je od tohoto slova odvozeno.

KROK 3: UHODNĚTE POSTAVU

VYLOŽTE LEBKY A KARTY POSTAV

- 1 Vyložte na stůl do řady **karty čísel**. Posbírejte všechny **lebkky** a dbejte na to, aby byly **zavřené a lícem dolů**.
- 2 Držte **lebkky zavřené a lícem dolů**, zamíchejte je a pak pod každou **kartu čísel** položte jednu zavřenou **lebkku lícem nahoru**.
- 3 Vyberte od hráčů **karty postav** a držte je zakryté (lícem dolů). Z balíčku **karet postav** vytáhněte další zakryté karty tak, abyste jich měli celkem osm. Všechny **osm karet postav** zamíchejte a pak je odkryté (lícem nahoru) vyložte do řady pod **lebkky**.

Pozor! Při hře osmi hráčů už žádné další karty postav nepřidávejte.



Příklad z hry 6 hráčů.



„Všichni mrtví jsou dobří lidé.“

Georges Brassens

PŘIŘAĎTE SLOVA K LEBKÁM

1 Bambiho maminka

2 Marie Terezie

3 Julius Caesar

4 Herkules

5 Johanka z Arku

6 Kapitán Hook

7

8

Úkolem hráčů je přiřadit postavu k poslednímu slovu zapsanému na každé **lebce**.

Svou volbu si hráč zapisuje do své **tabulky odpovědí** vedle čísla odpovídajícího příslušné **lebce**.

Nápověda: Abyste správně přiřadili postavu ke slovu, zkuste si vzpomenout na vlastní nápady nebo slova, která jste vymazávali.

Pozor! V průběhu fáze **KROK 3: UHODNĚTE POSTAVU** je zakázáno komunikovat s ostatními hráči.

Jakmile všichni hráči vyplní své **tabulky odpovědí**, přejděte k fázi **KROK 4: UKLIDNĚTE ZESNULÉ**.



„Mrtví jsou neviditelní, ale nejsou vzdálení.“

Victor Hugo

KROK 4: UKLIDNĚTE ZESNULÉ

ZKONTROLUJTE ODPOVĚDI

Otevřete první **lebku** a porovnejte ji s postavami, které k ní hráči přiřadili ve svých **tabulkách odpovědí**.

Za každou správnou odpověď zaškrtněte na **lebce** jedno políčko. Začněte políčkem odpovídajícím počtu hráčů a pokračujte dalšími políčky vpravo.



Příklad: Hry se účastní 6 hráčů. K uklidnění zesnulé postavy tedy stačí získat 5 správných odpovědí, protože začínáme zaškrťávat od políčka pod číslem 6.

ZESNULÝ NENAŠEL KLID

Jestliže jste nezaškrtnli všechna **bílá políčka**, která jste zaškrtnout měli, nechte **lebku** otevřenou. Musíte ještě počkat, než se dovíte, zda zesnulý našel klid...

ZESNULÝ NAŠEL KLID

Jestliže jste zaškrtnli všechna **bílá políčka**, které jste zaškrtnout měli, můžete **lebku** zavřít: zesnulý našel klid.

VYUŽITÍ PAMĚTNÍCH KOSTÍ

Podarí-li se vám zaškrtnout žluté políčko na **lebce** (což znamená, že všichni hráči správně přiřadili slovo k postavě), získáváte **pamětní kost**. Přidejte ji k ostatním **pamětním kostem**, které jste si vzali na začátku hry.



Po zkontrolování všech **lebek** můžete tyto **pamětní kosti** využít. Každá **pamětní kost** vám umožní zaškrtnout jedno bílé políčko na **lebce** zesnulého, který ještě nenašel klid. Máte tak šanci tuto postavu uklidnit a vyhrát hru.

Pozor! Při zaškrťávání jedné **lebky** můžete použít více **pamětních kostí**.

Příklad: Ve hře 6 hráčů, při níž má **lebka** číslo 1 jen tři správné odpovědi, musíte zaškrtnout ještě dvě bílá políčka, aby váš zesnulý našel klid. Použijete-li dvě **pamětní kosti**, uklidníte tuto postavu a můžete **lebku** zavřít.



FIESTA DE LOS MUERTOS

Právě jste dohráli hru. Čím více postav se vám podařilo uklidnit, tím lépe. Počet zavřených **lebek** ukazuje výsledek, jehož jste dosáhli. Dokázali jste přinést klid všem zesnulým? Blahopřejeme, či spíše **felicidades!** Slavíte **la Fiesta de los Muertos!**

ZVYŠOVÁNÍ OBTÍŽNOSTI

ZAVÁDÍME OMEZENÍ

Fiesta de los Muertos nabízí různé úrovně obtížnosti. Zdá-li se vám tedy hra příliš snadná, zkuste některou obtížnější variantu. Přesvědčíte se, že mrtví pro vás mají řadu překvapení.

Příprava: Začněte stejnou přípravou jako při běžné variantě hry. Pak vezměte **karty omezení**, zamíchejte je a položte zakryté (lícem dolů) na hromádku.



Pozor! Zahajujete-li novou hru, odložte všechny **pamětní kosti**, které jste získali během poslední hry. Vezměte si pouze povolený počet pamětních kostí odpovídající počtu hráčů (viz str. 1).

ÚROVEŇ 1: Na začátku hry odkryjte **1 kartu omezení**.

První slovo, které každý hráč napíše, se musí řídit tímto **omezením**. Následující slova už zapisujte bez omezení.

ÚROVEŇ 2: Na začátku hry odkryjte **2 karty omezení**.

První slovo, které každý hráč napíše, se musí řídit prvním **omezením**. Druhé slovo se musí řídit druhým **omezením**. Další dvě slova už zapisujte bez omezení.

ÚROVEŇ 3: Na začátku hry odkryjte **3 karty omezení**.

První slovo, které každý hráč napíše, se musí řídit prvním **omezením**. Druhé slovo se musí řídit druhým **omezením**. Třetí slovo se musí řídit třetím **omezením**. Poslední slovo už zapisujte bez omezení.

KARTY OMEZENÍ

TÉMA: Slovo, které napíšete, musí odpovídat tématu na **kartě omezení**.

Je-li omezením **VĚC**, můžete napsat např. meč, sklenice, klobouk apod.

Je-li omezením **MÍSTO**, můžete napsat např. Paříž, les, koupelna apod.

Je-li omezením **PŘÍRODA**, můžete napsat např. kámen, pes, krev apod.

TVAR: Slovo, které napíšete, musí odpovídat pravidlu na **kartě omezení**.

Je-li omezením **MAXIMÁLNĚ 6 PÍSMEN**, můžete napsat např. postel, smích, nota apod.

Je-li omezením **SLOVO BEZ P**, můžete napsat např. kovadlina, hodiny, rukavice apod.

Je-li omezením **JEN TŘI SLABIKY**, můžete napsat např. mačeta, odvaha, fyzika apod.

PRVNÍ PÍSMENO: Slovo, které napíšete, musí začínat písmenem uvedeným na **kartě omezení**:

P, S, Z, V, N, K.



„Loupu smrt jako banán.“

King Kong

7

HRAJEME S MLADŠÍMI HRÁČI

Pro hru s mladšími hráči použijte **karty postav** označené **žlutou hvězdičkou**.



HRA ZKUŠENÝCH S NOVÁČKY

Chcete-li hrát s **kartami omezení** a učit při tom nové hráče, použijte **karty omezení** jako zvýšení obtížnosti jen pro zkušené, zatímco nováčci mohou hrát bez omezení.

REDAKČNÍ POZNÁMKA

Prázdné **karty postav** vám umožní doplnit do hry další mrtvé postavy (skutečné nebo fiktivní) dle vašeho výběru.



„No me llores, no, no me llores, no
Porque si lloras me muero.
En cambio si tú me juegas
Yo siempre vivo, y nunca muero...”

„Neplač pro mne, ne, neplač pro mne, ne,
protože zapláčeš-li, zemřu.
Když si namísto toho se mnou zahraješ,
budu žít věčně a nikdy nezemřu...”

Na motivy mexické lidové písně *La Martiniana*.

HRU PRO VÁS PŘIPRAVILI:

Autor: Antonin Boccara **Ilustrace:** Margo Renard, Michel Verdu

Výtvarné zpracování a grafický projekt: Jules Messaud

Tým OldChap: Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier, Antonin Boccara, Jules Messaud

Tým Pygmalino: Milan Bronclík, Milan Katrušák, Jiří Rataj

Autor by rád poděkoval celé své rodině za pomoc v testovací fázi hry.

© Fiesta de los Muertos – 2019 – OldChap Editions

www.pygmalino.cz

info@pygmalino.cz

 Pygmalino