

Oslavujeme Dušičky, čiže *la Fiesta de los Muertos*. V tento svätý deň mŕtvi znovu ožívajú! Boja sa len toho, že sa na nich zabudne! Kým na nich myslíme, žijú v našich spomienkach, ak však na nich zabudneme, budú navždy len blúdiť...

Dokážete uctiť pamiatku všetkých zosnulých, ktorí sú tu v tento večer s nami?

Veľa šťastia, alebo vlastne *Buena suerte!*

4-8

12+

15MIN

CIEĽ HRY

Fiesta de los Muertos je **kooperatívna hra**, v ktorej musíte uhádnuť totožnosť zosnulých postáv uvedených na kartách.

PRÍPRAVA HRY

Rozdajte každému hráčovi **hraciu plochu – lebku**, **tabuľku odpovedí** a **fixku**. Zamiešajte **karty postáv** (okrem prázdnych kariet) a položte ich zakryté (licom dole) na stôl.

Veďte **karty čísel** zodpovedajúce počtu hráčov a položte ich bokom (budete ich potrebovať v neskoršej fáze hry).

Príklad: Ak hrá 5 hráčov, vezmite **karty čísel** od 1 do 5.



hracia plocha – lebka



tabuľka odpovedí



fixka



karty postáv



karty čísel

Veďte žetóny **pamätných kostí** podľa nasledujúcich pravidiel:

4 HRÁČI



žiadna kosť

5 HRÁČOV



1 kosť

6 HRÁČOV



2 kosti

7 HRÁČOV



3 kosti

8 HRÁČOV



4 kosti



„Smrť je začiatkom niečoho.“

Edith Piaf

KROK 1: ZAPIŠTE POSTAVU



Každý hráč si vytiahne **kartu postavy** a prečíta si jej meno tak, aby ho neukázal ostatným. Potom položí **kartu postavy lícom dole** pred seba.

Každý hráč si otvorí svoju **hraciu plochu – lebku**, zapíše na ňu meno postavy zo svojej **karty postavy** a **lebku** zavrie.

Pozor! Od tohto okamihu až do fázy **KROK 4: UPOKOJTE ZOSNULÝCH** už nie je možné **lebku** znovu otvoriť!

Pomôcka: Ak hráč nepozná postavu, ktorú si vytiahol, môže ju odložiť a vziať si novú **kartu postavy**.



KROK 2: NAPIŠTE SÚVISIACE SLOVO

NAPIŠTE JEDNO SLOVO, ZAČIERNITE ZUB A ODVOZDAJTE LEBKU ĎALEJ



Do priestoru medzi čelustami **lebky** napíše každý hráč **tajne** jedno slovo, ktoré podľa neho súvisí s danou postavou.

Príklad: Peter si vytiahol kartu **HERKULES**, na svoju hraciu plochu preto napísal slovo **SILA**.

Hneď ako hráč napíše slovo, začierni jeden **zub** v dolnej čelusti **lebky**. Potom **lebku** odovzdá ďalšiemu hráčovi v smere pohybu hodinových ručičiek.

Pozor! **Lebku** odovzdávajte nasledujúcemu hráčovi vždy zatvorenú a lícom dole, aby ostatní nemohli uvidieť slovo, ktoré ste na svoju hraciu plochu napísali.



„Smrť nie je smrť, priateľia, to je premena.“

Platón

PREČÍTAJTE SLOVO, ZMAŽTE HO A HRÁME ĎALEJ



Každý hráč teraz vezme **lebkú**, ktorú dostal, v duchu si prečíta slovo, ktoré je na nej napísané, zmaže ho a nahradí iným slovom. Nové slovo musí súvisieť s vymazaným slovom.

Príklad: Katka si prečíta slovo SILA. Vymaže ho a nahradí slovom ENERGIA.

Hneď ako všetci hráči zapíšu svoje slová, každý z nich opäť začierni **zub** v dolnej čeľusti **lebkou** a odovzdá ju nasledujúcemu hráčovi v smere pohybu hodinových ručičiek.

Pozor! Nejde o snahu uhádnuť, ktorú postavu napísal predchádzajúci hráč; je potrebné napísať slovo, ktoré súvisí so slovom, ktoré daný hráč práve získal.

POSTUP ZOPAKUJEME ŠTYRIKRÁT

Zakaždým, keď hráči dostanú **lebkú**, urobia to isté: vymažú slovo, napíšu ďalšie slovo, začernia **zub** a odovzdajú **lebkú** ďalej. Tento postup sa opakuje, kým nebudú na každej **lebke** začiernené všetky štyri **zuby**.

Po začíernení štvrtého **zuba** položí každý hráč svoju zatvorenú **lebkú** lícom dole doprostred hracieho priestoru tak, aby naposledy zapísané slovo nebolo vidieť.

Hneď ako všetci hráči umiestnia svoje **lebkou** doprostred hracieho priestoru, prejdú k fáze **KROK 3: UHÁDNITE POSTAVU**.

PRAVIDLO PRE PÍSANIE SLOVA

Je zakázané napísať meno akejkoľvek skutočnej alebo fiktívnej postavy.

Príklad: Počas hry hráč nesmie napísať napríklad „Snehulienka“ alebo „Michael“.

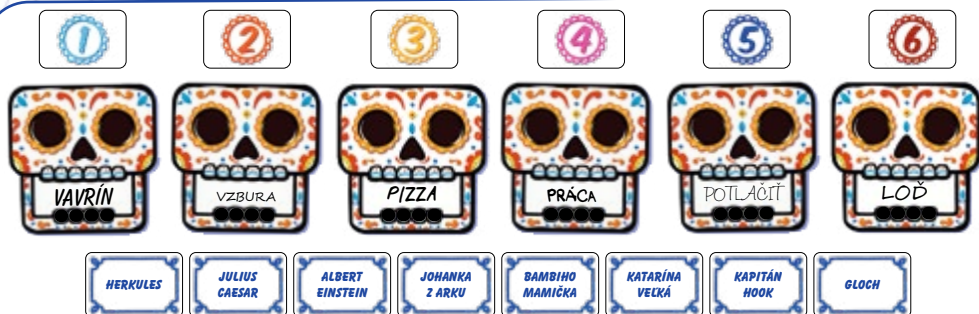
Pozor! Je tiež zakázané napísať slovo, ktoré je uvedené na **karte postavy** alebo je od tohto slova odvodené.

KROK 3: UHÁDNITE POSTAVU

VYLOŽTE LEBKY A KARTY POSTÁV

- 1 Vyložte na stôl do radu **karty čísel**. Pozbierajte všetky **lebkky** a dbajte na to, aby boli **zatvorené a lícom dole**.
- 2 Držte **lebkky zatvorené a lícom dole**, zamiešajte ich a potom pod každú **kartu čísel** položte jednu zatvorenú **lebkku lícom nahor**.
- 3 Vyberte od hráčov **karty postáv** a držte ich zakryté (lícom dole). Z balíčka **kariet postáv** vyťahnite ďalšie zakryté karty tak, aby ste ich mali celkovo osem. Všetkých osem **kariet postáv** zamiešajte a potom ich odkryté (lícom nahor) vyložte do radu **pod lebkky**.

Pozor! Pri hre **ošmich hráčov už žiadne ďalšie karty postáv nepridávajte..**



Príklad z hry 6 hráčov.

„Všetci mŕtvi sú dobrí ľudia.“

Georges Brassens

PRIRAÐTE SLOVÁ K LEBKÁM

1 Bambiho mamička

2 Katarína Veľká

3 Júlus Caesar

4 Herkules

5 Johanka z Arku

6 Kapitán Hook

7

8

Úlohou hráčov je priradiť postavu k poslednému slovu zapísanému na každej **lebke**.

Svoju voľbu si hráč zapisuje do svojej **tabuľky odpovedí** vedľa čísla zodpovedajúceho príslušnej **lebke**.

Pomôcka: Aby ste správne priradili postavu k slovu, skúste si spomenúť na vlastné nápady alebo slová, ktoré ste vymazávali.

Pozor! V priebehu fázy **KROK 3: UHÁDNITE POSTAVU** je zakázané komunikovať s ostatnými hráčmi.

Hneď ako všetci hráči vyplnia svoje **tabuľky odpovedí**, prejdite k fáze **KROK 4: UPOKOJTE ZOSNULÝCH**.



„Mŕtvi sú neviditeľní, ale nie sú vzdialení.“

Victor Hugo

KROK 4: UPOKOJTE ZOSNULÝCH

SKONTROLUJTE ODPOVEDE

Otvorte prvú **lebku** a porovnajte ju s postavami, ktoré k nej hráči priradili vo svojich **tabuľkách odpovedí**.

Za každú správnu odpoveď zaškrtnite na **lebke** jedno políčko. Začnite políčkom zodpovedajúcim počtu hráčov a pokračujte ďalšími políčkami vpravo.



Príklad: Na hre sa zúčastní 6 hráčov. Na upokojenie zosnulej postavy teda stačí získať 5 správnych odpovedí, pretože začíname zaškrtnávať od políčka pod číslom 6.

ZOSNULÝ NENAŠIEL POKOJ

Ak ste nezaškrtnúť všetky biele políčka, ktoré ste zaškrtnúť mali, nechajte **lebku** otvorenú. Musíte ešte počkať, kým sa dozviete, či zosnulý našiel pokoj...

ZOSNULÝ NAŠIEL POKOJ

Ak ste zaškrtnúť všetky biele políčka, ktoré ste zaškrtnúť mali, môžete **lebku** zavrieť: zosnulý našiel pokoj.

VYUŽITIE PAMÄTNÝCH KOSTÍ

Ak sa vám podarí zaškrtnúť žlté políčko na **lebke** (čo znamená, že všetci hráči správne priradili slovo k postave), získavate **pamätnú kosť**. Pridajte ju k ostatným **pamätným kostiam**, ktoré ste si vzali na začiatku hry.



Po skontrolovaní všetkých **lebiek** môžete tieto **pamätné kosti** využiť. Každá **pamätná kosť** vám umožní zaškrtnúť jedno biele políčko na **lebke** zosnulého, ktorý ešte nenašiel pokoj. Máte tak šancu túto postavu upokojiť a vyhrať hru.

Pozor! Pri zaškrtnávaní jednej **lebk**y môžete použiť viac **pamätných kostí**.

Príklad: V hre 6 hráčov, pri ktorej má **lebka** číslo 1 len tri správne odpovede, musíte zaškrtnúť ešte dve biele políčka, aby váš zosnulý našiel pokoj. Ak použijete dve **pamätné kosti**, upokojíte túto postavu a môžete **lebku** zavrieť.



FIESTA DE LOS MUERTOS

Práve ste dohrali hru. Čím viac postáv sa vám podarilo upokojiť, tým lepšie. Počet zatvorených **lebiek** ukazuje výsledok, ktorý ste dosiahli. Dokázali ste priniesť pokoj všetkým zosnulým? Blahoželáme, či skôr *felicidades!* Oslavujete *la Fiesta de los Muertos!*

ZVYŠOVANIE NÁROČNOSTI

ZAVÁDZAME OBMEDZENIA

Fiesta de los Muertos ponúka rôzne úrovne náročnosti. Ak sa vám teda vidí hra príliš jednoduchá, skúste niektorý náročnejší variant. Presvedčíte sa, že mŕtvi pre vás majú veľa prekvapení.

Príprava: Začnite rovnakou prípravou ako pri bežnom variante hry. Potom vezmite **karty obmedzení**, zamiešajte ich a položte zakryté (lícom dole) na kôpku.



Pozor! Ak začínate novú hru, odložte všetky **pamätné kosti**, ktoré ste získali počas poslednej hry. Vezmite si iba povolený počet **pamätných kostí** zodpovedajúci počtu hráčov (pozrite str. 1).

ÚROVEŇ 1: Na začiatku hry odkryte **1 kartu obmedzení**.

Prvé slovo, ktoré každý hráč napíše, sa musí riadiť týmto **obmedzením**. Nasledujúce slová už zapisujte bez obmedzení.

ÚROVEŇ 2: Na začiatku hry odkryte **2 karty obmedzení**.

Prvé slovo, ktoré každý hráč napíše, sa musí riadiť prvým **obmedzením**. Druhé slovo sa musí riadiť druhým **obmedzením**. Ďalšie dve slová už zapisujte bez obmedzení.

ÚROVEŇ 3: Na začiatku hry odkryte **3 karty obmedzení**.

Prvé slovo, ktoré každý hráč napíše, sa musí riadiť prvým **obmedzením**. Druhé slovo sa musí riadiť druhým **obmedzením**. Tretie slovo sa musí riadiť tretím **obmedzením**. Posledné slovo už zapisujte bez obmedzení.

KARTY OBMEDZENÍ

TÉMA: Slovo, ktoré napíšete, musí zodpovedať téme na **karte obmedzení**.

Ak je obmedzením **VEC**, môžete napísať napr. meč, pohár, klobúk a pod.

Ak je obmedzením **MIESTO**, môžete napísať napr. Paríž, les, kúpeľňa a pod.

Ak je obmedzením **PRIRODA**, môžete napísať napr. kameň, pes, krv a pod.

TVAR: Slovo, ktoré napíšete, musí zodpovedať pravidlu na **karte obmedzení**.

Ak je obmedzením **MAXIMÁLNE 6 PÍSMEN**, môžete napísať napr. posteľ, smiech, nota a pod.

Ak je obmedzením **SLOVO BEZ P**, môžete napísať napr. kovadlina, hodiny, rukavice a pod.

Ak je obmedzením **LEN TRI SLABIKY**, môžete napísať napr. mačeta, odvaha, fyzika a pod.

PRVÉ PÍSMENO: Slovo, ktoré napíšete, sa musí začínať písmenom uvedeným na **karte obmedzení**: **P, S, Z, V, N, K**.



„Lupu smrť ako banán.“

King Kong

7

HRÁME S MLADŠÍMI HRÁČMI

Pre hru s mladšími hráčmi použite **karty postáv** označené **žltou hviezdíčkou**.

*
**DARTH
VADER**

HRA SKÚSENÝCH S NOVÁČIKMI

Ak chcete hrať s **kartami obmedzení** a učiť pri tom nových hráčov, používajte **karty obmedzení** ako zvýšenie náročnosti len pre skúsených, zatiaľ čo nováčikovia môžu hrať bez obmedzení.

REDAKČNÁ POZNÁMKA

Prázdne **karty postáv** vám umožnia doplniť do hry ďalšie mŕtve postavy (skutočné alebo fiktívne) podľa vášho výberu.



„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 pre mňa, nie, neplač pre mňa, nie,
pretože ak zaplačeš, zomriem.
Keď si namiesto toho so mnou zahráš,
budem žiť večne a nikdy nezomriem...”

Na motívy mexickej ľudovej piesne *La Martiniana*.

HRU PRE VÁS PRIPRAVILI:

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

Výtvarné spracovanie a grafický projekt: Jules Messaud

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

Tím Pygmalino: Milan Bronclík, Martin Poprocký, Jiří Rataj

Autor by sa rád poďakoval celej svojej rodine za pomoc v testovacej fáze hry.

© Fiesta de los Muertos – 2019 – OldChap Editions

www.pygmalino.cz

www.pygmalino.sk

info@pygmalino.cz



Pygmalino