



HRA

o

*manželství*

*Deluxe*

Albi

*Pravidla hry*



*Znáte všechna tajná přání, sny i noční můry svého partnera či své partnerky? Víte, po čem touží, co jí nebo jeho souží? Co na vás zbožňuje a co nesnáší? Pak jste na nejlepší cestě, získat los pro vítěze Hry o manželství Deluxe! Nebo snad necháte svoji lepší polovičku, aby Vám Vaší zaslouženou odměnu vyfoukla?*

## Obsah hry

- 150 karet (40 karet Záludných otázek, 40 karet Náročných seznamů, 40 karet Nemožného kreslení a 30 karet Zasloužených bonusů)
- 3 odpovědní mazatelné tabulky
- 2 mazatelné fixy v podobě brků a 2 hadříky
- 2 kovové figurky pro Ni a pro Něho
- 30 stíracích losů s odměnami
- Arch pro zaškrtávání odměn
- Přesýpací hodiny

## Cíl hry

Zdánlivým cílem je dorazit se svojí figurkou jako první do cílového políčka a získat tak odměnu v podobě stíracího losu. Skutečným cílem hry je ale přiblížit se své lepší polovičce, poznat její myšlení, přání, strachy a touhy a být jí tak lepší oporou v náročné pouti životem. Ale i ta odměna se samosebou počítá!

*Poznámka: Přestože se tato hra nazývá Hrou o manželství, zdaleka není určena jenom manželským pářům!*

## Příprava hry

Před úplně první hrou důkladně zamíchejte stírací losy, a poté i jednotlivé balíčky karet. Doprostřed oblasti, ve které plánujete hrát, umístěte herní plán. Vytvořte balíčky karet jednotlivých kategorií, které roztrídíte podle rubů karet a umístěte tyto balíčky na vyhrazená pole na herním plánu.

Umístěte figurku Pána a Dámy na pole „**Start**“. Každý z partnerů si vezme jednu mazací tabulku, jeden fix a jeden hadřík pro mazání. Bonusovou mazací tabulku, seznam odměn a stírací losy zatím můžete ponechat stranou. Následně může Dáma zahájit hru.





# Průběh hry

Hráči se v průběhu hry střídají v tazích, během kterých plní zadané úkoly. Okruh úkolů se pro daný tah určí vždy podle toho, na jakém políčku stojí daná figurka na začátku tahu. Ve hře Hra o manželství Deluxe můžete nalézt tři druhy úkolů:

- 1) Záludné otázky
- 2) Náročné seznamy
- 3) Nemožné kreslení

Na některých polích si přitom může druh úkolu vybrat sám hráč ze dvou možností. Na políčku „Start“ si můžete vybrat jakýkoli z uvedených tří druhů úkolů.

Zadání úkolu probíhá tak, že protihráč táhne vrchní kartu z příslušného balíčku a vybere, které z úkolů chce své drahé polovičce zadat (podle pravidel uvedených níže). Bez ohledu na výsledek se poté daná karta odhodí zpět do krabice.

## Záludné otázky

Na každé kartě záludných otázek naleznete trojici základních a k nim přidělenou trojici doplňujících otázek. Hráč, který není na tahu (a čte tedy otázku soupeři), vybere jednu z těchto dvojic. Nejprve přečte základní otázku a napíše na mazací destičku svoji odpověď – tu se snaží protihráč **uhádnout**.

**Poznámka:** Některé otázky jsou univerzální, jiné jsou označeny jako vhodnější spíše pro ženy či pro muže. Samosebou se tím ale nemusíte nechat svazovat.

Nezapomínejte, že ve Hře o manželství nejde tolik o to, stát se vítězem. Pište proto odpovědi, které jsou pokud možno pravdivé a nekomplikujte svému spoluhráči hru psaním nesmyslů, které nemůže uhádnout.

Hádající hráč napíše svoji odpověď na svoji mazací destičku – snaží se přitom napsat stejné slovo, jako hráč, který otázku čte. Jakmile mají oba hráči napsané své odpovědi, ukážou si navzájem své kartičky. Pokud nastala **shoda**, přečte hráč, který není na tahu, ještě doplňující otázku a připiše svoji odpověď. Následně svoji odpověď připiše i druhý hráč. Poté si opět své odpovědi navzájem ukážou.

► **Bodování:** Uhodnul-li hádající hráč jak základní, tak doplňující otázku, posune svoji figurku o dvě pole vpřed. Uhodnul-li pouze základní otázku, posune svoji figurku o jedno pole vpřed. Pokud neuhodl ani základní otázku, kupředu se neposune vůbec.

**Příklad:** Karel a Jiřina hrají po 11 letech manželství Hru o manželství Deluxe. Na tahu je Karel a čeká ho Záludná otázka. Jiřina si vezme vrchní kartu z balíčku a vybere a nahlas přečte otázku: „Jaké mám číslo bot?“ Pak napíše svoji odpověď – „38“. Karel není věrejší, a tak číslo bot své paní dobře zná, a také napíše „38“. Ukážou si navzájem své kartičky. Jiřina uznale pokývne a přečte doplňující otázku – „Kolik párů bot jsem si pořídil/a v uplynulém roce?“ Sama musí trochu zalovit v paměti, ale nakonec napíše „4“. Karel ví jen, že Jiřina má hodně bot, zkusmo proto to nahodí číslo „24“. Jiřina se zasměje, ale jinak manželův přešlap přejde. Karlova figurka se však tedy posune pouze o jedno pole vpřed. Následuje tah Jiřiny.

## Náročné seznamy

Na kartě Náročných seznamů naleznete trojici kategorií, pro které je třeba sestavit seznam. Hráč, který není na tahu (a čte tedy kategorii soupeři), vybere jednu kategorii z této trojice. Přečte název kategorie a napíše na mazací destičku svůj seznam – tu se snaží protihráč **uhádnout**.

Seznam se skládá vždy ze tří položek. Pozor! U Náročných seznamů je důležité i pořadí, proto jednotlivé položky pro pořádek opatřete čísly, která budou jejich pořadí určovat.

Hádající hráč napíše na svoji mazací destičku seznam, který by se měl co nevíce shodovat s tím, který napsal hráč, jenž otázku čte. Jakmile mají oba hráči napsané své seznamy, ukážou si navzájem své kartičky.

► **Bodování:** Shodují-li se na seznamu obou hráčů alespoň dvě položky (bez ohledu na pořadí), posune hádající hráč svoji figurku o jedno pole vpřed. Shodují-li se všechny tři (bez ohledu na pořadí), posune svoji figurku o dvě pole vpřed. Shodují-li se všechny tři a zároveň jsou na obou seznamech napsány ve stejném pořadí, posune hádající hráč svoji figurku dokonce o tři pole vpřed.

**Příklad:** Partie Karla a Jiřiny pokračuje. Na tahu je nyní Jiřina. Karel táhne kartu Náročných seznamů a vybere a nahlas přečte kategorii „Věci, kterých se nejvíc bojím.“ Na svoji destičku poté napíše „1. Pojišťováci; 2. Zubaři; 3. Překlepy.“ Jiřina svého manžela dobře zná, a tak napíše „1. Překlepy; 2. Pojišťováci; 3. Dentisté.“ Oba si poté navzájem ukážou své kartičky. Lze říci, že Jiřina má všechny tři pojmy správně, bohužel ale ne ve správném pořadí. Posune tedy svoji figurku o dvě pole vpřed.



## Nemožné kreslení

Při Nemožném kreslení si tentokrát kartu táhne sám hráč, který je na tahu. Kromě toho si také vezme bonusovou mazací tabulku. Ze tří možností na kartě si vybere jednu, a tu musí v časovém limitu jednoho přesypání hodin nakreslit (hodiny otočí, jakmile začne kreslit).

**Poznámka:** Na kartách je uvedena vždy pouze kategorie. Vy však musíte nakreslit konkrétní objekt. Pokud tam je například oblíbený zákusek Vašeho protějšku, musíte například nakreslit Věneček.

Jakmile se písek přesype, musí hráč přestat kreslit. Na bonusovou mazací tabulku poté napíše slovy, co nakreslil (např. „Věneček“). Poté ukáže svoji kresbu svému spoluhráči. Ten musí uhodnout, co se na obrázku nachází – jinými slovy, jaké slovo je napsané na bonusové destičce. Pokud se mu to podaří, pokusí se ještě uhádnout, o jakou kategorii se jedná.

► **Bodování:** Pokud spoluhráč uhodl jak nakreslené slovo, tak název kategorie, posune hráč na tahu svoji figurku o dvě pole. Pokud spoluhráč uhodl pouze nakreslené slovo, posune hráč na tahu svoji figurku o jedno pole, a pokud neuhodl ani nakreslené slovo, neposune svoji figurku vůbec.

**Příklad:** Na tahu je Karel. Táhne kartu Nemožného kreslení a vybere si kategorii „Nejneoblíbenější sport“. Otočí přesýpací hodiny a začne kreslit. Po přesypání hodin na bonusovou destičku napíše „Šipky“. Jiřina „Šipky“ bezpečně pozná (i když zpočátku si není jistá, jestli náhodou nejde o lukostřelbu – Karel není úplně „kreslící“ typ). Když se jí však Karel zeptá na název kategorie, odvětlí: „Nevím... věci, co nesnáším v hospodách?“ To ovšem není správná odpověď. Karel tak svoji figurku posune pouze o jedno pole vpřed.

## Zasloužené bonusy

Jakmile při hře se svojí figurkou vstoupíte na pole označené symbolem XXX, nebo přes takové pole přejdete, získáte kartu Zaslouženého bonusu. Zasloužené bonusy Vám dále usnadní – nebo soupeři zkomplikují – průchod hrou. Na každé kartě Zaslouženého bonusu je výslovně uvedeno, kdy ji můžete použít.

## Konec hry a odměna

Hra končí, jakmile figurka některého z hráčů vstoupí na políčko cíl. Pokud je to však figurka Dámy, a Pán má ještě šanci posledním tahem do cíle dorazit, hraje Pán ještě jeden tah (to proto, že Dáma začínala). Teprve poté hra končí.

Je-li na konci hry v cíli pouze jedna figurka, je její majitel vítězem. Pokud jsou v cíli figurky obě, vyhrává ten hráč, kterému zbylo více nepoužitých karet Zasloužených bonusů. Pokud oběma hráčům zbyl stejný počet karet, jsou vítězi – a odměnu získávají oba.

Vítěz (či vítězové) si za odměnu náhodně vylosuje jeden stírací los. Ten poté setře a na základě symbolů na losu si vybere odměnu z listu odměn. Podívejte se do listu odměn, která z odměn v dané kategorii ještě nebyla využita (není zaškrtnutá). Tuto odměnu využije a zaškrtně. Poražený hráč (případně druhý vítěz) musí vítězi tuto odměnu splnit.

**Příklad:** Přes veškerou Karlovu snahu nakonec naši vzorovou partii vyhrála Jiřina. Náhodně si vybere jeden stírací los a setře jej. Na losu má tři symboly XXX. Ráda by je využila k získání odměny „Důkladná masáž nohou“, ale tu už si bohužel při svém minulém vítězství zaškrtnul Karel. Vybere si proto odměnu „Pozvání na romantickou večeři“.



AUTOŘI

Vývoja produkce: David Rozsival

DTP a ilustrace: Anežka Bělohoubková

Vývoj původní Hry o manželství: Jiří Lízner