



Autor hry: Filip Milunski

Ilustrácie: Piotr Socha

CV

Čo by bolo, keby...

Premýšľali ste niekedy o tom, kým by ste boli, keby sa váš život odvíjal inak? Možno by z vás bol kúzelník alebo cestovateľ. Alebo vás láka svet veľkého biznisu a vaším cieľom je zarobiť milión dolárov? V hre CV je možné všetko: vysnená práca, nové vzťahy i znalosti... Môžete sa stať, kým len chcete! Budujte svoj príbeh krok za krokom a na konci hry získate unikátnu kolekciu kariet – svoje curriculum vitae. Hráč, ktorý najlepšie uskutoční svoje životné plány, sa stane víťazom.

GRANNA
EXPERT

Súčasťi hry



Cieľ hry

Cieľom hry CV je vytvorenie životopisu fiktívnej postavy, ktorú hráč predstavuje. Hráči hádžu kockami a hodené symboly im umožňujú získavať karty rôznych životných počinov. Karty im poskytujú určité zvláštne znalosti a ďalšie symboly. Takto hráči krok za krokom tvoria príbehy svojich hrdinov a snažia sa dosiahnuť vytýčené ciele. Na konci hry dostávajú hráči za získané kolekcie kariet bodové ohodnotenie. Hráč, ktorý získa najviac bodov, sa stáva víťazom.

Kocky

V hre CV sa používa sedem identických kociek. Na každej sa nachádza šesť rôznych symbolov. Sú to:



zdravie



znalosti



vzťahy



peniaze



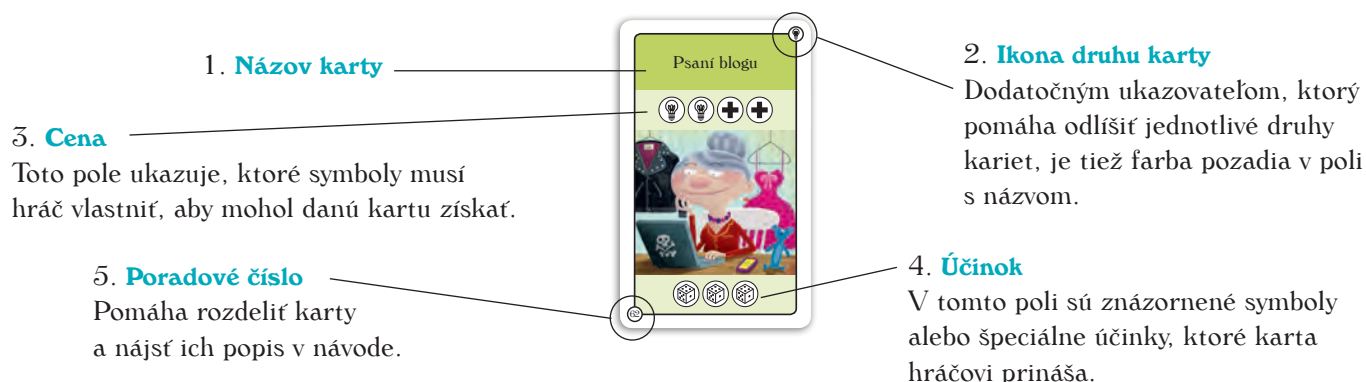
šťastie










smola

Štruktúra kariet

V hre CV sa vyskytuje sedem rôznych druhov kariet. Všetky sú usporiadané podľa nasledujúceho princípu:



Druhy kariet

-  1. **Karty životných cieľov** znázorňujú, za čo môže hráč na konci hry získať dodatočné body.
-  2. **Karty zdravia** znázorňujú športové disciplíny a zdraviu prospešné aktivity, ktorým sa hráč môže venovať. Obvykle generujú symboly zdravia, ale umožňujú aj poradiť si so smolou.
-  3. **Karty znalostí** znázorňujú znalosti a vzdelanie, ktoré hráč môže získať. Obvykle generujú symboly znalostí, ale pomáhajú tiež manipulovať výsledky na kockách.
-  4. **Karty vzťahov** znázorňujú rôzne vzťahy, ktoré môže hráč v priebehu hry nadväzovať. Obvykle generujú symboly vzťahov, ale často tiež zaisťujú šťastie.
-  5. **Karty práce** znázorňujú, kde a akým spôsobom sa môže hráč nechať zamestnať. Obvykle generujú symboly peňazí, ale môžu tiež hráčom dávať alebo odoberať iné symboly. Práca si vyžaduje odriekanie...
-  6. **Karty majetku** – na ich získanie sú obvykle potrebné peniaze. Poskytujú skrátka uspokojenie, ktoré sa mení na víťazné body.
-  7. **Karty udalostí** – na rozdiel od všetkých ostatných sú udalosti len jednorazové karty. Hráč môže v ľubovoľnom okamihu zahrať kartu udalosti a dosiahnuť účinok, ktorý je na nej uvedený, ale potom ju musí odložiť do škatuľky. Jednorazové udalosti sa trvalo nezaraďujú do CV hráča.

Príprava hry

1. Hráciu plochu položíme na stôl.
2. Karty rozdelíme podľa farby zadnej strany na päť rôznych kôpok a každú kôpku dôkladne premiešame. Tri kôpky – mladosť, dospelosť a staroba – položíme na príslušné miesta hracej plochy.
3. Odkryjeme prvých päť kariet z kôpky mladosť a rozložíme ich po dráhe na hracej ploche.

4. Z kôpky kariet cieľov rozdáme každému hráčovi po jednej karte. Potom odkryjeme ešte o jednu kartu menej, než je počet hráčov, a tieto odkryté karty položíme na hraciu plochu.

5. Spomeňme si na svoje detstvo! Ak hráme štyria, rozdáme každému hráčovi tri karty detstva. Ak hráme vo dvojici alebo v trojici, pripravíme si karty detstva takto: vyberieme kartu **Bicykel** a pridáme k nej 5 (v prípade dvoch hráčov) alebo 8 (pri troch hráčoch) kariet detstva. Takto pripravený balíček zamiešame a rozdáme každému hráčovi tri karty. Nevyužitú kartu detstva odložíme do škatuľky.



6. Zahrajme sa s detstvom! Z troch získaných kariet detstva si každý hráč ponechá jednu a ostatné dve odovzdá hráčovi po svojej ľavici. Z dvoch kariet získaných od suseda si každý hráč ponechá jednu a druhú odovzdá hráčovi po svojej ľavici.

Teraz má každý hráč štyri karty, s ktorými vstúpi do hry: tri karty detstva a jednu kartu cieľa. Hráč, ktorý má kartu **Bicykel**, ju odkrytú vyloží pred seba a začne hru. Tento hráč tiež získa **žetón bicykla**, ktorý označuje, že práve on začal hru (to pre prípad, že by o kartu **Bicykel** v priebehu hry prišiel).

Priebeh partie

Hra sa hrá po jednotlivých kolách. V každom z nich hráči po poradí hrajú všetky postupné fázy kola. Každé kolo začína hráč, ktorý v detstve – podľa získanej karty – jazdieval na bicykli (má teda pred sebou kartu **Bicykel**). Ostatní hráči sa zapájajú do hry v smere pohybu hodinových ručičiek.

Fázy kola



1. **Hod kockami.** Hráč hádže štyrmi kockami (v priebehu hry je možné získať viac kociek; maximálne sedem). Potom môže hodiť ešte dvakrát ľubovoľným počtom hodených kociek, ak mu výsledky, ktoré na nich padli, nevyhovujú. Výnimkou sú kocky, na ktorých padol symbol smoly – tie zostávajú **zmrazené** a nie je možné nimi hádzať znovu.
2. **Výber kariet.** V ďalšej fáze hry môže hráč získať jednu alebo dve karty z dráhy na ploche. Aby to dosiahol, musí byť schopný uhradiť ich cenu, tzn. mať na kockách a žetónoch príslušné symboly, znázornené na každej karte v poli **Cena**.

Aby si hráč uľahčil rozhodovanie, môže žetóny pripojiť ku kockám a priložiť vedľa príslušných kariet, ktoré ležia na dráhe na hracej ploche.

Na získanie kariet z dráhy môže hráč tiež zahrať z ruky ľubovoľný počet kariet udalostí a využiť symboly, ktoré sú na nich znázornené. Nevyužitú symboly zobrazené na kartách udalostí pritom prepadajú. Za karty udalostí hráč nedostane žiadne žetóny a po ich zahraní ich musí odložiť do škatuľky.

Ak hráč zhromaždil na kockách a žetónoch dohromady tri symboly šťastia, môže za ne získať ľubovoľnú kartu z dráhy bez toho, aby musel uhradiť cenu, ktorá je na nej znázornená! Ak je však na karte v poli **Cena** uvedená akákoľvek podmienka pre jej získanie, musí hráč túto podmienku spĺňať – tri symboly šťastia umožňujú iba vyhnúť sa uhradeniu ceny vyjadrenej v symboloch.

Vybrané karty, ktorých cenu je hráč schopný uhradiť, je možné z dráhy na hracej ploche mierne vysunúť dolu, aby bolo zrejmé, ktoré karty budú za okamih zaradené do hráčovho CV.



3. Smola. Za každé tri symboly smoly, ktoré sa hráčovi stretnú na kockách a žetónoch, ho stretne nešťastie – hráč musí vybrať jednu z aktívnych kariet (= kariet ležiacich hore) zaradených vo svojom CV a zbaviť sa jej.

Príklad: *Hráč hádže piatimi kockami (piatu kocku získal vďaka aktívnej karte vzťahu **Sobáš**). Padnú mu symboly vzťahu, peňazí, peňazí, zdravia a smoly. Jeho cieľom je získať kartu majetku **Ojazdený automobil**, stále mu teda ešte chýba jeden symbol peňazí. Dve kocky s hodenými symbolmi peňazí a zmrazenú kocku so symbolom smoly ponechá na stole a hádže znovu dvoma zvyšnými kockami. Na jednej mu padne symbol vzťahu, na druhej ďalší symbol smoly. Hráč riskuje a v rámci posledného pokusu hádže znovu kockou so symbolom vzťahu. Ak by mu padol tretí symbol smoly, stretlo by ho nešťastie a prišiel by o jednu zo svojich aktívnych kariet. Na kocke však padne tretí symbol peňazí. Hráč tak môže získať kartu **Ojazdený automobil** a zaradiť si ju do svojho CV.*



4. Zaradenie do CV. V tejto fáze si hráč vezme z dráhy na ploche získané karty a zaradiť si ich do svojho CV. Karty sa do CV ukladajú tak, aby každý druh kariet mal svoj vlastný stĺpec. Karty rovnakého druhu vždy čiastočne prekrývajú karty ležiace pod nimi, z ktorých zostáva viditeľný len ich názov. Karta ležiaca v každom stĺpci hore je kartou aktívnou, čo znamená, že v každom kole prináša hráčovi účinok, ktorý je na nej uvedený. V danom okamihu hry tak môže byť z každého druhu kariet aktívna vždy iba jedna.



Pri kartách zdravia, vzťahov a znalostí si hráč pri získaní novej karty môže zvoliť, ktorá karta bude aktívna. Novú kartu tak môže do príslušného stĺpca uložiť buď hore, alebo pod ľubovoľnú kartu.

Pri kartách majetku a práce je však nutné novú kartu uložiť do príslušného stĺpca vždy iba nahor.

Získané karty udalostí sa na stôl nekladú. Hráč ich drží v ruke rovnako ako karty detstva.

5. Usporiadanie. V tejto fáze hry hráč najprv presunie všetky karty na dráhu na prázdne miesta vľavo a takto vzniknuté nové prázdne miesta zaplní kartami z príslušnej kôpky. Na začiatku hry je to kôпка mladosti. Až po tom, čo sú jej karty vyčerpané, začnú sa používať karty z kôpky dospelosti a ako posledné prídu na rad karty z kôpky staroby.

Na konci kola, teda po ťahu hráča sediaceho po pravici hráča s kartou detstva **Bicykel**, je potrebné z dráhy odstrániť ešte jednu kartu. Vezmeme teda kartu ležiacu na dráhe najviac vľavo a odložíme ju do škatuľky; potom karty na dráhe znovu usporiadame vyššie uvedeným spôsobom.

Pozor! Ak hráme iba vo dvojici, je tento krok nutné urobiť po ukončení ťahu každého hráča!

Nakoniec si hráč doplní svoje žetóny. Musí ich mať pred sebou presne toľko, koľko je ich znázornených v poliach **Účinok** na aktívnych kartách v jeho CV. Ak má hráč stále zodpovedajúci počet žetónov, pretože ich v práve prebiehajúcim kole nevyužil, žiadne nové nedostane. Hneď ako hráč doplní svoje žetóny, jeho účasť v kole sa končí a na rade je hráč po jeho ľavici.

Sociálna pomoc

Hneď ako dôjde k vyčerpaniu niektorej z troch kôpok kariet, je potrebné prerušiť hru a zistiť, či niektorý z hráčov nemá nárok na získanie sociálnej pomoci. Taká situácia nastane, ak má ktorýkoľvek z hráčov vo svojom CV maximálne polovičný počet kariet oproti hráčovi, ktorý ich má v danej chvíli najviac.

Hráč, ktorý má nárok na získanie sociálnej pomoci, si môže z dráhy na ploche ihneď vybrať ľubovoľnú kartu a – bez toho, aby uhradil jej cenu – zaradiť ju do svojho CV.

Ak má na získanie sociálnej pomoci nárok viac než jeden hráč, dostanú ju títo hráči v poradí, v akom sedia po ľavici (teda v smere pohybu hodinových ručičiek) hráča, ktorý bol práve na rade.

Príklad: *Po ťahu hráča A je nutné doplniť karty na dráhe do počtu päť. Po doplnení prvej karty je kôпка mladosti vyčerpaná. Hra je okamžite prerušená a hráči zisťujú, či nemá niekto nárok na získanie sociálnej pomoci. Hráč A má 5 kariet, hráč B ich má 6 a hráč C iba 3, má teda nárok na sociálnu pomoc. Vezme si preto jednu kartu z dráhy. Potom hra pokračuje doplnením dráhy prvou kartou z kôpky dospelosti. Na rad potom prichádza hráč B, sediaci po ľavici hráča A.*

Koniec hry





Ak po skončení kola a doplnení dráhy na hracej ploche zostane v kôpke staroby menej kariet, než je hráčov, hra sa okamžite končí a je potrebné sčítat body. Body sa sčítajú podľa CV jednotlivých hráčov. Pri ich sčítaní je možné využiť zápisník, ktorý je k hre priložený.

Najprv je potrebné spočítať body za karty vzťahov, zdravia a znalostí. Body sa počítajú zvlášť pre každý z uvedených druhov kariet. Čím viac kariet hráč má, tým viac bodov získa. Bodovanie je uvedené v **tabuľke**.

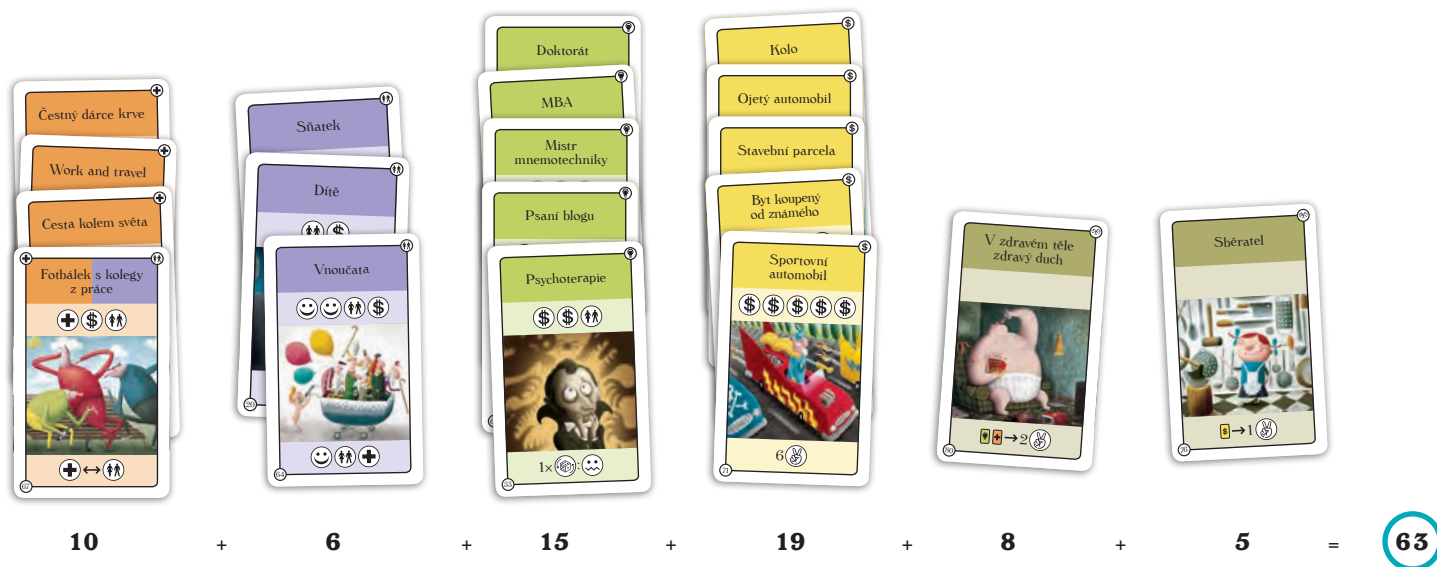
Následne spočítame body za karty majetku hráča, a to tak, že sčítame ich hodnoty. Potom hráči odkryjú svoje osobné karty cieľov a zistia, koľko za ne získali bodov a kto dosiahne verejný cieľ, vyložený od začiatku hry na hracej ploche. Verejný cieľ pripadne vždy tomu hráčovi, ktorý ho najlepšie dosiahol; tento hráč zaň potom dostane dodatočné body. Ak niektorý z cieľov dosiahli rovnakým spôsobom dvaja hráči, dostanú zaň body obaja.

Hráč, ktorý celkovo získa najviac bodov, sa stáva víťazom. Pri rovnosti bodov víťazí hráč, ktorý má vo svojom CV menej kariet. Ak dôjde k rovnosti bodov pri rovnakom počte kariet v CV, hráči sa o víťazstvo podelia.

Príklad bodovania: *Partia sa skončila a hráči sčítajú body. Hráč A dostal za karty zdravia 10 bodov, za karty vzťahov 6 bodov a za karty znalostí 15 bodov. Súčet bodov na jeho kartách majetku je 19. Jeho tajný*

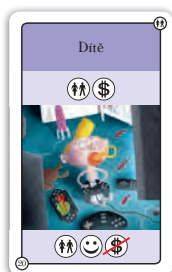
  	
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45
10	55

cieľ bol **V zdravom tele zdravý duch** a za jeho splnenie získava 8 bodov. Z dvoch verejných cieľov sa mu podarilo dosiahnuť cieľ **Zberateľ**, pretože má päť kariet majetku, rovnako ako hráč B, zatiaľ čo hráč C má len tri. Za tento cieľ tak hráči A a B získavajú zhodne ďalších 5 bodov. Celkovo teda hráč A získava $10 + 6 + 15 + 19 + 8 + 5 = 63$ bodov.



Dodatok – vysvetlenie ikon a kariet

Tento dodatok k návodu podrobne opisuje ikony a symboly použité na kartách a vysvetľuje funkciu niektorých kariet.



Karty s nákladmi: niektoré karty majú v poli **Účinek** červeno preškrtnutý symbol. Znamená to, že hráč musí takýto náklad hradiť tak dlho, kým je karta aktívna. Náklad je potrebné uhradiť v každom kole vo fáze **Zaradenie do CV**. Ak nie je hráč schopný uhradiť náklad, pretože nedisponuje príslušnými symbolmi na kockách alebo žetónoch, o kartu prichádza a musí ju odložiť do škatuľky. Žetóny a kocky použité už skôr v tomto kole na získanie kariet z dráhy nemôžu byť využité na uhradenie nákladu karty.



Dvojfarebné karty: niektoré karty majú v záhlaví dve rôzne farby a dve ikony druhu karty. Ak hráč získa takú kartu, zvolí si jeden z týchto druhov a zaradí kartu do príslušného stĺpca.

Vysvetlenie symbolov na kartách



Vítané body



Lubovoľný symbol z možností zdravie/vzťahy/znalosti/peniaze



Tri symboly smoly



Nová kocka – každý takýto symbol priraduje hráčovi pre jeho hod jednu kocku navyše oproti štandardným štyrom; maximálne je možné hádzať siedmimi kockami



Nový hod kockami



Hráč môže zameniť ľubovoľný počet symbolov druhu znázorneného po ľavej strane šípky za rovnaký počet symbolov druhu po pravej strane šípky a naopak



Hráč môže zameniť ľubovoľný počet symbolov druhu znázorneného po ľavej strane šípky za rovnaký počet symbolov druhu po pravej strane šípky

Popis kariet:

5., 30. Životné poistenie – túto kartu môže hráč použiť, aby zabránil strate karty následkom smoly.

11. Výlet do zoo – túto kartu môže hráč použiť, aby si v jednom kole mohol k hodu vziať o 2 kocky viac. Kartu je možné zahráť pred ktorýmkoľvek z 3 hodov a platí celé jedno kolo.

12. Bicykel – hráč, ktorý túto kartu dostane počas hry detstva, ju musí odkrytý položiť na stôl; je to jeho prvá karta majetku.

28. Práca v otcovej korporácii – ako aktívna karta práce prináša v každom kole jeden symbol smoly. Znamená to, že na to, aby hráč prišiel o kartu, stačí, keď mu na kockách padnú dva symboly smoly.

29. Dôchodkový fond – táto udalosť poskytuje jednorazovo 4 symboly peňazí. Kartu je však možné využiť až v starobe, tzn. v prípade, že je na dráhe už aspoň 1 karta z kôpky staroba.

35. Kúzelník – ako aktívna karta umožňuje v každom kole zmeniť 1 symbol na kocke či žetóne na iný podľa vlastného výberu. Povolené nie sú iba symboly smoly a šťastia, ktoré takouto zmenou nie je možné získať.

36. Kolegyňa z práce – ako aktívna karta umožňuje v každom kole využiť 1 ľubovoľný symbol z aktívnej karty práce ktoréhokoľvek z dvoch susedov (hráčov po pravici a ľavici hráča, ktorý je na rade). V každom kole je možné zvoliť iný symbol. Vlastník karty práce nič nestráca (neprichádza o žetón s príslušným symbolom).

41. Predčasný dôchodok – táto karta neprináša žiadne náklady, na jej získanie je potrebné splniť iba jedinú podmienku: vlastniť aspoň 1 kartu práce. Účinkom tejto karty je, že do konca hry už nie je možné získať žiadnu ďalšiu kartu práce.

43. Majster mnemotechniky – ako aktívna karta generuje v každom kole 1 ľubovoľný symbol z nasledujúcich 4 možností: zdravie, vzťahy, znalosti, peniaze. Nemôže generovať symbol šťastia ani smoly.

45. Cesta okolo sveta – ako aktívna karta umožňuje v každom kole zmeniť 1 symbol smoly na kocke alebo žetóne na ľubovoľný symbol z nasledujúcich 4 možností: zdravie, vzťahy, znalosti, peniaze.

46. Bicykel namiesto automobilu – ako aktívna karta generuje v každom kole 1 symbol zdravia a tiež umožňuje štvrtý hod kockami, čo inak nie je dovolené.

53. Psychoterapia – ako aktívna karta umožňuje v každom kole v rámci jedného z hodov hodiť znovu kockami, na ktorých padol symbol smoly, čo inak nie je dovolené.

57. Ponuka z úradu práce – táto karta neprináša žiadne náklady, na jej použitie je iba potrebné splniť jedinú podmienku: v okamihu jej získania nie je možné mať žiadnu kartu práce.

60. Dôchodok – cenou za získanie tejto karty sú 2 symboly smoly. Hráč ju môže získať aj v prípade, že mu na kockách padli 3 symboly smoly a v ich dôsledku prišiel o inú kartu.

73. Maratónec, 74. Idol, 75. Profesor – ako aktívne karty sa do bodového súčtu daného druhu kariet na konci hry započítavajú dvakrát. *Príklad: hráč s aktívnou kartou Profesor má na konci hry 5 kariet znalostí. Dostane teda 21 bodov, nie 15, pretože Profesor sa počíta dvakrát.*

76. Zberateľ – hráč, ktorý dosiahne tento cieľ, dostane na konci hry navyše 1 bod za každú kartu majetku zaradenú do svojho CV.

77. Všeumelec – hráč, ktorý dosiahne tento cieľ, dostane na konci hry navyše 1 bod za každý žetón, ktorý generujú aktívne karty zaradené do jeho CV.

78. Všestranný človek – hráč, ktorý dosiahne tento cieľ, dostane na konci hry navyše 7 bodov za každú päťicu kariet zo svojho CV, ktorú tvoria karty rôzneho druhu (zdravie, vzťahy, znalosti, majetok, práca).

79. Pracant – hráč, ktorý dosiahne tento cieľ, dostane na konci hry navyše 3 body za každú kartu práce zaradenú do svojho CV.

80. V zdravom tele zdravý duch – hráč, ktorý dosiahne tento cieľ, dostane na konci hry navyše 2 body za každú dvojicu kariet zo svojho CV, ktorú tvoria 1 karta zdravia a 1 karta znalostí.

81. Aktivista – hráč, ktorý dosiahne tento cieľ, dostane na konci hry navyše 2 body za každú dvojicu kariet zo svojho CV, ktorú tvoria 1 karta zdravia a 1 karta vzťahov.

82. Úspešný človek – hráč, ktorý dosiahne tento cieľ, dostane na konci hry navyše 4 body za každú trojicu kariet zo svojho CV, ktorú tvoria 2 karty majetku a 1 karta práce.

83. Ťahúň zábavy – hráč, ktorý dosiahne tento cieľ, dostane na konci hry navyše 2 body za každú dvojicu kariet zo svojho CV, ktorú tvoria 1 karta znalostí a 1 karta vzťahov.

Ak chcete dostať tri doplnkové karty k hre CV, zašlite svoje meno, priezvisko a adresu na e-mail info@granna.cz.

Vážený zákazník,
kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť. Ak napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese info@granna.cz. V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry.



GRANNA
EXPERT

Výhradné zastúpenie GRANNA®
pre Českú a Slovenskú republiku:
Pygmalino, s.r.o., Lípová 1131,
737 01 Český Těšín, Česká republika
info@granna.cz www.granna.sk