



Autor hry: Filip Mitruški

Ilustrace: Piotr Socha



# CV

## Co by bylo, kdyby...

Premýšleli jste někdy o tom, kým byste byli, kdyby se váš život odvíjel jinak? Možná by z vás byl kouzelník nebo cestovatel. Nebo vás láká svět velkého byznysu a vaším cílem je vydělat milion dolarů? Ve hře CV je možné všechno: vysněná práce, nové vztahy i dovednosti... Můžete se stát, kým jen chcete! Budujte svůj příběh krok za krokem a na konci hry získáte unikátní sadu karet – své curriculum vitae. Hráč, který nejlépe uskuteční své životní plány, se stane vítězem.

**GRANNA**  
EXPERT



## Součásti hry



- hrací plocha



- 7 kostek



- 49 žetonů



+

- zápisník bodování  
- tužka  
- návod

## Cíl hry

Cílem hry CV je vytvoření životopisu fiktivní postavy, kterou hráč představuje. Hráči házejí kostkami a hozené symboly jim umožňují získávat karty různých životních počinů. Karty jim poskytují určité zvláštní dovednosti a další symboly. Takto hráči krok za krokem tvoří příběhy svých hrdinů a snaží se dosáhnout vetyčených cílů. Na konci hry dostávají hráči za získané sady karet bodové ohodnocení. Hráč, který získá nejvíc bodů, se stává vítězem.

## Kostky

Ve hře CV se používá sedm identických kostek. Na každé se nachází šest různých symbolů. Jsou to:



zdraví



znalosti



vztahy



peníze



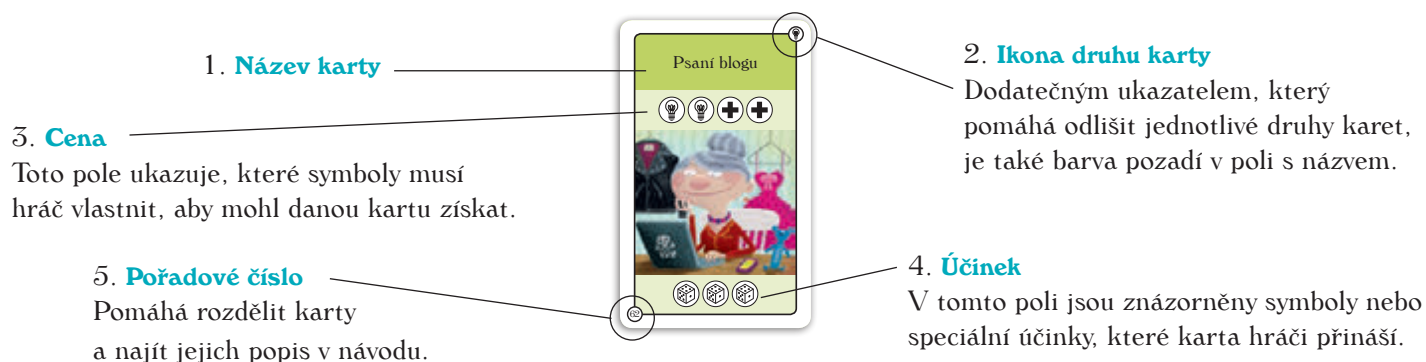
štěstí










smůla

## Struktura karet

Ve hře CV se vyskytuje sedm různých druhů karet. Všechny jsou uspořádány podle následujícího principu:



## Druhy karet

-  1. **Karty životních cílů** znázorňují, za co může hráč na konci hry získat dodatečné body.
-  2. **Karty zdraví** znázorňují sportovní disciplíny a zdraví prospěšné aktivity, kterým se hráč může věnovat. Obvykle generují symboly zdraví, ale umožňují i poradit si se smůlou.
-  3. **Karty znalostí** znázorňují dovednosti a vzdělání, které hráč může získat. Obvykle generují symboly znalostí, ale pomáhají také manipulovat výsledky na kostkách.
-  4. **Karty vztahů** znázorňují různé vztahy, jež může hráč v průběhu hry navazovat. Obvykle generují symboly vztahů, ale často také zajišťují štěstí.
-  5. **Karty práce** znázorňují, kde a jakým způsobem se může hráč nechat zaměstnat. Obvykle generují symboly peněz, ale mohou také hráčům dávat nebo odebrat jiné symboly. Práce vyžaduje odříkání...
-  6. **Karty majetku** – k jejich získání je obvykle potřeba peněz. Poskytují zkrátka uspokojení, které se mění na vítězné body.
-  7. **Karty událostí** – na rozdíl od všech ostatních jsou události jen jednorázové karty. Hráč může v libovolném okamžiku zahrát kartu události a dosáhnout účinku, který je na ní uveden, ale pak ji musí odložit do krabičky. Jednorázové události se trvale nezařazují do CV hráče.

## Příprava hry

1. Hrací plochu položíme na stůl.
2. Karty rozdělíme podle barvy zadní strany na pět různých hromádek a každou hromádku důkladně promícháme. Tři hromádky – mládí, dospělost a stáří – položíme na příslušná místa hrací plochy.
3. Odkryjeme prvních pět karet z hromádky mládí a rozložíme je po dráze na hrací ploše.

4. Z hromádky karet cílí rozdáme každému hráči po jedné kartě. Pak odkryjeme ještě o jednu kartu méně, než je počet hráčů, a tyto odkryté karty položíme na hrací plochu.

5. Vzpomeňme si na své dětství! Hrajeme-li ve čtyřech, rozdáme každému hráči tři karty dětství. Hrajeme-li ve dvou nebo ve třech, připravíme si karty dětství takto: vybereme kartu **Kolo** a přidáme k ní 5 (v případě dvou hráčů) nebo 8 (při třech hráčích) karet dětství. Takto připravený balíček zamícháme a rozdáme každému hráči tři karty. Nevyužité karty dětství odložíme do krabičky.



6. Zahrajme si s dětstvím! Ze tří obdržných karet dětství si každý hráč ponechá jednu a ostatní dvě předá hráči po své levici. Ze dvou karet získaných od souseda si každý hráč ponechá jednu a druhou předá hráči po své levici.

Nyní má každý hráč čtyři karty, s nimiž vstoupí do hry: tři karty dětství a jednu kartu cíle. Hráč, který má kartu **Kolo**, ji odkrytou vyloží před sebe a zahájí hru. Tento hráč také získá **žeton kola**, který označuje, že právě on zahájil hru (to pro případ, že by o kartu **Kolo** v průběhu hry přišel).

### Průběh partie

Hra se hraje po jednotlivých kolech. V každém z nich hráči po řadě sehrávají všechny postupné fáze kola. Každé kolo zahajuje hráč, který v dětství – podle obdržné karty – jezdil na kole (má tedy před sebou kartu **Kolo**). Ostatní hráči se zapojují do hry podle směru pohybu hodinových ručiček.

### Fáze kola



1. **Hod kostkami.** Hráč hází čtyřmi kostkami (v průběhu hry je možné získat více kostek; maximálně sedm). Poté může hodit ještě dvakrát libovolným počtem hozených kostek, jestliže mu výsledky, které na nich padly, nevyhovují. Výjimkou jsou kostky, na nichž padl symbol smůly – ty zůstávají **zmrazené** a nelze jimi házet znovu.

2. **Výběr karet.** V další fázi hry může hráč získat jednu nebo dvě karty z dráhy na ploše. Aby toho dosáhl, musí být schopen uhradit jejich cenu, tzn. mít na kostkách a žetonech příslušné symboly, znázorněné na každé kartě v poli **Cena**.

Aby si hráč usnadnil rozhodování, může žetony připojit ke kostkám a přiložit vedle příslušných karet, které leží na dráze na hrací ploše.

K získání karet z dráhy může hráč také zahrát z ruky libovolný počet karet událostí a využít symboly, jež jsou na nich znázorněny. Nevyužité symboly zobrazené na kartách událostí přitom propadají. Za karty událostí hráč neobdrží žádné žetony a po jejich zahrání je musí odložit do krabičky.

Shromáždil-li hráč na kostkách a žetonech dohromady tři symboly štěstí, může za ně získat libovolnou kartu z dráhy, aniž by musel uhradit cenu, jež je na ní znázorněna! Je-li však na kartě v poli **Cena** uvedena jakákoli podmínka pro její získání, musí hráč tuto podmínku splňovat – tři symboly štěstí umožňují pouze vyhnout se uhrazení ceny vyjádřené v symbolech.

Vybrané karty, jejichž cenu je hráč schopen uhradit, je možné z dráhy na hrací ploše mírně povysunout dolů, aby bylo patrné, které karty budou za okamžik zařazeny do hráčova CV.



**3. Smůla.** Za každé tři symboly smůly, jež se hráči sejdou na kostkách a žetonech, jej potká neštěstí – hráč musí vybrat jednu z aktivních karet (= karet ležících nahoře) zařazených ve svém CV a zbavit se jí.

**Příklad:** *Hráč hází pěti kostkami (pátou kostku získal díky aktivní kartě vztahu **Sňatek**). Padnou mu symboly vztahu, peněz, peněz, zdraví a smůly. Jeho cílem je získat kartu majetku **Ojetý automobil**, stále mu tedy ještě chybí jeden symbol peněz. Dvě kostky s hozenými symboly peněz a zmrazenou kostku se symbolem smůly ponechá na stole a hází znovu dvěma zbylými kostkami. Na jedné mu padne symbol vztahu, na druhé další symbol smůly. Hráč riskuje a v rámci posledního pokusu hází znovu kostkou se symbolem vztahu. Pokud by mu padl třetí symbol smůly, potkalo by jej neštěstí a přišel by o jednu ze svých aktivních karet. Na kostce však padne třetí symbol peněz. Hráč tak může získat kartu **Ojetý automobil** a zařadit si ji do svého CV.*



**4. Zařazení do CV.** V této fázi si hráč vezme z dráhy na ploše získané karty a zařadí si je do svého CV. Karty se do CV ukládají tak, aby každý druh karet měl svůj vlastní sloupec. Karty stejného druhu vždy částečně překrývají karty ležící pod nimi, ze kterých zůstává viditelný jen jejich název. Karta ležící v každém sloupci nahoře je kartou aktivní, což znamená, že v každém kole přináší hráči účinek, který je na ní uveden. V daném okamžiku hry tak může být z každého druhu karet aktivní vždy pouze jedna.



U karet zdraví, vztahů a znalostí si hráč při získání nové karty může zvolit, která karta bude aktivní. Novou kartu tak může do příslušného sloupce uložit buď nahoře, nebo pod libovolnou kartu.

U karet majetku a práce je však nutno novou kartu uložit do příslušného sloupce vždy pouze nahoře.

Získané karty událostí se na stůl nepokládají. Hráč je drží v ruce stejně jako karty dětství.

**5. Uspořádání.** V této fázi hry hráč nejprve přesune všechny karty na dráze na prázdná místa vlevo a takto vzniklá nová prázdná místa zaplní kartami z příslušné hromádky. Na počátku hry je to hromádka mládí. Teprve až jsou její karty vyčerpány, začnou se používat karty z hromádky dospělosti a jako poslední přijdou na řadu karty z hromádky stáří.

Na konci kola, tedy po tahu hráče sedícího po pravici hráče s kartou dětství **Kolo**, je třeba z dráhy odstranit ještě jednu kartu. Vezmeme tedy kartu ležící na dráze nejvíce vlevo a odložíme ji do krabičky; poté karty na dráze znovu uspořádáme výše uvedeným způsobem.

**Pozor!** Hrajeme-li pouze ve dvou, je tento krok nutno provést po ukončení tahu každého hráče!

Nakonec si hráč doplní své žetony. Musí jich mít před sebou přesně tolik, kolik je jich znázorněno v polích **Účinek** na aktivních kartách v jeho CV. Má-li hráč stále odpovídající počet žetonů, protože je v právě probíhající kole nevyužil, žádné nové nedostane. Jakmile hráč doplní své žetony, jeho účast v kole končí a na řadě je hráč po jeho levici.

## Sociální pomoc

Jakmile dojde k vyčerpání některé ze tří hromádek karet, je třeba přerušit hru a zjistit, zda někdo z hráčů nemá nárok na získání sociální pomoci. Taková situace nastane, má-li kterýkoli z hráčů ve svém CV maximálně poloviční počet karet oproti hráči, jenž jich má v danou chvíli nejvíce.

Hráč, který má nárok na získání sociální pomoci, si může z dráhy na ploše ihned vybrat libovolnou kartu a – aniž by uhradil její cenu – zařadit ji do svého CV.

Má-li na získání sociální pomoci nárok více než jeden hráč, obdrží ji tito hráči v pořadí, v jakém sedí po levici (tedy ve směru pohybu hodinových ručiček) hráče, který byl právě na řadě.

**Příklad:** *Po tahu hráče A je nutné doplnit karty na dráze do počtu pěti. Po doplnění první karty je hromádka mládí vyčerpána. Hra je okamžitě přerušena a hráči zjišťují, nemá-li někdo nárok na získání sociální pomoci. Hráč A má 5 karet, hráč B jich má 6 a hráč C pouze 3, má tedy nárok na sociální pomoc. Vezme si proto jednu kartu z dráhy. Poté hra pokračuje doplněním dráhy první kartou z hromádky dospělosti. Na řadu pak přichází hráč B, sedící po levici hráče A.*

## Konec hry





Jestliže po skončení kola a doplnění dráhy na hrací ploše zůstane v hromádce stáří méně karet, než je hráčů, hra okamžitě končí a je třeba sečíst body. Body se sčítají podle CV jednotlivých hráčů. Při jejich sčítání lze využít zápisník, který je ke hře přiložen.

Nejprve je třeba spočítat body za karty vztahů, zdraví a znalostí. Body se počítají zvlášť pro každý z uvedených druhů karet. Čím více karet hráč má, tím více bodů získá. Bodování je uvedeno v **tabulce**.

Následně spočítáme body za karty majetku hráče, a to tak, že sečteme jejich hodnoty. Poté hráči odkryjí své osobní karty cílů a zjistí, kolik za ně získali bodů a kdo dosáhne veřejných cílů, vyložených od počátku hry na hrací ploše. Veřejný cíl případně vždy tomu hráči, který jej nejlépe dosáhl; tento hráč pak za něj obdrží dodatečné body. Pokud některého z cílů dosáhli stejným způsobem dva hráči, obdrží za něj body oba.

Hráč, který celkově získá nejvíce bodů, se stává vítězem. Při rovnosti bodů vítězí hráč, který má ve svém CV méně karet. Dojde-li k rovnosti bodů při stejném počtu karet v CV, hráči se o vítězství podělí.

**Příklad bodování:** *Partie skončila a hráči sčítají body. Hráč A dostal za karty zdraví 10 bodů, za karty vztahů 6 bodů a za karty znalostí 15 bodů. Součet bodů na jeho kartách majetku činí 19. Jeho tajný cíl byl*

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

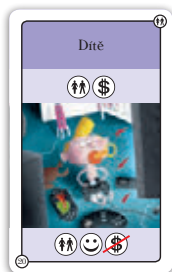


**V zdravém těle zdravý duch** a za jeho splnění získává 8 bodů. Ze dvou veřejných cílů se mu podařilo dosáhnout cíle **Sběratel**, protože má pět karet majetku, stejně jako hráč B, zatímco hráč C má jen tři. Za tento cíl tak hráči A a B získávají shodně dalších 5 bodů. Celkem tedy hráč A získává  $10 + 6 + 15 + 19 + 8 + 5 = 65$  bodů.

**10** + **6** + **15** + **19** + **8** + **5** = **63**

### Dodatek – vysvětlení ikon a karet

Tento dodatek k návodu podrobně popisuje ikony a symboly použité na kartách a vysvětluje funkci některých karet.



**Karty s náklady:** některé karty mají v poli **Účinek** červeně škrtnutý symbol. Znamená to, že hráč musí takovýto náklad hradit tak dlouho, dokud je karta aktivní. Náklad je třeba uhradit v každém kole ve fázi **Zařazení do CV**. Není-li hráč schopen uhradit náklad, protože nedisponuje příslušnými symboly na kostkách nebo žetonech, o kartu přichází a musí ji odložit do krabičky. Žetony a kostky použité již dříve v tomto kole k získání karet z dráhy nemohou být využity k uhradení nákladu karty.



**Dvojbarevné karty:** některé karty mají v záhlaví dvě různé barvy a dvě ikony druhů karty. Získá-li hráč takovou kartu, zvolí si jeden z těchto druhů a zařadí kartu do příslušného sloupce.

### Vysvětlení symbolů na kartách



Vítězné body



Libovolný symbol z možností zdraví/vztahy/znalosti/peníze



Tři symboly smůly



Nová kostka – každý takovýto symbol přiřazuje hráči pro jeho hod jednu kostku navíc oproti standardním čtyřem; maximálně lze házet sedmi kostkami



Nový hod kostkami



Hráč může zaměnit libovolný počet symbolů druhu znázorněného po levé straně šipky za stejný počet symbolů druhu po pravé straně šipky a naopak



Hráč může zaměnit libovolný počet symbolů druhu znázorněného po levé straně šipky za stejný počet symbolů druhu po pravé straně šipky

## Popis karet:

**5., 30. Životní pojištění** – tuto kartu může hráč použít, aby zabránil ztrátě karty následkem smůly.

**11. Výlet do zoo** – tuto kartu může hráč použít, aby si v jednom kole mohl k hodu vzít o 2 kostky více. Kartu je možno zahrát před kterýmkoli ze 3 hodů a platí po celé jedno kolo.

**12. Kolo** – hráč, který tuto kartu obdrží během sehrávky dětství, ji musí odkrytou položit na stůl; je to jeho první karta majetku.

**28. Práce v otcově korporaci** – jako aktivní karta práce přináší v každém kole jeden symbol smůly. Znamená to, že k tomu, aby hráč přišel o kartu, stačí, když mu na kostkách padnou dva symboly smůly.

**29. Dýchodový fond** – tato událost poskytuje jednorázově 4 symboly peněz. Kartu je však možné využít až ve stáří, tzn. v případě, že je na dráze již alespoň 1 karta z hromádky stáří.

**35. Kouzelník** – jako aktivní karta umožňuje v každém kole změnit 1 symbol na kostce či žetonu na jiný dle vlastního výběru. Povoleny nejsou pouze symboly smůly a štěstí, které takovou změnou není možné získat.

**36. Kolegyně z práce** – jako aktivní karta umožňuje v každém kole využít 1 libovolný symbol z aktivní karty práce kteréhokoli ze dvou sousedů (hráčů po pravici a levici hráče, který je na řadě). V každém kole lze zvolit jiný symbol. Vlastník karty práce nic neztrácí (nepřichází o žeton s příslušným symbolem).

**41. Předčasný důchod** – tato karta nepřináší žádné náklady, k jejímu získání je pouze třeba splnit jedinou podmínku: vlastnit alespoň 1 kartu práce. Účinkem této karty je, že do konce hry už není možné získat žádnou další kartu práce.

**43. Mistr mnemotechniky** – jako aktivní karta generuje v každém kole 1 libovolný symbol z následujících 4 možností: zdraví, vztahy, znalosti, peníze. Nemůže generovat symbol štěstí ani smůly.

**45. Cesta kolem světa** – jako aktivní karta umožňuje v každém kole změnit 1 symbol smůly na kostce nebo žetonu na libovolný symbol z následujících 4 možností: zdraví, vztahy, znalosti, peníze.

**46. Kolo místo automobilu** – jako aktivní karta generuje v každém kole 1 symbol zdraví a také umožňuje čtvrtý hod kostkami, což jinak není dovoleno.

**53. Psychoterapie** – jako aktivní karta umožňuje v každém kole v rámci jednoho z hodů hodit znovu kostkami, na nichž padl symbol smůly, což jinak není dovoleno.

**57. Nabídka z úřadu práce** – tato karta nepřináší žádné náklady, k jejímu použití je pouze třeba splnit jedinou podmínku: v okamžiku jejího získání není možné mít žádnou kartu práce.

**60. Dýchod** – cenou za získání této karty jsou 2 symboly smůly. Hráč ji může získat také v případě, že mu na kostkách padly 3 symboly smůly a v jejich důsledku přišel o jinou kartu.

**73. Maratonec, 74. Idol, 75. Profesor** – jako aktivní karty se do bodového součtu daného druhu karet na konci hry započítávají dvakrát. *Příklad: hráč s aktivní kartou Profesor má na konci hry 5 karet znalostí. Dostane tedy 21 bodů, nikoli 15, protože Profesor se počítá dvakrát.*

**76. Sběratel** – hráč, který dosáhne tohoto cíle, dostane na konci hry navíc 1 bod za každou kartu majetku zařazenou do svého CV.

**77. Všeuměl** – hráč, který dosáhne tohoto cíle, dostane na konci hry navíc 1 bod za každý žeton, který generují aktivní karty zařazené do jeho CV.

**78. Všestranný člověk** – hráč, který dosáhne tohoto cíle, dostane na konci hry navíc 7 bodů za každou pěticí karet ze svého CV, která je tvořena kartami různého druhu (zdraví, vztahy, znalosti, majetek, práce).

**79. Pracant** – hráč, který dosáhne tohoto cíle, dostane na konci hry navíc 3 body za každou kartu práce zařazenou do svého CV.

**80. V zdravém těle zdravý duch** – hráč, který dosáhne tohoto cíle, dostane na konci hry navíc 2 body za každou dvojici karet ze svého CV, která je tvořena 1 kartou zdraví a 1 kartou znalostí.

**81. Aktivista** – hráč, který dosáhne tohoto cíle, dostane na konci hry navíc 2 body za každou dvojici karet ze svého CV, která je tvořena 1 kartou zdraví a 1 kartou vztahů.

**82. Úspěšný člověk** – hráč, který dosáhne tohoto cíle, dostane na konci hry navíc 4 body za každou trojici karet ze svého CV, která je tvořena 2 kartami majetku a 1 kartou práce.

**83. Tahoun zábavy** – hráč, který dosáhne tohoto cíle, dostane na konci hry navíc 2 body za každou dvojici karet ze svého CV, která je tvořena 1 kartou znalostí a 1 kartou vztahů.

**Chcete-li dostat tři doplňkové karty ke hře CV, zašlete své jméno, příjmení a adresu na e-mail [info@granna.cz](mailto:info@granna.cz).**

Vážený zákazníku,  
kompletování našich her věnujeme zvláštní péči. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme), můžete reklamaci vyřídit e-mailem na adrese [info@granna.cz](mailto:info@granna.cz).

V e-mailu prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry.



**GRANNA**  
EXPERT

Výhradní zastoupení GRANNA®  
pro Českou a Slovenskou republiku:  
Pygmalino, s.r.o., Lípová 1131,  
737 01 Český Těšín  
[info@granna.cz](mailto:info@granna.cz) [www.granna.cz](http://www.granna.cz)