

# GnoMess

Toto je hra o malých snoch a veľkých činoch. Alebo naopak. Každopádne dajte pozor, lebo tu bude zopár črepov.

## O hre

GnoMess je príbehová hra, v ktorej prežívate dobrodružstvá záhradných trpaslíkov. A nie zopár, ale rovno celej osady, pretože každý z hráčov získa pod kontrolu hneď niekoľko hlinených trdiel.

Záhradní trpaslíci sú veľmi prchkí, prostoduchí, vysokí asi jednu stopu a vďaka svojej neohrabanosti a krehkosti je zázrak, že dokázali prežiť vo svete, kde sa všetko ničí až príliš jednoducho. A nikdy sa nehýbu, keď sú nablízku ľudia.

## Hlavne pohodlne

Keďže ide o príbehovú hru, drvivú časť hernej náplne tvoria vaše vlastné výmysly. Preto skús dbať na to, aby si svojimi nápadmi ostatných hráčov neurážal a neuvádzal do rozpakov. Až sa tak stane, na znak kajúcnosti **praskni** jedného svojho trpaslíka, alebo daruj dotknutému hráčovi predmet z tvojho **vrecúška**. Že nevieš, kedy tak máš urobiť? Pozri sa na tváre ostatných hráčov. Ak budú vyzerat' ako tvoja mama, je čas.

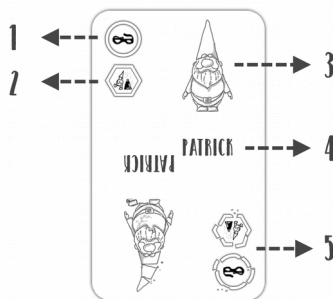
**Pamätaj, dôležité je pukať od smiechu, nie od rozpakov.**

# Moji trpaslíci

Zamiešaj karty trpaslíkov a každému rozďaj rovnaký počet, najviac však 5. Zvyšných trpaslíkov odlož bokom.

Každý trpaslík má:

1. zobrazenú činnosť, v ktorej je dobrý
2. činnosť, v ktorej je zlý
3. obrázok
4. meno
5. prasknutú polovicu



K jednému trpaslíkovi prilož ešte kartičku s vreckom.



*Karty by si mal držať na ruke nejak takto.*

# Veľký plán

Hoci sú záhradní trpaslíci dutí (fyziologicky aj duševne), predsa len majú svoje sny. Preto svojej skupinke určí nejaký životný cieľ.

**Čo chcú dosiahnuť prv, než prasknú? Čo im v tom bráni?**

Keď vymyslíš ich sen, predstav ho svojim spoluhráčom a zo všetkých cieľov skúste zosnovať Veľký plán.

*Pre jednoduchých trpaslíkov môže byť veľkým plánom napríklad upiecť tortu pre ich kamaráta, vypestovať petúnie, odpáliť ohňostroj na Silvestra a podobne.*

Potom rozdeľte dosiahnutie veľkého plánu na tri fázy:

- Príprava
- Priebeh
- Veľké finále

*Pečenie torty možno rozdeliť takto: 1. dostať sa zo záhrady do kuchyne a zohnať suroviny z chladničky, 2. upiecť tortu, 3. odniesť ju kamarátovi a zamiesť po sebe stopy.*

**Iba keď úspešne zdoláte jednu fázu, môžete postúpiť do plnenia ďalšej fázy veľkého plánu.**

# Priebeh hry

Každú fázu veľkého plánu začnite priblížením situácie. Povedzte, kde sa trpaslíci nachádzajú, čo práve robia a čo si myslia o priebehu vašej výpravy.

Potom počnúc prvým hráčom a ďalším po jeho ľavici postupne odohrávajte svoje ťahy.

**Hru začína ten, kto sa najviac teší na hru.**

## Ťah

Tvoj ťah pozostáva z dvoch častí – časti akcie a časti obnovy.

### Akcia

Vyber si jednu z činností, ktorú ihneď preved':

#### 1. Čo to toto?

Vyber jedného alebo viacerých svojich trpaslíkov. Opýtaj sa na jednu **udalosť** alebo **okolnosť**, ktorá ťa zaujíma a vyšleš ich ju zistiť. Potom popíš **výsledok**.

*Sú dvere do kuchyne odomknuté? Je dom prázdny?*

**Otázky klad' tak, aby bol úspech vyjadrený kladne.**

*Ak potrebuješ, aby boli trpaslíci osamote, spýtaj sa: „Sme tu sami?“ namiesto: „Je tu niekto s nami?“*

## 2. Je tu toto?

Takisto vyber jedného alebo viacerých svojich trpaslíkov. Opýtaj sa na jednu osobu (zvíra) alebo predmet, ktorý by v danej oblasti mal byť.

Ak tu podľa výsledku je, môžeš s ním ihneď previesť akciu (pohovárať sa, oklamať, použiť, zlomiť, vziať do vrecúška).

*Je na záhradke niekde lopatka? Možno použiť šnúрку zo žalúzie ako lanko? Dá nám andulka v klietke vedieť, až sa niekto bude bližiť?*

## 3. Daj mi toto!

Vezmi vrečko priradené jednému tvojmu trpaslíkovi a prirad' ho inému. Odteraz je tento trpaslík nositeľom vrečka a všetkých vecí v ňom.



Takisto môžeš požiadať trpaslíka iného hráča, aby ti dal predmet z ich vrečka. Ak bude hráč súhlasiť, predmet si trpaslíci jednoducho odovzdajú. Pre takúto akciu **výsledok zisťovať** nemusíš.

*Podaj mi varešku z tvojho vrecúška. Beriem vrečko prasknutému trpaslíkovi.*

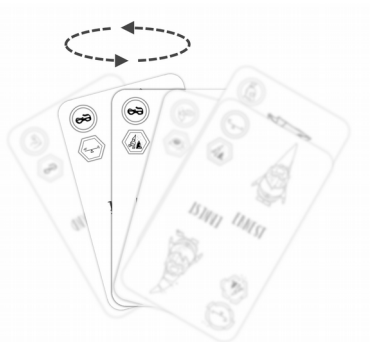
V každej skupinke môže byť vždy iba jeden trpaslík s vreckom.

## Daj mi toto s výsledkom

Ak odovzdanie predmetu môže ovplyvniť vývoj veľkého plánu, musíš určiť výsledok ako v prípade ostatných akcií.

## Zaneprázdnení

Po akcii otoč všetkých vybraných trpaslíkov na ruke **rubom k sebe**, aby bolo jasné, že sú práve zaneprázdnení činnosťou. Týchto trpaslíkov v budúcom ťahu nebudeš môcť použiť.



## Výsledok

Spomenuli sme tu pár krát výsledok akcie. Ten získaš tak, že spočítaš (ne)schopnosť trpaslíkov podieľajúcich sa na akcii a prirátaš k nej hod kockou.

## Schopnosť trpaslíkov

Každý trpaslík je v nejakej činnosti dobrý a v nejakej zlý. Piktogramy týchto činností sú zaznačené na jeho kartičke.

K výsledku za každého vybraného trpaslíka prirátaj:

- **2 body**, ak je trpaslík v činnosti dobrý
- **1 bod**, ak trpaslík danú činnosť nemá v piktogramoch
- **0 bodov**, ak je trpaslík v činnosti zlý

Potom hod' kockou, a podľa tabuľky popíš výslednú situáciu:

1	<b>Neúspech a 2 praskliny</b>	Zlyhali ste. Udeľ dve praskliny zvoleným trpaslíkom.
2	<b>Neúspech a 1 prasklina</b>	Zlyhali ste. Udeľ zúčastnenému trpaslíkovi jednu prasklinu.
3	<b>Neúspech a navyše...</b>	Zlyhali ste a prihodilo sa niečo, čo zhoršilo situáciu.
4	<b>Neúspech, ale...</b>	Zlyhali ste, avšak prihodilo sa niečo, čo situáciu zlepšilo.
5	<b>Úspech, ale...</b>	Uspeli ste, no prihodilo sa niečo, čo situáciu zhoršilo.
6	<b>Úspech a navyše...</b>	Uspeli ste a prihodilo sa niečo, čo situáciu zlepšilo.
7+	<b>Chaos!</b>	Uspeli ste, ale nastal Chaos.

## Výpomoc

Ak si na rade, nemusíš zakaždým využívať iba svojich trpaslíkov. Ak sa trpaslík iného hráča hodí na danú akciu viac, jeho hráč s pomocou súhlasí a v rámci príbehu dáva pomoc iného trpaslíka zmysel, môžu ti pomôcť aj iní trpaslíci.

Vtedy hráč, ktorý ti pomáhal, použije svojho trpaslíka rovnako, ako keby bol práve na ťahu. A až príde na rad, na konci svojho ťahu ho obráti lícom k sebe.

**Akcie sa týkajú vždy iba trpaslíkov, ktorí ich prevádzajú.**

Nemôžeš akciou jedného trpaslíka ovplyvniť alebo vystaviť nebezpečenstvu iného trpaslíka. Sústreď svoje otázky a akcie na trpaslíkov, s ktorými práve prevádzaš akciu.

## Obnova

Na konci svojho ťahu obráť trpaslíkov zamestnaných v minulom kole späť lícom k sebe. V budúcom ťahu ich môžeš opäť použiť.

## Vrecko

Celá skupinka trpaslíkov má spoločné vrecúško, v ktorom ťahá najviac päť rôznych predmetov. Vrecko nesie vždy jeden zvolený nešťastník - teda trpaslík.

Ak je trpaslík s vreckom súčasťou skupinky, ktorá sa podieľa na akcii, môžeš **jeden vhodný** predmet z vreca použiť na jeho riešenie. Vtedy vieš výsledok **navýšiť** alebo **znížiť** o **1 bod**.

Navyše, pri utrpení praskliny smieš namiesto poškodenia svojho trpaslíka použitú vec zničiť.



# Chaos

Trpaslíci si veľmi radi pomáhajú – až do takej miery, že často narobia viac škody ako úžitku. Ak je výsledok snaženia **7 a viac**, trpaslíci uspejú, ale od nadmernej snahy utrpia praskliny:

<b>Výsledok</b>	7	8	9	...
<b>Praskliny</b>	1 prasklina	2 praskliny	3 praskliny	...

# Prásk

Trpaslíci sú krehkí, preto každý trpaslík vydrží iba **1 ťukanec**, kým praskne.

V momente, keď trpaslík pukne druhý krát, rozsype sa na črepy. Netreba ho však oplakávať, trpaslíkov je veľa a cieľ je dôležitejší ako jeden trpaslík.

Na začiatku každej fázy veľkého plánu totiž smieš jedného svojho trpaslíka opätovne zlepiť.

Ak však trpaslík schytá **tri** praskliny, rozsype sa na také drobné kúsky, že ho už nič dokopy nezlepí. S takto rozbitým trpaslíkom sa, bohužiaľ, musíš do konca hry rozlúčiť.

# Koniec

Hra končí dvoma spôsobmi - buď sa trpaslíkom podarí splniť Veľký Plán a vtedy uspeli, alebo sa všetci rozsypú počas honby za svojím snom.

# Obsah

- 15 kariet trpaslíkov
- 5 kariet vriec
- výsledková tabuľka
- pravidlá

# Info

Počet hráčov **1 – 5**

Hracia doba **45 – 90 min.**

Vek **6+**

Autor **Marek J. Kolcun**

# FAQ

*Kto udeľuje praskliny trpaslíkom, ak mi v akcii pomáhal trpaslík iného hráča?*

Praskliny udeľuje vždy hráč na ťahu. Nezabudni vždy opísať, ako trpaslíci k prasklinám prišli.

*Čo sa stane, až prídem o všetkých trpaslíkov?*

Musíš počkať do začiatku ďalšej fázy, alebo konca hry. Nepotrvá to dlho.

*Ako túto hru vyhrám?*

Toto je kooperatívna príbehová hra, takže vyhráš, keď sa budeš dobre baviť. Ak ti je takéto víťazstvo nie je po chuti, vytvorte si dobrodružstvo, kde vaši trpaslíci navzájom súperia. Víťazom sa tak môže stať ten hráč, ktorému ostalo najviac trpaslíkov.