

Hra o láske.
Pre dvoch.



Prelomit' l'ady



Rolová hra pre 2 hráčov od Emily Care Boss

Tvorcovia a poďakovanie

Korektori:

Andrew Mortis, Barry Deutsch, Michael S. Miller, Phoebe Mathews, Ed Heil a Luke Crane

Ilustrácie:

Ilustrácia na prebale a na začiatkoch kapitol: Barry Deutsch.

<www.amptoons.com>

Logá: Jennifer Manley Lee <www.jennworks.com>

Tester:

Vincent Baker, Tom Russell, Jeremiah Genest, Jessica Pease, Kirby Vosburgh, Ben Lehman, Andrew Morris, Kristina Evanouskas, Nicolas Crost, Frank Tarcikowski, Andy Kitkowski, Adam Singer, Jeff Schechter, Jason Morningstar a Autumn Winters. Vďaka za spätnú väzbu a kopu pripomienok!

Inšpirácie pre túto hru:

Bank (The Pool). James V. West <www.randomordercreations.com>, český preklad na <rpgforum.cz/anotace/the-pool>

Sorcerer a Trollbabe. Ron Edwards <www.adept-press.com>

Můj život s Pánem (My Life with Master). Paul Czege <www.halfmeme.com>, český preklad na <rpgforum.cz/anotace/my-life-master>

Universalis. Ralph Mazza a Mike Holmes. <www.ramshead.indie-rpgs.com>

PodĎakovanie patrí internetovej komunite na Forge. Táto hra by bez tejto úžasnej skupiny ľudí neexistovala. Vďaka za vaše pripomienky a podporu. <www.indie-rpgs.com>

Veľké poďakovanie patrí domácnostiam Salamander Farm a Ennead za to, že sú. A moje špeciálne poďakovanie si zaslúži Vincent Baker, Meg Baker, Tom Russell a Ben Lehrman. Vďaka za vašu konštruktívnu kritiku a za to, že ste mi pomohli uskutočniť túto vec.

Hra je venovaná mojim rodičom za ich lásku.

(C) 2005 Emily Care Boss, Black and Green Games. <www.blackgreengames.com>

Shield and Crescent Press, Plainfield, MA, USA) Všetky práva vyhradené.

Slovenská verzia

Verzia: 2, september 2010

Preklad: alef0. Záverečný sonet preložil Ľubomír Feldek.

Korektúry: Baelara, M. D.

Navštívte forum.annun.sk a rpgforum.cz

Tvorcovia a poďakovanie	2	Čo sa deje medzi rande	33
Osnova hrania	4	Druhé a tretie rande	34
		Sex v hre	34
Úvod	5	Vyhodnotenia a závery	35
O hre	5	Posledné rande	35
Prehľad hry	6	Sumár	36
Konvencie	8	Ďalšie spôsoby ako hrať	38
Dlaždíme si cestu k láske	8	Ďalšie pravidlá pre ďalšie spôsoby hrania	38
Žáner	9	Ďalší ľudia do tanca	38
Vhodnosť	10	Dávno a ďaleko	39
Vytváranie postáv	12	Tvorba prostredia	39
Postavy	12	Ako prehýbiť hru	40
Výmena	13		
Oblúbená farba a sieť slov	14		
Vymýšľanie rysov	16		
O rysoch	16		
Výber zábran	17		
Dohoda na hernom prostredí	19		
Vytváranie spoločných prvkov	19		
Hráme hru	20		
Štruktúra hry	20		
Rande	21		
Začiatok prvého rande	22		
Kolá hráčov	22		
Rady pre aktívnych hráčov a rady pre poradcov	23		
Čas v rámci hráčskych kôl	24		
Hod príťažlivosti	25		
Opis a kocky	26		
Koniec kola	32		

Osnova hrania

1. Dohodnite sa na konvenciách: **žánri** (str. 8) a **vhodnosti**
2. Vytvorte si postavy
Dohodnite si **výmenu** hráčskych vlastností (str. 13)
Určte si obľúbené **farby** svojich postáv a vytvorte **slovnú sieť** (str. 14)
Charakterizujte postavu cez **rysy** (str. 16)
Vyberte si **zábrany** (str. 17)
3. Začnite **prvé rande** (str. 22)
Jeden z hráčov bude mať úlohu **aktívneho hráča** (str. 23)
Druhý hráč je **poradcom** (str. 23)
4. Aktívny hráč následne
Uvedie scénu (str. 23)
Určí čas (str. 23) a
Zistí výsledok **hodu príťažlivosti** (str. 25)
5. Pri odohrávaní výsledku hodu príťažlivosti máte viacero možností:
Získajte **kocky dojmu** (str. 26)
Získajte **bonusové kocky** (str. 27)
Získajte **kocky opakovaných hodov** (str. 28)
Prejavte v hre svoje **zábrany** (str. 29)
Použite niektorý **spoločný prvok** (str. 30)
6. Potom
Vyhodnoňte **hod príťažlivosti** (str. 31)
Zvýšte si vzájomnú **príťažlivosť** (str. 31)
Vytvorte nový **spoločný prvok** (str. 32, 19)
7. Pre čas medzi rande alebo medzi kolami si pozrite
Koniec kola (str. 33)
Čo sa deje medzi rande (str. 33)
Druhé a tretie rande (str. 34)
8. Ukončíte hru:
Odohraním posledného rande (str. 36)
Zistíte, či sa rande vyvinie do skutočného vzťahu (str. 37)



Úvod

O hre

Cesta k láske býva niekedy trnistá:

- Romantický piknik v parku sa zmení na bláznivý útek pred búrkou...
- Cesta na večeru je prekazená defektom na opustenej ceste...
- Horúce chvíle zvädzania sú zrazu prerušené nečakanou narodeninovou oslavou...

Pri hraní tejto hry obaja hráči tvoria príbeh o radoostiach a úskaliach pri zamilovaní sa. Hrajú úlohy dvoch postáv, ktoré prežívajú svoje tri prvé **rande**. Snažia sa byť vzájomne **príťažliví** a hľadať medzi sebou **spoločné prvky** na ktorých

môžu stavať. Hráči sa tak môžu vcítiť do roly niekoho, kto po prvých nesmelých krokoch vzkriesi iskru príťažlivosti, z ktorej možno splanie vzájomný vzťah.

Hráči spoločným úsilím vytvárajú zábavný a vzrušujúci príbeh o láske a jej úskaliach. Spolu si vytvorí dvojicu postáv, ktorých hráči si vymenia niektoré vlastné črty. Tak môžu hrať postavu, ktorá je v istých ohľadoch podobná **druhému** hráčovi.

Postavy majú **rysy** — koníčky, kariéru, vášne, chyby a pod. — ktoré sa počas hry vyvíjajú a v rámci nej pomáhajú pri vymýšľaní toho, čo sa udeje počas jednotlivých **rande**.

Každá postava má **zábrany** späť s nejakým osobným alebo vonkajším problémom, ktorý sťažuje naplnenie jej túžob po láske.



Prelomiť ľady

Chyby, omyly a nedorozumenia, ktoré postavy vyvolajú, alebo s ktorými sa musia stretnúť, nie sú ničím iným než prekážkami, ktoré treba zdolať. Každá prekážka však môže byť príležitosťou na prehĺbenie vzťahu, z ktorého nakoniec môže vzplanúť skutočná láska.

Prehľad hry

Samotné hranie pozostáva z troch rande, ktoré pozostávajú zo 4 až 6 kôl. V každom kole je jeden hráč aktívnym hráčom a druhý poradcom. Po skončení kola si hráči tieto úlohy vymenia.

Aktívny hráč opisuje scénu, v ktorej sa jeho postava snaží byť príťažlivou, očariť a získať srdce druhej postavy.

Poradca pomáha a radí aktívnemu hráčovi a odmeňuje ho **kockami**.

Poradca odmeňuje aktívneho hráča kockami za opisy, ktoré zahŕňajú rysy postavy, za farbisté opisy miest, deja a za prvky, ktoré napomáhajú alebo sťažujú to, o čo sa postava pokúša. Rovnako môže pridelať kocky za vedľajšie postavy, ktoré zavedie hráč do príbehu, rekvizity, ktoré sa zjavia na scéne alebo prvky okolia ako napr. počasie či premávka. Kocky možno získavať aj za zavedenie **zábran, spoločného prvku** či odporúčaní poradcu do deja hry. Aktívny hráč môže vytvárať počas svojho kola nové rysy a okamžite ich používať v hre.

Aktívny hráč si hádže kockami počas niekoľkých po sebe idúcich fáz, ktoré dohromady tvoria **hod príťažlivosti**. Najprv opíše hráč pozitívne veci, ktoré sa udiali alebo o ktoré sa jeho postava pričínila v rámci jeho kola. Následne môže opísať prekážky, ťažkosti a nedorozumenia. Hod príťažlivosti určí, či medzi postavami zafungovala chémia (alebo **príťažlivosť**) alebo či našli postavy nejakú rovnakú vec alebo záujem — teda **spoločný prvok**, na ktorom môžu postaviť svoj budúci vzťah. Príťažlivosť môže medzi jednotlivými rande vyprchávať, ale spoločné prvky sú už trvalé. Ak majú postavy na konci hry dostatočný počet spoločných prvkov, je dosť veľká šanca, že ich vzťah pretrvá.

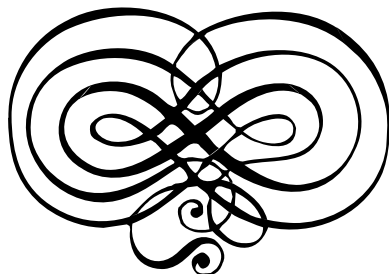
Po odohratí troch rande sa hra uzatvorí a zistí sa celkový osud vzťahu medzi



postavami. Hráči odpovedia na tri otázky, na základe ktorých sa môžu dohodnúť, či bola táto romanca len náhlym vzplanutím vášní alebo začiatkom niečoho hlbšieho.

Kocky v hre

Všetky kocky, ktoré sa v hre používajú, sú klasické šesťstenné kocky. Je dobré mať po ruke približne tucet kociek, pričom tri z nich majú odlišnú farbu než ostatné. Hru je možné odhrať aj s tromi kockami, ale väčší počet znamená plynulejšiu hru.



Konvencie

Dlaždíme si cestu k láske

Lúbostné príbehy majú rôzne podoby — od ľahkých a sviežich prechádzok v parku ruka v ruke až po vášnivé a búrlivé vzťahy priečiace sa okolnostiam. Pred hrou by ste si mali dohodnúť **konvencie** (alebo niekoľko vlastných pravidiel), ktoré vám ujasnia to, aký druh príbehu s akými prvkami chcete vytvoriť. Medzi konvencie môže napr. spadať:

Žáner môže byť založený na tom, čo poznáme z kníh alebo televízie. Pri dohadovaní sa o štýle, nálade a prvkoch, ktoré v príbehu očakávate, sa môžete odraziť od existujúcich príbehov z filmov či literatúry. (str. 9)

Vhodnosť zodpovedá tomu, ako sa v hre postavíte k sexu a postel'ovým scénam. Chcete mať tento prvok v hre? Akým spôsobom ho chcete v príbehu opisovať? (str. 10)



Žáner

Predstavte si, že by ste vašu hru videli na filmovom plátne. Aký žáner by mal takýto film?

Chceli by ste vidieť romantickú komédiu ako napr. **Keď Harry stretol Sally** alebo **Moju tučnú grécku svadbu**? Alebo romantický príbeh s nečakanými zvratmi, ako napr. **Neznesiteľná krutosť**¹? Možno sa vám viac páči milostná dráma akou je **Zápisník jednej lásky**² alebo **Návrat do Cold Mountain**³?

Každá postava je pre niektoré žánre vhodná viac a pre iné menej. Chcete, aby vaše postavy zápasili s náročnými prekážkami alebo chcete ľahkú nenáročnú komédiu? Výber žánru vám pomôže určiť približný typ postavy, ktorý si môžete vytvoriť.

Typickým prostredím pre váš príbeh je súčasnosť. Najľahší žáner pre hru je romantická komédia. Ak by ste však radšej hrali v nejakom inom prostredí alebo chceli riešiť zložitejšie osobné problémy, pozrite si poslednú kapitolu **Ďalšie spôsoby ako hrať** (str. 39).

Niekoľko inšpiratívnych príkladov:

Romantická komédia

- **Leopardia žena**⁴ — Katherine Hepburn a Gary Grant hrajú dvojicu, ktorá sa zamiluje uprostred zmätku spôsobenom starostlivosťou o leoparda Baby
- **Better Than Chocolate**⁵ — Karen Dwyer hrá ženu, ktorá sa snaží utajiť svoj vzťah so spolubývajúcou (hranou Christinou Cox) aj po tom, čo sa k nim prisťahuje jej matka a brat.

Čierny humor

- **Jasný terč**⁶ — Postava Johna Cusacka sa snaží znovu nadviazať vzťah s Minnie Driver počas pomaturitnej stretávky — jeho povolanie nájomného vraha sa však ukáže byť drobným zádrhľom.
- **Harold a Maude** — Ruth Gordon a Bud Cort prechádzajú cestou lásky, života a smrti v tejto klasickej romanci trvajúcej od mája do decembra.

1 Intolerable Cruelty, 2003, film.

2 Notebook, 2004, film.

3 Cold Mountain, 2003, film.

4 Bringing Up Baby, 1938, film

5 v slovenskej ani českej distribúcii tento film žiaľ nie je dostupný

6 Grosse Pointe Blank, 1997, film.

Romantická dráma

- **Rebecca** — Joan Fontaine ako mladá žena, ktorá sa snaží vysporiadať s ťaživou pamiatkou prvej manželky postavy Laurencu Oliviera — Rebeccou.
- **Rómeo a Júlia** — Klasický príbeh dvoch zaľúbencov, ktorým bráni v láske spor medzi rodinami. Táto známa hra od Williama Shakespeara bola sfilmovaná už mnohokrát.

Vhodnosť

Láska a sex sú prirodzenou súčasťou každého milostného príbehu a teda aj tejto hry. Rôzne dvojice hráčov však môžu mať rôzny pohľad na to, akým spôsobom ich chcú do hry zavádzať a opisovať. Je dôležité dohodnúť sa na tom, ako bude sex prezentovaný v rámci hry, aby boli obaja hráči na rovnakej vlne a aby bolo jasné, čo je pre nich ešte príjemné a čo už nie.

Opäť sa môžete odraziť od toho, ako by ste videli svoj príbeh na plátne. V niektorých filmoch sú postelové scény viditeľné priamo, ine podané len v náznačkoch a sú aj filmy, ktoré ho z príbehu úplne vynechávajú. V amerických filmoch sú používané tradičná škála označení vhodnosti pre deti od G po NC-17. Označenie vhodnosti určuje mieru otvorenosti a zobrazovania sexuálneho obsahu na plátne. Vhodnosť si môžete prirodzene počas deja meniť (ak to uznáte za potrebné). Vyberte si vhodnosť, s ktorou súhlasia obaja hráči.

- „**G**“ (všeobecné publikum) žiaden sex.
- „**PG**“ (odporúča sa dohľad rodičov) minimálny alebo skrytý sex.
- „**PG-13**“ (odporúča sa výstraha od rodičov) zjavná prítomnosť sexu.
- „**R**“ (obmedzenie) sex je priamo na plátne, ale nie je prezentovaný v prílišných podrobnostiach či extrémoch
- „**NC-17**“ (pre divákov nad 18) pri zobrazovaní sexu neplatia žiadne obmedzenia.

Určeniu vhodnosti môže pomôcť idea línii a závojev⁷. Línie predstavujú dohody a hranice, ktoré si hráči stanovia pre výskyt sexu v hre a jeho charakter v prípade, že sa vyskytne. Závoj zase určuje akým spôsobom bude prezentovaný: hustý závoj nad udalosťami v deji znamená, že popis bude krátky alebo bez veľkých

⁷ Línie a závoje z príručky **Sex and Sorcery** od Rona Edwardsa (Adept Press, 2003), <<http://www.adept-press.com>>

podrobností. Hráči môžu používať vhodnosť na určenie línií a závojev.

Napríklad hra s vhodnosťou G znamená, že sa v hre nevyskytne žiaden sex či už priamo alebo v podobe odkazov či narázok. PG znamená výskyt, ale len mimo plátna. Scény budú zakryté hustým závojom alebo budú úplne vynechané. Pri vhodnosti PG-13, sa takéto scény môžu v hre zjaviť, ale budú pod jemným závojom — sex bude opisovaný len súhrnne a krátko, pričom detaily nechá na predstavivosti hráčov. Vhodnosť R odstraňuje závoj úplne, sex nie je v hre ničím výnimočným. Posledná vhodnosť NC-18 si nekladie žiadne hranice. Necháva priestor pre divoké predstavy hráčov; to si však vyžaduje ich vzájomnú dôveru a porozumenie.

Ukážka výberu vhodnosti a žánru

Lucia a Peter sa stretli v dome ich spoločného priateľa, aby si zahrali **Prelomiť lady**. Popri tom sa vzájomne spoznávajú, pretože sa ešte predtým nevideli.

Peter: Akú vhodnosť si stanovíme?

Lucia: Čo takto PG?

Peter: Super. Čiže sex áno, ale bez opisov.

Lucia: Presne, to čo robia v súkromí je ich vec a my to rozoberať nebudeme. Aký žáner si vyberieme?

Peter: Čo takto romantická komédia? Ak chceme mať sex len v náznakoch, čo takto stredná škola? V anime štýle?

Lucia: S romantickou komédiu je to OK, ale ten anime štýl... Dievčatká v tých ich uniformách... ech.

Peter: Čo iné teda navrhuješ?

Lucia: Uletená komédia?

Peter: Niečo ako **Jeho dievča Piatok**¹ alebo **Niečo na tej Mary je**²?
To znie dobre.

Lucia: Skvelé. Máme teda prostredie. Skúsme si teraz vymyslieť postavy...

1 His Girl Friday, 1940, film.

2 There's Something About Mary, 1998, film.

Postavy



Vytváranie postáv

Obaja hráči spoločným úsilím vytvárajú postavy, z ktorých sa možno vyklujú mienky. Tvorbu môžu začať zapojením niektorých prvkov zo seba samých v kombinácii s brainstormingom, z ktorého získajú východiská pre postavy majúce originálne črty, či už pozitívne alebo negatívne.

Súhrn krokov pre tvorbu postavy je uvedený nižšie. Každý krok je potom ďalej podrobne rozpracovaný.

Vytvorenie výmeny (str. 13)

Oblúbená farba a sieť slov (str. 14)

Vytváranie rysov (str. 16)

Výber zábrany (str. 17)

Dohoda na hernom prostredí (str. 19)

Vytváranie spoločných prvkov (str. 19)

Pozri tiež: dvojlist postáv

Výmena

Príbehy dvoch zamilovaných patria medzi tie, o ktorých si ľudia rozprávajú už od nepamäti. V tejto hre si hráči pomáhajú a radia v prerozprávaní tohto príbehu spôsobom, ktorý je pre oboch nový a neopozeraný. Po tom, čo sa obaja hráči dohodli na konvenciách, mali by si premyslieť to, akým spôsobom sa od seba vzájomne odlišujú.

Ukážky **rozdielov** medzi hráčmi:

- Pohlavie (muž, žena, iné)
- Sexuálna orientácia (bisexuál, gay, heterosexuál)
- Pôvod alebo etnikum (černochoch, Latinská Amerika...)
- Politické názory (konzervatívce, liberál...)
- Sociálna skupina (ITák, goth,...)
- Miesto pôvodu
- Práca
- Vek



Vyberte si jeden rozdiel. Postavy (nie hráči) budú potom v tomto ohľade od seba odlišné. Následne urobte výmenu, čiže každý hráč bude hrať postavu, ktorá je v tomto ohľade rovnaká ako druhý hráč.

Lucia a Peter pokračujú v prípravách na hranie. Lucia má 25 a pochádza z malej dedinky na východe. Peter má 23, narodil sa v Bratislave. Obaja uvažujú nad **výmenou**:

Lucia: Vyzerá to tak, že je medzi nami dostatok rozdielov, z ktorých sa môžeme odraziť. Pohlavie a miesto narodenia sú zjavné. Kde pracuješ?

Peter: Som programátor.

Lucia: Aj ja. Takže práca nebude vhodný príklad na výmenu.

Peter: Skúsme teda pohlavie. Alebo by som mohol hrať východniara.

Lucia: A čo takto obe veci naraz?

Peter: Dobre teda. Super (mädlí si ruky), budem hrať dievča!

Prelomiť ľady

Ak hrá muž a žena, rozdiel v pohlaviach sa môže použiť ako štandardná **výmena**. Ak chcete, môžete si vybrať pre výmenu pohlavie a ešte jednu rozdielnu vlastnosť. V každom prípade si vyberte niečo, čo je pre vás zábavné, zaujímavé pre vyskúšanie a hlavne čo sa vám bude hrať pohodlne a jednoducho.

Pokiaľ nie ste obmedzení **výmenou**, vaša postava môže mať ľubovoľné pohlavie, orientáciu a podobne. Ak sa vám to páči, nekladte si žiadne obmedzenia, ak to prispieje k zábave.

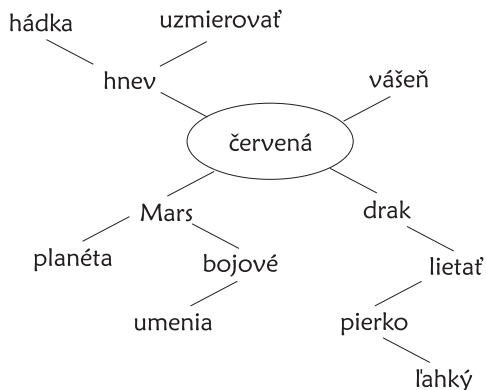
Oblúbená farba a sieť slov

Každý hráč by si mal vybrať oblúbenú farbu svojej postavy. Túto farbu si napíšete do príslušnej kolónky v liste postáv. Vezmite si čistý papier a napíšete túto farbu do jeho stredu.

Dohodnite sa, ktorý hráč pôjde ako prvý. Ten potom zakrúžkuje farbu svojej postavy na čistom liste papiera a vyberie si nejaké slovo, ktoré sa mu spája s touto farbou. Ak je oblúbená farba postavy červená, v hráčovi to môže vyvolať slovo „vášeň“. Napíše teda toto slovo na papier a nakreslí k nemu čiaru od zakrúžkovanej farby, tak ako je to nakreslené na obrázku:



Ďalší hráč potom vymyslí nové slovo, ktoré sa mu spája buď so samotnou farbou alebo s iným slovom napísaným na papieri. Následne ho napíše na papier a spojí s príslušným inšpirujúcim slovom. Na rade je opäť prvý hráč, ktorý opäť vymyslí slovo, uvedie ho na papier a spojí s inšpiráciou atď. Výsledkom je sieť slov, ktorá je podobná obrázku vpravo.



Hráči sa striedajú, až kým nenapíšu 12 slov – čiže každý hráč vymyslí 6 z nich. Po vytvorení tejto siete vám slová poslúžia ako základ pri vyberaní **rysov**.

Ukážka tvorby postáv



Hráči začali tvoriť postavy:

Lucia: Moja postava miluje červenú.

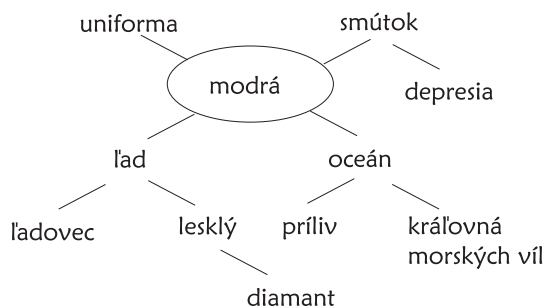
Peter: Ja si vyberám pre svoju postavu modrú.

Pre Luciinu postavu vytvorili sieť slov vľavo.

Peter: Vyzerá to tak, že tvoja postava má nejaký osobný problém s ovládaním hnevu.

Lucia: Alebo sa snaží pomáhať ostatnými v jeho ovládaní. Mne sa páčia bojové umenia, mohol by ich vyučovať. **Mars** a **Planéta** by mohli znamenať záujem o astronómiu. A čo tvoja postava?

Teraz začnú vytvárať sieť slov pre Petrovu postavu, pričom začnú od modrej farby:



Lucia: Ľadová kráľovná?

Depresia? To by mohlo byť veľmi silné a hlbavé.

Peter: Hej, ale nechcem ísť tým smerom. Diamant je po anglicky diamond, teda káro. Kráľovná sa tiež nachádza v kartách. Poker? Šplhanie a Ľadovec

by mohli znamenať, že je sa rada púšťa do rizika.

Lucia: Možno by mohla robiť v kasíne.

Peter: To sa mi páči. **Smutný** a **Plač** by som mohol použiť inde...

Po krátkej debате si Lucia dá rysy **Inštruktora bojových umení** a **Riešiteľ konfliktov** do pracovných rysov, **Bojí sa lietania** do osobných a **Študuje astronómiu** medzi voľnočasové rysy.

Peter si do listu postavy dodá **Adrenalin** a **Smutná** medzi osobné rysy.

Krupiérka medzi pracovné a **Šplhá sa po ľadovcoch** pod medzi voľnočasové rysy.

Vymýšľanie rysov

Pozrite sa na sieť slov, ktorú ste vybudovali okolo oblúbenej farby svojej postavy a predstavte si, ako by mohli súvisieť s vašou postavou.

Aké osobnostné rysy by mohli vyplývať z týchto slov? Aké zamestnanie by mohli predstavovať? A záujmy? Asociujú sa vám s ďalšími slovami? Ak áno, napíšte ich na papier. Poradte sa a inšpirujte sa aj druhým hráčom. Ak vidíte medzi oboma postavami súvis, zapojte ho tiež.

Na základe týchto slov a nápadov, ktoré z nich vznikli, si vytvoríte niekoľko **rysov**, ktoré si zapíšete do listu postavy.

O rysoch

Rysy sú slová alebo krátke vety, ktoré charakterizujú postavu. Rozdeľujeme ich do troch skupín: „Osobné“, „Pracovné“ a „Voľný čas“. Osobné rysy sa týkajú temperamentu, osobnosti, domova, domácich zvierat, rodiny, priateľov atď. Pracovné súvisia s kariérou či životnou cestou. Voľnočasové obsahujú koníčky a záľuby. Počas hry hráči opisujú konanie alebo prejav postáv, pri ktorom prejavujú tieto rysy.

Ukážkové rysy:

- Rýchla jazda
- Žije s rodičmi
- Pracuje ako webdizajnér
- Skokan do vody
- Má psa
- Miluje varenie
- Plachý
- Vlastní vetroň



Vyberte si štyri až šesť rysov pre svoju postavu

Do každej skupiny rysov (Osobné, Pracovné alebo Voľný čas) uveďte aspoň jeden rys. Na začiatku vám stačí len niekoľko z nich, pretože počas hry si môžete vymyslieť a pridať ďalšie.

Rys si môžete pridať kedykoľvek vo vašom kole. Najvhodnejšie je to robiť pri bonusových hodoch alebo opakovaných hodoch.

Vaša postava by mala mať **meno**. Ak ste ju ešte nepomenovali, teraz je tá správna chvíľa.

Výber zábran

Potom, čo ste si vybrali rysy a máte približnú predstavu o osobnosti svojej postavy, skúste si zodpovedať na nasledovnú otázku:

Aký problém alebo záležitosť môže brániť vašej postave ísť na rande?

Odpoveď na túto otázku predstavuje **zábrany** vašej postavy.

Zábrana môže prameniť z vnútorného problému alebo z vonkajších okolností. Môže sa týkať psychiky postavy alebo niečoho, čo sa udialo v jej živote, alebo to môže súvisieť aj s druhou postavou. Porozprávajte sa o možných zábranách a skúste nájsť také, ktoré budú zaujímavé pre vás oboch.

Zábrany potom uveďte do príslušnej kolónky v liste postavy.

Príklady **zábran**:

- Musí sa starať o mláďa leoparda
- Je panik / panna
- Randila so starším bratom druhej postavy
- Jej bývalý milenec je žiarlivý
- Je internetový závislák
- Zlomila si nohu
- Lieči si zlomené srdce

Príklady výberu zábran

Peter a **Lucia** sa blížia k záveru tvorby svojich postáv. Premysleli si rysy, vybrali si mená pre postavy (Dávid a Táňa) a teraz uvažujú nad tým, aké zábrany dajú svojim postavám.

Lucia: Budú mať zábrany nejaký súvis s túžbou po adrenalíne alebo s jej smútkom?

Peter: Oba nápady znejú dobre. Čo ak sa jej nedávno stalo niečo zlé?

Lucia: Čo takto zlomené srdce? Možno práve dostala kopačky a ešte stále sa z toho spamätáva.

Peter: To neznie zle, ale zábrany mojej postavy by mali zapadať do bláznivej komédie. Už to mám! Pri lezení spadla a zlomila si nohu.

Lucia: Výborne. Skvelý nápad pre situačné gagy.

Peter: A čo s Dávidom?

Lucia: Mne sa nápad s rozchodom celkom páči. Aj napriek tomu, že to nie je súčasťou siete slov, čo sme mu vytvorili.

Peter: Podľa mňa to sedí, veď tam máš ten **Hnev**. Možno sa práve rozviedol a musel prežiť všetky tie hrôzy, keď sa snažil vysporiadať so všetkým pomocou svojej schopnosti riešiť konflikty.

Lucia: Dobre. Ešte mám nápad na vylepšenie: ak práve nerieši v práci konflikty ostatných a netrénuje svoje karate, snaží sa riešiť problémy ostatných. Teda hrať sa na hrdinu.

Peter: Ale neuvedomuje si to.

Lucia: A čo myslíš, prečo sa s ním žena rozviedla?

Obaja si zapíšu do listu postáv svoje zábrany. Peter si napíše **zlomená noha** a Lucia **hrdinský komplex**.

Zábrany, ktorý si zvolíte, budú hlavnou témou vašej postavy počas hry. Vyberte si niečo zábavné alebo inšpirujúce. Alebo niečo, z čoho očakávate zimomriavky a napätie. Skúste si vybrať niečo výrazné a zaujímavé, čomu dokáže váš spoluhráč uveriť. Zábrany sú totiž tým, čo bude v hre klásť poľená pod nohy vašej postavy a bude zdrojom zmien a zvrátov na ceste k láske.

Dohoda na hernom prostredí

Potom, čo ste si spoločne vytvorili dvojicu postáv, je čas sa dohodnúť na tom, v akom čase a na akom mieste sa nachádzajú. Bežným herným prostredím je súčasnosť v krajine, v ktorej žijete alebo s ktorou ste najviac oboznámení. Samozrejme, môžete si vybrať aj iné miesto a čas. Ak si chcete zvoliť netradičné alebo netypické prostredie, možno by ste si mali najprv prečítať časť **Ďalšie spôsoby ako hrať** (str. 39), kde uvádzame niekoľko užitočných rád a odporúčaní.

Vytváranie spoločných prvkov

Ak ste v rámci hry získali pri hode príťažlivosti štyri a viac úspechov, môžete si vytvoriť **spoločný prvok**. Ten sa dá predstaviť ako rys, ktorý majú obe postavy rovnaký. Po vytvorení spoločného prvku si ho zapíšete na riadok v príslušnej časti listu postáv.

Ukážkové spoločné prvky:

- Milujú cestovanie
- Plačú pri filmoch
- Neznášajú plesy
- Sú kocky
- Hrajú basketbal
- Milujú sex
- Dôverujú si

Počas svojho kola sa aktívny hráč môže odvolať na spoločný prvok a získať k hodu príťažlivosti dve kocky. Prvú kocku si zaslúži tým, že opíše ako sa spoločný prvok prejaví v konaní jeho postavy. Druhý hráč, poradca, potom opíše ako jeho postava potvrdí svojim prejavom spojenie s prvou postavou cez spoločný prvok a odmení prvého hráča druhou kockou. Na stranách 25-33 je možné vidieť príklady a viac podrobností.

Každý spoločný prvok prideluje 2 kocky. Použiť ho možno len raz za kolo.

Hráme hru

Štruktúra hry

Hra sa delí na tri rande, pričom každé z nich pozostáva zo štyroch až šiestich kôl. V každom kole uskutoční aktívny hráč hod príťažlivosti. Druhý hráč je potom poradcom, ktorý aktívnemu hráčovi pomáha pri zvyšovaní príťažlivosti alebo pri vytváraní spoločných prvkov medzi postavami.

Každé rande je zakončené overením príťažlivosti a po skončení tretieho rande nastáva vyhodnotenie a určenie ďalšieho vývoja vzťahu medzi postavami.



Jednotlivé prvky hry sú bližšie popísané na nasledovných stránkach:

Rande (str. 21)

Kolá hráčov (str. 22)

Hod príťažlivosti (str. 25)

Opis a jeho odmeňovanie kockami (str. 26)

Aktívny hráč a poradca (str. 23)

Čo sa deje medzi rande (str. 33)

Druhé a tretie rande (str. 34)

Sex v hre (str. 34)

Rande

Ešte pred začiatkom deja sa postavy dohodli na svojom prvom **rande**. Rande je presne to, čo hovorí jeho názov – dve postavy chcú spolu stráviť nejaký čas a venovať sa niečomu príjemnému. V rámci jedného rande sa postavy nemusia venovať len jednej aktivite. Dvojica môže začať večerou pri sviečkach a potom pokračovať pozeraním dobrého filmu.



Dĺžka trvania rande nie je nijak obmedzená. Je na dohode medzi hráčmi, či má čas pre nich nejaký význam alebo nie. Typické rande môže byť záležitosťou jedného popoludnia či večera, ale môže trvať aj oveľa dlhšie. Cesta do kina po večeri sa môže zvrtnúť na zápas s výmenou kolesa na aute. Nečakaný telefonát od priateľa, ktorý potrebuje s úrne pomoc ju môže tiež zmeniť na šialený výlet nocou.

Každé rande má však pevne stanovený začiatok a koniec. Začína sa stretnutím postáv a končí, keď sa rozlúčia.

Peter: Kde sa podľa teba mohli stretnúť?

Lucia: Myslím, že by mohla chodiť na kurz bojových umení, ktoré učil.

Peter: A potom ju pozval von? Alebo ona pozvala jeho?

Lucia: Povedzme, že ona bola tá prvá. A keďže si to už raz hral s Tomášom, skús začať prvé kolo.

Prelomiť ľady

Každé rande je tvorené štyroma až šiestimi **kolami**. Udalosti, ktoré sa v ňom udejú, a veci, ktoré postavy uskutočnia, záležia od opisu hráčov. Každé rande by sa malo skončiť prirodzene na základe udalostí, ktoré sa uskutočnili v rámci jednotlivých kôl. Ak sa páru predsa len podarí dostať do kina, rande sa môže skončiť spolu s filmom, alebo môže pokračovať niečím ďalším v byte jednej z postáv.

Začiatok prvého rande

Pred začiatkom prvého rande by sa mali hráči dohodnúť na tom, ako sa postavy prvýkrát spoznali a určiť, kto pozval koho. Po vyjasnení môže začať hra prvým kolom.

Ak niektorý z hráčov už túto hru hral, prenechajte mu aktivitu v prvom kole. V opačnom prípade sa dohodnite alebo si prvého hráča určte náhodne.

Kolá hráčov

Každé kolo si je možné predstaviť ako postupnosť opisov a spoločnej predstavivosti o tom, čo sa stane dvom postavám v rámci ich rande. Opisovať sa môžu pozitívne i negatívne veci a udalosti a odmenou za to sú kocky, ktoré môžu byť použité na zvýšenie príťažlivosti medzi postavami alebo na vytvorenie spoločných prvkov, ktoré ich spájajú.

Hráči sa v kolách vzájomne striedajú. Hráč, ktorého kolo sa práve deje, je **aktívnym hráčom**. Druhý hráč je **poradca**. Postava aktívneho hráča je **aktívna postava**.

Peter: Dobre, beriem si prvé kolo, čiže som aktívnym hráčom.

Lucia: A budem tvoja poradkyňa, ha ha ha!

Peter: No, no, nemusíš to zase preháňať. Si tu na to, aby si mi pomáhala.

Lucia: To si buď istý. Kde sme, aký je čas, atď.?

Peter: Sme pred kasínom. Táňa sa dohodla s Dávidom, že sa tam stretnú.

Aktívny hráč sa riadi vo svojom kole nasledovnými krokmi:

- 1) **Uvedie miesto:** Opíše prostredie, v ktorom sa postavy nachádzajú.
- 2) **Urcí čas deja:** Popíše, čo sa stalo a koľko času uplynulo od udalostí v predošlom kole.
- 3) **Vykoná hod príťažlivosti:** (pozri str. 25) Aktívny hráč opíše dobré a zlé veci, ktoré sa stali jeho postave. Poradca odmení tento opis kockami a navrhuje aktívnemu hráčovi ďalšie prvky, ktoré by mohol použiť v hre.

Poradca má zodpovednosť nad nasledovnými vecami v rámci kola aktívneho hráča:

- Hrá vlastnú postavu.
- Spravuje kocky.
- Pomáha, komentuje a dáva aktívnemu hráčovi spätnú väzbu k jeho opisom.
- Odmeňuje aktívneho hráča kockami za dobrý opis vo fáze hodu príťažlivosti.

Okrem má právo

- Pýtať sa aktívneho hráča na ďalšie podrobnosti o udalostiach, aktívnej postave alebo prostredí.
- Požiadať hráča, aby rozprával za svoju postavu divadelným spôsobom (teda v prvej osobe jednotného čísla), prípadne sa pokúsil skutočne odohrať to, čo opísal.
- Radiť aktívnemu hráčovi a odporúčať mu zaraďovať do opisu zaujímavé prvky. Tie môže aktívny hráč podľa uváženia prijať alebo zamietnuť.

Rady pre aktívnych hráčov a rady pre poradcov

Všetko, čo hráči robia počas hry, je výsledkom vzájomnej dohody a spolupráce. Jeden hráč inšpiruje druhého hráča k myšlienkam a ideám, ktoré by ho inak ne-napadli. Niekoľko nápadov pre úlohy, ktorých sa hráči môžu chopiť, je:

Ak ste **aktívnym hráčom**, poradca je vašim publikom. Príbeh postavy, ktorý vytvárate, má byť zábavný a osviežujúci nielen pre vás, ale aj pre vášho partnera. Počas hry zistíte, čo je pre publikum smiešne alebo originálne, a čo naň zase až tak nepôsobí. Vedzte, že poradca je tu na to, aby vám pomohol uspieť a byť pri

tom zaujímavým. Nehanbite sa prinášať do hry čokolievky, čo v nej má podľa vás zmysel. Druhý hráč bude pri tom vašou oporou. Na druhej strane, buďte otvorení alternatívnym myšlienkam, ktoré vám poradca ponúka.

Ak ste v role **poradcu**, máte kocky, ktorými dávate aktívnemu hráčovi spätnú väzbu. Nebojte sa povedať hráčovi „toto bolo super!“ alebo „strašne sa mi páči, ako sa to hodí k tvojej postave“ či „od smiechu som skoro spadol zo stoličky!“. Ak nesúhlasíte s niečím, čo opisuje aktívny hráč, skúste ponúknuť vlastný alternatívny nápad. Počas rozprávania aktívneho hráča opisujte odpovede svojej postavy a dávajte návrhy na to, čo by sa mohlo stať ďalej, alebo aké dôsledky by mohli vyplývať z opisovanej situácie. Vašou úlohou je usmerňovať a podporovať druhého hráča. Nezabudnite na to, že podobným spôsobom budete získavať podnety a pomoc v ďalšom kole, keď sa stanete aktívnym hráčom.

Čas v rámci hráčskych kôl

Čas, ktorý uplynie pre postavy počas jednotlivých kôl alebo medzi nimi, môže byť ľubovoľne dlhý. V ideálnom prípade by ste mali odohrať v rámci jedného rande viacero kôl, ale nemali by ste sa zdržiavať podrobným opisom každej minúty trvania rande.

Dej v rámci jedného kola môže trvať pár okamihov alebo sa natiahnuť na niekoľko hodín. Hráčovo kolo môže skončiť v momente najväčšieho napätia, odkiaľ potom ďalší hráč dotiahne veci do konca. Iným spôsobom je ukončenie kola prirodzeným spôsobom vo chvíli, keď sa skončia aj udalosti v opise – napr. opustením reštaurácie, či skončením opravy defektu. Druhý hráč potom začne ďalšie kolo opisom nejakej novej zaujímavej situácie (a medzi ňou a predošlou situáciou môže uplynúť hocijaká dlhá doba). Uvádzanie scén si môžete prispôbiť tak, ako sa to hodí pre váš príbeh.

Základom je predstaviť si kolo ako postupnosť dôležitých a zapamätateľných udalostí, ktoré sa udejú v rámci rande. V kolách sa nemusí vyskytovať úplne všetko, čo sa zvykne diať na rande. Medzi postavami sa môže udiať oveľa viac vecí než len tie, ktoré opíšete v hre. To, čo v hre odrozprávate, sú najzaujímavejšie alebo najklúčovejšie chvíle ich stretnutia – tie, ktoré budú postavy rozprávať svojim vnúčatám o mnoho rokov neskôr.

Hod príťažlivosti

O hode príťažlivosti

Všetky dôležité veci v hre sa dejú v rámci hodu príťažlivosti. Pomocou neho sa určí, či to medzi postavami iskrí, či je medzi nimi súlad alebo odpor a ako si môžu navzájom ovplyvniť svoje životy. Každý z nich zároveň predstavuje dejový zvrät, ktorý môže postavy zbližiť alebo oddialiť.



Hod príťažlivosti pozostáva z viacerých **fáz**, ktoré nasledujú v tomto poradí:

Hod príťažlivosti

Poradie v hre:

1. Hodte **kockami dojmu**
2. Hodte **bonusové kocky**
3. Hodte **kocky opakovaných hodov**

Kedykoľvek medzi tým si môžete

1. Hodiť **kockami zábran**
2. Hodiť **kockami spoločného prvku**

Päťky a šestky sú úspechy!

3 úspechy: zvýšte si príťažlivosť

4 úspechy: vytvorte si nový spoločný prvok

Aktívny hráč opisuje prevažnú časť toho, čo sa v príbehu stane za pomoci poradcu, ktorý popisuje konanie svojej postavy a dáva rady a nápady.

Poradca odmeňuje aktívneho hráča za jeho opisy. Na konci každej fázy si aktívny hráč hodí všetkými kockami, ktoré sa mu podarilo získať.

Všetky kocky, ktorými sa hádže, sú klasické šesťstenné.

Alternatívnou metódou je evidovať bonusové kocky a kocky dojmu pomocou krúžkov („O“). Ak si hodíte úspech, vyfarbite si jeden krúžok. Ak sa vám nepodarí ani opakovaný hod, krúžok si preškrtnite. Takto si môžete urobiť prehľad o opakovaných hodoch, ktoré môžete použiť hneď, keď to budete potrebovať.

Opis a jeho odmeňovanie kockami

Všetky kocky sú odmeňované podľa uváženia poradcu! Na začiatku hry si poradca vezme všetky kocky a počas trvania kola aktívneho hráča ich rozdeľuje podľa toho, ako to uzná za vhodné.

1. Kocky dojmu

Načo slúžia?

Kocky dojmu sa udeľujú aktívnemu hráčovi za opis tých prvkov na začiatku scény, ktoré podľa poradcu urobia aktívnu postavu príťažlivejšou, atraktívnejšou alebo dokážu urobiť dojem. Tieto prvky by mali mať podobu aktivít, napr. ak postava:

- prinesie ruže na rande
- uvarí večeru
- vyberie sa na ihrisko, na ktorom sa kedysi hrávala



Predstavme si postavy, ktoré sa rozhodli ísť na prvom rande na večeru. Opis môže byť úplne jednoduchý – popíše postavy, ktoré sa stretli pred autom a spoločne prešli parkoviskom do vnútra reštaurácie.

Kolko kociek dojmu získate?

Počet kociek dojmu, ktoré získate, je rovný počtu vyplnených alebo začiarknutých štvorčekov v kolónke „Príťažlivosť“ na liste postavy.

Začiarknuté štvorčeky predstavujú čerstvo zvýšenú príťažlivosť, ktorá sa však môže medzi jednotlivými rande znížiť. Trvalo zvýšená príťažlivosť je zaznačená vyplnenými štvorčekmi. Hodnota príťažlivosti je vždy rovnaká pre obe postavy, pričom hru začínate s jedným vyplneným štvorčekom. (O tom, ako je možné príťažlivosť urobiť trvalou, hovorí sekcia **Čo sa deje medzi rande** na strane 33.)

Peter: Táňa pozvala Dávida do kina.

Lucia: Dobre, ale chcú ísť rovno tam? Nič predtým?

Peter: Dobre, možno si zájdu na drink a dohodnú si film, ktorý by chceli vidieť. Nič náročné, pretože má dosť trápenia so zlomenou nohou.

Lucia: To znie dobre. Tu máš jednu kocku za počiatkový dojem.

2. Bonusové kocky

Načo slúžia?

Bonusové kocky sú odmenou pre aktívneho hráča za opisovanie, rozprávanie alebo odohranie prvkov a udalostí, ktoré dávajú postave výhodu v danej scéne.

Medzi tie môžeme zaradiť:

- Činnosť alebo slová, ktoré priamo súvisia s existujúcimi rysmi alebo s novým rysom (ktorý si možno hneď v tej chvíli pridať).
- Opis niečoho milého, láskavého, pozorného a pod. pre druhú postavu.
- Opis prvku prostredia (inej postavy, okolia, predmetov a pod.), ktoré môžu byť nápomocné úsiliu postavy.
- Opis činnosti aktívnej postavy, ktorá zdôrazňuje alebo prináša do hry jeden z rysov poradcovej postavy (tu si však nemožno pridať nový rys).
- Použitie alebo zapracovanie návrhu či rady od poradcu k vyššie uvedeným bodom.

Kolko bonusových kociek získate?

Počas kola môžete získať od poradcu až tri kocky – jednu za každý opísaný, odohratý, či vyrozprávaný prvok. Všetky bonusové kocky si hodíte zároveň s kockami prvého dojmu.

Lucia: Povedz niečo o tom, čo pozitívne sa stalo na drinku.

Peter: No, predovšetkým je to imidžový podnik, trochu bokom od centra a návštevníci sú pestrou zmesou všetkých možných ľudí.

Lucia: Skejťáci na drinku s letuškami.

Peter: Tak. Usadení pracujúci spolu s deckami z diskoték.

Lucia: Tu máš kocku za super opis. Ale počkať! Nemal to byť náhodou gay klub?

Peter: Oh, skoro by som bol na to zabudol.

Lucia: Výborne. Ďalšia kocka za to, že si si nechal poradiť.

Peter: Nazvime ho Oáza. Pridávam si rys „štangast v Oáze“ do listu. Keď sa priblížia k baru, ozve sa hromadné „Čau, Táňa!“ nasledované prípitkom.

Lucia: To sú tri bonusové kocky plus jedna za dojem. Hod' si.

Peter: 2, 1, 4 a 6. Jeden úspech! Podíme ďalej.

Tip pre získavanie bonusových kociek!

Nebojte ísť po čo najväčšom počte bonusových kociek! Neskôr vám to dá možnosť získať viac opakovaných hodov. V ideálnom prípade sa snažte získať toľko kociek, koľko len môžete.

3. Opakované hody

Načo slúžia?

Opakované hody môže hráč získať za opis a odohratie prvkov, ktoré **znevýhodnia** jeho postavu v rámci danej scény. Medzi ne patria:

- Činnosti alebo slová, súvisiace s novým alebo existujúcim rysom, ktoré postavu znemožnia, spôsobia **faux-pas**, či rozpaky.

Kocky dojmu

+ **bonusové kocky**

- **úspechy**

= **opakované hody**

- Opis toho, ako môže nejaký prvok prostredia (ostatné postavy, rekvizity, okolie) zneprijemniť postavu situáciu alebo ukázať ju v zlom svetle.
- Opis niečoho, čo je podľa poradcu veľmi realistické, tvorivé alebo dobre spravené.
- Využitie poradcovho nápadu či návrhu.



Peter: Dobre, nemám dostatok úspechov na to, aby som z toho niečo získal, takže budem pokračovať. Je čas na zlé veci!

Lucia: Hodil si štyri kocky a mal jeden úspech. Môžeš teda spraviť tri opakované hody.

Peter: Možno sa nejakej jej bývalej krátkej známosti nepáči, že priviedla do baru Dávida.

Lucia: A keďže je to gay bar...

Peter: To je nápad! Ten bývalý je vlastne žena. Dopisujem si do listu postavu rys **Bisexuál**. Super!

Lucia: Vďaka. Takže ako sa to odohrá?

Peter: Veď zahraj za Soňu...

Lucia: Soňu?! (smiech)

Peter: Soňa. Strašná samica. Dlhé nechty, sexi šaty a všetko okolo toho.

Lucia: OK. Pomaly príde k Táni a vyslovene ignoruje Dávída. Začne sa pohrávať s lemom na výstrihu. „Chýbala si mi.“

Peter: (preglgne na sucho) Táňa sa začervená a nešetrne zhodí Soninu ruku zo svojho predlaktia. Kývne na Dávída. „Ehm, Soňa, toto je môj nový priateľ Dávíd.“

Lucia: Dávíd hľadí s vypleštenými očami. Mám pocit, že je z toho dosť mimo a netuší, čo si má o tom myslieť. Tu máš kocky. Jeden za zavedenie bývalej, jeden za moju radu a jeden za nový rys **Bisexuál**.

Kolko kociek pre opakované hody získate?

Poradca môže dať aktívnemu hráčovi kocku pre jeden opakovaný hod za každú kocku dojmu či bonusovú kocku, na ktorej padol neúspech (teda 1 až 4). Kocky zábran a kocky spoločného prvku nie je možné hádzať opakovane.

4. Kocky zábran

Načo slúžia?

Aktívny hráč môže kedykoľvek zaviesť do hry zábrany svojej postavy. Dosiahnuť to môže opisom, v ktorom zábrany ovplyvnia konanie jeho postavy či udalosti v hre. Poradca môže odmeňovať kockami zábran raz za kolo.

Aktívny hráč opíše poradcovi počiatkové prejavenie zábran – môže to byť v rámci niečoho, čo postava robí alebo hovorí. Môže mať podobu postavy, ktorá príjde do scény, napr. bývalý priateľ alebo sok alebo niekto kto predloží pred postavu výzvu. Alebo to môže byť nejaká nehoda, napr. ďalšie nešetrné potknutie sa o sadru. Kocky sú pridelené vtedy, keď je poradca spokojný s tým, akým spôsobom a v akej situácii sa zábrany prejavili.



Prelomiť ľady

Kocky zábran možno hodiť kedykoľvek počas kola (v rámci daného kola však len raz). Hody týmito kockami nie je možné zopakovať v rámci opakovaných hodov. To platí aj pre prípad, že kockami zábrany hádzate spolu s kockami dojmu alebo bonusovými kockami.

Kolko kociek zábrany získate?

Použitie zábran v hre vám zabezpečí tri kocky. Kocky zábrany sú dodatočné, takže sa hrajú mimo limit počtu kociek dojmu či bonusových kociek, ale nie je možné použiť na nich pravidlo o opakovaných hodoch.

Odporúčame používať pre kocky zábrany tri kocky rovnakej farby odlišnej od zvyšku kociek. Tak vám bude jasné, ktorými kockami nemôžete hádzať ešte raz.

Peter: Dobre, mám teda ešte jeden úspech, ale to je stále málo. Tuším prejavím svoje zábrany. Táňa, celá popletená Soňou, zabudne, že je na barlách. Stúpi na zlomenú nohu, stratí rovnováhu a zvalí sa rovno na Soňu.

Lucia: Už vidím, kam to povedie. Soňa ju chytí do náručia...

Peter: A ďalšia žena, vysoká, výšportovaná, a značne opitá, sa pritacká a kričí „Hej, ruky preč z mojej ženy!“

Lucia: Tri kocky pre teba!

5. Kocky spoločného prvku

Načo slúžia?

Kocky spoločného prvku sú odmeňované za spoločný opis činností postáv, ktoré v sebe zahŕňajú zdieľaný rys – spoločný prvok. Tieto kocky možno získať kedykoľvek počas kola aktívneho hráča (ale v rámci daného kola za daný spoločný prvok len raz).

Použitie kociek spoločného prvku má dve časti: v prvej časti zavedie aktívny hráč do hry aktívny prvok popisom toho, ako ho postava použije v hre. Poradca potom v druhej časti reaguje tým, že opíše ako sa jeho postava bude podieľať na používaní tohto spoločného záujmu či záľuby.

Kolko kociek spoločného prvku dostanete?

Za použitie jedného spoločného prvku môžete získať dve kocky: jednu za opis, ktorý robí aktívny hráč a jednu za opis od poradcu. Kocky možno v hre použiť

kedykoľvek počas kola aktívneho hráča, ale ich hody nemožno opakovať. Každý spoločný prvok je možné použiť len raz za kolo. Ak majú napr. postavy spoločný prvok „kick-box“, Lucia by ho mohla zaviesť tým, že vyzve Petrovu postavu, Táňu, na súboj (tým získa jednu kocku). Peter potom získa druhú kocku tým, že opíše, ako Táňa predvedie elegantný výkop ponad hlavu Luciinej postavy.

6. Vyhodnotenie hodu príťažlivosti

Počas kola si evidujte počet pätiiek a šestiek, ktoré padli na kockách. Tie totiž predstavujú úspešné hody (úspechy). Ak získate tri alebo štyri úspechy, máte právo si vybrať jeden spoločný atribút postáv, ktorý si vylepšíte a tým zvýšite šancu, že sa postavy zamilujú a ostanú spolu.

S tromi úspechmi

Zvýšte si úroveň príťažlivosti o jeden bod.

alebo

So štyrmi úspechmi

Vytvorte si nový spoločný prvok.

(alebo si zvýšte úroveň príťažlivosti o jeden bod)

Ak si chcete zvýšiť úroveň príťažlivosti:

- 1) Začiarknite si jeden štvorček v kolónke „Príťažlivosť“.
- 2) Opíšte ako sa udalosti v scéne prispeli k tomu, že postavy cítia, že sú k sebe viac priťahované.

Ak si chcete vytvoriť nový spoločný prvok:

- 1) Premyslite si, ktorý prvok v predošlej scéne by mohol predstavovať zdroj trvalého spoločného záujmu, prípadne vzájomného porozumenia oboch postáv.
- 2) Vymyslite si slovo alebo krátke slovné spojenie, ktoré tento prvok charakterizuje a zapíšte ho do kolónky **Spoločné prvky** v liste postáv.

Ak sa nestane ani jedno ani druhé

- Opíšte, ako udalosti v scéne nepohli žiadnou z postáv, prípadne ich navzájom odcudzili.

Kto má posledné slovo pri vyhodnocovaní hodu príťažlivosti?

Poradca spolu s aktívnym hráčom by sa mali porozprávať o celkovom výsledku. Skúste sa spoločným úsilím zhodnúť na tom, ako si postavy vyložia udalosti, ktoré

Prelomiť ľady

sa udiali. Predložte si vzájomne svoje nápady a vyberte si ten, ktorý vyhovuje oboj stranám.

Aktívny hráč je však ten, kto by mal vybrať spoločný prvok a ktorý má posledné slovo o dôsledkoch hodu príťažlivosti.

Ukážka vyhodnotenia hodu príťažlivosti:

Peter si hodil tromi kockami zábran a získal 2 úspechy.

Peter: To sú dohromady 4 úspechy. Buď si zvýšim vzájomnú príťažlivosť našich postáv alebo si vytvoríme nový spoločný prvok.

Lucia: Aký by bol ten spoločný prvok?

Peter: Hm, napadá mi len množstvo nepríjemných rozhodov v minulosti.

Lucia: Chceme to použiť?

Peter: Myslím, že teraz si radšej zvýšme príťažlivosť. Na spoločné prvky je ešte dosť času.

Lucia: To znie dobre. Sme hotoví a vyzerá to tak, že si mal úspech. Čo myslíš, akým spôsobom sa to prejaví v Táninej príťažlivosti pre Dávida?

Peter: Ak chce byť Dávid hrdinom, je teraz preňho ten správny čas.

Lucia: Hej, chce byť ochrancom a teda byť stále niekde pri nej. Z toho potom môžem vychádzať.

Koniec kola

Kolo hráča končí, ak nastane jedna z nasledovných možností:

- 1) dosiahol dostatok úspechov pre zvýšenie buď úrovne príťažlivosti (3 úspechy) alebo vytvorenie spoločného prvku (4 úspechy). (V jednom kole si môžete buď zvýšiť príťažlivosť alebo vytvoriť spoločný prvok, nikdy nie oba.)
- 2) hráč získal všetky kocky, ktoré mohol získať a napriek tomu nemá dostatok úspechov na to, aby si mohol zvýšiť buď príťažlivosť alebo dodať nový spoločný prvok.
- 3) hráč sa rozhodol ukončiť kolo pred tým než nastala niektoré z predošlých podmienok.

Čo sa deje medzi rande

Po skončení rande si musíte hodiť kockami na to, aby ste určili, koľko bodov príťažlivosti pretrvá.

Za každý bod úrovne príťažlivosti, ktorý bol získaný počas práve ukončeného rande, si hodíte jednu kocku. Tieto body sú v liste postáv vyznačené začiarknutými štvorčekmi.

Za každý úspech (teda pätku alebo šestku) si vyplňte jeden štvorček. Tie predstavujú trvalé body v úrovni príťažlivosti, ktoré pretrvávajú až do ďalšieho rande.

Potom vymažte všetky začiarknutia v ostatných štvorčekoch. Tie zodpovedajú príťažlivosti, ktorá postupom času vyvanula (čo sa stáva i v skutočnosti). Hlavne počas prvých rande sa stáva, že ľudia si musia zvyknúť na niekoho nového a cudzieho. Počiatočná nesmelosť a rozpaky sa môžu na začiatku ďalšej schôdzky vrátiť a opäť miznúť s postupným zblížovaním sa, pretože ich nahrádza príťažlivosť.

Príťažlivosť môže rásť a klesať, ale spoločné prvky už zostávajú navždy. Ale výrazná a pretrvávajúca príťažlivosť je však pevným základom pre nachádzanie nových spoločných prvkov.

Šanca prinavrátiť príťažlivosť

Zrejme nie je prekvapivé, že vzájomná príťažlivosť medzi jednotlivými rande trochu vyprchá. Udržať si ju môžete tým, že sa pokúsite opakovane hodiť na úroveň príťažlivosti.

Opíšte najprv niečo zlé, či negatívne, čo sa stalo jednej alebo oboj postávám v čase medzi rande. Môže to byť niečo, čo má vplyv na ich život či vnútro alebo niečo, čo môže začať prekážať vzťahu. Uvedte tieto udalosti ako rysy do príslušných kolóniek v liste postáv.

Lucia a Peter by si chceli zopakovať hod na úroveň príťažlivosti. Lucia vyrozpráva, ako má jej postava možnosť získať lákavú prácu v zahraničí, kam by musela odcestovať sama.



Druhé a tretie rande

Počas druhého a tretieho rande sa veci dejú podľa rovnakých pravidiel ako sme uviedli vyššie. Postavy získavajú príťažlivosť a spoločné prvky nezmeneným spôsobom a novo získaná príťažlivosť môže medzi rande vyprchať. Rozvíjajte udalosti na rande a budujte na tom, čo sa stalo na predošlých stretnutiach. Rozhovor počas jedného rane môže naznačiť, čo sa bude diať nabadúce.

Postupom času budete chcieť, aby sa vzájomné porozumenie postáv prehlbovalo. Skúste im predložiť hlbšie alebo intenzívnejšie zážitky – stretnite sa s ich rodinami, nechajte ich skočiť padákom alebo viesť dlhé debaty o tom, čo ich robí tým, čím sú. Nechajte ich skončiť v posteli..

Sex v hre

by nemal byť v hre používaný inak než ostatné aktivity, ale jeho prítomnosť v hre by nemala byť hráčom nepríjemná. Línie a závoje popisované v časti o vhodnosti (viď str. 10) by vám mali slúžiť ako pomôcka pre určenie toho, koľko podrobností (a či vôbec) odhaliť.

Podľa toho, ako sa vyvíja rande, na základe vhodnosti situácie a dohodnutej vhodnosti, je možné, že hráč navrhne, aby postavy mali sex. Poradca na to môže zareagovať a odmeniť hráča kockami podľa toho, či je na to podľa postáv tá správna príležitosť alebo čas. So scénou sa je možné vysporiadať viacerými spôsobmi:

- Rande s mnohými úspechmi môže vyústiť v spoločnú noc po skončení rande (všetko sa teda udeje mimo kameru).
- Udalosti počas kola sa môžu týkať osobného zblížovania a flirtovania a sex môže byť opísaný ako výsledok hodu príťažlivosti.
- Sex môže byť opísaný tak, ako akákoľvek iná činnosť v scéne. Hráči môžu opisovať to, čo sa deje v rámci jednotlivých fáz v hode príťažlivosti s takou úrovňou podrobností, ktorá je ešte príjemná pre oboch hráčov.

Lucia: Odviedol ťa pred vchod a chytil za ruku.

Peter: Ich pohľady sa stretnú a ona sa usmeje. Akou rečou tela ju upútaš?

Lucia: Celý večer sa podaril. Druhou rukou jej jemne odhrnie vlasy z čela.

Peter: Aké nežné! Tu máš kocky. Rýchlo si hoď, nech ťa môže chytiť a vtiahnuť dovnútra...

Vyhodnotenia a závery



Posledné rande

Pred začiatkom tretieho rande si spomeňte a zamyslite sa nad udalosťami, ktoré sa udiali počas prvých dvoch. Stojíte totiž pred poslednou príležitosťou uzavrieť všetky pochybnosti a otázky, ktoré vzišli nad tvoriacim sa vzťahom. Ako hráči sa rozhodnite, čo je v stávke a čo by mohlo obe postavy od seba odlúčiť a potom sa toho v ďalších opisoch držte. Teraz je vhodná chvíľa zamerať sa na vytváranie viacerých spoločných prvkov, ktoré budú pevným základom pre dlhotrvajúci vzťah.

Záverečná úroveň príťažlivosti

Po skončení tretieho rande si hodte na záverečnú úroveň príťažlivosti (za každý začiatkovaný štvorček v príťažlivosti jednou kockou). V tomto prípade si však môžete pridať jednu kocku za každý spoločný prvok oboch postáv. Každá päťka alebo šestka znamená jeden trvalý bod v príťažlivosti. Pozrite sa teraz na celkovú úroveň príťažlivosti a na spoločné prvky a na základe nich určite celkový výsledok pre ďalší vývoj vzťahu. Potom urobte sumár a zodpovedajte tri otázky o tomto vzťahu.

Sumár

Kolko spoločných prvkov majú postavy?

- | | |
|----------|--|
| 0-2 | Medzi postavami toho nie je veľmi veľa spoločného. |
| 3-4 | Niečo spoločné tam je, ale bude to stačiť? |
| 5-6 | Majú toho veľa spoločného. Vo vzťahu budú mať z čoho čerpať. |
| 7 a viac | Tolko vecí a tak málo času! |

Aká vysoká je ich príťažlivosť?

- | | |
|-----|----------------------------------|
| 1-2 | Tu nie je veľa iskier. |
| 1-4 | Je tu plameň, trvalý, ale slabý. |
| 1-6 | Chémia pracuje na plné obrátky! |

Ak máte menej než šesť spoločných prvkov, tento vzťah nemusí pretrvať dlho. Ak však máte stále málo trvalých bodov v príťažlivosti, je otázkou, čo môže tomuto vzťahu chýbať?

A žili šťastne...

Na konci tretieho rande by hráči mali uzavrieť príbeh svojich postáv. Opäť si premyslite všetko, čo sa udialo počas jednotlivých rande a každý z vás nech zodpovie na tieto otázky:

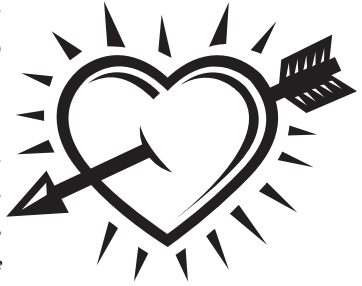
Ostanú spolu aj po treťom rande?

Kedy sa vaša postava skutočne zamilovala do toho druhého?

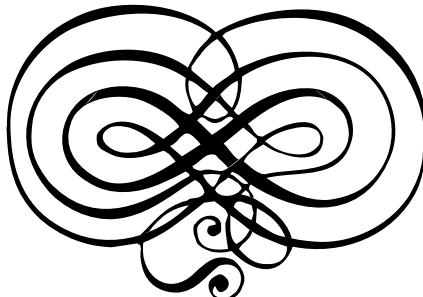
Aké sú šance pre dlhotrvajúci vzťah?

Urobte si chvíľku času na zamyslenie sa nad vecami, ktoré sa stali. Zami-

lovali sa? Ako sa spoločne dokázali vysporiadať s problémami, ktorým museli čeliť? Ako sa k nim postavil ten druhý? Možno by ste si mohli opísať scénu z budúcnosti, v ktorej budú vystupovať obe postavy. Možno sa budú spoločne smiať nad udalosťami, ktoré ste práve opísali, možno budú na ne spomínať osamote niekde inde alebo v inom vzťahu. Skúste si dať odpoveď na to, čo mohlo toto rande znamenať pre životy postáv.



Rozprávanie skončilo. Príbeh je uzavretý. Skončil radostne alebo v slzách? Odpoveď je na vás.



Ďalšie spôsoby ako hrať

Ďalšie pravidlá pre ďalšie spôsoby hrania

Všetci poznáme množstvo príbehov, v ktorých vystupuje láska a zalúbenci. Niektoré majú viac než dve hlavné postavy, iné sú zase umiestnené do ďalekých krajov a časov dávno minulých alebo ďaleko budúcich. **Prelomiť ľady** je hra, ktorá vám pomôže vytvoriť príbeh o zdaroch a nezdaroch lásky odlišnými spôsobmi než býva zvykom.

V ďalších sekciách vám ukážeme tri ďalšie spôsoby hrania spolu s pravidlami, ktoré vás pri tom podporia.

Ďalší ľudia do tanca

Túto hru môže hrať aj viacero hráčov – odporúča sa však párný počet. Skupiny štyroch, šiestich alebo ôsmich hráčov (prípadne aj viacerých) sa môžu rozdeliť do viacerých skupiniek, ktoré budú hrať samostatné hry. Alternatívne je možné zvoliť spôsob, v ktorom viacero ľudí hrá jednu postavu.



Okrem toho si môžete vybrať niektorú z nasledovných možností:

Vyberte si herné prostredie, v ktorom tvoria všetky páry väčšiu skupinu, ktorá ich všetky vzájomne prepája. Príkladom môže byť sled udalostí, ktoré zažívajú priatelia v **Štyroch svadbách a jednom pohrebe**.

Počas hry vytvorte spoločný zoznam postáv, miest alebo predmetov, ktoré sa v príbehu môžu zjaviť opakovane. Príkladom môže byť nevestin čudácky strýko, balkón, na ktorom sa odohrávajú dôležité veci, alebo kytica vrhnutá medzi slobodné ženy⁸. Veci z tohto zoznamu sa môžu používať v úlohe rysov pre bonusové kocky alebo kocky opakovaných hodov.

⁸ V USA a v ďalších krajinách sa niekde dodržiava tradícia, podľa ktorej nevesta hodí svadobnú kyticu skupine slobodných žien. Tá, ktorej sa podarí chytiť kyticu, má najväčšiu šancu sa vydať ako prvá.

- Všetci hráči sedia spolu a kolá odohrávajú postupne, pár za párom. Ostatné páry majú v tomto prípade úlohu poradcov.
- Poradcovia môžu odmeniť hráča pri bonusových alebo opakovaných hodoch jednou kockou navyše, ak si ho hráč vyslúžil výnimočne dobrým opisom. Tu platia všetky limity pre maximálny počet kociek.
- Poradca alebo aktívny hráč môže odmeniť iných hráčov **voľnou kockou** za rady, ktoré sa od nich použili v hre. Voľnú kocku možno použiť kedykoľvek buď ako dodatočnú bonusovú kocku alebo ako dodatočnú kocku pre opakovaný hod.
- Spoločné prvky požadujú 5 úspechov.

Hra môže obsahovať menej než 3 rande.

Dávno a ďaleko

Mnoho akčných či dobrodružných príbehov ukrýva vo svojom vnútri lúboštný príbeh. Pravidlá z tejto príručky môžete použiť na vytvorenie príbehu, ktorý je niečím väčším, než len jednoduchým príbehom o láske, ale stále je v ňom vidieť cestu dvoch zamilovaných k sebe. **Hviezdne vojny** je možné vnímať ako postupnosť schôdzok medzi Han Solom a princeznou Leiou. Príbeh o súboji dvoch gangov môže byť prepletený s líniou o láske medzi dievčaťom bossa a jeho verným spolupracovníkom, ako je to v románe Dashiella Hammeta **Sklenený kľúč**⁹. Príbeh o milencoch sa môže odohrávať aj vo fantastickom prostredí – príkladom je napríklad stredoveký fantasy film **Jastrabia žena**¹⁰ alebo vizuálne príťažlivý **Tiger a drak**¹¹.

Tvorba prostredia

Ak chcete, aby vaše postavy a hra dobre zapadali do prostredia, v ktorom chcete mať váš príbeh, dohodnite sa na jeho prvkoch ešte pred tvorbou postáv.

Dohodnite sa na žánri, napr. európska stredoveká fantasy.

Rozdelte čistý list papiera na tri stĺpce. Na vrch prvého stĺpca napíšte „Pramene“, druhý stĺpec nazvite „Prvky“ a do tretieho dajte nadpis „Motívy“.

9 dostupné v češtine. Dashiell Hammet: Sklenený kľúč, Mladá fronta, 1963

10 Ladyhawke, 1985, film.

11 Crouching Tiger, Hidden Dragon, 2000, film.

Prelomiť ľady

Do prvého stĺpca napíšte zoznam filmov, kníh alebo príbehov, ktoré zapadajú do požadovaného žánru. Nebojte sa brainstormovať a chrliť nápady. Pre náš žáner by sme mohli do zoznamu uviesť **Statočné srdce**¹², **Robina Hooda**, **Ivanhoe**¹³ a **Brata Cadfaela**¹⁴. Porozprávajte sa o jednotlivých položkách. Zakrúžkujte tie, ktoré sa ľuďom mimoriadne páčia a vyčiarknite tie, voči ktorým ľudia protestujú.

V ďalšom kroku vytvorte nápady k typickým prvkom, ktoré sa vyskytujú v týchto príbehoch. V našom príklade by sme do zoznamu mohli dať: rytieri, kráľovné, tuláci a zlodeji, súboje, lukostrelba, bitky, šľachta a poddaní, lesy.

V treťom kole si premyslite spoločné témy a motívy, ktoré tieto príbehy obsahujú. Napr. poddaní a bohatí, zrada, vernosť milencovi, nespravodlivosť, vernosť pánovi, nezávislosť, spravodliví vládcovia, zraniteľnosť utláčaných a pod.

Veďte teraz všetky tieto prvky a použite ich ako pozadie, do ktorého zasadíte svoje postavy. Slová z týchto zoznamov môžete používať pri tvorbe siete slov pre svoju postavu, prípadne sa na ne môžete dívať pri tvorbe asociácií v sieti. Vyberajte si zábrany, ktoré sú inšpirované motívmi a prvkami prostredia. Príklady sú „pomsta zavraždeného brata“, „zničený krutovládou kráľa“ atď. Motívy a prvky spolu s udalosťami z prameňov môžu byť inšpiráciou pre udalosti, ktoré nastanú počas rande. Samotné rande môže byť vnímané v širšom zmysle. Môžu to byť tri zaujímavé a významné momenty v príbehoch postáv (napr. turnaj v lukostrelbe, únos zlým vládcom a pod.) Vytvorte spolu príbeh, ktorým sa ťahne láska, založený na prostredí, ktoré chcete preskúmať.

Ako prehĺbiť hru

Túto hru možno použiť na preskúmanie a rozobratie hlbších ľudských problémov. To však môže požadovať väčšiu dôveru medzi hráčmi. Odľahčená atmosféra a nálada môže byť vhodnejším pre dvojice hráčov, ktoré sa ešte dobre nepoznajú. Ak sa však obaja hráči túžia v rámci hry venovať problémom, s ktorými sa ľudia potýkajú aj v skutočnosti (napr. strata, smútok, zlyhanie a pod.) alebo ktoré súvisia so zložitejšími otázkami (otázky rasy, postavenia či zneužívania), navrhujeme nasledovné pravidlá:

12 Braveheart, 1995, film.

13 Walter Scott: Ivanhoe, historická fikcia,

14 autorom je Ellis Petersová, dosiaľ vyšlo v českom preklade 20 dielov.

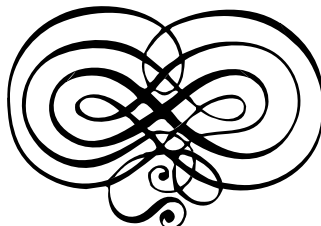
- Dohodnite sa na slove alebo fráze, ktorou hráči dajú najavo, že opisované činnosti alebo dej v hre už pre nich nie je príjemný. (Např. „Dajme si pauzu“)
- Vyberte si postavy, ktoré budú výrazným príkladom problémov, ktoré budete v hre preskúmavať a zvolte im zábrany, ktoré tieto problémy zavedú do hry.
- Vyberajte si rysy, ktoré môžu mať súvis s vybranými zábranami.
- Bonusové kocky alebo kocky opakovaných hodov pridajte hlavne za realistické prvky alebo elementy skutočne blízke skutočnosti.
- Mimoriadne pôsobivé opisy môžete odmeniť jednou kockou navyše (dodržiavajte pri tom limity pre kocky).
- Zvýrazňujte problémy, ktoré vyplývajú z vymenených rysov.
- Odmeňte aktívneho hráča bonusovými kockami, kockami zábrany a opakovaných hodov za vnesenie problémov a otázok do hry aj v prípade, že o nich druhá **postava** nevie. Tieto otázky môžu vyvstať na základe myšlienok, reakcií alebo minulosti aktívnej postavy.
- Po skončení hry je dôležité venovať istý čas rozhovoru o uplynutej hre a o tom, čo priniesla hráčom.



*Nie, zväzok verných duší nezhatí
prekážka. Láska stratí svoje meno,
ak zradu zradou ihneď oplatí.
Láska je maják. Búrky ani hmla
ho neoslepia, darmo vlny stenú.
Je hviezdou pre blúdiace plavidlá –
zmeriaš jej výšku, nezmeriaš jej cenu.
Čas nezmýli ju, hoci červené
tváričky kosí, vädnú ako tráva.
Dni, týždne idú – láska o zmene
neuvažuje, za hrob pretrváva.*

*Ak pravda nie je to – tak nebol ani
môj verš a nikto nebol milovaný.*

(William Shakespeare, sonet CXVI)



Meno postavy: _____

Oblíbená farba: _____

Zábrana (3 kocky): _____

Výmena _____

Rysy

Pracovné:

Voľnočasové:

Prít'ažlivosť:

Spoločné prvky

Meno postavy: _____

Oblíbená farba: _____

Zábrana (3 kocky): _____

Výmena _____

Rysy

Pracovné:

Voľnočasové:
