

Hamlet!

(hra v piatich dejstvách)

„Dáky Angličan to popísal... škrabák. Na poslednú chvíľu - to bolo vidieť – horúcim perom. Ale ten herec, čo z toho Hamleta urobil!“
— L & S: Úryvok z rozsiahlejšieho cyklu

UPOZORNENIE: Táto hra si do značnej miery uťahuje z Hamleta, áno, tej slávnej divadelnej hry. A neberie si pri tom obrúsok pred ústa. Priam naopak, otvorene sa z nej i z jej autora (Vilko Trasoštep) vysmieva. Ak vás uráža len to, že najväčšieho z dramatikov oslovujeme ako Vilko, radšej ani nečítajte ďalej.

ÚVOD: Čiže máme tu toho týpka Hamleta. Jeho foter umrie za divných okolností a strýko sa ožení s jeho matkou. Aha, skoro som zabudol, Hamlet je dánskym princom a jeho strýko kráľom. Ale späť k téme. Čiže vráti sa domov, aby ho duch jeho fotra prinútil pomstiť jeho smrť. Takže Hamlet predstiera, že mu prešlo a to len kvôli tomu, aby dokázal, že strýko naozaj zabil jeho otca. Jeho frajerka a kamoši z detstva sa potom naňho začnú dívať ako na blázna, veď kto by sa nedíval. Hamlet potom zabije frajerkinho otca, za čo ho pošlú do Anglicka. Kým je tam, jeho frajerka sa z toho všetkého scvokne, zabije sa a potom jeho kamoši spievajú *Hakuna Matata* a nato umrú. Po tom všetkom sa Hamlet vráti späť do Dánska, stretne značne nasr..deného frajerkinho brata,

ktorý ho obviní zo všetkého – od smrti otca až po pád dolára na svetových trhoch. Dajú si férovku, v ktorej obaja umrú, ale ešte predtým Hamlet stihne zabiť otca a jeho matka na to všetko spácha samovraždu.

Na záver tohto veselia sa zjaví z ničoho nič na scéne Fortinbras z Nórska, ktorý dobyje Dánsko – čo nie je až taký problém, keďže takmer všetci jeho obyvatelia sú mŕtvi. Ach, Nórsko, krajina nádhernej prírody a metalu. Potom padne opona a z čitateľského denníka dostanete 4.

Takto to teda spísal ten škrabák Shakespeare. Ech, okrem toho opileckého spievana *Hakuny Mataty*, aj keď v istom momente je možné fakt vidieť spievajúcu Oféliu. Aspoň minulý rok v Slovenskom národnom spievala. Táto hra vám však dá možnosť všetko zmeniť. Vy, hráči, ste hlasmi vo Vilkovej hlave. Každý má svoj vlastný spôsob, akým chce odohrať ukončiť celú hru (divadelnú) a v rámci hry (tejto) narábate s udalosťami hry (divadelnej) tak, aby hra (divadelná i táto) skončila tak, ako chcete.

PRÍPRAVA: Na prípravu zapekaného Hamleta, ech, v rámci priprav na hru potrebujeme:

- » ceruzku (alebo pero, ale potom si budete musieť vytlačiť túto hru nanovo)
 - » jedenásť žetónov (mince, pokrové žetóny, atď)
 - » šesťstennú kocku
- Hra by mala obsahovať:
- » tieto pravidlá
 - » 14 kariet záveru
 - » 8 kariet postáv z hry
 - » 4 žetóny pre špehovanie

Pridel každému hráčovi náhodnú kartu záveru. Pozri sa na svoju kartu, ale nikomu ju neukazuj. Prebytočné karty záveru nebudú v hre použité, odlož ich teda nabok.

Polož každú z postáv lícom nahor do stredu hracej plochy. Na niektorých kartách sa nachádza posuvná škála, iné zase obsahujú možnosť výberu miesta deja. Na každú kolónku, v ktorej je „s“, polož jeden žetón.

Náhodne si urči prvého hráča. Poznač si niekde, kto ním je.

DEJSTVÁ: Každá hra pozostáva z piatich dejstiev, každé dejstvo sa delí na výstupy a každý výstup zodpovedá hráčovmu ťahu. Ak má napríklad hra štyroch hráčov, každé dejstvo bude mať štyri výstupy.

Začína prirodzene prvý hráč, ďalší nasledujú v smere hodinových ručičiek. Na základe toho, čo sme spomínali vyššie, každý ťah zodpovedá výstupu a každé kolo jednému dejstvu. Hráč, ktorý je práve na rade sa nazýva *aktuálny hráč*.

Po tom, čo vykonal každý hráč svoj výstup, dejstvo končí a nastane vyhodnotenie všetkých udalostí, ktoré sa udejú na konci dejstva (napr. smrť postavy).

V tej chvíli si každý hráč skontroluje svoje karty záveru. Hráč, ktorého záver sa zhoduje s aktuálnym stavom postáv, vyhráva. Ak je takých hráčov viac, vyhráva každý z nich.

Daj pozor na to, že pre hráča sú dôležité len postavy uvedené na jeho karte záveru. Ak na tvojej karte záveru nie je Claudius, pri určení výhry nie je jeho stav dôležitý. Tiež si všimni, že tvoj záver

môže vyžadovať postavu aj v inom stave než mŕtvom – príkladom je *Ofélia: vydatá za Hamleta*. To zároveň znamená, že uvedená postava musí byť nažive. Ak bola Ofélia vydatá za Hamleta, ale pred koncom dejstva umrela, záver nemôže byť dosiahnutý. Ofélia je totiž mŕtva a teda už nespĺňa požiadavku *vydatá za Hamleta*. Ak však nastane opačná situácia, kde je Ofélia vydatá za Hamleta a Hamlet zahynie, na záver to vplyv nemá. Ofélia je nažive a teda podmienku spĺňa.

Ak žiadny hráč nemá karty záveru, ktoré by sa zhodovali s aktuálnym stavom postáv, prvým hráčom sa stane ten, ktorý je naľavo od aktuálneho hráča a začína ďalšie dejstvo. Ak ani po skončení piateho dejstva niet víťaza, hra končí remízou. V hre existuje záver, ktorá je spoločný pre všetkých hráčov. Je to záver „Každý vyhráva, každý prehráva.“ Ak sú splnené podmienky pre tento záver, vyhrávajú všetci hráči. Tento záver je tiež jediným možným spôsobom ako vyhrať v prípade, že záver na tvojej karte už nemôže byť dosiahnutý (napr. v prípade, že niektorá z postáv, ktoré potrebujete, už umrela.)

Všeobecný záver *Každý vyhráva, každý prehráva*

Hamlet: mŕtvy

Ofélia: mŕtva

Polónius: mŕtvy

Laertes: mŕtvy

Claudius: mŕtvy

Gertrúda: mŕtva

Rosencrantz a Guildenstern: mŕtvi

VÝSTUPY: Počas scény môže aktuálny hráč vykonať istý počet akcií. Hráč sa nesmie vzdať vykonania akcie a to ani v prípade, že mu to nevyhovuje. Rovnakú akciu možno v danom kole urobiť len raz, **okrem** prípadov, keď už nemá k dispozícii inú akciu na vykonanie.

Počet akcií, ktoré môže hráč počas výstupu vykonať závisí od počtu hráčov a od súčasného dejstva.

Dejstvo	2-3 hráči	4 a viac hráčov
1	2 akcie	1 akcia
2	3 akcie	2 akcie
3	3 akcie	2 akcie
4	3 akcie	2 akcie
5	4 akcie	3 akcie

Ak hráč nemôže vykonať žiadnu akciu, hra sa okamžite končí. Hráči by mohli byť nápomocní a poukazovať na možné akcie v prípade, že si ich aktuálny hráč neuvedomí.

Ak hráč vykonal všetky svoje akcie, výstup končí a vyhodnocujú sa udalosti, ktoré sa majú vykonať na konci výstupu. Novým aktuálnym hráčom sa stáva hráč po lavici predošlého aktuálneho hráča.

Po skončení výstupu urobte nasledovné vyhodnotenie. Výsledky je možné považovať za akcie, ktoré sa automaticky udejú na konci každého ťahu.

Požiadavky	Výsledky
Ofélia: nie je šialená Ofélia: v kláštore	Ofélia získava 1 bod zdravého úsudku, nesmie ich mať viac než 6
Hamlet: v Anglicku	Hamlet získava 1 bod do

	šermu, nesmie ich mať viac než 6
Laertes: v Anglicku Laertes: nebol mentorovaný Polóniom	Hodte kocku. Ak je väčšia než Laertov šerm, Laertes získava 1 bod do šermu
Laertes: v Anglicku Laertes: bol mentorovaný Polóniom	Laertes získava 1 bod do šermu, nesmie ich mať viac než 6

AKCIE:

Každá postava má na svojej karte uvedených niekoľko akcií. Dohromady predstavujú všetky možné akcie, ktoré sa môžu v hre udiť. Niektoré pochádzajú priamo z divadelnej hry, iné sú zase ňou inšpirované či prevzaté s istými zmenami. Nájdete tam však aj také, ktoré sú nápadom autora tejto hry.

Zoznam akcií má štyri stĺpce:

1. Najľavejší stĺpec obsahuje kolónky pre začiarovanie. V tomto stĺpci a príslušnom riadku môže byť jeden alebo viacero štvorčekov, do ktorých môžete dávať značky. Ak je v popise vašej akcie uvedené „začiarknite túto akciu“, dajte do príslušnej kolónky značku X. Ak sú už všetky štvorčeky pri danej akcii začiarované, túto akciu už nemôžete vykonať. Niektoré akcie nemajú pri sebe tieto štvorčeky – to znamená, že ich môžete vykonať koľkokrát chcete (ale najviac raz za scénu).
2. Druhý stĺpec udáva názov a popis akcie. Ak by ste si počas hry niekam zapisovali názvy všetkých akcií v poradí, v akom boli použité v hre, získali by ste prehľad o tom, ako by divadelná hra vyzerala, ste boli autormi hry. Asi vidíte, prečo Shakespeare radšej písal osamote.
3. Tretí stĺpec obsahuje podmienky nutné pre danú akciu. Všetky požiadavky, ktoré sú uvedené

v tomto políčku musia byť splnené ešte pred použitím akcie. V opačnom prípade hráč nemôže túto akciu vykonať.

4. Posledný stĺpec obsahuje výsledky. Väčšinou v nich ide o zmenu stavu pre príslušnú postavu. Niektoré akcie vás donútia začiar knúť príslušný štvorček.

Poznamenajme, že ak postava umrie, jej karta sa otočí lícom nadol. Žiadne akcie tejto postavy už potom nemôžu byť vykonané.

Každá postava má tiež niekoľko štvorčekov, ktorých začiar kávaním sa eviduje jej stav. Postavy začínajú s prázdnyimi štvorčekmi, ktoré sa postupne vyplňajú podľa toho, aké výsledky majú používané akcie. Po začiar knutí sa štvorček stavu už nikdy nestane nezačiar knutým.

Niektoré postavy majú stavy, ktoré sa počas hry často menia. Na udržiavanie prehľadu o takýchto premenlivých stavoch sa potom používajú žetóny. Ak je stav postavy spojený s posuvnou škálou, na ktorej sa nachádza žetón, platí zásada, že žetón sa nemôže nikdy posunúť mimo škály. Ak je teda na pravom konci škály a má sa posunúť ešte viac vpravo, neposúvajte ním. Príslušnú akciu však stále môžete vykonať.

Ak postava zahynie, otoč jej kartu lícom nadol, čo bude poukazovať na jej smrť. Všetky výsledky akcií, ktoré sa týkajú mŕtvej postavy, jednoducho ignoruj. Na karte mŕtvej postavy nemôžeš vykonať žiadne akcie.

V hre môžeš tiež používať žetóny špehovania. Tie je možné položiť na kartu postavy, ktoré sledia alebo špehujú Hamleta. Z karty postavy je ich

možné odobrať vtedy, keď postava prestane špehovať kvôli tomu, že vykonáva inú akciu.

OPONA: Chcel by som poďakovať viacerým ľuďom. Všetci boli tými hlasmi v mojej hlave, ktoré mi napovedali a napomáhali pri vytváraní tejto hry. Predovšetkým chcem poďakovať divadelnej skupine *Rude Mechanicals* za ich nadčasové stvárnenie Hamleta, ktoré inšpirovalo túto hru. Potom Francisovi Baconovi za to, že napísal Shakespearove hry. Ďalej testerom: Arthurovi Adamsovi a Johnovi Corradovi. Ach, do kelu! Vďaka, Shakespeare! Ak by nebolo teba, nikdy by som to nenapísal.

OTÁZKY A ODPOVEDE: *Počkať, prečo v hre nie je postava Fortinbrasa? A kde je Osríc? Alebo [vložte meno akejkoľvek vedľajšej postavy?]*

Zdá sa ti osem postáv málo? Máš pocit, že evidovať stav väčšieho počtu postáv by bolo prehľadnejšie? Okrem toho, už taký Horácio je postava, ktorej bol problém nájsť nejakú zmysluplnú činnosť a to je ešte jedna z tých významnejších postáv. Ak vás naozaj zaujíma, či Nórsko vpadne do Dánska, pozrite sa na záver a vyhodnoťte ho. Ak je záver tragický, Dánsko bude napadnuté. Ak je záver pozitívny, Nóri vpadnú do Poľska alebo niečo také.

<i>Veselohra o Hamletovi Elsinorskom</i>	<i>R + G: Odchod do Anglicka</i>	<i>Nad Dánskom sa blýska, hromy divo bijú</i>	<i>Polónius a jeho ambície</i>
<i>Hamlet:</i> ženatý s Oféliou; v Dánsku <i>Ofélia:</i> vydatá za Hamleta; v Dánsku <i>R + G:</i> lojálni Hamletovi <i>Horácio:</i> lojálny Hamletovi <i>Claudius:</i> nažive <i>Gertrúda:</i> nažive	<i>Hamlet:</i> v Anglicku <i>Ofélia:</i> v kláštore <i>R + G:</i> v Anglicku; neutrálni <i>Claudius:</i> mŕtvy	<i>Hamlet:</i> mŕtvy <i>R + G:</i> lojálni Claudiovi <i>Horácio:</i> lojálny Hamletovi ALEBO mŕtvy <i>Claudius:</i> nažive <i>Gertrúda:</i> nažive <i>Laertes:</i> nažive	<i>Hamlet:</i> mŕtvy <i>Ofélia:</i> v Dánsku <i>Claudius:</i> mŕtvy <i>Gertrúda:</i> mŕtva <i>Polónius:</i> nažive
<i>Kráľ Hamlet</i>	<i>Aj ty, Horácio?</i>	<i>Moji priatelia sú mŕtvi</i>	<i>Deti vyleteli z rodného hniezda</i>
<i>Hamlet:</i> ženatý s Oféliou <i>Ofélia:</i> vydatá za Hamleta <i>R + G:</i> lojálni Hamletovi <i>Horácio:</i> lojálny Hamletovi <i>Claudius:</i> mŕtvy <i>Gertrúda:</i> mŕtva	<i>Hamlet:</i> mŕtvy <i>Ofélia:</i> vydatá za Horácia <i>Horácio:</i> ženatý s Oféliou <i>Laertes:</i> mŕtvy	<i>Hamlet:</i> nažive <i>Ofélia:</i> mŕtva <i>R + G:</i> mŕtvi <i>Horácio:</i> mŕtvy <i>Laertes:</i> mŕtvy	<i>Hamlet:</i> v Anglicku <i>Ofélia:</i> v Kláštore <i>R + G:</i> v Anglicku <i>Horácio:</i> nie je v Dánsku <i>Laertes:</i> vo Francúzsku
<i>Ja, Claudius</i>	<i>Sestra Ofélia</i>	<i>Neveselé vdovy z Elsinoru</i>	<i>Povedz, kde tie ženy sú?</i>
<i>R + G:</i> lojálni Claudiovi <i>Horácio:</i> lojálny Laertovi <i>Claudius:</i> nažive <i>Gertrúda:</i> mŕtva <i>Laertes:</i> mŕtvy <i>Polónius:</i> mŕtvy	<i>Hamlet:</i> mŕtvy <i>Ofélia:</i> nie je šialená; v kláštore <i>Horácio:</i> mŕtvy <i>Laertes:</i> v Dánsku <i>Polónius:</i> nažive	<i>Hamlet:</i> mŕtvy <i>Ofélia:</i> šialená; vydatá za Hamleta ALEBO vydatá za Horácia <i>Horácio:</i> mŕtvy <i>Claudius:</i> mŕtvy <i>Gertrúda:</i> nažive	<i>Hamlet:</i> NIE je ženatý s Oféliou; v Dánsku <i>Ofélia:</i> mŕtva <i>R + G:</i> v Dánsku <i>Horácio:</i> NIE je ženatý s Oféliou; v Dánsku <i>Claudius:</i> nažive <i>Gertrúda:</i> mŕtva <i>Laertes:</i> v Dánsku
<i>Kráľ Laertes</i>	<i>Kráľovná Gertrúda</i>		
<i>Hamlet:</i> mŕtvy <i>Horácio:</i> lojálny Laertovi <i>Claudius:</i> mŕtvy <i>Gertrúda:</i> mŕtva <i>Laertes:</i> v Dánsku <i>Polónius:</i> mŕtvy	<i>Hamlet:</i> mŕtvy <i>Horácio:</i> lojálny Laertovi <i>Claudius:</i> mŕtvy Gertrúda: mŕtva <i>Laertes:</i> v Dánsku <i>Polónius:</i> mŕtvy		

Prehľad kariet záveru

Karta záveru	Hamlet	Ofélia	R+G	Horácio	Claudius	Gertrúda	Laertes	Polónius
Veselohra o Hamletovi Elsinorskom	ženatý s Oféliou v Dánsku	vydatá za Hamleta v Dánsku	lojálni Hamletovi	lojálny Hamletovi	nažive	nažive		
R&G: Odchod do Anglicka	v Anglicku	v kláštore	v Anglicku; neutrálni		mŕtvy			
Nad Dánskom sa blýska, hromy divo bijú	mŕtvy		lojálni Claudiovi	lojálny Laertovi ALEBO mŕtvy	nažive	nažive	nažive	
Polónius a jeho ambície	mŕtvy	v Dánsku			mŕtvy	mŕtva		nažive
Kráľ Hamlet	ženatý s Oféliou	vydatá za Hamleta	lojálni Hamletovi	lojálny Hamletovi	mŕtvy	mŕtva		
Aj ty, Horácio?	mŕtvy	vydatá za Horácia		ženatý s Oféliou			mŕtvy	
Moji priatelia sú mŕtvi	nažive	mŕtva	mŕtvi	mŕtvy			mŕtvy	
Deti vyleteli z rodného hniezda	v Anglicku	v kláštore	v Anglicku	NIE je v Dánsku			vo Francúzsku	
Ja, Claudius			lojálni Claudiovi	lojálny Laertovi	nažive	mŕtva	mŕtvy	mŕtvy
Sestra Ofélia	mŕtvy	NIE je šialená v kláštore		mŕtvy			v Dánsku	nažive
Neveselé vdovy z Elsinoru	mŕtvy	šialená; vydatá za Hamleta ALEBO vydatá za Horácia		mŕtvy	mŕtvy	nažive		
Povedz, kde tie ženy sú?	NIE je ženatý s Oféliou v Dánsku	mŕtva	v Dánsku	NIE je ženatý s Oféliou v Dánsku	nažive	mŕtva	v Dánsku	
Kráľ Laertes	mŕtvy			lojálny Laertovi	mŕtvy	mŕtva	v Dánsku	mŕtvy
Kráľovná Gertrúda	mŕtvy			mŕtvy	mŕtvy	nažive		nažive

Kráľ Claudius

G: „V tom na konci chodby kráľ! Kľačal pred krucifixom a čosi si tam mrmľal!“

R: „A čo si mrmľal?“

G: „A čo ja viem? Tuším horník, doľník, kráľ, túz.“

— L & S: Hamlet

Pamätáš si na zlého strýčka, ktorého ste si mal ako dieťa?

Chcel sa stať kráľom, ale kráľom bol už tvoj ocko, takže on ním nemohol byť. A jednej krásnej noci, strýčko nalial ockovi do ucha jed! Nuž, Claudius je presne takýmto strýčkom. Áno, počul si dobre, nalial spiacemu Hamletovmu otcovi do ucha jed. To by zobudilo každého. Normálny človek by sa prebral a začal pobeňovať a vykrikovať „Pomoc, panebože, niekto mi leje do ucha jed!“ Hamletov otec však bol asi spáčom, ktorého by neprebralo nič. Áno, bol spáčom, pretože už umrel. A odvtedy si akosi nevie odpočívať v pokoji.

podozrieva Hamleta

	Názov akcie	Podmienky	Výsledok
<input type="checkbox"/>	Claudius mieni otráviť Hamleta	Claudius: podozrieva Hamleta	» Začiarkni: Gertrúda má prístup k jedu » Začiarkni túto akciu.
<input type="checkbox"/>	Claudius otrávi Laertov meč	Laertes: vyzval Hamleta na duel. Gertrúda: má prístup k jedu	» Pridaj 2 body do Laertovho šermu » Pridaj 1 bod do Hamletovho šermu. » Začiarkni túto akciu
<input type="checkbox"/>	Hamlet bodne Claudia Laertovym mečom a prinúti ho vypiť si z otráveného pohára	Laertes: vyzval Hamleta na duel Claudius: nažive Hamlet: v Dánsku BUĎ Gertrúda: má prístup k jedu ALEBO Gertrúda: je mŕtvy	Najprv: » začiarkni túto akciu Potom hoď kockou. Ak je menšia ako Hamletovo poslanie: » Claudius umiera na konci dejstva. Otoč potom jeho kartu lícom nadol. » Pridaj Ofélii 1 bod do zdravého rozumu.

Laertes vpochoduje do Dánska na čele armády a zabije Claudia	Laertes: vo Francúzsku Laertes: NEvyzval Hamleta na duel Horácio: lojálny k Laertovi BUĎ Hamlet: mŕtvy ALEBO Hamlet: v Anglicku. Claudius: nažive Polónius: mŕtvy Ofélia: mŕtva	Najprv: » začiarkni túto akciu » presuňte Laerta do Dánska Potom hoďte kockou. Ak je výsledok menší ako Laertov šerm: » Claudius umiera na konci dejstva. Otoč potom jeho kartu lícom nadol.
Claudius nariadi popravu.		Najprv: » Aktuálny hráč si vyberie postavu (nie Claudia), ktorá bude popravená. Postava sa musí nachádzať v Dánsku. Hamlet môže byť popravený len ak Claudius podozrieva Hamleta. Potom hoď kockou. Ak je hod menší ako aktuálne dejstvo, potom: » Vybraná postava umiera na konci dejstva. Otoč potom jej kartu lícom nadol. » Zvýš Hamletovo poslanie o 1 bod. » Zníž Oféliin zdravý rozum o 1 bod. » Začiarkni túto akciu.

Kráľovná Gertrúda

G: „Gertrúda, Gertrúda, kto je Gertrúda?!“
 R: „Preboha, veď to je naša pani kráľovná!“
 — I. & S: Hamlet

Hamletova mamička. „Počkať, počkať,“ určite si vravíš, „veď právoplatným následníkom trónu by mal byť Hamlet a nie jeho strýko!“. Nuž, asi sa ti nepodarilo celkom preniesť ponad tú záležitosť s liatím jedu do ucha, ale to už je pasé. Nič to. Si kráľovnou Dánska. Tvoj manžel umrel za záhadných okolností a jeho brat (alebo tvoj brat? ech ech!) chce byť kráľom. Čo spravíš? Vydáš sa zaňho, veď čo iné sa dá čakať a tým sa stane dedičom trónu. Prečo sa vlastne Gertrúda oženila s Claudiom? Neviem. Jej konanie v hre chvíľu vyzerá ako pod nátlakom, ale inokedy sa zase tvári, že Claudioví dôveruje. Myslím, že jediná osoba, ktorá pozná pravdu, sa počas deja obracia v hrobe. Bodaj by nie, keď sa v hre lejú jedy do ucha, jedia krokodíly, z lebiek sa robia bábky, potom je tu ten záhadný Gonzago... Ako je možné sa nad tým všetkým nepoburovať?

má prístup k jedu

	Názov akcie	Podmienky	Výsledok
	Gertrúda pripíja na Hamletovo zdravie. <i>A potom sa otrávi jedom.</i>	Laertes: vyzval Hamleta na duel. Gertrúda: má prístup k jedu	Gertrúda umiera. Ihneď otoč jej kartu lícom nadol. Pridaj 1 bod k Hamletovmu poslaniu.
<input type="checkbox"/>	Gertrúda sa rozhodne niekoho otráviť	Gertrúda: má prístup k jedu	Najprv: » aktuálny hráč si vyberie postavu (inú než Gertrúdu). Vybratá postava sa musí nachádzať v Dánsku. Potom si hoď kockou. Ak je hod menší než poradové číslo deja, potom: » vybraná postava umiera na konci dejstva. Otoč potom jej kartu lícom nadol. Zvýš Hamletovo poslanie o 1 bod. » Zníž Oféliin zdravý rozum o 1 bod. » Začiarkni túto akciu.

Gertrúde sa podarí zabezpečiť liečivý nápoj.

Najprv:

» aktuálny hráč si vyberie ľubovoľnú postavu. Vybratá postava sa musí nachádzať v Dánsku a je predurčená na smrť na konci dejstva..

Potom si hoď kockou. Ak je hod menší než poradové číslo deja, potom:

» vybraná postava na konci dejstva neumiera a neotáčaj potom jej kartu lícom nadol. Ak nejaká nasledujúca akcia spôsobí smrť tejto postavy, liečivý odvar jej v tom už nezabráni.

Hamlet

G: „Ktorý je to?“
 R: „No ten malý blondák, čo bo furt strašite na hradbách.“
 — L & S: Hamlet

Korunný princ dánsky. Chúďatko. Všetci čo by ste spravili, keby sa vám zjavil duch vášho otca a prikázal vám zabiť strýka Claudia, ktorý nastúpil na trón namiesto neho? Pýtali by ste sa, či vám nešibe? Zabili by ste strýka? Kráľovražda je však veľmi delikátna záležitosť a môže sa ľahko stať, že sa v nej niečo pokazí. Dajte chalanovi chvíľku pauzy. Všetci robíme chyby.

Poslanie:

1s	2	3	4	5	6	7
----	---	---	---	---	---	---

Šerm:

1s	2	3	4	5	6	7
----	---	---	---	---	---	---

Miesto:

V Dánsku: V Anglicku:

- požiadal hercov o hru
- ženatý s Oféliou
- herci odohrali hru
- v exile v Anglicku

	Názov akcie	Podmienky	Výsledok
<input type="checkbox"/>	Duch Hamletovho otca sa zjaví Hamletovi <i>Duch sa zjaví, aby nabudil Hamleta na pomstu.</i>	Hamlet: v Dánsku	» Hamlet získava 1 bod k poslaniu. » Začiarkni si túto akciu.
<input type="checkbox"/>	Hamlet zistí, že R + G ho špehujú	R + G: použili na Hamleta žetón špehovania	» Hamlet získava 1 bod k poslaniu. » Začiarkni si túto akciu.
<input type="checkbox"/>	Hamlet poprosí hercov, aby odohrali „Vraždu Gonzagovu.“ <i>Na dvor pride herecká spoločnosť a Hamlet ich poprosí, aby odohrali túto hru s pozmenenými replikami.</i>	Hamlet: v Dánsku Hamletovo poslanie väčšie ako 1	» Začiarkni kolónku „Požiadal hercov o hru.“
<input type="checkbox"/>	Hercu odohrajú „Vraždu Gonzagovu“ <i>Hamlet si všimne, že nahnevaný Claudius opustí divadlo.</i>	Hamlet: v Dánsku Hamlet: požiadal hercov o hru Claudius: nažive Ofélia: v Dánsku	» Hamlet získava 2 body do poslania. » Ofélia stratí bod zdravého rozumu » Začiarkni: Claudius: podozrieva Hamleta » Začiarkni: Hamlet: herci odohrali hru » Začiarkni túto akciu.
<input type="checkbox"/>	Hamlet skúma Jorikovu lebku <i>Nie, skutočne neviem prečo.</i>	Hamlet: v Dánsku Horácio: v Dánsku	» Hamlet získava 1 bod do poslania » Začiarkni túto akciu.

<input type="checkbox"/>	Hamlet sa pokúša zavraždiť modliaceho sa Claudia. <i>Claudius, ktorého zjavne trápí svedomie, sa rozhodne poprosiť o odpustenie. Hamlet sa prikradne za jeho chrbát a zápasí s nerozhodnosťou.</i>	Claudius: nažive Hamlet: herci odohrali hru Hamlet: v Dánsku	Hoď si kockou. Ak je výsledok menší, než Hamletovo poslanie: » Claudius umiera na konci dejstva – otoč potom jeho kartu lícom nadol. » Ofélia: stráca bod zdravého rozumu » Začiarkni túto akciu. Inak: » zober dva body z Hamletovho Poslania. » Začiarkni túto akciu.
<input type="checkbox"/>	Hamlet zabíja špióna. <input type="checkbox"/> Hamlet sa stretáva s matkou a počas rozhovoru s ňou zistí, že za záclonou sa skrýva špión. Hamlet ho zabíja, myslí si totiž, že je to Claudius.	Hamlet: v Dánsku. Gertrúda: nažive. Aspoň jedna postava má žetón špehovania a nachádza sa v Dánsku.	» Zvoľ postavu, ktorá je v Dánsku a má žetón špehovania. Hoď kockou. Ak je výsledok menší ako Hamletovo poslanie plus 2: » vybraná potava umiera. Ihneď otoč jej kartu lícom nadol. » Ofélia: stráca 1 bod zdravého rozumu » Začiarkni túto akciu. Inak: » zníž Hamletovo poslanie o 1 bod
<input type="checkbox"/>	Hamlet odchádza do anglického exilu.	Hamlet: v Dánsku Claudius: podozrieva Hamleta	» Zmeň Hamletovi miesto na Anglicko » Odober Ofélii 1 bod zo zdravého rozumu. » Začiarkni túto akciu. » Začiarkni Hamletovi: v exile v Anglicku
	Hamlet sa vracia do Dánska	Hamlet: v Anglicku Hamlet: poslanie väčšie než 2	» Zmeň Hamletovi miesto na Dánsko. Ak je Horácio v Anglicku, tiež ho presuň do Dánska.
	Hamlet sa vracia do Anglicka	Hamlet: v Dánsku Claudius: podozrieva Hamleta BUĎ Horácio v Anglicku ALEBO R + G: v Anglicku	» Zmeň Hamletovi miesto na Anglicko.
	Hamlet sa žení s Oféliou. <i>Len cez Polóniovu mŕtvolu.</i>	Ofélia: nie je vydatá. Ofélia: v Dánsku Hamlet: nie je ženatý Hamlet: v Dánsku Polónius: mŕtvy	» Začiarkni: Ofélia: vydatá za Hamleta. » Začiarkni: Hamlet: ženatý s Oféliou. » Pridaj bod k zdravému úsudku Ofélie. » Odober bod z Hamletovho poslania.
<input type="checkbox"/>	Hamlet váha <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	BUĎ (Hamlet: v Anglicku A ZÁROVEŇ R + G v Dánsku) ALEBO (Hamlet: v Anglicku A ZÁROVEŇ R + G: v Anglicku)	Najprv: » začiarkni túto akciu Potom si aktuálny hráč môže vybrať jeden z dvoch výsledkov: » odobrať 2 body z Hamletovho poslania ALEBO » pridať 1 bod do Hamletovho poslania
	Hamlet sa napije z otráveného pohára Hamlet sa v protiklade so zdravým rozumom napije z otráveného pohára, ktorý mu ponúkol Claudius (alebo Polónius)	Hamlet: v Dánsku Hamlet: poslanie menšie než 3 Laertes: vyzval Hamleta na duel Gertrúda: má prístup k jedu	» Hamlet umiera na konci dejstva. Otoč potom jeho kartu lícom nadol. » Odober jeden bod zo zdravého rozumu Ofélie

Horácio

„Je čosi zhnité a smrdí v tomto dánskom štáte. Tuším si to ty, Horácio!“
— Noc v Elsinore

Hamletov najlepší kamoš a jeho bútlavá vrba. Čo vlastne môžeme o ňom povedať? Takmer nič. Jeho hlavnou úlohou je zvyrazňovať Hamleta ako postavu, teda byť niekým, komu veľký H vysvetľuje svoje plány a úmysly a tiež posúvať príbeh dopredu. Okrem toho je to dosť zbytočná postava. To je však vtipnejšie o to viac, že väčšina notoricky známych replík je buď smerovaná na Horácia alebo ho priamo spomína. („Žiaľ, úbohý Jorik...“, ech, zastavte ma). Asi je však dobrým poslucháčom. A má dobrú schopnosť prežitia – veď je jediným Dánom, ktorý na konci dokáže čeliť nórskej invázii.

Lojalita

2s	1	1	2
<i>Hamlet</i>		<i>Laertes</i>	

Miesto:

V Dánsku:

V Anglicku:

Vo Francúzsku.

ženatý s Oféliou

	Názov akcie	Podmienky	Výsledok
<input type="checkbox"/>	Hamlet zaprisahá Horácia, aby nevyzradil nič o duchovi	Hamlet a Horácio: obaja v Dánsku ALEBO obaja v Anglicku	» Posuň Horáciovu lojalitu jedným smerom. Ak ju posunieš Hamletovým smerom, Hamlet získava 1 bod poslania. » Začiarkni túto akciu.
	Polónius pošle Horácia špehovať Laerta	Polónius: nažive Horácio: v Dánsku Laertes: vo Francúzsku	» Zmeň Horáciovo miesto na Francúzsko.
	Horácio dostal príkaz špehovať Hamleta	Horácio: lojálny Laertovi Horácio: nemá žiadne žetóny špehovania BUĎ Claudiu ALEBO Polónius ALEBO Laertes sú naživo	» Polož žetón špehovania na Horácia
	Horácio odmieta špehovať Hamleta	Horácio: lojálny k Hamletovi Horácio: má žetón špehovania	» Odober žetón špehovania z Horácia

	Horácio navštevuje Anglicko	Horácio: nie je v Anglicku Hamlet: v exile v Anglicku	» Presuň Horácia do Anglicka
	Horácio sa vracia do Anglicka	Horácio: nie je v Dánsku	» Presuň Horácia do Dánska
	Horácio sa spriatelí s Laertom	Horácio a Laertes na rovnakom mieste	» Posuň Horáciovu lojalitu o jeden bod k Laertovi
	Horácio sa spriatelí s Hamletom	Horácio: v Anglicku Hamlet: v Anglicku	» Posuň Horáciovu lojalitu o jeden bod k Hamletovi
<input type="checkbox"/>	Hamlet posielal list Horáciovi	Hamlet: v Anglicku Horácio: v Dánsku	Najprv: » Posuň Horáciovu lojalitu o jeden bod k Hamletovi » Pridaj jeden bod k Hamletovmu poslaniu. » Začiarkni si túto akciu. Potom si hoď kockou. Ak je výsledok menší ako Hamletovo poslanie: » Posuň Horáciovu lojalitu o jeden bod k Hamletovi
	Horácio sa žení s Oféliou <i>Len cez Hamletovu mŕtvu.</i>	Ofélia: nie je vydatá Ofélia: je v Dánsku Horácio: nie je ženatý Horácio: v Dánsku Horácio: lojálny k Laertovi Hamlet: mŕtvy	» Začiarkni: Ofélia: vydatá za Horácia. » Začiarkni: Horácio: ženatý s Oféliou. » Pridaj 1 bod k zdravému rozumu Ofélie
<input type="checkbox"/>	Horácio si siahne na život.	BUĎ (Horácio lojálny k Hamletovi A ZÁROVEŇ Hamlet: mŕtvy) ALEBO (Horácio: lojálny k Laertovi A ZÁROVEŇ Laertes: mŕtvy)	» Horácio umiera na konci dejstva. Otoč potom jeho kartu lícom nadol.

Laertes

P: „Nuž, ako som vravel, nezadlž sa a nepožičiavaj...“

H: „Aká smola, že mi ráno požičal desať korún.“

— Noc v Elsinore

Oféllin brat. V polovici hry je zo záhadného dôvodu poslaný do školy v Paríži. Čo je síce lepšie ako nejaká dedinská škola, ale aj tak. Laertes sa snaží až nadmieru chrániť Oféliu, čo využije Claudius a spraví si z neho svojho poskoka. Teda až do chvíle, kým Laertes neumrie.

Šerm:

1s	2	3	4	5	6	7
----	---	---	---	---	---	---

Miesto:

V Dánsku:

s

Vo Francúzsku:

mentorovaný Polóniom

vyzval Hamleta na duel

	Názov akcie	Podmienky	Výsledok
	Laertes odchádza do Francúzska	Laertes: v Dánsku	» Presuň Laerta do Francúzska
<input type="checkbox"/>	Laertes sa dobrovoľne podujme na špehovanie Hamleta	Laertes: v Dánsku BUĎ Claudius ALEBO Polónius je nažive	» Polož na Laerta žetón špehovania. » Začiarkni túto akciu.
	Laertes sa vracia z Francúzska	Laertes: vo Francúzsku	» Presuň Laerta do Dánska. Ak je Horácio vo Francúzsku, presuň ho tiež do Dánska.
	Horácio dáva Laertovi lekcii.	Horácio: vo Francúzsku Laertes: vo Francúzsku. Laertes: nebol mentorovaný Polóniom.	» Začiarkni: Laertes: vytrestaný Polóniom.
<input type="checkbox"/>	Laertes vyzýva Hamleta na duel	Hamlet: v Dánsku Laertes: v Dánsku BUĎ Polónius: mŕtvy ALEBO Ofélia: mŕtvy ALEBO Ofélia: šialená.	» Začiarkni: Laertes: vyzval Hamleta na súboj » Začiarkni túto akciu.
<input type="checkbox"/>	Hamlet bodne Laerta jeho vlastným mečom	Laertes: vyzval Hamleta na duel Hamlet: v Dánsku Laertes: v Dánsku	Najprv: » začiarkni túto akciu. Potom hod' kockou. Ak je výsledok menší ako Hamletov šerm: » Laertes umiera na konci dejstva. Otoč potom jeho kartu lícom nadol. » Odober bod z Oféliinho zdravého rozumu.

Ofélia

G: „Oféliu mi ani nespomínajte! Tá sa zas ráno utopila.“
R: „Zas? Málokto vie plávať v štáte dánskom.“
— L & S: Hamlet

Hamletova frajerka. Teraz už bývalá, keďže Hamlet jej dal kopačky... a zabil jej otca... a zbláznil sa... a kráľ ho vyhnal do exilu. No, potom sa ju síce snažil zachrániť, ale ona sa zbláznila a zabila sa. Potom Hamlet bojoval s jej bratom v jej hrobe a Hamlet jej prisahal lásku a vyhlásil, že by kvôli nej aj zožral krokodíla. Fakt! A zapil ho octom.

Zdravý rozum:

6s	5	4	3	2	1
----	---	---	---	---	---

Miesto:

V Dánsku:

s

V kláštore:

- šialená
- vydatá za Hamleta
- vydatá za Horácia

	Názov akcie	Podmienky	Výsledok
<input type="checkbox"/>	Laertes vystriha Oféliu pred Hamletom	Laertes: v Dánsku	» Ofélia: stráca 1 bod zdravého rozumu » Začiarkni túto akciu.
<input type="checkbox"/>	Hamlet odmieta Oféliu.	Hamlet: v Dánsku Ofélia: v Dánsku	» Ofélia: stráca 1 bod zdravého rozumu » Začiarkni túto akciu.
	Ofélia vstupuje do kláštora	Ofélia: v Dánsku Ofélia: zdravý rozum menší než 6. Hamlet: poslanie: väčšie než 1	» Presuň Oféliu do kláštora.
	Ofélia sa vracia domov	Ofélia: v kláštore	» Presuň Oféliu do Dánska
	Ofélia sa zblázni	Ofélia: nie je šialená	Hoď si kockou. Ak je hod väčší než Oféliin zdravý rozum: » začiarkni: Ofélia: je šialená Inak: » žiaden efekt
	Ofélia spácha samovraždu. <i>Skočí do jazera a utopí sa.</i>	Ofélia: šialená	» Ofélia umiera na konci výstupu. Otoč potom jej kartu lícom nadol.
	Ofélia a Hamlet sa za pomoci priateľov tajne zosobášia	Ofélia: nie je vydatá Hamlet: v Anglicku R + G: V Anglicku R + G: lojálni k Hamletovi Horácio: v Dánsku Horácio: lojálny k Hamletovi	» Začiarkni: Ofélia: vydatá za Hamleta » Začiarkni: Hamlet: ženatý s Oféliou » Odober 2 body z Hamletovho poslania.

Polónius

„Polónius! Tá hnusná stará mazaná líška!“
— L & S: Hamlet

Oféliin a Laertov otecko – a som rád, že nie je mojím oteckom. Polovicu času zabije poučovaním svojich detí (Hamlet sa mu vôbec nepozdáva) a zvyšnú polovicu robí za Claudia špinavú robotu. Dokonca pošle špeha za Laertom, ktorý je v istú chvíľu v Paríži. Jeho problém je, že sa snaží do všetkého starať, ale o seba sa postarať nedokáže – Hamlet sa ho totiž v polovici hry zbaví.

- podozrieva Hamleta

	Názov akcie	Podmienky	Výsledok
<input type="checkbox"/>	Polónius poučuje Laerta o Francúzsku. <i>Nebuď ani dlžníkom, ani veriteľom. Buď stále sám sebou.</i>	Laertes: v Dánsku	Začiarkni: Laertes: mentorovaný Polóniom. Začiarkni túto akciu.
<input type="checkbox"/>	Hamlet predstiera pred Polóniom šialenstvo	Hamlet: poslanie väčšie než 1 Hamlet: v Dánsku	Začiarkni: Polónius: podoziera Hamleta Začiarkni túto akciu.
<input type="checkbox"/>	Polónius varuje Claudia	Polónius: podoziera Hamleta Claudius: nažive	Začiarkni: Claudius: podozrieva Hamleta Začiarkni túto akciu.
<input type="checkbox"/>	Polónius sa dobrovoľne ponúkne špehovať Hamleta	Polónius: špehuje Hamleta	Polož žetón špehovania na Polónia. Začiarkni túto akciu.
<input type="checkbox"/>	Polónius mieni otráviť Hamleta	Polónius: Podozrieva Hamleta Claudius: mŕtvy	Začiarkni: Gertrúda: má prístup k jedu Začiarkni túto akciu.
<input type="checkbox"/>	Polónius otrávi Laertov meč.	Laertes: vyzve Hamleta na súboj. Gertrúda: má prístup k jedu	Pridaj 2 body k Laertovmu šermu. Pridaj 1 bod k Hamletovmu šermu. Začiarkni túto akciu.

Rosencrantz & Guildenstern

Moje meno je Guildenstern a toto je Rosencrantz.
Ach, pardon: jeho meno je Guildenstern a moje
Rosencrantz.

— Rosencrantz & Guildenstern sú mŕtvi.

R + G sú Hamletovi kamaráti z detstva. Keď sa však na nich pozrieš, pri takých priateľoch sú ďalší už nepriatelia nedôležití. Špehujú Hamleta pre Claudia, spovedajú Hamleta pre Claudia, a v odchode Hamleta do Anglicka majú tiež svoje prsty. Dokonca sa, nevelmi prezieravo, snažia zabiť Hamleta (tiež pre Claudia), ale Hamlet tiež nespadol z duba a prekabáti ich. Niežeby to bolo preňho náročné, vzhľadom na to, ako táto dvojica pôsobí. Alebo som to ja, ktorý si myslí, že ich reči často nemajú hlavu ani päťu.

Lojalita:

2s	1	0	1	2
Hamlet		Neutrálne	Claudius	

Miesto:

V Dánsku:

V Anglicku:

	Názov akcie	Podmienky	Výsledok
	R + G veria, že Hamlet sa zbláznil		» Presuň ich lojalitu o jeden bod smerom ku Claudiovi
	R + G súcitia s Hamletovým duševným rozpoložením		» Posuň ich lojalitu o jeden bod smerom k Hamletovi
<input type="checkbox"/>	Rosencrantz a Guildenstern majú dilemu		» Posuň žetón ich lojality do neutrálnej polohy. » Začiarkni túto akciu.
	Claudius požiada R + G, aby špehovali preňho Hamleta	Claudius: nažive R + G: v Dánsku R + G: nemajú žetóny špehovania R + G: NIE sú lojálni Hamletovi	» Polož žetón špehovania na R + G.
	R + G sa rozhodnú prestať špehovať Hamleta	R + G: lojálni k Hamletovi R + G: majú žetón špehovania	» Odstráň žetón špehovania z R + G.
	R + G idú do Anglicka. <i>A nesú list, podľa ktorého majú zabiť Hamleta.</i>	R + G: v Dánsku. Hamlet: v Anglicku.	» Presuň R + G do Anglicka.
	R + G sa vracajú domov	R + G: v Anglicku R + G: NIE sú lojálni Claudiovi	» Presuň R + G do Dánska.
	R + G sú mŕtvi. <i>Hamlet ich prekabáti a Tom Stoppard prejde k napisaniu scenára Zamilovaného Shakespeara.</i>	R + G: v Anglicku BUĎ (Hamlet: v Dánsku A Hamlet: poslanie väčšie než 2) ALEBO Hamlet: mŕtvy	» R + G umierajú. Ihneď otoč ich karty lícom nadol.