

KOMU ZVONÍ TRAMVAJ



Postupujte dále do vozu, vážení cestující!
Já jsem Tonda, osoba řídící drážní vozidlo na dráze tramvajové!
(Ale klidně mi říkejte strojvůdce, je to kratší a stejně jako vlak či metro jezdím po kolejích.)



V této hře se jednotliví hráči střídají v mojí roli – v roli strojvůdce – a navádějí tramvaj, aby povraždila všechny lidi na jedné ze dvou tratí.

Všichni ostatní posílají na tratě postavy a doplňující informace a snaží se přesvědčit strojvůdce, aby odklonil vůz a přejel lidi na té DRUHÉ trati. Je to staré dobré tramvajové dilema!

Příprava hry

Hráč, který naposledy přemýšlel o tom, že někoho zabije, začne hru jako první **strojvůdce!**

Položte list s výhybkou doprostřed stolu a otočte jej tak, že strana s jedinou tratí ukazuje přímo na strojvůdce.

Roztřídte karty dle rubů na karty **nevinných**, **vinných** a karty **doplňkové**. Každý balíček zamíchejte zvlášť a všechny položte na stůl tak, aby na ně všichni dosáhli a nebolela je při tom záda.



Všichni ostatní hráči se rozdělí do dvou týmů sedících po levici a po pravici strojvůdce. Nevadí, že týmy nebudou stejně velké, každé kolo se stejně utvoří nové.



Průběh hry

1. Hráči si doberou nějaké karty

1. Jeden hráč z každého týmu si dobere tři karty **nevinných**. Neukazujte je druhému týmu.
2. Jiný hráč každého týmu si dobere tři karty **vinných**. Ani tyto karty druhému týmu neukazujte.
3. A konečně ještě jiný hráč každého týmu si dobere tři **doplňkové** karty. A představte si: *ani ty neukazujte druhému týmu!*

Pokud mají týmy méně než tři hráče, nedělejte si s tím hlavu a o povinnost dobírat a prohlédnout karty všech 3 typů se nějak podělte. Pokud máte naopak více než 3 hráče, každý přebývajícím hráč si také dobere tři doplňkové karty a během kroku 5 jednu zahraje (viz níže). Pokud hraje velká skupina, bude na tratích více doplňujících informací!

2. Každý tým položí náhodně dobranou kartu nevinných

Tratě zahajte tím, že každý tým otočí z balíčku **nevinných** jednu kartu a položí ji jako začátek svojí vlastní koleje. Položte kartu tak, aby ilustrace kolejí navazovaly.

3. Každý tým zvolí kartu nevinných

Oba hráči (v různých týmech), kteří si dobrali karty **nevinných**, z nich jednu vyberou a položí ji na **kolej svého týmu**. Opět ji přiložte tak, aby ilustrace kolejí navazovaly. Zbylé karty odhodte.

4. Každý tým zvolí kartu vinných

Oba hráči (v různých týmech), kteří si dobrali karty **vinných**, vyberou jednu kartu z ruky a položí ji na kolej **druhého týmu**. To by měla být poslední karta na obou kolejích. Tato karta má pomoci přesvědčit strojvůdce, že má pokosit právě tu DRUHOU kolej. Zbylé karty opět odhodte.

5. Každý tým zahraje doplňkové karty

A konečně každý hráč, který si dobral **doplňkové** karty, položí jednu z nich **k jakémukoli tvorovi na kterékoli trati**. Potom odhodte nepoužité doplňkové karty.

Chytrému napověz: Doplňkové karty můžete přiřadit k **čemukoli** na trati. Například u karty „Vraždicí mim“ můžete přidat doplněk k mimovi, nebo k jeho nebohé oběti. Možná že ta paní má 80% šanci stát se příštím Hitlerem. Kdo ví?

6. Oba týmy se hádají (jako) o život

Teď přichází ta nejdůležitější část! Strojvůdce se musí rozhodnout, po které koleji svou nezadržitelně rozjetou tramvaj pošle, čímž všechno živé na této trati odsoudí k záhubě.

Než se však definitivně rozhodne, měli by se ho všichni členové obou týmů usilovně snažit přesvědčit, ať se vydá tou druhou kolejí... jako by na tom závisel jejich vlastní život!

Jakmile se strojvůdce rozhodne, rozjede osudnou tramvaj a všichni na vybrané koleji zemřou. Každý hráč „přejetého“ týmu obdrží jeden žeton smrti jako svou osobní černou skvrnu na duši.

7. Směle k dalšímu dilematu!

Všechny zahané karty odhodte na patričné odhazovací hromádky. Pokud v kterémkoli dobíracím balíčku dojdou karty, zamíchejte příslušnou odhazovací hromádku, utvořte nový balíček a pokračujte ve hře.

Hráč po levici aktuálního strojvůdce se stane novým strojvůdcem pro příští kolo. Pootočte list s výhybkou tak, aby strana s jednou kolejí mířila na nového strojvůdce. Ostatní hráči se opět zhruba rozdělí na dva týmy sedící po obou stranách nového strojvůdce. Díky tomu jsou týmy každé kolo jiné. Nové dilema může začít!



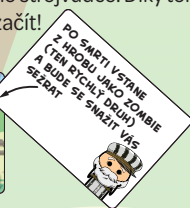
Vždy pracující přemáhá otec



Hledá jsem zdražky



Předokl. špehující a děsivému hříbiti



Po smrti vrátím z hrobu jako kombie a budu se snažit žít



Všichni zdravotní sestry světa



Všech na tebe počít



Vraždicí mim



Má 80% šanci stát se příštím Hitlerem

V novém kole opakujte kroky 1–7. Jakmile se všichni hráči vystřídají v roli strojvůdce, hra končí! (Ve hře 3–5 hráčů hra končí poté, co byli všichni strojvůdcem dvakrát.)

Kdo vyhrál?

Jatka pokračují, dokud si každý hráč nezkusil sevřít v ruce osudnou výhybkovou tyč. Potom vyhrává ten hráč, který nasbíral nejméně žetonů smrti. V případě shody se všichni vraťte domů k rodinám a buďte rádi, že je ten masakr za vámi.

Varianta „férovej Tonda“

Šalinfíra Tonda přichází podat pomocnou ruku! V této variantě předejte na začátku kola žeton Tondy hráči, který má nejvíce žetonů smrti. Držitel žetonu si může v kroku 1 dobrat **3 doplňkové karty navíc** a v kroku 5 jednu navíc zahrát.

Varianta „vražední komplicové“

Pokud si chcete užít více doplňkových drbů o postavách na kolejích, každý hráč krom strojvůdce by si měl v každém kole dobrat tři doplňkové karty a jednu z nich zahrát. Tím budou kola delší a komplikovanější, ale možná se vám to bude víc líbit. My vás za to soudit nebudeme!

Varianta „všichni tady chcípnete“

V této variantě dáváte v kroku 2 na obě koleje náhodně otočenou kartu **vinných** namísto **neviných**. Dilema „kdo si víc zaslouží žít“ se tím spíše mění v „kdo si víc zaslouží zemřít“.

Tiráž

Autor hry: Scott Houser

Vývoj: Ben Kepner, James Hudson, Derek Funkhouser, Aris Bionat, Rob DenBleyker

Ilustrace: Trisha Romová, Stacey Silvová, Denise Magdalová, Autumn Nethertonová, Steve Steinaway, Chance Kubesh, Geoff Galt

Grafický design: Kate Finchová

Pravidla: Ben Kepner, Kate Finchová

© Copyright 2019, Explosm, LLC a Skybound, LLC. Všechna práva vyhrazena. Žádnou část tohoto díla není možné reprodukovat bez svolení.

Cyanide & Happiness (Kyanid a Štěstí) vytvořili: Kris Wilson, Rob DenBleyker a Dave McElfrick.



CYANIDE & HAPPINESS

Český překlad a sazba: Michal „meysha“ Stárek

Jazykové korektury: Marek „Jemňous“ Dvořák, Lubomír „Radar“ Rek, MINDOK

Ilustrace postavíček ze seriálu O krtkovi: Ivana Stárková

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního V tom případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz net na **(+420) 272 656 610**, my vám chybějící materiál ihned

MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

mindok.cz

[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

[/_mindok_](https://www.instagram.com/_mindok_)