



Nechcete číst pravidla?
Podívejte se na videonávod!



DÍTĚ V DOMĚ

Česká verze



2 hráči



20 min



6+

Základní princip hry:

Dítě v domě je kooperativní hra pro dva hráče. V roli rodičů se budete starat o miminko. Plnit jeho potřeby a zároveň pečovat o chod domácnosti a odpočívát.

Obsah hry

12 žetonů
ve tvaru srdíček



76 karet:

– 24 karet pro prvního hráče (karty s modrým rubem)

- 2 speciální karty s fialovým srdíčkem v rohu karty
- 5 karet domácích prací se žlutým srdíčkem v rohu karty
- 5 karet odpočinku s modrým srdíčkem v rohu karty
- 12 karet bez srdíčka

– 24 karet pro druhého hráče (karty se žlutým rubem)

- 2 speciální karty s fialovým srdíčkem v rohu karty
- 5 karet domácích prací se žlutým srdíčkem v rohu karty
- 5 karet odpočinku s modrým srdíčkem v rohu karty
- 12 karet bez srdíčka



– 20 karet potřeb miminka

- 12 karet se zeleným srdíčkem v rohu karty (jednodušší potřeby miminka)
- 8 karet s červeným srdíčkem v rohu karty (složitější potřeby miminka)



- 3 karty spícího miminka
- 1 karta příručky rodiče (karta v hnědé barvě)
- 4 karty spokojenosti miminka (s miminkem v trojúhelníku na rubu karty)



Příprava hry:

Doprostřed stolu položte 4 karty spokojenosti miminka a na každou z těchto karet umístěte 3 žetony srdíček.

Rozdělte si role rodičů a vezměte si příslušný balíček karet (**modré karty hráče 1 a žluté karty hráče 2**). Každý z těchto balíčků obsahuje 2 speciální karty s fialovým srdíčkem v rohu, vyberte si pouze jednu (viz **Speciální karty**) a druhou vraťte do krabice. Následně balíček zamíchejte a položte před sebe lícem dolů. Takto si každý z vás vytvořil svůj **dobírací balíček**.

Nyní si připravte **balíček miminka**, který bude mít celkem 13 karet. Pro první hru doporučujeme vzít 9 náhodných karet potřeb miminka se **zeleným srdíčkem**, následně přidat 3 karty spícího miminka a zamíchat. Vytvořený balíček položte doprostřed stolu lícem dolů. Nakonec na vrch tohoto balíčku položte kartu příručky rodiče lícem nahoru.

Pokud si budete chtít v následujících hrách zvýšit obtížnost, vyměňte 1–5 náhodných karet potřeb miminka se **zeleným srdíčkem** za stejný počet náhodně zvolených karet s **červeným srdíčkem**.

Čím více karet vyměníte, tím bude hra složitější. Karty s **červeným srdíčkem** znázorňují dvě potřeby, které budete muset uspokojit zároveň.

Karty spokojenosti miminka s žetony



Balíček hráče 1

Balíček miminka

Balíček hráče 2

Průběh hry:

Hra má dvě kola, kde každé kolo představuje jeden den v životě miminka. V průběhu kola hráči vykládáním karet z ruky uspokojují potřeby miminka, vykonávají domácí práce a odpočívají. Miminko rovněž spí a v tu chvíli není třeba uspokojovat žádnou jeho potřebu.

1. Kolo

Začínajícím hráčem se stává ten, kdo si naposledy hrál s miminkem.

Začínající hráč si vezme **kartu příručky rodiče** z vrchu balíčku miminka. Tato karta mu umožní podívat se na dalších **8 horních karet** balíčku miminka. Dále již kartu příručky rodiče nebudete v této hře potřebovat a můžete ji vrátit do krabice. Začínající hráč si tedy prohlédne prvních 8 karet. **Karty nemíchá** ani je neukazuje druhému hráči, ale na jejich základě odvypráví příběh tak, aby si oba hráči zapamatovali potřeby miminka, a to včetně jejich pořadí. Poté karty **ve stejném pořadí** vrátí zpět na vrch balíčku miminka lícem dolů.

Příklad:

Anežka si vzala kartu příručky rodiče a mohla se tak podívat na prvních 8 karet balíčku miminka. Uviděla tyto karty:



Odvyprávěla tedy příběh, který tyto karty a jejich posloupnost popisuje: „Když jsme si přivezli miminko z porodnice, tak jsme ho nejdřív museli **přebalit (1)**. Miminko si hned poté chtělo **hrát (2)**, **pomazlit se (3)**, až mu z toho **vyhládlo (4)**. Po nakrmení jsme se s ním zase **mazlili (5)**, dále jsme si **hráli (6)** dokud **neusnulo (7)**. Když se miminko probudilo, čekalo nás další **přebalování (8)**.“

Nyní si každý z hráčů vezme **6 karet** z vrchu svého dobíracího balíčku.

Následně oba z hráčů zahrájí libovolnou kartu z ruky. Hráči mohou zahrát kartu uspokojující potřebu miminka, speciální kartu (**s fialovým srdíčkem, viz Speciální karty**), kartu domácích prací (**se žlutým srdíčkem, viz Domácí práce**) nebo kartu odpočinku (**s modrým srdíčkem, viz Dobírání karet**), případně zahrát libovolnou kartu lícem dolů (viz **Dobírání karet**). Během zahrání karty se spolu hráči mohou domlouvat, jakou kartu zahrájí.

Zahrané karty vykládají hráči lícem před sebe a skládají je za sebou v pořadí, v jakém byly zahrány. Karty domácích prací se vysunou nad úroveň ostatních zahráných karet, aby bylo patrné, jaké domácí práce již byly splněny.

Poté se otočí první karta z balíčku miminka, položí se lícem nahoru vedle balíčku a **vyhodnotí se** (viz **Vyhodnocení karet**).

Po vyhodnocení karet hráči vyloží další kartu z ruky před sebe, otočí se karta z balíčku miminka a opět se vyhodnotí. Takto se postupuje, dokud nebude otočena a vyhodnocena poslední karta z balíčku miminka. V tu chvíli 1. kolo hry končí.



2. Kolo

Balíček miminka **nemíchejte**, pouze ho otočte zpět lícem dolů. Vezměte si do ruky zpět své zahrané karty (včetně těch z odhazovacího balíčku) a zamíchejte je. Takto jste si vytvořili dobírací balíček pro 2. kolo. **Ve 2. kole hráči už nepoužijí kartu příručky rodiče**, potřeby miminka a jejich pořadí si musí pamatovat z 1. kola. Dále se postupuje jako v 1. kole.

Poznámka: Žetony srdíček se mezi koly na karty spokojenosti miminka **nedoplňují**.

Vyhodnocení karet:

Pokud karta potřeby miminka znázorňuje jednu potřebu (**má zelené srdíčko v rohu**), je třeba, aby alespoň jeden z hráčů uspokojil danou potřebu, a to zahráním karty této potřeby z ruky, případně zahráním speciální karty z ruky (viz **Speciální karty**).

Pokud karta potřeby miminka znázorňuje dvě potřeby současně (**má červené srdíčko v rohu**), je třeba, aby obě potřeby byly hráči uspokojeny, a to tak, že každý z hráčů zahraje kartu jedné potřeby z ruky, případně pomocí zahrání speciálních karet z ruky (viz **Speciální karty**).

Za každou neuspokojenou potřebu na kartě ztrácí hráči 1 žeton srdíčka z karty spokojenosti miminka dané potřeby. Pokud na některé kartě spokojenosti nezbyde ani jeden žeton srdíčka, miminko je nespokojené a hru jste prohráli.

Pokud je odhalena karta **spícího miminka**, miminko žádnou potřebu nemělo a efekt uspokojení potřeby miminka se nevyhodnocuje. Jedná se o ideální čas pro vyložení karet domácích prací nebo karet odpočinku.

Příklad 1:

Anežka zahrála kartu přebalení a Karel zahrál kartu odpočinku. Po otočení karty z balíčku miminka se ukázalo, že miminko chce přebalit. Potřebu přebalení uspokojila Anežka.

Příklad 2:

Anežka zahrála kartu mazlení a Karel zahrál speciální kartu **super rodič**. Po otočení karty z balíčku miminka se ukázalo, že miminko chtělo nakrmit. Anežka sice tuto potřebu neuspokojila, nicméně Karel potřebu miminka pokryl kartou **super rodiče**.

Příklad 3:

Anežka zahrála kartu přebalení a Karel zahrál kartu krmení. Po otočení karty z balíčku miminka se ukázalo, že miminko chtělo přebalit a zároveň nakrmit. Obě tyto potřeby hráči uspokojili.

Příklad 4:

Anežka zahrála kartu multitasking, která ji okamžitě dovoluje zahrát další 2 karty z ruky. K této kartě hraje svou kartu hraní a kartu mazlení. Je si jista, že miminko bude potřebovat obstarat právě tyto potřeby. Karel se tedy rozhodne zahrát kartu domácích prací. Anežka měla pravdu! Po otočení karty z balíčku miminka se ukázalo, že miminko si chtělo skutečně hrát a zároveň potřebovalo nakrmit. Karel sice nezahrál žádnou kartu potřeb miminka, nicméně Anežka pokryla obě potřeby miminka svými kartami.

Domácí práce:

Během každého kola hráči musí provést **5 domácích prací**: vytřít, uvařit, vyluxovat, vyžehlit a vyprat. A to zahráním příslušné karty se **žlutým srdíčkem v rohu**. Každý hráč má ve svém dobíracím balíčku 1 kartu od všech těchto domácích prací. Každou domácí práci je třeba vykonat pouze jednou, tedy stačí, když kartu dané domácí práce zahraje v daném kole pouze jeden z hráčů. Pokud hráči nezahrají všechny domácí práce během daného kola hry, **ztrácí 1 žeton srdíčka z každé karty** spokojenosti miminka (celkem 4 žetony srdíček), a to **za každou chybějící kartu** domácích prací.

Příklad 1:

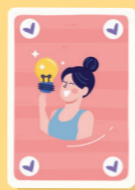
Karel vytřel, vyluxoval a vypral. Anežka uvařila a vyžehlila. Dohromady tedy splnili všechny domácí práce, a tak na konci kola neztratili žádné žetony srdíček z karet spokojenosti miminka.

Příklad 2:

Karel uvařil. Anežka vytřela a vyluxovala. Ani jeden z hráčů ovšem nevyžehlit ani nevypral, tudíž 2 domácí práce nebyly splněné. A proto na konci kola ztratili 2 žetony srdíček z každé karty spokojenosti miminka (celkem 8 žetonů srdíček).

Speciální karty:

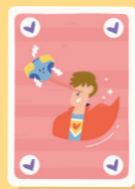
Oba hráči si před začátkem hry do svého dobíracího balíčku zvolí jednu speciální kartu s fialovým srdíčkem v rohu:



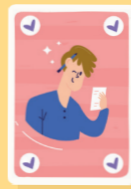
Mateřský instinkt umožňuje hráči podívat se na 2 vrchní karty z balíčku miminka. Tato karta se hraje nad rámeček tahu hráče. Je tedy možné nejen poradit spoluhráči, co miminko potřebuje, ale na tyto potřeby sám reagovat, tedy sám hrát potřebnou kartu.



Multitasking dovoluje hráči v tomto i v následujícím tahu hrát 2 karty současně. Tato karta se hraje nad rámeček tahu hráče, proto je možné v daném tahu hrát spolu s ní 2 další karty.



Super rodič uspokojí 1 jakoukoli potřebu miminka. Potřebu, kterou karta uspokojuje, si hráč zvolí po odhalení karty z balíčku miminka.



Plánovač umožňuje hráči vzít si 2 libovolné karty zpět do ruky ze svého odhazovacího balíčku. A rovněž spoluhráči umožňuje dobrat 1 libovolnou kartu z jeho odhazovacího balíčku. Tato karta se hraje nad rámeček tahu hráče.

Poznámka: Poslední 4 karty v balíčku miminka zůstaly na začátku hry neodhalené. Pro tyto karty je vhodné si ponechat některou speciální kartu, případně zahrát právě takové karty potřeb, které vás nejvíce ohrožují (karta dané spokojenosti má nejméně žetonů srdíček, tudíž takovou kartu je vhodné zahrát i když nevíte, jakou potřebu bude miminko vyžadovat).

Dobírání karet:

Hráči hrají karty z ruky. Ve hře jsou tři možné způsoby, jak si do ruky doplnit karty ze svého dobíracího balíčku:

- Zahráním karty odpočinku (**karty s modrým srdíčkem**) si hráč dobere karty ze svého dobíracího balíčku do celkového počtu **6 karet**. Zahrání karty odpočinku se počítá jako samostatný tah.
- Zahráním libovolné karty rubem nahoru si hráč dobere 2 karty ze svého dobíracího balíčku. Vždy je možné mít na ruce max. 6 karet. Takové zahrání karty se počítá opět jako samostatný tah.
- Libovolnou kartu z ruky je možné odhodit (do svého odhazovacího balíčku) a místo ní si dobrat kartu ze svého dobíracího balíčku. Nejedná se o zahrání karty, tedy o tah. Je možné provádět kdykoli a v libovolném množství, **ale dejte pozor, ať si takto nespotebujete všechny karty z dobíracího balíčku, jelikož je budete v budoucnu potřebovat.**

Dobírací balíček se obnoví pouze po 1. kole. Pokud hráči dojdou karty v dobíracím balíčku v průběhu kola, dohrává dané kolo pouze kartami na ruce. Pokud hráči dojdou i karty na ruce, tzn. nemá žádné karty, které by mohl zahrát, dané kolo pro něho končí.

Cíl hry:

Cílem je neztratit 3 žetony srdíček téže potřeby z karty spokojenosti miminka během dvou herních kol. Podaří-li se to hráčům, miminko je spokojené a hráči vyhrávají. Pokud hráči ztratí 3 žetony srdíček téže potřeby miminka, hra okamžitě končí a hráči prohráli.



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Autoři projektu: Vládík a Vendy Arazimovi
Vedoucí realizace projektu: Marek Vejborný
DTP: Petra Hochmannová
Ilustrace: Michaela Máslová

O vznik hry se zasloužili svými hlasy i diváci první řady reality show Den deskovek. Více informací o této show zjistíte na:

