LÉKAŘSKÝ PŘEDPIS

Rx

Nežádoucí účinky

Jméno: _____

Indispozice: _____

Předpis: *pravidla a pokyny*

PŘEČTĚTE SI PŘÍBALOVÝ LETÁK

OŠETŘUJÍCÍ LÉKAŘ
TTGAMES

Pohleďte, lidská mysl sužovaná nemocemi a démony! Vyhraje ten, kdo jako první své démony zažene a uzdraví se. Toho dosáhnete užíváním všemožných léků či podstoupením terapie—ale pozor! Každá medicína má nějaké nežádoucí účinky, kterých mohou protihráči využít a spustit u vás nové duševní poruchy.

PŘÍPRAVA

V balíčku jsou 4 typy karet:

DUŠEVNÍ PORUCHY **LÉKY** **ZÁCHVATY** **TERAPIE**

Oddělte z balíčku všechny karty duševních poruch a zamíchejte je. Každý hráč před sebe dostane 4 karty poruch lícem nahoru. Tyto karty určují hráčův duševní stav.
V případě šesti a více hráčů rozdejte pouze 3 karty.

Duševní stav nikdy nemůže obsahovat dvě stejné poruchy. Pokud se tak stane při rozdávání, jednoduše vložte kartu dospod balíčku a vezměte si novou.

Poté zamíchejte zbývající poruchy zpět do balíčku a každému hráči rozdejte lícem dolů 4 karty, které si vezme do ruky.

Zbylé karty položte lícem dolů na stůl, toto bude dobírací balíček. Odhozené karty pokládejte lícem nahoru vedle něj, ty vytvoří odhazovací balíček. Pořadí tahů je ve směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který měl naposledy noční můru.

JAK VYHRÁT

První hráč, který ve svém duševním stavu nemá žádné neléčené duševní poruchy vyhrává hru. Můžete také pokračovat ve hře, dokud nezůstane poslední ztroskotanec.

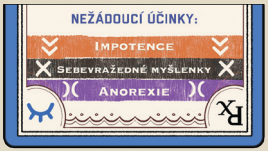
TAHY

Na začátku svého tahu si hráč dobere dvě karty do ruky. Poté může až dvě karty z ruky zahrát. Hraní karet není povinné. Na konci tahu může mít hráč v ruce maximálně 6 karet. Karty navíc putují na odhazovací balíček.

Níže jsou uvedeny možnosti, jak mohou hráči své karty zahrát (pamatujte, pouze dvě za tah)...

LÉČENÍ DUŠEVNÍ PORUCHY: Pokud máte lék, na některou z vašich duševních poruch, můžete jej umístit na kartu poruchy.

ZPŮSOBENÍ DUŠEVNÍ PORUCHY JINÉMU HRÁČI: Pokud má některý hráč lék na kartě duševní poruchy, je náchylný k nežádoucím účinkům vyloženého léčiva. Pokud máte v ruce kartu některého z těchto nežádoucích účinků, můžete mu tuto poruchu přidat do duševního stavu.



Jinému hráči můžete přidat pouze duševní poruchy uvedené na seznamu nežádoucích účinků jeho léčiv. Pokud si protihráč neléčí žádnou duševní poruchu, není ani náchylný k novým poruchám.

Nezapomeňte, že nikdo nemůže mít ve svém duševním stavu dvě stejné poruchy. To platí i pro duševní poruchy, které jsou již léčeny.

PODSTOUPENÍ TERAPIE: Karta terapie funguje jako univerzální lék. S její pomocí se zbavíte téměř jakékoliv své duševní poruchy. Obě karty pak putují na odhazovací balíček.

Jediná duševní porucha, které se terapií nezbavíte je třesavka. Zároveň neexistuje lék na anorexii—k vyléčení musíte použít kartu terapie.
Pozor - pokud se zbavíte duševní poruchy pomocí karty terapie, můžete tuto poruchu v průběhu hry získat znovu.

ZPŮSOBENÍ ZÁCHVATU JINÉMU HRÁČI: Zahráním karty záchvat můžete u protihráče spustit projevy jedné z jeho neléčených duševních poruch.

Po důkladném zvážení, která duševní porucha se má u protihráče projevit, umístěte kartu záchvatu na vámi zvolenou poruchu. Protihráč se nemůže bránit. Po vyhodnocení kartu záchvatu odhoďte a vyžívejte se v cizím utrpení.

Hráčův tah končí poté, co zahraje dvě karty (nebo se rozhodne tah ukončit dříve). Jakmile dojdou karty v dobíracím balíčku, zamíchejte odhozené karty a vytvořte z nich nový dobírací balíček. Odhození karty se nepočítá do limitu dvou karet.

Hra končí, jakmile některý z hráčů nemá ve svém duševním stavu žádnou neléčenou duševní poruchu a stává se tak vítězem!

VYJEDNÁVÁNÍ

Můžete uzavírat dohody s ostatními hráči, ale vždy dodržujte tato pravidla:
1. Ve svém tahu nemůžete zahrát více než dvě karty.
2. Nemůžete hrát karty, když nejste na tahu.
3. I když nejste na tahu, můžete si s protihráči vyměňovat karty.

DOMÁCÍ PRAVIDLA

Chcete mít 2 stejné duševní poruchy? Chcete někomu jinému pomoci vyléčit poruchu využitím vaší karty léku? Toto není oficiálně povoleno, ale to ani domácí výroba slivovice. Váš dům, vaše pravidla.

STRATEGICKÉ TIPY

1. **SEZNAMTE SE S MOŽNÝMI PROJEVY VAŠICH DUŠEVNÍCH PORUCH**: Toto je základ strategie. Přečtěte si seznam projevů vašich duševních poruch, zjistěte, k čemu jste náchylní, a dle toho upravte styl hry.

2. **POZOR NA ŠÍLENSTVÍ**: Projevem šílenství je odhození všech vašich vyložených léků. Pokud máte neléčené šílenství, zvažte užívaní léků na ostatní poruchy, ale zároveň nečekejte moc dlouho. Někdy musíte riskovat a začít poruchy léčit, abyste nezůstali za ostatními příliš pozadu.

3. **KŘEČKOVÁNÍ LÉKŮ NEMUSÍ BÝT NEJLEPŠÍ TAKTIKA**: Spousta projevů duševních poruch má za následek odhození karet. Pokud chcete s léčením počkat, důkladně si prostudujte vaše duševní poruchy.

4. **PONECHTE SI I TO, CO POTŘEBUJÍ OSTATNÍ**: Vám je sice lék na gambling k ničemu, ale může to být jediná karta, která soupeře dovede k vítězství. Ponechte si ji, odhoďte nebo ji vyměňte—je to na vás.

5. **VYJEDNÁVÁNÍ**: Je dovoleno uzavírat dohody. Udělejte soupeři nabídku, která se neodmítá.

Česká redakce: Tabletop Games
Český překlad: Svatoslava Dlapa a Karolína Vítková
Korektura: Dagmar Záborská
Grafická úprava: Zdeněk Marášek
Zvláštní poděkování: creavision.cz

www.ttgames.cz

V případě, že vám ve hře chybí některá část herního materiálu, nemusíte hru reklamovat na prodejně. Můžete se obrátit přímo na nás. Napište e-mail na info@ttgames.cz a my vám chybějící herní materiál pošleme.

Několik slov závěrem k tématu duševních poruch. Naším záměrem není bagatelizovat vážnost duševních onemocnění. Hrou se snažíme přispět k odstranění stigmatizace a zlepšit porozumění těmto stavům. Doufáme, že naše úsilí povede k otevřenější a empatičtější diskuzi o duševním zdraví, a že naše hra bude nástrojem k osvětlení této důležité problematiky.

Informace ohledně problematiky duševních poruch, včetně toho, kde sehnat pomoc, můžete najít zde:

https://linkapsychickepomoci.cz/
https://nepanikar.eu/aplikace-nepanikar/

©2021 Pillbox Games 1072 Bedford Ave #88 Brooklyn, NY 11216

PŘEHLED ZÁKLADNÍCH PRAVIDEL

Příprava hry: Každý hráč před sebe dostane 4 karty poruch lícem nahoru (duševní stav) a další 4 karty do ruky.

Na začátku každého tahu si hráč dobere do ruky dvě karty a následně až dvě zahraje.

Snažte se léčit své duševní poruchy použitím odpovídajících léků.

Nežádoucí účinky uvedené na lécích definují poruchy, které můžou vaši protihráči přidat do vašeho duševního stavu (pokud takovou poruchou již netrpíte).

Karty terapie odstraňují neléčené poruchy vašeho duševního stavu (odhazujete obě karty).

Karta záchvat spouští projevy uvedené na protihráčově neléčené poruše.

Buďte první, kdo se vyléčí, a vyhrajte hru!

Více informací na ttgames.cz

Poruchy	Nežádoucí účinky	Projevy
Šílenství		Odhoďte všechny léky z duševního stavu.
Sebevražedné myšlenky		Odhoďte všechny karty z ruky.
Deprese		Na jedno kolo odejděte od stolu.
Třesavka		Máte tři vteřiny na odhození tří karet z ruky, jinak musíte odhodit všechny.
Gambling		Původce záchvatu může náhodně táhnout tři karty z vaší ruky.
Úzkost		Původce záchvatu si může vybrat jednu kartu z vaší ruky.
Impotence		Jedno kolo nemůžete hrát karty.
Anorexie		Jedno kolo si nedoberete karty.