FIASKO

PRAVIDLA HRY



KDYŽ SE
STŘETNOU
VELKÉ PLÁNY
A SLABÁ VŮLE

CO NALEZNETE UVNITŘ?

- **5 přehledových karet pro hráče**
- **1 hrací deska zlomu/dopadu**
- **1 balíček pohonu (54 karet).** Pohon se skládá z 32 karet výsledku (16 pozitivních a 16 negativních), 20 karet dopadu a 2 karet Nechme to být.
- **3 balíčky scénářů (každý s 54 kartami).** Na zadní straně krabičky každého scénáře je vždy vytištěno shrnutí („Oč jde“). Každý balíček obsahuje 1 kartu podnětů, 18 karet vztahů, 13 karet potřeb, 9 karet předmětů, 9 karet míst a několik prázdných karet, které si můžete popsat podle svého.

CO JE TO FIASKO?

FIASKO je vyprávěcí příběhová hra, inspirovaná filmy o druhořadých podvodech, které se katastrofálně zvrtnou. Budete vyprávět příběh o obyčejných lidech s velkými plány a slabou vůlí. Mnozí přijdou o život, další o dobrou pověst, budou uděleny bolestivé životní lekce, a pokud budete mít opravdu velké štěstí, možná se vám podaří skončit alespoň tam, kde jste začínali. Pravděpodobně ale štěstí mít nebudete.

Cílem této hry je společně si s přáteli vyprávět zábavný příběh o lidech a jejich chybách a selháních. Postavám, za které budete hrát, se budou nevyhnutelně dít špatné věci a hra bude fungovat nejlépe, když se budete společně snažit přijít na ty nejzajímavější způsoby, jak toho dosáhnout.

K tomu, abyste si tuhle hru zahráli, potřebujete to, co naleznete uvnitř této krabice, dva až čtyři další přátele, zhruba dvě hodiny času a opravdu černý smysl pro humor.



14+



2 HODINY



3–5 HRÁČŮ

PŘÍPRAVA HRY

K hraní **FIASKA** budete vždy potřebovat balíček pohonu, ke kterému si vyberete balíček scénáře dle své volby. Dále si připravte hrací desku a přehledové karty.

1. Umístěte hrací desku doprostřed stolu a každému hráči rozdejte jednu přehledovou kartu. **Balíček karet pohonu** roztřiďte. Dejte zvlášť karty **dopadu**, karty **výsledku** a karty **Nechme to být**.
2. Karty dopadu umístěte čísly vzhůru, vytvořte z nich balíček a umístěte jej na hrací desku.
3. Pod karty dopadu umístěte jednu kartu Nechme to být.
4. Rozdělte karty výsledku na dva balíčky: pozitivní a negativní a každý z nich zvlášť zamíchejte.
5. Náhodně vyberte dvě pozitivní a dvě negativní karty za každého hráče a umístěte je symboly nahoru v hromádkách na určená pole na hrací desce. Viz níže uvedenou tabulku.
6. Zbývající karty výsledku odložte stranou. V této hře je nebudete potřebovat.

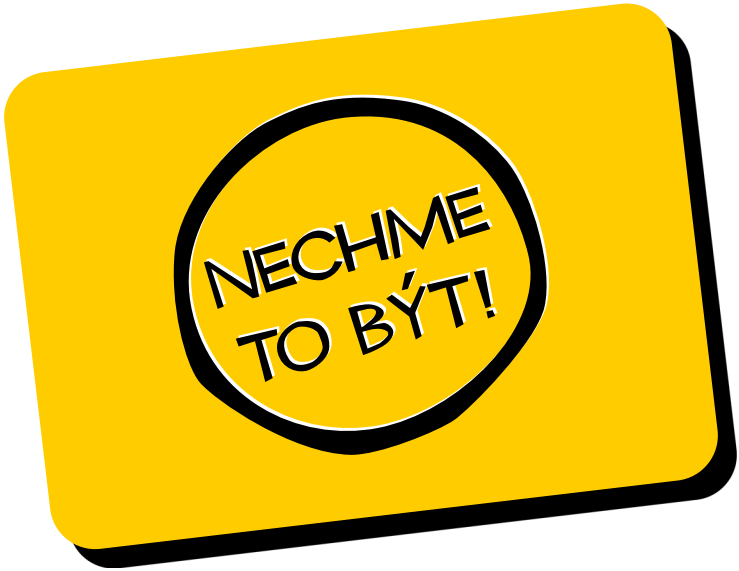
POČET HRÁČŮ	POZITIVNÍ KARTY	NEGATIVNÍ KARTY
3	6	6
4	8	8
5	10	10

CHCETE HRÁT V ŠESTI NEBO VÍCE HRÁČÍCH?
Pokud máte šest až osm hráčů, přečtěte si odstavec „Hraní v šesti a více hráčích“ v části „Pokročilá hra“.

NECHME TO BÝT

Příběhy, které **FIASKO** vytváří, vás mohou zavést do opravdu temných zákoutí, avšak neměly by nikdy vést do míst, která hráči navštívit nechtějí. Pokud se pro kteréhokoliv hráče stane v kterémkoliv okamžiku nějaká situace nepříjemnou, může poklepat prsty na kartu Nechme to být.

Když na kartu někdo poklepe, vraťte se o kousek zpět, situaci přehodnoťte a příběh trochu pozměňte. Karta Nechme to být je nenásilnou připomínkou toho, že cílem je hrát s otevřenou myslí a snahou o to, aby se vaši přátelé u stolu cítili dobře, a důvěrou v to, že oni se snaží o totéž u vás.



KARTY



VZTAHY

Karty vztahů definují spletitou síť vazeb mezi postavami. Mezi každou dvojicí sousedících hráčů bude jedna karta vztahu.

POTŘEBY

Karty potřeb určují, co která postava chce, a budou pravděpodobně tvořit jádro vašeho příběhu.





PŘEDMĚTY

Karty předmětů přinášejí do hry zajímavé rekvizity, díky nimž bude příběh pestřejší.

MÍSTA

Karty míst představují často navštěvovanou nebo pro příběh důležitou lokaci.



PŘÍPRAVA HRY

NACHYSTEJ SI SVÉ FIASKO

1. Zvolte si balíček **scénáře**. Scénář je prostředí, v němž se bude váš příběh odehrávat. V základní hře naleznete tři scénáře. Přečtěte si nahlas popisek na zadní straně krabičky každého scénáře (uvedený nadpisem „Oč jde“) a vyberte si z nich ten, který se všem líbí.
2. Vyjměte karty scénáře z krabičky a odložte stranou kartu **podnětů** a všechny prázdné karty.
3. Zamíchejte ostatní karty **vztahů**, **potřeb**, **předmětů** a **míst** dohromady a vytvořte z nich balíček.
4. Tento balíček rozdělte přibližně rovnoměrně mezi všechny hráče. Dejte všem hráčům chvíli, aby si prohlédli své karty.
5. Začínajícím hráčem je ten, kdo nedávno poškodil něco cenného. Zvolí ze své ruky kartu vztahu a umístí ji mezi libovolné dva hráče, kteří sedí vedle sebe. Každý hráč bude mít svou postavu a karta vztahu určuje její vztah k postavě jiného hráče.
6. Po směru hodinových ručiček budou hráči postupně umisťovat po jedné kartě vztahu, dokud nemá každý hráč po jedné kartě vztahu po své levici i pravici. Pokud hráč nemá na ruce žádnou kartu vztahu nebo se mu žádná z nich nelíbí, může umisťování karty přeskočit.
7. Jakmile jsou vztahy mezi postavami určeny, promluvte krátce v širších souvislostech o očividných možnostech. Například u vztahů, které určují dvě role ve vztahu („Kriminálník a detektiv“ nebo „Čaroděj a učeň“), kdo z vás je kdo? Toto určení můžete později změnit, když budete ke vztahu postav přidávat další podrobnosti.

PŘÍKLAD:
URČOVÁNÍ VZTAHŮ

ALENA: Takže, čím začneme?

BOHDAN: Potřebujeme si mezi sebou určit vztahy.

CYRILA: Jednu kartu vztahu budeš mít společně s Bohdanem, jednu společně se mnou a jednu budeme mít Bohdan a já.

ALENA: Chápu. Takže si můžu zvolit kteroukoliv kartu, co se mi líbí?

BOHDAN: Ano, a umísti ji, mezi koho chceš!

ALENA: Takže můžu vybrat vztah „Minulost: Vzájemní strážci zlověstného tajemství“ a umístit ho mezi vás dva?

BOHDAN: Jasně. Klidně to tak udělej, prosím. A jestli nejste proti, dal bych mezi vás dvě kartu „Milostný vztah: Rozvedení a znovu sezdaní manželé“.

ALENA: Paráda!

CYRILA: Jasně, díky, že ses zeptal. A mezi vás třeba „Zločin: Výrobce drog a dealer“?

ALENA: A kdo bude dealer?

CYRILA: To zatím nevíme. Ale pokud za něj hrát nechceš, tak zajistíme, abys to nebyla ty. Nebo můžu vybrat nějakou jinou kartu vztahu.

ALENA: Naopak, mně se to líbí!

CYRILA: Tak výborně!

BOHDAN: Bezva, tak vztahy máme určené a vypadá to dobře...

8. Hráči budou pokračovat ve střídání se a umisťování po jedné kartě, nyní budou volit mezi kartami předmětů, potřeb a míst. Kartu vždy umístí pod dříve umístěnou kartu vztahu. Ke každé kartě vztahu bude vždy umístěna právě jedna další karta. Ve hře by se vždy měla objevit alespoň jedna a ne více než dvě karty od každého druhu. Prohlédněte si na následující straně, jak by mělo rozložení karet na stole vypadat.

Ve hře tří hráčů je jedna karta předmětu, jedna potřeby a jedna místa.



Ve hře čtyř hráčů je jeden předmět, dvě potřeby (nemohou být vedle sebe) a jedno místo.



Ve hře pěti hráčů je situace stejná jako ve čtyřech, jen bude o jeden předmět nebo místo více.

POSTAVY A SITUACE

9. Nyní, když máte s postavami po své pravici i levici určeny spletité vztahy – a k nim i nějaké ty zábavné detaily –, proberte společně, co by vaše postava s ohledem na dané vazby mohla být zač. Zde je několik tipů:

- Použijte očividné řešení a zajistěte, že obě zúčastněné strany mají na vztahu stejný podíl. Pokud vztah naznačuje nerovnost, určete, kdo je nadřízený a kdo podřízený. Pokud vztah naznačuje milostný poměr, rozhodněte, zda jsou v tomto poměru obě postavy či zda mají obě zájem o někoho třetího.
- Improvizujte a snažte se vybudovat ty nejzábavnější situace. Nemusíte vše řešit dopodrobna, ale měli bysta například vědět, kdo koho nenávidí a proč je zrovna tohle místo tak důležité.

PŘÍKLAD:
ROZVINUTÍ VZTAHŮ

BOHDAN: Tak fajn, vztahy jsme si určili a vypadá to zajímavě. Teď ještě přidáme předmět, potřebu a místo.

ALENA: Můžeme kamkoliv?

BOHDAN: Ke každému vztahu připojíme jednu kartu. Bude pro každou z těch postav z nějakého důvodu velmi důležitá.

CYRILA: Tohle se mi líbí: Místo: Obchodní centrum: Vybroušené šperky. To zavání nějakými podloudnými kšefty, to bude bezva. Umístím to mezi nás dvě, Aleno.

ALENA: Takže naše postavy jsou v manželství s komplikovanou minulostí a pracují v klenotnictví.

BOHDAN: A já přidám potřebu: Vyspat se... se svým nejlepším přítelem a dám ji k našemu vztahu, Cyrilo.

ALENA: Na tohle využiju „Nechme to být“, Bohdane.

BOHDAN: Dobře, žádný problém. Tak co tahle potřeba: Srovnat účty... s místním drogovým dealerem?

ALENA: To se mi líbí.

CYRILA: Super. Takže máme nějaké společné tajemství a chceme společně dostat místního dealera drog?

BOHDAN: A nebo ho jeden z nás dostat chce a druhý ho chce chránit. Ta potřeba ale musí být pro oba důležitá, i když pro každého třeba z jiného důvodu.

CYRILA: Jasně, rozumím, ten dealer můžeš být ty, něco jsi mi provedl a já to vím. Co tam máš dál ty, Aleno? Už máme místo i potřebu, takže zbývá umístit předmět.

ALENA: Jé, tohle je fakt pěkné. Nepříjemnost: Doutnající popel ze 100 000 dolarů.

BOHDAN: Perfektní. To zavání pěkným průšvihem hned zkraje. Peníze z drog? Nebo možná kšeftování s kradenými cennostmi?

ALENA: No jasně.

BOHDAN: Takže tu máme drogového dealera a jeho nejvěrnějšího zákazníka a zároveň klenotnictví, kde se děje něco nekalého.

CYRILA: Drogy a zlato, to se mi líbí. A zároveň je tu ta hromada doutnajících peněz. Tak já bych mohla být vedoucí toho klenotnictví s kreativním přístupem k získávání zakázek.

ALENA: Super, a já budu hrát tvoji maloměstskou manželku, jo?

CYRILA: Já tě miluju, kočičko, a chci, aby nám to klapalo.

ALENA: Klapat nám to rozhodně nebude.

BOHDAN: Z toho vyplývá, že já jsem drogový dealer a ty jsi můj nejlepší zákazník, Aleno. Souhlasíš s tím?

ALENA: Jo. Myslím, že já budu žena středního věku, která prožívá nějaké intenzivní prozření.

BOHDAN: A já jsem drogový dealer s přístupem do kanceláře obchodu s klenoty.

CYRILA: Držme to pěkně u sebe, v tom obchodě pracujeme všichni. Tohle bude příběh o klenotnictví.

BOHDAN: Jasně, takže pracuju jako pokladní a dokážu sehnat nějaké prášky a trávu. To je moje spojení s tebou, Aleno, ale co máme společného spolu my, Cyrilo?

CYRILA: Tak třeba, že já jsem vedoucí a ty jsi pokladní, ale jsme stejně staří a chodili jsme spolu do školy.

BOHDAN: To by šlo. Bývali jsme kamarádi a tys mi dohodila tuhle práci kvůli starým časům, ale od té doby jsme se dost změnili.

ALENA: A možná, že mi ukazuješ i jiný náhled na život, otvíráš mi oči, ukazuješ pokrokovější myšlení, a jak jde život žít jinak.

CYRILA: Možná, že tě chci odloudit od manžela a získat pro sebe.

BOHDAN: Ano, to rozhodně ano. Ale nezacházejme už do přílišných podrobností, myslím, že přípravu hry už máme nachystanou dostatečně a spousta věcí se ještě objeví během hraní. Nemusíme to teď vymýšlet do detailu.

10. Jakmile si uděláte představu o všech postavách a základní situaci, obraťte všechny nevyužité karty scénáře lícem dolů.

11. Na zadní straně těchto karet jsou jména. Pomocí dvou karet určete jméno a příjmení své postavy, kartou se jménem částečně překryjte kartu s příjmením a obě karty umístěte tak, aby byly čitelné pro ostatní hráče. Pokud chcete, můžete pro pojmenování své postavy použít jen jednu kartu. Pokud se vám jména, která máte k dispozici, nelíbí, požádejte o jinou kartu své spoluhráče nebo si nějaké jméno vymyslete sami.

ALENA: Řekla bych, že má postava si vzala tvoje příjmení, co?

CYRILA: To si piš, že jo, drahoušku.

ALENA: Super, hele, tady mám dvě karty se jmény Smith a Smithová. Já budu Sybila Smithová.

CYRILA: A já Tyron Smith. Paráda. Už teď ho nesnáším.

BOHDAN: Moment, tak a já vám představuju všiváckého dealera drog jménem Sonny Lafever.



JAK HRÁT

FIASKO se hraje na dvě **dějství**. A v každém dějství každý hráč odehraje dvě **scény**.

Začínáte **prvním dějstvím**. Kterýkoliv hráč může začít svou první scénu.

Nejlepší je nechat začínat někoho, kdo se na to těší a už teď má spoustu vypečených nápadů. Pokud mají spoustu vypečených nápadů všichni, začíná hráč, který **FIASKO** přinesl.

PODNĚTY

Karta podnětů obsahuje několik návrhů na počáteční scény k danému scénáři. Klidně některý z nich použijte, pokud si nejste jistí tím, jak začít.

JAK FUNGUJÍ SCÉNY

Scéna je okamžik v příběhu, kdy je vaše postava v centru dění. Když probíhá scéna vaší postavy, děj příběhu se nějakým způsobem točí kolem ní. Na konci scény se dozvíme, zda pro vaši postavu scéna dopadla dobře, nebo špatně. Většinou to bývá celkem jasné.

Když jste na řadě se scénou pro vaši postavu, máte na výběr ze dvou možností. Musíte se rozhodnout, zda chcete pro scénu stanovit **průběh,** nebo **rozuzlení**. Obojí je zábava.

STANOVIT PRŮBĚH

Pokud se rozhodnete stanovit průběh scény, určíte, oč ve scéně jde. Kdo v ní je? Co dělají? Co chcete, aby se ve scéně odehrálo? Možnost stanovení průběhu scény si zvolte, pokud už máte nějaký dobrý nápad.

STANOVIT ROZUZLENÍ

Pokud se rozhodnete stanovit rozuzlení scény, určíte, jakým způsobem pro vaši postavu scéna dopadne. Bude pro ni mít pozitivní, nebo negativní výsledek? Možnost stanovení rozuzlení si zvolte, pokud máte rádi překvapení. Protože scénu budou vymýšlet vaši přátelé.

JAK SE ROZHODNOUT?

Pokud stanovujete průběh, rozuzlení provedou ostatní hráči. Pokud stanovujete rozuzlení, ostatní hráči stanoví průběh scény. Nemůžete stanovit obojí!

Když si zvolíte rozuzlení, budete mít určitou míru kontroly nad tím, jaké karty výsledku během hry získáte.

Krom toho, že tyto karty určují, jakým způsobem scéna pro vaši postavu dopadne, karty výsledku také určí celkový osud postavy na konci příběhu. Pokud získáte větší množství pozitivních nebo negativních karet, zvyšuje se pravděpodobnost šťastnějšího konce, pokud budete mít od obou druhů karet vyrovnané množství, bude to pro vaši postavu zřejmě špatná zpráva.

HRANÍ SCÉNY

Bez ohledu na to, jestli jste se rozhodli pro stanovení průběhu či rozuzlení, odehrajete krátkou scénu. Její podoba je čistě na vás. Můžete scénu popsat tak, jako byste se dívali na film, nebo ji přehrát společně s vašimi přáteli a nebo něco mezi tím. Obecně je nejlepší postupovat jako u filmové scény – říct, co postavy dělají, a mluvit za ně.

Cílem je dosáhnout onoho zábavného momentu nejistoty a dozvědět se, je-li výsledek scény pozitivní nebo negativní. A přitom vnést do vašich postav život a společně se bavit. Celá scéna by neměla trvat déle než několik minut.

VEDLEJŠÍ POSTAVY

Každý hráč má sice svou postavu, ale svět je velký. Pokud v příběhu budete potřebovat nějakou vedlejší postavu, třeba něčího pletichářského dědečka nebo pošťáka, který bokem prodává trávu, klidně ji uveďte na scénu. Můžete poprosit, aby se její role zhostil některý ze spoluhráčů. Novou postavu ale do hry vždy uveďte, pouze pokud je to opravdu potřeba. Jinak se vždy vracejte k řetězci vztahů určených kartami, kdykoliv můžete.

PŘÍKLAD:

STANOVENÍ PRŮBĚHU SCÉNY

(Blíží se konec prvního dějství – zbývá už jen jedna scéna. Na řadě je Bohdan. V předcházejících pěti scénách jsme se dozvěděli, že Sybila sbírá odvahu k tomu, aby požádala Tyrona znovu o rozvod, a Tyron sbírá odvahu k tomu, aby Sybila řekl, že ví, že byl špatným manželem, a že chce napravit všechny křivdy, které způsobil. Oba se svěřili Sonnymu Lafeverovi, který po Sybile jede a kterého Tyron považuje za prospěchářského šmejda, jímž také je.)

ALENA: Dobře, Bohdane. Určíš průběh, nebo rozuzlení?

BOHDAN: Rozhodně by mě zajímalo, co byste si vy dvě pro Sonnyho Lafevera nachystaly, ale mám pocit, že bych měl spíš určit průběh.

CYRILA: Super, tak my tě pak budeme přísně soudit.

BOHDAN: To je mi jasné. Takže situace je takováhle: Sonny a Sybila, společně po práci v kanceláři. Aleno, jestli ti to přijde vhodné, klidně nechej do scény kdykoliv vstoupit Tyrona, dobře?

ALENA: Jasně.

CYRILA: A my budeme taky rozhodovat, jestli výsledek scény bude pro Sonnyho pozitivní, nebo negativní. Takže když se, Aleno, budeš přiklánět na jednu nebo druhou stranu, jen mi to nějak naznač.

ALENA: Jasně. Já to vidím negativně!

BOHDAN: Můžeš se klidně rozhodnout rovnou, ale možná by sis mohla alespoň chvíli vyslechnout, jak se bude scéna vyvíjet, ty krvežíznivá zákeřnice.

ALENA: No dobře, dobře.

BOHDAN: Chtěl bych do hry zapojit tuhle potřebu, jen počkejte a uvidíte. V obchodním centru je po pracovní době. Hudba už nehraje a přes vchody do obchodů jsou stažené bezpečnostní rolety. Sonny a Sybila počítají pokladnu a třídí peníze.

VÝSLEDEK SCÉNY

V určitém okamžiku v průběhu scény bude třeba zjistit, zda bude výsledek scény pro vaši postavu **pozitivní,** nebo **negativní**.

- Pokud jste stanovovali průběh scény, její výsledek určují vaši spoluhráči. Výsledek může být ihned zřejmý, ale mohou o něm také společně diskutovat.
- Pokud jste si zvolili rozuzlení scény, její výsledek určíte vy.

Bez ohledu na to, kdo o výsledku rozhoduje, nejlepší je, když jsou na začátku scény všichni otevřeni všem možnostem. Bude mít scéna pro postavu, která je jejím středem, pozitivní, nebo negativní výsledek? Může se vám to zdát už od začátku zcela jasné, ale většinou se odpověď objeví až v průběhu hraní scény.



Jakmile všichni vědí, jaký druh výsledku bude scéna mít, hráč, jenž hraje za postavu, jejíž scéna právě probíhá, si vezme jednu odpovídající kartu výsledku (pozitivní nebo negativní) a umístí ji před sebe. Ponechte zatím tuto kartu symbolem vzhůru a neobracejte ji.

Poté zbytek scény dohrajte s vědomím, jak má pro postavu dopadnout. Jakmile všichni vědí, zda bude mít pozitivní nebo negativní výsledek, mohou pomoci se směrováním scény určeným směrem.

Jakmile dojde ve scéně k vyhodnocení daného výsledku, je scéna u konce. Na tahu je nyní další hráč, v centru dění se ocitne jeho postava a on určí, zda stanoví průběh její scény, nebo její rozuzlení.

PŘÍKLAD:

ROZUZLENÍ SCÉNY

Bohdan a Cyrila rozehrávají krátkou scénu. Sonny Lafever se snaží přesvědčit Sybilu, že jí Tyron lže a utrácí její peníze za trávu, aby ji utvrdil v jejím rozhodnutí požádat o rozvod. Po několika minutách hry se ukáže, že mu tenhle plán nevyjde, a tak Alena ukáže na kartu negativního výsledku. Cyrila přikývne a Alena předá kartu Bohdanovi. Všichni teď vědí, že scéna skončí pro chudáka Sonnyho špatně, a podle toho ji také dohrají. První dějství skončí v napínavém okamžiku, kdy se manželé Smithovi rozhodnou společně postavit Sonnymu Lafeverovi.

ZLOM

Poté, co všichni hráči odehrají dvě scény, končí první dějství a přichází **zlom**. Zlom přináší do hry dva nové prvky narušující rovnováhu.

Každý hráč by měl mít nyní před sebou dvě karty výsledků (jednu za každou ze dvou odehraných scén jeho postavy). Nyní tyto karty obraťte. Na zadní straně každé karty se nachází prvek zlomu: zajímavé, nebezpečné nebo tragické motivy, které se mohou v druhém dějství příběhu objevit. Je zde také vždy nějaké číslo v modré nebo červené barvě, odpovídající druhu karty výsledku.

SPOČÍTEJTE SI TO

Pokud máte pouze jeden druh karet výsledku (modré pozitivní, nebo červené negativní), sečtěte hodnoty čísel na svých kartách dohromady. Pokud máte modrou i červenou kartu, odečtěte od vyšší hodnoty karty nižší hodnotu.



Například máte-li modrou +4 a červenou +3, je výsledná hodnota modrá +1.

Hráč s nejvyšší hodnotou modrých karet zvolí jednu modrou kartu výsledku umístěnou před libovolným hráčem (nemusí se jednat o jeho kartu). Hráč s nejvyšší hodnotou červených karet zvolí stejným způsobem jednu červenou kartu.

V případě shody dotčení hráči zvolí kartu společně.

Zvolené karty ponechejte na svých místech obrácené lícem vzhůru, zbylé karty obraťte opět lícem dolů. Karty zlomu nadále zůstávají před hráčem, který je získal, pouze natočte viditelné prvky zlomu tak, aby je mohli všichni hráči přečíst.

Jak bude hra pokračovat, hledejte způsoby, jak zvolené prvky zlomu přidat při druhém dějství do příběhu. Kterýkoliv hráč tyto karty může během své scény použít jako inspiraci.

PO FÁZI ZLOMU

Po fázi zlomu začíná **druhé dějství**. Každý hráč odehraje další dvě scény. Stejně jako v předchozím dějství můžete buď určit průběh scény, nebo její vyhodnocení, podle vašeho uvážení. Poté se scéna odehraje a je určen její výsledek.

Času už mnoho nezbývá, takže pokud chce vaše postava něco vykonat, teď je ten správný čas a ideálně při tom nezapomeňte přidat prvek zlomu, ať to má šťávu.

Při poslední scéně ve hře bude k dispozici pouze jedna karta výsledku, a to buď kladná, nebo záporná.*

Po odehrání poslední scény se vaše **FIASKO** blíží ke svému absurdnímu, tragickému konci.

DOPAD

Jakmile skončí poslední scéna, začíná fáze **dopadu**. V této fázi dospěje váš pohnutý příběh do svého konce a nahlédnete na to, jaký osud čeká vaše postavy v nejisté budoucnosti. Jak to s postavami dopadne, je určeno s pomocí jejich karet výsledků.

ROZSUDEK

Od hráče, který odehrál poslední scénu, pokračujte dále po směru hodinových ručiček. Každý hráč může, pokud chce, předat jednu ze svých lícem dolů obrácených karet výsledků jinému hráči. Tímto způsobem bude ovlivněn výsledný dopad obou daných postav. Může to být k lepšímu i k horšímu. Předání karty ale proveďte vždy dříve, než kartu obrátíte lícem vzhůru a odhalíte její hodnotu.

Karta, kterou předáváte, může být pozitivní nebo negativní a musíte vždy vysvětlit, proč se snažíte, aby postava měla lepší osud, nebo proč si přejete, aby si to pěkně slízla.

Vaše rozhodnutí nemusí být fér, ale mělo by být zábavné pro všechny zúčastněné.

---

*Alternativně je možné použít poslední kartu jako „žolíka“ a použít ji dle libosti jako kladnou či zápornou. Závěr je tak napínavější, jen je třeba pak správně určit, kam se karta při vyhodnocování dopadu počítá. V původní nekaretní verzi bylo toto pravidlo obsaženo, ale bylo vypuštěno pro zjednodušení – pozn. překl.

PŘÍKLAD:

ROZSUDEK

Na konci hry má Alena tři pozitivní a jednu negativní kartu výsledků. Alena si přeje, aby Sybila Smithová dopadla špatně, a proto předtím, než se podívá na hodnoty karet, předá jednu pozitivní kartu Cyrile.

Cyrila měla tři negativní a jednu pozitivní kartu výsledku a po Alenině rozsudku má tři negativní a dvě pozitivní karty. Je pravděpodobné, že i pro Tyrona Smithe to bude znamenat smíšenější výsledek, ale uvidíme, co na to řeknou karty.

SPOČÍTEJTE SI KARTY

Nyní obraťte všechny své karty výsledku a sečtěte jejich celkovou hodnotu, stejně jako jste to prováděli během fáze zlomu (viz kapitolu „Spočítejte si to“). Výsledkem bude jedno číslo, nula nebo vyšší, modré nebo červené. Tohle je hodnota vašeho dopadu.

PŘÍKLAD:

SPOČÍTEJTE SI KARTY

Alena končí hru se dvěma pozitivními (+3 a +3, celkem modrá šestka) a jednou negativní (+3, celkem tedy červená trojka) kartou výsledků. Modrá šestka minus červená trojka se rovná modrá trojka, což je pro její postavu dost špatný výsledek.

Bohdan končí hru se dvěma pozitivními (+4 a +2) a dvěma negativními (+1 a +5) kartami výsledků. Modrá šestka minus červená šestka je nula, což je pro chudáka Sonnyho Lafevera extrémní smůla. Je jedno, jestli si Bohdan vezme červenou, nebo modrou kartu dopadu s nulou, výsledky jsou totožné.

Cyrila, díky kartě, kterou jí předala Alena, končí se dvěma pozitivními (+1 a +2, celkem modrá trojka) a třemi negativními (+4, +4 a +5, celkem červená třináctka) kartami výsledků. Červená třináctka minus modrá trojka je červená desítka, což je pro její postavu skvělý výsledek. Tyron Smith bude nakonec nejspíš v pohodě.

URČETE, JAK TO S VÁMI DOPADLO

Po směru hodinových ručiček si postupně doberte kartu dopadu odpovídající barvy a čísla. Pokud si již danou kartu vzal před vámi jiný hráč, doberte si kartu s nejbližší nižší hodnotou.



EPILOG

Podle výše výsledku od nejvyššího čísla po nejnižší hráči postupně přečtou ostatním svou kartu dopadu a poté několika slovy shrnou, co tento výsledek znamená pro jejich postavu. Jak to s ní dopadlo? Dosáhla všeho, co chtěla? Domníváme se, že nejspíše ne.

Gratulujeme vám k vašemu ohromnému absurdnímu **FIASKU**!

POKROČILÁ HRA

HRANÍ V ŠESTI A VÍCE HRÁČÍCH

Pokud chcete hrát v šesti až osmi hráčích, rozdělte se na dvě samostatné skupiny. Karty výsledků používejte běžným způsobem, a až budete potřebovat karty dopadu, sdílejte je. Můžete použít dva různé scénáře nebo si jeden scénář rozdělte a můžete tak získat dva úhly pohledu na stejný příběh.

ÚPRAVY BALÍČKU SCÉNÁŘE

Nebojte si váš zvolený scénář ušít na míru tím, že některé karty před přípravou hry vyřadíte ze hry a vyhnete se tak prvkům, které ve hře nechcete nebo pro vaši herní skupinu nejsou vhodné. Vyřazením některých karet můžete také způsobit, že se scénář bude více věnovat nějakému konkrétnímu tématu.

SMÍŠENÉ SCÉNÁŘE

Můžete také mezi sebou smíchat karty ze dvou nebo více různých scénářů a získat tak úplně nový herní zážitek. Například můžete smíchat Drakobijce a Příběhy z předměstí a získat tak „Příběhy Drakobijců z předměstí“, divokou směs fantasy a maloměstského života. I použití pouhé jediné karty z jiného scénáře může znamenat pro hru zásadní rozdíl.

VYTVOŘTE SI SVŮJ VLASTNÍ SCÉNÁŘ

Použijte prázdné karty v balíčku scénáře a přidejte si do hry své vlastní prvky a jména. Můžete vaše přátele potěšit a uvést do rozpaků použitím oblíbených vtípků a místních lokací nebo přidejte do hry svůj vlastní nápad a udělejte scénář ještě bláznivější a absurdnější.

Pokud byste chtěli vytvořit celý svůj vlastní scénář, zvažte použití standardního počtu karet: 18 karet vztahů, 13 karet potřeb a po 9 od karet míst a karet předmětů.

TVŮRCI HRY

AUTOR:
Jason Morningstar

VÝVOJ HRY:
Steve Segedy

GRAFICKÝ DESIGN:
Brennen Reece

PRODUKCE:
Jenn Martin

REDAKCE:
Karen Twelves

KULTURNÍ PORADENSTVÍ:
James Mendez Hodes

ČESKÉ VYDÁNÍ

PŘEKLAD:
Jan Březina

GRAFICKÁ ÚPRAVA:
Jakub Matlovič

JAZYKOVÁ ÚPRAVA:
Eliška Pospíšilová

REDAKCE:
Daniel Knápek
a Vladimír Smolík

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

Autumn Winters, Kathryn Wymer, Alex Roberts, Krin Irvine, Mike Graves, Greg Jansen, Iris Levesque a Scott Morningstar. Děkujeme všem za trpělivost a dobré nápady.

Děkujeme také všem skvělým hráčům, kteří nám pomohli vylepšit tato pravidla u našich domácích herních stolů, na Metatopii a prostřednictvím Games on Demand na Gen Conu, Origins a Big Bad Conu.

Toto vydání Fiaska bylo možné díky obrovské podpoře našich podporovatelů na Kickstarteru! Úplný seznam komplicŭ viz na bullypulpitgames.com/games/fiasco.

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.

FIASCO™, logo FIASCO™ a logo Bully Pulpit Games™ jsou ochranné známky společnosti Bully Pulpit Games LLC.

FIASCO © Copyright 2019 Bully Pulpit Games, LLC.
104-R NC Hwy 54 Bypass #169 Carrboro, NC 27510

REXHRY