

## **Legenda**

Skupinka nezadaných žen se týden před dnem sv. Valentýna rozhodla uspořádat malou soutěž o to, která z nich dostane k Valentýnu nejvíc růží.

## **Co potřebujete ke hře**

Deníky a stínítka.

Hromadu žetonů

Simulátor ruské rulety – nejlépe kapslíkový revolver, poslouží i kostka

Pugét růží (nepovinně ;-))

## **Příprava na hru**

Každý hráč si připraví dvě postavy, ženu/dívku (dále ŽP) a muže/chlapce (dále MP), popíše jejich charakter, záliby, atd. Všeobecně o postavách platí, že jsou společenské, atraktivní a nezadané. Hráči si navzájem své postavy představí, některé nezjevné vlastnosti si mohou nechat pro sebe.

Počítadla (tzv. Počítadla náklonnosti) v deníku si hráči nadepíší jmény ŽP ostatních hráčů a začerní v nich nepoužívané sloupce. Při hře 3 nebo 4 hráčů se použijí dva sloupce každého počítadla, pro každého dalšího hráče přibude sloupec.

Nakonec hráči rozdělí do těchto počítadel tolik žetonů, kolik se jich vejde do první hladiny používaných počítadel (například při 5 hráčích každý rozdělí  $3 \times 4 = 12$  žetonů). Rozděluje se podle libosti – náhodně nebo podle sympatií hráčovy mužské postavy k dotyčné ŽP. Toto rozdělení probíhá skrytě za stínítkem, po celý další průběh hry už hráči skrývají stav svých počítadel.

## **Průběh hry**

Hra je rozdělená do kol a scén. Každé kolo představuje jeden den, každá scéna pak setkání dvou postav.

Ve scénách každého kola postupně vystoupí všechny ŽP (v pořadí podle hodinových ručiček), v dalším kole pak začíná postava která se v minulém kole dostala na řadu jako poslední (zahajování kola se tedy posouvá proti směru). Do scény si každá ŽP přizve MP podle svého výběru MP která v tomto kole ještě nevystupovala. Během jednoho kola se tak vystřídají i všechny MP.

V samotné scéně pak hráči zúčastněných postav odehrají jejich setkání. Místo a způsob setkání vybírá hráč ŽP, zbytek je již odehrán společně. ŽP se snaží na MP zapůsobit a získat náklonnost svého protějšku, ten reaguje s ohledem na svůj charakter a na stav svého počítadla náklonnosti k této ŽP. Celá scéna by měla zabrat kolem 5 minut.

Vzápětí dojde k ohodnocení scény. Hodnocení se účastní hráči kteří ve scéně nevystupovali, při hře 3 hráčů také hráč MP. Každý z hodnotících dá hráči MP 0-4 žetony z hromady, podle toho jak podle něj ŽP zapůsobila na MP. Předávání probíhá skrytě a hodnocení odpovídá následující stupnici:

- |   |                    |
|---|--------------------|
| 0 | Tragédie           |
| 1 | Nepovedlo se       |
| 2 | Stagnace           |
| 3 | Zadařilo se        |
| 4 | Fenomenální úspěch |

Hráč MP pak z těchto obdržených žetonů odebere 2 za každého hodnotího hráče a tyto vrátí na hromadu. Zbylé žetony přidá do počítadla náklonnosti k dotyčné ŽP. Pokud dostal od hodnotících hráčů málo žetonů, odebere žetony které již v počítadle byly do požadovaného počtu.

Pokud náklonnost vzroste dost vysoko, hrozí že MP bude od vztahu očekávat víc než jen dosavadní flirt. Jakmile se počítadlo dostane do nebezpečné zóny (Dále NZ, značena červeně), hráč ŽP si musí zahrát ruskou ruletu. Pokud prohraje, MP se stala jejím přítelem. Následkem toho si MP sníží ostatní počítadla na polovinu, ostatní hráči si sníží počítadla pro čerstvě zadanou ŽP také na polovičku.

Pokud nedošlo ke zvýšení počítadla (nebo dokonce došlo ke snížení) hrozí ŽP, že ztratí veškerou náklonnost této MP. Hráč ŽP si proto zahraje ruskou ruletu, pokud prohraje, snižuje se počítadlo náklonnosti na 0.

### ***Dodatkové scény***

Na konci každého kola ještě odehrají krátkou scénu všechny páry s počítadlem v NZ. Hodnocení v této scéně je poloviční (stejně jako počet žetonů vracených na hromadu). Ruská ruleta se ovšem hraje stále.

### ***Konec hry***

Po odehrání sedmi kol přichází Valentýn a ŽP sklídí plody svého snažení. MP dá růži každé ŽP jejíž počítadlo má v NZ, navíc dá růži navíc ŽP s nejvyšším stavem počítadla.

