

## Čekáme miminko

*Narození dítěte je moment, na který se nedokážeme nikdy dostatečně předem připravit. Přesto se snažíme na nic nezapomenout, nic nepodcenit a všechno dělat na sto procent.*

*Tato hra se snaží simulovat nejen devět měsíců, které od početí k narození vedou, ale také se snaží být rádcem a návodem k tomu, co všechno byste mohli potřebovat zařídit a na co by neměli nezapomenout. Doufáme, že bude neocenitelným společníkem hlavně pro ty, kteří si těhotenstvím prochází poprvé. Nechte se inspirovat, ale hlavně se dobře bavte!*

<b>Počet hráčů</b>	2
<b>Věk</b>	od 15 let
<b>Herní doba</b>	60-120 minut
<b>Autor</b>	Dušan Vít
<b>Ilustrace</b>	Freepik
<b>Ikony</b>	Icons8
<b>Vydavatel</b>	drevenedeskovky.cz



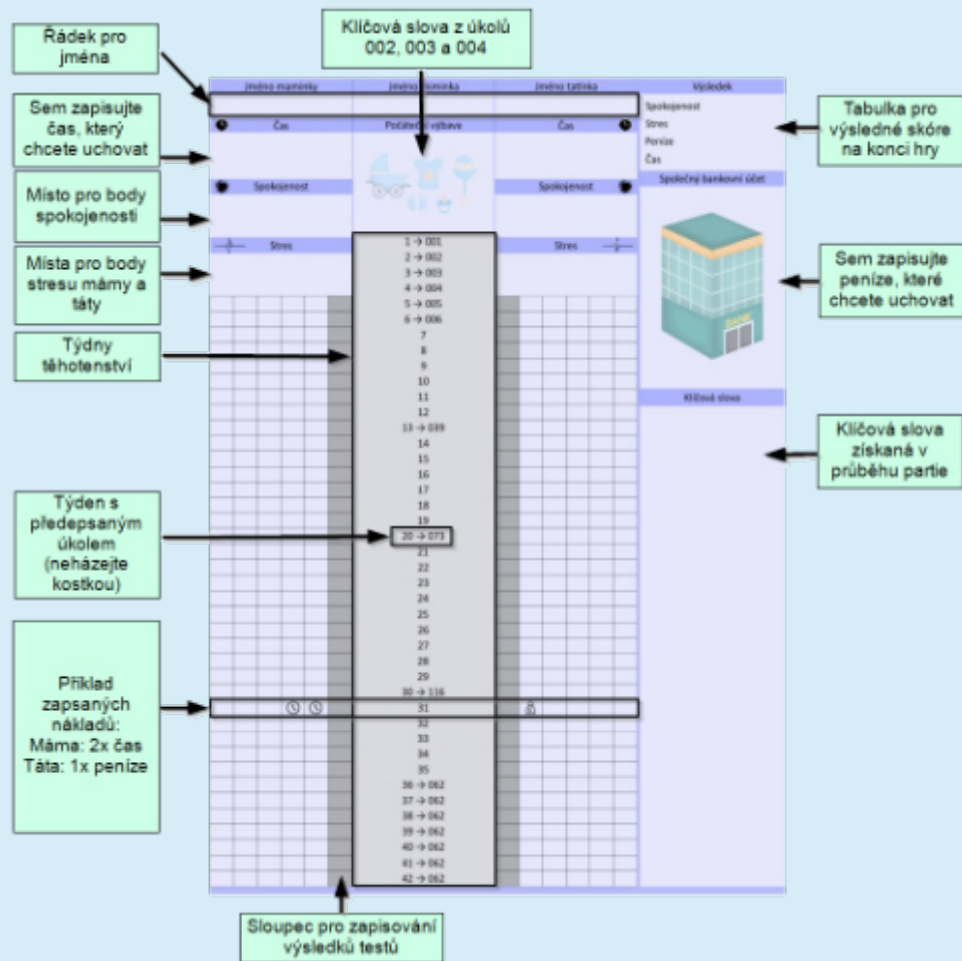
### Obsah balení

- tabulka zisků (list A5)
- oboustranný list průběhu těhotenství (list A5)
- souřadnice úkolů (list A5)
- kniha úkolů
- dvě figurky
- tři osmistěnné kostky (pro výběr úkolu v každém kole)
- jedna šestistěnná kostka (používá se na testy)

### Příprava hry

Na začátku partie hráči (dále také rodiče) společně připraví *tabulku zisků* a *List průběhu těhotenství* (záznamový list). K tomu si připraví knihu úkolů, sadu přiložených kostek, tabulku úkolů a dobrou náladu. Každý z hráčů si vybere jednu figurku a položí ji na středové pole na *tabulce zisků*. Připraví si také dvě tužky (nejsou součástí balení).

## Popis Listu průběhu těhotenství



Obr. 1 List průběhu těhotenství

## Příprava týdne

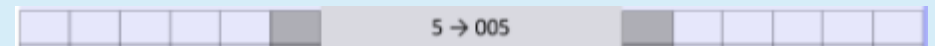
Jedno kolo odpovídá jednomu týdnu těhotenství.

Na začátku každého kola hráči společně zjistí nový úkol pro aktuální týden. Podoba úkolu je určena týdnem těhotenství, ve kterém se rodiče nachází v kombinaci s hodem trojicí kostek.

Partie začíná vždy na týdnu číslo 1, který již má předepsaný úkol 001 (v *Listu těhotenství* je toto označeno symbolem →001). Pro zahájení hry najdete tento úkol a přečtete si jeho text. První úkoly Vás provedou přípravou hry.

V každém kole postupíte do dalšího týdne těhotenství, tedy na další řádek. Pokud je u čísla týdne v *Listu průběhu těhotenství* zapsané přímo číslo s šipkou, hráči pokračují na úkol v *Knize úkolů* rovnou, aniž by házeli kostkami.

*Například v pátém týdnu mají hráči přežít rovnou na odstavec 005.*



Pokud se u týdne nenachází žádná šipka ukazující na třímístné číslo úkolu, hodí hráči trojicí osmistěnných kostek a sečtou jejich hodnoty (mohou tak získat jako výsledek hodnoty mezi 3 a 24).

V tabulce úkolů najdou souřadnici aktuálního týdne, ve kterém se v partii nachází, a hozené číslice na kostce a získají číslo úkolu, jehož zadání si musí přečíst.

*Hráči hodili 3+3+4. Nachází se v týdnu 14 (řádek). V tabulce najdou odpovídající souřadnici ve sloupci 10 a přejdou na úkol 046.*

Týden	3	4	5	6	7	8	9	10
7	11	19	30	31	37	55	57	67
8	11	19	30	31	37	55	57	67
9	11	19	30	31	37	55	57	67
10	11	19	30	31	37	55	57	67
11	11	15	19	30	37	46	55	57
12	11	15	19	30	37	46	55	57
13								
14	9	11	15	20	25	44	46	46
15	9	11	15	20	25	44	46	51
16	9	11	15	16	20	25	44	46
17	9	16	20	25	35	44	46	51
18	9	16	20	25	35	44	51	56

Obr. 2 Hledání souřadnic úkolu

Odpovídající číslo úkolu najdou v *Knize úkolů*, přečtou si jeho název a podívají se na požadované náklady uvedené symboly času a peněz. Potřebné náklady si opišou do řádku týdne ve svém *Listu průběhu těhotenství*. Náklady pro mámu patří nalevo od časové osy, symboly pro tátu patří napravo od časové osy.

Styl zapisování si mohou hráči sami zvolit například písmeny (P = peníze, Č = čas) nebo libovolnými symboly.

Například pokud v šestém týdnu hráči dostanou úkol s náklady  
Máma: , Táta: může tedy záznam vypadat:

Č	Č		29		Č
---	---	--	----	--	---

Po zapsání nákladů si hráči pečlivě přečtou celé zadání úkolu.



Některé úkoly se mohou odkazovat na klíčová slova zapsaná v *Listu průběhu těhotenství* z dříve splněných zadání, další úkoly nabízí více variant a některé úkoly i po zaplacení času a peněz ještě vyžadují provedení testu, že se vše podařilo. Takový test se provádí hodem šestistěnnou kostkou (více viz. Test)

Součástí úkolu je vždy také informativní část, jejímž cílem je popsat jednotlivé možnosti a nástrahy těhotenství. Hra tímto způsobem uvede ty, kteří teprve o miminku uvažují, do obrazu a nabídne jim řadu užitečných informací dle aktuálních trendů.

Po přečtení úkolu a zapsání požadovaných nákladů do společného *Listu průběhu těhotenství* přechází hráči k samotnému tahu.

### Průběh tahu

V rámci jednoho týdne mají k dispozici oba rodiče každý po jednom tahu. Mohou se dohodnout, kdo bude začínat.

V každém tahu se musí aktivní rodič nejdříve rozhodnout, jakým směrem se vypraví na šachovnici *Tabulky zisků* (viz. obrázek č. 3 níže). Podle toho posune figurkou svojí barvy. Oba hráči startují ve středu tabulky (symbol S) a mohou se v rámci tahu posunout o jednu pozici na sousední políčko, a to libovolným z osmi směrů.

Startovní pole												
120	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	121	
134	⌚	⌚	⌚	€	⌚	€	⌚	€	€	€	163	
135	⌚	⌚	€	⌚	€	⌚	€	⌚	€	€	162	
136	⌚	€	€	€	⌚	€	⌚	⌚	⌚	€	161	
137	€	⌚	€	⌚	€	⌚	€	⌚	€	⌚	160	
138	⌚	€	⌚	€	S	⌚	€	⌚	€	⌚	159	
139	€	⌚	€	⌚		€	⌚	€	⌚	⌚	158	
140	⌚	€	⌚	€	⌚	€	⌚	€	⌚	€	157	
141	€	⌚	⌚	⌚	€	⌚	€	⌚	€	⌚	156	
142	€	€	⌚	€	⌚	€	⌚	€	⌚	⌚	155	
143	€	€	€	⌚	€	⌚	€	⌚	⌚	⌚	154	
122	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	123	

**Bonusové pole**  
Jakmile na něj hráč vstoupí, musí najít odpovídající záznam v Sekci bonusů v Knize úkolů. Poté se vrátí figurkou na startovní pole (S)

Když hráč vstoupí na pole peněz, získá bod peněz a запиše si jej na Bankovní účet (nebo jej ihned utratí) nebo může házet kostkou na získání více bodů

Když hráč vstoupí na pole času, získá bod času a запиše si jej do Časového trezoru (nebo jej ihned utratí) nebo může házet kostkou na získání více bodů

Obr. 3 Tabulka zisků

Posunem figurky na sousední políčko v *Tabulce zisků* získá aktivní hráč jeden bod času nebo peněz. Pokud chce hráč získat více bodů, bude se muset vystavit *stresu*.

### V případě, že hráči stačí jeden bod

Zisk lze ihned utratit za úkoly, které mají hráči nedokončené (z tohoto nebo z minulých kol), nebo si jej může uložit (zapsat do *Listu průběhu těhotenství*).

**Peníze** ukládají hráči na společném účtu (viz **Bankovní účet** v sekci **Vysvětlivky**) na *Listu průběhu těhotenství* tak, že si zapíšou kolečko do oblasti nadepsané *Bankovní účet*.

Čas si eviduje každý hráč sám. Pokud jej chce uchovat do budoucích kol, ukládá si jej do svého časového trezoru (viz **Časový trezor** v sekci **Vysvětlivky**).

**POZOR!** Hráč může platit pouze náklady, které jsou zapsané na jeho straně tabulky *Listu průběhu těhotenství*, tedy tatínek může platit pouze své náklady (vpravo od časové osy týdnů těhotenství), zatímco maminka může platit pouze své náklady (vlevo od časové osy týdnů těhotenství)!

Pokud si hráč chce čas nebo peníze uložit do příštích kol, jednoduše si je запиše do banky nebo časového trezoru. Když hráč uložený bod v následujících kolech utratí, tak jej přeškrtně. Tím označí, že peníze nebo čas využil, a již nejsou k dispozici.

Současně s body získanými v tomto kole může aktivní rodič utratit libovolný počet dříve uložených bodů času nebo peněz a rozdělit je mezi jakékoli nedokončené úkoly, včetně v tomto týdnu odhaleného úkolu.

### **Stres = možnost zisku více bodů za kolo**

Aktivní hráč se místo jistoty zisku jednoho bodu času nebo peněz může rozhodnout zarískovat a vystavit se stresu. To znamená, že se pokusí získat peníze nebo čas navíc, ale současně dává všanc svůj jeden bod získaný z pohybu po tabulce. Takové riziko se nemusí vždy vyplatit, proto je třeba s touto možností nakládat opatrně.

Hráč, který se rozhodne vystavit stresu, jednoduše hodí šestistěnnou kostkou. Pokud mu padne čtyřka nebo vyšší číslo, získá další bod času nebo peněz, podle políčka na němž se jeho figurka v kole zastavila. Může se rozhodnout házet i opakovaně a získat více než dva body. Počet hodů není omezen. Pokud hráči **kdykoliv** padne hodnota tři nebo nižší, přijde o veškerý čas a peníze, které v tomto kole získal (včetně jednoho, který získal posunem figurky, než vůbec začal házet). Navíc si jako penalizaci ke jménu své postavy (do políčka Stresu) zapíše **jeden bod stresu**. Může ale přesto pokračovat ve svém tahu a utratit libovolný počet bodů ze svého bankovního účtu nebo časového trezoru, ušetřených z předchozích kol.

### **Bonusová pole**

Při pohybu po *Tabulce zisků* může hráč navštívit také očíslovaná pole na okraji. Pokud na takové pole vstoupí, ihned nalistuje v **Knize úkolů** sekci **Bonusy** (strana 44), kde se dozví, jakou odměnu si zasloužil a jak k ní přišel. Podle pokynů si zapíše odpovídající klíčové slovo do sekce na *Listu průběhu těhotenství*. Poté se ihned musí svojí kostičkou vrátit na startovní políčko S. Od této chvíle se pro účely hry počítá, že má vyhraný předmět v držení, což mu může usnadnit plnění některých úkolů.

120	124	125	126	127	128	129
134	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒
135	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒
136	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒
137	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒
138	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒
139	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒

Např. pokud hráč vstoupí na políčko 124, najde v sekci **Bonusů** odpovídající řádek a zapíše si klíčové slovo. Poté se s kostičkou vrátí na pole S.

Obr. 4 Návrat z bonusu

### **Konec partie**

Jakmile odehrají svůj tah máma i táta, tak se hráči posunou na další týden bez ohledu na to, jestli mají dokončené úkoly.

V rámci partie se snaží postupně plnit rozpracované úkoly z minulých týdnů tím, že sbírají více času a peněz, šetří a pracují s ním hospodárně.

U některých úkolů se mohou rozhodnout je přeskočit. Současně však musí myslet také na blahobyt svého miminka, protože nižší zisk bodů spokojenosti poté ovlivňuje výsledek partie.

Hráči postupně prochází týdny až do momentu, kdy jim **Knihá úkolů** dá pokyn, že mají přejít na sekci **Konec hry**.

V tu chvíli se na základě utraceného času a peněz, ale také získaného stresu a spokojenosti dozví, jak jejich pouť těhotenstvím nakonec dopadla. **Hra nabízí celkem dvanáct různých zakončení.**



## Příklad kola

Jméno maminky	Jméno miminka	Jméno tatínka	Výsledek
ANNA	AMÁLKA	LUBOŠ	Spokojenost
Čas	Počáteční vybava	Čas	Stres
000	QZ, SUŠIČKA	000	Peníze
Spokojenost		Spokojenost	Čas
5			Společný bankovní účet
Stres		Stres	
	1 → 001		
	2 → 002		
	3 → 003		
	4 → 004		
	5 → 005		
	6 → 006		
	7		
	8: 080		
	9: 092		
	10: 019		

Luboš a Anna se nachází v desátém týdnu těhotenství.

Na kostkách hodili 1+1+2. Pro desátý týden tedy dostávají podle Tabulky úkolů zadání číslo 019. Úkol nyní musí najít v Knize úkolů:

Týden	1	2	3	4
7	11	19		
8	11	19		
9	11	19		
10	11	19		

Číslo úkolu si zapíší do řádku desátého týdne (1). Po přečtení textu v Knize úkolů zjistí, že úkol má náklady 2x peníze a 1x čas pro mámu a 2x peníze pro tátu. Zapíší si tedy do řádku desátého týdne jeho náklady (2).

Máma se posune na tabulce zisků ve směru červené šipky a její kostička zastaví na symbolu hodin. Získá tak jeden bod času.



Mohla by se také rozhodnout házet kostkou a pokoušet štěstí, aby získala času více (za každý úspěšný hod jeden bod navíc). Anna se rozhodne neriskovat, protože čas nutně potřebují proplnění úkolu v minulých týdnech. Pokud by riskovala a neuspěla, ztratila by i tento jeden bod.

Místo toho získaný bod času zkombinuje ho s jedním bodem peněz z účtu, aby splnila úkol v osmém týdnu. Může zaplatit náklady pouze své náklady, tedy ty, které jsou zapsané nalevo od časové osy týdnů těhotenství. Škrtně písmena Č a P v řádku osmého týdnu (3) a současně škrtně také jeden bod peněz v oblasti Bankovní účet (4). Bod času neškrtná, protože jej získala v tomto tahu, neuložila a rovnou použila.

Všimne si, že ve sloupci Testu u osmého týdnu je kroužek. Protože právě zaplatila náklady, může Test nyní zkusit splnit. Hodí šestistěnnou kostkou a padne jí 5. To je vyšší číslo než 3, které požaduje úkol. Proškrtně kolečko ve sloupci TEST v týdnu 8 (5). Zapíše si bod spokojenosti. Tím její tah končí, na řadě je Luboš.



## Vysvětlivky termínů

### Úkoly

Úkoly jsou to hlavní, co hráče v celé partii zajímá. Výběr úkolu probíhá na začátku každého kola s pomocí kostky. Někdy jsou ale úkoly předepsané, např. v týdnu 13, protože se váží ke konkrétní okamžiku těhotenství.

Úkoly není třeba splnit v jednom kole, ale lze na nich pracovat postupně.

Odměny za úkol (body spokojenosti) si lze připsat až poté, co je úkol splněn, tedy jsou zaplacený jeho náklady, případně je dokončen úspěšně test (viz Test).



### Banka (peníze)

Banka je místo, kam si hráči ukládají získané peníze, které nechtějí utratit ihned. Do sekce na *Listu průběhu těhotenství* zapisují kolečka. Když jakýkoliv bod peněz utratí, kolečko proškrtnou. Počet neutracených peněz na konci partie nehraje roli.

### Časový trezor (čas)

Časový trezor je místo, kam si hráči ukládají získaný čas, který nechtějí utratit ihned. Časový trezor jsme si vymysleli, abychom mohli uchovávat čas. Je nám jasné, že obyčejní rodiče si nebudou moci vybírat, kdy svůj čas některé z činností věnují a nebudou jej moci přenášet do

dalších dnů a týdnů. Protože však hra potřebuje oba zdroje, aby byla věrohodná, museli jsme se v tomto odchýlit od reality.

Při zisku času si hráči do sekce na *Listu průběhu těhotenství* zapisují kolečka. Když jakýkoliv bod času utratí, kolečko proškrtnou. Množství neutraceného času na konci partie nehraje roli.

### Varování

U některých úkolů může být uvedeno varování. Varování je vždy uvozeno symbolem a varuje před výjimkou, která je specifická pro tento úkol. Může se jednat o **klíčové slovo**, kterým lze úkol obejít nebo úpravu obtížnosti při opakovaném pokusu (viz. Test). Text u varování dává hráčům jasný pokyn, jak se mají zachovat.

### Varianta

Některé úkoly mohou mít varianty. Varianty jsou vždy uvozeny symbolem. Jednotlivé možnosti se obvykle liší obtížností splnění a hráči si sami mohou vybrat, kterou z nich si zvolí. Tím současně ovlivní, kolik bodů spokojenosti jako rodiče za splnění úkolu získají.

### Klíčové slovo

Klíčové slovo představuje speciální výjimku, která umožňuje přeskočit nebo si ulehčit plnění některých úkolů. Jejich úkolem je simulovat situaci, kdy některé vybavení získáte jiným způsobem a nemusíte na něj vynaložit finance ani čas. Klíčová slova lze získat z *tabulky zisků* (čísla na okraji), v rámci přípravy partie nebo v jejím průběhu.

## Test

Některé úkoly je nutno zakončit testem. V textu úkolu najdete symbol, který na tuto skutečnost upozorňuje. Za ním ihned následuje číslice obtížnosti. Jedná se o hodnotu, která je podmínkou úkolu. Co se v jakých situacích stane stanoví přímo text u takového testu.

**Test lze plnit pouze ve chvíli, kdy je úkol splněný a jsou kompletně zaplacené jeho náklady.** V případě neúspěchu je třeba některé testy opakovat, je to ale u nich uvedeno a opakování má nižší náklady (obvykle pouze časové).

Když narazíte na úkol, který vyžaduje test, zapište si kolečko do sloupce TEST. V budoucím kole, když se Vám podaří uhradit náklady a test splnit, můžete kolečko proškrtnout a tím označit úspěšný test.

## Stres

Stres představuje penalizaci v různých herních situacích. Stejně jako v životě se mu dá občas předejít a jindy ne. Míra stresu nasbíraného za celou hru má vliv na výsledné hodnocení.

## Spokojenost

Spokojenost představuje odměnu pro hráče, když se jim něco opravdu podaří. Stejně jako v životě je spokojenost přesně to, co Vás dělá šťastnými. Míra spokojenosti nasbíraná za celou hru má vliv na výsledné hodnocení.

## Prvních pět týdnů

V rámci přípravy hry hráči projdou vždy úvodní týdny, které mají za úkol udělat hru ještě variabilnější a zajímavější, ale současně také usnadnit přípravu partie.

## Tabulka zisků

*Tabulka zisků* je místo, po kterém hráči putují figurkami a dostávají za odměnu čas nebo peníze. V rozích jsou navíc připravené výhody, které rodiče v průběhu těhotenství mohou získat, a které napodobují podporu od rodiny a přátel.

## Ikony ve hře

- peníze 🏠
- test 📄
- čas ⌚
- upozornění v úkole ⚠️
- volba v úkole 🗳️

## Uložení partie

Stejně jako těhotenství, ani partie hry **Čekáme mimínko** není krátká. A protože je život plný nečekaných událostí, může se stát, že budete potřebovat hru přerušit. Naštěstí máte veškerý průběh hry zaznamenaný na *záznamových listech*. Hru tedy lze opustit po jakémkoliv odehraném kole a zase se k ní vrátit, jakmile budete mít

čas. Nedoporučujeme přerušovat hru uprostřed kola. Figurky vždy po návratu k partii začínají ve středu *Tabulky zisků*.

## Úprava obtížnosti

Pokud se Vám zdá hra **příliš jednoduchá**, rozepište si do nákladů maminky na každý čtvrtý týden (4, 8, 12,...) požadavek na jeden bod peněz za vitamíny pro mimínko a maminku. Tím se náklady zvýší o deset mincí za celou partii. Většina gynekologů doporučuje komplexní přípravky, které obsahují všechny potřebné vitamíny, ze kterých bude prosperovat maminka i mimínko a které jsme do úkolů nezahrnuli.

Pokud byste si naopak chtěli partii zjednodušit, vyberte si na začátku partie jeden z těchto předmětů, které jste zdědili v rodině a zapište si jej do **klíčových slov**. Jakmile je třeba jej pořídit, můžete tento úkol označit jako splněný a neutrácet na něj žádný čas ani peníze (to je uvedeno přímo u úkolu).

## Předmět

## Klíčové slovo

Kočárek

KOČÁREK

Hnízdečko

HNÍZDEČKO

Cestovní postýlka

CESTOVNÍ



## UPOZORNĚNÍ NA ZÁVĚR

U spousty úkolů, které v této hře zažijete, se velmi liší jejich vnímání napříč společností, a tedy ani Vy se nemusíte ztotožňovat s jejich pořizováním a průběhem. Stejně tak můžete narazit na úkoly, které jste zažili jinak.

Úkolem hry není někomu vnucovat či doporučovat seznam potřebného vybavení nebo nabízet nejlepší výrobky té či oné značky. Naopak je naším cílem pokusit se zábavnou formou podat seznam možností tak, abyste si mohli udělat obrázek, co dnešní moderní doba nabízí.

Díky hře *Čekáme miminko* si mohou i méně zkušení rodiče udělat obrázek o tom, co by pro svoje dítě chtěli a zažít vše, co se okolo blížícího se narození točí, nanečisto. Snad Vám naše hra umožní vyvarovat se opomenutí a nebát se nástrah, které Vás mohou v těhotenství potkat.

Bez ohledu na to, co se v této hře dočtete, nezapomeňte si dohledávat další informace!

**VŠEM HRÁČŮM A RODIČŮM  
PŘEJEME JEN ŠTASTNÉ ZÁŽITKY  
S JEJICH MIMINKY!**

