

SOUDRUHU, NEZLOB SE!

Pravidla hry

Společenská hra "Soudruhu, nezlob se!" je určena ke hře pro dvě až osm osob.

Obsahuje:

- hrací plán
- 1 hrací kostku
- 8 figurek
- bankovky
- 20 zvýhodňujících kartiček označených symbolem smíchu
- 20 znevýhodňujících kartiček označených symbolem smutku.

Účelem hry je proběhnout všechna pole směrem od "STARTU" (ve středu plánu) k cíli "BRD".

Cestou jsou pásma:

- BEZ: bezpartijní
- KAN: kandidát
- KOM: člen strany
- POS: poslanec
- ÚV: člen ÚV
- POI: člen politbyra ÚV
- GEN: generální tajemník ÚV strany

Vítězem se stává ten generální tajemník, kterému se podaří vyměnit nahromaděné koruny za valuty a prchnout s nimi do BRD.

S čím se na plánu setkáte:

- prázdná políčka
- políčka se symbolem smíchu: hráč si vezme kartičku, splní úkol (podle pásma, ve kterém právě je) a vrátí ji dospod s výjimkou kartiček:
 - "Propustka z vězení",
 - "Kompromitující materiál na předsedu prověřkové komise",
 - "Neprůstřelná vesta",
 - "Kleště na zátarasy",
 - „Plán na zaminování“,

které schová k pozdější využití. Tyto kartičky mohou hráči kdykoliv během hry mezi sebou volně prodávat a nakupovat.

- políčka se symbolem smutku: hráč si vezme kartičku a splní úkol (podle pásma, ve kterém právě je) a vrátí ji dospod.
- políčka s částkou „700“, „750“, „800“ atd. . . . znamenají výplatu z banku a stačí je přejít. Přeskočíš-li podle příkazu více výplat, bereš jejich součet (pouze při skoku vpřed).
(V pásmu "GEN" se vyplácí také jen při pohybu vpřed).

V pásmu "KOM"

- políčka I. a (II.) stranické prověrky: Skočíš-li na "ANO", jsi prověřen a posuneš figurku až na "PROV I" (PROV II). Skočíš-li na "NE", nejsi prověřen a musíš se vrátit na "BEZ". Vlastníš-li však kartičku "Kompromitující materiál na předsedu prověřkové komise, odevzdáš ji a skočíš na "PROV I / PROV II". Stejně tak podplatíš-li předsedu 30 000,- (dáš do banku).

V pásmu "GEN"

- políčko "VEKSL" - dochází ke směně 1 000000,- Kčs za DM. Je nutno skočit na toto políčko přímo.
- políčko "PS" (pohraniční stráž) - jsi zastřelen, vyřazen ze hry a peníze odevzdáš do BANKU (s výjimkou viz stať "HRA").
- políčko "Vysoké napětí" - skončíš na elektrických zátarasech, jsi vyřazen ze hry a peníze odevzdáš do banku.
- políčko "MINA" - šlápl jsi na minu, jsi vyřazen ze hry a peníze odevzdáš do banku (s výjimkou viz stať "HRA").

"Blázinec" - do blázince příkazem z kartičky

- ven z blázince po hození " 1" nebo „6" (začínáš od "BEZ")

- "Vězení" - do vězení a) příkazem z kartičky
b) nemáš-li na zaplacení (do banku přitom napřed odevzdáš vše co máš)
- ven z vězení po hrození "1" nebo "6" (začínáš na "BEZ")
nebo užitím kartičky "Propustka z vězení"
nebo složením kauce 50 000,-
V těchto dvou případech pokračuješ ve hře, na "BEZ" se nevracíš.

Pohyb v pásmech

"BEZ", "KAN", "KOM", "paS", "ÚV" je možný pouze směrem vpřed a nesmí se vyhazovat. Na jednom políčku může být více hráčů.

- V pásmu "POL" je možný pouze pohyb vpřed, avšak smí se vyhazovat a to pouze zezadu. (Vyhozený hráč odevzdá tomu, jímž byl vyhozen 100 000 Kčs a vrací se na "POL").
- V pásmu "GEN" je možný pohyb vpřed i zpět a vyhazovat je možno oběma směry. (Vyhozený se vrací na políčko "GEN" a tomu, jímž byl vyhozen, odevzdá 100 000 Kčs.) Je-li hráč vyhozen z políčka "VEKSL", vrací se na "GEN"! Všechny peníze přitom musí odevzdat tomu, jímž byl vyhozen. Vlastní-li zvýhodňující kartičky, odevzdá mu i ty.

Před zahájením hry:

Všichni hráči hodi 1x kostkou

- nejvyšší začíná,
- nejnižší musí obstarávat "BANK" a hned vydá každému hráči 2 000,- a promíchá a uloží kartičky na místo.

H R A:

Každý hráč hází vždy 1x kostkou a posunuje figurku. Po "6" hod vždy opakuje. Hráči se tak pohybují jednotlivými pásmy, pravidelně inkasují z "BANKU" výplaty a plní příkazy z kartiček.

V závěru hry na konci pásma "GEN" postupuje hráč takto:

- musí mít nahromaděný 1 milión nejméně (podmínka skoku na políčko "VEKSL"). Když se octne hráč na konci hry a nemá nezbytný milión, nebo o část peněz přijde na cestě mezi poslení výplatou a "VEKSLEM".
- umožňuje mu pohyb oběma směry v pásmu "GEN" peníze na políčkách výplat v tomto pásmu získat. Výplaty se však provádí pouze při pohybu směrem vpřed.
- Skočí na políčko "VEKSL" a vymění 1 milión za 50 000,- DM. Nezdá-li se mu to, nemůže čekat na místě na potřebné hrozené číslo, ale musí jít zpět a pokusit se znovu, když na něj přijde řada.
- P o z o r ! Je třeba počítat s dalšími možnými platbami v Kčs. Nemáš-li dost Kčs, musíš si vyměnit zpět valuty za Kčs (celou částku) a pokračovat ve hře, jako kdybys na políčku "VEKSL" ještě nebyl.
- Dále postupuje hraničním pásmem, kde musí obratně manipulovat, aby se vyhnul políčkům "PS", "Vysoké napětí" a "MINA". Povede-li se mu to, zvítězil a hra končí. (Hranici stačí přeběhnout).
Nemůže-li jinak a je nucen skočit na políčko "PS", jsou dvě možnosti:
 1. Vlastní-li kartičku "Neprůstředlná vesta" - odevzdá ji a pokračuje ve hře.
 2. Nevlastní-li kartičku "Neprůstředlná vesta", je ze hry úplně vyřazen. (Peníze odevzdá do "BANKU").
Stejně je tomu u pole "Vysoké napětí", tam ho zachrání vlastnictví kartičky "Nůžky na zátarasy" i u políčka "MINA" - tam ho zachrání vlastnictví kartičky "Plán zaminování".
- Nemá-li bankéř na výplaty drobné a nemůže-li mu žádný z účastníků hry velkou bankovku proměnit, může velkou bankovku vyřadit ze hry a nahradit ji směnkami na menší částky, které vypíše na libovolné papírky.

Dojde-li v průběhu hry k situaci, že "BANK" je prázdný, vyhlásí bankéř měnovou reformu v poměru 1:2, tzn. každý hráč odevzdá polovinu své hotovosti do "BANKU".

Společenská hra Ivana Mládka

Příjemnou zábavu Vám přeje výrobce:

EFKO®

www.efko.cz