




# Člověče, neNERUJ se!

zoufale zábaavná společenská hra nového století pro 00-07 hráčů

## Obecná pravidla – BETA 09d

**1.** Hraje se s normální šestistěnnou kostkou.

Pokud hráč hodí , tak hází znovu (pokud mu budou padat stále jedničky, tak bude muset házet stále znova ^ . ^ )

Neplatí, pokud je na eventu uvedeno jinak. ( Po  se znova nehází.)

**2.** Pokud je hráčovo cílové pole již obsazené, posune se hráč na nejbližší volné pole za ním - v nejhorším případě se nehne vůbec.


**3.** Pokud není uvedeno jinak, tak při stoupenutí na *event* táhne hráč ještě v tom kole, ve kterém na *event* stoupil – pokud skončí na dalším *eventu*, tak plní i jeho pokyny atd.

**4.** Pokyny *eventu* platí pouze na hráče, který je na tahu. Pokud je na pole *eventu* přesunut akcí jiného spoluhráče, pak *event* ignoruje.

Toto platí také pro pole s *baka:body* (viz dále).

**5.** Pokyny *eventu*, které vyžadují účast spoluhráče, se na něj aplikují v moment aktivace *eventu* a tyto povinnosti mu zůstanou, dokud hráč *event* aktivující nesplní tyto pokyny. (Pokud je požádán o protihod aktuálně vedoucí hráč, tak ten má tuto povinnost i poté, co vedoucí pozici ztratí.)

**6.** Pokud je hráč na hracím plánu první a *event* se odkazuje na spoluhráče před ním, pak se povinnosti aplikují na posledního spoluhráče na hracím plánu, pokud není v *eventu* uvedeno jinak.

**7.** V průběhu hry hráči sbírají [*baka:body*] - ty jsou důležité pro dokončení hry (čím více *baka:body*, tím větší šance na vítězství). Hráč, který stoupne na políčko se symbolem *baka:bodu* , otočí vrchní kartičku v balíčku *baka:body*, obdrží příslušný počet žetonů a kartičku vrátí dospod balíčku.

Také když se hráč vrátí na *START*, může si sejmout kartičku s *baka:body*.

**8.** Ve hře je umožněno "dvojnásobné zrychlení" hodu. To stojí jeden *baka:bod* - hráč musí tento poplatek zaplatit hráči, který je na hracím plánu za ním, a to *PŘEDTÍM*, než provede svůj hod. Poté se pohybuje dvojnásobkem hodnoty jeho hodu. Pokud je na hracím plánu poslední, zaplatí *baka:bod* vedoucímu hráči. Pokud zrychlení zavede hráče na *event*, který vyžaduje další házení kostkou, pak se tyto hody již nenásobí.

**9.** Hráč se musí *VŽDY* zastavit na poli *F.I* - jedno jakým směrem přišel. Zbývající body v tahu propadají. Pokud se nerozhodne postoupit na políčko *F.II*, pokračuje dál ve směru, kterým přišel.

**10.** Pokud hráč uvízne na *eventu* déle než šest kol, musí se vrátit na *start*. (A může si vytáhnout *baka:bod*.)

**11.** Při hře je zakázáno vraždit či jinak zraňovat spoluhráče!!! ^ . ^

*PS: Políčko 01.1 nedělá vůbec nic. Ale někde ten plán musí začínat, ne?*



**Na začátku každý hráč deklaruje svoji náklonnost k Asuce či k Rei!**  
Misařáci, PenPeňáci a podobná zvířena si musí vybrat jednu z nich – střední cesta neexistuje!



## Eventy (bonusy a postihy):

**01.3** Misato tě nevyzvedla včas - schytl jsi to N2 naplno.

[ Zpět na start. ]

**01.5** Popadl tě berserkr a nevíš, co se děje. Probouzíš se až v nemocnici.

[ Postoupíš o 3 políčka. ]

**02.1** Bojuješ se Sachielem!

[ Hod kostkou a požádej libovolného spoluhráče o hod - pokud ti padlo méně než jemu, dostal jsi berserkra a zničil Sachielu - postup na políčko 02.3, pokud ti padlo více, opakuj házení v dalším kole. ]

**02.3** Probudil ses v nemocnici. Vidíš neznámý strop.

[ Čistě narativní políčko. ]

**02.5** Misato tě viděla nahého - utíkáš se obláci.

[ Hod ještě jednou a postupuj. ]

**03.2** Toji ti jednu ubalil a teď si prohlíží ruku. Ty se svíjíš na zemi.

[ Jedno kolo stojíš. ]

**03.5** Bojuješ se Shamshalem, ale tu se objeví Toji a Kensuke a znesnadňují ti synchronizaci.

[ Hod 2x kostkou - pokud lze druhým hodem dělit hodnotu prvního hodu beze zbytku, můžeš hrát, pokud ne, zkusíš štěstí v příštím kole. ]

**04.3** Stanuješ s Kensukem.

Ráno tě vojáci najdou a expres dopraví do NERVu.

[ Následující kolo stojíš. Druhé kolo si vyměníš pozice s hráčem, který je na hracím plánu před tebou. ]

**04.5** Stojíš na nástupišti a zkoumáš, jak se tyhle pitomé moderní vlaky otvírají.

[ Hod kostkou - pokud padne [3], podařilo se ti otevřít dveře a nastoupit - máš pokoj od NERVu, otce i Misato > Zpět na start. ]

**05.3** Držel jsi Reino ňadro v ruce. Teď si ji prohlížíš a stojíš...

[ Dvě kola stojíš. ]

**06.1** Ramniel zaútočil!

[ Hod kostkou - pokud padla [3], nestihla tě Misato stáhnout zpět a je z tebe škvarek - hurá na start. ]

**06.5** Netrefils Ramniela, ale jsi zachráněn, Rei ti dělá štít.

[ Hráč, který je na hracím plánu před tebou, ti daruje svůj hod > hraješ místo něho, až bude na řadě, on nehraje. ]

**07.1** Nepovedlo se nukleárního mecha zastavit = BOOM

[ Pouze pro hráče brzdící nukleárního mecha (viz event 07.3), pokud při couvání stoupneš nebo překročíš toto políčko > zpět na start. ]

**07.3** Snažíš se zabrzdit nukleárního mecha!

[ Vedoucí hráč hází proti tobě a ty postoupíš či couvneš o rozdíl vašich hodů - toto trvá až do chvíle, kdy šlápneš na či překročíš pole 07.5 nebo 07.1 ]

**07.4** Misato má na sobě antiradiační oblek a fakt jí to sekne (ostatně jako cokoliv)!

[ Toto pole má pouze informativní charakter ^ . ^ ]

**07.5** Misato deaktivovala radioaktivního mecha, hurá!

[ Pokud šlápneš na či překročíš toto pole, ruší se ti event 07.3 ]

**08.1** Mořský vánek a Asuka ti poskytly zajímavý pohled - máš odvahu jí to oplátnit jako Toji?

[ Pokud NEMáš odvahu, 1 kolo stojíš. Pokud MÁŠ odvahu předvést to, co Toji, 2 kola stojíš. Pokud MÁŠ odvahu a jsi dívka, 2 kola stojí všichni ostatní. ]

**08.4** Nastoupil jsi do EVA 02 - ale ta běží v německém interface!

[ Vyjmenuj 5 německých slovíček (podstatná jména, přídavná jména a slovesa) - za každé slovíčko, které neřekneš, uděláš krok zpět. ]

**09.3** Přišla za tebou náměsíčná Asuka - máš odvahu jí políbit?

[ Pokud se ti podaří políbit hráče, který je na hracím plánu před tebou, můžeš házet ještě jednou (poté co se vrátíš z JIP). Pokud ne, 1 kolo stojíš. ]

**09.5** Bojujete s Israfelem - musíš se synchronizovat s Asukou!

[ Následující 3 kola neházíš, ale postupuješ o stejný počet bodů jako hodil hráč v pořadí před tebou. (Eventy samozřejmě aktivuješ, je to tvůj tah. ) ]

**10.1** Jedete na výlet do Okinawy, hurááá!

[ Radostí si hod ještě jednou a postup. ]

**10.2** Misato vám zatrhla výlet - a co víc - musíte se učit! Hurááá

[ Samou radostí si hod dvakrát a couvni. ]

**10.4** Viděl jsi Asuku v magma oblečku, pohled to k nezaplacení!

[ Jsi-li Asučin fanoušek, s brekem se utíkáš schovat - hod kostkou a couvni. Jsi-li fanda Rei, pak se 2 kola svíjíš smíchy na podlaze. ]

**11.2** Pod Asučiným vedením se snažíte dostat do centra NERVu skrze větrací šachty - tudíž to s vámi jde od desíti k pěti.

[ Následující tahy couváš, dokud ti nepadne [3] - poté můžeš táhnout vpřed (o 6 polí). Pokud ti po [3] padne [3], tak postoupíš dopředu o 7. ]

PS: podaří-li se ti zacouvat až za pole 01.1, zastavíš se na poli F.1 a můžeš zkusit jít do cíle, jinak pokračuješ v couvání jednou z větví (EoE/25-26). ]

**11.5** Bojujete s Matarielem, což vyžaduje rychlou synchronizovanou akci.

[ Hod 3x kostkou - pokud je součet hodů prvočíslo, pak můžeš daný počet bodů zahrát, pokud ne, tak stojíš a zkusíš štěstí v dalším kole. ]

**12.1** Gratulujete Misato k povýšení a uděláte si mejdan!

[ Rozradostněn můžeš házet ještě jednou a postoupit. ]

**12.3** Na hlavu ti spadnul Sahaqiel - musíš ho držet do doby, než přijdou na pomoc ostatní!

[ Stojíš, dokud kolem tohoto pole neprojde další hráč. Pokud jsi na hracím plánu poslední, tak můžeš normálně pokračovat ve hře. ]

**12.4** Pochválil tě táta - jsi blahem celý bez sebe.

[ Jedno kolo se z toho budeš vzpomínávat. ]

**12.5** Misato vás odměnila večerí - mňam mňam.

[ Hráč, který je od tebe nejvzdálenější, ti daruje svůj baka:bod. ]

**13.1** Během synchro-testů si představuješ, jak to asi sluší Asuce a Rei a stojíš...

[ Jedno kolo stojíš. ]

**13.2** Ireul napadl NERV - Ritsuko musí stáhnout antivirák. Vás zatím vystřelí v entrpluzích.


[ Postup na pole 13.5 ]


**13.5** Konečně můžete vylézt... ehm...

[ Čistě narativní políčko, viz event 13.2 ]

- 14.1** **SEELE si to chce všechno zrekapitulovat - šup na start!**  
[ Začínáš od začátku, ale po hracím plánu postupuješ 4 násobkem svých hodů, a to až do překročení tohoto políčka. ]
- 14.2** **Začíná synchro-test s EVA-unit00.**  
[ Přesuň se na pole 14.5 ]
- 14.5** **Probudil ses v nemocnici. Vidiš známý strop.**  
[ Čistě narativní políčko - viz event 14.2 ]
- 15.1** **Navštívil jsi mamčin hrob - minutu ticha na její památku.**  
[ Během následujícího kola (počítáno od hodu kostkou následujícího hráče až po tvůj další hod) nesmíš promluvit (ani vydávat neartikulané zvuky), jinak ztrácíš právo na tah. ]
- 15.3** **Přišla za tebou Asuka a že se zkusíte líbat. Po polibku se běží vyzracet.**  
[ Jsi-li Asučin fanoušek, 1 kolo stojíš jako opařený. Jsi-li fanda Rei, běžíš se pokochat pohledem, jak Asuka zvrací - 1 hod covni. ]
- 15.4** **Misato pozvracela krysu.**  
[ Čistě informativní políčko. ]
- 15.5** **PenPen nic ani nikoho nepozvracel, protože jste ho zapoměli nakrmit.**  
[ Čistě informativní políčko. ]
- 16.1** **Tvoje synchro-testy jsou lepší než Asučiny! HURÁÁÁ!**  
[ Radostí si hod'ješť jednou a postup. ]
- 16.2** **Tvoje synchro-testy jsou lepší než Asučiny! A Asuka je nasraná jak žumpa, tak se před ní raději běžíš schovat.**  
[ Hod' si kostkou a covni. ]
- 16.4** **Spolk tě Leliel. Nemůžeš nic dělat a tak zatím chytáš Lelielky.**  
[ Dvě kola stojíš. ]
- 17.1** **Vybouchla druhá větev NERVu v Nevadě (USA). To mají za Hirošimu a Nagasaki!**  
[ Čistě informativní políčko. ]
- 17.3** **Misato se ti chystá říci, kdo je čtvrté dítě. Napětím ani nedutáš.**  
[ Jedno kolo stojíš. ]
- 17.5** **Misato se ti stále chystá říci, kdo je čtvrté dítě. S napětím čekáš...**  
[ Čekej jedno kolo. ]
- 18.2** **Misato se ti chystala něco říci, ale čert to vem...**  
[ Kašleš na to, jdeš si na jedno kolo lehnout. ]
- 18.5** **Odpojili tě a zapojili dummy-plug (prý je chytřejší než ty). Roztrháš Bardiola a pak odmítáš vylézt z kokpitu.**  
[ Hráč, který je na hracím plánu před tebou, jde na pole 14.5. Pokud před tebou žádný hráč není, odskáče to hráč za tebou. Ty 3 kola stojíš. ]
- 19.3** **Útočí Zeruel. Zatímco kecáš s Kajim, ostatní dostanou pořádnou nakládačku! (Ne tu okurku.)**  
[ Hod' kostkou a o daný počet bodů všichni ostatní hráči covnou. ]
- 19.5** **400% synchro! Hurá, plán pětiletky splněn na dvacet let!**  
[ Hod, kterým jsi na toto pole přišel, vynásob 4x a postup. ]

- 20.1** **Zbaštil jsi S2 zdroj, mňam mňam.**  
[ Pln energie si hod'ješť jednou a postup. ]
- 20.2** **Maya pozvracela desktop.**  
[ Čistě informativní políčko. ]
- 20.5** **Jsi rozpuštěný.**  
[ Aby ses vypustil, musíš součtem dvou hodů přesáhnout hodnotu 7. ]
- 21.1** **Gendo spíská druhý impakt a už to lítá!**  
[ Díky jeho intrikám si vyměň místo s hráčem, který je na hracím plánu za tebou. Pokud jsi na hracím plánu poslední, pak si vyměň místo s vedoucím hráčem. ]
- 21.2** **Tatínek odstartoval druhý impakt a odfrčel domů užít si to s maminkou. Tomu říkám plánované rodičovství!**  
[ Můžeš si oslavit svoje "početiny" - kup si co chceš a táhni (1 hod kupředu). ]
- 21.5** **Zabili Kajiho! Ty parchanti! Svět se nyní musí vzpamatovat z kritického nedostatku melounů.**  
[ Vzpamatováš se jedno kolo. ]
- 22.3** **Divíš se, jací jsou ti Andělé ale ouchyláci. Jeden právě znásilňuje Asučinu mysl. Kdyby znásilňoval tělo, to bys ještě chápal, ale nikdo se zdravým rozumem by se přeci nezajímal o Asučinu mysl.**  
[ Divíš se ouchylákům Andělům jedno kolo. ]
- 22.5** **Rei právě překonala Železného rekord. Ale nebyl uznán, neboť použila nestandardní oštěp, což SEELE dost naštvalo.**  
[ Za trest hod' kostkou. Pokud padlo sudé číslo, tak jdi o daný počet bodů vpřed, pokud padlo liché číslo, daný počet bodů covni. ]
- 23.2** **Rei umřela...**  
[ Jsi-li fanda Rei, držíš jedno kolo smutek. ]
- 23.3** **Rei zase obživla!**  
[ Jsi-li fanda Rei, hod' si radostí ještě jednou a postup vpřed. ]
- 23.4** **Rei má amnestii... teda amnézii jako prase.**  
[ Řekni svojí nejoblíbenější scénu s Rei a můžeš hrát dál. ]
- 23.5** **Ritsuko zničila Reiny klony.**  
[ Pokud jsi fanoušek Rei, držíš jedno kolo smutek. ]
- 24.1** **Koupeš se s Kaoru a stojíš...**  
[ Jedno kolo stojíš. ]
- 24.2** **Spíš společně s Kaoru a...**  
[ Jedno kolo stojíš. ]
- 24.3** **Řítíš se do Terminal Dogma.**  
[ Popojdi o jedno políčko vpřed. ]
- 24.4** **Chystáš se zabít Kaoru a stojíš...**  
[ Čtyři kola stojíš. ]
- 24.5** **[ Rozcestí - pokud jsi na toto políčko stoupil, můžeš si vybrat cestu 25/26 nebo EoE. Pokud pouze procházíš, pak lichý počet kroků tě vede na cestu 25/26, sudý pak na EoE. ]**

 = cesta 25/26

 = cesta EoE

# cesta 25/26

# cesta EoE

**25.1** Při pohledu na bílý text na černé obrazovce dostáváš tiky.  
[ Házej kostkou, dokud se ti nebude jeden z hodů zamlouvat, a to maximálně 6x. Po výběru hodu zbytek pokusů propadá. ]

**25.5** Pozoruješ Misato, kterák líčí svá studentská léta, a stojí...  
[ Stojíš jedno kolo. ]

**26.1** Alter-Asuka tě vytáhla z postele!  
[ Hod si ještě jednou a postup. ]

**26.2** Narazil jsi na Alter-Rei a viděl její Alter-Pantsu!  
[ Jedno kolo stojíš. ]

**26.4** Myslíš si, žeš pochopil Evangelion.  
[ Hod kostkou - pokud padne [3], tak jsi se radostí zbláznil a vracíš se na start. Pokud padlo jiné číslo, tak jsi vystřízlivěl a můžeš pokračovat. ]

**26.5** Vůbec se ti díly 25 a 26 nelíbily a tak je budeš ignorovat.  
[ Můžeš rovnou skočit na pole F.I ]

**'25.2** Navštívil jsi Asuku v nemocnici.  
To tě zdrželo nejméně 14 vteřin.  
[ V každém kole hod kostkou, a až naházíš součtem 14 bodů, tak můžeš pokračovat o počet bodů součet 14 přesahující. ]

**'25.4** Stihne tě Misato vyzvednout?  
[ Hod si kostkou - padne-li [3], tak to Misato nestihla a vracíš se na start. ]

**'25.5** Misato ti dala francouzákem... teda francouzáka.  
Úplně jsi z toho odpadl (do výtahu).  
[ Hod si ještě jednou a postup. ]

**'26.2** Snažíš se dopočítat, kolik se ti kolem hlavy motá EVA-units.  
[ Házej kolikrát chceš, ale tak, aby součet libovolných hodů byl roven počtu sériových EVA-units (9). ]

**'26.4** Klečí na tobě nahá Rei... snažíš se soustředit na její plky, ale nakonec to odkejváš.  
[ Soustřed se, abys hodil sudé číslo. ]

## FINÁLE (zde se sbíhají cesty 25/26 a EoE)

**F.I** **STŮJ!** Nyní se rozhodni, zda-li si troufáš dohrát tuto hru, či nikoliv (máš-li málo baka:bodů)!!!  
- pokud jdeš do finále, tak v příštím kole postup na pole F.II  
- pokud ne, tak si proběhneš celý hrací plán znovu.

**F.II** Hod kostkou (po [ ] se hází znovu). Počet bodů sečti s počtem aktivních hráčů ve hře = baka:index.  
- máš-li méně baka:bodů než tvůj baka:index, uškrtil jsi Asuku a hra pro tebe končí!  
- máš-li více baka:bodů než tvůj baka:index, jsi takový baka, že se ti nepovedlo Asuku uškrtit - jdi na F.III  
- máš-li stejně baka:bodů jako tvůj baka:index, pak rozhoduje tvá náklonnost k Asuce či Rei, a to následovně:  
Pokud jsi **fanda Asuky**, pak pokračuj na F.III / Pokud jsi **fanda Rei**, pak jsi Asuku uškrtil a hra pro tebe končí.



**F.III** **GRATULUJEME!** Právě jsi vyhrál Evangelion...  
Sice nevíme, na co to je, ale je to dobrý! ^.^

**Dodatek k pravidlům a eventům:** Autoři této hry se snažili vytvořit zábavný a vyvážený soubor pravidel, ale díky jejich šilenosti (pravidel, ne autorů... i když...) se občas může stát, že kombinací několika eventů vzniknou v pravidlech nejasnosti. Např.: Když hráč díky eventu 11.5 couvá a stoupne si na event, který mu příkáže postoupit vpřed, znamená to vpřed z pohledu herního plánu, nebo z hráčova směru pohybu? Nebo když je hráč v rekaptulačním módu (event 14.1) a zaplatí si zrychlení - znamená to, že se pohybuje 8x rychleji, nebo jenom 2x (tj. že se zpomalí)? A co event 9.3? Co se klasifikuje jako polibek? Musí to být pořádný francouzák, či stačí gentlemanský polibek ruky? Řešení je jednoduché: záleží na Vás! Sami si určete, jak bude která kombinace fungovat (a toto pravidlo pak samozřejmě dodržujte po celou dobu hry). Jaký polibek bude uznán legitimním, také záleží, jak dobře se se spoluhráči znáte a jaký limit si nastavíte. (Např. při betatestech u nás v čajovně byl uznán polibek na tvář. Při první veřejné prezentaci na Akiconu se hráči dohodli na polibku ruky.) Nebo vás napadl nějaký zábavnější/šilenější úkol pro některý z eventů? Tak v pravidlech původní event přelepte a přepište vlastním návrhem (ale také nám ho, prosím, pošlete a my ho zveřejníme na oficiálních stránkách).

PS: Neměňte obecná pravidla. To by poměrně vážně narušilo mechanismy hry. A zvláště ne pravidlo 11, na tom opravdu, ale opravdu trváme.

Váš Tým autorů

## Člověče, neNERUJ se!

koordinátor projektu: DanQ | kontrola přičetnosti: Arian  
pravidla - fáze I. (brainstorming): DanQ, Hejty, Cynebeald, XG, Lutzer, Cybern, Zia  
pravidla - fáze II. (korekce): Arian, Michigan, Tenzo-kun, WestFlame  
betatesteři: Borin, Darmonlor, Devyx, Edfarfan, Filipšan, Fiko, Grekt, Hit, Inuyasha, Jarník, Manta, McMarty, Morgar, MyBlackSheep, Schovi, Yusaku  
ilustrace: Jarník | design & sazba: DanQ

[www.nantoka.info/clouece-neneruj-se/](http://www.nantoka.info/clouece-neneruj-se/)



### herní sada zpravidla obsahuje:

1x herní plán, alespoň 1x pravidla hry, 8 figurek, 2 až 8 šestistěnných kostek, 8x karta Asuka, 8x karta Rei, 25 kartiček s baka:body (2x baka hentai!, 8x anta baka?!, 15x baka), cca 100 žetonů (baka:bodů)