



939463.006

939463



Výrobce/Výrobca:

© 2026 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Nizozemsko/Holandsko.

Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.

© 2026 Uncle Andy Toys, Inc.

Vyrobeno na základě licence společností Uncle Andy Toys a East West Innovation.

**Upozornění:** Pouze pro dospělé. Uchovávejte mimo dosah dětí. Obsah může být šokující.

**Autor:** Andy Breckman.

Země původu/Krajina původu: Čína

KARETNÍ HRA

2+ HRÁČŮ

OD 18 LET

AUTOR HRY: ANDY BRECKMAN

DĚKUJEME NAŠIM ODBORNÝM PORADČŮM.  
Risa Breckman LCSW, Nancy Ward, MSW, LCSW,  
Morgan Seawright Eds, CAS, Ian Felkel LCSW,  
Susan L. Ferrula LCSW, Eric Iarossi LPC, Prof.  
Paul J. Bertsch, Tami Frick, Dr. Kathleen Hedden PhD,  
Gus Mobley MSW, Fred D'Costa MSW, LSW, Dr.  
Donna Leone-Carver PhD a všem těm, kteří chtějí ze  
zřejmých důvodů zůstat v anonymitě.



Fanfáry, prosím...

**Napadení husou** má hodnocení na škále posranosti **62.4**, takže správná odpověď je:

**C: Mezi Smrtící alergií na čokoládu a Zabití šípem.**



• Pokud jste uhodli správně, kartu vyhráváte. Zůstane lícem nahoru ve vaší LAJNĚ BOLESTI a váš tah tím končí.

• Jestliže jste tipovali nesprávně, karta zůstane skrytá. Hráč po vaší levici se pak může pokusit kartu ukrást tak, že se ji pokusí umístit do své LAJNY BOLESTI. Pokud se mu to nepodaří, hra pokračuje po směru hodinových ručiček kolem stolu a každý hráč hádá, dokud někdo neuhodne správně a kartu nevyhraje.

Pokud se karta dostane až na konec stolu a zpět k hráči, který ji původně četl, a nikdo z hráčů neuhodl

správně, no tak... jste zjevně neschopní. Kartu odložte na odhazovací hromádku.

S každou další vyhranou kartou se mezery mezi kartami ve vaší LAJNĚ BOLESTI zmenšují a hra se stává náročnější.

OČEKÁVEJTE NEJHORŠÍ

Při zvažování nepříznivé situace byste měli vycházet z nejhoršího možného, avšak stále reálného scénáře.

**Pokud na kartičce stojí „Prdni si v hodině jógy“, nedělej, že to byl „přirozený zvuk“, ani nesvaluj vinu na podložku. V místnosti bylo ticho. Všichni byli v pozici psa s hlavou dolů. A ozvěna ten prd odnesla až k osvětlení. Tvůj vnitřní klid je pryč. Stejně tak tvá důstojnost a členství. ;)**

KONEC HRY

Vyhrává ten hráč, který jako první nasbírá 10 karet posraných událostí ve své LAJNĚ BOLESTI. Gratulujeme!

## O CO V TÝHLE HŘE SAKRA JDE?

Život je těžkej. Tahle hra ale ne. Staň se mistrem v řazení mizerných událostí od těch nejméně posraných po ty naprosto nejhorší.

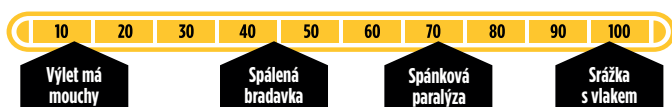
## ŠKÁLA POSRANOSTI

Na každé kartě je vyobrazena nepříjemná událost, která se stala nebo by se mohla stát. **Zaklepejme na dřevo.**



Jak sami uvidíte, některý situace nejsou zas tak hrozný (třeba jasná fluorescentní světla), zato jiný už jsou problematictější (třeba sražení vlakem). Každou kartu jsme ohodnotili na naší **škále posranosti**.

Každá karta byla ohodnocena podle našeho důkladně promyšleného indexu Škály posranosti. Škála posranosti je náš systém hodnocení v rozmezí od 0,1 do 100.



Možná se ptáš: jak jsme ty karty ohodnotili? No, žebříček jsme sestavili na základě názorů široké skupiny týpků několika generací, kteří se přesně jako vy zjevně vyznají ve sračkách!

Pečlivě vyhodnotili každou událost (i ty absurdní) s ohledem na faktory, jako jsou:

- \* Úroveň úzkosti
- \* Emocionální drama
- \* Dlouhodobé psychologické poškození

PO JEJICH VYHODNOCENÍ JSME Z JEJICH HODNOCENÍ VYPOČÍTALI PRŮMĚR A VYTVOŘILI TAK NAŠI ŠKÁLU POSRANOSTI KAŽDE KARTY!

## ANATOMIE KARET

Posraná situace

Ilustrace

Číslo na škále posranosti



## TAK POJĎME NA TO

Nejprve zamíchejte balíček a rozdávejte každému hráči tři karty. Je nám úplně jedno, kdo bude rozdávat – rozhodněte se sami.

Ze zbývajících karet vytvořte dobírací balíček.

Své karty položte lícem nahoru na stůl před sebe, seřazené podle číselného pořadí škály posranosti.

## PRŮBĚH HRY

Vytváříte hierarchii nesmyslů – **neboli LAJNU BOLESTI**.

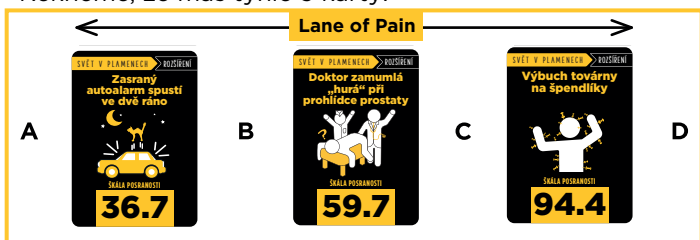
Sráč, který tuto hru přinesl, rozdává karty a začíná. Až přijde řada na tebe, hráč po tvé pravici si vezme kartu z balíčku. Nahlas přečte popis té strašné situace, ale neprozradí číslo škály posranosti.

Abyste vyhráli kartu, nemusíte uhádnout číslo na škále posranosti úplně přesně (což by bylo fakt úžasné).

Stačí jen uhodnout, kam přesně patří ve tvé LAJNĚ BOLESTI. Jinými slovy, zařaď ji do správného pořadí mezi ostatními tvými kartami.

**Důležité: Číslo na škále posranosti na kartě zůstává skryté, dokud hráč kartu správně neuloží (nebo dokud není odhozena). Scénář vidí pouze hráč, který právě hádá – hodnocení však nikoli.**

Řekněme, že máš tyhle 3 karty:



Snažíš se vyhrát tuto kartu:



Hmm, to je potupné, kam to ale patří ve tvé LAJNĚ BOLESTI?

Pokud myslíš, že **Napadení husou** je méně hrozný, než **Probuzení v popelnici**, označ oblast **A**.

Pokud se domníváš, že spadá MEZI **Probuzení v popelnici** a **Smrtící alergie na čokoládu**, označ oblast **B**.

Pokud myslíš, že je to HORŠÍ, než **Smrtící alergie na čokoládu**, ale ne ZAS TAK HROZNÉ jako **Zabití šípem**, označ oblast **C**.

Jestli si myslíš, že je to horší, než všechny tři, označ **D**.