



efko®

**CBG**  
CZECH BOARD GAMES



Jak nedostat

# INFARKT

VLADIMÍR BRUMMER

# PARTY

BOARD GAME



Pravidla  
**hry**

[www.infarkt.czechboardgames.com](http://www.infarkt.czechboardgames.com)



# Pravidla hry Jak nedostat INFARKT

Hra má jednoduchá pravidla a zahrnete si ji v 2-5 hráčích. Ve hře je kromě humoru a interakce hráčů i trochu zdravé náhody a přiměřená dávka strategie. Jde o přežití v konzumní společnosti se všemi jejími nástrahami a vyhrává ten, kdo nejlépe vyváží a zvládne všechny psychické i tělesné hrozby průměrného dne.

Práce divoce soupeří o váš čas a trpělivost s domovem a rodinou. Následky nočního života, lenosti a dalších hříchů jen stěží vyvažuje špetka sportu a náhodné pokusy o správnou životosprávu. Do toho všeho navíc zuří nepředvídatelné drobné katastrofy, nepříjemnosti, oslavy a návštěvy příbuzných...

Ne, to není váš život, ale to, co zažíváte v této hře. A aby už nedocházelo k žádným dalším nedorozuměním, jsou tu tyto bubliny. A co se nevejde ani do nich, najdete na: [www.infarkt.czechboardgames.com](http://www.infarkt.czechboardgames.com)

Nevím jak u vás, ale u nás tato věta znamená, že jeden z nás všechno vysype na stůl a zatímco hledá to, co spadlo na zem, další hru sestavuje. Třetí se jim snaží pomáhat, čímž vše jen komplikuje. Čtvrtý zatím soustředěně zírá do pravidel ve snaze pochopit je dříve, než kolegové hru připraví, což se neobejde bez konfliktů, zejména když se dožaduje otočení na další stránku. Z toho jasně vidíte, že čím více hráčů, tím větší legrace. A pokud by se mezi vámi našel někdo, kdo v této fázi pedantsky trvá na přepočítání herního materiálu, máme pro vás vynikající zprávu – seznam najdete na konci pravidel.

## Příprava hry

### Herní plán

Herní plán představuje místa, na nichž se odehrává váš život.

Připravte hru podle obrázku.

**Hromádka peněz** Za ty je možné koupit skoro všechno (v této hře).

### Události

**Vykládací místa** na karty událostí. Je jich vždy o 1 více, než je počet ještě živých hráčů.

**Balíček událostí - karty událostí** zamíchejte a položte je na místo označené počtem hráčů. Na obrázku je hra připravena pro 4 hráče. Karty událostí představují to, co osud připravil pro vaši postavu. Ať už se jedná o vzrušující *Výhru v loterii* nebo o nepříjemné *Neshody v práci*, vždy to nějak ovlivní vaše zdraví a vaši finanční, rodinnou nebo kariérní situaci. Optimisté událostem říkájí příležitosti, pesimisté rány osudu. Jak jim budete říkat vy?

Místo na odhazovací balíček událostí.

### Supermarket

#### Balíček zboží

V Supermarketu lze koupit nejrůznější zboží jako nápoje, jídlo a kuřivo, které mohou (ale nemusí) váš život zlepšit.

Místo na odhazovací balíček zboží

Sem se odhazují všechny použité karty zboží (i z jiných míst). Pokud dojde dobírací balíček, zamíchejte odhazovací a dobírací vytvořte znovu.

### Lékárna

#### Balíček léků

V Lékárně si můžete koupit léky, abyste zachránili to, co zbylo z vašeho podlomného zdraví.

Místo na odhazovací balíček léků.

### Tržnice

**Tři zboží a jeden lék** lícem vzhůru. V Tržnici lze sehnat jak zboží, tak léky.

**Figurku začínajícího hráče** dejte tomu hráči, který byl naposledy nemocný.

### Každý hráč dostane:

- **kartu hráče** a 6 **žetonů ukazatelů zdraví**. Na začátku jsou všechny ukazatele zdraví na nule.
- **tři figurky** v barvě hráče
- 1 a náhodně vylosovaný 1 **lék** + 1 **zboží**. Karty položí před sebe lícem vzhůru.

Všechny karty a peníze jsou v této hře vždy odkryté!

Ve hře pro 3-4 hráče dostane třetí hráč v pořadí navíc +1 . Ve hře pro 5 hráčů dostane třetí hráč v pořadí navíc +2 a čtvrtý +1 . Možná je to divné, ale je to tak :-). Pravidla pro 2 hráče jsou uvedena v dodatcích.

Tak jako vy, i my máme rádi rozšíření, proto jsme je přibalili rovnou do základního balení. Připravili jsme jich celkem pět pro pokročilou verzi hry. Zatím ale popíšeme verzi základní.



**Rozšíření a žetony** zatím nevyužijete, dejte je stranou.



Tak a je to, hra je připravena a teď se podíváme na její základní princip hry.

## Základní princip hry

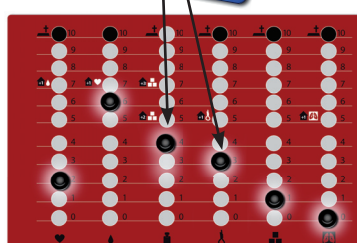
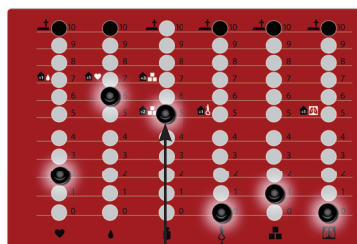
Základní princip hry je zlepšování a zhoršování zdravotního stavu podle toho, co vás potká. Zdravotní stav vidíte na své **kartě hráče**, kde jsou jednotlivé **ukazatele zdraví**.

O kolik se co změní, poznáte snadno podle ikon, které jsou na kartách nebo na herním plánu. Například: +2 znamená posun si tlak o 2 nahoru k symbolu hrobu.

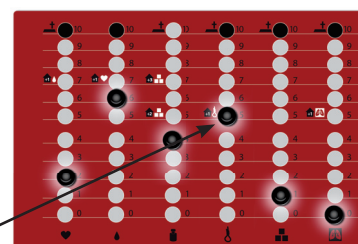
Malý příklad: Podle obrázku má tento hráč problémy s tlakem (hodnota 6) a s obezitou (hodnota 5). Ostatní je v pohodě.

Příhodí se mu nemilá událost – *Strašný průjem*, což mu sice trochu pomůže zhubnout -1 (obezita klesne z 5 na 4), ale samozřejmě se to podepíše na psychice +3 (deprese stoupne z 0 na 3).

Jak vidíte, je to jednoduché. Pokud někde v pravidlech uvidíte napsáno „vykonat účinek karty“ znamená to přesně tohle – přemístit ukazatele zdraví podle symbolů, které jsou na kartě.



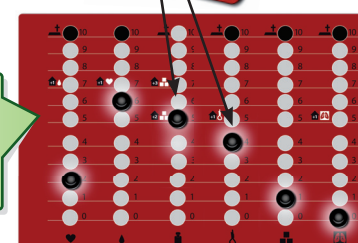
Hráč navíc musel jít do práce (potřebuje peníze +3), tím se jeho deprese zvedne o 2 na nebezpečné číslo 5.



Rozhodne se trochu si spravit náladu a Pivem (-1 +1 ) se dostane do pohody, ale obezitu má opět na nebezpečné hranici a k pivu si musí dát i něco zdravého.

**Pokud dojde nějaký ukazatel na symbol hrobu, hráčova postava umírá a hra pro něho končí.** Umřít se tedy dá na cokoli, kromě obezity.

Žádný ukazatel nelze snížit na méně než nula ani zvýšit na více než deset. Příklad: cukrovku máte na hodnotě 1 a musíte ji snížit o 2, ukazatel posunete z 1 na 0. Zbytek účinku propadá, nelze si ho nijak „uschovat“.



**Varování vydavatele: Nemůžeme vyloučit pozitivní vliv na váš životní styl!**

## Celkový přehled hry

Hra se dělí na kola. V každém kole hry se postupuje takto:

- 1. Události** – hráči si postupně vyberou kartu z nabídky událostí a vykonají ji. Pak se předá žeton prvního hráče.
- 2. Rozmístění figurek (plánování akcí)** – hráči současně umísťují své 3 figurky na herní plán.
- 3. Provedení akcí** – hráči postupně provedou vybrané akce.
- 4. Ukončení kola**

Kola se opakují, dokud nezůstane naživu jen jeden z hráčů – ten vyhrává.

### 1. Události

Začínající hráč vyloží na **vykládací místa** lícem nahoru o jednu kartu událostí více, než je počet hráčů. Hráči hrají postupně.

**Hráč na tahu si vybere jednu ze zbývajících nabídnutých událostí, vezme si ji k sobě a ihned vykoná její účinky.**

Když mají všichni vybráno a vykonáno, **začínající hráč předá figurku začínajícího po směru hry** (tím určí nového začínajícího hráče pro další části kola). Poslední zbylá nezvolená karta událostí se odhodí na odkládací balíček. Použité karty událostí si hráči nechávají u sebe.

### 2. Rozmístění figurek (plánování akcí)

**Každý hráč rozmístí své 3 figurky na 3 různá místa.**

**Hráči rozmísťují figurky současně** (nečekají na ostatní). K dispozici jsou tato místa: Práce, Supermarket, Lékárna, Tržiště, Domov a Posilovna. Na jednom místě mohou být figurky různých hráčů, ale nikdy ne dvě figurky jednoho hráče.

Někdy může být hráč ve volbě míst omezen, například pokud si vybral událost **Den placeného volna**, nemůže jít do Práce! (viz přehled zvláštních karet událostí). Když mají všichni naplánováno, můžeme přistoupit k Provedení akcí.

### 3. Provedení akcí

Hráči hrají postupně. **Hráč na tahu provede v libovolném pořadí své naplánované akce.** Hráč tedy:

1. Vybere jednu ze svých figurek.
2. Vykoná akce, které mu umožňuje navštívené místo.
3. Vezme si figurku zpět a opakuje to celé s dalšími figurkami.

**Práce** sice přinese výdělek 3 \$, ale kdo by rád chodil do práce, když vám způsobí +2 ?

**Akce je to, co je v jednom černém obdélníku. +3 \$ +2**  
Někde je jedna, jinde je jich víc. Nelze vykonat jen půlku akce (např. vzít si v práci peníze, ale ne depresí). Akce není povinná, ale když ji chcete vykonat, musíte ji udělat celou.

**Lékárna** je ráj vážně nemocných i hypochondrů. Za 2 \$ zde koupíte 1 **lék** (dobereíte si vrchní kartu z **balíčku léků**). Léky nejsou levné, ale mají obrovskou výhodu: Můžete je použít kdykoli během hry, dokonce i mimo svůj tah, a nepotřebujete žádnou speciální akci. Prostě řeknete „používám lék“, vykonáte jeho účinek a lék odhodíte na **odhazovací balíček léků**.

**Posilovna.** V posilovně si dáváte do těla. Je to místo, kde pracujete na svojí fyzice a zvednete si náladu a sebevědomí. Dle toho, jak hluboko máte do kapsy, tolik hodin cvičení si můžete zaplatit. Za 1 \$ docílíte -1 \$ -1 \$, za 2 \$ dokonce -1 \$ -2 \$.

**Tam, kde jsou možnosti A), B), ..., zvolte jen jednu z nich.**  
Voli se až v momentě vykonávání akce, nikoli při plánování.  
Například: A) -1 \$ -1 \$ -1 \$ B) -2 \$ -1 \$ -2 \$

Když někde napíšeme, že hráči něco dělají postupně, myslíme tím, že začne začínající hráč (to je ten s figurkou začínajícího hráče), pak jeho soused a tak dále, dokud se nedostane na všechny. Zásadní kulturní rozepě ohledně směru hry doporučujeme vyřešit hádkou ještě před začátkem hraní.

Vždy vyložte o kartu víc, než je počet ještě živých hráčů (tedy nemrtvých ... ehm ... prostě těch, co ještě hrají).

Máte-li rádi přehled, posuňte balíček událostí při každém úmrtí doleva podle aktuálního počtu hráčů. Tak budete mít vždy nalevo od balíčku správný počet vykládacích míst. Ale jak chcete.

Karty událostí, které si necháváte pro sebe, slouží jako takový osobní deníček, CVčko, log, říkejte tomu, jak chcete. Na konci hry bývá zábavné ostatní seznámit se sledem vašeho života a náležitě okomentovat jeho peripetie.

... a proč tomu vlastně říkáme plánování? Figurka na každém místě umožní později hráči vykonat něco konkrétního (nějakou akci). V této fázi si tedy pokládáním figurek pouze vybíráme, co (jaké akce) budeme později dělat. Proto plánování.

**Rozmístění figurek se provádí současně.** Hrajete-li s lidmi, které baví každý tah podrobně propočítat, můžete se rozhodnout a plánování provádět postupně, ale hra se tím dost zpomalí. Závisí to prostě na tom, s kým hrajete. My hrajeme zásadně současně a když někdo moc zdržuje, tak jsme kreativní ;-)

Často na pořadí akcí nezáleží, ale někdy to může být důležité. Například nejdříve jdete do práce, za utržené peníze koupíte zboží a to pak ještě v tom samém kole naservírujete na party.



A) -1 \$ -1 \$ -1 \$  
B) -2 \$ -1 \$ -2 \$

**Supermarket.** V supermarketu si doplníte zásoby, abyste si později doma něco chutného uvařili, nebo pozvali sousedy na večírek. Můžete:

- **Normálně nakoupit** – můžete si koupit jednu (A) nebo dvě (B) karty z **balíčku zboží**, každá stojí 1 \$.
- **Propadnout nákupní horečce** (C) +1 \$ a -2 \$. Prohlédněte si 3 vrchní karty z balíčku zboží, 2 z nich si nechte a zbylou vraťte zpět na **balíček zboží** lícem dolů.

**Ikona** znamená zisk karty z příslušné hromádky.

**Ikona** znamená výběr dvou karet ze tří.

**Tržiště** je místem, kde lze sehnat jak **zboží**, tak **léky**. Karty se zde nekupují, ale směňují. **Lze směnít pouze zboží za zboží a lék za lék.** Podle toho, kolik karet směníte, je pro vás směna více či méně výhodná. Máte tyto tři možnosti:

- směnít jednu kartu za jednu z vlastních, což je opravdu výhodný obchod, vyděláte na tom 1 \$.
- Směnít dvě karty za dvě své vlastní. To už tak výhodné není, naštěstí nemusíte platit nic.
- Směnít tři karty. To už je finančně náročnější, budete muset zaplatit 1 \$.

Když vám nabídka nevyhovuje, za 1 \$ vám jí trhovce obmění. Karty odhodte a vylosujte nové 3 karty **zboží** a 2 karty **léků**. Ze dvou karet **léků** vyberte a umístěte na tržiště jednu a druhou odhodte. Dokud máte peníze, trhovce vám rád bude nabídku obměňovat – možno opakovat vícekrát.

**Obměňování a směňování nelze kombinovat.** Jakmile začnete směňovat, obměňovat už nelze.

**Domov.** Když se rozhodnete strávit nějaký čas doma, nabere nové síly (-1 \$). K tomu se navíc můžete buď věnovat svému zdraví, nebo pozvat pár přátel na večírek. Můžete se rozhodnout:

- uvařit si něco pro sebe – vyberte si **dvě karty zboží s různými symboly v levém horním rohu** (například **jídlo** a **pítí**) a vykonejte účinky obou karet na své **kartě hráče**.
- pozvat na party souseda po pravici a po levici a naservírovat jim něco dobrého. Budete potřebovat opět **dvě karty zboží s různými symboly** – například **pítí** a **kuřivo**. Oba sousedé si vykonají účinky zvolených karet na svých **kartách hráče**.

Použité karty odhodte. Pozor! Pozvání na večírek nelze odmitnout.

Pro sebe si uvařte něco zdravého (zelené zboží), i když takové cigárko pěkně uklidní. Zato přátelům to pořádně osladí (či osolte) typickým party jídlem (červené karty či kuřivo). Když něco servírujete na party, dělejte to s láskou a péčí. Svým hostům čtete karty postupně a u každé karty zvlášť řeknete název, přičtěte její účinek a počkejte, až si ho provedou. Podrobné komentáře o detailní úpravě pokrmů jsou samozřejmě vítány. Ten, kdo v rámci urychlení účinky předem kombinuje a názvy karet zamílčí, možná získá pár vteřin, ale přijde o zábavu.

### 4. Ukončení kola

Na konci kola je potřeba zkontrolovat všechny karty hráče, protože může dojít ke spontánnímu zhoršení zdravotního stavu hráče. Navyšte hodnoty na **ukazatelích** zdraví podle příslušných ikon na **kartě hráče**.

Následuje další kolo.

### Smrt a konec hry

Kdykoli (i v průběhu kola) nějaký **ukazatel** dojde na symbol hrobu, hráčova postava umírá a hra pro ni končí. Všichni hráči přispějí 1 \$ na vystrojení krásného pohřbu. Pokud je někdo zcela bez peněz a nemůže přispět, utrpí +1 \$, jelikož nemohl podpořit kamaráda na jeho poslední cestě.

Pokud dojde k úmrtí na večírku, utrpí všichni účastníci šok +1 \$. Pořadatel tohoto chmurného večírku dokonce +2 \$.

**Hra končí v okamžiku, kdy je naživu pouze jeden hráč. Ten se stává vítězem.**

**V tuto chvíli znáte všechna důležitá pravidla a můžete začít hrát!**



A) +1 \$ -1 \$  
B) +2 \$ -2 \$  
C) + \$ -2 \$ +1 \$



A) ≥ 1 \$ +1 \$  
B) ≥ 2 \$ 0 \$  
C) ≥ 3 \$ -1 \$

Tržiště nemá dobírací ani odhazovací balíček. Použijte příslušné balíčky lékárny a supermarketu („tj. léky berte a odhazujte v lékárně, zboží v supermarketu“).



A) 1 \$  
B) PARTY

Všimněte si, že -1 \$ je v samostatném obdélníku, je to tedy samostatná akce. Můžete si tedy ubrat depresi a přitom nezvolit ani A) či B).

Ať už si Doma zvolíte možnost A) nebo B), vždy potřebujete kombinaci dvou karet zboží s různými symboly. Nelze použít jen jednu samostatnou kartu!

#### Spontánní zhoršování zdravotního stavu:

| Je-li | na hodnotě | pak zvýš |
|-------|------------|----------|
| ♥     | alespoň 7  | +1 \$    |
| ♦     | alespoň 7  | +1 ♥     |
| ♣     | 5 nebo 6   | +2 ♣     |
| ♠     | 7 a více   | +3 ♠     |
| ♣     | alespoň 5  | +1 ♣     |
| ♠     | alespoň 5  | +1 ♠     |

Důležité jsou **výchozí** hodnoty před spontánním zvyšováním – máte-li cholesterol 7 a tlak 6, provedete jen +1 \$, ale +1 ♥ už ne, protože tlak byl na výchozí hodnotě 6 (i když je teď 7).

Za extrémně příznivých okolností může nastat něco jako hromadná nebo řetězová smrt. Například dva mrtví na večírku znamenají pro jeho pořadatele +4 \$, což ho může stát i jeho vlastní život! Probíhající akci vždy proveďte až do konce. Probíhající akci vždy proveďte až do konce. Pokud v rámci ní změřou všichni, hra končí bez vítěze.

## Přehled zvláštních karet události

Kromě běžných účinků mají některé karty události ještě další, speciální účinek. Zde je jejich seznam:



Kvůli **Rozbité ledničce** ztrácíte všechno jídlo a pití (kuřivo zůstává, alespoň my ho tedy do ledničky nedáváme).



**Vykradli tě** a byli to asi nějakí pařani, protože si odnesli všechno kuřivo a léky. Tuto kartu události si nelze vybrat, pokud jste poté co byli vyloženi karty události zkonzumovali nějaký lék.



Protože máte **Den placeného volna**, nemůžete v tomto kole jít do Práce. Pokud hrajete s rozšířením Kariéra, nelze použít ani Kariéru.



Hráč je na **Služební cestě**, a proto nemůže jít domů.



Hráč při **Rozvodu** ztratí polovinu svých peněz.

Omezení platí jen na jedno kolo, v příštím kole už nikoli.

*Pokud vám není jasné, jak se zaokrouhluje polovina z lichého čísla při Rozvodu, evidentně jste se nikdy nerozváděli. Zeptejte se někoho :)*

**Pokud hrajete s rozšířením Rodina:**



Hráč při **Rozvodu** ztratí polovinu žetonů rodiny.



Když se dozvíte, že **Babička umřela**, ztratíte 1 žeton rodiny.

**Pokud hrajete s rozšířením Kariéra:**



Hráč díky **Povýšení v práci** získává jeden žeton kariéry.



Hráč kvůli **Neshodám v práci** ztrácí jeden žeton kariéry.

## Přehled herních komponent

• 1 hrací plán



• 15 dřevěných figurek (po třech v barvách hráčů)



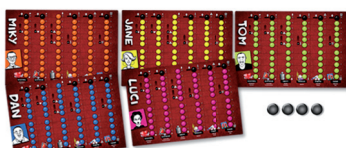
• 1 figurka začínajícího hráče



• 154 hracích karet (jídlo, pití, kuřivo, události a léky)



• 5 karet hráčů a 31 žetonů ukazatelů



• 5 rozšíření – ve hře je přibalen o rozšíření – 5 dalších volitelných míst



• 12 žetonů rodiny a 13 žetonů kariéry



• 24 žetonů peněz (20x hodnota 1, 4x hodnota 5)



• srozumitelná pravidla hry

## Varianty hry

**Pokročilá varianta hry** – pročtete si přehled rozšíření a jedním z nich na začátku hry nahradíte posilovnu.

**Extrémní varianta hry** – použijte dvě rozšíření zároveň. Na herním plánu je na ně připravené místo. Troufáte si? Použijte tři.

**Záhrobní varianta** – hráč, který vypadl, ovlivňuje Události ze záhrobní tak, že si vezme tolik karet události, jako kdyby stále hrál a prohlédne si je. Pak jednu vyřadí a zbytek rozloží jako obvykle. Karty si může prohlížet a připravovat v průběhu předchozího kola.

## Hra pro 2 hráče

Hraje se podle normálních pravidel, s těmito odlišnostmi:

- na začátku oba hráči dostanou jen **peníz** + **zboží**
- Když se nahromadí 3 karty odhozených událostí (v každém kole se odhodí 1 karta), tyto 3 karty se použijí na začátku dalšího kola pro výběr události v daném kole. Osudu nikdo neunikne! Tato situace nastává po každém 3. kole (tedy po 3., 6., 9., ... kole).

*Když pořádate večírek, účinky provádí váš protihráč pouze jednou, přestože je jak vaším levým, tak pravým sousedem.*

## Přehled rozšíření

**Černý trh** – Vedle herního plánu vyložte na začátku každého kola novou nabídku 4 karet zboží lícem vzhůru (resp. 3 karet ve hře pro 2-3 hráče). Hráč si může za 1 **€** koupit jedno z nabízených zboží. Nelze jít na Černý trh a Supermarket v témže kole.



*Když si někdo koupí kartu, zůstane po ní prázdné místo – kkarty se nedoplňují. Pokud nějaké zbydou, na začátku příštího kola se odhodí a nalosují nové.*

**Noční život** – Ať už jdete do hospody nebo za kouřeného baru, můžete pozvat jednoho ze svých spoluhráčů na něco dobrého. Vyberte kteréhokoliv hráče a zaplatte 1 **€**. Oba si zvýšte **€** o 1 (prý, že pasivní kouření neškodí). Vámi pozvaný host si liže z balíčku zboží, dokud nenajde první červenou kartu nezdavého jídla nebo pití. Tu zkonzumuje (uplatní její účinek, kartu pochopitelně nezhodí).



*Pozvání něco stojí, ale váš kamarád si pošmákně. Výhodou je, že můžete zvát kohokoliv, ne jen své sousedy. Karty lízejte z dobíracího balíku zboží v supermarketu a odhazujte na odhazovací balík tamtéž. Případná smrt se řeší jako na párty.*

**Flirt, nevěra, zálety, románek** – Ať už tomu budete říkat jakkoli, touto akcí si můžete buď zajít za A) milencem/kou -2 **€** +2 **€** nebo za B) prostitutkou/tem -1 **€** -3 **€** +2 **€**.



*Gendrovou koncovku si prosím vyberte dle svých preferencí.*

**Rodina** – Když vám ve vašem náročném dni zbyde čas, je dobré se věnovat rodině, v budoucnu vám to vrátí. Za 1 **€** si vezmete 1 žeton rodiny **F**, popřípadě za 2 **€** získáte 2 žetony rodiny **F**.



Získaná výhoda: Kdykoli by se vám v budoucnu měl zhoršit zdravotní stav, můžete místo každého zvýšení o 1 zahodit 1 žeton rodiny **F**.

*Rodina vám pomáhá lépe snášet nepřízeň osudu. Pokud budete mít například Neshody v práci, což s sebou přináší +1 **€** +3 **€**, můžete místo toho zahodit 3 žetony **F** a momentálně provést jen +1 **€** (nebo +1 **€**). Žetonů **F** je omezené, může se tedy stát, že dojdou. Každý hráč může mít max. 4 žetony rodiny. Počet žetonů **F** ovlivňují některé události (Babička umřela a Rozvod).*

**Kariéra** – má podobný účinek jako Práce. Zpočátku přináší menší zisk, ale časem se budete v penězích koupit. Nelze jít do Práce i budovat Kariéru v tomž kole.

Za +2 **€** +1 **€** získáte +2 **€** a 1 žeton kariéry **C**. Získaná výhoda: Kdykoli v budoucnu půjдете do Práce, budete mít vyšší plat. Za každý žeton kariéry **C** získáte o 1 **€** více.



*Kariéra vám zvýší budoucí zisky v práci – pokud se jich dožijete. Pokud budete mít například 2 žetony kariéry **C**, budete mít příště příjem v práci 5 **€** (3 základ + 2 za kariéru).*

*Vedoucích postů a žetonů kariéry **C** je omezené, může se tedy stát, že dojdou. Každý hráč může mít max. 4 žetony kariéry. Počet žetonů kariéry ovlivňují některé události (Povýšení v práci +1 **€** a Neshody v práci -1 **€**). Na rozdíl od žetonů **F** se žetony **C** při použití neodhazují.*

© 2011 Česká deskoherní společnost

**Autor:** Vladimír Brummer

**Vývoj:** Česká deskoherní společnost

**Hlavní tester:** Jakub Těšínský

Projekt České deskoherní společnosti (Czech Board Games) pomáhá začínajícím českým autorům uspět na trhu deskových her. Soutěž autorů pořádaná v rámci tohoto projektu garantuje vydání minimálně vítězné hry. V roce 2011 se podařilo získat partnery pro vydání dvou her a tak díky firmě Efko vydáváme i hru Infarkt. Vydáváním hrám poskytujeme plnou podporu při dokončení jejího vývoje. Více o soutěži na [www.czechboardgames.com](http://www.czechboardgames.com)

**Grafika:** Karel N Moravec pro fa Efko

**Ilustrace:** Karel N Moravec pro fa Efko

**Photo titul:** Josef Adlt

**Produkce:** firma Efko, Czech Board Games team, Jakub Těšínský, Zdeňka Gašparíková

**Anglická verze:** Jan Kuděla, John Nietfeld, Dana Bartelt

**Německá verze:** Dana Havlíková, Radka Lomičková

**Zvláštní poděkování patří těmto osobám** Andrej Brummer, Ivana Brummerová, Jan Kuděla, Jitka Dvořáková, Lenka Krakovská, Luboš Žižňavský, Monika Brummerová, Pepa Košťýř, Radka Lomičková, Sebastian Chum, Vladimír Brummer st., Zdeněk Lomička a další řadě lidí z České deskoherní společnosti i mimo ni, kteří se podíleli na testování a vývoji hry. Za testování hry dále děkujeme členům Brněnského klubu deskových her a Sázavskému uskupení. Dále bychom chtěli poděkovat sestřičce z krabice Lence Vítošové.



# INFARKT

