Posledně jsem se toho myslím dotknul. Toho, jak se mě dotýkají nemrtví. A jaký mají vůbec význam pro tuto rubriku. Se zombickými čišníky jsme začínali a od té doby jsme nemrtvé našli i tam, kde by je možná nikdo nehledal. Mrtvými jsme se zabývali jako archeologové (Thébai) i jako jejich loutky (Aqua Romana). A teď, teď tomu nasadím korunu článkem o hře tak zombické, že žádná zombičtější hra už asi světlo světa nespatří:

ZOMBIE DICE

Třináct pěkných tmavých těžkých kostek se symboly ve třech barvách, kelímek na házení, toť vše. Jak se s těmito proprietami hraje 10 - 20 minut dlouhá hra na pojídání mozků? Vezmete náhodně tři kostky a hodíte si. Teď si ujasníme, co znamená který symbol. První je mozek. Ten je celkem jasný: sníte mozek. Až jich sníte 13, vyhrajete. Mozky, které jste hodili, si dejte stranou. Dál rány puškou. Ty jste schytali vy. Tři rány ukončují váš tah. Taky si je dejte stranou, jestli ovšem nejdete rovnou k zemi, to pak předejte kostky dál. Poslední symbol: stopy. Vaše oběť prchá. Kostky, na kterých jsou stopy, shrábněte zpátky, s těmi můžete házet dál. K nim si přiberete další kostky tak, abyste opět házeli třemi. Mozky k mozkům, rány puškou k už utrženým, dokud tyto nebudou tři, nebo dokud si neřeknete, že vám to stačí a nezapíšete si, kolik jste toho v tomto kole spořádali.

Myslím, že je vám v zásadě jasné, že každá kostka představuje jednoho člověka, na kterého padl váš hladový a kalný zrak. Co na jeho kostce padne, to rozhoduje o jeho a vašem osudu. Není ale jídlo jako jídlo a proto jsou zde kostky tří barev. Šest zelených, to jsou neopatrní chlapečkové na výletě. Tři políčka s mozkem, dvě s pačičkami a jen jedno s ránou po zombické chatrné hlavě. Čtyři žluté jsou, co já vím..., manuál říká "průměrní Kubové". Od každého symbolu mají dva. Tři červené kostky reprezentují nechutně umanuté jedince. Symbol mozku jen jeden, dvoje prchající pačičky a tři rány.

Někdo řekne: velmi jednoduché, až prostinké. A já řeknu: samozřejmě, to už můžeš říct, že je nebe modré a dozvím se toho od tebe víc, ale aby to přirovnání bylo přesné, musel by sis na tu modrost nebe stěžovat. Ta jednoduchost, v ní právě tkví genialita Zombie Dice. Povšimněte si totiž, že tento jednoduchý koncept umožňuje perfektní statisticky věrohodnou simulaci běžné procházky zombie postapokalyptickým Seattlem. Někdo řekne: když tamten říkal prostinké, chtěl vlastně říct bezduché. A já řeknu: samozřejmě, to už můžeš říct, že do flétny se fouká. Na psa si hrajeme tak, že štěkáme, na zombie si tedy asi nebudeme hrát tak, že začneme budovat akvadukt, nebo zabírat strategická místa v krajině. A žraní mozků, to je velmi zvláštní aktivita, intelektuální je i není.

Připravil: Adam