

# PRAVIDLA HRY

**CÍL HRY:** Poznání příběhu pamětníka projitím celého herního plánu a nasbíráním životních zkušeností.

## OBSAH:

- 1 herní plán
- 1 deník – Škola života
- 7 karet hlavních událostí – modré karty
- 11 karet vedlejších událostí – červené karty
- 1 počítadlo zkušeností
- házecí kostka
- 12 figurek v 6 barvách

**PŘÍPRAVA HRY:** Na stůl rozložte herní plán, vedle počítadlo zkušeností a karty rozdělte do kupiček na hlavní a vedlejší. Položte je vedle lícem dolů. Každý hráč si vybere jednu barvu a vezme si obě dvě figurky (téže barvy) – jednu figurku postaví na políčko start herního plánu a druhou na startovní pole (0 zkušeností) počítadla zkušeností.

**PRŮBĚH HRY:** Hráči se v kole střídají po směru hodinových ručiček. Začíná nejstarší hráč. Tah jednoho hráče se skládá ze 2 fází:

1. *Pohyb* – hráč hodí kostkou a posune se o příslušný počet polí vpřed.
2. *Akce* – podle políčka na kterém nyní hráč stojí, probíhá akce

## DRUHY POLÍČEK:

- *Bezbarvé* = neutrální – nic se neděje (v tahu pokračuje další hráč)
- *Tmavě modré* = hlavní události – písmeno na políčku Vás odkazuje na kartu, kterou si nyní vezměte a ukažte ji všem hráčům. Karta Vás odkáže na stránku v deníku, kterou nahlas přečtete všem hráčům. Znat hlavní událost je nezbytné pro hru, kartu nechte ležet otočenou lícem nahoru na herní ploše, tak aby ji všichni viděli. **Kartu hlavních událostí bere vždy první hráč, který překročí její pole (nemusí stát přímo na něm)!!!** Zkušenosti za hlavní událost si připočítají **všichni hráči!**
- *Světle modré* = vedlejší události – stejně jako u hlavních událostí si vezměte kartu se stejným číslem jako je na políčku, ale v tomto případě si kartu a stránku v deníku přečtete **pouze sami** a neříkejte obsah příběhu ostatním hráčům! Stejně tak i zkušenosti si přičte pouze hráč, který na políčko vstoupil!
- *Červené* = okamžitý postih pro hráče, který vstoupil na políčko. Postih je napsán hned u pole na herním plánu.
- *Zelené* = okamžité plus pro hráče vstupujícího na pole. Plusy (stejně jako postihy) jsou zapsány přímo na plánu vedle daného políčka.
- *Růžové* = doprovodné otázky – popisem u políčka Vás odkazuje na stránku do deníku, tu přečtete nahlas všem hráčům. Pamětník zde vždy odpovídá na nějakou otázku, kterou si můžete položit i Vy mezi sebou a třeba se tak dozvíte něco nového i o sobě navzájem.

**KONEC HRY:** Konec hry nastává, jakmile všichni hráči projdou políčkem cíl na herním plánu – podle pořadí, v jakém jste do cíle dorazili, si připočtete počet zkušeností (zk.):

1. hráč – 10 zk.
2. hráč – 8 zk.
3. hráč – 6 zk.
4. hráč – 4 zk.
5. hráč – 2 zk.
6. hráč – 0 zk.

Nyní už se řiďte pokyny přímo z herního plánu.

Máte vyhodnoceno?? Tak my už Vám jen GRATULUJEME k úspěšnému dohrání naší hry! A ještě nakonec bonusové otázky (schválně kdo dával největší pozor:):

*Jakou práci vykonávala sestra pana Jílka?*

*Co chtěl jít pan Jílek studovat, ale komunisti mu to nedovolili?*

*Jak dlouho pan Jílek stavěl dům v Poličce?*

- Správné odpovědi najdete v deníku.

*Hra vznikla jako výstup v projektu Příběhy našich sousedů.*

*Autoři: Lucie Andrllová, Lenka Hrubá, Veronika Jílková, Barbora Sodomková*

*Gymnázium Polička 2023*