














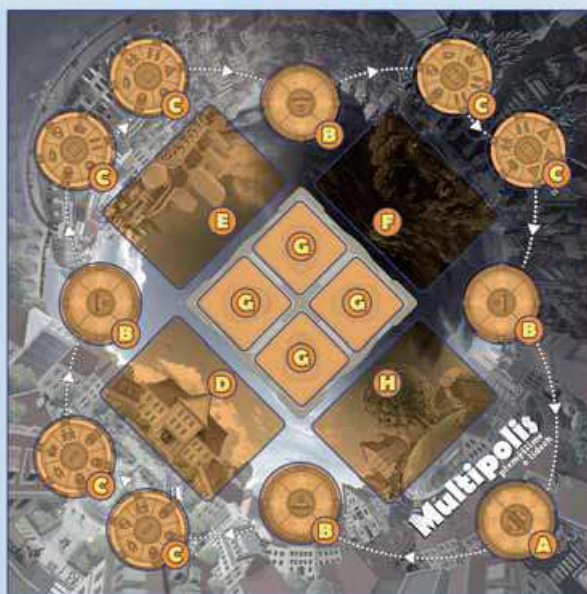
Multipolis

pravidla hry

TATO KRABICE OBSAHUJE:

- 1 herní plán 
- 1 pravidla hry 
- 5 herních figurek různých barev 
- 1 šestistěnnou hrací kostku 
- 25 bílých žetonů 
- 25 modrých žetonů 
- 25 zelených žetonů 
- 5 karet hráče 
- 5 herních sad karet, každá z pěti sad obsahuje:
 - 16 karet Tajemství (4 ke každé z postav příběhu) 
 - 9 karet Příběhu 
 - 10 karet Osobních situací Dopoledne 
 - 10 karet Osobních situací Odpoledne 
 - 10 karet Osobních situací Soumraku 

POPIS HERNÍHO PLÁNU



- | | |
|---|-----------------------------|
| A Začátek/Konec hry | G Karty Tajemství |
| B Pole Příběhových situací | H Karty Příběhu |
| C Pole Osobních situací | I Karta hráče |
| D Karty Osobních situací Dopoledne | J Symbol pěti žetonů |
| E Karty Osobních situací Odpoledne | K Žetony |
| F Karty Osobních situací Soumrak | |

CÍL HRY:

Hráči jsou v roli nových žáků ve třídě. Jejich úkolem je sledovat příběh, který se odehrává v průběhu jednoho dne. Cílem hry je projít herním plánem od začátku do konce a při řešení situací nasbírat žetony různých barev. Pro dobré řešení situací se vyplatí hlouběji přemýšlet o postavách, kterých se situace týkají.

PŘÍPRAVA HRY:

Nejprve se rozdělíte do skupin nejlépe po čtyřech, ale lze mít i skupinu se třemi či pěti hráči. Každá skupina potřebuje jednu krabici s hrou, z ní vydá herní plán a rozloží ho před sebe.

Poté si zvolte **jednu z nabízených pěti sad karet**. Každá z nich obsahuje jiný příběh a není možné je míchat dohromady. Karty z každé jedné sady jsou vždy v rohu označené stejným symbolem. Ostatní čtyři sady vraťte zpátky do krabice, nebudete je vůbec potřebovat.

Karty Příběhu seřadte podle čísla u symbolu knižky. Měly by jít za sebou takto: 1, 2, 3A, 3B, 4A, 4B, 5A, 5B, 6. Pak je **rubem nahoru** umístěte na odpovídající pole na herním plánu tak, aby karta s číslem 1 byla navrchu.

Roztřídte tři hromádky karet **Osobních situací Dopoledne, Odpoledne a Soumraku**. Každou z nich zamíchejte a umístěte **rubem nahoru** na odpovídající pole na herním plánu (viz Popis herního plánu).

16 karet Tajemství roztřídte na čtyři hromádky podle obrázku postavy. Každou z hromádek poté zamíchejte a umístěte **rubem nahoru** na jedno ze čtyř polí uprostřed herního plánu.

Každý hráč si vezme jednu herní **figurku**. Tu postaví na pole **Start**. Poté si hráč vezme **Kartu hráče**, která má okraj v barvě dané figurky.

ZAČÁTEK HRY:

Nejstarší hráč přečte první **kartu Příběhu** (má číslici 1 pod symbolem knihy), která je pro všechny společná. Pak hraje hráč po jeho levici.

PRŮBĚH TAHU:

Hráč na tahu se automaticky posune o jedno herní pole dál. Na herním plánu jsou herní pole dvou základních druhů – **Příběhové** a **Osobní**.

POZOR! Pro **Příběhové pole** a **Osobní pole** platí úplně jiná pravidla.

Příběhové pole má uprostřed vždy symbol knižky a kolem sebe možnosti A, B, C, D.

Osobní pole má na sobě šest různých symbolů a u každého z nich je nakreslena jedna strana kostky.

Seznam herních sad:



Sada **Noví spolužáci** je označena symbolem **domu** a je doporučena pro hráče od **9 let**.



Sada **Tajemný nápis** je označena symbolem **štětce** a je doporučena pro hráče od **11 let**.



Sada **Správná chvíle pro odvalu** je označena symbolem **kostela** a je doporučena pro hráče od **11 let**.



Sada **Past na Tichou** je označena symbolem **vázy** a je doporučena pro hráče od **12 let**.



Sada **Na nás záleží** je označena symbolem **praporek** a je doporučena pro hráče od **13 let**.

Příběhové pole:



Osobní pole:



Číslo karty Příběhu:



PŘÍBĚHOVÉ POLE

Pokud hráč postoupí na **Příběhové pole** (se symbolem knížky), vezme si **kartu Příběhu**. Hráč tuto kartu Příběhu všem ostatním nahlas přečte včetně možností A, B, C, D, které určují, jak se hráči mohou zachovat. Poté umístí svoji figurku na tu z možností na **Příběhovém poli**, kterou si sám vybral. Ostatní hráči také umístí svoje figurky na možnosti na **Příběhovém poli**, čímž se **vlastně posunou dopředu**.

POZOR! Jednu možnost může zvolit i více hráčů najednou.

Hráč na tahu poté nahlas přečte, jak která možnost dopadla. **Pokud tato informace není uvedena rovnou na téže kartě Příběhu, vezme si následující kartu Příběhu označenou stejným číslem a písmenem B.**

Tím jeho tah končí a ve hře pokračuje hráč po jeho levici.

Popis karty Osobní situace:



- Zadání Osobní situace
- Možnosti A, B, C, D
- Důsledky A, B, C, D
- Hráč získává jeden zelený žeton
- Hráč ztrácí jeden modrý žeton

OSOBNÍ POLE

Pokud hráč postoupí na **Osobní pole**, hodí si kostkou. Posune svou figurku do políčka **Osobního pole**, u kterého je číslo, které padlo na kostce.

Na políčku, kam hráč umístil svou figurku, je symbol. Symbol ovlivňuje způsob řešení situace. Hráč všem oznámí, co symbol znamená a jakým způsobem se bude situace řešit. Přehled jednotlivých symbolů je uveden na konci pravidel i na každé Kartě hráče.

Hráč si vezme **kartu Osobní situace** z balíčku pro danou část dne (Dopoledne, Odpoledne, Soumrak). **Nedívá se na ni!** Jen ji podá svému spoluhráči po levici. Spoluhráč po levici přečte zadání **Osobní situace** a možnosti reakcí. **Spoluhráč nečte řešení, pouze možnosti!**

Hráč zváží situaci a vybere si jednu z nabízených možností. Spoluhráč po levici mu přečte výsledek u té možnosti, kterou si daný hráč vybral. Součástí výsledku je i to, zda hráč za svou odpověď získává či ztrácí žetony.

Tím jeho tah končí a ve hře pokračuje hráč po jeho levici.

ZÍSKÁVÁNÍ ŽETONŮ

Hráč se dozví zadání **Osobní situace** a zvolí jednu z možných reakcí. Podle toho, jakou možnost zvolil, mu spoluhráč přečte výsledek této reakce. Kromě toho je u výsledku zvolené možnosti uvedeno, jestli hráč ztrácí nebo získává nějaké žetony. Občas se může stát, že hráč nezíská ani neztratí žádný žeton.

Pokud má hráč ztratit žeton určité barvy a žádný žeton takové barvy nemá, musí říct: „Ach jo, to je život.“ Neztrácí ale žetony jiných barev.

NEDOSTATEK ŽETONŮ V BANKU

Ke konci hry se může stát, že v banku už nejsou k dispozici žádné žetony. Hráč, který má v takové situaci více než pět žetonů jedné barvy, umístí jeden svůj žeton na svou **Kartu hráče** na pole s označením „5x“. Tento žeton se na konci hry počítá za pět. Čtyři žetony pak vrátí do banku.

PŘÍKLAD: V banku došly zelené žetony. Hráč má u sebe sedm zelených žetonů. Jeden z nich umístí na zelené pole „5x“ na své Kartě hráče a čtyři odevzdá do banku. Zůstane mu tedy jeden zelený žeton na poli „5x“ a dva další zelené žetony.



INTERAKTIVITA

Pokud se hráči ocitnou na stejné části **Osobního pole** (padlo jim na kostce stejně), mohou si navíc mezi sebou vyměnit libovolné **karty Tajemství**, které mají u sebe. Oba vyberou jednu **kartu Tajemství** z těch, které během hry získali, a vymění si je.

KONEC HRY

Hra končí po přečtení poslední **Příběhové karty**. Tam je napsáno, kdo vyhrál a proč.

PŘEHLED SYMBOLŮ NA OSOBNÍM POLI:

Symby, které mají vliv pouze na hráče na tahu:



Tajemství: Po vyřešení **Osobní situace** si vezmi libovolnou **kartu Tajemství** ze středu herního plánu. Pokud už žádná **karta Tajemství** není k dispozici, můžeš si jednu svoji **kartu Tajemství** vyměnit s libovolným hráčem.



Víze: Po vyřešení **Osobní situace** si můžeš prohlédnout celou **kartu Osobní situace** včetně důsledků všech možností.



Protekcce: V **Osobní situaci**, kterou teď budeš řešit, nemůžeš ztratit žádné žetony, i kdybys je v důsledku své volby ztratit měl/a.



Vyhočená situace: V **Osobní situaci**, kterou teď budeš řešit, získáš nebo ztratíš dvojnásobný počet žetonů, než kolik je na kartě uvedeno.

Symby, které mají vliv na všechny hráče ve hře:



Souhlas: Až se rozhodneš, jak se zachováš, tak ostatní hráči musejí dát palcem nahoru nebo dolů najevo, zda s tebou souhlasí. Teprve poté spoluhráč přečte, jak **Osobní situace** dopadne. Všichni hráči, kteří souhlasí s tvou volbou, ztratí nebo získají stejný počet žetonů jako ty. Hráči, kteří s tebou nesouhlasí, nic neztratí ani nezískají. Spoluhráč, který ti **Osobní situaci** čte, se zapojit nesmí.



Společná situace: Tuto **Osobní situaci** řeší všichni hráči kromě toho, který ji zrovna čte. Každý z nich získá nebo ztratí žetony podle toho, jak se rozhodl.

POZOR! Společná situace je výjimkou z pravidla, že **Osobní situaci** řeší každý sám.



Empatie: Po přečtení **Osobní situace** si všichni tipnou, jak se hráč na tahu zachová. Na svoji **Kartě hráče** tuto možnost tajně označí jedním z žetonů. Hráč na tahu pak oznámí svoji volbu. Získá nebo ztratí odpovídající počet žetonů, jak je uvedeno na **kartě Osobní situace**. Všichni hráči, kteří správně odhadli, jak se zachová, získají žeton takové barvy, kterou si sami vyberou.

DRUHY ŽETONŮ:

Při řešení situací získávají hráči tři různé druhy žetonů. Barva žetonů označuje, co přesně se hráči daří získávat.



Zelený žeton: pohoda

Zelené žetony představují především aktuální psychickou pohodu hráče. Pokud jich hráč nashromáždí hodně, rozvíjí svoji identitu založenou na aktuálním prožívání vnitřního i vnějšího světa.

Postoj hráče, který se zaměřuje na zelené žetony, vypadá asi takto: „Jsem v klidu, užívám si, co zrovna je. Pohoda.“



Modrý žeton: vnější úspěch

Modré žetony znamenají vnější úspěch, ocenění okolí. Rozvíjejí identitu založenou na děláni: jsem to, co za mnou zůstane, co jsem dokázal.

Hráči, kteří získají hodně modrých žetonů, se orientují na výkon, produkt, společenské uznání. Řekli by o sobě něco jako: „Pracuji na tom být úspěšný.“



Bílý žeton: osobní růst

Pokud hráč získá bílé žetony, znamená to, že se něco důležitého dozvěděl, případně pochopil klíčovou souvislost. U zisku bílých žetonů není důležité, aby i ostatní ocenili nově nabyté zkušenosti, jedná se čistě o osobní růst hráče.

Hráči, kteří získají hodně bílých žetonů, by o sobě nejspíš řekli: „Stávám se sám sebou, rostu, dozvídám se věci, které jsou pro mne důležité.“



© Scio, 2012

www.multipolis.cz

Vývojový tým: Máša Bořkovicová, Petra Budnikovicová, Jiří Daněk, Jan Daněk, Jan Dřevíkovský, Ondřej Kareš, Kryštof Kozák, Adéla Zelenda Kupcová, Jan Pelán, Jiří Zelenda

Zvláštní poděkování: Pavel Češka, Jiří Dvořák, Štěpán Pudlák

Grafika: Jan Dřevíkovský