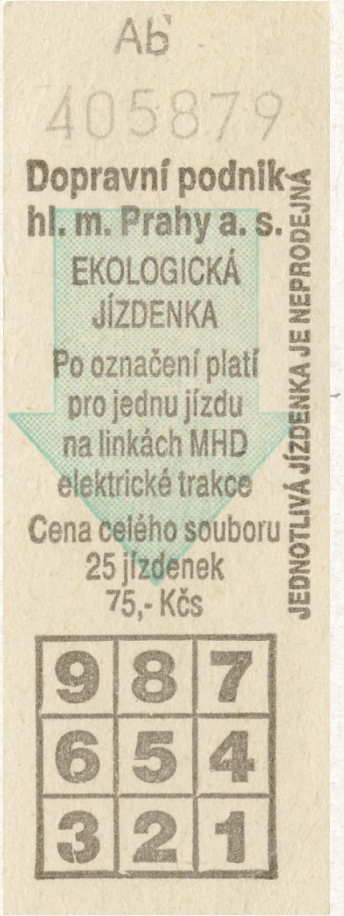
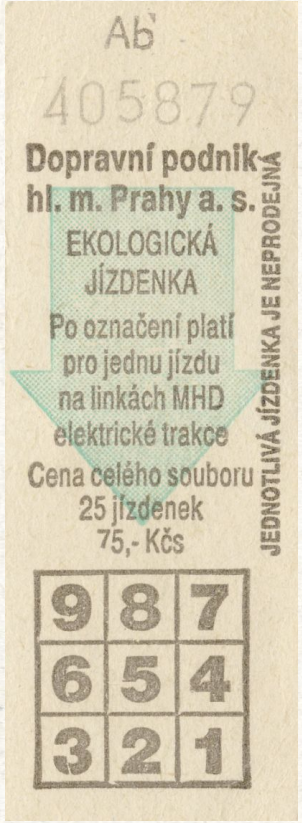

PID-GAME



POPIS HRY

V této hře spolu soupeří Revizor s Černým pasažérem. Zatímco cílem Černého pasažéra je vyhledat Úkryt, Revizor tomu musí zabránit a svou kořist polapit, než se dostane do bezpečí. Každý z hráčů je v průběhu hry v kontaktu se svým podpůrným Dispečinkem, který plánuje jeho cestu napříč PID mapou. Právě pohybem po mapě hráči plní nejrůznější Výzvy, které jim odhalují pozici protivníka, udělují užitečné hrací Karty, či v případě Černého pasažéra postupně poukazují na lokaci Úkrytu.



Černý pasažér

Hrdina dnešní doby, bojovník proti komodifikaci základních služeb či obyčejný zloděj? Těžko říct, kde na morálním kompase se Černý pasažér nachází. Nicméně jakmile se jeho stopy chytí Revizor, Černému pasažérovi nezbývá než nalézt mýtický Úkryt, kde Revizora opouští veškerá jeho moc a autorita. Umístění Úkrytu ale není veřejně známé a k jeho nalezení je třeba splnit a posbírat tři Stopy.

Dispečink

Revizor i Černý pasažér mají k ruce svůj Dispečink, který je s nimi neustále v kontaktu (nezahraje-li protivník Kartu Neomluvitelné zlo). Jen skrze komunikaci s Dispečinkem se Revizor a Černý pasažér dozvídají, které Výzvy jsou zrovna aktivní a jaké jsou následky jejich splnění.

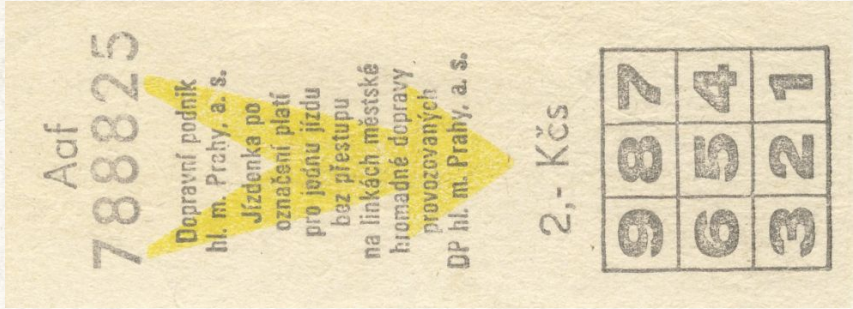


Revizor

Strážce pořádku či prachsprostý vyděrač? O Revizorech si každý myslí své. Jejich cíl je ale jasný: dopadnout Černé pasažéry všemi prostředky, které mají k dispozici. Musí to přitom stihnout dříve, než se Černý pasažér skryje v Úkrytu. Pozici Černého pasažéra na mapě Revizor bohužel nezná a musí se po něm neúprosně pídit plněním aktivních Výzev.

DOZORČÍ

Ve hře je třeba stanovit jednoho hráče, který bude působit jako neutrální Dozorčí. Mimo dohlížení na dodržování pravidel to bude právě Dozorčí, který při získání odměny Šmírování či Odhalení umožní danému Dispečinku přístup k lokaci či navigačnímu zařízení protihráče. Navíc před zahájením každé hry musí Dozorčí určit, kde se bude ve hře nacházet Úkryt.



Jedná se o libovolné místo na PID mapě, kde se setkávají tři libovolné MHD spoje. Zároveň musí platit, že každá možná dvojice z těchto tří spojů se na mapě protíná aspoň na dvou místech. Každá Stopa totiž odhaluje jeden z těchto tří spojů a Černému pasažérovi nesmí stačit získat pouze dvě Stopy.

HRACÍ SADA

STOPY

Stopy jsou pro Černého pasažéra nevyhnutelnou částí hry. Jen plněním jejich požadavků může Černý pasažér a jeho Dispečink získat lokaci Úkrytu. V každé hře jsou právě tři Stopy. Při splnění každé Stopy odhalí Dozorčí Dispečinku Černého pasažéra jeden z MHD spojů, které se setkávají na zastávce Úkrytu.

Ve hře jsou následující stopy:

- **Vltava PID nezastaví** - Svezte se přívozem přes Vltavu.
- **PID tramvaje i přes most** - Svezte se po Trojském tramvajovém mostě.
- **PID je nejpestřejší** - Využijte všechny vyjme• PID je nejpestřejší MHD: metro, tramvaj, autobus, trolejbus, vlak.

VÝZVY

Během hry je zásadní plnit nejrůznější Výzvy. Pro Revizora je to jediný způsob, jak chytit stopu Černého pasažéra a užitím Karet ho dopadnout. Pro Černého pasažéra se zase jedná o důležitý způsob obrany, kterou není radno podceňovat. V jeden moment je aktivních šest Výzev, které je možné plnit. Splněná Výzva se přesouvá do odkládacího balíčku a nahrazuje se novou z balíčku Výzev. Každá Výzva má své zadání a svou Odměnu.

Například:

• **Petřřřřřín** - Projeďte se lanovou dráhou na Petřín. Výzvu odstraňte z hrací sady, je-li lanová dráha nefunkční.

• **Postupka** - Udělejte postupku z použitých tramvají. Je možné jeden extra přestup na jiný spoj. Druhý přestup postupku restartuje od začátku.

• **Není tramvaj jako tramvaj** - Použijte všechny tři typy pražských tramvají: nejmodernější škodovka, obousměrná starší tramvaj s propojenými vagóny, stará nepropojená tramvaj a všechny její variace.

KARTY

Karty získané plněním Výzev mají různé efekty na protihráče. Jakoukoli Kartu lze zahrát kdykoli po jejím získání. Narozdíl od Šmírování či Odhalení je tak možné si Karty šetřit na později. Revizor tak vyčkává na pravý moment, kdy se rozhodne Černého pasažéra zkusit dopadnout. Černému pasažérovi se zase Karty hodí jako obrana v případě, že se Revizor příliš přiblíží. Dispečink žádného z hráčů by neměl mít přehled o tom, jaké Karty má Dispečink protihráče k dispozici.

• **STOPKA 5**
Vystupte na nejbližší zastávce a zůstaňte zde 5 minut.
• **STOPKA 10**
Vystupte na nejbližší zastávce a zůstaňte zde 10 minut.
Stopky mohou hráči používat proti sobě a navzájem
tak krátit čas zastavení nebo naopak zastavit
protihráče.

• **VÝSTUP NEBO NÁSTUP**
Jedete-li, vystupte na nejbližší zastávce. Nejedete-li, nastupte na nejbližší možný spoj a jeďte aspoň jednu zastávku.
• **OTOČKA**
Přejděte na zastávku v protisměru a jeďte nejbližším spojem. Jedete-li, vystupte na nejbližší zastávce a udělejte totéž.
• **NEOMLUVITELNÉ ZLO**
Přerušte komunikaci mezi Dispečinkem a spoluhráčem na 10 minut.



KONEC HRY

Hra končí, když se Černý pasažér dostane do Úkrytu nebo když je dopaden Revizorem. Do Úkrytu není možné se dostat náhodou. Dispečink Černého pasažéra musí odhalit všechny tři Stopy a až poté se může vydat na cestu do Úkrytu. Podobně dopadení je možné jen tehdy, když si je Revizor nebo jeho Dispečink vědom toho, že je Černý pasažér na stejné zastávce. Může se tedy stát, že se Revizor a Černý pasažér minou na stejné zastávce, aniž by došlo k dopadení. Dopadení je dosaženo tudíž jen v případě, že je skrze Šmírování nebo Odhalení získána pozice Černého pasažéra, kterého poté Revizor dožene. K dopadení není třeba fyzický kontakt. Stačí, když Revizor Černého pasažéra spatří na stejné zastávce.

PID-GAME

Analogová hra pro milovníky
pražské hromadné dopravy

Ondřej Boček
Maru Urbanová
Theodora Pfeffermannová