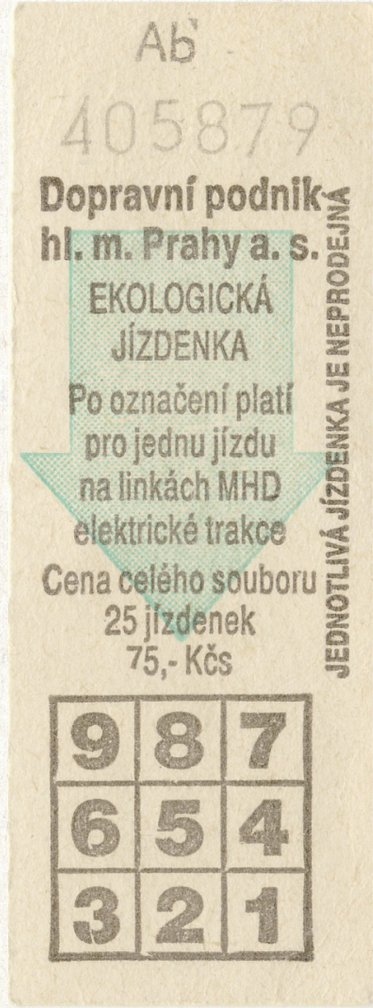
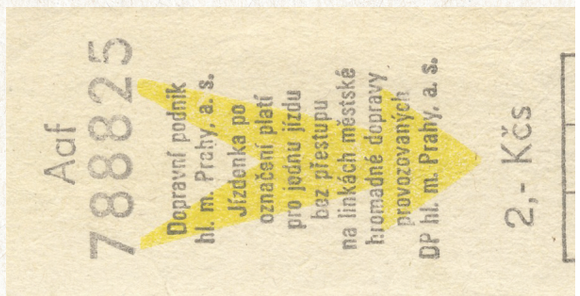
PID-GAME

Analogová hra pro milovníky
pražské hromadné dopravy



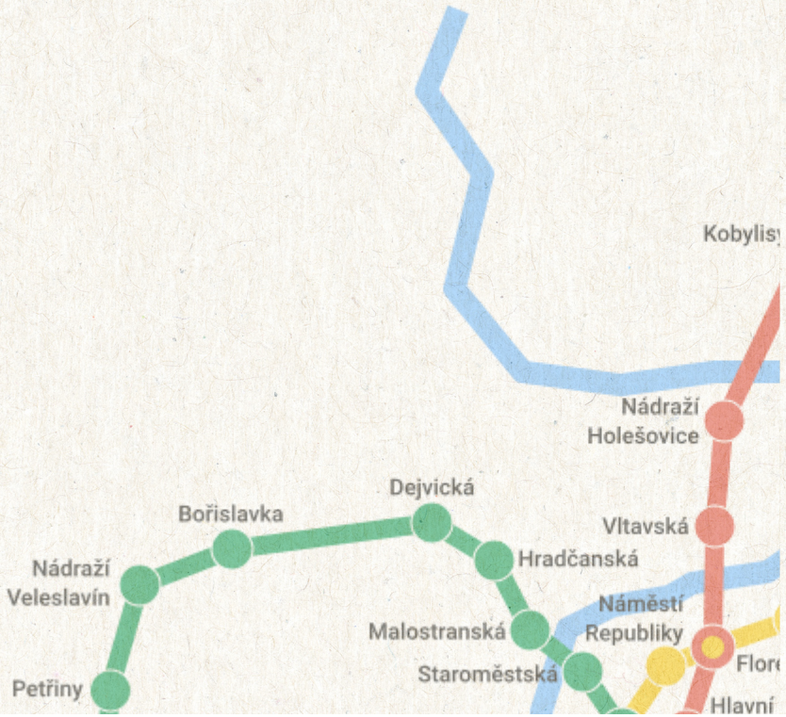


Ondřej Boček
Maru Urbanová
Theodora Pfeffermannová



KONEC HRY

Hra končí, když se Černá pasažérka dostane do Úkrytu nebo když je dopadena Revizorkou. Do Úkrytu není možné se dostat náhodou. Dispečink Černé pasažérky musí odhalit všechny tři Stopy a až poté se může vydat na cestu do Úkrytu. Podobně dopadení je možné jen tehdy, když si je Revizorka nebo její Dispečink vědom toho, že je Černá pasažérka na stejné zastávce. Může se tedy stát, že se Revizorka a Černá pasažérka minou na stejné zastávce, aniž by došlo k dopadení. Dopadení je dosaženo tudíž jen v případě, že je skrze Šmírování nebo Odhalení získána pozice Černé pasažérky, kterou poté Revizorka dožene. K dopadení není třeba fyzický kontakt. Stačí, když Revizorka Černou pasažérku spatří na stejné zastávce.



POPIS HRY

V této hře spolu soupeří Revizorka s Černou pasažérkou. Zatímco cílem Černé pasažérky je vyhledat Úkryt, Revizorka tomu musí zabránit a svou kořist polapit, než se dostane do bezpečí. Každá z hráček je v průběhu hry v kontaktu se svým podpůrným Dispečinkem, který plánuje její cestu napříč PID mapou. Právě pohybem po mapě hráčky plní nejrůznější Výzvy, které jim odhalují pozici protivnice, udělují užitečné hrací Karty, či v případě Černé pasažérky postupně poukazují na lokaci Úkrytu.

ČERNÁ PASAŽÉRKA

Hrdinka dnešní doby, bojovnice proti komodifikaci základních služeb či obyčejná zlodějka? Těžko říct, kde na morálním kompase se Černá pasažérka nachází. Nicméně jakmile se její stopy chytí Revizorka, Černé pasažérce nezbývá než nalézt mýtický Úkryt, kde Revizorku opouští veškerá její moc a autorita. Umístění Úkrytu ale není veřejně známé a k jeho nalezení je třeba splnit a posbírat tři Stopy. Jakmile je Černá pasažérka posbírá, jejich kombinací získá pozici Úkrytu. Mimo to může také plnit Výzvy a odhalit tak pozici Revizorky, hackovat její navigační zařízení či získávat hrací Karty jako nouzovou obranu proti dopadení.

REVIZORKA

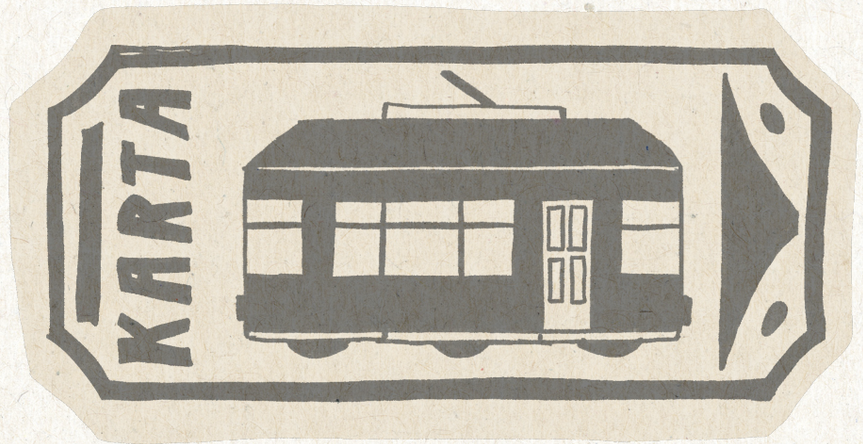
Strážkyně pořádku či prachsprostá vyděračka? O Revizorkách si každý myslí své. Jejich cíl je ale jasný: dopadnout Černé pasažérky všemi prostředky, které mají k dispozici. Musí to přitom stihnout dříve, než se Černá pasažérka skryje v Úkrytu. Pozici Černé pasažérky na mapě Revizorka bohužel nezná a musí se po ní neúprosně pídit plněním aktivních Výzev. Splněním Výzev může Revizorka ka jednorázově odhalit okamžitou pozici Černé pasažérky, na několik minut hacknout její navigační zařízení a nelegálně tak šmírovat její okolí, či získat všelijaké Karty, které jí pomůžou při dopadení.

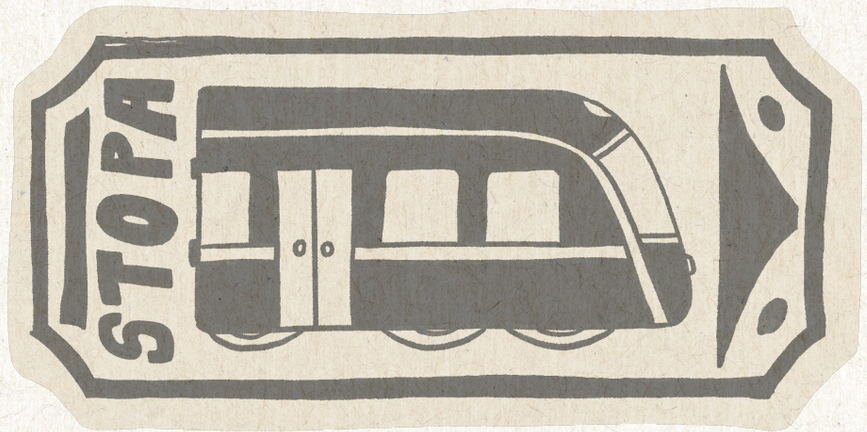
DISPEČINK

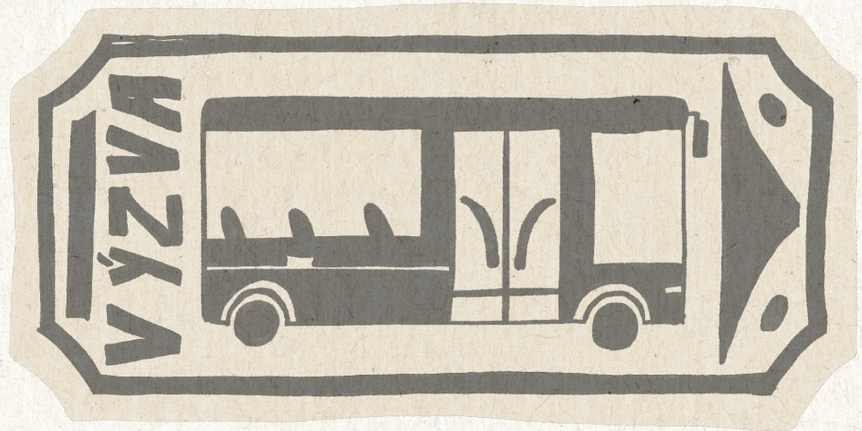
Revizorka i Černá pasažérka mají k ruce svůj Dispečink, který je s nimi neustále v kontaktu (nezahraje-li protivník Kartu Neomluvitelné zlo). Jen skrze komunikaci s Dispečinkem se Revizorka a Černá pasažérka dozvídají, které Výzvy jsou zrovna aktivní a jaké jsou následky jejich splnění. Z pohledu Dispečinku je tak jejich spoluhráčka spíše hrací postavou, které plánují co nejlepší cestu po mapě. Zároveň musí své spoluhráčce co nejvíce naslouchat v případě, že ne vše šlape podle dostupných jízdních řádů. Každý Dispečink by měl hrát v jiné místnosti, aby zabránil špionáži.











• 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.
• Konečná, prosím vystupte - Dojeďte na konečnou čehokoli.
• PIS - Zajděte si na WC na stanici metra.

KARTY:

Karty získané plněním Výzev mají různé efekty na protihráčku. Jakoukoli Kartu lze zahrát kdykoli po jejím získání. Narozdíl od Šmírování či Odhalení je tak možné si Karty šetřit na později. Revizorka tak vyčkává na pravý moment, kdy se rozhodne Černou pasažérku zkusit dopadnout. Černé pasažérce se zase Karty hodí jako obrana v případě, že se Revizorka příliš přiblíží. Dispečink žádné z hráček by neměl mít přehled o tom, jaké Karty má Dispečink protihráče k dispozici. V hrací sadě je celkem pět typů Karet:

• 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 nebližší možný spoj a jeďte aspoň jednu zastávku.

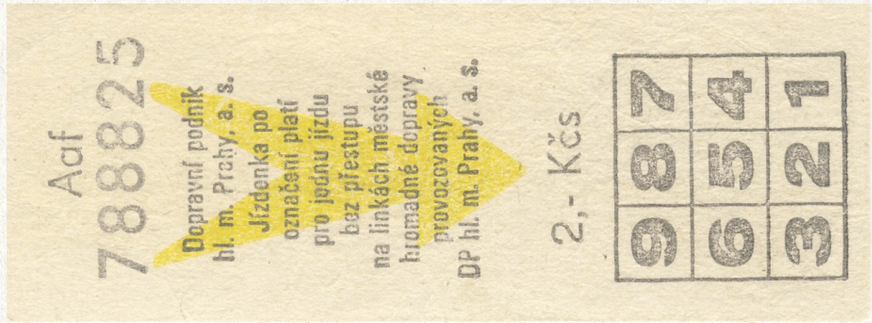
• OTOČKA
Přejděte na zastávku v protisměru a jeďte nejbližším spojem. Jedete-li, vystupte na nejbližší zastávce a udělejte totéž.

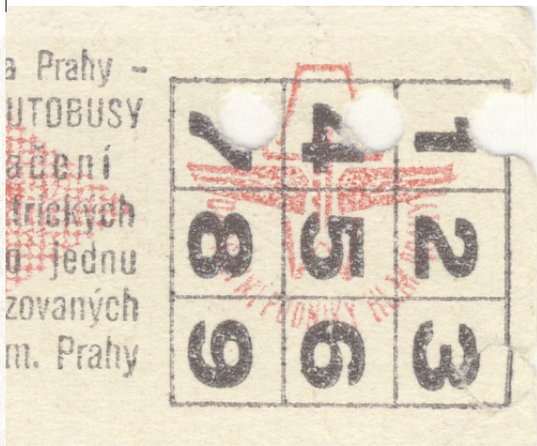
• NEOMLUVITELNÉ ZLO
Přerušte komunikaci mezi Dispečinkem a spoluhráčem na 10 minut.

DOZORČÍ

Ve hře je třeba stanovit jednu hráčku, která bude působit jako neutrální Dozorčí. Mimo dohlížení na dodržování pravidel to bude právě Dozorčí, která při získání odměny Šmírování či Odhalení umožní danému Dispečinku přístup k lokaci či navigačnímu zařízení protihráčky. 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.

Tyto požadavky splňuje například zastávka Florenc, na které se protíná metro B a tramvaje 8 a 12. Černému pasažérovi ale nestačí žádná z možných dvojic těchto spojů. Tramvaje 8 a 12 se mimo Florenc potkávají na Strossmayerově náměstí, tramvaj 8 a metro B na Karlínském náměstí a tramvaj 12 a metro B na Andělu. Černý pasažér tak potřebuje všechny tři Stopy, aby vyvodil umístění Úkrytu. Florenc je zároveň jediná zastávka, kde se všechny tři spoje potkávají. Před každou hrou musí Dozorčí stanovit takovéto místo a poznamenat si dané spoje.





HRACÍ SADA

Každý Dispečink má k dispozici vlastní hrací sadu, která se skládá z PID mapy, balíčku Výzev, balíčku Karet a figurky hrací postavy. Hrací sada Černého pasažéra navíc obsahuje Stopy. Během hry každý tým posunuje na mapě figurku hrací postavy podle toho, kde se zrovna nachází jejich spoluhráč. Na libovolné místo na mapě umístí balíček Výzev a Karet. Později při prvním splnění Výzvy a zahrání Karty se navíc zakládají odkládací balíčky. Jakmile dojdou Výzvy a Karty, odkládací balíčky se zamíchají a vrátí na původní místo. Hrací sady se navzájem nesmí míchat a je třeba je držet odděleně. Dispečink Černé pasažírky navíc umístí na mapu balíček Stop. V jeden moment je aktivní jedna Stopa. Po jejím splnění je nahrazena Stopou další.

STOPY:

Stopy jsou pro Černou pasažérku nevyhnutelnou částí hry. Jen plněním požadavků aktivní Stopy může Černá pasažérka a její Dispečink získat lokaci Úkrytu. V každé hře jsou právě tři Stopy. Při splnění každé Stopy odhalí Dozorčí Dispečinku Černé pasažérky 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 vyjmenované druhy MHD: metro, tramvaj, autobus, trolejbus, vlak.

VÝZVY:

Během hry je zásadní plnit nejrůznější Výzvy. Pro Revizorku je to jediný způsob, jak chytit stopu Černé pasažérky a užitím Karet jí dopadnout. Pro Černou pasažérku se zase jedná o důležitý způsob obrany, kterou není radno podceňovat. V jeden moment je aktivních šest Výzev, které je možné plnit. Zbytek Výzev jsou skryté v balíčku. Splněná Výzva se přesouvá do odkládacího balíku a nahrazuje se novou z balíčku dosud nesplněných Výzev. Každá Výzva má své zadání a svou Odměnu. Pokud je Odměnou hrací Karta, Dispečink jí získá do své zásoby a může jí zahrát dle libosti kdykoli ve hře. Pokud je Odměnou Šmírování, Dispečink okamžitě získává na 10 minut přístup k navigačnímu zařízení protihráče. Poslední možnou Odměnou je Odhalení, které Dispečinku poskytuje okamžitou polohu protihráče na mapě. Ani Šmírování ani Odhalení není možné odložit na později. Dispečink žádné z hráček by neměl mít přehled o tom, jaké Výzvy s jakými odměnami protihráčka plní.

Seznam dostupných Výzev:

• Unikátní zastávka - Dojeďte na jednu z následujících zastávek a vystupte: Vodičkova, Můstek / Václavské náměstí, Muzeum, Národní třída, Staroměstská, Malostranská, Pražský hrad, Náměstí Míru, Anděl.
• Nádro - Dostaňte se do budovy vlakového nádraží.
• Praha rozkopaná - Svezte se výlukou minimálně jednu zastávku.
• Petřřřřřín - Projeďte se lanovou dráhou na Petřín. Výzvu odstraňte z hrací sady, je-li lanová dráha nefunkční.
• Sudá nebo lichá - Použijte za sebou aspoň tři tramvaje, které jsou všechny buď liché nebo sudé (např. 5, 9, 11).
• PID je pestrá - Použijte aspoň 3 z následujících druhů MHD dopravy: metro, tramvaj, autobus, trolejbus, vlak.
• Postupka - Udělejte postupku z použitých tramvají. Je možné jeden extra přestup na jiný spoj. Druhý přestup postupku restartuje od začátku.