

CELOHRA

Obecná pravidla Celohry

- Celohra začíná ve čtvrtek po zahájení a končí v neděli v 10:00.
- Letos je Celohra odpočinková a individuální aktivita; je nicméně možné sdílet informace s ostatními hráči, případně je možné navštěvovat stanoviště i ve skupině, nic z toho ovšem nepřináší žádnou herní výhodu.
- Hru lze začít na libovolném zeleném stanovišti.
- Některá stanoviště (červená) budou vyvěšena teprve v průběhu hry (v závislosti na postupu hrou, pravděpodobně během soboty).
- Modré stanoviště není možné plnit **dříve než za půl hodiny** od poslední návštěvy.

Pro hraní Celohry doporučujeme používat pokud možno unikátní přezdívku (nemusí však být schodná s tvou běžně používanou přezdívku v rámci GameConu). Podle této přezdívky budou organizátoři Celohry sledovat tvůj postup hrou.

Hra funguje na principu fair-play. Cílem Celohry je žít a přežít jako jeden z obyvatel Nových Pardubic. Celohra je hodnocená aktivita a bude možné v ní získat drobné výhry. Hlavním měřítkem pro srovnávání je míra dokončení příběhové linky a množství vydělaných kreditů. Další složkou hodnocení je viditelnost v Celohře jako takové a celkové zapojení se do hry.

Pravidla plnění stanovišť

Existuje několik typů (barev) stanovišť:

Zelené stanoviště je přístupné kdykoli a komukoli, slouží jako vstupní bod do hry.

Modré stanoviště značí hlavní orientační bod ve městě a zároveň případně úvodní stanoviště pro příběhovou linku; pokud znáš (herně) polohu stanoviště, můžeš jej navštívit z libovolného jiného modrého stanoviště. Pro tato stanoviště platí pravidlo půl hodiny, tj. číst zde text a vybrat možnost pro odchod ze stanoviště je možné pouze po půl hodině od poslední návštěvy daného stanoviště.

Bílé stanoviště plní funkci kombinovaného stanoviště pro několik linek; každé bílé stanoviště je označeno unikátním písmenem a obsahuje několik jasně oddělených a označených oddílů. Na toto stanoviště smíš pouze v případě, že tě sem tvá volba na jiném stanovišti odešla. Vždy si přečti pouze ten oddíl, kvůli kterému jsi přišel, odejít smíš pouze na místo určené tvou volbou.

Červené stanoviště je speciální stanoviště, které se objeví teprve v průběhu hry; funkčně je podobné stanovišti modrému, tj. můžeš jej navštívit z libovolného modrého stanoviště ve chvíli, kdy se o jeho existenci někde (herně) dovíš.

Pokud chceš hraní Celohry na chvíli přerušit (protože máš aktivitu, jdeš se najíst, potřebuješ se vyspat, ...), zapamatuj si, kde se nacházíš a při návratu do hry se vrať na stejné místo. Každá tvá volba ti jasně určuje, na které stanoviště máš jít (který odstavec si přečíst), nacházíš-li se na modrém stanovišti, můžeš navíc (krom volby dle textu) přejít také na jakékoli jiné modré (nebo červené) stanoviště jehož polohu (herně) znáš, tj. takové, které ti bylo odhaleno na jiném stanovišti a které máš zaškrtnuté na svém herním listu.

Text na stanovištích je typicky rozdělen do oddílů a každý má dvě části, první část oddílu popisuje děj kolem tebe a při příchodu na stanoviště je bezpečně si ji přečíst. Druhou část čti pouze v případě, že se rozhodneš na stanovišti zůstat (to platí především pro modrá stanoviště, ze kterých je možné odejít), tato část ti jednak říká, co musíš udělat (pokyny vykonaj při každém plnění stanoviště; tj. kredity ztrácíš/získáváš opakovaně, máš-li zaškrtnout políčko, které již máš zaškrtnuto, nic se neděje). Dále tato druhá část popisuje možnosti,

které na stanovišti máš. Ne vždy si budeš moci vybrat libovolnou možnost, některé mohou vyžadovat splnění konkrétních požadavků (vylepšení tvé postavy, přítomnost/nepřítomnost určitého zážitku zaznamenaného na tvém herním listu). Je garantováno, že si vždy můžeš vybrat alespoň jednu z možností (i když se ti zrovna nemusí líbit), takže tě žádné stanoviště neuvězní. Nejsi-li na modrém stanovišti, je volba možností jediným způsobem, jak stanoviště opustit (a takové stanoviště tedy musíš vždy plnit).

Pravidla postav

Každý hráč reprezentuje jednu postavu ve městě. Jméno tvé postavy si poznamenej na herním listu a toto jméno v rámci hry důsledně používej, budeš jej potřebovat při odevzdávání úkolů a toto jméno také bude použito pro vyhodnocení výsledků Celohry, mělo by tedy být pokud možno unikátní.

Herní list krom jména obsahuje místo pro vylepšení třech základních atributů: sociálních dovedností, technických dovedností a tělesné konstituce. Dále zde nalezeš počítadlo kreditů, mapu města a tabulku pro zaznamenávání zážitků.

Mapa města obsahuje seznam všech modrých stanovišť, ve chvíli, kdy ti hra řekne o poloze některého ze stanovišť, zaškrtni si jej v mapě a od té chvíle se na něj můžeš z jiného libovolného modrého stanoviště vydat (viz pravidla plnění stanovišť).

Políčko v tabule zážitků zaškrtni ve chvíli, kdy tě o to hra v nějakém okamžiku požádá; zaškrtnutí je povinné a trvalé. Zaškrtnutí (a případně i absence zaškrtnutí) některých políček ti může na stanovištích ovlivnit, které možnosti jsou pro tebe dostupné.