

Vesmírní obchodníci

Autor: Smolař

Výchovný záměr: hrubá motorika, ekonomická úvaha

Počet účastníků: oddíl, 8 organizátorů

Věková skupina: (I),II, III

Prostředí: krajina

Roční doba: po celý rok

Denní doba: kdykoliv

Trvání hry: 3 hodiny

Čas potřebný k přípravě: 2 hodiny k vystřihání karet a průkazů, půl hodiny k přípravě v terénu těsně před hrou, hodinu den předem.

Potřeby: vesmírné průkazy, označení vesmírných stanic, 5 kalkulaček, 5 psacích potřeb, hráči později ve hře papír a tužku.

Libreto:


Ocitáte se v roli vesmírných obchodníků ve 23. století, kdy mezi řadou známých a obydlených solárních systémů vládne čilý obchodnický ruch. Vesmírem trvale proudí suroviny z nalezišť na průmyslové planety, kde se z nich stávají výrobky dále putující ke svým spotřebitelům. Mezi obrovskými nákladními loděmi, těžce naloženými jídlem či slitinami však kličkují mrštné pašerácké lodi, převážející zbraně a drogy, sice zakázané, ale o to výnosnější.

Na cestách napříč Galaxií číhají vesmírní piráti, čekající na příležitost přepadnout cizí loď a vykrást její bohatství. Nepoctiví pašeráci na radaru zároveň s obavami očekávají loď vesmírné policie, která bdí nad převáženými náklady.

Začínáte jako drobní vesmírní obchodníci s malou, nevybavenou lodí a skromnou částkou peněz. Jen na vás však je, abyste výtěžnými obchody zmnohónásobili svůj majetek a ze své lodi vybudovali obrněnou pevnost, schopnou ubránit svůj náklad nejen před zákeřnými piráty, ale před zvědy vesmírné policie.

Realizace hry:

Každý s hráčů dostane svůj průkaz vesmírného obchodníka a na první straně vyplní své jméno. Stránka dvě slouží pro zápisy vesmírných policistů, na stránce tři je sešívačkou připevněna chlopeň, za kterou se zasouvají nákladové listy. Čtvrtá stránka slouží pro informaci o stavu vesmírného účtu (všechny operace se ve 23. století dějí bezhotovostně).


1

jméno

Trestní rejstřík

2

3

Každý hraje sám za sebe, vznik spolků není možný (obchodníci jsou příliš opatrní, aby vytvářeli spojenectví). Jejich úkolem je nakupovat a převážet zboží tak, aby vydělali. Během hry se celkem pětkrát změní ceny jednotlivých komodit (fluktuující ekonomika), takže je rychlost mezi jednotlivými stanicemi nutno spojit s dobrým rozmyslem při koupi výrobků.

Ve hře je celkem pět komodit legálních (potraviny, textil, slitiny, stroje, luxurie) a dvě nelegální (zbraně, drogy). Převážení nelegálních komodit vynáší více, ale je nebezpečnější.

Kromě pěti organizátorů u jednotlivých vesmírných stanic jsou potřeba alespoň dva další, jeden hraje jako vesmírný policista a jeden jako vesmírný pirát. Vesmírní policisté mohou kdekoliv v hracím území kontrolovat převážený náklad. Přistihnou-li obchodníka při převozu drog nebo zbraní, vyškrtnou nelegální položku z nákladového lístku a do rejstříku trestů napíší 10 minutový trest, který si provinilec **okamžitě** musí odpykat na Zemi ve vězení. Vesmírní policisté mohou kontrolovat kdekoliv, to znamená i ve frontách tvořících se před vesmírnými stanicemi. Vesmírní piráti mohou přepadávat vesmírné obchodníky. V případě, že se vesmírný pirát dotkne vesmírného obchodníka, musí obchodník odevzdat svůj náklad, nepřichází však o peníze. Vesmírní piráti musí dodržovat dostatečný odstup od vesmírných stanic, nesmí kontrolovat ve frontách před stanicemi.

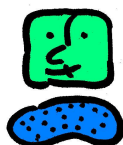
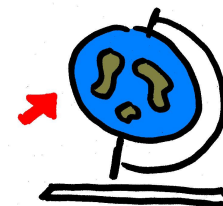
Vesmírní obchodníci mohou během hry rozšiřovat svoje lodě o dodatečné vybavení. Toto vybavení se dá zakoupit ve kterékoliv vesmírné stanici. Slouží jednak jako obrana pro usnadnění převozu nákladu, jednak jako obrana proti vesmírným pirátům i proti vesmírným policistům.

Fúzní střela: při napadení pirátem smí obchodník na svou obranu použít fúzní střelu. Odevzdá pirátovi příslušnou kartičku a tento pirát ho nesmí napadnout do chvíle, než se obchodník dostane do další vesmírné stanice. Jedna loď unese až pět střel, jedna střela je na jedno použití.



Rozšířený nákladový prostor: zvyšuje kapacitu vesmírné lodi ze standardních 20 tun na 30 tun. Není možné mít více nákladových prostorů a dále zvyšovat kapacitu lodi.

Přistávací počítač: Vesmírná loď vybavená přistávacím počítačem bude u vesmírné stanice obsloužena přednostně oproti těm, kdo ho nemají. Později ve hře, když má již podstatná část obchodníků toto rozšíření, je nejlepší tvořit dvě fronty – jednu bez přistávacího počítače a jednu s ním. Není možné mít dva přistávací počítače a být obsloužen přednostně proti těm, kdo mají jen jeden.



Palubní počítač: vesmírní obchodníci, jejichž lodě jsou vybaveny palubním počítačem, u sebe smí během hry mít papír a tužku a mohou si dělat libovolné poznámky o cenách atd. V zájmu vlastního zisku však nesdělují svoje vědomosti o cenách jině spoluhračům.

Pulsní laser: Vesmírný obchodník napadený pirátem se může bránit použitím laseru. Střihne si s pirátem, pokud vyhraje, nesmí ho stejný pirát napadnout do chvíle, než vesmírný obchodník dorazí do další vesmírné stanice, pokud prohraje, postupuje obvyklým způsobem. Loď



smí být vybavena více lasery, potom má vesmírný obchodník tolik pokusů stříhnout si s pirátem a vyhrát, kolik má laserů. Po neúspěšném použití laseru smí obchodník použít fúzní střelu.



Rušič radaru: Vesmírný obchodník, kterého hodlá zkontrolovat policista, se může kontrole bráni použitím rušiče radaru. Stříhne si s policistou, pokud vyhraje, nesmí ho týž policista zkontrolovat do chvíle, než obchodník opustí další vesmírnou stanici. Pokud prohraje, postupuje obvyklým způsobem. Je možné mít více rušičů radaru, potom má obchodník tolik pokusů stříhnout si s policistou a vyhrát, kolik má rušičů.

Na konci hry se vyhodnotí stav kont jednotlivých hráčů. Pokud některý z hráčů na konci hry převáží náklad, vyhodnotí se cenou, za kterou byl nakoupen. Vybavení lodí se nezapočítává do výsledku, což je třeba na začátku hry dostatečně zdůraznit. Po vyhlášení výsledků dostanou slovo vesmírní obchodníci s nejlepším a nejhorším výsledkem a vysvětlí, co udělali ve hře dobře a co špatně.

Metodické poznámky:

Den před začátkem hry je třeba zvolit umístění vesmírných stanic. Osvědčilo se umístit Zemi – kde je umístěno vězení a hlavní rozhodčí, který posuzuje sporné situace či případné otázky během hry – do středu čtverce, v jehož rozích se pak nachází další stanice. Je-li některá ze stanic umístěna výrazně dále než ostatní, je třeba předělat ceny tak, aby se dobíhat k této stanici vyplatilo (*na táboře Arabia & Vopruz '84 byl Nezmar na vzdálené kontrole a během celé hry k němu dorazili pouze dva obchodníci*). Kontroly nemusí být daleko od sebe, hráči se stejně během hry naběhají víc než dost (500 m max.). Umístění stanic není tajné, hráči se dozví přibližné umístění na začátku hry. Na začátku hry je třeba zejména mladším hráčům vysvětlit, proč se je u zboží uvedena v jedné stanici dvojí cena - nákup a prodej, vysvětlit, že stanice to bere ze svého pohledu a obchodník ve skutečnosti nakupuje za cenu Prodej a prodává za cenu nákup atd. (*Hořčák na táboře vozil jídlo z jedné stanice do druhé, kde ho systematicky prodával za nižší cenu a nepřišlo mu divné, že se jeho stav konta trvale snižuje*). Nejvíce práce mají během hry organizátoři na vesmírných stanicích. Je třeba, aby byli vybaveni kalkulačkou. Kontrolují také dodržování pravidel. Platí, že obchodník smí převážet pouze jeden lístek s nákladem. Ten musí být umístěn v průkazu obchodníka. Při koupi zboží u stanice vyplní organizátor obchodníkovi kartičku, na kterou namaluje symbol komodity (jsou třeba jednoduché a nezaměnitelné symboly) a množství v tunách. Do políčka odkud napíše první písmeno své stanice (Země Z, Sírius S, Proxima X, Omikron O, Perseus P). Při prodeji odebere od obchodníka nákladový lístek, do políčka kam napíše své písmeno a do tabulky stavu účtu zapíše nový zůstatek. Pokud chce obchodník rovnou nakupovat, vyplní mu nový lístek, pokud ne nebo není rozhodnut, co koupit, musí udělat místo dalším obchodníkům ve frontě. Pokud chce prodat jen část nákladu, přepíše se zbytek na nový lístek, aby bylo dodrženo pravidlo, že náklad nemůže být rozepsán na více lístcích. Po půlhodinách se mění období, organizátoři na stanicích vymění tabulky s cenami. Ceny na příští období jsou vždy známy. Po dvou obdobích je výhodné udělat přestávku na svačinu a zodpovězení případných dotazů, které hráče napadly až při hře.

Vesmírní policisté a piráti jsou ve hře spíš pro povzbuzení a ilustraci. Obchodníci mezi stanicemi a obzvláště ti, kteří převáží zakázané zboží, cítí napětí, ať už jsou piráti a policisté v dohledu, či ne. Podle mých zkušeností stačí skutečně jeden policista a jeden pirát a zcela stačí, pokud hráče trochu prohání po území. Cílem je nejen potrénovat rychlé nohy, ale zejména svůj úsudek, co se vyplatí převážet kam s přihlédnutím k výtěžku, ale i uběhnuté vzdálenosti. Už dvakrát se během hry (*jednou Krtkovi ve Stráži a letos Tomovi*) podařilo hlavně pirátům během půl hodiny zrušit v podstatě všechny, protože většina hráčů nakupovala za všechny své peníze a tím pádem pro ně ztráta nákladu znamenala konec hry. Proto doporučuji skutečně vlažný přístup. Jak je vysvětleno již v realizaci, pirát odebere lístek s nákladem, policista vyškrtne nelegální položky a uloží trest.

Možnost zakoupení rozšíření lodi byla ve hře teprve letos, překvapil mě zájem hráčů o tuto možnost. Ceny byly ale nasazené příliš vysoko, doporučuji je výrazně snížit, např. takto: fúzní střela 10 ☼, rozšířený nákladový prostor 20 ☼, přistávací počítač 25 ☼, palubní počítač 25 ☼, pulsní laser 50 ☼ a rušič radaru 60 ☼.

Ve hře je spousta pravidel, která nedají moc dobře kontrolovat, zdůraznil bych však, že jen poctiví hráči si skutečně užijí. Pokud někdo bude vozit drogy a po vyběhnutí ze stanice si nákladový lístek si schová do kapsy místo do průkazu, pravděpodobně se na to nepříjde, hráč pravděpodobně vyhraje, ale nehraje si. Letos jsem za to musel bohužel jednoho z kluků diskvalifikovat a těžko říct, jestli to mrzelo víc mě nebo jeho.

Tak přeju příjemnou hru a napište svoje komentáře k pravidlům (jiri.svoboda@chemie.uni-regensburg.de).