



XD-Hra

Pravidla hry



## Obsah ᐱᐱᐱᐱᐱ

1	Úvod	2
2	Hráči a postavy	2
2.1	Cíl hry . . . . .	2
2.2	Akce . . . . .	2
2.3	Postavy . . . . .	2
2.4	Vládci . . . . .	2
3	Události	2
3.1	Smrt . . . . .	2
3.2	Soud & Upálení . . . . .	3
3.3	Oživení . . . . .	4
4	Frakce	4
5	Předměty	4
5.1	Kameny moci . . . . .	4

## 1 Úvod

*XD-hra* se hraje v obrovských skupinách na pozadí normálního programu. Její princip je podobný hrám jako jsou Městečko Palermo, AmongUs nebo Werewolf. Hlavním rozdílem je její délka – toto není hra na hodku nebo na jeden večer. Doba trvání jsou dny, proto *XD*.

Hra se hraje pouze v táboře, každý den od budíčku po večerku.

V pravidlech se občas objeví 😊. To znamená zeptat/říct moderátorovi (Albert).

## 2 Hráči a postavy

### 2.1 Cíl hry

Každý hráč má svůj vlastní cíl v rámci hry, a to jsou:

- Nezemřít.
- Pokud zemřel, pak být oživen.
- Splnit všechny své úkoly, které dostane jako začínající postava.

### 2.2 Akce

K tomu, aby hráč dosáhl svého cíle hry, může provádět tyto akce:

- Hlasovat pro možného vraha před soudem.
- Zavraždit jiného hráče (potřeba mít předmět).
- Použít své schopnosti dané vlastní postavou.
- Použít nalezený předmět.

Podrobnější pravidla pro vykonávání akcí jsou popsána v dalších sekcích.

### 2.3 Postavy

Každý hráč je alespoň jednou postavou ve hře. Postavou může být jmenovitě postava, nebo jen obyčejný příslušník rasy (např. hobit). Každá postava a rasa má své speciální schopnosti, frakci a úkoly. Některé postavy jsou příslušníkem rasy a dědí tak další schopnosti.

### 2.4 Vládci

Vládci jsou hráči, kteří o sobě dohromady od začátku hry vědí a mění některá pravidla hry. Pokud jsou naživu, od běžných hráčů mohou navíc:

- Tvořit, měnit, rušit nebo vyhlašovat **měnitelná pravidla**.
- Jmenovat svého nástupce, pokud vládce zemře. Toto musí (pokud je živý) oznámit 😊 pro pozdější ověření.

## 3 Události

Každý den nastává mnoho událostí, které mohou spouštět jednotliví hráči prostřednictvím schopností jejich postav nebo použitím nějakého předmětu.

### 3.1 Smrt

Jestliže chce hráč zavraždit jiného, může to udělat pomocí schopnosti nebo předmětem:

#### 1. Schopností:

- (a) Řekne, co je za postavu (může ukázat kartičku se svou schopností).

- (b) Vymyslí způsob smrti adekvátní jeho charakteru (např. Pavouk & otrávení: malá dírka na zádech,...).
- (c) Pokud jeho schopnost vyžaduje nějakou speciální akci navíc, musí ji hned provést.

## 2. Předmětem:

- (a) Pokud není uvedeno jinak, hráč může zavraždit jiného hráče **pouze jedenkrát za hru**, bez ohledu na předmět, který k tomu používá.
- (b) Vrah se jako první dotkne oběti.
- (c) Vrah ukáže oběti předmět.
- (d) Vymyslí způsob smrti související s předmětem.

Po nalezení mrtvého může nálezce:

- **Oznámit jeho smrt** svému okolí; mrtvý potom řekne, kdy a jak byl zabit; na nástupu bude následovat soud.
- **Oživit mrtvého** (pokud může) tak, že se to ostatní nedozví.

Pokud byla smrt oznámena, brzy se objeví obálka na hlasovací tabuli, kde je možné pro ostatní živé hráče vhazovat své hlasy.

Poznámky:

- Za nálezce se může vydávat i vrah zavražděného.
- Zavražděný zůstane na jeho místě činu do 15 minut nebo do zaznění nástupu, potom to musí co nejdříve oznámit.
- Mrtvý **nesmí prozradit vůbec žádné informace, které se dozvěděl jako živý, nesmí nikomu ani trochu napovědět ani podat žádný náznak o dění ve hře**, jinak pro něj hra doživotně skončí.

## 3.2 Soud & Upálení

Soud je hlavním procesem tábora za účelem najít pachatele vraždy a toho upálit. Soudy mají pravidla **pevná a změnitelná**. Změnitelná pravidla mohou měnit a vyhlašovat vládci.

**Pevná pravidla:**

- Za každého zavražděného lze odhlasovat a upálit nejvýše jeden živý hráč.
- Soud probíhá pouze jednou za den, po večeri.
- V táboře je tabule, kde se objeví hlasovací zařízení se jménem každého zemřelého. Lze využít 😊 k spravedlivému sčítání hlasů. Hlasovací zařízení nelze nijak sabotovat a zneužívat proti v rozporu s předdefinovanými pravidly.
- 😊 vyhlásí, kdo získal podle hlasování nejvíce hlasů. Některý vládce pronese závěrečný rozsudek o vině.
- Odsouzený nemůže být upálen, pokud má únikovou schopnost – řekne, co je za postavu, co mu toto poskytuje.
- Má-li odsouzený vraždící předmět, může ještě někoho v blízkosti na poslední chvíli zavraždit (dotykem). Zavraždit někoho schopností není možné.
- Po pronesení „X je upálen.“ vybraným vládcem hráč zemřel.

**Změnitelná pravidla.** Neexistují. Vládci je musí sestavit a vyhlásit na začátku hry. Zde jsou standardní doporučení:

- Definovat způsob hlasování.
- Hlasování by mělo zajistit, že každý může hlasovat za jednoho mrtvého nejvýše jednou.
- Z hlasování by měl s vysokou pravděpodobností vyjít jeden výsledek.
- Volič by měl mít (demokratickou) možnost výběru, pro koho bude hlasovat.

### 3.3 Oživení

Mrtvý může být oživen někým jiným a to:

- lektvarem nebo
- oživovací schopností.

Živý nesmí prozradit žádné informace, které se dozvěděl jako mrtvý.

## 4 Frakce

Frakcí je skupina hráčů sdílící hlavní herní úkol.

**Středozeď.** Běžní obyvatelé Středozeď (tábora), velmi rozmanitá – žijí tu lidé, elfové, trpaslíci, hobiti, ... – a musí si domluvit, jakým způsobem se jejich vláda vypořádá s nadcházející hrozbou. Ve znaku mají bílý strom.

**Temná armáda.** Nepřirozené bytosti sloužící prvnímu generálovi temnot Sauronovi. Usilují o dobytí celé Středozeď pro sebe. Ve znaku mají oko Saurona.

**Neutrální.** Existují sami za sebe. Nesdílí žádné úkoly s dalšími hráči nebo frakcemi.

## 5 Předměty

Předměty jsou téměř reálně vypadající předměty, jež lze použít ve hře k akci (např. ochrana, oživení,...). Jelikož předměty reálně existují, může vám je někdo vzít, pokud si je nehlídáte (Fyzické násilí je zakázáno.) a předměty můžete kamkoliv schovat.

Předměty můžete používat, pokud je máte fyzicky u sebe.

Pro účinky lektvarů (po vypití) a speciálních předmětů, co to mají napsáno, se ihned zeptejte 😊.

### 5.1 Kameny moci

Tyto předměty nejsou jako jediné označeny popiskem. Vypadají jako barevné skleněnky.

Jejich použití je jednorázové. Efekt kamenu moci je možnost dalšího využití jedné hráčem vybrané schopnosti o jednu "jednotku" více. Např. to znamená, že pokud hráč může schopnost *A* použít jednou za hru, s použitým kamenem moci lze schopnost *A* využít dvakrát za hru. Navíc, pokud jinou schopnost *B* lze využít jednou za den, s použitým kamenem moci lze schopnost *B* využít dvakrát za den, a to i následující den dvakrát.