

# KONTEJNERY

Desková hra pro dva týmy a jednoho vedoucího.

**Cíl hry:** soutěžit na trhu v chytrosti, taktice a cenách.

## Příprava vedoucího

Před hrou by se vedoucí měl seznámit s historií kontejnerů a přibližnými cenami předmětů uvnitř. To je nutné, aby moderátor během aukce podněcoval zájem o kontejnery. Buďte však opatrní, skutečné ceny a skryté předměty by měly zůstat pro týmy až do poslední chvíle tajemstvím.

K povinnostem vedoucího patří také zaznamenávání příhozů během aukce a zaznamenání konce aukce.

## Hratelnost

Každý tým začíná hru s ROZPOČTEM 16 000 \$, což je maximální částka, kterou může utratit, a ZISK každého týmu je 0 \$. Počet zakoupených kontejnerů je také nulový.

Kolo se skládá ze 4 fází:

1. Zobrazit kontejner
2. Diskuse o taktice
3. Aukce
4. Zobrazit ceny věcí a přepočítat zisk

### 1. Zobrazit kontejner

Nejprve si týmy poslouchá historii kontejneru a prozkoumají viditelný obsah. Předměty se mohou skrývat za viditelným obsahem, ale není jasné, zda kontejner obsahuje něco dalšího, dokud si ho hráč nezakoupí. Během této fáze spolu týmu mohou komunikovat a reagovat na obsah kontejneru.

### 2. Diskuse o taktice

Tým během aukce diskutuje o svých akcích. Může to zahrnovat například nákup pouze v případě, že hodnota kontejneru dosáhne částky N, úmyslné zvýšení ceny na částku N nebo úplnou neúčast v aukci. Nebojte se hrát psychologickou hru! Týmy by se neměly navzájem slyšet. Můžete ztišit hlas, přejít do různých místností nebo si začít psát textové zprávy – cokoli vám nejlépe vyhovuje.

### 3. Aukce

Na začátku aukce pořadatel oznámí vyvolávací cenu a přírůstek. Týmy mohou začít podávat cenu rovnou vyvolávací ceně nebo vyvolávací ceně plus N, kde N je větší nebo rovno přírůstku. Aby bylo možné přeplatit předchozí nabídku, musí být cena alespoň o jeden přírůstek vyšší. Jakákoli nabídka od kteréhokoli člena týmu je okamžitě přijata, pokud splňuje

kritéria pro přeplatení. Po uplynutí určité doby začne pořadatel odpočítávat od 1 do 3. Po 3 MUSÍ pořadatel říci: „Prodáno!“

#### 4. Zobrazení a přepočet

Částka nabídky se odečte od rozpočtu týmu. K počtu kontejnerů, které tým zakoupil, se přičte jedna. Hostitel začne „prodávat“ položky z kontejneru. Jakmile jsou všechny položky prodané, zobrazí se celkový zisk. Tato částka se přičte k ZISKŮM týmu; NEPŘIDÁVÁ se do rozpočtu týmu.

#### Konec hry

Pro určení vítězného týmu si každý tým na začátku vypočítá KOEFICIENT ZISKŮ:

$$Koeficient\ zisků = \frac{Zisk}{16000 - Zůstatek\ Rozpočtu}$$

Vítězem se stává tým, který splní dvě z následujících tří podmínek do konce stanoveného počtu kol nebo po prodeji všech kontejnerů v aukci:

- **Nejvyšší koeficent zisků:** Tým s nejvyšším koeficentem zisků.
- **Nejvyšší zisk:** Tým s nejvyšším ziskem z prodeje obsahu kontejnerů.
- **Největší počet kontejnerů:** Tým, který nakoupil největší počet kontejnerů.



[github.com/legon112/Container-Boardgame](https://github.com/legon112/Container-Boardgame)

Dmytro Kravchenko