

KERŤI



HACKERŤI VYHRAJÍ, POKUD JE FIXLER ZVOLEN JAKO SPRÁVCE SÍTĚ



KAPITÁN ODPOLÍ OD
SÍTĚ JEDNOHO HRAČE.



KAPITÁN ODPOLÍ OD
SÍTĚ JEDNOHO HRAČE.
OTEVÍRÁ SE MOŽNOST
NESPUSTIT PROGRAM.



FIXLEREM, FIXLER NEVÍ KDO JE HACKER



7 NEBO 8 HRÁČŮ: HRAJTE S 2 HACKERY A



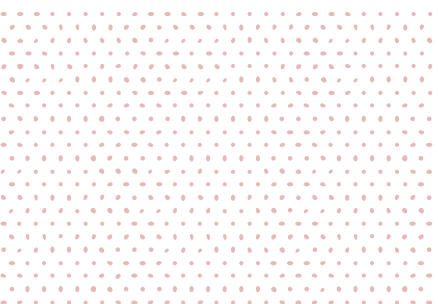
HACK



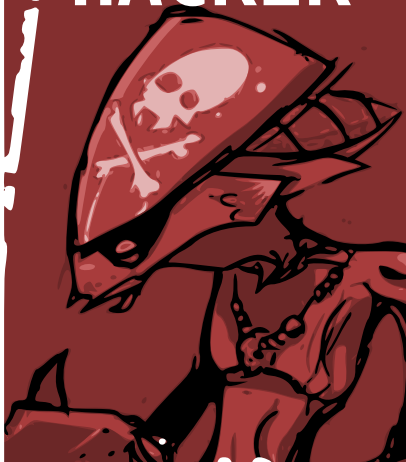
KAPITÁN VYBERE
DALŠÍHO
KANDIDÁTA NA
KAPITÁNA.



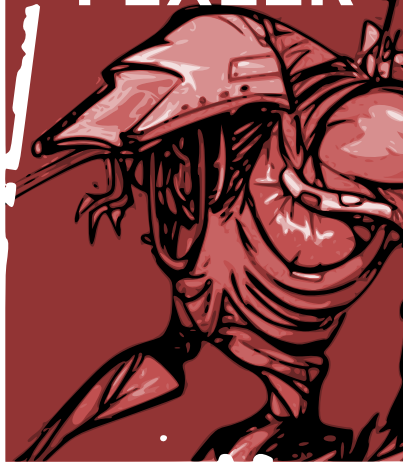
KAPITÁN SE
PODÍVÁ NA
PŘÍSLUŠNOST
HRAČE.



TAJNÁ ROLE ·
HACKER



TAJNÁ ROLE ·
FIXLER



TAJNÁ ROLE ·
POSÁDKA



TAJNÁ ROLE ·
POSÁDKA



TAJNÁ ROLE ·
HACKER



TAJNÁ ROLE ·
POSÁDKA



TAJNÁ ROLE ·
POSÁDKA



TAJNÁ ROLE ·
POSÁDKA



PROGRAMY
FIXY/VIRY

LÍZNOUT 3

KOŠ
SMAZANÉ
PROGRAMY

VYHODIT 2

MINULÝ KAPITÁN

MINULÝ SPRÁVCE

KAPITÁN

POVSTÁNÍ

- Vyber nového správce sítě;
- Více než 50% hráčů musí hlasovat pro
- Fixler vyhraje, pokud jsou v síti jsou alespoň tři viry a Fixler byl zvolen správcem sítě.

NAPROGRAMOVÁNÍ

- Lízni 3, Vyhoď 1, Předěj 2.
- Kapitán a Správce nesmí mluvit během programování.
- Jakmile je program spuštěn, tak můžete mluvit (ně nutně pravdu!) o tom, co jste si lízli, vyhodili a předali.

SPUŠTĚNÍ

- Když je zahrán virus, tak následek nabývá vlivu okamžitě a jednorázově.
- O následku viru rozhoduje kapitán, jeho slovo je konečné.
- V této fázi také možno mluvit (ně nutně pravdu!).

SPRÁVCE

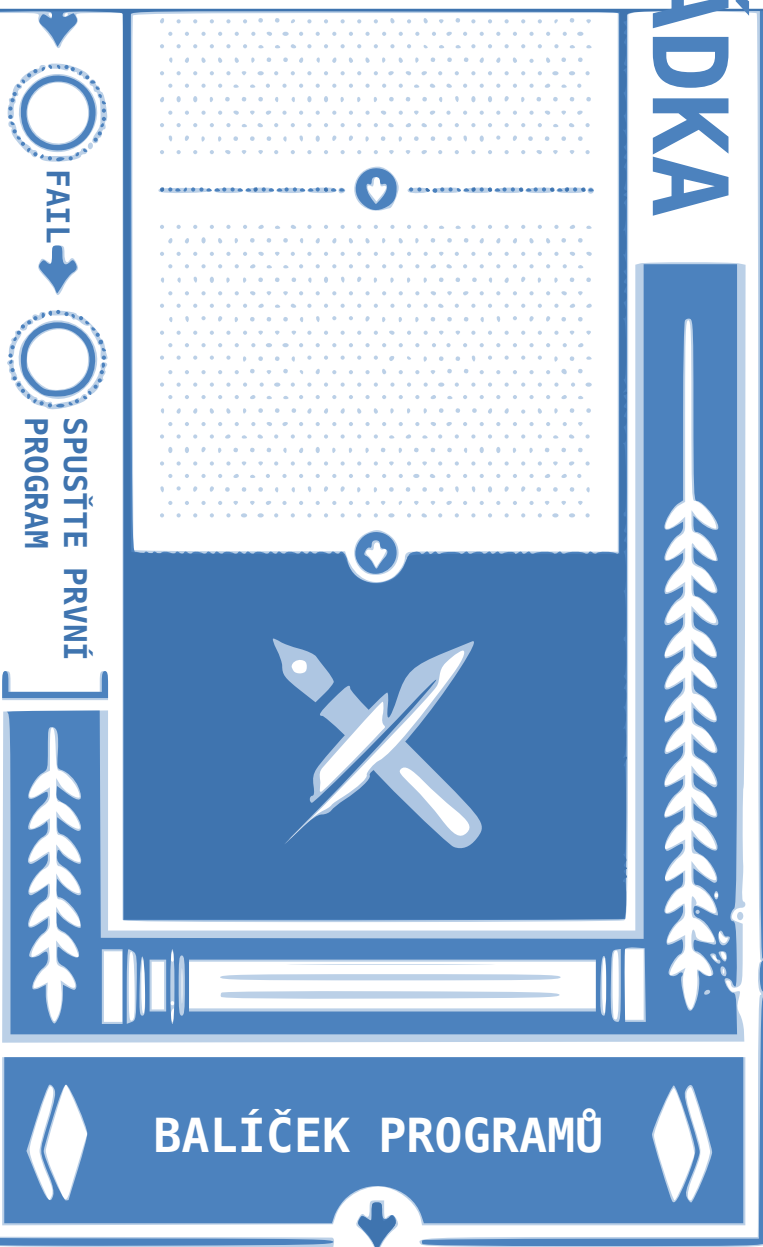
POVSTÁNÍ

- Fixler vyhraje, pokud jsou v síti jsou alespoň tři viry a Fixler byl zvolen správcem sítě.

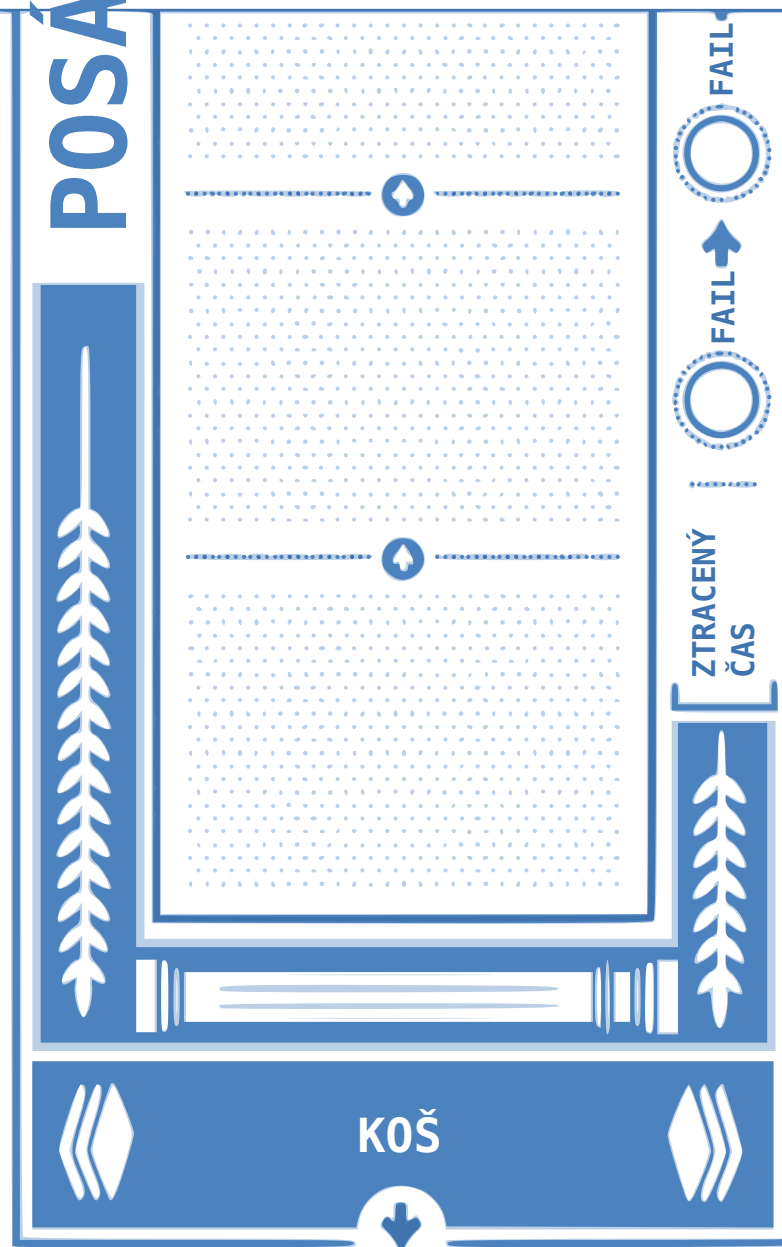
NAPROGRAMOVÁNÍ

- Kapitán ti předá dva programy, smaž jeden, zahraj druhý.
- Kapitán a Správce nesmí mluvit během programování.
- Jakmile je program spuštěn, tak můžete mluvit (ně nutně pravdu!) o tom, co jste si lízli, vyhodili a předali.

ĀDKA



P0SÁ



Příslušnost



HACKER

Příslušnost



HACKER

Příslušnost



HACKER

Příslušnost



POSÁDKA

Příslušnost



POSÁDKA

Příslušnost



POSÁDKA

Příslušnost



POSÁDKA

Příslušnost



POSÁDKA

 <p>HOTFIX include</p>	 <p>HOTFIX include</p>	 <p>VIRUS exclude</p>	 <p>VIRUS exclude</p>	 <p>VIRUS exclude</p>	 <p>VIRUS exclude</p>
 <p>HOTFIX include</p>	 <p>HOTFIX include</p>	 <p>VIRUS exclude</p>	 <p>VIRUS exclude</p>	 <p>VIRUS exclude</p>	 <p>VIRUS exclude</p>
 <p>HOTFIX include</p>	 <p>HOTFIX include</p>	 <p>VIRUS exclude</p>	 <p>VIRUS exclude</p>	 <p>VIRUS exclude</p>	 <p>VIRUS exclude</p>

PRAVIDLA HRY

Příběh:

Na vaší vesmírné lodi je nestabilní nálada, protože síť hlavního počítače byla napadena virem. V poslední době jste ale nebyli v kontaktu s žádnou jinou lodí, a tak víte, že je mezi vámi zrádce! Virus se šíří, a pokud nic neuděláte, převezme kontrolu nad lodí!

Zrádce však není sám, má na palubě příznivce, kteří nesouhlasí s většinou rozhodnutí Posádky, ale nedávají to najevo.

Výherní podmínky:

- Posádka vyhraje, když spustí 5 **Hotfixů** nebo když odpojí Fixlera od sítě
- Fixler a Hackeři vyhrají spuštěním 6 **Virů** nebo zvolením Fixlera Správcem sítě když jsou ve hře už 3 viry

Příprava:

- vyrobte tolik balíčků kolik je hráčů
 - vždy je jen jeden **fixler**
 - hackeři**/hráči (2/7, 2/8, 3/9, 3/10)
 - zbytek je **posádka**
- každý balíček obsahuje:
 - tajnou roli,
 - příslušnost** (fixler a hackeři mají příslušnost hacker, zbytek je posádka)
 - dvě volící karty Y/N
- doprostřed stolu dejte desky **hackerů** a **posádky**
- na desce posádky jsou vyznačená místa pro balíček programů, koš a figurku čítače neúspěšných oprav.
- na balíček programů zamíchejte 11 **virů** a 6 **hotfixů**

Počátek hry:

- náhodně rozdejte připravené balíčky
- každý se tajně podívá na svou roli
- nyní přivítejte někoho kdo s vámi nehraje, aby přečetl následující kroky:
 - 1 "Všichni hráči zavřou oči a natáhnou před sebe ruku v pěst."
 - 2 "Fixler změní pěst ve zvednutý palec."
 - 3 "Hackeři, kteří nejsou fixler otevrou oči, vzájemně se na sebe podívají."
 - 4 "Také se podívají kdo má zvedlý palec a zapamatují si, že tento hráč je Fixler." [delší pauza]
 - 5 "Všichni zavřou oči a dají ruce do přirozené polohy."
 - 6 "Všichni otevrou oči. Pokud je někdo zmatený, nebo se něco nepovedlo, řekněte to teď všem."
- vyberte náhodně prvního kandidáta na kapitána a dejte mu kartu KAPITÁN
- Hra může začít!

Hra probíhá v kolech. Každé kolo probíhají tři fáze. Vzpoura, ve které se rozhodne o novém Kapitánovi a Správci. Programování, kdy se zahraje nový Program, a Vyhodnocení Následků, pro vyhodnocení dopadu zahrani karty.

Jedno kolo hry:

1 Vzpoura

1.1 Výběr kandidátů - Na začátku kola posuňte kartu Kapitána ve směru ručiček, tento hráč se stává kandidátem n Kapitána.

1.2 Kandidát si vybere Správce sítě a dá k němu kartu Správce. Nesmí vybrat nikoho z dvojce, která zahrála poslední Program.

1.3. Všichni se rozhodnou zda podpří vybarné kandidáty. Každý vyloží rubem jednu volící kartu. Když jsou všichni připraveni, otáčí volbu najednou.

Pokud je Y > 50% tak jsou kandidáti přijati. Pokud jsou vyloženy 3 Viry, zeptejte se Správce jestli je Fixler. Pokud ano, hra končí vítězstvém Fixlera a Hackerů.

Jinak pokračujte Programováním.

Pokud se vzpoura nepovedla posuňte čítač Ztraceného času. Tři nepovedené vzpoury po sobě způsobí, že se síť pokusí spravit sama, a zahraje první kartu z balíčku programů a resetuje čítač. Takto zahrani virus nemá žádný následek. Příští Správce může být kdokoli. Čítač nezapoměňte resetovat vždy, když se vzpoura povede.

2. Programování (Kapitán a Správce nesmí mluvit)

Veškerá rozhodnutí a předávání této fáze jsou tajná, krom vyložení Programu. Kapitán si lízne 3 programy, jeden vyhodí lícem dolů a další dva předá Správci. Správce vyhodí jeden program lícem dolů a druhý zahraje lícem vzhůru. (Druh zahozených karet musí zůstat tajemstvím!) Pokud v balíčku programů zbyvá méně jak 3 karty, zamíchejte koš do balíčku programů.

3. Následky

Při vyložení Viru se aktivuje moc, překrytá zahrani kartou. Kapitán se rozhodne o tom, jak tuto moc použije.

Následky:

2. Zjištění příslušnosti dovoluje Kapitánovi podívat se na kartu **příslušnosti** (ne na tajnou roli!) vybraného hráče. Předání i prohlížení probíhá tajně a v tichosti.

3. Výběr dalšího kandidáta umožní Kapitánovi vybrat příštího kandidáta na kapitána. Celé kolo probíhá běžným způsobem, ale na konci se kandidatura vrací tam, kde skončila.

4. Odpojení umožní Kapitánovi vybraného hráče vyřadit ze hry. Pokud je Odpojený hráč Fixler, hra končí výhrou Posádky. Odpojený hráč by nesmí mluvit, podílet se na vzpourách, ani být kandidátem.

5. Pokud je vyloženo 5 virů: Správce může před zahráním programu požádat Kapitána o zrušení programu, Kapitán může/nemusí souhlasit. Pokud je program zrušen, posune se čítač ztraceného času.

Tipy ke hře:

-Všichni by měli tvrdit, že jsou posádka. Posádka má většinu a kdokoli tvrdí, že je hacker nebude podpořen většinou při povstání. Když někdo z posádky tvrdí, že je hacker, staví jeho tým do veliké nevýhody

-Hrajte pomalu a promluvte si o každém rozhodnutí. Proberte jaké schopnosti bude Kapitán mít, když by se zahrál Virus a ptejte se, jak by ji použil. Posádka hraje pomalu aby rozmyslela všechno a našla Hackery.

-Přestože posádka má většinu, je pro ně obtížné vyhrát. Každý z nich musí zjistit komu věřit, aby zabránili Hackerům používat schopnosti Kapitána.

-Dávejte pozor komu přijde v dalších kolech karta kandidatury na Kapitána, nechtete být v situaci, kdy musíte zvolit Hackera.

-Hackeři by měli najít způsob jak tajně říct Fixlerovi, že jsou s ním. To mohou udělat neverbálně, nebo stylem hry.

-Většinou chce Fixler hrát jako Posádka. Má tak později ve hře velkou šanci stát se Správcem sítě.

-Hackeři mohou použít schopnost zjištění příslušnosti na Fixlera a říct, že je s Posádkou, aby zabránili Posádce použít tuto schopnost na Fixlera.

-Poté, co jsou ve hře tři Viry, mají Hackeři šanci vyhrát hru zvolením Fixlera jako Správce sítě. Tohle je veliké nebezpečí pro Posádku - jediný způsob jak zjistit, jestli je hráč Fixler, je zvolit ho Správcem sítě a doufat, že hra ihned neskončí.

-Když je Hacker Kapitánem, může odpojit člena Posádky a odůvodnit to zmatením. Hackeři mohou vyhrát, když mají většinu tak, že zvolí Fixlera Správcem, nebo mohou zajistit nepovedená povstání, a tím naplnit desku náhodnými programy, šance že jsou na vrchu balíčku Viry je vysoká.

Y!

Y!

Y!

Y!

N!

N!

N!

N!

Y!

Y!

Y!

Y!

N!

N!

N!

N!