

Človeče, Verím, Neverím

Zadanie

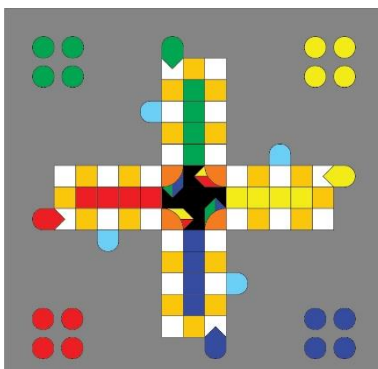
Predizajnuj danú stolovú hru, na základe vylosovanych archetypov hráča, podľa Bartlovej typológie. Ja som si vylosoval *Socialiser* a *Achiever*.

Socializera nezaujímajú ani tak samotná hra, ktorú vníma hlavne ako ďalší prostriedok interakcie s ľuďmi, ktorú zjavne obľubuje. Pozor ale – socializer nemusí byť typický excentrik, dokonca môže mať problém baviť sa s inými len tak. Práve hra pre neho tak môže byť dobrou zámenkou k nadviazaniu nových vzťahov. V každom prípade aby hra socializera zaujala, musí mať spoločenský rozmer. Socializer sa úplne nebráni súťaži, ale preferuje spoluprácu. Dobrým príkladom ako takémuto hráčovi hru spríjemniť je dať mu možnosť pomáhať tomu, kto chce niečo dosiahnuť v samotnej hre.

Achieveri sú druhou významnou skupinou, tentoraz naopak motivovanou snahou (spravidla férovo) vyhrávať. Pre väčšinu je totiž dôležitý pocit vlastného úspechu aj keď ich motivácia môže byť vonkajšia. Klasický achiever je súťažlivý, ale nemá problém spolupracovať, ak to bude viesť k víťazstvu jeho tímu. Motivujú ho hlavne rozličné tabuľky v ktorých sa môže porovnávať, a tiež všelijaké bonusové odmeny, ktoré môžu kľudne mať len virtuálnu povahu. Achievera skrátka musí dostať šancu ukázať čo v ňom je. A každá maličkosť, v ktorej sa ukáže ako najlepší mu spraví radosť.

Cieľ hry

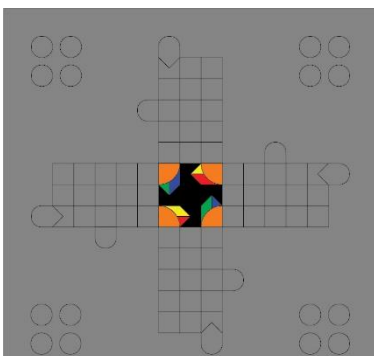
Obsadiť všetky svoje farebné políčka v domčekoch skôr ako iní hráči, alebo nazbierať 10 žetónov.



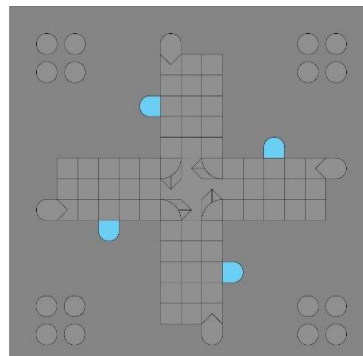
Hraca Plocha

Hracia plocha

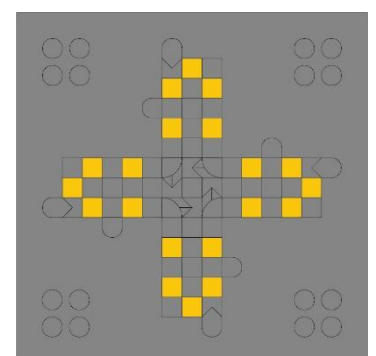
Na hracej ploche sú 4 safezóny, kde ku vám hráči nedostanú. V strede hracej dosky sú portály. Ak sa na nich postavíte a hodíte 1, môžete sa teleportovať. Sú tu aj oranžové polia, do ktorých môžu súperiace tímy vložiť 2 žetóny.



Teleport



SafeZone



Oranžové polia

Pravidlá

Každý hráč, ktorý hra, na rade hodí 2 kocki tak, aby oponenti nevideli čísla, ktoré ste padli. Hráč pozrie a povie akékoľvek číslo, alebo to ktoré mu vypadlo, a oponent z ľavej strany musí povedať, hrač klame alebo hovorí pravdu.

True verim STOP (-1)	False verim Ideme
True neverim Ideme	False neverim STOP (-1)

Ak hovoríte **Pravdu** a váš protivník vám **Veri**, vrátite sa o jedno pole späť

Pravda - **Neveria**, prejdete na číslo, ktoré ste povedali.

Klameš - **Veria**, prejdete na číslo, ktoré ste vy máte najväčšie.

Klameš - **Neveria**, vrátiš sa o 1 pole späť.

Existuju **oranžové polia**, do ktorých súperiace tímy môžu vložiť po 2 žetóny. Keď sú zhromaždené, tímy ich opäť umiestnia na kam chcú ale znova na oranžove policka. Keď opačný tím nazbiera 9 žetónov (ak sú 2 hráči, 15 ak sú 4), tak automaticky vyhráva.