

Významně nás podpořili:



Mighty Shake Znojmo

JUNOL, spol. s r.o.

Manželé Hudečkovi a Jakubcovi

Děkujeme!

Na realizaci hry se podíleli:

Knihárství **Ptáček na klíček**

Firma **Life**, www.life.cz

Tiskárna **Ctrl P** s.r.o., www.ctrlp.cz

Tiskárna **Didot**, www.tiskarna-didot.cz

Vrky spolu s.r.o., www.vrky.cz

Reklamní agentura **Bravissimo**, www.bravissimo.cz

Návrh a výtvarné zpracování **Mae Sara**, www.maesara.cz

Cesta k moři

Příběh a pravidla deskové hry

Jak už název napovídá, cílem hry je doputovat k moři. Začínáme ve městě. Každý hráč si vybere dvě figurky stejné barvy a umístí je na startovní políčko. Do cíle k moři se pak bude během hry snažit dostat aspoň jednu z nich. Po cestě se mohou hráči potkávat a stát na stejném políčku (v této hře se nevyhazuje, tzn. vstoupíte-li na hrací políčko obsazené figurkou jiného hráče, zůstáváte pro tuto chvíli na onom políčku společně).



Hráč, který je první na řadě, nejprve hodí velkou dřevěnou kostkou se symboly šesti krajiny a poté kostku umístí do té krajiny, jejíž obrázek padne (příklad: padne symbol pouště - hráč kostku umístí do pouště a hra začíná). Hráči se poté střídají v kruhu po směru hodinových ručiček v hodů malou kostkou a čekají na jedničku. Komu jednička padne, nasadí jednu svou figurku na první políčko a v příštím kole už s ní může putovat. Kdykoli se pak během hry kterýkoli hráč ocitne opět na startu (ano, i to se může stát!), čeká zase na jedničku. Z taktických důvodů lze doporučit vyslání obou figurek na cestu pro případ, že některá z nich někde uvízne, zabloudí, spadne, uštkne ji had... Vsadit ale můžete i na rychlý posun jedné figurky vpřed.

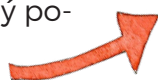
V okamžiku, kdy se figurka hráče ocitne na cestě, postupuje vpřed vždy o tolik políček, jaké padne hráči číslo při hodu malou kostkou.



Pokud padne hráči šestka, postoupí svou figurkou o šest políček vpřed a pak háže znovu. Po každém hodu může hráč táhnout s libovolně zvolenou (vlastní) figurkou. Šestka zároveň znamená, že po ukončení série tahů figurkami hráč hodí i dřevěnou kostkou, čímž změní situaci v krajině.



Dřevěná kostka představuje živel, který hráčům staví do cesty různé překážky. Každá krajina má svá rizika. **V poušti** může hráče zdržet písečná bouře, **v horách** snadno člověk ve větru zavravorá a spadne do propasti, **v jeskyních** lehce zablouđíte ve změti krápníkových chodeb. **V lese** číhají bludičky, které člověka odlákají z cesty na začarovaný palouk a kousek před cílem cesty **u moře** vás může uštknout had a vy pak budete muset nějaký čas pobýt v chatrči u šamana, který vás bude léčit do té doby, než vám padne šestka. **Město** na samém začátku představuje nebezpečí toho druhu, že na ulici potkáte někoho, koho jste dlouho neviděli, a tudíž budete muset zajít na kávu všechno probrat. Veškerá zmíněná rizika vás každopádně zdrží do té doby, než vám padne na malé kostce s čísly správný počet puntíků – viz následující stránku.



Kritické políčko vás vystavuje nebezpečí, že se dostanete do potíží. Pokud se například pohybujete ve městě a vaše figurka se ocitne na tomto políčku ve chvíli, kdy je na velké dřevěné kostce symbol města, přesouváte se automaticky do kavárny. Tam budete muset popíjet a klábosit tak dlouho, dokud vám nepadne číslo, které uvidíte na hracím poli u šipky ven ze svízelné situace (v případě kavárny ve městě je to jednička).



Propadlo je jediný zaručený způsob, jakým se do kavárny propadnete i bez toho, aniž by na dřevěné kostce musel být symbol města.

Vznik hry

Hra vznikla z iniciativy dětí a vychovatelky Pavlína Veselé z internátu MŠ, ZŠ a PrŠ Zojmo, p. o. ve spolupráci s výtvarníkem Pavlem Pražákem (Mae Sara). Nápad se zrodil z přání zahrát si vlídnější a zároveň dobrodružnější verzi známého Člověče nezlob se, ve kterém se nevyhazuje a nechodí v kruhu. První pracovní verzi putování krajinou namalovanou fixkou a pastelkami jsme hráli na internátě s dětmi různého věku i doma s přáteli. Vyzkoušeli jsme si, co nás baví, co je třeba vylepšit nebo naopak zjednodušit, aby hra zůstala srozumitelná pravidla a zároveň nabídla dostatek prostoru náhodě a nepředvídatelným zvrátům.

Rádi bychom naši radost ze hry sdíleli i s vámi a tak jsme se rozhodli hru v nízkém nákladu vydat. Výtěžek z prodeje pomůže financovat volnočasové aktivity dětí a dospívajících s mentálním postižením, aby mohli prožívat příjemné a inspirativní zážitky.



Mateřská škola, základní škola a praktická škola Znojmo, příspěvková organizace je úplná škola, která zahrnuje všechny součásti vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami. Škola zahrnuje také internát, jehož posláním je nahradit žákům školy mimo domov péči rodiny, a to po všech stránkách, zabezpečit jim pocit bezpečí a pohody.

Pouštní odbočka je místo, kde můžete vsadit vše a významně zvrátit svou pozici ve hře. Pozor – jakmile na tuto stezku po zralém uvážení odbočíte, už není cesty zpět!



Na ono rozcestí narazíte zhruba uprostřed pouště. Pokud se rozhodnete riskovat, budete muset počkat až se dostanete na poslední – největší políčko. V ten okamžik házíte znovu a výsledek hodu určí vaši budoucí pozici – přesunete se na hrací políčko se symbolem znázorněným u dané hodnoty na kostce (příklad: doputujete na poslední políčko pouštní odbočky a pak hodíte dvojku = přesunete se na první políčko oblasti jeskyní). Pokud vám na konci pouštní odbočky padne šestka, hodíte dřevěnou kostkou krajin, a pak malou kostkou házíte znovu. Výjimečně se může stát, že vám na konci pouštní odbočky padne šestka několikrát po sobě, a vy tak díky dodatečným hodům dřevěnou kostkou opakovaně změníte rizikovou krajinu. Všichni hráči, kteří se nacházejí v oněch dotčených krajinách na rizikových polích jsou tak vrženi do malérů.



Hra končí v okamžiku, kdy jeden z hráčů dorazí se svou figurkou do cíle – na pláž u moře. Hráči se ale mohou domluvit tak, že se skončením hry počkají, až dorazí k moři všichni, aby vítězi nebylo u moře smutno. Zároveň může vítěz pokračovat ve hře se svou druhou figurkou a své vítězství stvrdit tím, že s ní též doputuje do cíle.

Co vše můžete na své cestě zažít vám napoví příběh Pepy a Marušky, sepsaný na základě nalezených útržků z jejich cestovního deníku...



Jednoho letního rána, kdy byly ve vzduchu cítit prázdniny a vzdálená dobrodružství, se dva nerozluční kamarádi, Pepa a Maruška, rozhodli, že se vydají na Cestu k moři. Sbalili si batůžky – do jednoho si dali kompas, mapku a pytlík ořechů, do druhého deku, fľašku vody, baterky a malý dalekohled. Jejich cíl? Najít slunnou pláž, o které slyšeli vyprávět od starého pána z nádraží.

Jejich cesta začala už ve městě, které znali jako své boty. Jenže znát město a dostat se z něj ven jsou dvě různé věci. Hned za rohem je zastavila paní Horáčková a pozvala je na limonádu. „Ale jen na chvíli!“ volala Maruška, i když už věděla, že to říká marně. Pak potkali ještě strejdu Karla, který jim začal vyprávět příběh o tom, jak kdysi málem chytil mořského koníka v neckách. Velmi zajímavé, jenže cesta, která ještě ani pořádně nezačala, se protahovala. Nakonec se Pepa s Maruškou rozhodli v nestřežený okamžik přeskočit zadní dvorky, proklouzli kolem starých garáží a byli konečně za městem.

Před nimi se rozprostřely jeskyně — chladné, tajemné, plné krápníků a šepotu podzemí. Nejprve to vypadalo jako z pohádky. Světla baterek tančila po stěnách jako strašidla na bále. Ale pak se jim ztratila stezka. Tunely se větvy jako pavučina a každá chodba vypadala stejně. Bloudili dlouho, než Maruška objevila na stěně starý otisk dlaně a vedle něj šipku. „Tudy,“ řekla tiše. A měla pravdu, po pár zatačkách je už oslnilo světlo a byli opět venku.

Teď před nimi ležela žlutobílá poušť. Slunce pálilo jako rozžhavená plotýnka a písek jim zalézal do bot. Vítr zvedal oblaka prachu, za nejbližší dunou se ozývaly podivné zvuky.

A pak je spatřili! Na horizontu se směrem k nim pomalu sunula karavana velbloudů. Vedl ji muž v modrém turbanu, který se usmíval, jako by na ně už dlouho čekal. „Ztracení poutníci?“ zeptal se vlídně a nabídl jim čaj z malé měděné konvičky.

Pepa i Maruška si sedli do stínu jednoho z velbloudů, aby si na chvíli odpočinuli. Muž jim poradil, kudy dál, ale ještě předtím ukázal na osamělý obelisk poblíž, na kterém byl vyrytý nápis: „Zkus své štěstí – hodem kostky osud určí, co bude dál.“

Pepa neváhal a hodil. Padla čtyřka! S nadšením naskočil na velblouda, který ho odnesl přes celou poušť až na úpatí hor. Maruška se chvíli rozmyšlela a nakonec hodila taky – ale padla dvojka. V ten okamžik se začala pouštní krajina vlnit jako fata morgána a za malou chvíli už Maruška stála na známém místě, v krajině jeskyní. Čekala ji opět cesta směrem k poušti, která ale už nyní ubíhala o poznání rychleji.

Pepa zatím nadšeně stoupal do hor, míjel sviště, horské květiny i jezírka v údolích. Najednou mu však podklouzla noha a následoval strmý pád do hluboké rokle. Vyprostit se z jejího dna mu trvalo tak dlouho, že to stačilo Marušce na to, aby se s ním opět setkala zrovna ve chvíli, kdy se vydrápal zpět na cestu. Spolu už stoupali po kamenité stezce opatrněji.

Z horských štítů vedla úzká pěšinka do hlubokého lesa. Tam bylo vlhko a ticho. Občas zahoukala sova nebo zapraskala větvička. Mezi stromy tančily bludičky – světélka, která zpívala sladké písně a lákala je mimo stezku. Pepa chvíli poslouchal jako očarovaný, ale Maruška vytáhla z batůžku mapku správné trasy. „Nesmíme zabloudit, jinak se ocitneme na začarovaném palouku.“ Pepa se vzpamatoval a bludičky zmizely v mechu.

Na konci lesa objevili řeku a na jejím břehu starou loďku s vesly. Nastoupili a nechali se unášet proudem. Po chvíli se les změnil v džungli. Pepa s Maruškou byli tak ohromeni množstvím různých rostlin, zvuků a vůní, že se zapomněli pozorně dívat na cestu.

A pak to přišlo – Pepa zaúpěl! Když ho Maruška prohlédla, spatřila dva vpichy. Uštkl ho had! Rychle ho odvedla do rákosové chatrče šamana, kterou zahlédli opodál. Šaman byl starý, vrásčitý muž s kloboukem z palmového listí. Potřel Pepovi ruku léčivým olejem a zazpíval mu píseň, která zněla jako houpání moře. Pepa se usmál a věděl, že už je zase v pořádku.

A pak už — konečně! — moře.



Šest hlavních nebezpečství a způsob, jakým se dostanete ven:

