

ZLATÝ MUŽ

Tento dokument vznikol ako príspevok do súťaže RPG kuchyňa 2011 organizovanou RPG fórom. Tento ročník mal za úlohu využiť niekoľko obrazových ingrediencií, jednu z mechanických a téma celého ročníka bolo človek a vízie.

Tá je tu sledovaná ako hlavný zámer hry. Snaží sa ukázať človeka, ktorý má vízie budúcnosti a bojuje s osudom, ktorý, sa s ním zdá sa akosi nepekne zahráva.



Z obrazových ingrediencií tento obrázok evokuje základné aspekty mesta hriechu.

Las Vegas je mesto uprostred púšte, ktorú vidíme na obrázku. Plot na obrázku symbolizuje, že niet kam uniknúť. Mesto je od okolného sveta oddelený míľami púšte. Na obrázku je noc. V meste hriechu sa žije v noci. Hviezdy na nebi môžu evokovať na jednej strane kopu hviezd a celebrit, ktoré tu žijú, na druhej to môžu byť svetlá mesta.

úspech, politika, peniaze, dohody za zatvorenými dverami. To je hybná sila tohto mesta. Kto vládne ten profituje. Kto chce tiež profitovať musí sa buď spojiť s ostatnými, alebo zomrieť.

Ale to dôležité, čo si môžeme z tohto obrazu nestojs na ľuďoch, je to napísané na tabuli. Akýsi plán. Alebo vízia, ktorá by sa mala naplniť. Ale čo ak sa nenaplní? Je to boj s osudom. A keď už hovoríme o boji, spomenuli sme chlapov v oblekoch?



ako posledný som zvolil práve tento obraz, hoci sa mi zdal najprv úplne najšialenejší. Na obraze máme totiž tiež hneď niekoľko ingrediencií, ktoré nám pomôžu upiecť túto hru. Prvou z nich je strom. Pojem, s ktorým tu budeme pracovať je strom času. Každý dokáže odhadnúť, čo sa práve teraz deje. Avšak, v každom nepatrnom momente, každým jednoduchým pohybom atómu sa tento strom času vetví. A sledovať všetky vetvy je nemožné. A tak aj ľudia, ktorí poznajú budúcnosť ju vlastne nedokážu prečítať, pretože tým, že ju čítajú, ju menia. Je teda možné oklamať osud? Existuje individualita?

Spomínal som že v tomto obraze je indícií viac, aj keď len náznakových. Z obrazu srší pokoj a šťastie, dvojica sa objíma, v pozadí je more, na oblohe mesiac, a pritom sú to všetko len siluety. Pokoj, šťastie a život s láskou na brehu mora sú cieľom každého z nás, tak prečo si to nepriznať a nedat' to za cieľ našej postavy? Avšak je to komplikovanejšie. Na to aby so všetkými vydrbal má iba jedinú noc. Všetko treba napláňovať, pripraviť a zdúchnuť, a to za 24 hodín.

Postava však má isté vízie. Sú nejaské ako siluety v mesačnom svetle, niekedy sa splnia, inokedy nie, avšak vždy so sebou prinášajú otázku, či je náš osud pevne

Počet hráčov: 2-6(gmless)

Dĺžka hrania: 3-6h

Potreby: peniaze, list hry, pero, vhodné sú dva žetóny na označenie mlčiaceho a rozprávača, čisté papiere a poháre na kocky.

NA ÚVOD

To čo držíte v rukách nie je tak úplne RPG. Nie je to rolová hra, preto tu nenájdete osobné denníky, vaše postavy, alebo nejakého game mastera. Jednotliví hráči, alebo ak chcete rozprávači sa stavajú do úlohy osudu, ktorý diktuje ľuďom ich cestu. Stávajú sa pomyselnými cestami, po ktorých je možné vydať sa, ktorými sa dá dostať ďalej.

Čo sa však stane ak niekto dokáže nahliadnuť do budúcnosti? Uvidí pred sebou labyrint ciest, ktorými sa môže vydať. Ak sa však rozhodne jednať podľa toho, čo uvidel, celá budúcnosť sa zmení. Preto sa musí vydať vždy jednou z ciest, ktoré sú dané.

Takýmto ľuďom sa vraví zlatí ľudia a môžeme o nich povedať, že vidia v obmedzenej miere do budúcnosti. Väčšinou tak približne minútu, pretože potom už začína byť cesta príliš rozvetvená.

Výnimkou sú ich vízie. Každý z nich má od detstva zvláštne neurčité sny, nik netuší, či sa niekedy vyplnia alebo nie, či to môžu nejakou ovplyvniť. Vízie môžu byť pozitívne i negatívne, vždy sa však aspoň nepriamo týkajú ich osoby.

A O ČOM TEDA BUDE TÁTO HRA?

Je množstvo prostredí, kam je možné takúto hru zasadiť (pár ich uvediem neskôr), my sa však zameriame na príbeh o človeku, ktorého budeme volať Zlatý muž.

Zlatý muž nie je ničím výnimočný, oblieka sa striedmo, vyzerá nenápadne a vo všeobecnosti je to jeden z tých, ktorí splývajú s davom. Má priateľku a spolu si žijú svoj priemerný život na okraji mesta. Zlatý muž nosí domov peniaze a ona sa radšej nezaujíma, kde ich získal. Veď na prežitie to stačí.

V skutočnosti je Zlatý muž hráč. Každý večer v tieni tisícok svetiel miesta hriechu prichádza do kasín a hrá. Avšak jeho hra je trochu iná. On totiž tak nejakie vie, že vyhrá alebo prehrá. Je však dosť inteligentný na to aby občas kľudne prehrál balík. Výhry zbiera pomaličky na automatoch, či bakarate a vo všeobecnosti sa snaží nevíriť vodu.

V Las Vegas ale vládne podsvetie. Alebo nadsvetie ak chcete. Nad naším svetom žijú majitelia kasín, skorumpovaní policajti a rôzne nechutné entity. A rovnako ako Zlatý muž aj oni chcú zarábať. A tiež sú inteligentní a tak netrvá dlho a začnú si ho všímať.

Zlatý muž preto musí niečo podniknúť. Za posledné prachy posielal svoju priateľku do Miami aby tam zabezpečila bývanie a podobne a on sa teraz musí sústrediť na plán, pomocou ktorého dokáže so všetkými vydrbať a nenápadne sa zdekovať.

AKÝ JE SYSTÉM?

Systém pripomína hazardnú hru. Na rulete nemálo podobnom pláne sú vízie a fakty o hre a hráči stávkujú a hrajú o svoje právo rozprávať príbeh.

NA ZAČIATKU

Na začiatku sa vyberie jeden z hráčov, ktorý bude zapisovateľ. Mal by to byť hráč, ktorý najkrajšie píše. Odmenou za jeho námahu mu bude pár privilégií.

Hru začínajú hrať Peter, Karol, Lucia a Eva. Eva sa dobrovoľne podujme, že bude zapisovať.

Teraz všetci hráči spočítajú akú u seba majú hotovosť a zapisovateľ zaznačí množstvá do listu hry. Všetky peniaze dajú dokopy a rozdelia si ich rovným dielom. Aké konkrétne mince si vezmú závisí od ich rozhodnutia. Platí, že prvý si vyberá zapisovateľ a potom postupne podľa toho kto dal najviac. Je možné použiť aj nejaké virtuálne peniaze – tj. peniaze, ktorú hráči smú použiť iba na stávky, dá sa tak napríklad čiastočne dorovnať rozdiel medzi hráčmi, ak peniaze nie je možné rozdeliť rovnomerne.

Hráči majú spolu 12€ v drobných minciach. Každý hráč dostane 3€. Prvá si vezme Eva, pretože je zapisovateľ, vezme si eurovku, nejaké žlté centovky (10-50 centov) a zbytok doplní drobnými. Potom si vezme Peter, ktorý dal najviac, Karol a nakoniec Lucia, ktorá dala do banku najmenej

Ďalším krokom je zvolenie hry. Hráči sa dohodnú na téme a prostredí, vymyslia hlavný konflikt, zapíšu východziu situáciu do kolónky Úvod v liste hry. Taktiež určia cieľ Zlatého muža o ktorom hra pojednáva a jeho vysnívaný záver napíšu do kolónky Záver.

Hráči sa dohodli, že budú hrať príbeh Zlatého muža, ktorý musí utiecť z Las Vegas a stratiť sa tak ako je to v popise hry. Ako úvod napíšu „Gerorge Golden má poslednú noc na to aby vyhral vo veľkej hre nad systémom a vykradol Megaton Casino. Musí zostaviť tím, vybrať trezor a nakoniec utiecť.“

Ako záver zvolí Lucia romantickú scénu na pláži vo svetle mesiaca, kde sa George obíma so svojou milou. Nikto nemá výhrady a tak to Eva zapíše.

Teraz si zvolia svoj element. Každý z hráčov vyjadruje nejakú abstraktnú silu, ktorá ovplyvňuje osud. Vždy keď sa k slovu dostane niektorý hráč, mal by sa snažiť svoj element využívať. Hranie mimo štýlu nie je nijak postihované ale vašim spoluhráčom sa páčiť nebude. Ak hráč využije svoj element, smie si presunúť jednu stavenú hodnotu na iné miesto.

Karol si zvolí zbrane, Peter si zvolí peniaze, Lucia smrť a Eva, aby pokryla všetky elementy tohto prostredia, si dá sex. Potom to Eva zapíše do štvorčekových políčok v liste príbehu.

Keď už toto všetko máme, je potrebné napísať prvé vízie. Každý hráč si vytvorí pred hrou práve jednu. To je všetko, čo sa spraví pred hrou.

Hráči si pripravlia nejaké vízie a držia sa pri tom svojich elementov. Karol si zvolí ako víziu „Temný obchodík s nelegálnymi zbraňami v zapadnutej uličke“, Peter „Na zem dopadá množstvo drobných mincí“, Eva „Špinavá chorá striptérka, ktorá je hrozne dôležitá“, no a na záver Lucia „Umierajúci muž na nemocničnom lôžku hovorí o pomste a potom umiera“.

AKT

Celá hra je rozdelená na tri akty. Prvý z nich pojednáva o príprave, druhý o priamej akcii a tretí je útek.

Prvý akt nášho príbehu bude o presvedčení skupiny gangstrov aby vzali kasíno priamym útokom. Druhý bude o boji v kasíne a krádeži peňazí, no a v treťom akte náš hrdina bude musieť zdúchnuť a stratiť sa nájomným vrahom.

Na začiatku každého aktu sa prerozdedia peniaze nanovo. Akt by mal trvať približne 1-2 hodiny hracieho času a skladá sa zo štyroch menších celkov – scén.

SCÉNA

Menší dejový úsek, ktorý sa točí okolo jedného deja. Môže sa v nej používať strih, flashbacky a podobne, rámuje ju konkrétna akcia. Scéna môže pokrývať ľubovoľný časový úsek, hustejšie akčné scény sú nabité v strede, tie pokojnejšie na okraji.

Jedna scéna môže napríklad obsahovať komunikáciu s niektorým kumpánom po telefóne, dohodnutie stretnutia, a získanie hotovosti aby pre Georga pracoval. Posledným momentom scény môže byť napríklad dohodnutie spolupráce.

Pred začiatkom každej scény hráči môžu prerozdeliť svoje stávky na jednotlivé vízie.

Eva chce rozdeliť svoje tri eurá. Staviť chce 1.5 eura. Jednoeurovku položí na svoju víziu a 50 centov rozdelí medzi Karlovu a Luciinu.

Na začiatku každej scény vyberie ten, kto ukončil predchádzajúcu nového rozprávača a zapíše novú víziu. Ten kto začína scénu ju nikdy nesmie ukončiť.

PRIEBEH ROZPRÁVANIA

Ten kto ukončil predchádzajúcu scénu môže vybrať rozprávača nasledujúcej. Môže to byť aj on sám. Potom rozpráva príbeh podľa toho, čo sa doteraz stalo. Pokračuje tak dovtedy, kým nepredá slovo inému hráčovi alebo niekto neuspeje v prerušení.

Hráč môže predať slovo ľubovoľnému hráčovi. Dokončí vetu a povie, kto má pokračovať.

„No a potom vošiel do temného obchodu so zbraňami. Za pultom stál muž oblečený v koži a mieril na Georga upílenou brokovnicou. Výplňul zápalku, ktorú okusoval a povedal... A teraz ideš ty Lucia.“ Karol predal slovo Lucií.

ÚPLATKY

Hráči môžu ostatných uplácať. Posunú pred niekoho ľubovoľný obnos peňazí a čakajú, čo spraví, v prípade, že ich cieľ nie je jasný môžu aj nejak naznačiť, či povedať, čo od iného hráča chcú.

„Tak ty sa opovažuješ ukázať? V tom prípade zomrieš tak ako Jones. ‘Chlap za pultom urobil typické klix-klix...’ a v tom pred Luciú presunul Peter 20 centov. „Okej Peter, máš to mať.“ A Lucia odovzdala slovo Petrovi.

„Počkej s tým chvíľku Bob, tu ide o niečo veľké. Točí sa v tom kopa peňazí. (Aj keď sa Eva a Karol preťahujú o slovo a licitujú kto ponúkne viac, Peter ich ignoruje) Tu máš 500 bubákov ako zálohu a aspoň ma vypočuj...“

PRERUŠENIE

Ak sa hráčom nepáči, čo sa deje, môžu sa pokúsiť rozvetviť dej. V momente kedy povie STOP a vezme si žetón mlčania, ten znamená, že znova nemôže hru prerušiť, kým sa ho nezjaví. Vytvorí sa alternatívna realita. Je vhodné do nej občas zahrnúť aj časť toho, čo už bolo povedané.

„V poriadku, tak o čo...“ STOP! Karol prerušil Petra.

Rozprávač dokončí svoju variantu a teraz má možnosť vyrozprávať svoju alternatívu ten, kto ho prerušil. Potom majú možnosť povedať svoju verziu aj ostatní hráči.

Ten mu naznačil, že to videl a pokračuje „Tak o čo ide?“ Spýtal sa chlap s brokovnicou a musel sa ovládať, aby nestlačil spúšť. „Rád by som kúpil nejaké veci. Dobré zaplatím“ Na rad prišiel Karol. „Za koľko by si bol ochotný zabiť pár chlapov z Megatonu? Počul som, že s nimi máš nevyriadené účty... Vybielime im trezor!“

Lucia má tiež svoju predstavu o pokračovaní: „A v tom ho pichlo v hlave akoby sa mu ňou prehnel blesk. Smrť nikdy nebola príjemná. Musí jednať. Úkrok, chytiť brokovnicu, vytočiť a je po ňom. Rýchlo musí naložiť veci. Polícia sem nechodí, ale čo ak to niekto počul?“

Teraz si hráči vyberú, či sa chcú aj naďalej držať svojej verzie. Ak nie, môžu sa pridať k niektorej inej. Kto nechce, nemusí sa vôbec zúčastniť konfliktu.

Karlovi sa Luciína varianta páči. Eva sa k nej pridáva tiež. Peter si stojí za svojou.

Následne si všetci vezmú ľubovoľnú hotovosť a naraz ju postavia na stôl pred seba. Teraz už niet cesty späť. Každý z hráčov zamieša použitú hotovosť a hodí ňou.

Lucia počíta so silnou podporou svojich spojencov, preto použije len 30 centov. Karol v zavretej dlani drží 35 centov v drobných. Eva iba blafuje a drží prázdnu dlaň. Peter si povedal, že to je buď alebo. V ruke drží eurovku. Všetci zamiešajú mincami a hodia.

Spočítajú sa všetky mince, ktoré padli číslom nahor za každú alternatívu. Pripočítajú sa k nim mince za vízie, ak sú vo variante použité. Pripočítajú sa ale iba tomu kto prišiel s variantou.

Ani Peter, ani Lucia nevyužili žiadnu z vízií. Petrovi padlo euro správne. Lucia hodila 15 centov a Karol 30. Znechutene sa pozrú na blafujúcu Evu.

Ktorá varianta hodila viac vyhráva. Ten kto ju vymyslel získava všetky peniaze. Je len na ňom ako a či sa vôbec s ostatnými rozdelí.

Prehrali. Peter si berie všetky peniaze a hra sa bude teraz odvíjať v jeho réžii. Samozrejme s nikým sa deliť nebude.

Karol môže ľutovať. Ak by sa držal svojej varianty, mohol využiť víziu s tajomným čiernym obchodom, na ktorej mal on a Eva stavené peniaze.

PÁR TIPOV AKO TO HRAŤ

Hra je veľmi voľná a určená pre skúsených hráčov, preto treba dbať na disciplínu. Jedinou možnosťou ako potrestať hráčov, ktorí hrajú proti ostatným je spojiť sa proti nim. Ani to však kvôli prvku náhody nemusí vždy pomôcť.

Je možné stavať aj nulu, oplatí sa to v konfliktoch, ktoré sa zdajú prehraté, ale aj vtedy ak sa nechceme účastniť konfliktu ale chceme hráčovi vyjadriť psychickú podporu (pri veľkej presile majú súper tendenciu použiť nulu)

Hra prebieha formou rozprávania a je len na hráčoch ako rýchlo ju dohrajú. Preto si treba rozmyslieť aké dlhé chcú jednotlivé scény a priebežne si kontrolovať čas

Detaily určujú dynamiku hry. V počiatočnej a záverečnej fáze by sa mali dávkovať veľmi zľahka a na dlhých časových úsekoch, čo spôsobí pozvolné plynutie deja.

Vystúpil z taxíku a nadýchol sa čerstvého vzduchu. Stála tam ona a vedela, že všetko je v poriadku. Objala ho. Pomaly kráčali uličkou k ich novému domku na pláži. Slnko zapadalo a more dunelo...

V stredovej časti, kde napätie vrcholí by sa naopak mali dávkovať často a agresívne, čím získame na malom časovom úseku množstvo detailu a to spôsobí, že hráči to budú vidieť ako spomalenú scénu, či podobne ako keď v tele prúdi adrenalín a človek všetko vníma ostrejšie a celý svet akoby sa spomalil.

... A v tom to uvidel. Niekoľko dostopoval až sem. Vzduch prešiel mrazivý zvuk výstrelu a ona padla na zem. Bola celá od krvi bublajúcej z krčnej tepny. Otvoril oči a tesne pred výstrelom nimi mykol na bok. Strela preletela tak blízko, že usekla prameň jej vlasov...

Mechanika mincí umožňuje nie len určiť rozsah hodu ale aj jeho distribúciu. Použitie jednej mince je buď alebo, naopak použitie množstva malých mincí dáva stredové hodnoty.

Vízie a stávky hovoria vo veľkej miere o tom, čo sa v tejto hre bude diať. Hráči by ich mali voliť tak aby sa blížili ich predstave o deji. Hráči totiž potrebujú použiť vízie, aby im dali obrovskú výhodu v hode a samozrejme aby s nich dostali peniaze, ktoré ich súper už získať nemôže až do konca scény

ALTERNATÍVNE PROSTREDIA A INŠPIRÁCIE

Samozrejme odprezentovaný setting nie je zďaleka jediný použiteľný a pravdepodobne ani najlepší. Jediné, čo je dané je, že táto hra sleduje osud jednotlivca v kľúčových momentoch jeho života. Je dobré meniť aj

akty ktoré inak nepasujú.

Výborným settingom, ktorý ma inšpiroval k zasadeniu postáv do role akýchsi bohov bola zemeplocha. Predstava kapitána Karotku, ktorému všetko ide od ruky a akoby nemal nikdy smolu a bohov, ktorí ho zhora sledujú a hrajú hry, ktorých pravidlá nik nepozná.

Iným inšpiračným zdrojom bol samozrejme Dickov Zlatý muž po ktorom som túto hru nazval a odkiaľ som si požičal hlavného hrdinu prostredie prekogov a ich dilemy, či je možné zmeniť osud je jedným z hlavných zámerov tejto hry.

Ďalšou veľkou inšpiráciou mi boli Dannyho partáci, ktorých, priznám sa, som dosť okato vykradol v príkladoch.

Taktiež som ťažil z CSI, ktoré krásne ilustruje špinu vo Vegas. A ako na všetky predchádzajúce aj tu je možné aplikovať systém a odohrať príbeh detektíva, ktorý sa dostal príliš hlboko do tamojšej špiny.

Posledný setting, ktorý je originálny a strašne túžim si ho zahrať je dieťa v bruchu nejakej ženy, ktorej ide o krk, ktoré sa snaží svoj osud ovládať tak aby prišlo na svet živé a zdravé, ale celý svet vidí len v zábleskoch budúcnosti a komunikuje s matkou pomocou pocitov.

ZÁVEROM

Bohužiaľ, hra nevyzerá tak ako som pôvodne plánoval. Má mnoho múch a vlaste ani neprešla korektúrov po obrázkoch ani vidu ani sluchu. Dúfam však, že myšlienka je aspoň trocha pochopiteľná a budem rád za spätnú väzbu a ak si to niekto niekedy zahrá. S pozdravom Antharon

ZAČIATOK HRY:

- ZVOLIŤ ZAPISOVATEĽA
- VYMYSLEŤ SETTING, ZAPISAŤ ÚVOD A ZÁVER
- ZAPISAŤ HRÁČOV A ICH ELEMENTY
- KAŽDÝ HRÁČ VYMYSLEJ JEDNU VÍZIU

ROZPRÁVANIE:

- ROZPRÁVAČ ROZPRÁVA, KÝM NEPREDÁ SLOVO ALEBO NIE JE PRERUŠENÝ
- TEN KTO ZAČAL AKT HO NESMIE UKONČIŤ
- ROZPRÁVAČ MOŽE KEDYKOĽVEK PREDAŤ SLOVO NIEKTORÉMU HRÁČOVI
- ROZPRÁVAČA JE MOŽNÉ PODPLÁÇAŤ A ROVNAKO AJ INÝCH HRÁČOV
- KONFLIKT SA VYVOLÁ SLOVOM STOP! TEN, KTO PRERUŠIL HRU DOSTANE ŽETÓN MLČANIA A NIESMIE ZNOVA PRERUŠIŤ HRU, KÝM SA ŽETÓN NEPRERUŠUJE.

KONIEC SCÉNY:

- HRÁČ MOŽE UKONČIŤ SCÉNU (AK JU NEZAČIŇNAL)
- SMIE VYBRAŤ KTO ZAČNE ĎALŠIU (A) SEBA!
- SMIE VYBRAŤ ĎALŠIU VÍZIU

PRERUŠENIE:

- ROZPRÁVAČ DOKONČÍ SVOJU ALTERNATÍVU
- TEN KTO HO PRERUŠIL PREDLOŽÍ SVOJU ALTERNATÍVU
- OSTATNÍ POVEDIA SVOJE ALTERNATÍVY
- KTOKOĽVEK SA MOŽE VZDAŤ SVOJEJ ALTERNATÍVY A PODPORIŤ CUDZIU

HOD:

- KAŽDÝ VEZME ZO SVOJEJ ZÁSOBY LUBOVOLNÉ MNOŽSTVO MINCÍ.
- NABAZ NIMI HODIA. SPOČITAJU SA MINCE OBRÁTENÉ ČÍSLOM NAHOR.
- AK NIEKTO POUŽIL VO SVOJEJ ALTERNATÍVE VÍZIU, NA KTORÚ STAVIL SI TÚTO HODNOTU PRÍPOČITA K HODU
- ALTERNATÍVA, KTORÁ ZÍSKALA NAJVIAČ SA STANE REALITOU. HRÁČ, KTORÝ JU VYMYSLEL ZÍSKA VŠETKY MINCE A STÁVA SA ROZPRÁVAČOM. MOŽE SA PODELIŤ SO SVOJIMI SPOJENCAMI (VZAL AJ ICH STÁVKY)
- AK NIEKTORÝ Z HRÁČOV POUŽIL SVOJ ELEMENT SMIE PRESUNÚŤ JEDNU STÁVKU.

PRIEBEH HRY:

- ZAPISOVATEĽ ZVOĽÍ PRVEHO ROZPRÁVAČA (A) SEBA)
- ROZPRÁVANÍ SA SCÉNY A PRIDÁVAJÚ SA VÍZIE
- NA KONCI AKTU SA PREROZDEĽA NANOVO PENIAŽE
- NA KONCI SCÉNY SA SMÚ MENIŤ STÁVKY NA VÍZIE
- KTO UKONČÍ POSLEDNÚ SCÉNU SI SME VYCHUTNÁŤ EPILOG PODĽA VLASTNÝCH PREDSTÁV

ÚVOD:					
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
VÍZIE:					
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
ZÁVER:					

AKT1:PRÍPRAVA		AKT2:AKCIA		AKT3:ÚTEK	
HRÁČ 1:	HRÁČ 2:	HRÁČ 3:	HRÁČ 4:	HRÁČ 5:	HRÁČ 6: