

# Nejkrutější válka vesmíru

## *Demokratická wargame o dětech, které si hrají*

nadesignoval Bart 28.2.2010 těsně před půlnocí

před hrou:

- 1) Každý hráč si vytvoří postavu – ta představuje jednoho generála-boha, který se fyzicky ve válce nevyskytuje, ale rozhoduje o všem, co udělají jeho vojáci a do velké míry může ovlivňovat dění v celém světě. Postava je charakterizována:
  - a. jménem – typická jména jsou například Generál Jakoubek, Plukovník Standa nebo Maršál Terezka. Jméno nemá na hru mechanický vliv.
  - b. velikostí a kvalitou armády – ta je určena tím, co si kdo přinese. Může jít o plastové vojáčky, figurky z warhameru, modely superhrdinů, kovboje a indiány, plyšová zvířátka, panáčky z člověče nezlob se, panenky, autíčka, kartičky hokejistů nebo cokoli jiného. V případě sporů o to, co je a co není přípustná součást armády použij universální rozhodovací mechaniku, viz níže.
  - c. kapitálem – kapitál je cokoli, co může postava použít k podplácení (viz níže). Může tedy jít o KORUNY, sladkosti, hračky, poklady, informace a tak dále. Co se hráč pokusí použít k podplácení není nijak limitováno.<sup>1</sup>
- 2) Určíme bitevní pole. K tomu nám může posloužit, pískoviště, stůl, pokoj, koupelna, spící otec, koš se špinavým prádlem, sedadlo v autobusu nebo cokoli jiného. Bitevní pole rozdělíme HRANICEMI na libovolné množství menších území. Doporučené rozměry jednoho území jsou zhruba 50×50 cm, vhodným materiálem na hranice jsou provázky, špejle, čáry fixkou nebo přirozené linie prostředí (okraj koberce, hrana stolu, ...). Území by mělo být alespoň dvakrát více než hráčů.
- 3) Vybereme si startovní pozice – každý hráč rozmístí svou armádu na ploše jednoho území. Později můžeme hrát i s více startovními územími, asymetrickými situacemi na začátku atd.

průběh hry:

Hra je dělena na kola. Hráči se postupně střídají na tahu. Začíná nejhezčí holčička, po ní všechny ostatní holčičky podle krásy, po nich nejsilnější chlapeček a dále ostatní chlapečci podle síly.

fáze tahu:

- 1) Hráč nahlásí akci, kterou se chystá provést. Může jít zpravidla o pohyb jednotky, útok nebo jakoukoli speciální akci (hloubení zákopu, nastoupení do auta, výroba rakety země-země, ...). V každém tahu by měl hráč jednat pouze jednou jednotkou, ale je otázka, co je to jednotka – může to být jeden vojáček i celý kmen indiánů – záleží na domluvě a měřítku. Případně může místo akce zavést do hry i jinou událost – zemětřesení, příchod posil, setmění, ...
- 2) Ostatní mohou vznést námitky proti této akci („tak vysoko nevyskočíš“, „nemůžeš zastřelit supermana, protože je neprůstřelný“, „toho jsi nemoh vidět, když je schovanéj v křoví“) a následně rozhodují, jestli byla úspěšná nebo ne. K tomu se použije univerzální rozhodovací mechanika.

cíl hry:

---

<sup>1</sup> U obou bodů neexistuje rozdíl mezi majetkem hráče a majetkem postavy.

Cílem hry je vyhrát. Kterýkoli hráč může místo své akce prohlásit „vyhrál jsem“. O tom, jestli má pravdu nebo se rozhoduje univerzální rozhodovací mechanikou. Stejně tak může vytvořit koalici s jiným hráčem a prohlásit „vyhráli jsme“, ale radost z vítězství pak nebude tak velká.

univerzální rozhodovací mechanika:

Při jakémkoli sporu (zpravidla na konci každého tahu, ale může nastat i jindy) se rozhoduje stejně – hlasováním. Každý hráč má tolik hlasů, kolik území kontroluje, přičemž za kontrolovaná území se považují ty, na kterých má výraznou přesilu jednotek (při sporu o kontrolu použijte stejnou mechaniku a sporné území nezapočítejte) nebo na kterém měl jako poslední výraznou přesilu jednotek (ta označíme například KORUNOU, každý hráč potřebuje jiný typ mince).

Hráč se může pokusit přiklonit na svoji stranu ostatní hráče korupcí. K tomu slouží především kapitál (viz výše), ale může jít i o jiné pohledávky – sliby budoucí podpory, přenechání území, vyhotovení domácích úkolů, polibky, slib mlčení o nějakém důležitém tajemství (třeba kdo sežral všechnu čokoládu nebo do koho je kdo zamilovaný) nebo kamarádství až do smrti. Meze se nekladou.<sup>2</sup> Korumpován při tom může být i hráč, který je na tahu, takže pokud mu někdo nabídne dost, může PRO NĚJ BÝT VÝHODNĚ HLASOVAT VE VLASTNÍ NEPROSPĚCH.

Po fázi korumpování přijde samotné hlasování. Hráči, kteří nebyli úspěšně korumpováni, by se měli rozhodovat nestranně – podle logických („vážně je to dost daleko“, „Jarda Jágr jednoho šneka rozseká v pohodě, ale na tankovou brigádu už nestačí“), estetických („ninja z lega je mnohem hustější než trapnej pěšák z šachů“), dramatických („bylo by napínavější, kdyby teď vyhrál slabší“) nebo jakýchkoli jiných („Standa je blbec, stejně mám radši Anežku“).

---

<sup>2</sup> Opět nerozlišujeme hráče od postavy.