

HLEDÁ SE ALICE

TICHÁ HRA NA HRDINY

SPENSER STARKE

VAROVÁNÍ PŘED CITLIVÝM OBSAHEM

Hra HLEDÁ SE ALICE se ze své podstaty zabývá tématy bezvýchodnosti, smrti, zármutku, bezmoci, ztráty, napjatých rodinných vztahů a násilí. Doporučujeme tedy ke hře přistupovat s rozvahou.

Jedná se o fiktivní dílo. Jakákoli podobnost se skutečnými událostmi je čistě náhodná.

HLEDÁ SE ALICE

Autor: Spenser Starke

Redakce: Lauren McManamon

Ilustrace na obálce: Juliane Grepp

Ilustrace: Caleb Cleveland, Julianne Grepp a Christopher J. De La Rosa

Grafický design: Christopher J. De La Rosa a Spenser Starke

Sazba: Stephanie Gottesman

Zvláštní poděkování zasluhují průkopníci testování hry:

Hannah Reed, Brandon Winfrey, Aabria Iyengar, Mika Midgett a Christian Yetter.

www.renegadegames.com

 facebook.com/PlayRGS

 [@PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)

 [@renegade_game_studios](https://www.instagram.com/renegade_game_studios)

www.huntersentertainment.com

 facebook.com/HuntersEntertainment

 [@Hunters_Ent](https://twitter.com/Hunters_Ent)

 [@huntersentertainment](https://www.instagram.com/huntersentertainment)

© 2020 Hunters Entertainment LLC, všechna práva vyhrazena.

© 2020 Renegade Game Studios, všechna práva vyhrazena.

České vydání:

Překlad: Daniel Knápek

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Jan Březina a Vladimír Smolík

Pokud by vám ve hře
nějaká součást chyběla,
napište na reklamace@rexhry.cz
a my vám ji pošleme.

HLEDÁ SE ALICE

TICHÁ HRA NA HRDINY

OBSAH

O HŘE	4	PŘÍRUČKA MEDIÁTORA	23
HERNÍ MATERIÁL	5	ÚVOD	24
VEDENÍ HRY	7	VAROVÁNÍ PŘED	
ÚVOD A POSTAVY	13	CITLIVÝM OBSAHEM	24
VZTAHY, HLASOVÉ ZPRÁVY		PŘÍPRAVA HRY	25
A PŘÍPRAVA CHATU	15	AŽ JDE VŠE, JAK MÁ	42
STŮL, ODPOČET A HUDBA	16	ROZHOVOR PO HŘE	44
KARTY STOP		HRANÍ ONLINE	45
A POČÁTEČNÍ PŘEDTUCHY	16	INSPIRACE A UZNÁNÍ	48
PRŮVODCE HROU	19		
PRŮBĚH HRY	21		
KONEC HRY	22		





O HŘE

HLEDÁ SE ALICE je tichá hra na hrdiny o zmizení Alice Briarwoodové, středoškolačky z ospalého městečka Silent Falls v severní Kalifornii. Během hry si hráči budou prostřednictvím telefonů posílat zprávy a odhalovat stopy o tom, co se Alici stalo.

Hra probíhá během jednoho sezení a trvá dvě až tři hodiny. V této hře není žádný průvodce hrou či pán jeskyně, ale jeden hráč bude muset vysvětlit pravidla a usnadňovat průběh hry. Během prvních 45 minut si hráči vytvoří postavy, jejich vztahy s Alicí a vzájemné vazby. Následujících 90 minut zaberou textové konverzace postav, zatímco odhalují Alicin osud.



NAHOŘE:
Úvod, podezřelí, karta X,
postavy, pohnutky

DOLE:
Pátrání, místa,
stopy, po hře

HERNÍ MATERIÁL

Některé z těchto pomůcek jsou součástí hry, jiné si musíte zajistit sami.

MUSÍTE SI OBSTARAT...

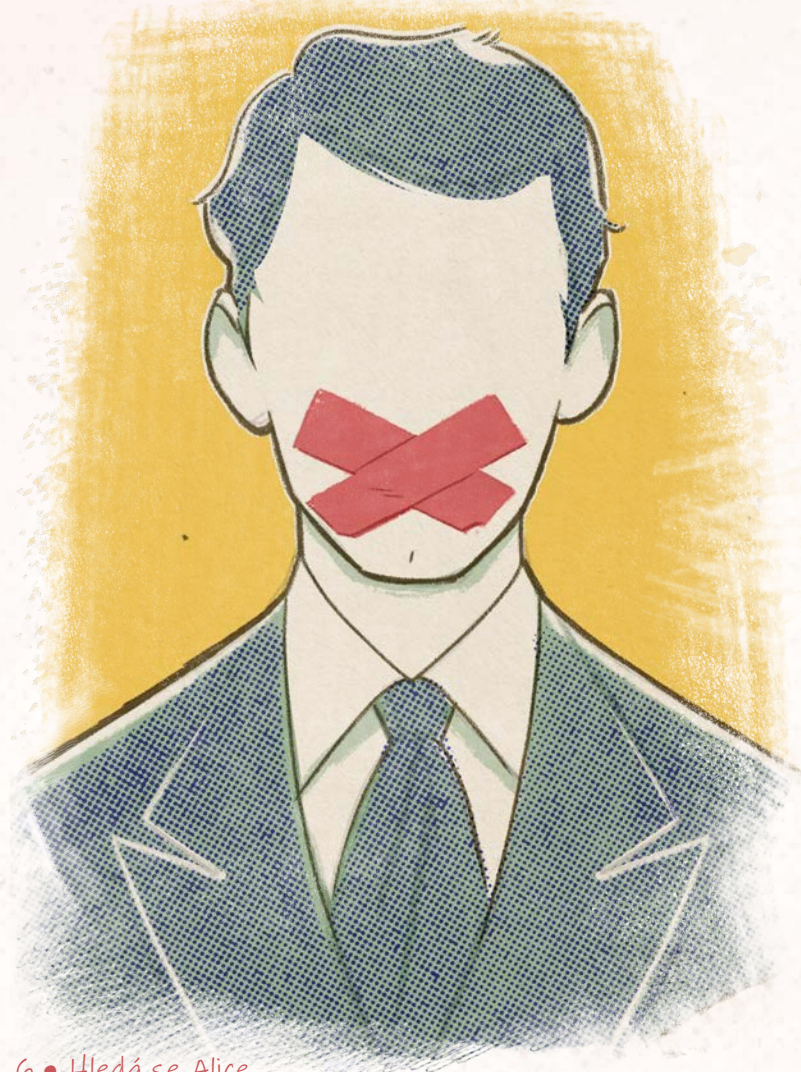
- 3–5 hráčů
- Tichou, slabě osvětlenou místnost
- Mobilní telefony
(každý hráč by měl mít svůj vlastní)
- Počítač
- Karty ze hry HLEDÁ SE ALICE
(a rozdělit je podle typu)

A VYTISKNOUT...

- Listy postav
- Plakáty pohřešovaných
- Průvodce hrou

Materiál k vytištění najdete
na www.rexhry.cz

Během hry mějte
po ruce nabíječky
na telefon pro případ,
že by se některému
hráči vybila baterie.



6 • Hledá se Alice

VEDENÍ HRY

Ačkoli tato hra nevyužívá pána jeskyně či průvodce hrou, jeden z hráčů by měl dobře znát pravidla uvedená v této příručce. Tato osoba, nazývaná „mediátor“, by se při vysvětlování hry ostatním hráčům měla řídit Příručkou mediátora (str. 23). Mediátor se také ujme role Charlieho Barnese a před začátkem hry o něm zná následující informace.



CHARLIE BARNES se na konci minulého školního roku po rozvodu rodičů s maminkou odstěhoval ze Silent Falls. Zrovna přijel do města k tátovi na zimní prázdniny a doufá, že se během nich potká s Alicí a ostatními. Alice před několika dny přestala odpovídat na zprávy. Od té doby se neozvala.

STYL HRY

S výjimkou přípravy hry se HLEDÁ SE ALICE hraje naživo bez verbální komunikace. Hráči se po celou dobu 90minutového sezení vžijí do svých postav. Místo toho, abyste spolu mluvili nahlas, budete posílat textové zprávy ostatním postavám ve skupinovém chatu i napřímo, jako byste se nenacházeli na stejném místě.

HLEDÁ SE ALICE je jednorázová, zážitková hra. Nebudete se scházet každý týden, abyste hráli pokračování příběhu z minulého týdne. Místo toho se s ostatními hráči posadíte na zhruba tři hodiny a společně tento příběh prozkoumáte od začátku do konce. Poté se vaše skupina s těmito postavami navždy rozloučí. Přestože si můžete prohodit role, zamíchat karty a znovu si zahrát ve stejné herní skupině, nedoporučujeme vám to. Stejná skupina sice při druhé hře uvidí nové příležitosti, ale když složíte skupinu novou, příběh se pravděpodobně vydá směrem, kterým jste se dříve nevydali.

Hra je plně kooperativní a podporuje sdílení informací mezi postavami. Postavy se kvůli tomu mohou dostat do křížku, ale zkoumání napětí mezi nimi je důležitou součástí hry. Nalezení Alice vás na konci vždy zase spojí.

Hráči by měli být připraveni improvizovat, opřít se do svých pohnutek a hledat způsoby, jak zajistit, aby byl příběh pro všechny zajímavější.

BEZPEČNÉ PROSTŘEDÍ

Vzhledem ke vtahující povaze a temnému tématu se během partie HLEDÁ SE ALICE někdy můžete dostat k těžkému či nepříjemnému obsahu. Doporučujeme proto využít následující bezpečnostní nástroje, ale můžete použít i jiné, které lépe vyhovují vaší skupině.

Karta X: Pomocí karty X můžete ze hry vyřadit libovolný obsah. Jelikož se Hledá se Alice hraje skrze textové zprávy, můžete do chatu poslat (X) na znamení, že chcete ze hry něco vyřadit, nebo (X: obsah) a přímo určit, co potřebujete vyřadit. Hráč, který tento obsah do hry zařadil, by měl svou zprávu smazat (je-li to možné) a hra poté může pokračovat. Nikdo nesmí napadnout rozhodnutí o vyřazení (X) části obsahu. Pokud někdo použije (X) a není jasné, co se má vyřadit, mediátor by měl vystoupit z role své postavy a (v závorkách) požádat o upřesnění.

Může se stát, že někdo nemůže napsat (X) nebo chat probíhá tak rychle, že je (X) přehlédnuto. Obsah také můžete vyřadit verbálně tím, že použijete kartu X a řeknete „karta X: obsah“. Přestože je vhodnější, když hráči v průběhu hry nemluví, důležitější než hra je, aby se všichni cítili dobře.



Zákazy a závoje: Doporučujeme také použít bezpečnostní nástroj zvaný „zákazy a závoje“. Před začátkem hry se hráčů zeptejte, zda nechtějí nějaký obsah zakázat (to znamená, že se ve hře vůbec neobjeví). Poté se zeptejte, zda nechtějí nějaký obsah zahalit závojem (to znamená, že se může objevit, ale nikdy se na něj nezaměříte), čímž ho zdánlivě vyřadíte ze hry. Jeden z hráčů může mít například arachnofobii, a tak může chtít pavouky ve hře zakázat nebo zahalit závojem. Zákaz pavouků by znamenal, že byste neměli vůbec narazit na pavouky, pavučiny ani nic, co pavouky připomíná. Pavouci za závojem by znamenali, že byste mohli narazit na pavučiny, ale neměli byste popisovat nohy, spoustu očí nebo kusadla pavouka, který v nich žije.

Zásada otevřených dveří: Připomeňte hráčům, že mohou kdykoli hru opustit. V ideálním případě by hráč měl říct mediátorovi, že chce hru opustit, ale je v pořádku, pokud z jakéhokoli důvodu nemůže. Pokud hráč opustí hru, měl by mu mediátor napsat soukromou zprávu a zjistit, zda je v pořádku. Pokud hráč odejde, hra může obvykle pokračovat – rozdejte jeho karty stop ostatním, pokračujte ve hře a po jejím skončení tohoto hráče pozvěte k závěrečné debatě. Někdy je ale potřeba hru zastavit, a to je v pořádku. Lidé jsou důležitější než hra.

POHLAVÍ A SEXUALITA

Hra HLEDÁ SE ALICE se zabývá velmi reálnými scénáři, přestože se jedná o fikci. Okolnosti pohřešovaných žen často zahrnují fyzické násilí, sexuální násilí, znásilnění na schůzkách, vztahy mezi dospívajícími a dospělými, zneužívání partnerem, problémy v rodině a domácnosti, obviňování oběti a smrt. Některá z těchto témat se mohou dotýkat životních zkušeností hráčů, nastavení očekávání a hranic je tedy asi nejdůležitější součástí přípravy hry.

Zákazy a závoje mohou před začátkem hry pomoci zjistit a nastavit, nakolik jsou hráči ochotni zabývat se těmito tématy. Doporučujeme proto využít následující závoje, můžete je ovšem i proměnit v zákazy nebo upravit tak, aby vyhovovaly vaší skupině.

- **ZAHLENÍ NÁSILÍ A KRVEPROLITÍ:** Vyhněte se podrobnému popisu jakéhokoli zranění Alice.
- **ZAHLENÍ NEKONSENSUÁLNÍHO SEXU:** Pokud jej zcela nezakázete, zahalte vše, co se týká nekonsensuálního sexu. To zahrnuje omamné látky, nátlak, fyzické násilí a výhrůžky.
- **ZAHALTE OBVIŇOVÁNÍ OBĚTI:** Postavy mohou vyjadřovat rozčilení nad Alicí a jejími činy. Její činy však neznamenají, že si zasloužila cokoli z toho, co se jí stalo.

V příbězích o pohřešovaných ženách jsou zranitelné osoby často redukovány na dvojrozměrné nástroje, pomocí nichž se zkoumá bolest, kterou pociťují jejich blízcí. HLEDÁ SE ALICE využívá tvorbu postavy a její mechaniky k zajištění, aby se z Alice nestal pouhý nástroj zápletky. Zaměřuje se na síť vztahů kolem Alice a dopadu jejího zmizení na širší komunitu, zkoumá skutečnosti pohřešované osoby na malém městě. Pokud si to však vaše skupina přeje, můžete změnit Alicino jméno a pohlaví.

Tato hra také obsahuje postavy s menšinovou sexuální orientací, které ale tuto skutečnost ještě nemusely přiznat veřejně. Hráči mohou při tvorbě postavy diskutovat a rozhodovat o její sexualitě a otevřenosti. Měli byste se však také pobavit o tom, jak se skupina cítí ohledně homofobie a odhalování orientace jiných lidí bez jejich souhlasu.



SOUKROMÍ HRÁČŮ

Hra HLEDÁ SE ALICE jako hlavní nástroj komunikace během hry využívá textové zprávy na telefonech. Pro hru je proto nezbytné, aby si hráči vyměnili telefonní čísla a mohli se zapojit do skupinových a soukromých chatů. Pokud jsou všichni hráči přátelé a jsou na stejném místě, neměl by to být problém (navíc je pravděpodobné, že už svá čísla všichni mají).

Pokud však hrajete na herní akci nebo s kamarádem v zahraničí, může být posílání textových zpráv nepraktické nebo dokonce nebezpečné. Pokud by posílání textových zpráv bylo pro vaši skupinu problematické, můžete se řídit příručkou pro online hry. Stále budete hrát na svých telefonech a ve stejné místnosti, jen budete používat jinou platformu pro posílání zpráv.

ÚVOD A POSTAVY

Když jsou všichni u stolu, mediátor by měl projít upozornění na citlivý obsah a seznámit hráče s bezpečnostními nástroji. Jakmile jsou všichni srozuměni, mediátor poté náhodně přečte kartu úvodu a náhodně vybere jeden plakát pohřešované osoby. Poté na stůl umístí karty postav a sám si vezme Charlieho Barnese. Každý další hráč si vybere postavu, za kterou chce hrát, a položí před sebe její kartu. Případné zbylé karty postav vraťte do krabice (v této hře je nepoužijete). Hráči mohou začít přemýšlet o okolnostech a tajemstvích na svých kartách (ale zatím by se s ostatními neměli dělit o odpovědi).

Poté každému hráči rozdejte náhodnou kartu pohnutek. Případné zbylé karty vraťte do krabice (v této hře je nepoužijete). Každý se pak na chvíli zamyslí nad tím, jak jeho motivace ovlivňuje jeho postavu.

Počínaje Charliem Barnesem a poté dále po směru hodinových ručiček hráči představí jméno své postavy*, její vztah k Alici, fyzický popis své postavy a její podnět týkající se okolností. Ostatní podněty (tajemství, motivace atp.) prozatím nesdílejte.

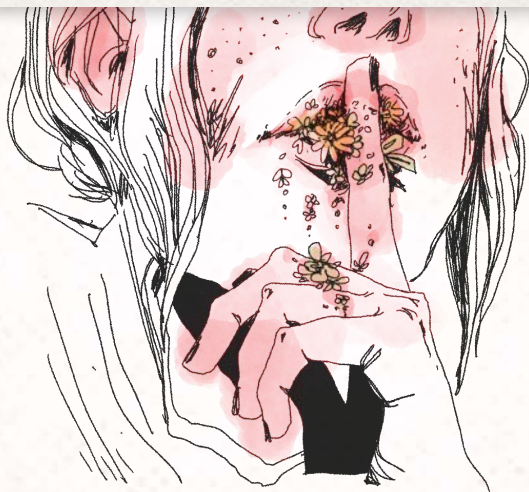
*Jméno a pohlaví své postavy můžete oproti tomu na kartě změnit, pokud chcete.

Následující
čtyři části
pravidel popisují
jednotlivé kroky
přípravy hry.

Mediátor by
si je měl před
hrou přečíst.
Jakmile se však
všichni usadí ke
stolu, měl by se
řídit příručkou
mediátora na
straně 23
a představit
pravidla a herní
materiál podle ní.

Jak moc mám utajovat skryté informace?

Snažte se udržet si svá tajemství, abyste je mohli během hry odhalit. Může se ovšem stát, že se při tvorbě postav musí odhalit některé skryté informace. Předpokládejte, že postavy neznají žádné skryté informace, pokud se s ostatními hráči nedohodnete jinak. Při tvorbě postav například pravděpodobně vyvstane vztah Julie (tajné přítelkyně). Standardně by žádná postava neměla vědět, že jsou s Alicí spolu, ale při nastavování vzájemných vztahů se to může změnit na základě podnětů, které se rozhodnete použít. Hráči mohou také diskutovat o tom, kdo mimo tyto nastavené vztahy může a nemusí vědět o vztahu Alice s Julií. Jakmile začnete hrát, odložte to, co víte jako hráč, a soustřeďte se na svou postavu a její pohled.

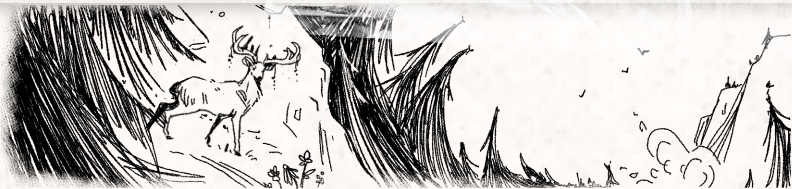


VZTAHY, HLASOVÉ ZPRÁVY A PŘÍPRAVA CHATU

Dále hráči proberou podněty týkající se vztahů a přiřadí tyto vztahy k ostatním postavám u stolu. Základní informace o vztazích jsou veřejně známé, hráči ale mohou podrobnosti probrat v soukromí, pokud chtějí.

Po přiřazení vztahů si hráči vymění telefonní čísla (pokud je ještě nemají). Všichni si musí v kontaktech změnit jména ostatních hráčů na jména jejich postav. Když budete používat jména postav, prohloubí se tím váš zážitek a snáz se budete orientovat v konverzacích. Ačkoli může být lákavé kontakty nepřejmenovávat, udělejte to. Tento prvek je zásadní pro zážitek ze hry a neměli byste jej přeskočit.

Mediátor by nyní měl na svém telefonu otevřít hlasový záznamník. Každý hráč, počínaje Charliem Barnesem, na mediátorův telefon nahraje poslední hlasovou zprávu, kterou jeho postava poslala Alici ještě předtím, než se dozvěděla, že je nezvěštná. Osoba, která hraje za Charlieho Barnes, by měla odejít někam do soukromí a nahrát Alici hlasovou zprávu podle podnětů na kartě své postavy, pak se vrátit k ostatním a předat telefon dalšímu hráči a tak dále. Tato zpráva by měla zmiňovat tajemství postavy či na něj narážet. Uložte tyto hlasové zprávy, jelikož je na konci hry přehrajete celé skupině nahlas.



STŮL, ODPOČET A HUDBA

Zatímco hráči nahrávají své zprávy, ostatní by měli pomoci s přípravou zbytku hry. Někdo musí:

- Zamíchat zvláště všechny karty podezřelých a míst a umístit jejich balíčky lícem dolů na dosah všech hráčů.
- Umístit počítač (případně televizi nebo tablet) tak, aby na něj všichni viděli, a spustit odpočet HLEDÁ SE ALICE na www.rexhry.cz.
- Jakmile se odpočet načte, pozastavte jej – jedná se o hudební podkres a časovač, který hráčům říká, kdy mají otočit karty stop.

Zkontrolujte, zda je počítač připojený do zásuvky, nastavte časový limit vypnutí obrazovky na několik hodin (aby počítač během hry nepřešel do režimu spánku) a otevřete video přes celou obrazovku.

KARTY STOP A POČÁTEČNÍ PŘEDTUCHY

Držte všechny karty stop lícem dolů, dejte kartu stopy 90 minut hráči za Charlieho Barnese a umístěte doprostřed stolu náhodně vybranou kartu stopy 10 minut. Náhodně vyberte jednu kartu stopy od každého druhu v rozmezí 80 až 20 – tyto karty budou pro vaši hru tvořit balíček stop (celkem byste měli mít devět karet). Poté je rozdejte po jedné kolem stolu po směru hodinových ručiček, dokud nejsou všechny rozebrány. Všichni hráči by nyní před sebou měli mít dvě až čtyři karty stop (nevadí, pokud mají někteří hráči více karet než ostatní). Tyto karty mějte lícem dolů, dokud odpočet nedosáhne čísla na rubu karty. Do té doby žádnou kartu stop neotáčejte.

Karty stop



Karty podezřelých



Karty míst



Pokud jeden hráč dostane dvě karty stop, které od sebe dělí 10 minut (například karty stop 40 a 50), měl by si vyměnit stopy s někým jiným, aby se to změnilo.

Poté na stůl do dvou řad rozložíte jednu kopii od všech pěti karet podezřelých a pěti karet míst. V řadě podezřelých by měli být Bria Brownová, CJ Wallace, Pan Halvert, Ryan Groggins a David Nelson, zatímco v řadě míst by měly být Státní park Kalisto Rivers, Noční klub Krvavá dýka, Stará stodola na Cambridge Street, Maják na Kvílících útesech a Nádraží Silent Falls.

Střídejte se a postupně si vždy vezměte jednu z těchto karet a popište, proč je daná osoba nebo místo podezřelé v souvislosti s Aliciným zmizením. Jakmile jsou rozebrány všechny karty, mediátor je zamíchá zpět do příslušných balíčků a oba umístí lícem dolů doprostřed stolu. Když si hráči v průběhu hry doberou karty podezřelých nebo míst, vyloží je lícem vzhůru do řady vedle těchto balíčků.

Umístěte karty pátrání na stůl na dosah všech hráčů. Pokud se hráč rozhodne prozkoumat jedno z míst, aniž by k tomu dala pokyn karta stop, může si dobrat kartu pátrání a objevit tam něco zajímavého.

Hráči si nyní dají krátkou přestávku, napijí se vody a dokončí poslední práce na postavách, než se pustí do hry.

Až budou všichni připraveni začít, přečtěte nahlas průvodce hrou na následující straně. Průvodce hrou obsahuje shrnutí toho, co by měli hráči mít na paměti, když jsou v rolích svých postav. Nechte průvodce hrou na stole pro případ, že by do něj hráči v průběhu hry potřebovali nahlédnout. Zejména věnujte pozornost bodům o tom, že postavy nikdy nechodí na žádné místo společně, a dni, kdy Alice zmizela.

Balíčky podezřelých a míst by měly obsahovat kopii každé karty. Ujistěte se, že každý balíček obsahuje celkem 10 karet a každá karta je v něm dvakrát.

PRŮVODCE HROU

Dnes je sobota, první den zimních prázdnin. Všichni kromě Charlieho na začátku hry vědí, že Alice byla naposledy viděna ve středu, tedy před třemi dny.

Hráči mohou během hry použít závorčky (takto), aby sdělili cokoli za sebe a nikoli za svou postavu.

Pokud někdo řekne něco, co chcete ze hry vyřadit, můžete odpovědět pomocí (X) nebo (X: obsah), čímž označíte, že na to byla použita karta X.

Je v pořádku, pokud se v některých chvílích nic neděje. Během hry může nastat a také nastane ticho. Když skupinový chat utichne, zkuste zahájit soukromé konverzace s ostatními postavami.

Dvě postavy se nikdy nemohou nacházet na stejném místě najednou. Pokud by se tak stalo, vymyslete v příběhu důvod, proč se ani tak nesetkají.

Přestože jsme o každém podezřelém a místě vyslovili podezření, nevádí, pokud se některé z těchto předtuch během hry nepotvrdí. Příběh by se měl zaměřit především na podezřelé a místa, která si hráči během hry doberou z balíčků.

Průvodce hrou je shrnutí, které hráčům přečtete před začátkem hry.

Obsahuje důležité body, které by hráči při hře měli znát. Neobsahuje však veškerá pravidla.

Příručka mediátora na straně 23 obsahuje kompletní pravidla a scénář, který lze hráčům předčítat.



Nezapomeňte všem sdělit informace ze své karty stop. Odpověď na otázku z karty stop určí, jak se bude vyvíjet příběh hry.

Po 90 minutách hry naše postavy navždy opustíme. Proto budete chtít najít způsob, jak své tajemství do konce hry odhalit alespoň jedné další osobě, ne-li celé skupině.

Měli byste pátrat a spekulovat na základě získaných stop, avšak informace, které vás skutečně dovedou k Alici, najdete až po vyvolání určité karty stop.

Alicin telefon ani její auto nenajdete, pokud si nedoberete kartu, na které je uvedeno, že jste je našli.

Odhalené karty podezřelých a míst nechávejte lícem vzhůru vedle odpovídajících balíčků.

Pokud je vaše postava z jakéhokoli důvodu zraněna nebo zabita a nemůže po zbytek hry posílat zprávy, můžete komukoli, kdo se vydá na místo s vaší postavou, pomocí soukromé zprávy sdělit, v jakém stavu vás najde. Pokud takováto situace nastane, na kartě, která ji vyvolá, také bude uvedeno, co máte dělat.

Jakmile odpočet dosáhne nuly, každý hráč může před koncem hry za svoji postavu poslat jednu poslední zprávu.

PRŮBĚH HRY

Když jsou všichni připraveni začít, mediátor spustí časomíru HLEDÁ SE ALICE a nastaví hlasitost na vhodnou úroveň. Než se většině hráčů něco stane, uplyne několik minut, takže si hráči mohou projít své poznámky nebo zavřít oči a relaxovat. Během této doby si hráči také mohou vzít své karty a najít místo, kde budou mít pohodlí. Pouze mějte na paměti, že musíte být u stolu, když bude načas otočit svoji kartu stop. Po spuštění odpočtu by spolu hráči neměli až do konce hry mluvit, pokud to není nezbytně nutné.

Při spuštění časomíry Charlie Barnes ihned otočí svou kartu stop a řídí se jejími pokyny. Krátce poté Charlie zahájí hru hromadnou zprávou pro všechny postavy.

Poté co Charlie odešle první zprávu ve hře, mohou se do konverzace zapojit všichni ostatní. Během hry může docházet k přívalům textových zpráv a může být nepřehledné, kdo na co odpovídá. Jindy také mohou nastat chvíle, kdy se v konverzaci nic nebude dít. Přijměte tyto okamžiky jako realistické součásti odlivu a přílivu skupinových konverzací.

Hráči mohou komunikovat sami za sebe namísto své postavy tak, že svou zprávu vloží do závorčky (takto). Doporučujeme hráčům, aby během hry používali jak hlavní skupinovou konverzaci, tak individuální přímé zprávy.

Čas ve hře je proměnlivý, takže cesta někam autem může trvat 5 minut namísto 20 jako ve skutečnosti, ale to je v pořádku. Ačkoli hra zabere 90 minut, zprávy mohly být posílány v průběhu jednoho dne nebo i déle.

Kdykoli odpočet dosáhne času uvedeného na rubu karty stop, tato karta je vyvolána. Když je karta stop vyvolána, hráč, který ji má u sebe, ji otočí a řídí se jejími pokyny. Ty často zahrnují dobrání karty podezřelého nebo místa a její začlenění do podnětu na kartě stop. Příslušný hráč by měl tyto nové informace organicky začlenit do skupinové konverzace. Jakmile tak učiní, hráč příslušnou kartu podezřelého nebo místa umístí lícem vzhůru vedle odpovídajícího balíčku. Karty 30 a 20 minut dávají hráči pokyn zamíchat odhalené karty míst nebo podezřelých a jednu z nich vylosovat. Karta 10 minut nevyžaduje dobrání karty a určuje, jak najdete Alici.

KONEC HRY

Po uplynutí odpočtu může každý hráč za svoji postavu poslat jednu poslední zprávu. Poté mediátor otočí kartu Po hře a řídí se jejími pokyny k ukončení hry.





PŘÍRUČKA MEDIÁTORA

Hledá se Alice • 23

ÚVOD

Vedení hry HLEDÁ SE ALICE v roli mediátora se příliš neliší od hraní pro běžné hráče, kromě toho, že právě vy budete vysvětlovat pravidla, připravovat karty, objasňovat případné nejasnosti v průběhu hry a v případě potřeby vše udržovat ve správných kolejích. Mediátor by proto měl důkladně znát hru a její pravidla.

Příručka mediátora obsahuje praktické kroky pro představení hry a jejích pravidel. Zahrnuje stejná pravidla, která byla vysvětlena na předchozích stranách, ale takovým způsobem, abyste je mohli hráčům snadno vysvětlit. Pokud však hrajete HLEDÁ SE ALICE poprvé, stále můžete narazit na překážky. To je v pořádku! Rozhodněte se podle svého nejlepšího úsudku a pokračujte dál.

VAROVÁNÍ PŘED CITLIVÝM OBSAHEM

Hra HLEDÁ SE ALICE hráčům přináší silný a emočně pohlcující zážitek, nemělo by se tak však dít na úkor bezpečí a duševní pohody hráčů. Před uspořádáním sezení HLEDÁ SE ALICE zpravte potenciální hráče o obsahu, který se během hry může objevit. Tato hra se dotýká obtížných témat, která mohou vyvolávat nepříjemné pocity. Pomocí zprávy níže, kterou lze libovolně upravit, můžete všechny na tuto skutečnost upozornit, než budou se hrou souhlasit.

Jen chci upozornit, že se tahle hra neodmyslitelně zabývá pohřešováním dospívající dívky v malém městě a všemi tématy, která se při tom mohou objevit. Budeme hrát za její nejbližší a budeme se snažit rozluštit záhadu jejího zmizení. Během hry se proto často objevují témata jako napjaté rodinné vztahy, zármutek, smrt, násilí, žárlivost a bezmoc.

Pokud to zní jako něco, co by se tě mohlo dotknout nebo v tobě vyvolat nepříjemné pocity, neváhej mi dát vědět – i pokud si to uvědomíš až v průběhu hry –, tvoje bezpečí a duševní pohoda jsou vždy důležitější než hra.

Pokud někdo z hráčů naznačí, že by se ho tato témata mohla dotýkat, zeptejte se, zda se dá něčemu konkrétnímu vyhnout nebo to alespoň zmírnit pomocí bezpečnostních nástrojů, nebo zda bude lepší, pokud se hry vůbec nezúčastní.

A nakonec, pokud nechcete zahrnout kartu „Najdeš Alicinu mrtvolu“ jako možné zakončení hry, můžete ji vyřadit z hromádky karet 10 minut. Hra bude fungovat i bez ní.

PŘÍPRAVA HRY

V této části se dozvíte, jak vysvětlit hru ostatním hráčům, jakmile se usadíte ke stolu. Kdykoli uvidíte text *psaný takto kurzívou*, znamená to, že byste ho měli přečíst ostatním hráčům. Jdeme na to!

Než dorazí hráči, vezměte si malou baterku nebo lampičku, a pokud můžete, skryjte ji prozatím mimo dohled ostatních. Pokud během hry zhasnou světla (což může způsobit jedna z karet 45 minut), bude vhodné umístit ji na stůl, aby hráči stále viděli, co dělají. Poté rozdělte všechny karty do jednotlivých hromádek a umístěte je spolu s listy postav na stůl na dosah všech hráčů. Plakáty pohřešovaných osob položte na hromádku lícem dolů a stranou umístěte průvodce hrou. Nakonec do prostřed stolu položte kartu X. Nyní jste připraveni na příchod hráčů.

Jakmile jsou všichni u stolu a připraveni začít, přečtete nahlas následující odstavec.

HLEDÁ SE ALICE je tichá hra na hrdiny o zmizení Alice Briarwoodové, středoškolačky z ospalého městečka Silent Falls v severní Kalifornii. Ve hře si budeme posílat zprávy po telefonech a odhalovat stopy o tom, co se Alici stalo.

Ještě než začneme, musím něco připomenout. Tato hra se neodmyslitelně zabývá tématy, jako jsou pohřešované děti, napjaté rodinné vztahy, zármutek, smrt, násilí a bezmoc. Pokud cokoli z toho může u někoho vyvolat potíže nebo nepříjemné pocity a ještě jsme o tom nemluvili, dejte mi prosím vědět buď zde, nebo soukromě, abychom na to při hře pamatovali.

Jinak budeme během hry jako bezpečnostní mechanismus používat takzvanou kartu X. Pokud se objeví jakýkoli obsah, který je vám jako hráčům nepříjemný, můžete v chatu poslat (X) nebo (X: obsah), a tím dát najevo, že byste ho ze hry chtěli vyřadit. Pokud zprávu nemůžete odeslat nebo konverzace probíhá příliš rychle, můžete říct nahlas „karta X“ a zmínit, co chcete změnit nebo vyřadit. Nic není třeba vysvětlovat a jednoduše se od takového tématu odkloníme.

Také budeme používat bezpečnostní nástroj zvaný „zákazy a závoje“. Tímto způsobem můžete dopředu označit témata, která vám nejsou příjemná, abychom se ujistili, že se nedostaneme na nebezpečné území. Zákazy jsou věci, které ve hře vůbec nechcete potkat. Závoje jsou věci, které vám ve hře nevadí, pokud se jim nebudeme podrobně věnovat. Hra navrhuje tyto závoje, ze kterých ale můžeme udělat zákazy nebo je upravit tak, aby nám vyhovovaly:

NÁSILÍ A KRVEPROLITÍ. Budeme se vyhýbat podrobnému popisu jakéhokoli zranění Alice.

NEKONSENSUÁLNÍ SEX. Pokud jej zcela nezakážeme, zahalíme vše, co se týká nekonsensuálního sexu. To zahrnuje omamné látky, nátlak, fyzické násilí a výhrůžky.

OBVIŇOVÁNÍ OBĚTÍ. Postavy mohou vyjadřovat rozčilení nad Alicí a jejími činy. Její činy však neznamenaají, že si zasloužila cokoli z toho, co se jí stalo.

CHCEME TYTO ZÁVOJE NĚJAK UPRAVIT? Chtěli bychom se vyhnout nějakým dalším situacím nebo tématům? Je něco, co sice můžeme zahrnout, ale chceme nechat za závojem nebo mimo obrazovku?

Pokud je to potřeba, pobavte se o těchto tématech. Připomeňte hráčům, že mohou kdykoli v průběhu hry zavést zákaz nebo závoj. Stačí, když do chatu napíše (Zákaz: obsah) nebo (Závoj: obsah) – např. (Zákaz: krveprolití), pokud se zdá, že konverzace vede takovým směrem. Jakmile všichni dostanou možnost něco dodat, pokračujte.

Během následujících 45 minut si vytvoříme náš fiktivní svět – kdo jsme, jaký máme vztah k Alici a jeden k druhému, a naše město. Na dalších 90 minut se do těchto postav vžijeme, budeme sbírat stopy, posílat si zprávy a příběh se bude vyvíjet. Vše vysvětlím v průběhu hry, ale nejprve přečtu kartu s úvodem a uvedu nás do příběhu.

Nyní vezměte kartu Úvod a přečtěte ji nahlas. Text na kartě je uveden i níže.

Silent Falls je pobřežní městečko obklopené lesem v srdci severní Kalifornie. Je tady klid a od nedávné ekonomické krize už lidé nejsou tak přátelští jako dříve. Poslední roky nebyly pro nikoho jednoduché.

Franklinova akademie, místní střední škola leží, v zalesněných kopcích na východní straně města. Je poslední den před zimními prázdninami, žáci se courají po chodbách a oprašují si z bund sněhový poprašek. Venku je chladno.

Na konci hlavní chodby, za prázdnou vitrínou na trofeje a odlupujícím se nápisem Franklinova akademie na zdi, visí nástěnka. Stojí u ní hlouček studentů a po okrajích vidíme staré plakáty k volbám do studentské rady, přihlášky do fotbalového týmu a připomínky blížícího se maturitního plesu, které se tu povalují jako pastičky na myši. Když se žáci rozházejí, všimneme si letáku, kolem kterého se všichni shlukli.

Vezměte plakáty pohřešovaných osob a rozložte je lícem dolů. Nechte jiného hráče jeden z nich vybrat a otočit lícem vzhůru. Ostatní odložte – po zbytek hry je nebudete potřebovat. Poté řekněte následující:

Tohle je naše Alice. Brzy se o ní dozvíme více. Nejprve si ale vybereme postavy.

Vezměte karty postav a rozložte je na stůl tak, aby je všichni viděli.

Dostupné postavy jsou Jack Briarwood, starší bratr; Dakota Travisová, nejlepší kamarádka; Julia Northová, tajná přítelkyně; Evan Holwell, ten zamilovaný; a Charlie Barnes, ten, který se odstěhoval. Jako mediátor budu hrát za Charlieho.

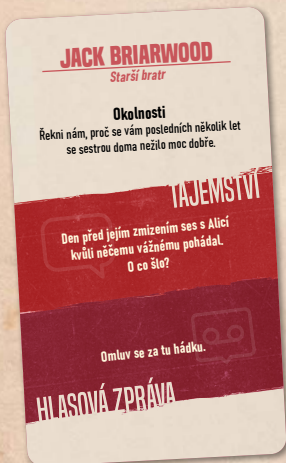
Vezměte si kartu **CHARLIEHO BARNESE** a položte ji před sebe.

Ted' je řada na vás! Za které postavy byste obzvlášť chtěli hrát a za které byste raději nehráli?

Poté, co si každý vybere postavu, nepoužité karty postav odložte. Dále popište jednotlivé části karty postavy, jak je uvedeno níže.

Nejspíš jste si všimli, že karta postavy má několik částí – všechny je teď projdu.

První je otázka na okolnosti. Odpověď na ni sdělíte skupině během vytváření postav. K tomu se dostaneme za chvíli.



Další je tajemství. Zatím si ho nechte pro sebe. Toto tajemství by však mělo být v průběhu hry odhaleno alespoň jedné další osobě (nebo rovnou celé skupině).

Třetí je podnět pro hlasovou zprávu. Všichni nahrajeme poslední hlasovku, kterou jsme poslali Alici ještě před tím, než jsme se dozvěděli, že je nezvěstná. Na konci hry je přehraju jako připomínku začátku naší cesty. Tento podnět je pro hlasovou zprávu výchozí bod. **Pokud se vám do nahrávky podaří zapracovat své tajemství, bude to ještě lepší.** Závěr hry díky tomu bude působivější. Teď si s tím ale nemusíte lámat hlavu, hlasové zprávy nahrajeme až později.

Poté vezměte hromádku karet pohnutek a náhodně každému hráči rozdejte jednu lícem vzhůru. Zbylé karty odložte – po zbytek hry je nebudete potřebovat.

Tyto karty nám dávají motivaci a vytvářejí naše vzájemné vztahy. Motivaci na této kartě zkombinujete s informacemi na kartě postavy a vytvoříte tak osobu, kterou budete ve hře ztvárňovat. Věnujte chvíli zápisu úvodních představ a myšlenek o své postavě do prázdného místa pod jejím jménem na listu postav – to, jak vypadá, její oblíbený předmět ve škole, rodinné vztahy atd. Můžete také začít vymýšlet odpovědi na otázku o svých okolnostech a tajemství. Vaši odpověď však mohou ovlivnit odpovědi ostatních, proto se zatím k žádné myšlence příliš neupínejte. Až budete mít hotovo, položte prosím tužku na stůl. To nám dá vědět, že můžeme pokračovat.

Jakmile na stole leží všechny tužky, začněte s představováním postav a otázkami týkajícími se okolností.

Ted' představíme své postavy, včetně jména, pohlaví, vztahu k Alici a odpovědi na otázku na okolnosti. Neříkejte své tajemství – mělo by vyjít najevo až během hry. Nezapomeňte poslouchat odpovědi ostatních a případně upravit své odpovědi tak, aby do sebe jednotlivé představy zapadaly. Nebojte se ostatních zeptat na cokoli o jejich postavách. Nezapomeňte si do odpovídajících částí listu postav zapsat jakékoli poznámky. Já začnu s informacemi o Charliem.

Charlie Barnes se na konci minulého školního roku po rozvodu rodičů s maminkou odstěhoval ze Silent Falls. Zrovna přijel do města k tátovi na zimní prázdniny a doufá, že se během nich potká s Alicí a ostatními. Alice před několika dny přestala odpovídat na zprávy. Od té doby se neozvala.

Mediátor nyní popíše, jak Charlie vypadá, představí jeho vztah s Alicí a další důležité informace. Poté si přečtete otázku o okolnostech a odpovězte na ni. Každý další hráč po směru hodinových ručiček by měl podobným způsobem představit svoji postavu.

Skvěle, teď, když všichni víme, kdo je kdo, nastolíme vztahy. Všechny naše postavy jsou přátelé, nebo se alespoň kdysi přátelily. Nikdo by neměl být vyloučený nebo se cítit ostrčeně, protože „není v partě“. Hra je poutavější, pokud se všichni dobře znají, i když spolu nemusí nutně vycházet.

Podívejte se na dva vztahy, které jste dostali. Každý z těchto vztahů přiřadíte k jiné postavě. Tyto vztahy jsou obvykle jednostranné, takže to, že k dané osobě něco cítíte, ještě neznamená, že ona cítí totéž. Přiřazování nesourodých vztahů může vést k vytvoření zajímavějších postav. Má někdo vztah, se kterým chce začít?



Po přiřazení vztahů si vyměníte telefonní čísla a vytvoříte skupinový chat. Vytáhnete telefon, otevřete Zprávy či jinou vhodnou aplikaci, zahajete nový skupinový chat tak, aby do řádku „Komu:“ mohli ostatní zapsat svá telefonní čísla. Poté předejte svůj telefon ostatním hráčům po směru hodinových ručiček.

Tak jo, teď vytvoříme skupinový chat. Jamile mi všichni zadají číslo, pošlu všem první zprávu se jménem své postavy. Všichni byste měli na svých telefonech odpovědět jménem své postavy. Všichni si v kontaktech změníme jména ostatních na jména těchto postav, abychom během hry věděli, kdo píše. Před odchodem si zase jména kontaktů změníme, nebojte.

Až všichni do řádku „Komu:“ zapíší své telefonní číslo, napište do zprávy „Charlie Barnes“ a odešlete ji. Ostatní by měli odpovědět zprávou se jménem své postavy. Věnujte chvíli změně jmen všech kontaktů na jména těchto postav.

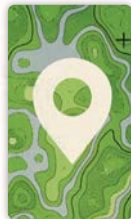
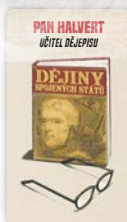
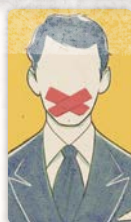
Jakmile to uděláte, otevřete v telefonu hlasový záznamník a ujistěte se, že máte všechny ostatní nahrávky označené nebo smazané (abyste si je nespletli s hlasovými zprávami, které za chvíli nahrajete).

Teď si dáme krátkou pauzu. Během ní postupně všichni nahrajeme poslední hlasovou zprávu, kterou jsme poslali Alici ještě před tím, než jsme zjistili, že je nezvěstná. Nezapomeňte se řídit podnětem na kartě své postavy a pokuste se do zprávy začlenit co nejvíce informací o svém tajemství. Až budete hotoví, předejte telefon někomu, kdo ještě hlasovku

nenahrál. Taky je teď vhodná chvíle přinést si vodu nebo si odskočit na toaletu. Až se osvěžíte a budete připraveni ke hře, vraťte se ke stolu, ať můžeme začít. Pokud se ke stolu někdo vrátí dříve než ostatní, může mi pomoci s přípravou karet.

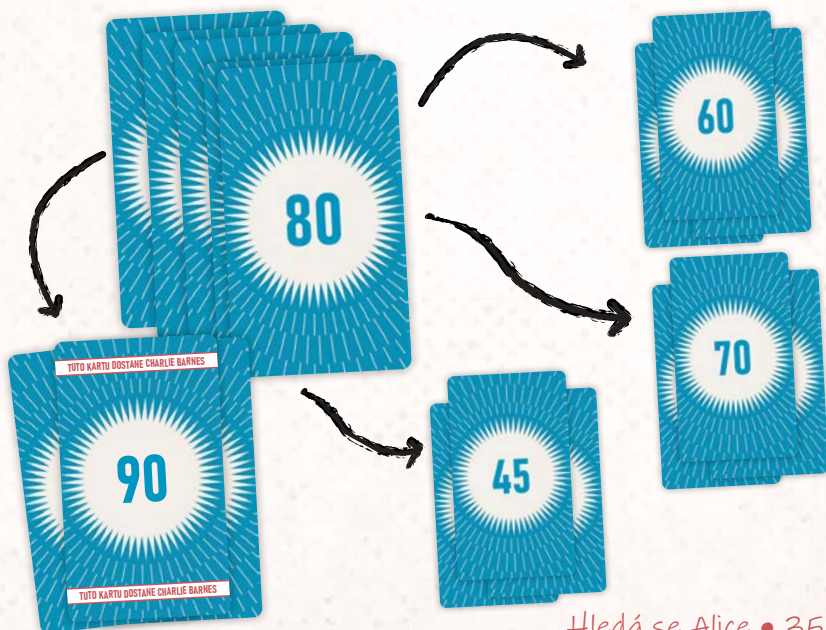
Poté co nahrajete svoji hlasovou zprávu, bude potřeba připravit zbývající karty a odpočet hry. Postupujte podle níže uvedených pokynů.

Vezměte balíčky karet míst a podezřelých, vyberte z nich jednu kopii od každé karty a vyložte je na stůl do dvou řad. V jedné řadě by měly být karty Bria Brownová, CJ Wallace, Pan Halvert, Ryan Groggins a David Nelson, zatímco v druhé řadě by měly být karty Státní park Kalisto Rivers, Noční klub Krvavá dýka, Stará stodola na Cambridge Street, Maják na Kvílicích útesech a Nádraží Silent Falls.



Dále připravte notebook, televizi nebo tablet s odpočtem HLEDÁ SE ALICE a poza-
stavte ho v čase 90:00.

Poté vezměte karty stop a náhodně vyberte jednu od každého čísla, aniž byste si
je prohlíželi: 90, 80, 70, 60, 50, 45, 40, 35, 30, 20 a 10. Kartu 90 minut si vezměte
pro sebe a zbytek rozdejte po jedné kartě po směru hodinových ručiček, dokud
se nedostanete ke kartě 10 minut. Kartu 10 minut položte doprostřed stolu. Nyní
by měl mít každý dvě až čtyři karty stop, v závislosti na počtu hráčů. Počet karet
nemusí být rovnoměrný – to je v pořádku.



Hledá se Alice • 35

Až se hráči vrátí z pauzy, řekněte jim, aby své karty stop **neotáčeli**. Zanedlouho vysvětlíte, jak fungují. Jakmile se všichni vrátí, pokračujte následujícími odstavci.

Jak vidíte, máte před sebou karty s čísly na rubu. Jsou to vaše karty stop. Nechte je lícem dolů – nebojte, brzy o nich budu mluvit. Nejprve si ale stanovíme počáteční předtuchy.

Ukažte na karty míst.

Toto jsou karty míst. Představují místa, kde by se Alice v naší hře mohla nacházet. To, kde se nachází, zjistíme během 90 minut hry.

Ukažte na karty podezřelých.

Toto jsou karty podezřelých. Představují lidi, které podezříváme, že mají něco společného s Aliciným zmizením. Během 90 minut hry zjistíme, kdo z nich je pachatel.

Tady vidíte všech pět různých karet od každého druhu. Zbytek balíčku tvoří kopie těchto karet. Ted' si budeme před sebe postupně pokládat po jedné kartě, dokud všechny nerozebereme, a vždycky přitom popíšeme, co v nás na daném místě nebo osobě vzbuzuje podezření, že by mohly nějak souviset s Aliciným zmizením. Pokud chcete, můžete si o nich dělat poznámky do listu postav. Zaujalo někoho z vás nějaké místo nebo osoba?

Když si hráči rozebírají karty, nezapomeňte jim pokládat otázky, které jim pomohou formulovat konkrétní odpověď. Hráči někdy začnou mluvit o tom, proč je dané místo podezřelé, ale nikoli v souvislosti se zmizením Alice. Pokud se tak stane, zeptejte se jich, jak se váže k Alici a jejímu zmizení. Někdy se také mohou hráči vydat opačným směrem a mluvit o tom, proč je dané místo pro Alici důležité, ale již ne o tom, proč je podezřelé. Abyste je správně nasměrovali, budete muset klást zvědavé otázky. Hlavně ale v tuto chvíli nespojujte žádného podezřelého s žádným z míst, příčinou Alicina zmizení totiž může být jakákoli kombinace podezřelého a místa.

Jakmile jsou rozebrány všechny karty, všechny je vezměte a zamíchejte je do příslušných balíčků. Až balíčky zamícháte, umístěte je na stůl tak, aby na ně všichni pohodlně dosáhli.

Nakonec se dostáváme ke kartám stop. Hýbou dějem kupředu a jsou hlavní mechanikou hry, takže je opravdu důležité, aby všichni dobře pochopili, jak fungují. Jak vidíte, mám připravený odpočet. Ten bude postupně odpočítávat od 90 minut až do 0. Karty stop by měly zůstat lícem dolů, dokud odpočet nedosáhne čísla na kartě stop.

Funguje to například takto. Řekněme, že před sebou mám kartu 80 minut. Když ukazatel dosáhne 80, otočím kartu na druhou stranu a přečtu si ji pro sebe.

Vezměte jednu ze zbylých karet 80 minut, které jste nikomu **nerozdali**, otočte ji a přečtěte nahlas její podnět. Poté pokračujte.

Říká mi, ať otočím kartu podezřelého, takže doberu jednu kartu z balíčku podezřelých a otočím ji na stůl.

Řekněte nahlas jméno podezřelého, kterého otočíte.

Ted' tohoto podezřelého použiju v odpovědi na podnět karty stop. Chvilku nad tím budu přemýšlet a vymyslím odpověď na otázku v modrém rámečku. Pak najdu způsob, jak vám tuto informaci přirozeně předat jako moje postava ve skupinovém chatu.

Uved'te příklad podle podnětu na dobrané kartě stopy. Pokud je karta podezřelého Ran Groggins a podle karty stop tato osoba zveřejnila něco podezřelého na sociální síti, mohl by znít: „Lidi, viděli jste, co dal Ryan Groggins na instagram? Od úterka každé den zveřejňuje fotky s Alicí. Ale v úterý ještě nebyla nevěstná...“



Zamíchejte kartu podezřelého zpátky do balíčku.

Karty míst fungují úplně stejně. V takovém případě odhalíte místo a použijete ho jako inspiraci pro podnět na kartě stop. Až to uděláte, nechte kartu podezřelého nebo místa poblíž balíčku – nenechávejte si ji u sebe.

V určité chvíli během našeho sezení, což je klíčové pro průběh hry, někdo z nás otočí kartu stopy, podle které má zamíchat karty podezřelých nebo míst, které leží lícem vzhůru na stole, a jednu z nich odhalit. Bude to místo, kde se najde Alice, nebo podezřelý, který je za zmizení zodpovědný.

Jedna z karet stop taky řekne, že máte někomu dát kartu 10 minut. Řiďte se pokyny na kartě, ale pokud budete mít dotazy, můžete mi vždycky poslat zprávu. Pokud dostanete kartu 10 minut, neotáčejte ji, dokud odpočet nedosáhne 10.

Používání karet stop, míst a podezřelých je mechanicky nejsložitější část hry. Chcete se na něco doptat, než budeme pokračovat?

Zodpovězte případné dotazy a v případě potřeby znovu projděte pravidla. Jedná se o velké množství informací najednou, takže se nebojte projít celou mechaniku ještě jednou, pokud je to nutné.

Nakonec ukažte na karty pátrání.

Poslední balíček, o kterém se pobavíme, jsou karty pátrání. Někdy vám karta stop dá pokyn jít na konkrétní místo a něco tam udělat nebo najít. V takovém případě byste to měli udělat. Pokud se ale někam chcete vydat na vlastní pěst, aniž by vám k tomu dala podnět karta, můžete na vybrané místo cestovat a dobrat si kartu pátrání. Obsah těchto karet může mít na hru velký vliv, takže je používejte, pouze pokud budete mít pocit, že jste zaseknutí – třeba když se ocitnete na nějakém místě, ale musíte si vymyslet, co tam budete dělat nebo co tam najdete.

Přesně k tomu máme tyhle karty. Kdykoli můžete dát skupině vědět, že míříte na určité místo, a dobrat si kartu pátrání, abyste zjistili, co tam najdete. Připomínám, že bychom toho měli využívat jen velmi střídmě, když se děj zpomalí nebo když do něj chcete vznést nějaký zvrat. Máte nějaké otázky?

Připravte karty pátrání doprostřed stolu vedle karty 10 minut, poté vezměte průvodce hrou.

Nakonec si projdeme průvodce hrou, který bude ležet na stole, pokud byste do něj potřebovali nahlédnout. Část bodů jsme již probrali, ale jsou tady jako připomínka, kdybyste na ně během hry zapomněli.

Projděte s hráči průvodce hrou bod po bodu a odpovězte na případné otázky. Poté, ještě než začnete hrát, pokračujte následujícím odstavcem.

Vím, že je to spousta informací najednou. Průvodce hrou ale zůstane po celou hru na stole, abyste do něj mohli kdykoli nahlédnout, a v případě jakýchkoli otázek nebo nejasností mi můžete kdykoli napsat za sebe a ne za svou postavu.

Už jsme skoro připraveni začít. Jakmile spustím odpočet, otočím svoji kartu stop 90 minut, která mi dá pokyn odeslat první skupinovou zprávu ve hře. Než ode mne tuto zprávu dostanete, budete mít pár minut, takže si klidně najděte místo, kde budete mít pohodlí, projděte si list postav a připravte se. Taky si můžete promyslet, které vztahy chcete ve hře nejvíce prozkoumat a komu budete chtít poslat první soukromou zprávu, až hra začne.

Připomínám, že u stolu musíte být, jen když otáčíte svou kartu stop, takže se klidně můžete posadit dál. Jakmile začne hrát hudba, nikdo by po celých 90 minut neměl mluvit nahlas, ale vždycky mi můžete cokoli napsat. Nějaké poslední otázky, než začneme?

Až budete připraveni, spustěte odpočet, nastavte hlasitost na vhodnou úroveň a otočte svou kartu 90 minut. Hra začíná.

AŽ JDE VŠE, JAK MÁ

Kromě toho, že coby mediátor hrajete za Charlieho, máte navíc zodpovědnost za udržování hry ve správných kolejích. Po spuštění odpočtu hra obvykle probíhá samovolně. Čas od času však budete muset zasáhnout, aby hra fungovala, jak má. Projdeme si několik nejčastějších problémů, na které je třeba si dát pozor, a jak je nejlépe odstranit.

Hráči proshivnou své karty stop. Stává se to častěji, než byste čekali, hráči se totiž mohou zapojit do několika intenzivních konverzací a zapomenou se dívat na odpočet. Obvykle nejlepším způsobem, jak to vyřešit, je poslat dotyčnému hráči soukromou zprávu s připomenutím, že má otočit svou kartu stop.

Hráči ze svých karet stop nepředají potřebné informace. Každá karta stop by měla ukazovat buď na místo, nebo podezřelého, spolu s odhalující informací o Alicině zmizení. Pokud někdo otočí svou kartu stop, ale nepředstaví místo ani podezřelého, zkontrolujte mimo roli své postavy, zda na tom pracuje. Hráč může jednoduše připravovat příležitost k odhalení příslušné informace, jelikož nemusí být vždy jednoduché učinit tak přirozeně. Tato kontrola by měla mít podobu nenásilné připomínky, abyste na hráče nevyvíjeli další tlak. Vždy ujišťujte, že není kam spěchat a jen kontrolujete, zda pracuje na začlenění informací do příběhu.

Hráči říkají dvě věci, které si zdánlivě odporují. Ve hře HLEDÁ SE ALICE hráči často musí rychle vytvářet informace s jen omezenými pokyny. Za takových podmínek mohou napsat něco, co je v rozporu s předchozím zjištěním o Alicině zmizení. Nejvhodnějším řešením je přijít v roli své postavy na to, jak mohou být obě tvrzení pravdivá nebo jak se mohou obě postavy domnívat, že mají pravdu. Pokud dvě postavy uvedly, že byly ve středu večer s Alicí, možná Alice odešla od jedné postavy a šla k druhé, ale ani jedné neřekla, kde byla nebo kam se chystala. Paměť může klamat, obzvlášť pod stresem, a náš pohled je téměř vždy neúplným obrazem reality. Pokud protichůdná tvrzení nemohou existovat vedle sebe, vždy můžete kvůli řešení vystoupit z rolí, mělo by se však jednat až o poslední možnost.

Když hráči odcházejí od stolu, berou si s sebou karty míst a podezřelých. Někdy se omylem stane, že si hráči vezmou kartu podezřelého nebo místa zpátky s sebou na místo, kde sedí, místo aby ji položili k ostatním kartám u příslušného balíčku. Pokud se tak stane, ujistěte se, že jsou všechny na správném místě, než se otočí karta stop 30 minut, kdy se mají zamíchat.

Karta 10 minut může skončit u někoho, kdo nemíří k nalezení Alice. K této situaci dochází jen zřídka, ale někdy může postava vypadat, že je na cestě k Alicině lokaci (kterou odhalila karta 20 minut), obdrží kartu 10 minut, která postavě řekne, jak Alici najde, když na místo dorazí, ale pak se (z jakéhokoli důvodu) rozhodne, že se na ono místo ve skutečnosti nechystá – to může na konci hry způsobit potíže. Když se některá postava opravdu vydá najít Alici na odhaleném místě, ujistěte se, že dostane kartu 10 minut – tak bude mít potřebné informace o Alici, až tam dorazí.

ROZHOVOR PO HŘE

Po uplynutí odpočtu trochu ztlumte hudbu a přes závěrečnou píseň přehrajte z telefonu hlasové zprávy. Pokud píseň dohraje dříve, než skončí hlasové zprávy, nevadí. I tak pokračujte v poslechu hlasových zpráv. Jakmile budete mít hotovo, otočte kartu Po hře ležící na stole a řiďte se jejími pokyny. Provede vás tím, jak uzavřít hru.

Zkontrolujte, zda se všichni ve skupině cítí dobře – bez ohledu na to, jak skončila hra. Tato hra může v lidech vyvolat nečekané nebo nepříjemné pocity, mějte to proto na paměti při uzavírání hry. Mluvte o hře tak dlouho, jak bude potřeba. Věnujte se svým pocitům a událostem posledních 90 minut, abyste hráčům pomohli uzemnit se a pročistit si hlavu.



HRANÍ ONLINE

Hraní HLEDÁ SE ALICE přes internet může představovat řadu logistických problémů, ale zároveň tak může vzniknout mnohem více vtahující a jedinečný zážitek. Na adrese www.aliceissingingrpg.com najdete návody (v angličtině), jak na online hry HLEDÁ SE ALICE, ale níže najdete několik obecných pokynů, které vám pomohou s jejich hladkým průběhem.

Většina úprav pro hraní online se týká doby před spuštěním 90minutového odpočtu – poté se hraje podobně jako tváří v tvář. Největší překážkou, na kterou narazíte, je čas. Příprava online her často trvá o něco déle, a protože tato hra vyžaduje během hraní značné množství emocionální práce, úprava času na přípravu může představovat rozdíl mezi tím, zda hráči zůstanou při vyvrcholení příběhu emocionálně propojeni, nebo se odhlásí právě ve chvíli, kdy se rozběhne nejnáročnější část hry. Abyste se tomuto problému vyhnuli, bude vhodné vytvořit si většinu postavy ještě před tím, než se sejdete ke hře. Veškerý materiál potřebný k přípravě před hrou najdete na www.aliceissingingrpg.com nebo www.rexhry.cz.

Nejprve náhodně vyberte plakát pohřešované osoby a pošlete ho skupině, aby věděli, že během hry budete hledat právě tuto Alici. Poté jim představte dostupné postavy pomocí karet postav ke stažení. Coby mediátor si pro sebe vezměte kartu Charlieho Barnese a pošlete pouze zbylé čtyři. Pokud chcete, můžete přitom použít níže uvedenou zprávu, kterou můžete případně upravit.

Až si vyberete postavu, dejte mi vědět, kdo to je, a já vám pošlu náhodné pohnutky, pomocí kterých si spolu s kartou postavy vytvoříte osobnost. Můžete začít s vymýšlením odpovědi na podněty týkající se okolností (o to se brzy podělíte s ostatními) a tajemství (to si prozatím nechte jen pro sebe). Vaše odpovědi se mohou změnit, když uslyšíte odpovědi ostatních, a to je naprosto v pořádku. Zatím ignorujte podnět ohledně hlasové zprávy, k tomu se dostaneme za chvíli.

Když si hráč vezme kartu postavy, pošlete mu rychle náhodou kartu pohnutek, aby se mohl vžít do své postavy. Po přidělení karet pohnutek můžete pokračovat následující zprávou (libovolně upravenou).

Tak super, všichni dostali karty pohnutek! Zatím ignorujte část vztahy. Začněte si v hlavě vytvářet své postavy na základě karet, které máte k dispozici – osobnost, to, jak vypadá, atd. Kdybyste se všichni podělili o odpověď na otázku o okolnostech alespoň několik hodin předtím, než budeme hrát, pomohlo by nám to s hladkým průběhem hry. Rovnou začnu...

Následně se podělíte o odpověď na svou otázku o okolnostech s dostatkem podrobností, abyste ostatním pomohli nastolit očekávání.

Jakmile se všichni podělí o své odpovědi, vytvořte skupinovou konverzaci (pokud jste ji dosud nepoužívali) a získejte ode všech hlasové zprávy. Níže uvedenou zprávu můžete použít jako návod, co hráčům sdělit.

Už jsme skoro připraveni začít! Poslední, co musíme udělat před tím, než začneme hrát, je nahrát hlasové zprávy. Jde o poslední hlasovky, které jsme poslali Alici ještě před tím, než jsme věděli, že je nezvěstná. Pro inspiraci použijte podnět k hlasové zprávě na kartě postavy, taky do ní ale nějak zahrňte svá tajemství. Může to být napřímo, nenápadně nebo něco mezi. Na konci hry tyhle hlasovky přehraju jako závěrečný okamžik našeho příběhu. Nemusíte se snažit měnit hlas nebo se jinak pokoušet znít jinak. Tyhle zprávy by měly být tak upřímné a opravdové, jak to jen dokážeme. Snažte se, aby nebyly delší než jedna minuta, a až budete mít hlasovku nahranou, pošlete mi ji v soukromé zprávě.

Taky pro naši hru vytvořím skupinovou konverzaci. Pošlete mi prosím svoje telefonní čísla, pokud je ještě nemám. Až budu mít číslo na všechny, pošlu do konverzace jméno svojí postavy a všichni byste jako odpověď měli poslat jména svých postav. Než začneme, nezapomeňte si změnit jména kontaktů na jména postav. Pak už budeme moct začít!

Jakmile si vytvoříte postavy a obdržíte všechny hlasové zprávy (nezapomeňte na svoji!), budete si moci připravit online platformu, kterou budete používat ke hře.

Nezapomeňte se řídit konkrétními pokyny pro danou platformu, abyste hráčům zajistili co nejlepší zážitek.

INSPIRACE A UZNÁNÍ

Téma a atmosféra hry HLEDÁ SE ALICE je silně inspirována videohrami *Life Is Strange*, *Gone Home* a *Oxenfree*, stejně jako filmy a seriály *Pátrání*, *Riverdale* a *Do morku kosti*.

Vychází také z mnoha systémů RPG a larpů, včetně her *Fiasko* a *Out of Dodge* od Jasona Morningstara, *Unheroes* od Joanny Piancastelli a *Kids on Bikes* od Douga Levandowskiho a Jonathana Gilmoura.

Pokud byste mě chtěli kontaktovat ohledně hry a podělit se o své příběhy nebo mi dát zpětnou vazbu, najdete mě na platformě X jako @spenserstarke. Budu moc rád, když se mi ozvete.

