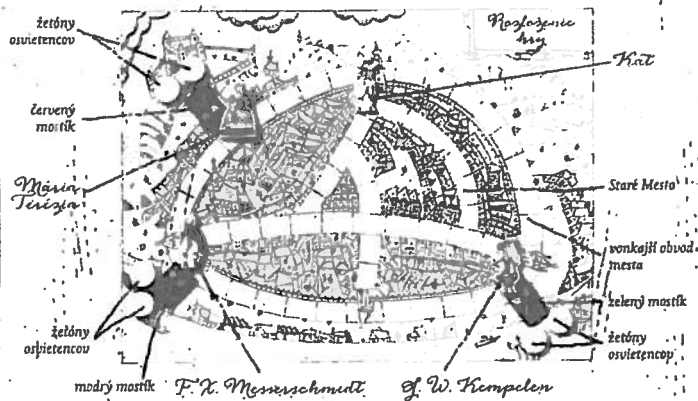


BRATISLAVA
PRESSVAG - PREŠPOROK - VOJSKOVÁ

Historická hra

Spoznaj históriu Bratislavy, staň sa osvietencom, túľaj sa uličkami stredovekého Starého Mesta a objavuj jej zákutia.



V roku 1778 sa Bratislava ešte volá Prešporok a žijú v nej pospolu rôzne národnosti. Nielen Slováci, ale aj Maďari, ktorí ju volajú Pozsony a Nemci, ktorí ju volajú Presburg. Vládne jej múdra kráľovná Mária Terézia. Na Dunajskej ulici býva osvietený vedec Johann Wolfgang von Kempelen a na Vydrici tvorí vynímateľný umelec – sochár Franz Xaver Messerschmidt. Prešporokský kat však ešte nepovedal posledné slovo, hoci v osvietených časoch už nemá miesto. Tento nový pokrokový svet sa mu nepáči, a tak úspešne intriguje a škodí, kde sa dá. Býva v remnom dome rovno pod Michalskou bránou. Keď sa zabráť túto bru, môže sledovať, ako sa snaží obnoviť svoju záľub stredovekého sídnu. Vracia všetkých osvietencov z rastúceho barokového mesta späť do stredovekého mestieka a ich brdú diela a vynálezy chce zničiť zo sveta.

Čo hie potrebujete

- herný plán Bratislavy
- figúrky 3 osvietencov – Máriu Teréziu, J. W. Kempelena, F. X. Messerschmida
- figúrku Kata
- 15 žetónov osvietencov v troch farbách
- 3 žetóny s kľúčikmi
- 3 mostíky k domčekom osvietencov
- kocku

Postavenie

Figúrky postavte na políčko príslušnej farby na vonkajšom obvode mesta:

- Mária Terézia – červené políčko,
- F. X. Messerschmidt – modré políčko,
- J. W. Kempelen – zelené políčko,
- Kat – čierne políčko so znakom sekery v starom stredovekom mestieku.

Mostíky predstavujú vstup do domčeka. Majú dve strany – odomknúť a zamknúť s prekříženými bariérmi. Každému figúrke položiť mostík príslušnej farby zamknutou stranou nabor.

Otvorenie domčeka symbolizuje otvorenie masíka. Mária Terézia tak otvorí zámok slobody, J. W. Kempelen postaví pantiómovú mŕtvec Dunaja F. X. Messerschmidt otvorí tajnú chodbu, ktorá vedie až k Dunaju.

Žetóny osvietencov rozložte po dva do každého domčeka nasledovne:

- brad – červený žetón Márie Terézie a zelený žetón J. W. Kempelena,
- domček pod Vydricou – modrý žetón F. X. Messerschmida a červený žetón Márie Terézie
- druhý breh Dunaja – zelený žetón J. W. Kempelena a modrý žetón F. X. Messerschmida.

Ostatné žetóny, vrátane troch žetónov s kľúčom rozložte po vonkajšom obvode mesta na ľubovoľné políčko. Do ulíc Starého Mesta v strede nedávajte žiadne žetóny.

Snažte sa, aby boli žetóny na okružku dobre premiešané a aby medzi nimi bolo vždy aspoň jedno políčko voľné.

Cieľ hry

Cieľom osvietencov je pozbierať všetky žetóny svojej farby. Cieľom Kata je zabrániť im v tom. Osvietenci zbierajú svoje vynálezy, diela a korunovačné klenoty. Kto ako prvý pozbiera všetky svoje žetóny, vyhráva. Ak však nikto nezíska kompletnú sadu žetónov, vyhráva Kat.

Pravidlá hry

Hru začína brad, ktorý hodí kockou ľubovoľným smerom. Nikto z bradov-osvietencov, nesmie vsúpiť do Starého Mesta skôr, ako má na obvode alebo v domčeku čo i len jeden žetón svojej farby.

Hráč-Kat, kráči po vonkajšom obvode mesta a nemilosrdne ukradne každý jeden farebný žetón osvietencov (nie kľúčik) z políčka, na ktorom zastane, a získať žetóny umiestni do ulíc Starého mesta. Nie však na žlté políčko. Hráči potom postupne vstupujú cez brány do Starého Mesta, aby získali svoje žetóny, čo im tam Kat nabádal. Kto sa dostane do Starého Mesta skôr, má výhodu. No nakoniec sa v Starom Meste zjaví aj Kat a brá získa ryšľby späť. Každý žetón, čo sa mu dostane do rúk, skončí v trarajúcej srušni, odkiaľ niet návratu. Kto nemá bonusový kľúčik, už si nepomôže a prehráva.

Pravidlá hry

Hru začína brad, ktorý hodí kockou najvyššie číslo. Ďalej postupuje podľa bodu kockou ľubovoľným smerom. Počas celej hry si hráči po každom hode kockou znovu zvolia smer, ktorý im vyhovuje. Nesmú ho však zmeniť počas jedného ťahu.

Na jednom políčku môže stáť len jedna figúrka. Ak sa má figúrka posunúť na políčko, kde už niekto stojí, odsunie súpera na najbližšie voľné políčko a postaví sa na voľné pole. Katovi sa všetci vyhýbajú, preto ak by mal niekto postúpiť na políčko s Katom, musí íť opačným smerom. Hráči neopúšťajú obvodový okruh, kým tam majú svoje žetóny. Vo chvíli, keď už brad nemá na vonkajšom okružku mesta ani jeden svoj žetón, môže vsúpiť do Starého Mesta a pokračovať v zbieraní. Pri vstupe do Starého Mesta sa nemusí zastaviť na niektorú bránu. Pokiaľ má pri najbližšej bráne odbočiť a plynulo postupovať po políčkach. Kat môže vsúpiť do Starého Mesta až vtedy, keď sa na obvode okruhu mesta nenachádza už ani jeden žetón osvietencov (nevybierané bonusové kľúčiky tam môžu zostať). V Starom Meste treba konať ryšľbo. Aj tu sa môžu hráči pohybovať v akomkoľvek smere, musia sa po uličkách a čo najrychlejšie zabrániť svoje žetóny pred zberným Katom. Hráči sa musia sústrediť na strategický výhľad zjmy políčkam.

Kat: Táto figúrka zbiera farebné žetóny osvietencov. Nezberia však bonusové žetóny s kľúčikmi. Tie nepotrebuje. Berie každý žetón osvietencov, na ktorý stúpi,

loží ho ľubovoľne do vnútorných uličiek (okrem čiernej políčky) stredovekého Starého Mesta. Keď Kat stúpi farebné políčko osvietenca a domček je zamknutý, problémovo otočí mostík, vyrubuje domček a žetóny odí do Starého Mesta. Ak Kat bodí žetku, môže sa niestniť kam chce, no musí dodržať jedno pravidlo – žetóny sú farebné žetóny na vonkajšom obvode mesta, nie do Starého Mesta vojsť. Kat môže stúpať na žlté aj na políčko, nič sa mu nestane.

ony s kľúčom sú bonusové žetóny, ktoré vám pri pomôžu. Môžete nimi odomknúť domček, zachrániť osvietenca zo studne, alebo po spoločnej dohode uknúť Kata v dome a tak ho vyradiť z hry. Ak chcú hráči zbaviť zlého Kata, môžu to urobiť kedykoľvek počas hry, ak spoja svoje sily. Musia mať vybrané všetky 3 žetóny s kľúčikmi a byť ochotní sa ich vzdať. Žltá kľúčika na Katovu dom – políčko so sekerou – a tak tamnú doma. Potom už zvládne ten, ktorý ako prvý blo nazbiera celú sadu svojich žetónov. No bez Kata si ťijú toľko nospája.

eranie žetónov z políčka: Žetón si brad zoberie, keď pi na políčko so žetónom farby svojej figúrky. Ak stúpi súperov žetón, stojí na ňom, kým opäť nebudie na ňu. Osvietencov – hráči zbierajú žetóny svojej farby na vonkajšom okružku mesta a v domčekoch, ako žetóny s kľúčikmi.

eranie žetónov a domčeka: Keď sa osvietenc dostane farebné políčko pri svojom domčeku, otočí mostík, čím neek odomkne. Do domčeka nevstupuje, vezme si žetón a pokračuje v hre. Hráč, ktorý má svoj žetón v domčeku brad, čaká, kedy bude domček odomknutý, aby

sa k svojmu žetónu dostal. Ak má bonusový žetón s kľúčikom, môže si odomknúť cudzí domček a zobrať si svoj žetón. Použitý žetón s kľúčikom vyradí z hry.

Dobré políčko

Dom U dobrého pastiera (bodiny): Ak naň brad stúpi, poskočí na svoj najbližší žetón a môže si ho vziať. V prípade, ak je najbližší žetón v domčeku, môže ho odomknúť a žetón si zobrať. To platí aj pre Kata.

Zlé políčko

Katov dom (sekera), Zelený dom s čertovými obrazom (čert), Mestský cintorín (kritika), Trestajúca studňa (studňa): V prípade, že nie je iná možnosť a brad stúpi na čierne políčko, musí na ňom zostať a stáť jedno kolo. Kat môže bodiť po zlyh políčkach bez trestu. Ak stúpi na políčko so žetónom osvietenca, hodí ho do studne (žetón položí na políčko so symbolom studne na Primaciálnom námestí. V tejto chvíli osvietenc prehrá, pretože už nemôže získať svojich päť žetónov. Ak však osvietenc vlastní žetón s kľúčom, môže ho vymeniť za svoj žetón zo studne. Tak sa hráč vráti späť do hry. Žetón s kľúčikom sa vyradí z hry.

Osvietenc, ktorý získa kompletnú sadu svojich piatich žetónov, vyhrá. Ak sa Katovi podarí zabrániť všetkým bradom získať kompletnú sadu žetónov, vyhrá Kat. Ak chce, aby zvíťazila dobrá, zoberajte si hru ešte raz.

Varianty hry

- 2 hráči – hrávajú len s dvoma osvietencami bez Kata. Kto prvý nazbiera žetóny, vyhráva.
- 3 a 4 hráči – hrávajú osvietenci aj s Katom podľa vyššie uvedených pravidiel.

ACADEMIA

Vedomostná hra
Staň sa absolventom slávnej univerzity
Academie Istropolitana.

Matej Korvín v roku 1465 založil Akadémiu Istropolitánu, bola jedinou univerzitou v Uhorsku. No po jeho smrti sa univerzita zavrela a jej činnosť sa skončila. Ak máš chuť zobrať sa na renesančného vzdelanca, máme pre teba novú verziu. Táto akadémia má štyri fakulty, podobne ako mala Akadémia Istropolitána. Z histórie Bratislavy tu študovala Mária Terézia, z vedy Johann Wolfgang Kempelen, umenie študoval Franz Xaver Messerschmidt. Kat tu bude hľdať ťažkými otázkami. Žiaden strach, duch Mateja Korvína, múdreho panovníka, ktorý podporoval vzdelávanie, bude po celý čas pri tebe. Veľa je priamo na hracej ploche. Vidíš ho tam?

Čo hie potrebujete

Figúrky – Mária Terézia, J. W. Kempelen, F. X. Messerschmidt a Kat
Figúrky kartičiek s vedomostnými otázkami
Táto každá hracia karta je otázka a pod ňou tri odpovede. Správna odpoveď je zvýraznená. Ak si chceš bry uláčiť, čítajte aj uvedené alebo neobčve, prečíta hráč po jeho ťavici správnu odpoveď a kartičku zavolí naspäť bry. Vloží ju naspäť do príslušnej kôpy.

Čo hie

Dom hry je správnou odpoveď na otázku. Víťazom sa stáva ten, kto prvý nazbiera kartičky s otázkami za správne odpovede, postúpi až na obrázok Akademie Istropolitány a tu správnu odpoveď na záverečnú otázku, ktorej okruh si žlté sám zvolí.

Postavenie

Karty s otázkami rozdeľte na štyri kôpy podľa obrázkov osvietencov na zadnej strane – Mária Terézia, J. W. Kempelen, F. X. Messerschmidt a Kat.
Karty položte chrótom na vyznačené polia v roboch hracieho plánu.
Každý hráč si vyberie jednu figúrku a postaví ju na niektorú z brán (Michalská, Rybná, Vydrická, Laurinská).

Pravidlá hry

Hru začína brad kockou. Ten, ktorý hodí najvyššie číslo, začína hru. Ďalší hráči pokračujú v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na ťahu, bodí kockou a postúpi na hracom pláne a taký počet políček, aké číslo padlo na kocke. Ďalšie brad po jeho ťavici zoberie kartu z kôpy, ktorá farebne prísluša políčku a nahlas prečíta otázku. brad odpovie správne, môže si kartičku s otázkou nechať. odpoveď nesprávne alebo neodpovie vôbec, prečíta hráč po jeho ťavici správnu odpoveď a kartičku zavolí naspäť bry. Vloží ju naspäť do príslušnej kôpy.
Okružku je jedno žlté políčko – políčko blízkejšie nábady: keď naň brad stúpi, musí určiť jednu zo zrušných kariet z dom hry – naspäť do príslušnej kôpy.
Hráči zbierajú karty za správne odpovede, kým nemajú aspoň jednu z každej farby. Vo chvíli, keď hráč vlastní žltú z každej farby, vsúpi cez najbližšiu bránu do mesta. Tu sa už nebudie kockou, postupuje sa v každom kole žlté políčko a odpoveda sa na otázku z okruhu, ktorú vyberie hráčovi protivník po ľavej strane.
I sa brad dostane až na obrázok Akademie Istropolitány v strede hracieho plánu, môže si sám vybrať okruh, torého mu brad po jeho ťavici položí otázku. Ak neodpovie správne, pokračuje ďalší hráč. Ak odpovie správne, hru mal. Stáva sa absolventom Akademie Istropolitány a ostatní mu vzdávajú hold, aký prináleží múdreho vzdelancovi.

Príloha č. 2

Rozpočet kultúrno-vzdelávacieho a kultúrno-výchovného projektu Pressburg-Prešporok-Poszony

licencia ilustracie	1500,00
aut. prava hra bratislava	5000,00
aut. prava hra academia	5000,00
graf dizajn hra	800,00
korektury sj	20,00
tlac- hra	82,20
textilne vrecuska	334,11
preklad hra	99,00
kocky na hru	237,00
moridlo	27,00
etikety- hra	132,38
kolieska- hra	459,50
balik	16,00
tlac- ponuky hra	11,76
preprava hry	200,00
tlac- ponuky	22,05
tlac Tiskarna	10 000,00
sklad 3 mesiace	50,00
Spolu:	23.991,00

Príloha č. 3

Čestné vyhlásenie realizátora, že je držiteľom majetkových práv autorov projektu

Čestne vyhlasujem, že „kultúrno-vzdelávací a kultúrno-výchovný projekt Pressburg-Prešporok-Poszony“ je pôvodné autorské dielo a NABALI, s.r.o., IČO 47942584 so sídlom na Björnsonovej 12, 811 05 v Bratislave, je držiteľom majetkových práv autorov uvedeného diela.

V Bratislave:

26.11.2015

NABALI, s.r.o.

Eva Činčalová, konateľ

Karin Hronská, konateľ