

Společenská desková hra



Společenská hra, co dostala se Vám do rukou,
Tak trochu je inspirací i netradiční naukou.
Oco se ve hře musíte snažit je snad jasné,
Možná Vás přenese do časů již doby dávné.
Idnešní generace si může vzít příklad,
Kolik klubů stomiků začlo tenkrát vznikat.
Užitečných skutků se spousta povedlo,
Přidejte se do hry vždyť nejste nemehlo.
Říkáváte, že bez Vás to jistě také půjde,
Inu, pochybujete nebo Vám schází i vůle.
Dejte se do hry a na nic už nečekejte,
Empaticky se k ostatním zachovejte.
Ještě připomínka jedna by tu byla,
Samo se v životě nikdy nic neudělá.
Energii spolkům i Vy můžete přidávat,
! Nenechte se pobízet a přijďte se podívat !

Pravidla hry

Stomiku, nedej se!

Cíl hry

- Dostat své figurky do domečku odpovídající stejné barvě figurek a tím založit spolek stomiků.

Výchozí situace

- Na začátku hry stojí figurky na kruhových polích vně hracího plánu.

Hra

- Na začátku má každý hráč **3** pokusy k tomu, aby hodil „6“ a mohl si nasadit první figurku na nástupní pole (se stomasestrou). Nepodaří-li se mu hodit „6“ pokračuje v házení další protihráč.
- Po hození „6“ a nasazení figurky na nástupní políčko hází hráč ještě jednou, a posunuje ve směru hodinových ručiček o tolik polí, kolik padne na kostce. Padne-li opět číslo „6“, hráč může házet ještě jednou nebo nasadit další figurku do hry.
- Při vícenásobném hodu kostkou (po šestce nebo šestkách), lze hody rozdělovat mezi více figurek. Když hráči padne například „6“ a „3“ může postoupit jednou figurkou (pokud už je ve hře) o **6** polí a druhou o **3** pole, nebo jedinou figurkou součtem tj. o **9** polí. Může taky jednu nasadit (pokud je ještě co) a hrát buď přímo s ní o **3** pole nebo ji nechat na startovišti a o **3** pole postoupit jinou ve hře.
- Tahů se nelze vzdát! Všechny hody musí být využity, kromě čekání na vstup na cílové pole.
- Při postupu překračuje hráč v cestě se nacházející figurky protihráčů i své vlastní. Všechna překročená pole se náležitě počítají.
- Cílová barevná pole mohou figurky obsadit teprve tehdy, když hráči padne tolik bodů, kolik k dosažení určitého místa na pole potřebuje, může i využít rozdělení vícenásobného hodu kostkou (po šestce nebo šestkách).
- Jestliže hráč postoupí na pole s logem firmy distribuující stomické pomůcky, nebude hrát jedno kolo hry, aby měl dostatek času si prohlédnout pestrý sortiment, který daná firma nabízí, nemusí se hráč obávat jakéhokoliv omezení ve hře. Jakmile na něj přijde řada v hodu kostkou, číslo které mu padne jako bonus vynásobí dvěma.



Jak postupovat při střetu dvou figurek na jednom poli

- Jestliže některá figurka vstoupí na políčko, kde už stojí soupeřova, bude se postupovat takto:
- Pokud se sejde několik figurek na poli se stomasestrou, je to běžná praxe, že při návštěvě stomaporadny se spolu stomici mohou setkat...
- Pokud se sejde několik figurek na poli s logem firmy distribuující stomické pomůcky, v praxi se tak stomici mají možnost zúčastnit odborné prezentace dané firmy...
- Pokud se sejde několik figurek na běžném poli, což se běžně nestává, jelikož stomik se velmi nesnadno rozpoznává mezi ostatními lidmi. Je zapotřebí se zastavit na kus řeči a zjistit důležité informace k vyhodnocení situace. Vše se vyhodnotí dvěma hody kostkou.

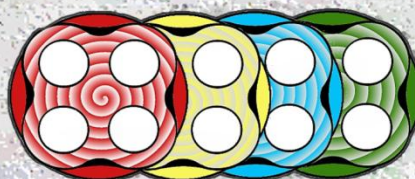
A to přesně v tomto pořadí:

- A** **1. hod** - provede hráč, který přistoupil na pole jako druhý. Pokud mu padne liché číslo „1“, „3“, „5“, (je zřejmé, že stomik má jisté potíže a hledá přiměřenou pomoc, má přitom štěstí, že potkal stomika, školeného dobrovolníka). Následně provede **2. hod**.
- B** **2. hod** - Padne-li číslo „1“, „2“, „3“. Postoupí hráč na nejbližší pole se stomasestrou, a to ve směru cesty. Padne-li číslo „4“, „5“, vrátí se hráč na nejbližší pole se stomasestrou a to proti směru cesty. Padne-li číslo „6“, vrací se hráč zpět na své nástupní pole se stomasestrou.
- C** Pokud hráči, který přistoupil na pole jako druhý při **1. hodu** padne sudé číslo „2“, „4“, „6“, (je zřejmé, že on jako dobrovolník se setkal se stomikem, který stojí o radu). Předá tedy kostku soupeři, aby mohl provést **2. hod** on, a postup bude následovat jak je uvedeno v bodě **B**.

Ukončení hry

- Hra končí, až se dostanou všechny figurky přes celý hrací plán na cílová pole (spolky), tj. na 4 stejnobarevná pole ve středu herního plánu. Ten, komu se to nejdříve podaří, vyhrává. Ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, až se i oni dostanou figurkami na svá cílová pole. A tím založí další spolky stomiků.
- Toto je podrobný návod ke hře. Nemůže ovšem do detailu obsahovat všechny herní situace a varianty. Výjimečně se může vyskytnout situace, která není v návodu blíže popsána a rozvedena. V takovém případě pak rozhoduje:
1. Nejlogičtější vysvětlení. 2. Názor většiny.

Výchozí kruhová pole vně hracího plánu



Nástupní pole se stomasestrou



Cílová pole



pole s bonusem

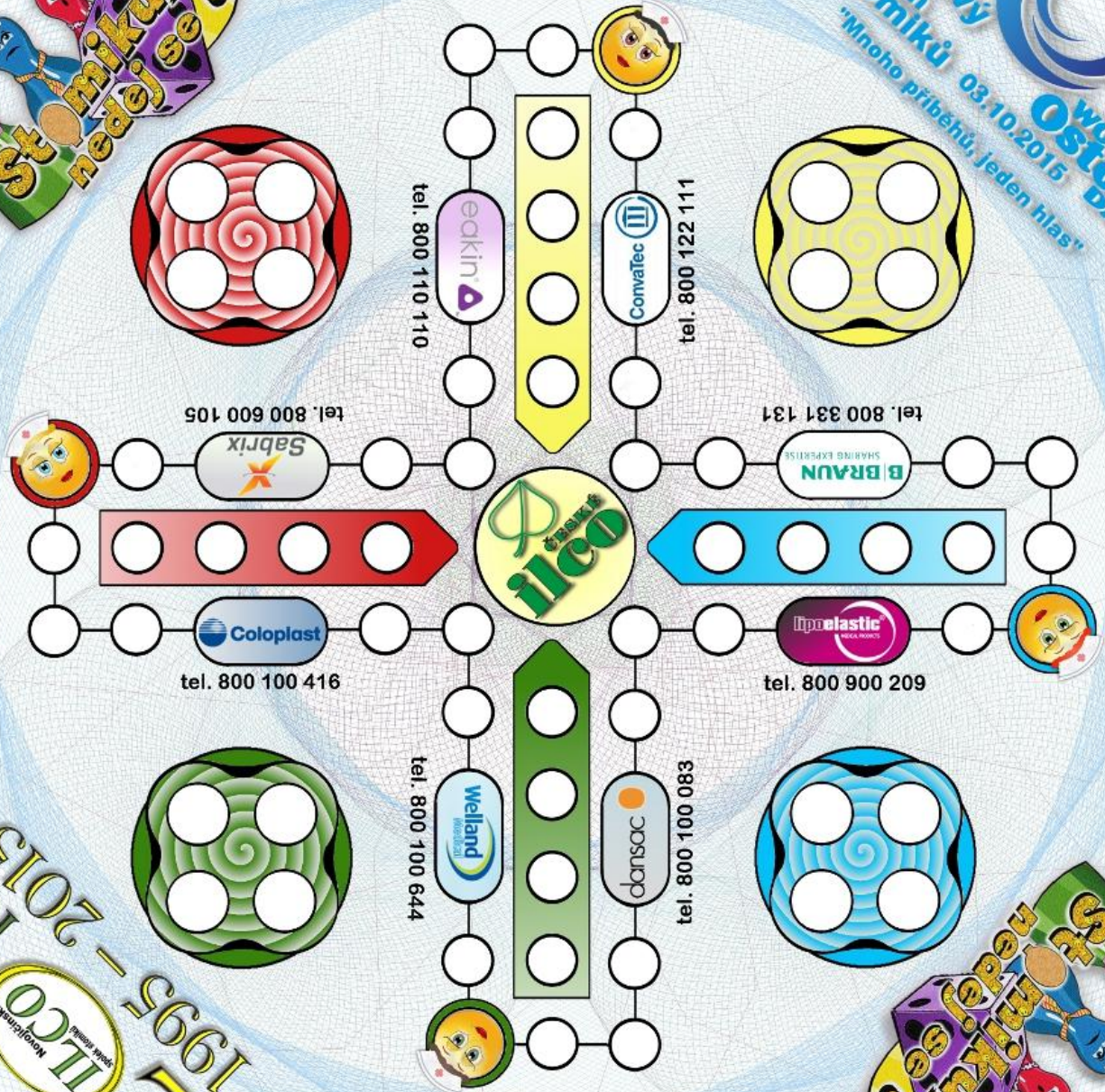


Hrací plán

Světový
den
stomiků 03.10.2015
"Mnoho příběhů, jeden hlas"
WORLD
OSTOMY
DAY



1995 - 2015 let
ilco
Kongresová



ilco ČESKÉ

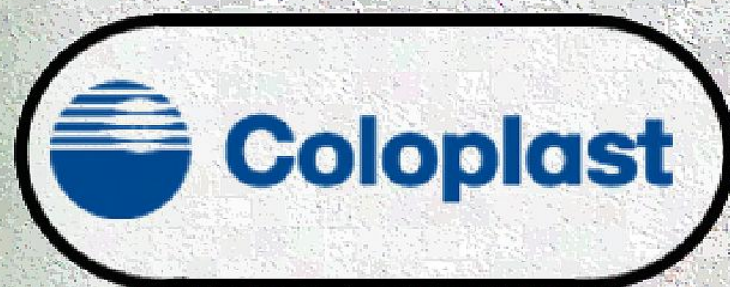
Firmy dodávající stomické pomůcky



infolinka:
tel: 596 636 107
Mobil: 775 715 477
www.pohlcovac-pachu.cz



Bezplatná infolinka:
tel: 800 331 131
www.bbraun.cz



Bezplatná infolinka:
tel: 800 100 416
www.coloplast.cz



Bezplatná infolinka:
tel: 800 122 111
www.convatec.cz



Bezplatná infolinka:

tel: 800 100 083

www.dansac.cz



Bezplatná infolinka:

tel: 800 110 110

www.eakin.cz



Bezplatná infolinka:

tel: 800 900 209

www.lipoelastic.cz

cz.facebook.com/stomieci



Bezplatná infolinka:

tel: 800 600 105

www.sabrix.cz



Bezplatná infolinka:

tel: 800 100 644

www.ja-zdravotnickepotreby.cz