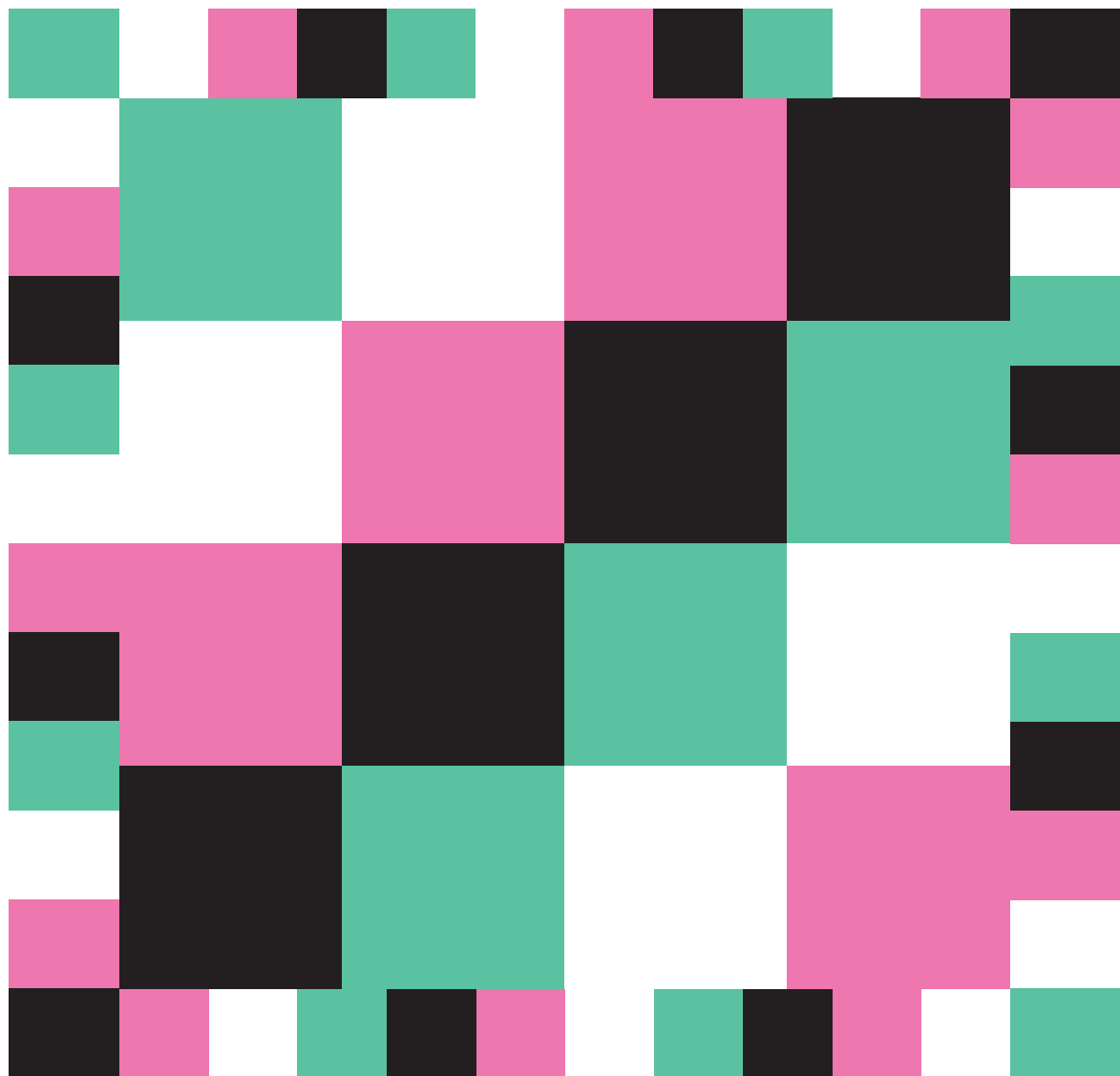


# OKTOGRAM



PRAVIDLA HRY

# OKTOGRAM

## PRAVIDLA HRY

3 - 7 hráčů	VĚK
10 - 20 min na hru	10-99+

Hra obsahuje 102 karet:

6 karet postav

30 karet sdílení

31 karet s komentáři

11 karet like [lajk]

9 karet s požadovaným počtem komentářů

15 karet chobotnice

Hra Oktogram je fiktivní a má smyšlenou zápletku, **ale mnohé z toho, co se děje při hraní hry, lze aplikovat ve skutečném životě.** Cílem hry je simulovat sociální sítě, jejich algoritmy a filtrační a informační bubliny. Vyšším účelem je kromě zábavného hraní hry také představení jevů, které se ukazují na sociálních sítích a rovněž i vytváření prostředí a situací, ve kterých se hráči mohou ocitnout. Cílem je tedy nabídnout zkušenosti a informace, které hráčům v budoucnu pomohou pochopit, jak sociální sítě fungují a jak se ve zmíněných situacích zachovat.

## Než začnete hrát

### Vyberte karty

Karty mají dvě barvy: zelenou a růžovou (rozpoznatelné také podle symbolu +). Zelené jsou základní karty, které se používají v každé hře. Růžové jsou doplňkové karty, které se používají pouze při hře ve větší skupině nebo při výběru obtížnější úrovně. Jinak je hráči oddělí od hromádky. Počet karet chobotnice se nikdy nemění.

## Příběh

### Přečtěte příběh:

“Vítejte v roce 2150, v daleké předaleké galaxii... galaxii obývají stvoření zvaná Bublinauti. Žijící ve svých bublinách, si nemohou udělat žádné nové přátele a mají jedno společné: přístup ke stejné sociální síti – Chobotnici. Tato sociální síť jim však bohužel příliš neprospívá, jelikož je téměř nemožné si tam najít nové přátele. Proč tomu tak je? Protože tato sociální síť byla pod pevnou kontrolou podlé a nepřátelské Chobotnice. Všichni Bublinauti díky algoritmům dostávali pouze informace, které jim byly příjemné, a byli v kontaktu pouze s Bublinauty se stejnými názory: tím pádem byli uzamčeni v informačních a sociálních bublinách.

Nyní je řada na vás, abyste situaci vzali do vlastních rukou. Poražte chobotnici, pomozte Bublinautům navázat nová spojení v síti a staňte se hrdinou, kterého si zaslouží!”

## Průběh hry

### 4.1. Cíl

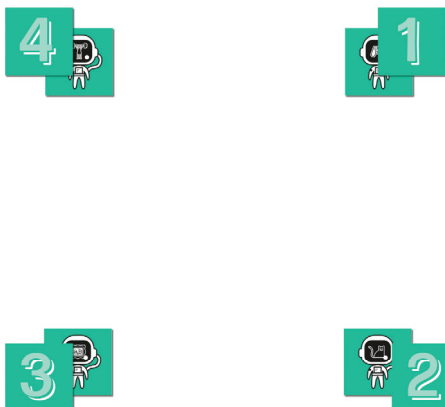
Hlavním cílem hry je propojit všechny postavy pomocí hracích karet. Každá z postav by měla být propojena, včetně spojení vytvořených šikmo přes hrací desku. Je důležité, aby každé připojení bylo pouze jednosměrné.

### 4.2. Start

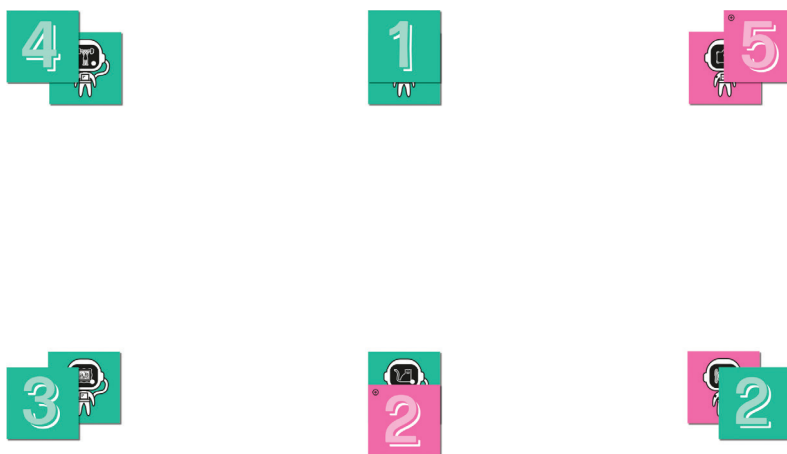
Každá z postav má předem stanovený zájem, který určuje, které karty sdílení lze umístit vedle karty postavy. Na začátku hry je náhodně vylosováno tolik karet s čísly, kolik je postav ve hře. Tyto karty určují počet karet komentářů nutných k navázání spojení s každou postavou. Karty postav se pokládají na herní desku ve vrcholech pomyslného čtverce. Na každou z postav se pak položí jedna z vylosovaných karet s číslem.

Základní verze hry se hraje se čtyřmi postavami, zatímco verze se dvěma dalšími postavami je určena pro pokročilejší hráče, kteří chtějí zvýšit obtížnost. Doporučuje se také hrát se všemi

šesti postavami, pokud chcete hru hrát ve větším počtu hráčů (pět a více).



Obrázek: Zahájení hry se čtyřmi postavami

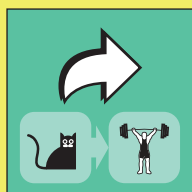


Obrázek: Zahájení hry se šesti postavami

### 4.3. Hrací karty

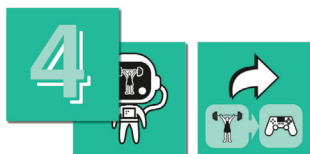
Existují tři hlavní typy hracích karet: sdílení, komentáře a like [lajk]. Hrací karty také obsahují karty určující počet požadovaných komentářů, karty postav a karty chobotnic. Každé kolo se začíná jiná osoba líznutím karty Chobotnice

(po směru hodinových ručiček). Na začátku každého kola si hráči líznou dvě karty z balíčku. Hráči nemusí své karty schovávat a mohou je ukázat ostatním. Během kola mohou zahrát žádnou, nebo jednu kartu (pokud speciální karta neurčuje jinak, viz část o kartách chobotnic). S umístěním karty může začít kdokoli, přednost má však ten, kdo kartu Chobotnice vytáhnul.



## SDÍLENÍ

Karty sdílení představují počáteční bod spojení. Obsahují dva symboly zájmu spojené se šipkou. Tyto karty jsou umístěny tak, že symbol zájmu ve spodní části šipky je vedle postavy s odpovídajícím symbolem zájmu. Současně by karty sdílení měly směřovat k postavě, jejíž symbol zájmu odpovídá symbolu na špičce šipky. Během prvních kol hry je ideální, aby hráči, kteří mají na ruce karty sdílení, hráli jako první. To se může změnit v pozdějších kolech, kde budou karty sdílení umístěny mezi všechny nebo téměř všechny postavy a bylo by méně důležité je hrát jako první. Pokud se hráči rozhodnou zahrát karty sdílení, musí také vymyslet příběh, který spojuje oba symboly na kartě, kterou hráli, tento příběh bude použit později během hry.

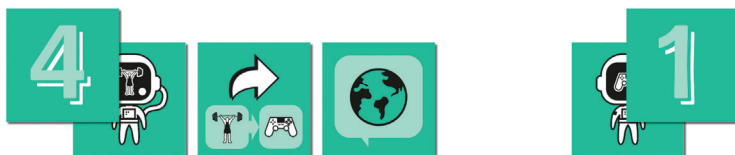


**Příklad:** Chcete spojit dva Bublinauty ve směru zleva doprava. Příklad příběhu může být: Sportovec hrál online hru.



## KOMENTÁŘ

Karty komentář představují hlavní prvek spojení. Na každé z karet je postava nebo předmět. Hráč, který zahraje kartu komentáře, ji může umístit pouze vedle již umístěné karty sdílení. Pokud hráč umístí kartu komentáře, musí přijít s rozšířením příběhu, který již mezi dvěma postavami existuje, jak je již určeno umístěnou kartou sdílení.



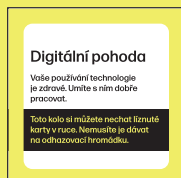
**Příklad:** Tyto dva Bublinauti musíte spojit pomocí komentáře, vybrali jste si obrázek planety. Příkladem může být příběh: Sportovec hrál online hru, zatímco cestoval po celém světě kvůli soutěži.



## LIKE [LAJK]

Karty like představují konečný bod spojení. Kdykoli mezi dvěma postavami stojí karta sdílení a dostatečné množství karet komentářů, může hráč v tomto spojení položit kartu like vedle již umístěných karet komentářů. Tímto se spojení považuje za dokončené.

Na konci každého kola hráči položí nezahrané karty stranou na vyřazovací kupičku. Když dojde hlavní hrací balíček karet, tato vyřazovací kupička se zamíchá a slouží jako nový hlavní hrací balíček.



## CHOBOTNICE

Průběh hry lze ovlivnit speciálními kartami chobotnice. Lízají se od druhého kola. Než si hráči líznou z balíčku své karty pro dané kolo, jeden z hráčů si lízne vrchní kartu z balíčku chobotnic a nahlas přečte její obsah. Karty chobotnic představují různé fenomény, se kterými se lze na sociálních sítích setkat. Jejich hlavní funkcí je ovlivnit průběh kola, pro který byly vylosovány. Každá z karet popisuje omezení, které je následně aplikováno pro dané kolo, a hráči musí hrát karty nebo vykonat činnost podle daného popisu na kartě. Po dokončení kola je aktivní karta umístěna na samostatný vyřazovací balíček pro karty chobotnic. Poté, co byly zahrány všechny karty chobotnice, balíček karet chobotnice se otočí, zamíchá a slouží jako nový balíček chobotnic.

## NÁPADY NA CVIČENÍ PRO KARTY INFOTRES, INFORMAČNÍ POTŘEBA A MULTITASKING CHOBOTNICE

Tato cvičení jsou aktivací, která může pomoci s digitálními nemocemi způsobenými používáním technologií. Na kartě chobotnice můžete najít výzvu k provedení cvičení. Je jen na vás, kterou si vyberete.

### DRŽENÍ TĚLA A KRKU

- A) **Zatáhnutí brady** – Narovnejte se, zatáhněte bradu dozadu, abyste vytvořili dvojitou bradu. Opakujte 10krát.
- B) **Pratažení krku** – Ukleňte hlavu do strany. Držte pozici po dobu 20-30 sekund, poté vyměňte strany.
- C) **Výdech** – Skloňte hlavu s rukama za zády. Při výdechu přitáhněte hlavu k hrudníku, stáhněte lokty k sobě a lehce zakulaťte horní část zad. Uvolněně dýchejte a snažte se v této poloze vydržet alespoň 15-30 sekund.

## OČI

A) Rychle mrkejte – 20x mrkněte, poté zavřete oči a třikrát se zhluboka nadechněte.

B) Kroužení očí – Nehýbejte hlavou a pohybujte pouze očima. Nejprve se podívejte doprava, pak nahoru ke stropu, doleva a nakonec dolů na zem. Opakujte 5x. Můžete kroužit očima na obě strany.

C) Cvičení s dlaněmi - Rychle o sebe třete dlaně, dokud nebudou teplé, a poté si je pohodlně přiložte na oči, aby jimi nepronikalo žádné světlo. Dýchej z hluboka.

## RUCE

A) Modlitební pozice - Položte dlaně k sobě, prsty směřující nahoru a lokty roztažené do stran. Držte tuto pozici po dobu 30 sekund.

B) Protahování dlaně - Jednou rukou uchopte prsty druhé ruky, kterou budete držet nataženou, a vydržte v pozici 30 sekund. Při cvičení můžete ruce propínat a nataženou ruku otáčet směrem dolů a nahoru.

C) Kruhy - Dělejte svým zápěstí malé kruhy. Kružte rukami na obě strany 10krát ve směru a proti směru hodinových ručiček.

## 4.5. Zkušební kolo

Následuje popis zkušebního kola hry.

Neexistuje **žádné stanovené pořadí hry** - hráči se mezi sebou rozhodují, kdo kdy bude hrát.

V případě, že se jedná o první kolo hry, pak toto kolo nezahrnuje akce popsané v tomto odstavci. Kolo začíná tím, že jeden z hráčů vytáhne horní kartu z balíčku chobotnic, přečte obsah karty ostatním hráčům a položí kartu vedle balíčku chobotnic stranou s popisem nahoru.

Pokud karta chobotnice (pouze líznutá podle předchozího odstavce) neurčuje jinak, **každý hráč si lízne dvě karty** z hracího balíčku. Poté začíná kolo. Během prvních kol hry se hráčům, kteří mají v ruce kartu „sdílení“, doporučuje zahrát tyto karty jako první. Během pozdějších kol hry, kdy byly podíly umístěny mezi všechny nebo téměř všechny postavy, se doporučuje hráčům s kartami komentářů, aby je zahráli jako první.

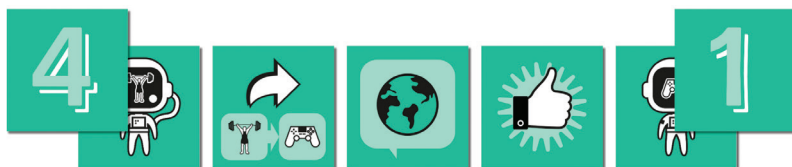
Pokud hráč hraje kartu sdílení, musí také **vymyslet základ příběhu**, který spojuje zájmy zobrazené na zahrané kartě. Pokud hráč

zahraje kartu komentáře, musí rozšířit stávající příběhovou sadu kartou sdílení tak, aby zahrnovala také symbol nebo postavu zobrazenou na umístěné kartě komentáře. Kartu komentáře mohou umístit pouze v případě, že ostatní hráči určí, že toto rozšíření příběhu je dostatečně dobré.

**Pokud chce hráč zahrát kartu like**, může tak učinit pouze tehdy, když ji umístí vedle spojení, které již obsahuje kartu sdílení a dostatečný počet karet komentářů, jak je určeno kartou s číslem pod postavou, ke které spojení směřuje.

Během kola může **hráč zahrát maximálně jednu kartu** (pokud není uvedeno jinak kartou chobotnice platnou pro dané kolo). Hráči také nemusejí hrát žádné karty, pokud nechtějí nebo není dostatek místa, kam by své karty mohli umístit.

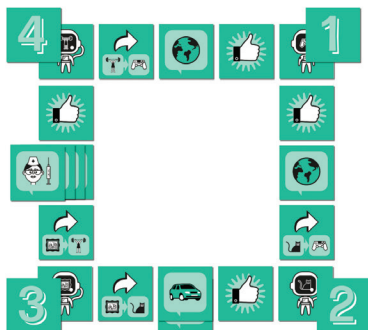
Poté, co všichni hráči buď zahráli kartu, nebo se rozhodli nehrát žádnou, **kolo končí** a hráči umístí své zbývající karty na vyřazovací kupičku. Poté se karta chobotnice aplikovaná pro toto kolo položí do vyřazovacího balíčku karet chobotnice a nové kolo začíná tím, že si hráč lízne novou kartu chobotnice.



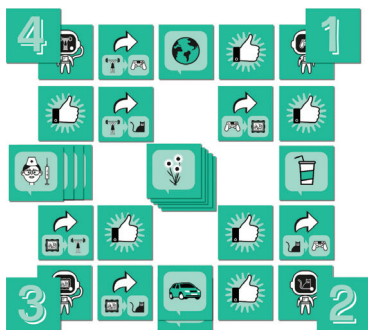
Obrázek: Jak může vypadat spojení mezi dvěma Bublinauty

#### 4.6. Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy se hráčům podaří vytvořit spojení mezi všemi postavami ve hře. Je také možné nastavit maximální počet hraných kol; v tomto případě by hra skončila při dosažení tohoto počtu kol nebo spojením všech postav před tím. Dalším možným omezením dokončení hry je stanovení časového limitu.



Obrázek: Všichni Bublinauti spojení v řadách



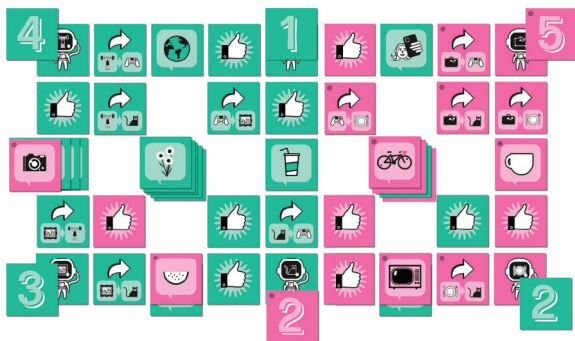
Obrázek: Dohraná hra se spojením v řadě i napříč

#### 4.6. Rozšíření obtížnosti

Pro hráče, kteří již dostatečně ovládají herní mechanismy, existují možnosti, jak zvýšit obtížnost hry.

První z nich je možnost **změnit způsob fungování systému komentářů**. V této rozšířené verzi, pokud chce hráč zahrát kartu komentáře, musí nejen vymyslet příběh, který spojuje symboly na příslušné kartě sdílení, ale také symbol na kartě komentáře a symboly na všech již umístěných kartách komentářů (pokud nějaké již jsou) ve spojení.

Další možností pro zvýšení obtížnosti je **zvýšení počtu herních postav** ze čtyř na šest. V tomto případě hráči vloží další karty (které jsou odlišeny barvou) z balíčku rozšíření do hracího balíčku. Postavy jsou umístěny na hrací desce ve vrcholech pomyslného obdélníku i uprostřed jeho delších stran.



Obrázek: Úspěšně spojené postavy se 6 Bublinauty

Hra se šesti postavami končí buď dosažením posledního kola, pokud byl stanoven maximální počet kol, dosažením časového limitu, pokud byl stanoven, nebo spojením všech postav. V tomto případě není nutné spojovat postavy umístěné ve vrcholech obdélníku a před začátkem hry se můžete rozhodnout, zda chcete provést také křížové spojení nebo ne.

## O HŘE

Hra byla vyvinuta v rámci programu FAKE kNOw MORE, ve kterém se zaměřujeme na rozvoj sebeuvědomění mladých lidí jako základu pro budování odolnosti vůči dezinformacím. Ukazujeme, jak emoce a osobní zkušenosti ovlivňují příjem informací, které se k nám dostávají, a tím i naši náchylnost k dezinformacím.

Herní design od Fakescape, z.s.

Jmenovitě: Tereza Kráčmarová, Michaela Králová,

Markéta Jasanská a Ondřej Kužlík. Grafický design od yvans.

Pokud jste pedagog, více informací a metodiky pro hru a další související témata naleznete na stránkách [www.fakescape.cz](http://www.fakescape.cz)



# OKTOGRAM

Partneři projektu:



Fundacja  
Szkoła z Klasą



Sponzorováno:

European **MEDIA AND  
INFORMATION** Fund

Managed by  
Calouste Gulbenkian Foundation

Projekt FAKE kNOw MORE vede Nadace School with Class ve spolupráci se Demagog Association (Polsko), Fakescape (Česká republika), Smilemundo (Španělsko) a Adfaber (Rumunsko) s podporou EMIF spravovaného Calouste Gulbenkian Foundation.

Výhradní odpovědnost za jakýkoli obsah podporovaný Evropským mediálním a informačním fondem nese autor (autoři) a nemusí nutně odrážet postoje EMIF a partnerů fondu, nadace Calouste Gulbenkian a Evropského univerzitního institutu.