

Prokope, nezlob se !

Anotace ke hře

Generál Laudon ztratil na cestě do Nového Jičína slavnostní klobouk. Bez něj nesmí vstoupit do města ani se vrátit na císařský dvůr.

Na pomoc mu přichází kloboučník Prokop – a spolu s ním i vy!

Staňte se jeho pomocníky a vydejte se v atmosféře historického Nového Jičína na dobrodružnou cestu kloboučnickým řemeslem. Budete shánět kůži, stuhy a peří, čekat na obarvení plsti, řešit špatně ustřižený filc i zloměné nůžky. Pomůže vám tovaryš nebo generálův pobočník, ale místní tržnice, bouřka, kašna na náměstí či městské hradby vás mohou zdržet.

Kdo zvládne překonat všechny nástrahy a doručit dokončený klobouk Laudonovi jako první, ten vyhrává!

Čeká na vás obří hrací plocha, půlmetrové figurky a spojení zábavy, pohybu i historie města přímo ze srdce Nového Jičína.

Rozvržení hrací desky

- **Rozměr plachty:** 4 × 5 m.
- **Velikost jednoho pole:** cca 40 × 40 cm (dobře čitelné i při figurce 0,5 m a dostatek s dostatkem prostoru pro popisky k poli). Na délku strany se vejde zhruba 10–12 polí, což dává prostor pro cca **50 hracích polí celkem**.
- **Tvar cesty:** hadovitá (“cikcak”), aby byla přehledná a využila plochu.
- **Start:** vlevo dole (Dílna kloboučníka).
- **Cíl:** vpravo nahoře (Generál Laudon).
- **Rozcestí:** přibližně uprostřed plachty – hráč si vybere, zda půjde kratší cestou (s více překážkami) nebo delší, ale bezpečnější trasou.

Vizuál a design

- **Barevné pole:**
 - Zelená = pomoc (posun vpřed).
 - Červená = překážka (zpět, stop).
 - Modrá = úkol (říct rým, vyjmenovat klobouky...).
 - Žlutá = rozcestí.
- **Symboly:** ikonky (nůžky, nitě, šišák, klobouk, kůže, peníze, trh, bitva, zbroj, generál).

Návrh struktury polí (cca 50 polí)

Nad rámec běžných herních polí, jsou ve hře uvedena speciální pole, která (podobně jako ve stolní hře Z pohádky do pohádky) . Ta určují, zda-si hráč cestu zkrátí (zelené pole, posunem vpřed) nebo se potká s překážkou (červené pole, posun vzad), dostane úkol (modré pole) nebo se zastaví na rozcestí a rozhodne se kudy dál (žluté pole).

1. STARTOVNÍ ZÓNA

- **Pole 1:** „Dílna kloboučníka Prokopa – tady začínáš“
-

2. PRVNÍ ÚSEK (10 polí)

- **Pole 3:** „Došla ti nit – vrať se o 2 pole“
 - **Pole 6:** „Získal jsi kůži – posuň se o 2 pole vpřed“
 - **Pole 8:** „Zastavil ses u kašny na náměstí – stojíš 1 kolo“
 - **Pole 9:** „Zákazník chce jinou barvu – stojíš 1 kolo“
-

3. DRUHÝ ÚSEK (10 polí)

- **Pole 12:** „Generál ti dal zálohu – hod' znovu“
 - **Pole 14:** „Zapomněl jsi objednat stuhu – vrať se o 3 pole“
 - **Pole 16:** „Na cestě tě zdržela bouřka – vrať se o 1 pole“
 - **Pole 17:** „Zkrátil sis cestu přes tržiště – posuň se na pole 21“
 - **Pole 19:** „Nůžky se zlomily – stojíš 1 kolo“
-

4. ROZCESTÍ

- **Pole 20:** „Rozcestí – zvol si cestu: přes tržiště (kratší, ale více pastí) nebo přes dílnu (delší, bezpečnější).“
-

A) Kratší cesta (12 polí → více překážek)

- **Pole 22:** „Nemáš správnou kůži – vrať se na pole 18“
 - **Pole 24:** „Zastavil tě městský strážný u hradeb – stojíš 1 kolo“
 - **Pole 25:** „Pomohl ti tovaryš – vpřed o 2 pole“
 - **Pole 27:** „Špatně ustřižený filc – vrať se o 3 pole“
 - **Pole 28:** „Uvázl jsi v davu na tržišti – stojíš 1 kolo“
 - **Pole 30:** Spojení s hlavní trasou
-

B) Delší cesta (20 polí → méně překážek)

- **Pole 22:** „Dostal jsi nový střih – posuň se o 1 pole vpřed“
 - **Pole 25:** „Kolega ti půjčil nůžky – hod’ kostkou znovu“
 - **Pole 27:** „Obdivuješ radnici – stojíš 1 kolo“
 - **Pole 29:** „Čekáš, až se usuší látka – stojíš 1 kolo“
 - **Pole 33:** „Na cestě ses vyhnul louži – vpřed o 1 pole“
 - **Pole 35:** „Vyrobit jsi elegantní ozdobu – vpřed o 2 pole“
 - **Pole 38:** „Mistr tě poslal po uhlí do dílny – stojíš 1 kolo“
 - **Pole 40:** Spojení s hlavní trasou
-

5. POSLEDNÍ ÚSEK (10 polí do cíle)

- **Pole 42:** „Generálův pobočník tě chválí – vpřed o 2 pole“
- **Pole 44:** „Zakopl jsi u městské kašny – zpět o 1 pole“
- **Pole 45:** „Chybí ti peří na ozdobu – vrať se o 2 pole“
- **Pole 47:** „Vyjmenoval jsi tři druhy klobouků – posuň se o 1 pole vpřed“
- **Pole 49:** „Zdržel tě průvod na náměstí – stojíš 1 kolo“
- **Pole 50 – CÍL:** „Generál Laudon dostává klobouk – VYHRÁVÁŠ!“

Časová dotace a herní varianty

Rychlá verze (cca 10–15 minut)

- Hraje se pouze s **jednou figurkou** na hráče.
- Hráči využívají **kratší trasu přes tržnici** (cca 25–30 polí).
- Některé úkoly lze zjednodušit (např. místo vyjmenování tří druhů klobouků stačí dva).

Vhodné pro rodiny s menšími dětmi nebo návštěvníky, kteří se chtějí jen krátce zapojit.

Standardní verze (cca 20–30 minut)

- Hraje se s **dvěma figurkami** na hráče, které musí dojít do cíle.
- Hráči mohou volit cestu: kratší s více překážkami, nebo delší, ale bezpečnější.
- Úkoly se plní v plné podobě (např. vyjmenování tří klobouků, rýmování apod.).

Ideální pro návštěvníky, kteří chtějí strávit více času, hrát naplno a poznat řemeslo i lokální kolorit města.

Herní plachta – koncept

Návrh konceptu hrací plachty (4×5 m) s cestou o 50 polích, kde jsou vyznačena speciální pole: start, cíl, pomocná, překážková, úkolová a rozcestí.

(nejedná se o vizuální návrh, pouze schéma pro představu o poměru normálních hracích polí a speciálních hracích polí)

+2	42	43	44	45	-2	47	48	49	CÍL
40	39	38	37	-3	35	34	33	32	ROZCESTÍ
Stůj 1	22	23	24	25	Hoď znovu	27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	+2	12	-2
START	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Koncept grafiky herního pole hry „Prokope, nezlob se!“

1. Struktura políček:

- Políčka jsou velká, snadno rozeznatelná, v jasných kontrastních barvách: zelená, červená, modrá a žlutá.
- Každá barva může symbolizovat typ akce nebo události:
 - **Zelená** – bezpečné pole, bonusový tah nebo odpočinek
 - **Červená** – nebezpečí, ztráta tahu, napomenutí
 - **Modrá** – speciální otázka, edukační úkol
 - **Žlutá** – náhoda, překvapení, sbírání odměn

Příklad pouze pro ilustraci:



Ilustrační styl pozadí herního pole

Ilustrační styl hry vychází z originálního perkoresebného provedení s plnobarevnou výplní. Provedení hracího pole bude provázet humor a kreativní nápaditost, která tematizuje Nový Jičín, jako město klobouků s kloboučnickým řemeslem, vrací se k architektonickým historickým monumentům města i historii a příběhu generála Laudona i postavě kloboučníka Prokopa.

Moodboard:



Materiál pro hrací plochu (4 × 5 m)

PVC autoplachta (Frontlit / Banner PVC, 450–650 g/m²)

- Používá se na reklamy, bannery, zastávky MHD.
- **Výhody:** velmi odolná, pevná, voděodolná, omyvatelná, dobře se čistí vlhkým hadříkem.
- **Váha:** cca 12–15 kg).
- **Srolovatelná** – lze smotat na válec o průměru cca 30–40 cm.
- Vhodná i pro občasné přenášení.

Instalace

- **Podklad:** gumová podložka nebo filc, aby plachta neklouzala.
- **Čištění:** vlhký hadřík, běžný saponát.
- **Skladování:** srolovat na válec, chránit papírovou nebo textilní roličkou či PVC tubou

Potisk

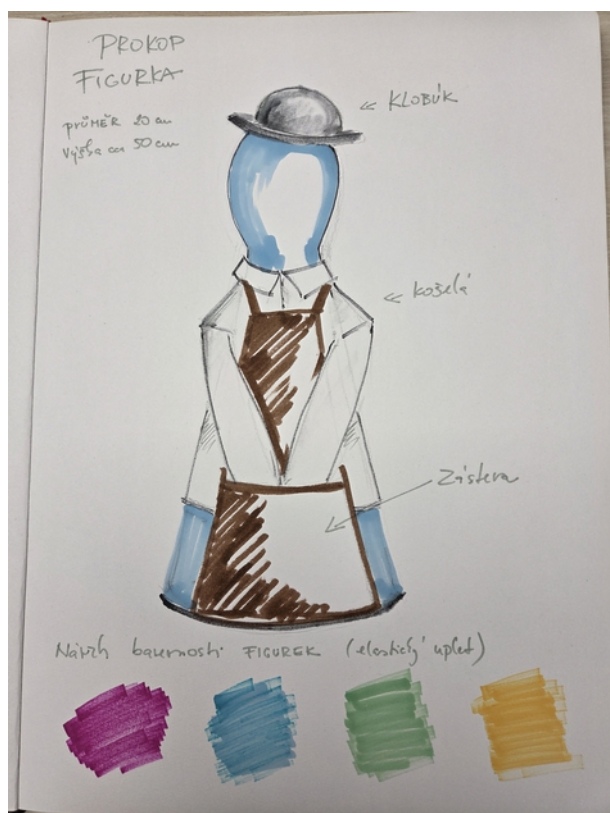
- **Digitální tisk** přímo na plachtu (UV tisk nebo solventní tisk).
- Povrchová **ochranná laminace** nebo **lak** → zvýší odolnost proti škrábancům a usnadní údržbu.
- Ilustrace formou **digitální perokresby**:
 - Linkové kresby + barevné plochy (pole barevně rozlišená: zelená, červená, modrá, žlutá).
 - Symboly v polích (nůžky, kůže, peníze, peříčko, generál, dílna).
 - Vtipně kreslená figurka **kloboučníka Prokopa** – jednotící prvek.

Figurky

- **Výška:** cca 50 cm, průměr základny cca 20 cm.
- **Materiál a výroba:** figurky budou vytvořeny podle výtvarného návrhu grafika, pomocí **3D modelace** a **3D tisku** (dutý tisk).
- **Stabilita:** dutinka v základně bude vyplněna kovovou zátěží (např. šroubky či olůvky), což zajistí stabilitu. Spodní strana bude podlepena **filcem** či **ochrannou podložkou**, aby se nepoškodila hrací plocha.
- **Povrchová úprava:** po vytištění se figurky obrousí a následně budou opatřeny ilustracemi inspirovanými postavou **Prokopa Kloboučníka** – tedy stylizace s buřinkou, knírkem a zástěrou.

- **Barevné odlišení:** 4 barvy (každá barva 2 figurky), aby byla hra vhodná pro více hráčů.
-

Skica:



Kostka

- velký molitanový blok 30×30 cm.
- lehce omyvatelný, odolný
- tečky: digitální tisk, vylis nebo nažehlovací fólie