

Rory's Story Cubes®

Kdo četl Barvu kouzel (myslím, že Pratchett byl aspoň v Čechách mezi skauty vředycky docela populární), určitě si pamatuje, jak je rafinovaným rámováním narace veškerý děj, drobné pinožení a vůbec prostě životní peripetie bizarních hrdinů, převáděn na svůj božský základ: půtky podivné nebeské partičky, děsné parodie klasického řeckého dodekatheonu. No a narozdíl od Homéra líčí Pratchett tyhle půtky jako potrhlou hru v kostky. Nečekané události v životě Mrakoplašově, Dvoukvítkově, Hrunově a tak dále mají proto citoslovce CHRASTY CHRASTY. Ne nepodobně ve hře Story Cubes, na kterou se dnes společně podíváme.

Story Cubes, to je devět krásných těžkých kostek v kvalitní kartonové krabičce se zavíráním na magnet. Rozhodně jedno z mála originálních balení společenské hry, které nejen krásně vypadá, ale je i praktické a ... inu, to zaklapávání magnetického víčka mi působí slast, která se asi dá přirovnat k praskání bublinkové balící fólie. Ale dost už řeči: co doopravdy jsou Story Cubes?

Na šestistěnných kostkách nenajdete žádná čísla. Dokonce ani písmena (srv. Amos), nebo mozky (Zombie Dice). Na devětkrát šesti stěnách kostek je devětkrát šest různých obrázků se vším možným. Co se s tímhle zázrakem dělá, je nasnadě. Kdo je na řadě, hodí si kostkou a naváže na společně vyprávěný příběh tak, aby použil motiv na obrázku. Záleží na stylu hráče,

jestli se v příběhu zadání vtělí jako doplněk či kuriozita, nebo hlavní hybný princip děje. Očividně, nebo mezi řádky.

Auto může projet na obzoru, přivést nečekanou návštěvu nebo přejet hlavního hrdinu, to je jasné, možná si ale hrdina jen na nějaké auto vzpomněl, po nějakém autu zatoužil... Možná auto do příběhu nevjede, ale spíš v něm najednou začne chybět. Vypočítávám ty možnosti, aby bylo jasné, že tahle hra, i když vypadá jednoduše na hádání „co je to“ pomocí otázek na ano-ne, je vlastně dost fikaná... jako hádání „co je to“ pomocí otázek na ano-ne.

Zároveň je celkem jasné, že pravidla se mohou volně upravovat podle preferencí hráčů nebo situace. Může se třeba hodit všemi kostkami najednou s tím, že na začátku svého tahu si mohu vybrat, kterou použiji, nebo třeba kostku, kterou musím použít, vybere hráč po me pravici.

Poslední věc, kterou musím zmínit, je, že kromě základní sady, která se jmenuje jednoduše Story Cubes a je v oranžové krabičce, jsou ještě sady Actions v modré a Voyages v zelené krabičce. Netřeba zvlášť zmiňovat, že jednotlivé sady lze libovolně kombinovat podle jakéhokoli pravidla, které vás napadne.

Co se mně týče, nejvíc jsem si zatím užil Voyages, které vedou vaše vyprávění zadáními, jako jsou tuhla, pyramida a podobně. Naopak musím říct, že jsem tak úplně nepřišel na kloub Actions, která se opravdu snaží zadávat slovesa, jenže většina jich je poněkud abstraktních, vlastně se zdá, jako by se zadávaly spíš předložky. Základní sada je pro mě někde mezi.



Zjevnou slabinou hry zůstává, že s devíti kostkami jde vyprávět jen velmi krátký příběh. Na hráčích je, zda své vyprávění počtu kostek přizpůsobí a budou prozkoumávat možnosti žánru takovéhle miniatury, nebo budou navazovat další devítikostkovou sérii atd. Jakkoli tuhle hlavní slabinu Story Cubes nechci nijak relativizovat, zapadá dobře do toho, co se mi na téhle hře naopak líbí: zkoušení různých možností, jak drobnými pravidly hru vylepšit.