

STOPY A STÍNY 4/4/2017

herní systém

ČASOVÝ HARMONOGRAM

- 17:45 - 18:00 registrace (stačí jeden člen týmu) - DUP36, Charvátova 10, Praha 1
- 18:00 - 18:15 vysvětlení herního systému (ideálně již všichni členové týmu)
- 18:15- 22:00 městská hra Stopy a stíny
- 22:00 - 23:55 následná afterparty

HERNÍ SYSTÉM

Úkolem vašeho týmu je odhalit, jak vypadá Fantom staré Prahy a vyfotit se s ním ve FOTOBEDNĚ v cíli.

Druhotným úkolem je získat co nejvíce bodů, a to jak úspěšným **plněním aktivit u instruktorů na stanovišti**, tak **zatýkáním zločinců na virtuálním plánu**.

Po celou dobu se tým musí pohybovat pohromadě (na dohled).

JAK IDENTIFIKOVAT FANTOMA STARÉ PRAHY

V úvodu obdržíte mapu, na které budou zakreslené pozice **4 stanovišť** (označených alfa, beta, gama, delta), která je nutno **všechna** navštívit, za navštívení stanoviště vždy získáte informaci potřebnou k identifikaci Fantoma staré Prahy (není nutné splnit na stanovišti aktivitu, jen na stanoviště dojít).

JAK ZÍSKAT CO NEJVÍCE BODŮ

A) NA STANOVIŠTÍCH ALFA - DELTA

Na stanovištích, kde získáte informace k identifikaci Fantoma bude zároveň možnost splnit týmovou aktivitu, za kterou dostanete body podle úspěšnosti plnění. Za aktivitu je možno získat 0 - 40 bodů.

B) NA MÍSTECH OZNAČENÝCH V MAPĚ PÍSMENY A-Z

V mapě na místech označených A-Z najdete kódy k využití dopravních prostředků při zatýkání zločinců. Další popis této části hry najdete v samostatném souboru.

VÝSLEDNÉ POŘADÍ

Vítězný tým bude stanoven podle následujících kritérií:

- Ve výsledkové listině budou uvedeny jen týmy, které se dostaví v kompletním složení do cíle do 22:00.
- Týmy, které získaly a využily všechny informace ze všech 4 stanovišť a odhalili Fantoma
- Další pořadí bude určeno podle počtu bodů (za splněná stanoviště a počet zajatých zločinců)
- V případě rovnosti rozhoduje čas příchodu do cíle.

DOPORUČENÉ VYBAVENÍ

Čelovka nebo jiná svítidla (může se hodit i v lampami osvětleném centru Prahy), tužka.