

Cíl hry

Vaším cílem je odhalit, kdo je skutečným pachatelem tajuplného zločinu. Do děje budete zasvěceni na začátku Negativu. Jednotlivá stanoviště vám poskytují útržky příběhu ale i odkazy na další stanoviště. Na stanovištích hledáte fólie se zadáním nebo získáváte možnost komunikace s postavami z příběhu. Postav se můžete ptát na cokoli, ale každá zná jen svoji část příběhu a nemusí vám pravdivě odpovědět (dokonce i nevinné postavy mohou a budou lhát ohledně určitých informací). U postavy můžete dostat úkol, po jehož splnění získáte další indicie (stačí tedy jedna návštěva postavy během hry). Jakmile nasbíráte dostatek indicií a budete přesvědčeni o pachateli, danou postavu vyhledáte a předáte jí zatykač. Tím pro vás hra končí a řešení se dozvíte na vyhlášení po skončení hry. Hra není lineární a stanoviště nemusí mít přesné pořadí. V jednu chvíli se jich může nabízet k navštívení hned několik a je na vás, kam se vydáte dřív. Umístění stanoviště se během hry nemění a na některá se lze dostat z různých míst.

Pravidla hry

- **NEJPODSTATNĚJŠÍ PRAVIDLO** - Všechny tištěné informace jsou **pravdivé**. Naopak postavy vám říkají informace ze svého pohledu a ne vždy musí být pravdivé. Dokonce vám budou i úmyslně lhát.
- Pokud se na stanovišti nachází dvě a více kopií, tým si vezme jednu z nich. Jestliže je na stanovišti pouze **jedna kopie textu, tým si z ní vypíše informace**, které uzná za vhodné. Je povoleno si stanoviště fotit.
- V případě že během hry narazíte na **konkrétní** zmínku o místě ve městě, vždy se jedná o další stanoviště. Naproti tomu obecné výrazy jako “hráli si na parkovišti” neoznačují stanoviště. Opravdu nechceme, abyste procházeli všechna parkoviště ve městě. **Mapu Jindřichova Hradce od nás dostanete.**
- Z **každého** stanoviště vede odkaz na další, pokud není uvedeno jinak.
- Platí, že složitěji skrytá informace (například v šifře) má větší hodnotu než informace pouze někde napsaná.
- Zprávy jsou umístěny tak, aby je nezasvěcení nenalezli. Jejich objevení tak může chvíli trvat. Pokud hledání stanoviště přesáhne deset minut, zavolejte na telefonní číslo (*bude upřesněno na začátku hry*) a my vám poradíme. Cílem hry není vás zdržovat hledáním stanovišť.
- Hra nepatří mezi klasické šifrovačky, ale jde především o zážitek. Šifry tvoří pouze část hry. Mimo ně zde budou různé úkoly, fyzické aktivity atp. Aby si hru užili i hráči neznalí šifrování, všechny týmy na začátku obdrží zapečetěná řešení šifer. Informaci, kdo je pachatelem v započtených řešeních nenaleznete. Žádáme však, abyste řešení šifry otevřeli až po dvaceti minutách neúspěšného luštění. Snažíme se vytvářet netradiční hádanky a šifry, tudíž klasické šifrovací pomůcky nebudou potřebné.
- Postavy neprozradí nic, co se dozvíte na stanovištích, ale mohou vás správně navést či prozradit detaily.
- Když jiný tým komunikuje s postavou, nesnažte se poslouchat jejich rozhovor. Mohou znát jinou část příběhu, nebo si také část domysleli, a to vás může zmást.
- Necháváme si možnost vyřazení týmu, který bude intoxikovaný alkoholem nebo jinými návykovými látkami, a bude tak kazit hru (velmi vás prosíme, před hrou ani během hry nepijte alkohol ve větší míře).
- Při prohlížení zpráv na stanovištích dávejte pozor, ať vás nevidí nezasvěcení, kteří by mohli stanoviště zničit.
- Týmy si nesmí vzájemně vyměňovat informace ani si jinak pomáhat. Je zakázáno držet se v závěsu za jiným týmem s cílem nechat se vést na další stanoviště.
- Týmy se nesmí v průběhu hry rozdělovat ani slučovat.
- Není-li výslovně uvedeno jinak, je zakázáno vstupovat do oplocených a soukromých prostor.
- Při hře je dovoleno přesunovat se pouze pěšky.
- Lidé v zaměstnání (policisté, prodavači,…) nejsou součástí hry. Herní postavy snadno poznáte.
- Dodržujte pravidla bezpečnosti, předcházejte riziku zranění. Hrajete na vlastní zodpovědnost.
- Během hry musíte dodržovat zákony ČR. Upozorňujeme na zákonnou povinnost nosit reflexní prvky.

Pokud máte jakýkoliv dotaz, tak nám napište na stoptime@email.cz a my vám rádi odpovíme.