

V následujícím textu nehledejte šifru. Jde o vysvětlení pravidel naší malé mezihry.

Milí hráči!

Následuje mezihra, kde smyslem bude komunikovat mezi hráči v týmu, třebaže nebudete moci říct ani slovo.

Hluk z křižovatky, který okolo vás právě probíhá, je sám o sobě nepříjemný. Abychom ale měli jistotu, že spolu nemůžete verbálně komunikovat, půjčíme každému z vás speciální chrániče sluchu, jaké se používají na stavbách. Každý z týmu ať si je prosím nasadí na uši.

Pokud jste sem došli ve chvíli, kdy je na stanovišti hodně týmů a všichni zrovna chrániče používají, prosím počkejte. Naše zásoby sluchátek jsou omezené. A tady platí pravidlo - kdo dřív přijde, ten dřív hraje. Najednou může mezihru hrát pouze 4-5 týmů.

Jakmile má každý nasazené chrániče uší, jeden z vás od organizátora převezme hrací kostku. Hod kostkou určí variantu 1-6 naší mezihry. Pak dostane hráč obálku pro každého člena svého týmu. Rozdá obálky všem členům. Obálka obsahuje další postup hry.

Jedna obálka je barevně odlišná! Tu ať si vezme hráč s největším hereckým nadáním (dohodněte se, kdo to u vás je 😊)

Každý si obsah obálky musí přečíst sám, musí mít chrániče na uších a nesmí už dále mluvit se svými spoluhráči.

Ted' má každý z týmu sluchátka a neměl by slyšet vůbec nic. Co se bude dít dále?

Každý z vás dostává v této obálce krátké heslo. Je to indicie, jedno slovo, podstatné jméno. Všechny indicie společně vedou ke klíčovému slovu, které musíte uhodnout. Ale nesmíte mezi sebou verbálně komunikovat.

Jak postupovat?

1. Postupně každý z vás předvede své slovo pantomimicky.
 2. Je zakázáno ukazovat alfanumerické znaky, vyjadřovat písmena morseovkou, binárním kódem a podobně. Slova je možné vyjádřit pouze tak, jak jsme zvyklí například ze hry Activity.
 3. Hráč s barevně odlišenou obálkou má nejtěžší pojem ze všech. Mějte všichni na paměti, že právě jeho slovo bude asi nejtěžší uhodnout.
 4. Klíčové slovo, které je odvozené od všech indicií, je rovněž jedním slovem, podstatným jménem. Může to být i vlastní jméno. Příklad: HOUSLE + DÝMKA + VRAŽDA povede ke klíčovému slovu HOLMES.
 5. Pokud kdokoli z vás v kterýkoli moment bude mít pocit, že už ví klíčové slovo, dá znamení ostatním a jde k organizátorovi. Pošeptá mu klíčové slovo. Pokud je to správně, organizátor dává týmu obálku se jménem dalšího stanoviště. Hra pro tým v tuto chvíli končí. Všichni vracejí chrániče uší a mohou se vydat dále.
- Pokud je heslo špatně, hráč se musí vrátit zpátky a pantomimická show dále pokračuje.
6. Po 10 minutách neúspěšného hádání je možné jít k organizátorovi a požádat o změnu varianty hry. Hodí se kostkou a organizátor rozdává nové obálky. Hra pokračuje se stejnými pravidly.
 7. Celkem existuje 6 variant hry. 6x10 minut je hodina, takže když tým neuhodne řešení ani jedné varianty, může využít žolíka v podobě bonusové šifry a získat tak název dalšího stanoviště. K této variantě snad ale nedojde.
 8. Jestli všichni chápete pravidla hry, můžete začít!