

# Stanoviště

Informace o podobě místnosti se získávají při prvním příchodu do místnosti (případně je vedoucí může přečíst znova). Sneakovačka - fyzická.

## Hodnocení:

Hodnotí se hlavně finální čas splnění questu, ale přihlíží se i k eleganci splnění dílčích úkolů a nedestruktivnosti. Např. u jídelny se hodnotí počet dotyků celkem, v kuchyni kolkokrát nahrávali, v ložnici jak rychle to udělali (a s kolika dotyky).



## Vstupní hala (Robert)

Musí se zeptat odkud a kam chtějí jít, ukážeš jim plánek, jinak jim ukážeš básničku.

= hub. Je v ní vitrína zamčená třemi klíči. Je u ní básnička, která naznačuje polohu klíčů-  
Je to IO, jasně definované.

- 1. Vašnosta - má ho vždycky u sebe
- 2. Vašnosta - schovnaý v ložnici
- 3. Ve sklepení

## Sklepení + tajná místnost (Pavel)

Dá se do něj dostat

a) po schodech ze vstupní haly

b) jsou dvoje dveře vepředu, jsou jedny dřevěný (do kuchyně - pro služebnictvo)

Je tam osm sudů a řekne se jim, že na první poklepali a zjistili, že je plný. Mají možnost si buď říct, že to je slepá uička, a nebo poklepat i na ostatní, aby zjistili, že ten poslední plný není. Zjistí, že otvor jsou ve skutečnosti tajné dveře do tajné místnosti (= logický puzzle, kde je vedoucí musí hodně vést).

Tajná místnost: Místo plné pastí, kde se ukrývá třetí klíč. Když se pokusí vlézt do otevřených dveří, spustí se past (vyjedou ze země bodáky). Musí proskákat panáka. V tajné místnosti je klíč pověšený až u stropu, musí udělat pyramidu, aby na něj dosáhli.

Specialita:

- Sklep je svažitý a trochu zatopený vodou, takže se musí brodit do druhé místnosti (celý tým má navzájem svázané nohy).

## Kuchyň + pokoj pro služebnictvo (Adam)

Vedoucí se jich na začátku zeptá, kam jdou - a podle toho spustí scénku. Plížička

Kuchyň

Od té doby, co začnou, se nesmí mluvit.

Týpek v kuchyni kuchtí, otočí se, jde k věcem, vezme ingredience, dá je na prkýnko, a zase kuchtí (= Hitman-like NPC). Nesmí se u něj prozradit, jinak kuchtík zpanikaří a spustí alarm → můžou ale udělat Quickload a spustit to znova.

1) musí se sneakovat (přikrást k týpkovi, co má klíč na svazku klíčů; ten se tam pohybuje).

Pokoj pro služebnictvo

## Jídelna (Agu = vašnosta)

"Popíšu vám místnost. (...) Nesmíte mluvit od teďka, musíte prolézt opičí dráhou. Budu vám počítat, kolikrát se dotknete; až všichni prolezou, připlížíte se ke mně a ukradnete mi klíč.

Kradení klíče; nesmějí mluvit, protože tu je vašnosta - možnosti:

1) musí se prosneakovat (přikrást k týpkovi, co má klíč na svazku klíčů; ten se tam pohybuje).

- Musí prolézt prolézačkou (z lan)

2) můžou ho otrávit - jed je v pracovně

3) nezvládnou se ani proplížit, ani ho otrávit → poplach, čekají na druhý tým, se kterým svedou ocásky (ale musí na něj počkat )

a) vyhrajou → dostanou klíč, ale zavraždí ho

b) prohrajou → služebnictvo je vykopne ven, dostanou se zpátky do vstupní haly

(× nebude si to pamatovat)

**Bonus: nesmí se tu mluvit** (ale jenom po dobu dělání)

## Chodba + pokoj pro hosty (Pepa)

Dá se odtud jít do pracovny, ložnice, jídelny, vstupní haly a pokoje pro hosty. V chodbě je past - houpající se PETky, které musí děti proběhnout.

Je tu nedoslýchavý, senilní a nespolehlivý děda, který říká, co si pamatuje, ale ne vždy je to správně. Musí se na něj mluvit nahlas. Šůruje dokola jedno prkno, které už je z toho vybělené. Může vykecat cokoliv, co si bude pamatovat (klidně tajnou chodbu), ale zároveň jim může nakecat blbosti.

**Bonus:** musíš mluvit nahlas

## Pracovna + ložnice (Aibo)

Z chodby k nim vedou dvoje dveře, ale je možnost projít z pracovny rovnou do ložnice (= jsou spojeny).

### Ložnice:

Je potřeba jim popsat, že jsou odtud i jedny dveře ven. Celý tým se musí podplazit pod postel v ložnici (pod lanem), kde je schovaný klíč → vzít klíč → vrátit se zpátky.

### Pracovna:

Hlavně popis - že tam je podrápaná podlaha, aby tam byla clue (a pak můžou zjistit, že se dá odtáhnout skříň a za ní je vstup do tunelu). Je tam mahagonový stůl a alchymická laboratoř; když ji budou chtít prozkoumat, zjistí se, že tam je jed na krysy (protože je má ve sklepě).