

A CO KDYŽ?

Co dělat, když hráč vyřeší záhadu náhodou bez správných zdůvodnění? Pokud se tak stane, není důvod k penalizaci hráče. Průvodce konstatuje, že byla záhada vyřešena, a dá mu kartu odměny.

PŘÍBĚH, KTERÝ PŘEČTĚTE HRÁČŮM, NEŽ HRA ZAČNE



„Přijdete domů ze školy, hodíte aktovku někam do rohu, dáte si sklenku džusu v kuchyni a posadíte se k počítači. Jupí, je pátek! Konečně můžete hrát s kamarády Minecraft. Váš server je vaším kouskem ráje, kde můžete tvořit a který můžete sdílet s kamarády. Vaší specialitou jsou obrovské stavby. Sotva se připojíte, je vám jasné, že se děje něco nekalého. Už když vidíte hroznivé Endermany s fialovými očima, jak převrací bloky! Jak je to možné? Copak hrajete nemilosrdnou hru? Ať už se stalo cokoli, přilákalo to moby a vy nemáte žádné zbraně. Pokud nějaké najdete, vždy se vynoří další. Vaši připojení kamarádi jsou stejně vystrašení jako vy. Nepanikařte! V jednotě je síla! Bude třeba vyrobit zbraně, postavit se invazi a zjistit, kdo se naboural do vašeho serveru!



Tlačí vás čas, destrukce se blíží a na obloze se zobrazí odpočítávání! Když vyprší čas, smaže se celý svět! Jen do toho, máte 45 minut. Prohledejte místnost, najděte něco na vyrábění, vyřešte záhady a vyhrajete."

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA PRO ÚNIKOVKU - MINECRAFT

KARTY MOBŮ

Co by to bylo za Minecraft bez typických mobů? Pokud hráč najde kartu moba, musí ji přečíst nahlas. Průvodce dohlíží na použití karty. Specifická pravidla pro každou kartu s mobem jsou Průvodcem vysvětlena.

PLÍŽIL, KARTA 1

Ve hře Plížil po krátkém odpočítávání vybuchuje. Pokud hráči najdou kartu Plížila, musí zůstat stát na místě a zacpat si uši. Vyhlásíte odpočet 10 sekund a nahlas odpočítáváte, až řeknete „BUM“. Karta Plížila se odstraní a hra může dál pokračovat.



ENDERMAN, KARTA 2

Když hráč najde kartu Endermana, oznámí to Průvodci a položí kartu před sebe. Hráči už se nesmí po zbytek hry podívat směrem této karty, což výrazně komplikuje hledání. Mohou projít kolem, ale nesmí se na ni podívat. Naštěstí to platí pouze po dobu 10 minut. Endermana lze zabít diamantovým mečem. Nemůžete ho zabít lukem, protože se dokáže teleportovat.



ČARODĚJNICE, KARTA 3

Ve hře čarodějnice útočí lektvarem zpomalení. Stejně tak je tomu i v této hře, hráči musí hledat zpomaleně. Čarodějnice žije, dokud ji nezabijete lukem.

Žádného moba nelze zabít pouhou tyčkou. Pokud to hráč zkusí, řekněte mu: „Zbraň není dost silná.“

VYRÁBĚNÍ

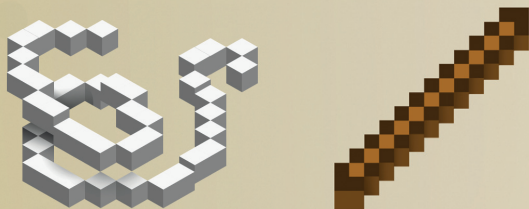
Ruční výroba v Minecraftu znamená možnost vyrábět věci z různých zdrojů. K výrobě jakéhokoliv předmětu musí hráči odevzdat dvě karty se zdroji (například kartu s diamantem a kartu s tyčkou) a požádat Průvodce o výrobek, který vznikne kombinací těch dvou. Průvodce pak přečte výsledek konkrétní kombinace.

VYRÁBĚNÍ VE HŘE

V průběhu celé hry hráči získávají různé karty - tyčky, diamanty, vlákno, za vyřešení záhady nebo jako výsledek hledání. Pomocí karet mohou vyrábět zbraně, jak je na kartě uvedeno. Zbraněmi lze následně zabít čarodějnici nebo Endermana.

Připomenutí: Plížil se zabije sám.

Luk - vlákno (karta 28) a tyčka (karta 4).



Výsledek: Vezměte si kartu čarodějnice a přečtete následující text: „Čarodějnici zabijete dobře mířeným výstřelem z luku. Lektvar zpomalení už nefunguje. Když se čarodějnice ztratí, zůstane po ní: jedna tyčka a několik lektvarů.“

Odměna: Dejte hráčům karty číslo 7, 8 a 20.

Diamantový meč - jedna tyčka (karta 4)
a dva diamanty (karta 5 a 6).



Výsledek: Odstraňte ze hry kartu Endermana a čtěte: „Všichni Endermani jsou odstraněni, bravo!“

Odměna: Dejte hráčům kartu číslo 40.

KARTY

Scénář obsahuje karty číslované od 1 po 40 a plakát.

Čísla karet, které si necháte v ruce: 4, 5, 6, 7, 8, 20, 26, 27, 28, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40. (Karty jsou číslovány červeně.)

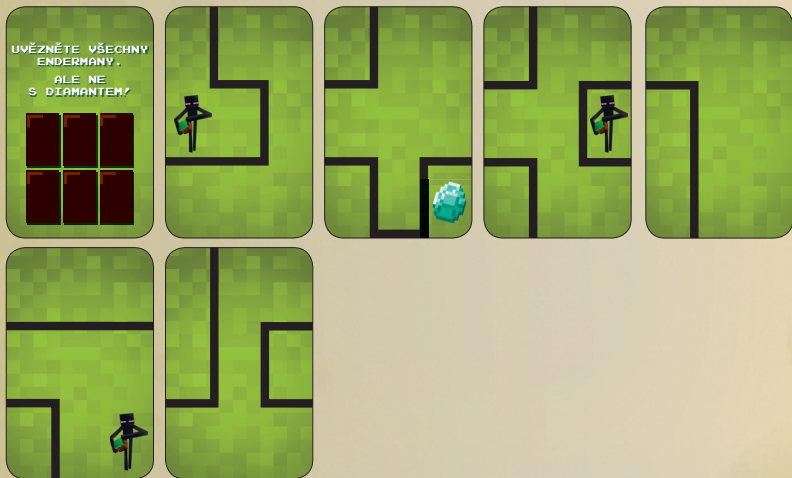
Všechny ostatní karty schováte v místnosti (celkem 22 karet): 1, 2, 3, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 29, 30, 31



PRVNÍ ZÁHADA

ENDERMANOVO VĚZENÍ

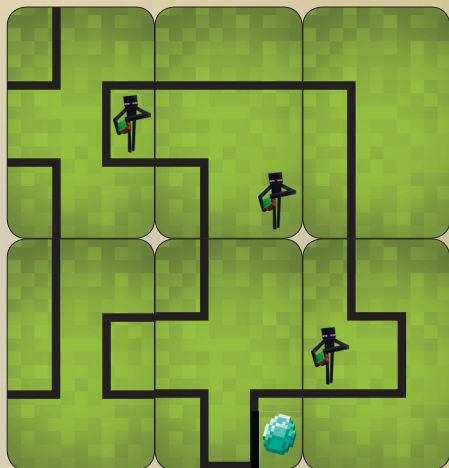
Použité karty: 9-10-11-12-13-14-15



Zadání říká: „Uvězněte Endermany.“ Tři Endermani vyobrazení na kartách číslo 10, 12 a 14 musí být uvnitř zdi z černých čar bez přerušení. Rozmístění šesti karet je nakresleno na kartě číslo 9. Karty je možné otáčet a rozmisťovat, jak chcete.

- 1. INDICIE:** Všechny karty se musí použít.
- 2. INDICIE:** Umístěte jednu z karet na správné místo a správným směrem.

ŘEŠENÍ :



Odměna: Dejte hráčům kartu číslo 5 a čtěte: „ Super! Všichni Endermani jsou ve vězení. A navíc jste získali jeden diamant!“

DRUHÁ ZÁHADA

RUDITOVÝ OBVOD

Použité karty: 16-17-18-19



Tato záhada nemá zadání. Nechte hráče uhádnout, že musí propojit obvod a zapojit vypínač. Je to běžný mechanismus v Minecraftu. Hráči musí vytvořit obvod s jednou červenou čarou bez přerušení. Mohou nechat červené konce bez propojení. Nejprve si budou myslet, že jim nějaké karty chybí. Můžete jim dát indicie.

1. INDICIE: Řešení se nenachází v rovině, ale v prostoru.

2. INDICIE: V Minecraftu musíte přemýšlet ve 3D.

3. INDICIE: Řešení je kostka.

ŘEŠENÍ: Stačí uvažovat **prostorově** a ne pouze **plošně**.

1. Položte kartu 16 na stůl.
2. Postavte kartu 17 tak, aby se dotýkala delší hranou karty 16.
3. Karty 18 a 19 postavte kolmo ke kartě 16 po obou stranách a propojte spínač a dveře.

