**Vyzvědači - pravidla hry**

Hra„Vyzvědači“ patří k střediskovým **tradičním podnikům**. Hraje se na třech územích, z nichž každé patří jedné vyzvědačské skupině, která zde má předem domluvený **hlavní stan**.

**Průběh a cíl hry**

1. Hra se hraje na herním území podle plánku. Na něm jsou vyznačena tři území: **červené**, **žluté** a **zelené**. Každé z nich brání jedna skupina. Vše ostatní je takzvané "**bílé území**", kam je hráčům povolen vstup pouze, jdou-li na WC.
2. Úkolem každé skupiny je vyhrát největším počtem bodů. Body se získávají za **úkoly** vypátrané na cizím území, **výkupné** od cizích útočníků chycených na vlastním území a za objevení **hlavního stanu** nepřítele.
3. Hru řídí za každé území vedoucí hlavního stanu. Řídí střídání hráčů na obraně a v útoku, přiděluje úkoly a výkupné, shromažďuje vypátrané úkoly a ukořistěná výkupné.
4. Polovina každé skupiny jsou útočníci a polovina obránci. Lichého hráče zařadí vůdce skupiny.
5. Úlohy obránce a útočníka se střídají. Útočník, který přinesl zpět úkol (nezáleží na tom, zda ho vypátral) jde střídat určeného obránce a přináší mu nový úkol a výkupné.
6. Ve stanovený začátek hry jsou všichni na svém území a mají připevněná označení v barvě svého území (papírový kotouč o průměru cca 10cm). Označení musí být umístěno mezi pasem a rameny, nesmí plandat nebo být deformované a musí být celé viditelné (nezakryté).
7. Při hře jsou povoleny převleky (s dodržením viditelnosti označení).
8. Není dovoleno využít při hře mobily, fotoaparáty atd k získání výhody při hře. Např zoom na fotoaparátu ke zjištění úkolu z bezpečné vzdálenosti.
9. Za správně vyřešený úkol se získává 5 bodů, za vypátrání cizího hlavního stanu 20 bodů a za výkupné 2 body.

**Obránci**

1. Obránce se snaží zneškodnit cizí zvědy dotykem. V případě úspěchu požaduje výkupné, které potom odevzdá ve svém hlavním stanu.
2. Obránce nesmí na cizí území. Vyzvědač smí na svém území chytat cizí zvědy, i když zrovna není obráncem.

*Nezdržujte hru debatami přes hranice území. Obránci, nestůjte uprostřed ulice, abyste hned neodradili cizího zvěda. Když nevkročí na vaše území, výkupné nezískáte.*

**Vyzvědači**

1. Vyzvědač dostane s úkolem tři výkupná. Na vyřešení úkolu má 30 minut od jeho vydání. Po této době se musí s úkolem vrátit, i v případě, že ho nevypátral. Nevypátraný úkol se vrací zpět do obálky.
2. Vyzvědač se musí rovněž vrátit, jestliže byl již třikrát chycen (nemá žádné výkupné). V tom případě o jeho dalším postupu rozhodne podle okolností vedoucí hlavního stanu. Buď řešení úkolu ukončí a vrátí ho do obálky, nebo přidá vyzvědači další výkupné.
3. Útočník plní současně jen jeden úkol. Je zakázáno předávání úkolů mezi útočníky.
4. Tipování úkolů je zakázáno. I když odpověď znáte, musíte ji znovu "vypátrat".
5. Jestliže je vyzvědač chycen na cizím území, musí jedno výkupné odevzdat a nechat se odvést nejkratší cestou na své území. Cestou zpět nesmí pátrat po úkolu.
6. Je zakázáno odevzdávat cizí ukořistěná výkupné. Rovněž je zakázáno předávat si výkupná mezi hráči jedné skupiny s výjimkou kdy dochází ke střídání obránce.
7. Hráči nesmí vbíhat do domů, kromě svého hlavního stanu a oficiálních průchodů vyznačených na plánku. Vběhne-li do domu vyzvědač prchající před obráncem, musí odevzdat výkupné jako kdyby byl chycen. Stejně tak se děje, vběhne-li vyzvědač na "bílé" území.
8. Vyzvědač se snaží na cizím území vypátrat, kromě svého úkolu, také cizí hlavní stan. Pro jeho udání musí znát číslo domu nebo jiný jednoznačný prvek. Tipování umístění hlavních stanů je zakázáno.
9. Shlukování útočníků do dvojic je nepřípustné.
10. Hrajte ohleduplně. Křičení, porážení "civilistů" aj. bude na konci hry ohodnoceno stržením bodů.
11. Nehádejte se o sporná výkupná. Vyzvědač ho odevzdá a na konci hry může být vznesena námitka.

**Hlavní stan a řízení hry**

1. Hlavní stan musí být pouze v úrovni ulice (plus, minus pár schodů). Umístění výše či níže se trestá -5 body. Vyžádejte si souhlas oprávněné osoby.
2. Adresu hlavního stanu pošle vůdce skupiny prostřednictvím SMS organizátorům.
3. Vedoucí hlavního stanu vydává úkoly náhodným losováním z obálek, střídavě pro jedno a druhé nepřátelské území. Ty úkoly, které vyzvědač nezvládl vyřešit, se mohou kdykoliv vrátit zpět do obálky (nelze je ihned bez losování přidělit).
4. Vyřešený úkol se zapisuje na souhrnný arch odpovědí.
5. Poslední úkol smí být vydán nejpozději 15 min před stanoveným koncem hry. Ve stanoveném čase konce hry musí být všichni vyzvědači již ve hlavním stanu. Obránci se stahují do hlavního stanu 5 min po konci a poté se celá skupina dostaví na Mariánské náměstí k vyhodnocení.
6. Vůdci skupin odevzdávají na konci hry organizátorům:
	1. Souhrnný arch s odpověďmi.
	2. Obálky se získanými výkupnými.
	3. Adresy cizích hlavních stanů, jsou-li vypátrány.

**Časový harmonogram:**

13:30 – sraz

14:00 – rozchod do území, začátek hledání hlavního stanu

**14:45 –** **začátek hry** (obránci jsou rozmístěni v území, vyzvědači vybíhají z hlavního stanu s úkolem)

17:15 – vydání posledního úkolu

**17:30 –** **konec hry**

17:45 – sraz na Mariánském náměstí

18:00 – vyhodnocení, rozchod

**Výzbroj:**

**Povinná:**

* tři kolečka z **tvrdého** papíru o průměru min 10 cm v barvách červená, žlutá a zelená,
* zavírací špendlík.

**Doporučená:**

* hodinky,
* mobil,
* několik korun na WC (dnes většinou placená).