

# KARTA DRUŽINY

Název družiny	Počet členů
Kontaktní telefon na družinu (jméno + tel)	Semifinálový blok RÁNO / VEČER
PJ pro čtvrtfinále	Četli jste "Měsíscvity"? ANO / NE
Jména PJů, které NEpreferují pro semifinále	/

!!! OSOBNÍ DENÍKY NUTNO VYBRAT NA KONCI KAŽDÉ HRY !!!

Něco k postavám (vyplň jen zajímavosti ze hry).

Postava 1 - Jméno:
Postava 2 - Jméno:
Postava 3 - Jméno:
Postava 4 - Jméno:
Postava 5 - Jméno:
Postava 6 - Jméno:
Postava 7

# HODNOCENÍ ČTVRTFINÁLE 1/2

Družina má na paměti nutnost rychlého průchodu podzemím (max. 50 bodů)	
	<p>(za níže uvedené prohřešky získávají postavy záporné body, minimum je 0.)</p> <p>odchod z jeskyně, včetně návratu do vesnice (-25 bodů)</p> <p>spánek/odpočinek v jeskyni po prvním zemětřesení (-10 bodů)</p> <p>spánek/odpočinek v jeskyni po druhém zemětřesení (-20 bodů)</p> <p>spánek/odpočinek v jeskyni po třetím zemětřesení (-30 bodů)</p> <p>po prvním zemětřesení nezmíní, že je potřeba zrychlit postup (-5 bodů)</p> <p>po druhém zemětřesení nezmíní, že je potřeba zrychlit postup (-5 bodů)</p> <p>po třetím zemětřesení nezmíní, že je potřeba zrychlit postup (-5 bodů)</p> <p>družina chce schválně a bezdůvodně projít všechny místnosti (-5 bodů)</p>
Postup místnostmi horního dungeonu (max. 10 bodů)	
	<p>(každá místnost se hodnotí zvlášť za 0 až 10 bodů. Vyhodnot' body u místností, kterými postavy prošly. Body sečti a vyděl počtem projitých místností. Tak dostaneš průměrné hodnocení za všechny místnosti. Příklad: Postavy prošly 4 místnostmi a dostaly v nich 7, 10, 6 a 8 bodů. Průměrné hodnocení místností je tak <math>(7+10+6+9)/4 = 8</math> bodů.)</p>
	<p><b>Místnost 1 - Hala s dveřmi</b> - Rychlá kontrola přítomnosti pasti u klíče a jeho vytažení je za 10 bodů. Zbytečné diskuze, vymýšlení postupů jak získat klíč namísto akce jsou za body dolů.</p>
	<p><b>Místnost 2 - Boj o nohu</b> - Ve scéně se hodnotí způsob vytažení. Pokud družina diskutuje a přemýšlí o řešení, dostanou na hodnocení minimum bodů. Naopak, rychlé, akční řešení se hodnotí pozitivně. Vodítkem může být čas, jak dlouho postavám trvalo osvobození. S každou minutou strhávej 2 body.</p>
	<p><b>Místnost 3 - Podivná podlaha</b> - Za časově průměrné řešení je považován teleport jednoho člena družiny s lanem na druhou stranu místnosti a následné slézání stěny ostatními členy družiny. Toto řešení je za 5 bodů. Cokoliv pomalejšího je za méně bodů. Nejrychlejší řešení (lektvary, hyperprostory celé družiny) je za 10 bodů.</p>
	<p><b>Místnost 4 - Živé umění</b> - Čím dříve se postavy zbaví vlivu sochy, tím více bodů družina získá. 10 bodů je za okamžité řešení (rozbití sochy, rychlá akce). Každých 5 minut řešení jsou 3 body dolů. Jakákoliv nápověda ze strany PJe ubere družině jsou další 3 body dolů na hodnocení.</p>
	<p><b>Místnost 5 - Mouchy</b> - U této místnosti se hodnotí rychlost s jakou si družina poradí s mouchami. 10bodů dostanou, pokud na řešení přijdou do 2 kol. Za každé další kolo ztrácí 2 body.</p>
	<p><b>Chodba 5-6 - Had</b> - Plný počet bodů dostane družina v případě, že si po prvním omdlení uvědomí vážnost situace a bude se snažit rychle z útrob hada vypadnout. Každé další "omdlení" znamená 3 body dolů.</p>
	<p><b>Místnost 6 - Jezírko s kyselinou</b> - Jakékoliv zbytečné zdržování se zkoumáním jezírka jsou body dolů. Jakmile postavy přijdou na to, co je jezírko zač, měly by místnost opustit a jít dál. Vyndávání šperků / sekry znamená ztrátu 5 bodů automaticky.</p>
	<p><b>Místnost 7 - Dítě v koutu</b> - Družina dostane 10 bodů, pokud prakticky neřeší postavu v tunýlku. Pokud řeší její vytažení, pak mají 5 bodů pryč. Kdo bude řešit pohřeb, nedostane nic.</p>
	<p><b>Místnost 8 - Živá socha</b> - Pokud spojí ruku a přijdou na otevření mechanismu tajné chodby vhozením cenností, získávají plných 10b. Vylootování bazénku znamená ztrátu bodů (času) přichází o -5 bodů.</p>
	<p><b>Místnost 9 - Zjevná past</b> - Družina dostane 10 bodů v případě, že nebude zásadním způsobem interagovat s truhlou či krásnou dívkou. Dlouhé vykecávání či zkoumání je 5 bodů dolů. Pokud dojde na souboj s ghúlem, družina ztrácí všech 10 bodů.</p>

## HODNOCENÍ ČTVRTFINÁLE 2/2

<b>Jiný vstup do jeskyně, “bezpečná cesta” horním dungeonem (max. 5 bodů)</b>		
	<i>(družina hledá jiný vstup do jeskyně a dále si uvědomí, že musí existovat bezpečná cesta, resp. bezpečný průchod horním dungeonem)</i>	
<b>Roleplay (max. 5 bodů)</b>		
	<i>(hodnotíme především interakce uvnitř družiny)</i>	
<b>Souboj s rybolidmi (max. 10 bodů)</b>		
	<i>(v případě, že družina použije vstup přes sochu, dostává 10 bodů)</i>	
<b>Postup přes Krakena (max. 5 bodů)</b>		
<b>Hlídaní reálného času (max. 15 bodů)</b>		
	<i>(hráči si hlídají čas do konce herního bloku)</i>	
<b>CELKEM (max 100 bodů)</b>		

## HODNOCENÍ SEMIFINÁLE

<b>Hlídaní hráčského času (max. 5 bodů)</b>		
	Sledování herního času - max. 2 body	
	Plynulost hry (utínají zbytečné debaty / vrtají se v blbostech) - max. 3 body	
<b>Získané informace od Lighet (max. 5 bodů)</b>		
	<i>(Málo aktivní -1, nezjistí celou historii -1, nejsou podezíraví -1, ...)</i>	
<b>Střepy (za každý získaný střep 10 bodů, max. 70 bodů)</b>		
	střep z Midgardu (jeleni)	
	střep ze světa Tmy (nemrtví)	
	střep ze světa Světla (ropa)	
	střep ze světa Trpaslíků	
	střep ze světa Elfů	
	střep ze světa Hojnosti	
	střep ze světa Rozkladu	
<b>Průchod světy (za každý navštívený max. 5 bodů)</b>		
	<i>(Hodnotí se elegance a způsob získání střepu)</i>	
	Midgard (zjištění souvislostí mezi množstvím vody a agresivitou jelenů)	
	Tma (způsob překonání “slepoty” postav)	
	Světlo (řešení otázky domorodců)	
	Trpaslíci (vyjednávání se strážci, zajištění pomoci od elfů)	
	Elfové (vyjednávání se strážci, zajištění pomoci od trpaslíků)	
	Hojnost (možnost přístupu k býkovi a holčičce)	
	Rozklad (souboj s Trnovcem)	
	Bohové (včas si uvědomí, že střep je nedosažitelný)	
	Led (včas si uvědomí, že střep nelze jednoduše získat)	
<b>Roleplaying (za každý řádek max. 3 body, celkem max. 30 bodů)</b>		
	Jak se mi hrálo, jak mi družina “sedla”? (zcela subjektivní)	
	Zapojení hráčů do hry (všichni / nikdo)	
	Atmosféra (atmosférické / “vtípky”)	
	Munchkini (jsou / nejsou)	
	Připravenost hráčů na realie (všichni / nikdo)	
	Připravené charaktery postav a jeho využití (všichni / nikdo)	
	Vymyšlené fungování družiny (ano a hráli / neměli)	
	Kvalita fungování družiny (konzistentní a uvěřitelná / opak)	
	Přímá řeč, kostýmy, herecké etudy (profesionální / hraje hráč)	
	Zapamatovatelné okamžiky (obohatili příběh / hra bez náboje)	
<b>CELKEM (průměrně 100 bodů, max 155 bodů)</b>		

# HODNOCENÍ FINÁLE

<b>Pochopení příběhu (max. 15 bodů)</b>		
	družina si dala dohromady posloupnost děje (5 bodů)	
	družina zjistila, že Ingensonovi šlo o nesmrtelnost (5 bodů)	
	družina ví, že byly dva rituály (nesmrtelnost, vyvolání démona) (5 bodů)	
<b>Průzkum jeskyně za kamennými dveřmi (max. 10 bodů)</b>		
	<i>(Družina prozkoumá vše, dokud nenalezne indicie na oživení zrcadla)</i>	
<b>Aktivace bossů (max. 5 bodů)</b>		
	<i>(Družina zjistí, co aktivovalo bosse hned po první aktivaci = 5 bodů, po druhé aktivaci = 3 body, po třetí aktivaci = 1 bod, nezjistí = 0 bodů)</i>	
<b>Hádanka na kůžích pro otevření Ingensonovy laboratoře (max. 5 bodů)</b>		
	<i>(Za každý splněný řádek níže získává družina 1 bod)</i>	
	zjistila, že znaky jsou čísla	
	zjistila, že čísla jsou od 1 do 15	
	spočítala, že existuje 225 kombinací dvojic	
	spočítala, že na kůžích chybí 11 kombinací	
	sama našla všech 11 chybějících dvojic	
<b>Souboj s Ingensonovými reinkarnacemi (max. 15 bodů)</b>		
	<i>(Za každý boss-fight získá družina 5 bodů)</i>	
	bossfight 1 - družina si uvědomí zranění zvukem	
	bossfight 2 - družina zamezí teleportu	
	bossfight 3 - družina nalezne Ingensonovu slabinu	
<b>CELKEM (max 50 bodů)</b>		