

Po stopách mrtvého muže

Zálesácká detektivní hra 2020/2021

Kdy? Hra probíhá od pondělí 19. dubna do neděle 9. května 2021

Kde? V Plzni a blízkém okolí.

Pro koho? Pro všechny, kdo rádi řeší záhady a hlavolamy, nebo se jen chtějí projít na čerstvém vzduchu a třeba se i podívat na místa, kde možná ještě nebyli.

O čem? O tomhle:

Bylo chladné březnové ráno. Detektiv Šemík Houmless, toho času bytem na Mohylové ulici, byl ještě v hlubokém spánku, když mu začal zvonit telefon. Se vši nechutí se dvakrát převalil na posteli, pak pro telefon sáhl a zvedl jej.

„Haló?“

„Dobrý den, tady Hopsn, volám vám ohledně případu. Dnes v noci došlo poblíž Malého Krkavce k vraždě. Obětí je lesník, nějaký výše postavený pracovník správy.“

„Dobrá, přijďte pro mě,“ odpověděl detektiv a položil telefon. Pak se podíval na své **kapesní hodinky**, bylo **6:37**...

Vstal, oblékl se, uvařil si rychlou kávu, a ještě než ji stihl dopít, Hopsn už zvonil. Když dorazil na místo činu, všichni jej už s napětím očekávali.

„Co tu máme?“ zeptal se detektiv.

„Zavražděný se jmenuje Petr Špalek, inženýr, věk 38, smrt nastala někdy mezi osmou večerní a půlnocí. Vražednou zbraní byl nějaký ne moc ostrý, středně dlouhý nůž, bodák nebo něco podobného. Oběť byla třikrát bodnuta do oblasti břicha. Mobil má zaheslovaný, ale na zamykací obrazovce má tohle, nevíte co by to mohlo být?“



Detektiv přemýšlel, fotka mu byla povědomá, ale v tu chvíli prostě nevěděl, kde to místo je. Tak si začal prohlížet celé místo činu. Pak popošel o kus dál. Všiml si totiž, že ze stromu opodál byl sloupnutý kus kůry. Vedle stromu byla bahnitá kaluž a v ní dvoje stopy.

„A tohle máte také vyfocené?“ zeptal se Houmless. „Předpokládám totiž, že až sem nikdo z vás nešel, takže tyhle stopy vaše nebudou. A protože si myslím, když se tak podívám, že jedny z nich odpovídají botám oběti, tak druhé budou nejspíše patřit vrahovi.“

„To je možné,“ přitakal Hopsn a mávl na fotografa.

„No, nebude to lehký případ, Hopsne. Budu na tom určitě pracovat,“ pronesl detektiv.

„Dobrá, čím začneme?“ zeptal se Hopsn.

„Já asi tím, že se cestou domů projdu a popřemýšlím. Vy se pokuste zpracovat veškeré fotky a materiály z místa činu, co najdete, a večer se domluvíme, kde se zítra sejdeme.“

Detektiv cestou přemýšlel a zastavil se i na několika zajímavých místech. Když se večer vrátil domů, věděl už, že to nebude jen nějaký malý, lehký případ, ale že to dá dost práce. Založil si proto novou složku se všemi dokumenty o případu, pak vzal do ruky nový sešit a začal si psát deník k případu.

Pravidla hry

- Cílem hry je najít pachatele v co nejkratším čase a jeho jméno vyplnit v souboru „Dekódovací formulář - přezdívka/jméno_týmu“, který Vám bude zaslán po registraci (bližší instrukce pro použití dekodovacího formuláře budou na jeho prvním listu).
- Kromě Dekódovacího formuláře bude mít každý detektiv přístup ke [sdílené složce](#), v níž budou přístupné soubory s informacemi a daty o případu a každý den od startu hry se v ní také objeví část detektivova deníku.
- V deníku jsou uvedena místa, která navštívil detektiv, a kde je možné získat další informace, které pomohou k odhalení pachatele (pomocí různých nápověd lze vyluštit slova, která je potřeba také zadat do dekodovacího formuláře).
- Uvedená místa není nutné navštěvovat v den zveřejnění deníku. Doporučujeme ale dodržet pořadí stejné, jaké v daný den detektiv zvolil. Samozřejmě to není nutností, ale může vám to ušetřit čas:-)
- Na místech zmíněných v deníku se soustřeďte buď přímo na věci, které jsou v deníku zmíněny, nebo hledejte kódy s popiskem:

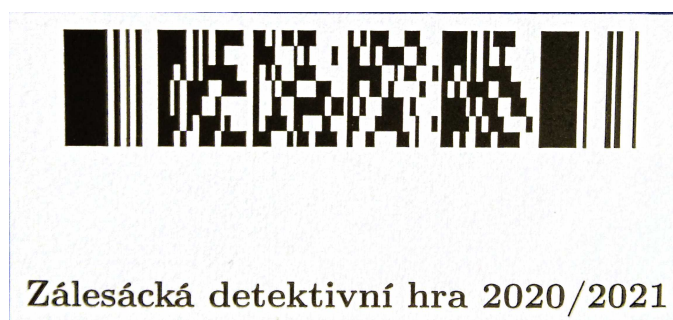
Zálesácká detektivní hra 2020/2021

- Veškeré předměty (hlavně kódy), které jsou součástí hry (mají popisek výše zmíněný), z místa nalezení není dobré nikam odnášet. Měly by tam zůstat i ostatním detektivům:-)

Před začátkem hry

- Pro udělení přístupu k některým souborům a informacím je nutná registrace detektivů v [registračním formuláři](#).
- Do formuláře vyplníte e-mail, na který bude zaslán odkaz na Dekódovací formulář. Dále přezdívku/název rodinného týmu a skutečné jméno a příjmení účastníka.
- Každý detektiv by měl pracovat samostatně (jednotliví registrovaní detektivové by spolu neměli spolupracovat, protože pak to není hra).
- Mladší účastníci by po městě neměli chodit sami, takže pro tyto případy je nutné zaregistrovat vyšetřovací rodinný tým - s mladším členem by měl jít někdo z rodiny. Rodinné týmy mohou tvořit pouze členové jedné domácnosti. Není pevně stanovena věková hranice, rodiče by měli posoudit, zda je dítě způsobilé.
- Lidé, kteří spolu chtějí být v týmu (týká se mladších dětí a jejich doprovodu) vyplní všichni stejný e-mail a stejnou přezdívku/název rodinného týmu. Skutečné jméno a příjmení vyplní každý své.
- Registraci proveďte co nejdříve, oficiální konec registrace je 18. dubna 23:59. V případě potřeby je možné se zaregistrovat i po tomto datu, ale hra již poběží a ztratíte tím drahocenný čas.
- Pro čtení kódů je třeba mobilní aplikace, realizační tým pracoval při přípravě s touto: [Skener QR a čárových kódů](#) od vývojáře Gamma Play.

- Pokud máte vlastní aplikaci pro čtení, vyzkoušejte ji na tomto kódu (vrátí text: **Aplikace funguje.**):



Tipy

- Pokud dorazíte na místo, o kterém mluvil detektiv, a nevíte si rady, je dobré si zdokumentovat to, co si myslíte, že je klíčem k nalezení potřebného slova.
- Skenujete-li kód, občas neuškodí naskenovat jej vícekrát po sobě. Pokud se výsledky shodují, je to znamení, že je kód přečtený správně.
- Pokud kód odkazuje na internetovou stránku, nepropadejte panice, pokud nemáte data. Tyto kódy zpravidla nepotřebujete přecíst ihned. Abyste je mohli otevřít později (doma na Wi-fi:-D), zkopírujte si odkaz do nějakého poznámkového souboru.
- Na internetových stránkách se toho může skrývat mnohem více, než by se na první pohled mohlo zdát. Displej telefonu je malý, proto může pomoci zobrazit si stránku na počítači. Velký displej hodně pomáhá a myš je hotový kouzelník:-D
- Pokud budete mít technické potíže, nebo dotaz týkající se hry, neváhejte detektivovi napsat na e-mail: **semik.houmless@gmail.com**