

1.část: sběr informací: Pravidla

Herní území: Spodní les nahoře, nechodí se dolů k potoku a do rokle

Co je cílem:

Cílem je donést informace o postavách učitelů, kteří se vyskytují na Duncanu.

Naleznete informace, na papírech. Tyto informace **NESMÍTE** z lesa odnést, nikam si je také v lese nezapíšíte - musíte je zapsat až na Duncanu - přinést ve vaší paměti.

2.část: řešení kdo je kdo

Chceme vyplnit tabulku, kterou dostanete - jedná se o *Einsteinovu hádanku*, z donesených indicií a logických pravidel vyplníte tabulku kdo má jaké vlastnosti. Počítá se čas, kdy odevzdáte zkompletovanou tabulku. Řešit samozřejmě můžete už zatímco se běhá do lesa. Řeší **každý tým sám**.

Indicie jsou očíslované a víte jejich počet. Pětkrát můžete použít kouzlo *Legilemens* pro doplnění libovolné indicie která vám schází. Za *legilemens* se strhávají body.

3.část:

Postavy na Duncanu mají povyměňované vědomí. Která mysl sídlí ve kterém těle získáte řešením hádanky z druhé části: v hádance je počáteční stav, cílový stav je veřejně známý (každé tělo má na sobě jméno postavy).

Každý tým má jednoho označeného vyslance, který může provést v předem daném prostoru kouzlo, které mezi dvěma těly vymění mysl. Aby bylo možné takto silné kouzlo provést, je potřeba síly referentů ALESPONŽ ZE ČTYŘECH týmů (může jich být víc). U každé výměny se zapíše, kdo výměnu provedl.

Výměnu mezi dvěma těly je možné provést pouze jednou. Z tohoto hlediska existují stavy prohození, ze kterých se NELZE dostat do správného stavu. Týmy které provedly záměnu vedoucí k nevalidnímu stavu, jsou výrazně penalizovány! Pokud zjistíte, že jste se dostali do stavu, který nelze vyhrát, poté co se shodne opět nadpoloviční většina týmů, lze použít Myslátku na prohození dvou myslí s ignorováním pravidla o jednom prohození. Myslátku lze použít i opakovaně, ale pouze pokud jste v nevalidním stavu (bude ověřovací Orakulum). O použití mysláanky se také vedou záznamy.

Cílem je tedy dostat postavy do správných těl, při čemž všechny týmy kooperují.

Hodnocení:

1. Rychlost vyluštění Einsteinovy hádanky (a kooperace celého týmu při tom)
2. Použití *Legilemens* při řešení hádanky (záporné body)
3. Počet správných výměn (nebo použití mysláanky které vede nevalidní->validní stav)
4. Počet špatných výměn (záporné body)