

PŘENÁŠEDLA

Týmy se pohybují v rozdělení na větší a menší (tedy efektivně 12 skupin), jejich skóre se na konci sčítá. Dále budeme o každé skupině mluvit jako o samostatném týmu. **Tedy při přenášení se vždy přenáší pouze menší/větší, nikdy ne celý tým naráz. Strategie je na nich.**

Princip hry:

V okolí Duncanu jsou rozmístěna stanoviště - přenášedla. Na každém stanovišti je jeden z vedoucích, který zajišťuje jednak vyhodnocování (a logování výsledků) soubojů o přenášedla a také zároveň zprostředkovává přenášení jako takové (tedy vyplňuje průvodní kartičku každého týmu). Přenášedla přenášejí v časovém intervalu jednou za **6** minut na předem známou lokaci (na Duncanu je vyvěšený seznam kdy které přenášedlo kam přenese). Cílem týmu je mít na konci hry v průvodce co nejvíce unikátních přenosů. Přenos z A do B je jiný než přenos z B do A. Dále se také boduje také distinct počet cílů a startů přenosu. (Tedy když máme přenos z 1 do 3, z 1 do 5, mám distinct starty jen 1, distinct cíle 3 a 5)

Pravidla:

- Přenášedlo přenáší jedenkrát za časový úsek **6** minut.
- Cílová lokace přenosu je předem známa (na Duncanu je vyvěšeno kdy které přenášedlo kam přenese)
- Přenos se eviduje tak, že vedoucí do průvodní kartičky týmu napíše své stanoviště odkud přenáší a na cílovém stanovišti jiný vedoucí svým popisem přenos dokončí.
Není možné sejít z trasy během přenosu. Není možné mít v průvodní kartičce nedokončený přenos. Jinými slovy, zadaný přenos se musí dokončit. Naopak, když přijdu na stanoviště kde přenos dokončím, mohu se rozhodnout, že dojdu na jiné přenášedlo (ne přenosem) a z něj podniknu další cestu.
- O přenášedla probíhají souboje. V čase přenosu musí přenášející se tým stát v klidové pozici, v kroužku, drže se za ruce, kolem přenášedla. Pokud na stanoviště přijde více týmů současně a všechny mají zájem o to, aby byly přeneseny, svedou mezi sebou souboj. **Souboj vyhodnocuje vedoucí na přenášedle.** Cíl bitvy je petrificus totalus na všechny členy cizího týmu. Tým, který prohraje souboj o přenášedlo, musí stanoviště opustit a nemůže z něj být přenesen, dokud neprovede jiný přenos z jiného přenášedla. Pro lepší bodovou rozmanitost evidujeme i vyhrané/prohrané souboje o přenášedlo. Dva týmy mezi sebou bojovat nemusí a mohou si svoje místo přenechat, pakliže se na tom všichni shodnou.

Inkvizice:

Celou hru navíc komplikují inkvizitoři. Jejich pohyb po herním plánu je čistě náhodný, mohou se vyskytovat kdekoli a kdykoli v herním prostoročase. Inkvizitoři "huntí" pohybující se týmy, mohou i vytrhnout tým z probíhajícího přenosu. Inkvizitor při střetu s týmem svede souboj. Inkvizitoři mají extra kouzla, jako je například **AOE protego, štít (protože většinou bojují 1v4 a 1v5)**, inkvizitor má s sebou fyzický štít, kterým může odrážet kouzla. Jelikož ranged kouzla jsou házením papírových koulí, pak inkvizitor má víc koulí (větší zásobu těch papírových). Pokud tým prohraje fight s inkvizitorem, jednak je soubojem zdržen a druhak, pokud byl tým uprostřed přenosu, je mu probíhající přenos zrušen. Pokud tým uvnitř přenosu nebyl, nic dalšího se mu kromě zpomalení po cestě neděje. Pokud tým inkvizitora porazí, "odmění" jej inkvizitor speciálním itemem, který bude na konci hry obodován.