

# HLEDÁ SE BOMBUS

Hledá se bombus je originální detektivní dobrodružství pro zhruba **2–5členné týmy hráčů ve věku od 11 let**.

Čeká vás **přibližně 2hodinové dobrodružství v Brně na Kraví hoře**. Vzhledem ke zvolené lokalitě je bezpečné nechat pracovat i dětské týmy samostatně (budou se pohybovat pouze na území parku). Úkolem detektivního týmu bude navštívit co nejvíce z **9 stanovišť**, vyřešit logické úkoly, které jsou na nich umístěné a získat odpověď na zásadní otázku **Proč se ztratil bombus?**

Týmy získávají za řešení úkolů body. Na konci hry si budou moci **srovnat své výsledky** nejen s ostatními kamarády, kteří hráli společně s nimi (třeba ze stejné třídy), ale i se všemi týmy, které hru již odehrály.

## Legenda

Čmelák (latinsky bombus) zmizel. Ztratil se a nikdo netuší kam a proč.

Z louky za vesnicí od minulého roku náhle zmizeli čmeláci. Přitom jich tu vždycky bývalo spousta. Co to způsobilo? Výpovědi svědků se rozcházejí. Jak se dopátrat pravdy? Místní starosta povolal na pomoc detektivy.

Je potřeba vydat se do vsi, obejít tamní usedlíky, sesbírat informace a důkazy, vypátrat podezřelé a určit viníky. Podaří se vám to?

Obejděte místní obyvatele, splňte úkoly a bedlivě poslouchejte jejich výpovědi.

Z výpovědí obyvatel vesnice postupně vyvozujte, které důvody je možné vyloučit a které stále zůstávají ve hře. Postupně vypátráte pravý důvod zmizení čmeláků.

## Co vzít s sebou?

Ke hře budete potřebovat mobilní telefon s připojením na internet, psací potřeby a papír.

Chcete-li mít luštění šifer pohodlnější, doporučujeme si je stáhnout předem, vytisknout a vzít s sebou.

Telefon je zdrojem části informací (například o příběhu nebo umístění stanovišť). Velká část hry nicméně probíhá mimo malý prostor displeje. Bude třeba hledat, kombinovat, objevovat a spolupracovat.

## Doporučení pro práci s vytisknutými soubory

Vytisknuté materiály rozdejte účastníkům až na startu hry.

Vytisknutý materiál obsahuje:

- 4 šifry,
- tabulku na zapisování důvodů zmizení čmeláků,
- mapu stanovišť pro část pátrání,
- souhrn výpovědí jednotlivých svědků.

Hra začíná prvním stanovištěm (U starosty) nedaleko konečné tramvaje č. 4 na náměstí Míru.

Po vyluštění první šifry (sluníčka) se otevře 6 stanovišť (A–F), která účastníci mohou navštívit v libovolném pořadí.

Po splnění úkolů na těchto 6 stanovištích se účastníkům otevře stanoviště Louka, odtud se přesunou na stanoviště Divočina, kde je i závěr hry.

Doporučujeme, aby se organizátor včas před koncem hry na toto stanoviště přesunul. Pokud zde účastníci tápou v rozuzlení detektivního příběhu, měl by jim pomoci Souhrn výpovědí jednotlivých svědků.

