

Všichni hráči vzájemně spolupracují a snaží se sestavit stroj času.

Hra probíhá v několika kolech, vždy u tebe dvojice hráčů opakuje celý úkol (v každém kole jedna dvojice, ostatní pošli pryč).

Konec každého kola signalizuje pískání na píšťalku. Začátek kola není nijak označen, následuje několik minut po konci minulého kola.

Když k tobě přijdou poprvé a budou se ptát, můžeš je informovat o tom, co zde mohou získat a jak toho dosáhnout. Když k tobě přijdou znovu, zkus se tvářit, jako bys je nikdy předtím neviděl a klidně jim znovu vysvětlí, co se zde děje (při sestavování stroje času se totiž dostali do „časové smyčky“ a všechno zažívají znovu).

K tobě musí přijít hned na začátku nového kola (to nevědí, neříkej jim to) a vylosují si u tebe jednu kartičku s barvou (to jim řekni). Kartičku si od nich pak (až zjistí, jaká to je) vezmi a už ji znovu pro další kola nepoužívej (každá barva je jen jedenkrát za hru). Ta barva je pro ně důležitá při získávání ostatních součástek.

Hráči sestavují stroj času před Rozsutcem. Když zazní signál konce kola a hráči utečou na terasu (bylo by lepší, aby tě při tom moc neviděli) seber všechny věci KROMĚ METRU z rozestavěného stroje a schovej je (kromě buzoly) do krabice do Rozsutce, aby je nenašli.

Buzolu odnes k poutači na začátek parkoviště a cestou rozsyp z obálky rozstříhané papírky do rohu volejbalového hřiště k praporku. Pak se vrať na svoje místo, oni k tobě zas za chvíli přijdou vytáhnout si novou barvu.

Měj u sebe prosím telefon a prozvoň mě, až budou běhat od kontejneru ke kruhu a psát text na barevný papír.

Všichni hráči vzájemně spolupracují a snaží se sestavit stroj času.

Hra probíhá v několika kolech, vždy u tebe dvojice hráčů opakuje celý úkol (v každém kole jedna dvojice, ostatní pošli pryč).

Konec každého kola signalizuje pískání na píšťalku. Začátek kola není nijak označen, následuje několik minut po konci minulého kola.

Když k tobě přijdou poprvé a budou se ptát, můžeš je informovat o tom, co zde mohou získat a jak toho dosáhnout. Když k tobě přijdou znovu, zkus se tvářit, jako bys je nikdy předtím neviděl a klidně jim znovu vysvětlí, co se zde děje (při sestavování stroje času se totiž dostali do „časové smyčky“ a všechno zažívají znovu).

U tebe získají jednu ze součástí – metr. Aby jej získali, musí vyluštit přesmyčky, které jim dáš.

Každé kolo jim můžeš dát dva výtisky přesmyček (aby nad tím mohlo přemýšlet víc lidí najednou), na třetím máš napsané řešení. Když ti řeknou všechna správná řešení, dej jim metr.

Na konci kola (zapískání) jdi před Rozsutec, kde hráči sestavují stroj času. Tam si vezmi metr zase zpátky a vrať se na původní místo. Zanedlouho k tobě hráči opět pro metr přijdou, tak jim dej nové přesmyčky (jiné než v minulém kole).

Všichni hráči vzájemně spolupracují a snaží se sestavit stroj času.

Hra probíhá v několika kolech, u tebe mohou dvojice hráčů plnit úkol a získávat informace kolikrát chtějí.

Konec každého kola signalizuje pískání na píšťalku. Začátek kola není nijak označen, následuje několik minut po konci minulého kola.

Když k tobě přijdou a budou se ptát, můžeš je informovat o tom, co zde mohou získat a jak toho dosáhnout.

Když k tobě další kolo přijdou znovu, zkus se tvářit, jako bys je nikdy předtím neviděl a klidně jim znovu vysvětlíš, co se zde děje (při sestavování stroje času se totiž dostali do „časové smyčky“ a všechno zažívají znovu).

U tebe mohou získat radu a návod, kde získat jakou součástku k sestavení stroje času.

Nech je roztřídit čočku od rýže do dvou misek, tím získají nárok buď si 5 vteřin (ne víc!) prohlížet plánec s rozmístěním stanišť a nebo se tě mohou zeptat na jednu informaci (viz níže).

Na konci kola (zapískání) odnes jeden hrneček na konec betonové trubky za chatky. V případě, že tam jeden už je, nedávej tam druhý.

Informace:

- Křídou na namalování kruhu můžeš získat u schodů u terasy.
- Pastelku nebo fixu na napsání kouzelné formule můžeš získat v hlavní budově.
- Svíčku můžeš získat na konci zídky kousek od pískoviště.
- Sirky jsou u klouzačky.
- Je nutné upravit tyto součástky: provázek, svíčka, hrnek s vodou.
- Upravit součástky je možné u ohniště.
- Metr můžeš získat v boudičce u rybníčku.
- Papír na napsání kouzelné formule najdeš za Rozsutcem.
- Vzor na nakreslení kruhu je u praporku u volejbalového hřiště.
- Buzola je u poutače v severovýchodním (zadním) rohu parkoviště).
- Hrnek je na betonové trubce za chatčkami.
- Barvu součástí zjistíš před Rozsutcem.
- Vlákno na lano musíš vzít pavoukovi běhajícímu po louce.
- Společnou barvu musí mít tyto součástky: křída, papír a fixa nebo pastelka (na kouzelnou formuli), provázek, voda v hrnku, svíčka
- Pokud se dvojici nepodaří upravit součástku, musí se o to znovu pokusit jiná dvojice.

Všichni hráči vzájemně spolupracují a snaží se sestavit stroj času.

Hra probíhá v několika kolech, vždy u tebe dvojice hráčů opakuje celý úkol (v každém kole jedna dvojice, ostatní pošli pryč).

Konec každého kola signalizuje pískání na píšťalku. Začátek kola není nijak označen, následuje několik minut po konci minulého kola.

Když k tobě přijdou poprvé a budou se ptát, můžeš je informovat o tom, co zde mohou získat a jak toho dosáhnout. Když k tobě přijdou znovu, zkus se tvářit, jako bys je nikdy předtím neviděl a klidně jim znovu vysvětlí, co se zde děje (při sestavování stroje času se totiž dostali do „časové smyčky“ a všechno zažívají znovu).

Hráči mají za úkol tě dohonit a vytrhnout ti provázek zastčený za kalhotama.

Každé kolo si vezmi nový provázek.

Na začátku kola buď na louce zhruba pod terasou, až už před nimi budeš utíkat, můžeš kam chceš.

Všichni hráči vzájemně spolupracují a snaží se sestavit stroj času.

Hra probíhá v několika kolech, vždy u tebe dvojice hráčů opakuje celý úkol (v každém kole jedna dvojice, ostatní pošli pryč).

Konec každého kola signalizuje pískání na píšťalku. Začátek kola není nijak označen, následuje několik minut po konci minulého kola.

Když k tobě přijdou poprvé a budou se ptát, můžeš je informovat o tom, co zde mohou získat a jak toho dosáhnout. Když k tobě přijdou znovu, zkus se tvářit, jako bys je nikdy předtím neviděl a klidně jim znovu vysvětlí, co se zde děje (při sestavování stroje času se totiž dostali do „časové smyčky“ a všechno zažívají znovu).

Když splní hlavolam, dej jim svíčku. (jednou za kolo)

Všichni hráči vzájemně spolupracují a snaží se sestavit stroj času.

Hra probíhá v několika kolech, vždy u tebe dvojice hráčů opakuje celý úkol (v každém kole jedna dvojice, ostatní pošli pryč).

Konec každého kola signalizuje pískání na píšťalku. Začátek kola není nijak označen, následuje několik minut po konci minulého kola.

Když k tobě přijdou poprvé a budou se ptát, můžeš je informovat o tom, co zde mohou získat a jak toho dosáhnout. Když k tobě přijdou znovu, zkus se tvářit, jako bys je nikdy předtím neviděl a klidně jim znovu vysvětlí, co se zde děje (při sestavování stroje času se totiž dostali do „časové smyčky“ a všechno zažívají znovu).

Za vyluštění sudoku dostanou tužku/pastelku/fixu od barvy, kterou si řeknou. Tuhle barvu musí vědět! (nesmí říct něco jako „no tak třeba zelenou“, musí sem přijít s tím, že VĚDÍ, jakou barvu potřebují, jinak jim jí nedávej).

Každé kolo budou získávat tužku jiné barvy.

Všichni hráči vzájemně spolupracují a snaží se sestavit stroj času.

Hra probíhá v několika kolech, vždy u tebe dvojice hráčů opakuje celý úkol (v každém kole jedna dvojice, ostatní pošli pryč).

Konec každého kola signalizuje pískání na píšťalku. Začátek kola není nijak označen, následuje několik minut po konci minulého kola.

Když k tobě přijdou poprvé a budou se ptát, můžeš je informovat o tom, co zde mohou získat a jak toho dosáhnout. Když k tobě přijdou znovu, zkus se tvářit, jako bys je nikdy předtím neviděl a klidně jim znovu vysvětlí, co se zde děje (při sestavování stroje času se totiž dostali do „časové smyčky“ a všechno zažívají znovu).

U tebe mají možnost upravit SVÍČKU, VODU V HRNKU A PROVÁZEK.

Svíčka: přinesou ti svíčku. Aby mohla být upravena, musí ti v kyblíku přinést 2 kg písku z pískoviště (toleranci si urči sám). Zvážíš na mincíři. Pokud přinesou moc/málo, pošli je pryč, že znova se o to může pokusit jiná dvojice. Pokud se trefí, přivaž jim na svíčku nit v barvě, kterou ti řeknou. Tuhle barvu musí vědět! (nesmí říct něco jako „no tak třeba zelenou“, musí sem přijít s tím, že VĚDÍ, jakou barvu potřebují, jinak jim jí nedávej).

Voda v hrnku: přijdou k tobě s hrnkem (s vodou nebo bez vody, to je jedno). Abys jim ho upravit, musí ti v nádobě donést 1 litr vody z rybníčku. Dále platí jako u písku. V případě úspěchu je pošli pro vodu do hrníčku a tu jim obarví na příslunou barvu (platí jako u svíčky) pomocí potravinářského barviva.

Provázek: přijdou k tobě s provázkem. Abys jim ho upravit, musí na něm odhadnout jeden metr. Dále platí jako u svíčky a hrnku. Úprava: přivázání kousku barevného popíru na provázek. S barvou opět totéž.

Pozn. hráči nemohou využívat metr, který během hry získali, ten slouží jen jako součástka do stroje!

Všichni hráči vzájemně spolupracují a snaží se sestavit stroj času.

Hra probíhá v několika kolech, vždy u tebe dvojice hráčů opakuje celý úkol (v každém kole jedna dvojice, ostatní pošli pryč).

Konec každého kola signalizuje pískání na píšťalku. Začátek kola není nijak označen, následuje několik minut po konci minulého kola.

Když k tobě přijdou poprvé a budou se ptát, můžeš je informovat o tom, co zde mohou získat a jak toho dosáhnout. Když k tobě přijdou znovu, zkus se tvářit, jako bys je nikdy předtím neviděl a klidně jim znovu vysvětlí, co se zde děje (při sestavování stroje času se totiž dostali do „časové smyčky“ a všechno zažívají znovu).

Hráči u tebe mohou získat křídu.

Pro křídu si musí dojít tak, že absolvují vyznačený úsek po novinách/létajících talířích a nesmějí stoupnout na zem. Na konci úseku si vezmou JEDNU křídu a stejným způsobem se vrátí na začátek.

Když vyráží pro křídu MUSÍ ti říct, pro jakou barvu jdou. Tuhle barvu musí vědět! (nesmí říct něco jako „no tak třeba zelenou“, musí sem přijít s tím, že VĚDÍ, jakou barvu potřebují, jinak je tam ani nepouštěj).