

Konečná bitva 2. týden (S2E20 Divnoseddon) - rozuzlení

Bill se zmocnil časoprostorové trhliny a tím pustil do Městečka záhad stvoření ze své dimenze. Jeho úmysl je jeho dimenzi spojit s tou naší a nastolit, tak věčný chaos. Něco mu v tom ale brání a to ochranná bublina kolem městečka, která nedovolí rozšířit podivnosti za hranice města. Bill se snaží dostat ze Stanforda rovnici, díky které by ochranná bublina praskla. Když je Bill zaměstnán mají účastníci možnost najít kousky časoprostorové trhliny a tím oslabit moc stvoření z jiné dimenze a poslat je zpátky tam, kam patří.

Novinový článek

Záhadná bytost jménem Bill dnes v dopoledních hodinách pronikl do Městečka záhad a teď společně se svými Podivnoskoky páchají spoustu podivností. Upozorňujeme na častou přítomnost Bulvotopýrů, kteří lidi mění v kámen a výskyt Bublin Čirého Šílenství. Možné jsou také černé mraky, krvavý déšť a občasná návaly vln podivnosti. Radíme zůstat v úkrytu a nevydávat hlasité zvuky!!

Co je potřeba:

- zalaminované části časoprostorové trhliny
- speciální zbraně (žížaly do bazénu)
- ponožkové míčky
- bonbony
- vedoucích co nejvíce (min. 9)

Úplné zakončení táborového hry bude poražení Billa a jeho armády příšer. Aby to účastníci neměli tak jednoduché na poli budou opět tři druhy protivníků. Bill, Létající oční bulvy a ostatní příšery. K poražení Billa potřebují najít a spojit celkem 9 částí časoprostorové trhliny. Jejich místem úkrytu bude tábor, ve kterém si budou moci doplnit životy, vyléčit zraněné a zakoupit zbraně za táborové peníze. Na všechny příšery platí všechny speciální zbraně i míčky.

1. Oční bulvy létají v poli a chytají hráče, při dotyku hráč zkamení. Zkamenělého hráče ostatní zachrání, když ho odnesou zpět do tábora k lékaři. Potřeba je víc lidí. Čím víc lidí tím rychleji dostanou sochu do tábora. Sochu lze vyléčit kouzelným lektvarem. Pozor lektvaru je omezený počet!! (lektvar = bonbon)

2. Ostatní příšery a Bil znemožňují hledání časoprostorové trhliny. Po zásahu se příšera na chvíli zastaví (10 sekund) a poté pokračuje dál. Když zasáhne příšera hráče, hráč musí doběhnout zpět do tábora. Ani jednu tuto příšeru nelze zneškodnit do té doby než bude celá časoprostorová trhlina pohromadě. Až účastníci posbírají všechny části a trhlinu spojí. Všechny příšery po jediném zásahu lehnou k zemi.

Realita realizace:

Kvůli několika účastníkům, kteří odjížděli dřív jsme se rozhodli udělat obchůdek s odměnami už před bitvou, kde účastníci utratili všechny své peníze, tudíž jsme všechny zbraně, které by si jinak museli koupit, byly k dispozici zadarmo. Oživení zkamenělých osob probíhalo tak, že jeden člověk - Bonbon, měl bonbony nadživotní velikosti z programu Dušletničky, který

utíkal před účastníky. Jakmile někdo Bombona chytil, získal bonbon, kterým při dotyku zkamenělé osoby ji oživil a ona dále mohla pokračovat ve hře. Kvůli nedostatku počtu vedoucích byly hrálo příšery několik účastníků - z každého týmu jeden, takže v poli bylo sedm účastníků a tři vedoucí jako příšery. Jinak vše ostatní probíhalo podle plánu.



Společná fotka chlapců, kteří jsou připraveni na boj s Billem a jeho poskoky



Billovi poskoci



Billův poskok bojuje proti účastníkovi



Skládání časoprostorové trhliny