

# LARP / RPG nadstavba hry o výpravě za ztraceným glejtem

---

## Pravidla hry

---

1. **Nehrajete proti sobě.** Hrajete každý svůj osud. Pokud se vám kříží, je to dobře — to je hra (není nutně cílem hrát Play-to-Win, někdy větší smysl dává Play-to-Rise, Play-to-Lose)
2. **Když nevíte, jak pokračovat, řekněte si GM potichu.** Může nabídnout krok.
3. **Vaše tajemství jsou drobné lidské věci** — ne řešení hlavní záhady dne. Tu řeší šifry a stopovací hra, ne vaše role.
4. **Rozkaz vás zdrží, nikdy nezastaví.** Kdo je nad vámi, smí přikázat, počkat si, jít vedle vás — nesmí vám natrvalo sebrat věc z ruky ani zakázat mluvit s knězem. Zpověď nezakáže ani pán — je to jediná hranice, kterou žádný velitel nepřekročí. Vy smíte poslechnout pomalu, špatně nebo s výmluvou; to není porušení role, to je role. Kdo chce odejít stranou, ať požádá — velitelé, dejte svolení; odmítnout smíte jednou za den. Nikdo tu nikoho neřídí krok za krokem: velí se směru a pořádku, ne lidem.
5. **Groš dnes koupí jen tři věci: mlčení, službu a odpuštění dluhu.** Jídlo, pití a nocleh se ve hře neplatí. Kdo chce, může si kdykoli sednout ke kostkám a hrát o groše nebo o drobnosti, které mu patří.
6. **Nikdy nesázejte věc, která něco znamená.** Když jste od GM dostali předmět s příběhem — prsten, minci, listinu, láhev, notýsek — ten se nesází a nepůjčuje. Když si nejste jistí, jestli se to smí vsadit, nesmí.
7. **Dnes se netráví.** Žádná postava dnes nikoho neotráví, nepokusí se o to a nikdo to po nikom nechce.
8. **Jak se dnes dělá lektvar:** na studeno. Základ je studená voda nebo víno, byliny se rozdrtí v hmoždíři a nasypou dovnitř; co se drtit nedá, jde tam celé. Pak to musí chvíli táhnout. Žádný oheň, žádné vaření — a nic z toho není atrapa, dá se to klidně vypít.
9. **Zbytečně neodkládat.** Pokud chcete něco zahrát a víte jak, pak to zbytečně neodkládejte na pozdější dobu, někdo na to může čekat.

Kartu si nechte pro sebe. Nikomu ji neukazujte — ale klidně se navzájem odhalujte tím, co říkáte, kam jdete, koho oslovíte.

## Trasa dne v hrubých obrysech

---

*(Přesná místa a časy upřesní trasa dne — tohle je orientační rámec, ne přesný rozpis časování dne)*

- **Pirkštejn, ráno (~9:00):** sraz, formace oddílů, start.
- **Kostel sv. Matouše (venku), ~10:00:** první zastávka mimo hrad — vhodné místo mimo jiné ke zpovědi.
- **Vyhlídká nad Sázavou, ~11:00–11:45:** jediná jistota dne, že se potkají všechny oddíly najednou. Pauza, jídlo.
- **Zastávka „U padlého stromu“ za Neuhořem, ~12:20–12:50:** polední zastávka.
- **Cesta k rozcestí pod Talmberkem, ~13:00:** přesun lesem.
- **Rozcestí pod Talmberkem, ~13:30:** krátká povinná zastávka.
- **Ledečko (východní okraj), ~14:30:** brod — zastávka, řeka se nepřechází.
- **Kuchelník — brod, mlýn, ~15:30–16:30:** hlavní odpolední zastávka u brodu a mlýna.
- **Návrat Kuchelník → Rataje, ~17:00–18:00.**
- **Horní hrad / náměstí, ~18:15:** krátké veřejné shromáždění před krčmou.
- **Krčma v Ratajích „U Pinců“, od ~18:45:** večer — jídlo, kostky, a hlavní finále dne.