

Harmonogram herního dne — 21. 8. 2026 (verze 01)

Datum vytvoření: 2026-07-20 **Účel:** Závazný časový plán dne pro GM + asistenta. Kombinuje TopSeeker hru (po úpravě trasy — **bez Talmberku a Mrchojed**) s LARP nadstavbou (okna W0–W5, finále, debrief). Bezspoilerová verze pro účastníky: [harmonogram_dne_2026-08-21_01_no_spoiler.md](#). **Zdroje:** [linky_detaily_10.md § Trasa s časováním](#), [navrhy_zlepseni_hry_02.md §1-§2](#) (W2.5, W3.5/W4, runbook večera), [archiv_zaver_debriefing_03.md](#) (běhový plán krčmy, debrief), [postavy_komplet_13.md § Společný briefing](#), [background_02.md](#) (parametry TopSeeker).

Klíčová čísla

- Původní TopSeeker: ~6 km, psáno na 3–4 h. **Nadstavba přidává celkem +3,5–4 h** (den +~2 h: briefing, okna, synchronizace oddílů; večer +1,5–2 h: W5 finále + debrief).
- Program běží **~13:20–22:35**; chůze **~8 km bez Ledečka** (okruh ~6 km + ~2 km přesuny), ~10,5–11,5 km s Ledečkem.
- Vzdálenosti: nádraží → kemp Břečkárna **~0,3 km**; Břečkárna → náměstí **~0,8 km do kopce**.
- **Jediná tvrdá uzávěrka dne: kuchyně U Pinců (~20 lidí, poslední objednávky ~20:00, zavírá 21:00)**. Rezervace + předobjednávka na pevný čas ~19:45 je podmínka číslo jedna.
- Západ slunce ~20:05, použitelné šero do ~20:40 → večerní finále potřebuje lucerny/čelovky a připravené ohniště.

Harmonogram

Předpoklady: tempo skupiny ~3 km/h včetně mikropauz; šifra á ~12–15 min včetně přesunu; T+0 (kotva GM cue-listu) = 13:20. Absolutní časy (~9:00 start) v podkladech neplatí — cue-list číst přes T+.

Čas	T+	Blok
12:05–12:15	—	Příjezd vlakem; nádraží → kemp Břečkárna (0,3 km i s bagáží)
12:15–13:05	—	Stany + platba kempu; paralelně osobní předbriefy (GM obchází při stavbě) + vydatná svačina (oběd bude až v 15:15); rozdání žoldu (#Zold-A — 24 grošů + 9 drobných, vydává Blažej; W0 na to nemá prostor)
13:05–13:20	—	Přesun na náměstí (0,8 km do kopce) — společný briefing (~10 min) odbýt už v kempu , cestou se jde „do role“

Čas	T+	Blok
13:20–13:45	T+0	W0: formace oddílů, 7 startovních rekvizit, karty meta-questů, start TopSeeker
13:45–15:00	T+0h25	Rataje: 4 šifry + W1 u sv. Matouše (měkké okno, ~10 min)
15:00–15:15	T+1h40	Přesun na vyhlídku
15:15–16:05	T+1h55	Vyhlídka: W2 + oběd = sloučené W2/W2.5 (ranec Hedviky, modlitba, škola stop, fáma-premiéra; limit 2 GM úkony platí) — go/no-go pro Ledečko
16:05–16:55	T+2h45	Přesun na Nový Dvůr (příp. šifra cestou); s Ledečkem se úsek natahuje o 45–70 min
16:55–17:10	T+3h35	W3-náhrada na Novém Dvoře (10–15 min; beaty z Talmberku — Vašek×Bětká; Bětká×Ludmila už proběhla ve W2.5)
17:10–17:45	T+3h50	Přesun ke Kuchelníku — cestou umístěná oka (NL3), ohniště (L5.B5), tubus pod olší (#L3-E)
17:45–18:20	T+4h25	W4 Kuchelník — hlavní vrchol (kámen #L4-B, mlýn, váček, Štěpánův dopis, odbočka A2, Havlův tubus)
18:20–18:50	T+5h00	Návrat do Ratají — finalizace zápisů meta-questů za pochodu (dle runbooku W5), 2. zpovědní okno (L2.B7)
18:50–19:15	T+5h30	Finále TopSeeker v Ratajích
19:15–20:45	T+5h55	U Pinců: večeře = W5 fáze 1 (<i>fáze 0 zrušena — Eliška vyřazena</i>). Kostky se šlechticem (var. I). CELÝ OPASKOVÝ ŘETĚZ PROBĚHNE TADY A NIKAM SE NETAHÁ: Blažej u večeře zopakuje pojistkovou větu → Marika položí opasek (#L2-D) → Hedvika mísa + „ <i>Našlo se to u výčepu, pane.</i> “ — všechno do jedné minuty. Navíc doručení #L2-C Vavřincovi poslem z hradu. Příchod 19:15 dává ~30 min rezervu před výdejem předobjednaného jídla ~19:45
20:45–20:55	T+7h25	Přesun do kempu (0,8 km z kopce) — diegeticky: šlechtic „svolává výslech“, lucerny. Asistent posbírá herní mince.
21:00–22:05	T+7h40	W5 fáze 2–4 u ohně: výslech šlechtice / sklizeň meta-questů (~25 min, pořadí C→A→B(Havel)→D), balada + protihlas (~25 min), tiché dozvuky F1–F4 + měšec + džbán + mísa (~15 min; kolem F1–F4 GM drží ticho)
22:05–22:35	T+8h45	Out-game debrief: párové odrolení (ohniska #1–#6), pak hromadný debrief. Na závěr: každý dospělý i dítě dostane jeden pražský groš na památku (19 lidí, 5 kusů zbyde jako rezerva).

Kde se prodloužení bere (rozpad +3,5–4 h)

Položka	Přidaný čas
Briefingy + W0 (rekvizity, karty, formace pro 20 lidí)	+25–35 min
W1 kostel (měkké okno)	+10 min
W2 rozšířená na garantovaných ~45–50 min všech oddílů	+20 min
W3-náhrada Nový Dvůr	+15 min
W4 Kuchelník (vrchol linek)	+25–30 min
Synchronizace oddílů (tempo diktuje nejpomalejší oddíl)	+20–30 min
W5 nad rámec obyčejné večeře	+~60 min
Debrief	+30–45 min

Předbriefy = +0 na kritické cestě (paralelně se stany). Zápisy meta-questů = +0 (za pochodu na návratu).

Ledečko — podmíněná větev

- Zacházka ~+2,5–3,5 km ≈ **+45–70 min**. Rezerva před večerí ~30–45 min; dalších ~15–20 min dá hint-limit na šifry a svižnější Nový Dvůr.
- **Go/no-go na vyhlídce: odchod do 16:00–16:10 = jde se přes Ledečko; jinak napřímo.** Podmínkou je předobjednaná večeře na ~19:45.
- Při vynechání se beaty W3.5 (oka, ohniště, výheň přes řeku) odehrají na úseku před Kuchelníkem — potřeba jedno místo s výhledem přes řeku pro Matyášův moment (L3.B6).
- **Dramaturgická podmínka:** jen severní břeh / východní okraj, **nepřecházet řeku ke kovárně** — W3.5 je „zastávka, nepřechází se“; L3.B6 stojí na nedosažitelnosti výhně.
- Náhradní plán: projít Ledečkem v sobotu ráno mimo hru, cestou na vlak.

Páky, kdyby se den sypal

1. **Večeři předjednat s předstihem, předobjednat na pevný čas ~19:45** (20 lidí v malé hospodě = rezervace nutná i bez toho).
2. Společný briefing v kempu při stanech, na náměstí už jen W0 rekvizity (v harmonogramu už započteno; bez toho start o ~15 min později).
3. Hint-limit na šifry (po ~12 min nápověda) — E20 zakazuje herní zásahy při luštění, out-game nápověda je v pořádku.
4. Nouzově: W3-zastávku na Novém Dvoře zkrátit na průchozích 5 min (po odlehčení dle [navrhy_02 §2.1](#) to unese).
5. Oddíly pouštět na ratajské šifry v různém pořadí (žádné fronty na stanovištích).

Rizika a podmínky

- **GM + asistent nutní** (runbook večera i Rizika to předpokládají) — asistent hlídá TopSeeker logistiku a chráněné sloty W5.
- Zpoždění vlaku ve 12:05 posouvá celý den — první úspora: briefing kompletně v kempu + zkrácení svačiny.
- Rekvizity do terénu (kámen #L4-B, tubus #L3-E, oka, ohniště) — dle podkladů pokládka „den předem“; při příjezdu 12:05 reálně pokládá asistent v úseku 17:10–17:45 s předstihem před oddíly.
- Světlo: západ ~20:05 → fáze 2–4 a debrief kompletně za tmy; lucerny/čelovky s sebou. Ohniště a dřevo připravit už dopoledne při stavbě stanů — večer na to nebude čas ani světlo.

Konec harmonogramu — verze 01.