

# HODNOCENÍ ČTVRTFINÁLE

HODNOTÍCÍ KRITÉRIUM		MAX body	BODY
<b>Interakce s ghúlem Khalidem</b>			
	hráči se nenechají odbýt (0 = spokojí se jen s mapou, 1 = řeší s Khalidem mapu a zda něco nechybí, 2 = vypáčí s Khalida i umístění první runy)	2	
	roleplay s Khalidem (0 = špatný, 1 = standard, 2 = vynikající)	2	
<b>Luštění mapy</b>			
	vyluštění mapy (0 = PJ musí vše vysvětlit, +1 = přijdou na to, jak zobrazit informace na dílkách, +1 = přijdou na to, jak poskládat dílky k sobě, +1 = pochopí způsob putování dle run)	3	
	odhalení obrázků na dílcích (0 = nespojí si s dopisem, 1 = malá invence - uhodnou polovinu, 2 = přijdou na všechny dílky)	2	
<b>Chodec Násim si vezme písek z pouště</b>			
	písek se vždycky hodí (0 = nevzal, 1 = vzal)	1	
<b>Inverzní bobrodlaci</b>			
	pochopení bobrodlaků (0 = družina trvá na komunikaci s lidskou podobou, 1 = družina pochopí, že je lepší komunikovat s bobry)	1	
	získání další runy (0 = složité, časově náročné a drahé řešení, 1 = standard, 2 = získání runy od bobrodlaků)	2	
<b>Čekání na světlo</b>			
	pochopení rytin měsíce na stěnách (0 = PJ musí napovědět, 1 = světlo měsíce musí na tůňku)	1	
	časové omezení průniku měsíčního světla (0 = zjistí po první noci, 1 = uvědomí si ihned)	1	
	problém s mlhou (0 = uvědomí si po první noci, 1 = uvědomí si hned)	1	
	řešení mlhy (0 = čekají na lepší noc, 1 = drahé a viditelné řešení (zapálení džungle) , 2 = elegantní řešení s málem zdrojů)	2	
<b>Ztížení postupu jiným účastníkům Turnaje hrdinů</b>			
	poškození run po cestě či jejich fejkování	4	
	zničení map a průvodních dopisů, které má Khalid	4	
	jiný hustý nápad, jak ostatní družiny vyřadit (pasti atp.)	4	
<b>Most přes řeku</b>			
	kde jsou zbylí členové cizí družiny? (0 = družina si neuvědomí, že je někdo naživu, 2 = družina si uvědomí, že někdo je naživu, 4 = družina zkontroluje perimetr, jestli je někdo přeživší poblíž)	4	
<b>Tři vysílení hrdinové</b>			
	RP interakce (0 = přehnaná (plýtvání zdroji, příp. útok), 2 = standardní, 4 = dobrý roleplay)	4	
<b>RP Výzva - Tufikova jistota</b>			
	jak zareaguje Tufik a Kadir na flashback? (0 = žádné RP, 1 = Tufik slabě projeví emoce, 2 = dobré RP, 3 = super RP mezi Kadirem a Tufikem)	3	
<b>Skalní věž</b>			
	vyřešení orlů/získání runy (0 = bez taktiky, 1 = řeší, jak eliminovat stížené podmínky, 2 = jasná strategie k vítězství)	2	
<b>RP Výzva - Dilema o lidském životě</b>			
	RP - přesvědčování o záchraně, spory v družině atp. (0 = slabý, 1 = průměrný, 2 = dobrý, 3 = vynikající)	3	

## HODNOCENÍ ČTVRTFINÁLE

HODNOTÍCÍ KRITÉRIUM		MAX body	BODY
<b>Setkání s cizí družinou</b>			
	RP - interakce (0 = slabý, 1 = průměrný, 2 = dobrý, 3 = vynikající)	3	
	získávání informací (0 = slabý, 1 = normál, 2 = vyptávají se důkladně, 3 = křížový výslech)	3	
	vyhnutí se souboji a VELKÝM ztrátám (0 = neřeší, chtějí bojovat i s rizikem, 1 = dělají kroky, které pasivně vedou k souboji, 2 = snaží se souboji vyhnout, 3 = plně si uvědomují rizika s podobně silnou družinou)	3	
<b>U lidojedů</b>			
	roleplay - interakce (0 = slabý, 1 = průměrný, 2 = dobrý, 3 = vynikající), v případě žádné interakce - 3 body	3	
	překonání lidojedů (0 = tupý útok, plýtvání zdroji, 1 = obejít vesnice, 2 = překonání za pomoci mnoha zdrojů, 3 = získání další runy elegancí)	3	
<b>Uvědomnění si, že nejsou v džungli sami</b>			
	časové prozření (0 = zjistí až při setkání s družinou před vesnicí lidojedů, 1 = uvědomí si u mostu, 2 = uvědomí si u bobrodlaků, 3 = uvědomí si na začátku dobrodružství)	3	
	obrana proti ostatním družinám (0 = neřeší, 1 = hlídky jen v noci, 2 = opatření i přes den, 3 = dokonalý plán proti jiným družinám)	3	
<b>Úplněk a start turnaje se blíží</b>			
	postavy aktivně řeší rychlý postup džunglí (0 = ne, 2 = trochu, 4 = hodně)	4	
<b>Hlídkání reálného času</b>			
	hráči neřeší blbosti během hry (0 = PJ musí hnát, 3 = občasné záseky na blbostech, 5 = šlapou jak hodinky)	5	
<b>Roleplay mimo RP scén</b>			
	Hraní settingu (0 = nic, 1 = menšina v družině, 2 = většina v družině, 3 = všichni)	3	
	Interakce s NPC (0 = hrůza, 2 = světlé momenty, 4 = průměr, 6 = nadprůměr, 8 = excelentní momenty)	8	
	Interakce v rámci družiny (0 = hrůza, 2 = světlé momenty, 4 = průměr, 6 = nadprůměr)	6	
	Zapojení hráčů (0 = hraje jeden, 2 = hraje polovina hráčů, 4 = hraje většina)	4	
<b>Celkový dojem z hraní družiny</b>			
	Feeling PJe (0 = velký špatný, 1 = nic moc, 2 = dobré to bylo, 3 = perfektní, chci je znova!)	3	
<b>CELKEM (max 100 bodů)</b>		<b>100</b>	

## HODNOCENÍ SEMIFINÁLE

HODNOTÍCÍ KRITÉRIUM		MAX body	BODY
<b>Sicco a jeho síť</b>			
	Výstavba (0 = hráč nepomyslí na budování sítě, 1 = buduje, ale ne rychlostí 6h/úr., 2 = hráč buduje rychlostí 6h/úr., 3 = hráč buduje rychlostí 6h/úr. a shání prostředky na maximalizaci úrovně)	3	
	Využití sítě - pokládání otázek (+1 = vstup do podzemí, +1 = nestvůry v podzemí, +1 = pasti v podzemí, +1 = amulet soutěžících, +1 = Narab, +1 = Zahra, +1 = Drachen, +1 pirátští kapitáni, +1 o soutěži, +1 další dobrý dotaz)	10	
<b>Nevítaný host Zafar</b>			
	Kontaktování Zafara (0 = postavám nedojde, že je Zafar důležitý, 1 = postavy ví o významu Zafara, ale "prozatím" ho neřeší, 2 = postavy se snaží alespoň získat jméno Zafara, či se pokusí jej sledovat, 3 = aktivně se snaží Zafara ochránit před zatčením)	3	
<b>Bývalí vítězové Turnaje hrdinů (Šarat, Urdoka)</b>			
	Kontaktování hrdinů (0 = nekontaktují, 1 = jen se ptají na turnaj, neřeší pravdivost vyprávění, 2 = postavy se snaží ověřit si pravdivost informací (sítě), 3 = zjistí, že je najal Narab)	3	
<b>Zafar - setkání</b>			
	RP hráčů (0 = ploché, 1 = průměr, 2 = nadprůměr, 3 = super, 4 = mega)	4	
	Získání informací (0 = nezískají nic, 1 = zajímají se jen o to, co Zafar dělal v katakombách, 2 = těží všechno, co Zafar ví)	2	
	Informace o pastech (0 = nepřijdou, jak zlomit Zafara, 1 = zaplatí Zafarovi, 2 = přijdou na to, že Zafar chce pomstu a že jim prozradí pasti s cílem udělat Turnaj nudný)	2	
<b>Bushra - lovkyně zvířat</b>			
	Získání informací (0 = nezískají nic, 1 = ví o elfocvacích, 2 = ví o Slizovci skalním)	2	
	Souboj s Trpoři (0 = bez taktiky, 1 = snaha o taktiku, 2 = dobrá sehrannost družiny, +1 = dobrá reakce na smradlavý oblak)	3	
<b>Mrakesh - pirátský kapitán</b>			
	RP hráčů (0=ploché, 1=průměr, 2=nadprůměr, 3=super, 4=mega)	4	
	Získání informací (0 = nezískají nic, 1 = zajímají se jen o Turnaj, 2 = těží všechno, co Mrakesh ví)	2	
<b>Zahra - čarodějka/upírka</b>			
	Vstup do lesbické části nevěstince (0 = vykašlou se na to, 1 = převleky (ne lupičovy), 2 = kouzla a lektvary).	2	
	Souboj s upírkou (0 = tupě bojují až do hořkého konce, 1 = dlouho trvá než přijdou na sílu upíra, 2 = berou včas nohy na ramena)	2	
	Získání informací (0 = nezískají nic, 1 = zajímají se jen o Portály, 2 = těží vše, co Zahra ví)	2	

## HODNOCENÍ SEMIFINÁLE

HODNOTÍCÍ KRITÉRIUM		MAX body	BODY
<b>Drachen - pán Majáku</b>			
	RP Výzva - hráči (0 = žádná diskuze, 1 = drobná diskuze, 2 = živá diskuze, 3 = vášnivá diskuze). Je správné obětovat otroky, resp. podílet se na otrokářství. Není to stejné, jako to, co dělá Narab Hakshak?	3	
	Smlouvání ceny (0 = postavy si nepohlídají, co dostanou za otrokyně, 1 = postavy si stanoví, co dostanou za otrokyně, 2 = postavy se doptávají, jaké zboží je nejlepší, aby bylo dobře akceptovatelné)	2	
	Získání informací (0 = nezískají nic, 1 = získají jen popis katakomb, 2 = získají navíc popis tří navazujících místností, 3 = získají navíc popis finální místnosti, 4 = získají info o významu Turnaje)	4	
<b>Návštěva Jaffy</b>			
	Způsob průniku (-5 = hlučný, drahý, pozornost přitahující průnik do Jaffy, +5 = elegantní, levný, nehlučný způsob)	5	
<b>Lupička Barbaragh - RP Výzva</b>			
	RP hráčů, přesvědčení Barbaragh, že má jít k Drachenovi (0 = ploché, 1 = průměr, 2 = nadprůměr, 3 = super, 4 = mega)	4	
<b>Družina není v Turnaji sama</b>			
	Stížení postupu ostatních družin (0 = vůbec tomu nevěnují pozornost, jedou jen na sebe, 2 = pokud mají čas, zkusí zaškodit, 4 = aktivně myslí, jak škodí jiným družinám)	4	
	obrana proti ostatním družinám (0 = neřeší, 1 = hlídky jen v noci, 2 = opatření i přes den, 3 = dokonalý plán proti jiným družinám)	3	
<b>Práce s informacemi</b>			
	Práce s informacemi (0 = berou info, jak plynou, 1 = snaha třídit informace a spojovat je, 2 = maximalizovat množství informací)	2	
<b>Motivace postav/družin</b>			
	Postavy ví, co chtějí (0 = berou úkoly, jak je PJ servíruje, 2 = znají důvod, proč tu jsou, ale neodpovídá to jejich činům, 4 = řídí se motivací postav a to určuje jejich kroky)	4	
<b>Získávání peněz</b>			
	Bez peněz do Turnaje nelez (0 = neřeší peníze, PJ je dokope, 2 = řeší, ale nemaximalizují, 4 = vydělávají peníze, kde se dá)	4	
<b>Hlídní reálného času</b>			
	Hráči neřeší blbosti během hry (0 = PJ musí hnát, 3 = občasné záseky na blbostech, 5 = šlapou jak hodinky)	5	
<b>Roleplay mimo RP scén</b>			
	Interakce s NPC (0 = hrůza, 2 = světlé momenty, 4 = průměr, 6 = nadprůměr, 8 = excelentní momenty)	8	
	Interakce v rámci družiny (0 = hrůza, 2 = světlé momenty, 4 = průměr, 6 = nadprůměr)	6	
	Zapojení hráčů (0 = hraje jeden, 1 = hraje polovina hráčů, 2 = hraje většina)	2	
<b>CELKEM (max 100 bodů)</b>		<b>100</b>	

## HODNOCENÍ FINÁLE

HODNOTÍCÍ KRITÉRIUM		MAX body	BODY
<b>Setkání s Aidou</b>			
	RP hráčů (0 = žádné, 1 = průměr, 2 = nadprůměr, 3 = super)	3	
	Argumenty postav (0 = ploché, 1 = minimum, 2 = dobré, 3 = super)	3	
	Logika finální volby (0 = bullshit, 1 = logika za roh, 2 = jasné)	2	
<b>Osvobození Zafara</b>			
	Taktika hráčů (0 = nic, 1 = průměr, 2 = nadprůměr, 3 = super)	3	
	Uvědomnění si naléhavosti záchrany (0 = vůbec, 1 = uvědomují, ale taktika tomu neodpovídá, 2 = řeší rychlost)	2	
<b>Získání Mapy / lodě k opuštění ostrova</b>			
	Riziko volby (0 = chtějí řešit až při útěku únosem, 1 = volí pirátskou loď, 2 = volí Barbaraghinu loď)	2	
<b>Setkání s Narabem</b>			
	RP hráčů (0 = ploché, 1 = průměr, 2 = nadprůměr, 3 = super)	3	
	Práce s informacemi (0 = nic moc, 1 = průměr, 2 = super)	2	
	Dodržení postojů postav (0 = neřeší, 1 = zazní, ale neodpovídá jednání hráčů, 2 = zazní a dodržují se)	2	
	Logika finální volby (0 = bullshit, 1 = logika za roh, 2 = jasné)	2	
<b>Plán útěku</b>			
	Připravenost (0 = freestyle, 1 = dobrý plán, 2 = řeší i detaily, 3 = záložní plán)	3	
<b>Řešení zdrojů na průchod katakombami a útekem</b>			
	Zdroje jsou (0 = neřeší, že jim něco chybí, 1 = nakoupí, na co mají, 2 = stále si vydělávají, 3 = prodávají nepotřebné věci, aby měli dobré vybavení)	3	
	Vybavení (0 = neadresné, 1 = částečně vychází z informací o katakombách, 2 = plně přizpůsobují vybavení informacím o katakombách)	2	
<b>Finální souboj s Narabem</b>			
	Taktika hráčů (0 = nic, 1 = průměr, 2 = nadprůměr, 3 = super)	2	
	RP postav před bojem (0 = ploché, 1 = průměr, 2 = nadprůměr, 3 = super)	3	
	Realtime souboje (0 = nedodržují, 1 = PJ musel upozornit, 2 = prakticky dodržují, 3 = 100% realtime)	3	
<b>Hlídní reálného času</b>			
	Hráči neřeší blbosti během hry (0 = PJ musí hnát, 3 = občasné záseky na blbostech, 5 = šlapou jak hodinky)	5	
<b>Roleplay mimo RP scén</b>			
	Interakce s NPC (0 = hrůza, 1 = světlé momenty, 2 = průměr, 3 = nadprůměr)	3	
	Interakce v rámci družiny (0 = hrůza, 1 = světlé momenty, 2 = průměr, 3 = nadprůměr)	3	
	Zapojení hráčů (0 = hraje jeden, 1 = hraje polovina hráčů, 2 = hraje většina)	2	
<b>CELKEM (max 50 bodů)</b>		<b>53</b>	