

## Cíle hry

Cíl	Výhody	Body	Typ úkolu	Načasování	Úkol
Prezident USA	politická moc	12	veřejný	↔	Národní symbol
Guvernér státu Texas	petrolej	18	veřejný	↔	Petrolej
Guvernér státu Virginie	tabák	17	veřejný	↔	Tabák
Starosta města Chicago	důležité město	16	veřejný	🕒	Mafie
Starosta města New York	důležité město	11	veřejný	①	Gangy
Ovládnutí pojišťovny Lloyd	peníze	10	soukromý	→	Špína
Akumulace majetku pro podnikání	peníze	9	soukromý	→	Patent
Koupě palírny Jack Daniels	alkohol	7	soukromý	①	Odbory
<b>Celkem</b>		<b>100</b>			

### Legenda:

↔	Během celé hry. (Vyhlášeno na první schůzi klubu Cavendish.)
→	Od vyhlášení do konce hry.
↔	V intervalu od vyhlášení do ukončení.
🕒	Od vyhlášení na čas.
①	Zvlášť po týmech.

## Úkoly

Úkol	Popis	Hodnocení	Interní poznámka
<b>Národní symbol</b>	Navrhnout národní symbol a monument. Vytvořit model. (Socha Svobody byla kongresem zavržena jako nevhodná.)	umělecký dojem	
<b>Petrolej</b>	Ve vymezeném území jsou rozmístěny kartičky s nápisem "Petrolej" a číselnými kódy. Cílem je kartičky najít a čísla si opsat.	množství nalezených zdrojů	Na kartičkách je také možno nalézt tajné informace, které se budou hodit v dalších úkolech.
<b>Tabák</b>	Odplevelit, zorat a osít (fazolemi) vyhrazené pole o rozměrech 1x1 metr.	kvalita práce	
<b>Mafie</b>	Najít ve vymezeném prostoru tajné schránky, které postupně dovedou k dalším schránkám, a nakonec k osobě bosse chicagske mafie. Zatknout tohoto bosse.	čas dosažení cíle	V tajných schránkách opět budou další hodnotné informace.
<b>Gangy</b>	Zastavit válku gangů. Působit jako mediátor mezi dvěma vůdci zneprátelených gangů. Nalézt originální řešení.	kreativita, originalita, funkčnost řešení	Gangy nejen bojují o výhodné území, ale mají i další důvody pro "svou pravdu."
<b>Spína</b>	Kontaktovat určeného zednáře, který má vliv, a splnit jeho úkol, spočívající v opatření informační munice proti jisté osobě, spolku, ...	kompletnost informací a čas; +1 bod za relevantní info, -1 bod za irelevantní, +5 bodů za správné řešení, +2 za částečné	Je vhodné, aby informace, které získali v první fázi hry, bylo třeba si nějak spojit, dovodit, vydedukovat, aby získali výsledek, požadovaný zednářem. (Telefonáty, účty, důkaz, nahrávka hovoru, foto dvou osob.
<b>Patent</b>	Vytvořit patentovou přihlášku na parní stroj. Rozsah jedna A4. Dokument musí obsahovat popis funkce, technický diagram a patentové nároky.	úroveň dokumentu, technická i formální	Může se stát, že nevyhraje nikdo, pokud žádný dokument nepřekoná minimální požadavky.
<b>Odbory</b>	Zednář poskytne informaci o nespokojenosti odborářů v palírně. Tým musí nabídnout odborářům, že za od nich vybrané peníze odkoupí podnik od současného majitele a jim vydá zaměstnanecké akcie.	funkčnost řešení, anální alpinismus a roleplaying	Odboráři mají požadavky, které je třeba slíbit a vysvětlit, jak jich noví majitelé hodlají dosáhnout. Teprve po transakci může nastat středověk...

## Kluby

Klub	Členství	Přijetí	Počet členů
Cavendish	šlechta (vůdcové týmů), automaticky	nelze	5
Bagatelle (karetní klub)	gentlemaní, jejichž majetky jim umožňují trochu zariskovat své peníze	na základě písemné přihlášky doručené min. 10 minut předem	na začátku 0, později max. jeden z každého týmu

## Schůze klubů

Klub	Program schůze	Čas
Cavendish (5 min.)	Předání dokumentů: časy schůzí a informace o klubech, zadání Národní symbol, zadání Tabák, rozpis na Gangy (kdo kdy).	T + 0 min.
Bagatelle (15 min.)	Předání dokumentů: zadání Patent, rozpis Odbory.	T + 40 min.
Cavendish (5 min.)	Předání dokumentu: zadání Petrolej, zadání Mafie.	T + 70 min.
Bagatelle (15 min.)	Zadání Špína, případně dokumenty z předchozí schůze pro ty, kteří nebyli ještě členy.	T + 90 min.
Cavendish (10 min.)	Shromáždění výsledků z Petroleje.	T + 120 min.