



STANOVIŠTĚ 0 – PRAVIDLA

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do soboty 18. 5. 2019. V případě problémů nám zavolejte na číslo 910 128 496. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem **START**

Obecná pravidla – Tým 1

- Cílem hry je dojít za Hrošíčkem, aby nám poradil, jak udělat Vánoce v květnu. Cesta tam ani zpátky ale nebude jednoduchá, musíte postupovat stanoviště po stanovišti.
- Zpátky na objekt se musíte dostat do **9:00 SELČ**, jinak hrozí, že nebudete mít snídani.
- Pokud se z nějakého důvodu nestiháte vrátit včas, tak alespoň kontaktujte organizátory telefonicky (kontakty viz níže).
- Hra se skládá z blíže neurčeného počtu stanovišť. Na každém stanovišti se bude nacházet šifra, která vám prozradí polohu dalšího stanoviště, nebo zde bude nutné provést nějakou aktivitu, po jejímž vykonání se také dozvíte polohu dalšího stanoviště.
- Šifry či zadání aktivity se nachází do 5 metrů od udaného místa. Každý tým si smí vzít nejvýše **dvě kopie** každé šifry, pokud není řečeno jinak. Když šifru naleznete, nezdržujte se nadále poblíž stanoviště (pokud není řečeno jinak), abyste ostatním týmům nenaznačovali jeho polohu.
- Prosím nevstupujte do žádných jeskyní, neskákejte ze skal, nikam neplavte ani se nebroďte a neporušujte žádné zákazy vstupu.
- Pokud jste přesvědčeni, že jste na správném místě, ale šifra tam není, spojte se s organizátory a možná se vám dostane pomoci. Podobně narazíte-li na jiný problém.
- Týmy se nesmí dělit, násobit ani na sobě provádět jiné aritmetické operace. Pokud by část týmu chtěla šifrovačku vzdát a zbytek by chtěl pokračovat ve hře, domluvte se telefonicky s organizátory.
- Každý tým soutěží sám za sebe. Sdělovat ostatním týmům cokoliv, co se týká šifer a trasy, je zakázáno. Rovněž je zapovězeno sledovat jiné týmy na trase. Popovídat si o počasí nebo pomluvit organizátory samozřejmě smíte.
- V krajním případě můžete šifru vzdát, nejdříve však po hodině a půl po odeslání postupové SMS (viz níže). Systém vám pak sdělí polohu dalšího stanoviště. Přeskočená šifra se vám však nebude počítat mezi vyřešené šifry v celkovém pořadí.
- V případě problémů volejte organizátory na číslech 910 128 496 (ústředna), 605 445 546 (Standa, T-Mobile), 721 004 072 (Kuba, T-Mobile) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).

Šifry a šifřičky

- Každá šifra je označena logem hry (obrázek v záhlaví tohoto papíru).
- Pokud v jakékoli šifře potřebujete použít abecedu, vždy se jedná o anglickou, tedy bez háčeků, čárek, kroužků, přehlásek a písmen ch a fř. Ch jsou dvě písmena.
- Občas se na zadání šifer vyskytnou další instrukce a informace. Jsou vždy napsány kurzívou a není v nich nic zašifrováno. Stejně tak není nic zašifrováno v kódech pro SMS systém ani v názvech šifer.
- K šifrám je možné získat **nápovědy** – nejdříve po 40 minutách od příchodu na šifru můžete zavolat orgovi (volejte primárně na ústřednu na číslo uvedené výše) a obdržíte nápovědu na míru. Budete za to ale muset zaplatit jednou vyluštěnou šifřičkou (menší lehčí šifry, které dostanete na startu nebo v průběhu hry).
- Stanoviště můžete i přeskočit, pokud si už vážně nevíte rady. Ale je to možné až po hodině a půl od příchodu na šifru (detaily na druhé straně v popisu SMS systému).
- Pořadí týmů bude určeno primárně podle stanoviště, na které se tým dostal, sekundárně podle počtu vyřešených šifer a terciárně podle času.

SMS systém

- Každý tým v šifrovačce má svůj unikátní kód, neukazujte ho ostatním týmům. Váš kód pro SMS systém je:

41495

- U většiny šifer bude uvedeno, že máte poslat herní SMS (hned, když dorazíte na stanoviště). Formát SMS je pro váš tým následující:

KOD 41495 kód_stanoviště

Kód stanoviště se dozvíte v zadání každé šifry (typicky v hlavičce).

- SMS odesílejte na číslo 603 571 570 (pozor, jiné číslo, než na které máte volat), přijde vám na ni do minuty odpověď. Na zprávy ve špatném tvaru (nebo na neplatné kódy) vám systém odpoví chybovou hláškou.
- **Nápovědy** k šifrám na míru od orgů budete moci získat za vyluštění **šifřiček**, které jste obdrželi na startu. Vyluštěné šifřičky také loguje náš SMS systém – pokud budete chtít odeslat řešení nějaké šifřičky, pošlete SMS ve tvaru:

KOD 41495 SIFRICKA kódy_šifřiček

Můžete najednou poslat i více kódů šifřiček oddělených mezerou (nikoliv čárkou). Systém vám odpoví s tím, které odpovědi uznal a kolik máte celkově nápověd. Nápovědy na míru vám vydá org na zavolání (volejte ústřednu na číslo výše).

- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru **přeskočit**. Na přeskočení šifry máte nárok nejdříve hodinu a půl po příchodu na stanoviště (tedy hodinu a půl po odeslání postupové SMS). K přeskočení použijte SMS ve tvaru:

KOD 41495 SKIP kód_stanoviště

Systém vám poté pošle buď řešení šifry, nebo rovnou polohu dalšího stanoviště.

- Za každou zprávu s výjimkou šifřiček je možné připsat vzkaz organizátorům do celkové délky SMS 160 znaků.
- SMS posílejte prosím bez háčeků a čárek. Systém není citlivý na velikost písmen.
- Pokud jste přečetli celá pravidla, prosím odešlete první postupovou SMS. Tím si zároveň vyzkoušíte i funkčnost SMS systému. Kód tohoto stanoviště je **START**, SMS by tedy měla vypadat takto:

KOD 41495 START



STANOVIŠTĚ 0 – PRAVIDLA

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do soboty 18. 5. 2019. V případě problémů nám zavolejte na číslo 910 128 496. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem **START**

Obecná pravidla – Tým 2

- Cílem hry je dojít za Hrošíčkem, aby nám poradil, jak udělat Vánoce v květnu. Cesta tam ani zpátky ale nebude jednoduchá, musíte postupovat stanoviště po stanovišti.
- Zpátky na objekt se musíte dostat do **9:00 SELČ**, jinak hrozí, že nebudete mít snídani.
- Pokud se z nějakého důvodu nestiháte vrátit včas, tak alespoň kontaktujte organizátory telefonicky (kontakty viz níže).
- Hra se skládá z blíže neurčeného počtu stanovišť. Na každém stanovišti se bude nacházet šifra, která vám prozradí polohu dalšího stanoviště, nebo zde bude nutné provést nějakou aktivitu, po jejímž vykonání se také dozvíte polohu dalšího stanoviště.
- Šifry či zadání aktivity se nachází do 5 metrů od udaného místa. Každý tým si smí vzít nejvýše **dvě kopie** každé šifry, pokud není řečeno jinak. Když šifru naleznete, nezdržujte se nadále poblíž stanoviště (pokud není řečeno jinak), abyste ostatním týmům nenaznačovali jeho polohu.
- Prosím nevstupujte do žádných jeskyní, neskákejte ze skal, nikam neplavte ani se nebroďte a neporušujte žádné zákazy vstupu.
- Pokud jste přesvědčeni, že jste na správném místě, ale šifra tam není, spojte se s organizátory a možná se vám dostane pomoci. Podobně narazíte-li na jiný problém.
- Týmy se nesmí dělit, násobit ani na sobě provádět jiné aritmetické operace. Pokud by část týmu chtěla šifrovačku vzdát a zbytek by chtěl pokračovat ve hře, domluvte se telefonicky s organizátory.
- Každý tým soutěží sám za sebe. Sdělovat ostatním týmům cokoliv, co se týká šifer a trasy, je zakázáno. Rovněž je zapovězeno sledovat jiné týmy na trase. Popovídat si o počasí nebo pomluvit organizátory samozřejmě smíte.
- V krajním případě můžete šifru vzdát, nejdříve však po hodině a půl po odeslání postupové SMS (viz níže). Systém vám pak sdělí polohu dalšího stanoviště. Přeskočená šifra se vám však nebude počítat mezi vyřešené šifry v celkovém pořadí.
- V případě problémů volejte organizátory na číslech 910 128 496 (ústředna), 605 445 546 (Standa, T-Mobile), 721 004 072 (Kuba, T-Mobile) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).

Šifry a šifřičky

- Každá šifra je označena logem hry (obrázek v záhlaví tohoto papíru).
- Pokud v jakékoli šifře potřebujete použít abecedu, vždy se jedná o anglickou, tedy bez háčeků, čárek, kroužků, přehlásek a písmen ch a fř. Ch jsou dvě písmena.
- Občas se na zadání šifer vyskytnou další instrukce a informace. Jsou vždy napsány kurzívou a není v nich nic zašifrováno. Stejně tak není nic zašifrováno v kódech pro SMS systém ani v názvech šifer.
- K šifrámu je možné získat **nápovědy** – nejdříve po 40 minutách od příchodu na šifru můžete zavolat orgovi (volejte primárně na ústřednu na číslo uvedené výše) a obdržíte nápovědu na míru. Budete za to ale muset zaplatit jednou vyluštěnou šifřičkou (menší lehčí šifry, které dostanete na startu nebo v průběhu hry).
- Stanoviště můžete i přeskočit, pokud si už vážně nevíte rady. Ale je to možné až po hodině a půl od příchodu na šifru (detaily na druhé straně v popisu SMS systému).
- Pořadí týmů bude určeno primárně podle stanoviště, na které se tým dostal, sekundárně podle počtu vyřešených šifer a terciárně podle času.

SMS systém

- Každý tým v šifrovačce má svůj unikátní kód, neukazujte ho ostatním týmům. Váš kód pro SMS systém je:

55776

- U většiny šifer bude uvedeno, že máte poslat herní SMS (hned, když dorazíte na stanoviště). Formát SMS je pro váš tým následující:

KOD 55776 kód_stanoviště

Kód stanoviště se dozvíte v zadání každé šifry (typicky v hlavičce).

- SMS odesílejte na číslo 603 571 570 (pozor, jiné číslo, než na které máte volat), přijde vám na ni do minuty odpověď. Na zprávy ve špatném tvaru (nebo na neplatné kódy) vám systém odpoví chybovou hláškou.
- **Nápovědy** k šifráům na míru od orgů budete moci získat za vyluštění **šifřiček**, které jste obdrželi na startu. Vyluštěné šifřičky také loguje náš SMS systém – pokud budete chtít odeslat řešení nějaké šifřičky, pošlete SMS ve tvaru:

KOD 55776 SIFRICKA kódy_šifřiček

Můžete najednou poslat i více kódů šifřiček oddělených mezerou (nikoliv čárkou). Systém vám odpoví s tím, které odpovědi uznal a kolik máte celkově nápověd. Nápovědy na míru vám vydá org na zavolání (volejte ústřednu na číslo výše).

- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru **přeskočit**. Na přeskočení šifry máte nárok nejdříve hodinu a půl po příchodu na stanoviště (tedy hodinu a půl po odeslání postupové SMS). K přeskočení použijte SMS ve tvaru:

KOD 55776 SKIP kód_stanoviště

Systém vám poté pošle buď řešení šifry, nebo rovnou polohu dalšího stanoviště.

- Za každou zprávu s výjimkou šifřiček je možné připsat vzkaz organizátorům do celkové délky SMS 160 znaků.
- SMS posílejte prosím bez háčeků a čárek. Systém není citlivý na velikost písmen.
- Pokud jste přečetli celá pravidla, prosím odešlete první postupovou SMS. Tím si zároveň vyzkoušíte i funkčnost SMS systému. Kód tohoto stanoviště je **START**, SMS by tedy měla vypadat takto:

KOD 55776 START



STANOVIŠTĚ 0 – PRAVIDLA

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do soboty 18. 5. 2019. V případě problémů nám zavolejte na číslo 910 128 496. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem **START**

Obecná pravidla – Tým 3

- Cílem hry je dojít za Hrošíčkem, aby nám poradil, jak udělat Vánoce v květnu. Cesta tam ani zpátky ale nebude jednoduchá, musíte postupovat stanoviště po stanovišti.
- Zpátky na objekt se musíte dostat do **9:00 SELČ**, jinak hrozí, že nebudete mít snídani.
- Pokud se z nějakého důvodu nestiháte vrátit včas, tak alespoň kontaktujte organizátory telefonicky (kontakty viz níže).
- Hra se skládá z blíže neurčeného počtu stanovišť. Na každém stanovišti se bude nacházet šifra, která vám prozradí polohu dalšího stanoviště, nebo zde bude nutné provést nějakou aktivitu, po jejímž vykonání se také dozvíte polohu dalšího stanoviště.
- Šifry či zadání aktivity se nachází do 5 metrů od udaného místa. Každý tým si smí vzít nejvýše **dvě kopie** každé šifry, pokud není řečeno jinak. Když šifru naleznete, nezdržujte se nadále poblíž stanoviště (pokud není řečeno jinak), abyste ostatním týmům nenaznačovali jeho polohu.
- Prosím nevstupujte do žádných jeskyní, neskákejte ze skal, nikam neplavte ani se nebroďte a neporušujte žádné zákazy vstupu.
- Pokud jste přesvědčeni, že jste na správném místě, ale šifra tam není, spojte se s organizátory a možná se vám dostane pomoci. Podobně narazíte-li na jiný problém.
- Týmy se nesmí dělit, násobit ani na sobě provádět jiné aritmetické operace. Pokud by část týmu chtěla šifrovačku vzdát a zbytek by chtěl pokračovat ve hře, domluvte se telefonicky s organizátory.
- Každý tým soutěží sám za sebe. Sdělovat ostatním týmům cokoliv, co se týká šifer a trasy, je zakázáno. Rovněž je zapovězeno sledovat jiné týmy na trase. Popovídat si o počasí nebo pomluvit organizátory samozřejmě smíte.
- V krajním případě můžete šifru vzdát, nejdříve však po hodině a půl po odeslání postupové SMS (viz níže). Systém vám pak sdělí polohu dalšího stanoviště. Přeskočená šifra se vám však nebude počítat mezi vyřešené šifry v celkovém pořadí.
- V případě problémů volejte organizátory na číslech 910 128 496 (ústředna), 605 445 546 (Standa, T-Mobile), 721 004 072 (Kuba, T-Mobile) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).

Šifry a šifřičky

- Každá šifra je označena logem hry (obrázek v záhlaví tohoto papíru).
- Pokud v jakékoli šifře potřebujete použít abecedu, vždy se jedná o anglickou, tedy bez háčeků, čárek, kroužků, přehlásek a písmen ch a fř. Ch jsou dvě písmena.
- Občas se na zadání šifer vyskytnou další instrukce a informace. Jsou vždy napsány kurzívou a není v nich nic zašifrováno. Stejně tak není nic zašifrováno v kódech pro SMS systém ani v názvech šifer.
- K šifrámu je možné získat **nápovědy** – nejdříve po 40 minutách od příchodu na šifru můžete zavolat orgovi (volejte primárně na ústřednu na číslo uvedené výše) a obdržíte nápovědu na míru. Budete za to ale muset zaplatit jednou vyluštěnou šifřičkou (menší lehčí šifry, které dostanete na startu nebo v průběhu hry).
- Stanoviště můžete i přeskočit, pokud si už vážně nevíte rady. Ale je to možné až po hodině a půl od příchodu na šifru (detaily na druhé straně v popisu SMS systému).
- Pořadí týmů bude určeno primárně podle stanoviště, na které se tým dostal, sekundárně podle počtu vyřešených šifer a terciárně podle času.

SMS systém

- Každý tým v šifrovačce má svůj unikátní kód, neukazujte ho ostatním týmům. Váš kód pro SMS systém je:

19995

- U většiny šifer bude uvedeno, že máte poslat herní SMS (hned, když dorazíte na stanoviště). Formát SMS je pro váš tým následující:

KOD 19995 kód_stanoviště

Kód stanoviště se dozvíte v zadání každé šifry (typicky v hlavičce).

- SMS odesílejte na číslo 603 571 570 (pozor, jiné číslo, než na které máte volat), přijde vám na ni do minuty odpověď. Na zprávy ve špatném tvaru (nebo na neplatné kódy) vám systém odpoví chybovou hláškou.
- **Nápovědy** k šifrám na míru od orgů budete moci získat za vyluštění **šifřiček**, které jste obdrželi na startu. Vyluštěné šifřičky také loguje náš SMS systém – pokud budete chtít odeslat řešení nějaké šifřičky, pošlete SMS ve tvaru:

KOD 19995 SIFRICKA kódy_šifřiček

Můžete najednou poslat i více kódů šifřiček oddělených mezerou (nikoliv čárkou). Systém vám odpoví s tím, které odpovědi uznal a kolik máte celkově nápověd. Nápovědy na míru vám vydá org na zavolání (volejte ústřednu na číslo výše).

- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru **přeskočit**. Na přeskočení šifry máte nárok nejdříve hodinu a půl po příchodu na stanoviště (tedy hodinu a půl po odeslání postupové SMS). K přeskočení použijte SMS ve tvaru:

KOD 19995 SKIP kód_stanoviště

Systém vám poté pošle buď řešení šifry, nebo rovnou polohu dalšího stanoviště.

- Za každou zprávu s výjimkou šifřiček je možné připsat vzkaz organizátorům do celkové délky SMS 160 znaků.
- SMS posílejte prosím bez háčeků a čárek. Systém není citlivý na velikost písmen.
- Pokud jste přečetli celá pravidla, prosím odešlete první postupovou SMS. Tím si zároveň vyzkoušíte i funkčnost SMS systému. Kód tohoto stanoviště je **START**, SMS by tedy měla vypadat takto:

KOD 19995 START



STANOVIŠTĚ 0 – PRAVIDLA

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do soboty 18. 5. 2019. V případě problémů nám zavolejte na číslo 910 128 496. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem **START**

Obecná pravidla – Tým 4

- Cílem hry je dojít za Hrošíčkem, aby nám poradil, jak udělat Vánoce v květnu. Cesta tam ani zpátky ale nebude jednoduchá, musíte postupovat stanoviště po stanovišti.
- Zpátky na objekt se musíte dostat do **9:00 SELČ**, jinak hrozí, že nebudete mít snídani.
- Pokud se z nějakého důvodu nestiháte vrátit včas, tak alespoň kontaktujte organizátory telefonicky (kontakty viz níže).
- Hra se skládá z blíže neurčeného počtu stanovišť. Na každém stanovišti se bude nacházet šifra, která vám prozradí polohu dalšího stanoviště, nebo zde bude nutné provést nějakou aktivitu, po jejímž vykonání se také dozvíte polohu dalšího stanoviště.
- Šifry či zadání aktivity se nachází do 5 metrů od udaného místa. Každý tým si smí vzít nejvýše **dvě kopie** každé šifry, pokud není řečeno jinak. Když šifru naleznete, nezdržujte se nadále poblíž stanoviště (pokud není řečeno jinak), abyste ostatním týmům nenaznačovali jeho polohu.
- Prosím nevstupujte do žádných jeskyní, neskákejte ze skal, nikam neplavte ani se nebroďte a neporušujte žádné zákazy vstupu.
- Pokud jste přesvědčeni, že jste na správném místě, ale šifra tam není, spojte se s organizátory a možná se vám dostane pomoci. Podobně narazíte-li na jiný problém.
- Týmy se nesmí dělit, násobit ani na sobě provádět jiné aritmetické operace. Pokud by část týmu chtěla šifrovačku vzdát a zbytek by chtěl pokračovat ve hře, domluvte se telefonicky s organizátory.
- Každý tým soutěží sám za sebe. Sdělovat ostatním týmům cokoliv, co se týká šifer a trasy, je zakázáno. Rovněž je zapovězeno sledovat jiné týmy na trase. Popovídat si o počasí nebo pomluvit organizátory samozřejmě smíte.
- V krajním případě můžete šifru vzdát, nejdříve však po hodině a půl po odeslání postupové SMS (viz níže). Systém vám pak sdělí polohu dalšího stanoviště. Přeskočená šifra se vám však nebude počítat mezi vyřešené šifry v celkovém pořadí.
- V případě problémů volejte organizátory na číslech 910 128 496 (ústředna), 605 445 546 (Standa, T-Mobile), 721 004 072 (Kuba, T-Mobile) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).

Šifry a šifřičky

- Každá šifra je označena logem hry (obrázek v záhlaví tohoto papíru).
- Pokud v jakékoli šifře potřebujete použít abecedu, vždy se jedná o anglickou, tedy bez háčeků, čárek, kroužků, přehlásek a písmen ch a fř. Ch jsou dvě písmena.
- Občas se na zadání šifer vyskytnou další instrukce a informace. Jsou vždy napsány kurzívou a není v nich nic zašifrováno. Stejně tak není nic zašifrováno v kódech pro SMS systém ani v názvech šifer.
- K šifrámu je možné získat **nápovědy** – nejdříve po 40 minutách od příchodu na šifru můžete zavolat orgovi (volejte primárně na ústřednu na číslo uvedené výše) a obdržíte nápovědu na míru. Budete za to ale muset zaplatit jednou vyluštěnou šifřičkou (menší lehčí šifry, které dostanete na startu nebo v průběhu hry).
- Stanoviště můžete i přeskočit, pokud si už vážně nevíte rady. Ale je to možné až po hodině a půl od příchodu na šifru (detaily na druhé straně v popisu SMS systému).
- Pořadí týmů bude určeno primárně podle stanoviště, na které se tým dostal, sekundárně podle počtu vyřešených šifer a terciárně podle času.

SMS systém

- Každý tým v šifrovačce má svůj unikátní kód, neukazujte ho ostatním týmům. Váš kód pro SMS systém je:

74420

- U většiny šifer bude uvedeno, že máte poslat herní SMS (hned, když dorazíte na stanoviště). Formát SMS je pro váš tým následující:

KOD 74420 kód_stanoviště

Kód stanoviště se dozvíte v zadání každé šifry (typicky v hlavičce).

- SMS odesílejte na číslo 603 571 570 (pozor, jiné číslo, než na které máte volat), přijde vám na ni do minuty odpověď. Na zprávy ve špatném tvaru (nebo na neplatné kódy) vám systém odpoví chybovou hláškou.
- **Nápovědy** k šifráům na míru od orgů budete moci získat za vyluštění **šifřiček**, které jste obdrželi na startu. Vyluštěné šifřičky také loguje náš SMS systém – pokud budete chtít odeslat řešení nějaké šifřičky, pošlete SMS ve tvaru:

KOD 74420 SIFRICKA kódy_šifřiček

Můžete najednou poslat i více kódů šifřiček oddělených mezerou (nikoliv čárkou). Systém vám odpoví s tím, které odpovědi uznal a kolik máte celkově nápověd. Nápovědy na míru vám vydá org na zavolání (volejte ústřednu na číslo výše).

- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru **přeskočit**. Na přeskočení šifry máte nárok nejdříve hodinu a půl po příchodu na stanoviště (tedy hodinu a půl po odeslání postupové SMS). K přeskočení použijte SMS ve tvaru:

KOD 74420 SKIP kód_stanoviště

Systém vám poté pošle buď řešení šifry, nebo rovnou polohu dalšího stanoviště.

- Za každou zprávu s výjimkou šifřiček je možné připsat vzkaz organizátorům do celkové délky SMS 160 znaků.
- SMS posílejte prosím bez háčeků a čárek. Systém není citlivý na velikost písmen.
- Pokud jste přečetli celá pravidla, prosím odešlete první postupovou SMS. Tím si zároveň vyzkoušíte i funkčnost SMS systému. Kód tohoto stanoviště je **START**, SMS by tedy měla vypadat takto:

KOD 74420 START



STANOVIŠTĚ 0 – PRAVIDLA

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do soboty 18. 5. 2019. V případě problémů nám zavolejte na číslo 910 128 496. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem **START**

Obecná pravidla – Tým 5

- Cílem hry je dojít za Hrošíčkem, aby nám poradil, jak udělat Vánoce v květnu. Cesta tam ani zpátky ale nebude jednoduchá, musíte postupovat stanoviště po stanovišti.
- Zpátky na objekt se musíte dostat do **9:00 SELČ**, jinak hrozí, že nebudete mít snídani.
- Pokud se z nějakého důvodu nestiháte vrátit včas, tak alespoň kontaktujte organizátory telefonicky (kontakty viz níže).
- Hra se skládá z blíže neurčeného počtu stanovišť. Na každém stanovišti se bude nacházet šifra, která vám prozradí polohu dalšího stanoviště, nebo zde bude nutné provést nějakou aktivitu, po jejímž vykonání se také dozvíte polohu dalšího stanoviště.
- Šifry či zadání aktivity se nachází do 5 metrů od udaného místa. Každý tým si smí vzít nejvýše **dvě kopie** každé šifry, pokud není řečeno jinak. Když šifru naleznete, nezdržujte se nadále poblíž stanoviště (pokud není řečeno jinak), abyste ostatním týmům nenaznačovali jeho polohu.
- Prosím nevstupujte do žádných jeskyní, neskákejte ze skal, nikam neplavte ani se nebroďte a neporušujte žádné zákazy vstupu.
- Pokud jste přesvědčeni, že jste na správném místě, ale šifra tam není, spojte se s organizátory a možná se vám dostane pomoci. Podobně narazíte-li na jiný problém.
- Týmy se nesmí dělit, násobit ani na sobě provádět jiné aritmetické operace. Pokud by část týmu chtěla šifrovačku vzdát a zbytek by chtěl pokračovat ve hře, domluvte se telefonicky s organizátory.
- Každý tým soutěží sám za sebe. Sdělovat ostatním týmům cokoliv, co se týká šifer a trasy, je zakázáno. Rovněž je zapovězeno sledovat jiné týmy na trase. Popovídat si o počasí nebo pomluvit organizátory samozřejmě smíte.
- V krajním případě můžete šifru vzdát, nejdříve však po hodině a půl po odeslání postupové SMS (viz níže). Systém vám pak sdělí polohu dalšího stanoviště. Přeskočená šifra se vám však nebude počítat mezi vyřešené šifry v celkovém pořadí.
- V případě problémů volejte organizátory na číslech 910 128 496 (ústředna), 605 445 546 (Standa, T-Mobile), 721 004 072 (Kuba, T-Mobile) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).

Šifry a šifřičky

- Každá šifra je označena logem hry (obrázek v záhlaví tohoto papíru).
- Pokud v jakékoli šifře potřebujete použít abecedu, vždy se jedná o anglickou, tedy bez háčeků, čárek, kroužků, přehlásek a písmen ch a fř. Ch jsou dvě písmena.
- Občas se na zadání šifer vyskytnou další instrukce a informace. Jsou vždy napsány kurzívou a není v nich nic zašifrováno. Stejně tak není nic zašifrováno v kódech pro SMS systém ani v názvech šifer.
- K šifrámu je možné získat **nápovědy** – nejdříve po 40 minutách od příchodu na šifru můžete zavolat orgovi (volejte primárně na ústřednu na číslo uvedené výše) a obdržíte nápovědu na míru. Budete za to ale muset zaplatit jednou vyluštěnou šifřičkou (menší lehčí šifry, které dostanete na startu nebo v průběhu hry).
- Stanoviště můžete i přeskočit, pokud si už vážně nevíte rady. Ale je to možné až po hodině a půl od příchodu na šifru (detaily na druhé straně v popisu SMS systému).
- Pořadí týmů bude určeno primárně podle stanoviště, na které se tým dostal, sekundárně podle počtu vyřešených šifer a terciárně podle času.

SMS systém

- Každý tým v šifrovačce má svůj unikátní kód, neukazujte ho ostatním týmům. Váš kód pro SMS systém je:

94057

- U většiny šifer bude uvedeno, že máte poslat herní SMS (hned, když dorazíte na stanoviště). Formát SMS je pro váš tým následující:

KOD 94057 kód_stanoviště

Kód stanoviště se dozvíte v zadání každé šifry (typicky v hlavičce).

- SMS odesílejte na číslo 603 571 570 (pozor, jiné číslo, než na které máte volat), přijde vám na ni do minuty odpověď. Na zprávy ve špatném tvaru (nebo na neplatné kódy) vám systém odpoví chybovou hláškou.
- **Nápovědy** k šifráům na míru od orgů budete moci získat za vyluštění **šifřiček**, které jste obdrželi na startu. Vyluštěné šifřičky také loguje náš SMS systém – pokud budete chtít odeslat řešení nějaké šifřičky, pošlete SMS ve tvaru:

KOD 94057 SIFRICKA kódy_šifřiček

Můžete najednou poslat i více kódů šifřiček oddělených mezerou (nikoliv čárkou). Systém vám odpoví s tím, které odpovědi uznal a kolik máte celkově nápověd. Nápovědy na míru vám vydá org na zavolání (volejte ústřednu na číslo výše).

- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru **přeskočit**. Na přeskočení šifry máte nárok nejdříve hodinu a půl po příchodu na stanoviště (tedy hodinu a půl po odeslání postupové SMS). K přeskočení použijte SMS ve tvaru:

KOD 94057 SKIP kód_stanoviště

Systém vám poté pošle buď řešení šifry, nebo rovnou polohu dalšího stanoviště.

- Za každou zprávu s výjimkou šifřiček je možné připsat vzkaz organizátorům do celkové délky SMS 160 znaků.
- SMS posílejte prosím bez háčeků a čárek. Systém není citlivý na velikost písmen.
- Pokud jste přečetli celá pravidla, prosím odešlete první postupovou SMS. Tím si zároveň vyzkoušíte i funkčnost SMS systému. Kód tohoto stanoviště je **START**, SMS by tedy měla vypadat takto:

KOD 94057 START



STANOVIŠTĚ 0 – PRAVIDLA

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do soboty 18. 5. 2019. V případě problémů nám zavolejte na číslo 910 128 496. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem **START**

Obecná pravidla – Tým 6

- Cílem hry je dojít za Hrošíčkem, aby nám poradil, jak udělat Vánoce v květnu. Cesta tam ani zpátky ale nebude jednoduchá, musíte postupovat stanoviště po stanovišti.
- Zpátky na objekt se musíte dostat do **9:00 SELČ**, jinak hrozí, že nebudete mít snídani.
- Pokud se z nějakého důvodu nestiháte vrátit včas, tak alespoň kontaktujte organizátory telefonicky (kontakty viz níže).
- Hra se skládá z blíže neurčeného počtu stanovišť. Na každém stanovišti se bude nacházet šifra, která vám prozradí polohu dalšího stanoviště, nebo zde bude nutné provést nějakou aktivitu, po jejímž vykonání se také dozvíte polohu dalšího stanoviště.
- Šifry či zadání aktivity se nachází do 5 metrů od udaného místa. Každý tým si smí vzít nejvýše **dvě kopie** každé šifry, pokud není řečeno jinak. Když šifru naleznete, nezdržujte se nadále poblíž stanoviště (pokud není řečeno jinak), abyste ostatním týmům nenaznačovali jeho polohu.
- Prosím nevstupujte do žádných jeskyní, neskákejte ze skal, nikam neplavte ani se nebroďte a neporušujte žádné zákazy vstupu.
- Pokud jste přesvědčeni, že jste na správném místě, ale šifra tam není, spojte se s organizátory a možná se vám dostane pomoci. Podobně narazíte-li na jiný problém.
- Týmy se nesmí dělit, násobit ani na sobě provádět jiné aritmetické operace. Pokud by část týmu chtěla šifrovačku vzdát a zbytek by chtěl pokračovat ve hře, domluvte se telefonicky s organizátory.
- Každý tým soutěží sám za sebe. Sdělovat ostatním týmům cokoliv, co se týká šifer a trasy, je zakázáno. Rovněž je zapovězeno sledovat jiné týmy na trase. Popovídat si o počasí nebo pomluvit organizátory samozřejmě smíte.
- V krajním případě můžete šifru vzdát, nejdříve však po hodině a půl po odeslání postupové SMS (viz níže). Systém vám pak sdělí polohu dalšího stanoviště. Přeskočená šifra se vám však nebude počítat mezi vyřešené šifry v celkovém pořadí.
- V případě problémů volejte organizátory na číslech 910 128 496 (ústředna), 605 445 546 (Standa, T-Mobile), 721 004 072 (Kuba, T-Mobile) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).

Šifry a šifřičky

- Každá šifra je označena logem hry (obrázek v záhlaví tohoto papíru).
- Pokud v jakékoli šifře potřebujete použít abecedu, vždy se jedná o anglickou, tedy bez háčeků, čárek, kroužků, přehlásek a písmen ch a fř. Ch jsou dvě písmena.
- Občas se na zadání šifer vyskytnou další instrukce a informace. Jsou vždy napsány kurzívou a není v nich nic zašifrováno. Stejně tak není nic zašifrováno v kódech pro SMS systém ani v názvech šifer.
- K šifrámu je možné získat **náповědy** – nejdříve po 40 minutách od příchodu na šifru můžete zavolat orgovi (volejte primárně na ústřednu na číslo uvedené výše) a obdržíte náповědu na míru. Budete za to ale muset zaplatit jednou vyluštěnou šifřičkou (menší lehčí šifry, které dostanete na startu nebo v průběhu hry).
- Stanoviště můžete i přeskočit, pokud si už vážně nevíte rady. Ale je to možné až po hodině a půl od příchodu na šifru (detaily na druhé straně v popisu SMS systému).
- Pořadí týmů bude určeno primárně podle stanoviště, na které se tým dostal, sekundárně podle počtu vyřešených šifer a terciárně podle času.

SMS systém

- Každý tým v šifrovačce má svůj unikátní kód, neukazujte ho ostatním týmům. Váš kód pro SMS systém je:

31107

- U většiny šifer bude uvedeno, že máte poslat herní SMS (hned, když dorazíte na stanoviště). Formát SMS je pro váš tým následující:

KOD 31107 kód_stanoviště

Kód stanoviště se dozvíte v zadání každé šifry (typicky v hlavičce).

- SMS odesílejte na číslo 603 571 570 (pozor, jiné číslo, než na které máte volat), přijde vám na ni do minuty odpověď. Na zprávy ve špatném tvaru (nebo na neplatné kódy) vám systém odpoví chybovou hláškou.
- **Nápovědy** k šifráům na míru od orgů budete moci získat za vyluštění **šifřiček**, které jste obdrželi na startu. Vyluštěné šifřičky také loguje náš SMS systém – pokud budete chtít odeslat řešení nějaké šifřičky, pošlete SMS ve tvaru:

KOD 31107 SIFRICKA kódy_šifřiček

Můžete najednou poslat i více kódů šifřiček oddělených mezerou (nikoliv čárkou). Systém vám odpoví s tím, které odpovědi uznal a kolik máte celkově nápověd. Nápovědy na míru vám vydá org na zavolání (volejte ústřednu na číslo výše).

- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru **přeskočit**. Na přeskočení šifry máte nárok nejdříve hodinu a půl po příchodu na stanoviště (tedy hodinu a půl po odeslání postupové SMS). K přeskočení použijte SMS ve tvaru:

KOD 31107 SKIP kód_stanoviště

Systém vám poté pošle buď řešení šifry, nebo rovnou polohu dalšího stanoviště.

- Za každou zprávu s výjimkou šifřiček je možné připsat vzkaz organizátorům do celkové délky SMS 160 znaků.
- SMS posílejte prosím bez háčeků a čárek. Systém není citlivý na velikost písmen.
- Pokud jste přečetli celá pravidla, prosím odešlete první postupovou SMS. Tím si zároveň vyzkoušíte i funkčnost SMS systému. Kód tohoto stanoviště je **START**, SMS by tedy měla vypadat takto:

KOD 31107 START