

STANOVIŠTĚ - I – PRAVIDLA STOPOVÁNÍ

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do pátku 24. 4. 2015. V případě problémů zavolejte na číslo 799 795 171. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem START.

Obecná pravidla – Tým 1

- Cílem hry je zjistit, kam odešlo tolik obyvatel městečka. Speciálně sledujete agentku a velvyslance cizího státu. Musíte zjistit, co mají za lubem. Ráno v 08:00 SELČ se hlase na centrále Scotland Yardu, pokud se nestíháte vrátit, alespoň ji zkontaktujte (kontakty viz níže).
- Hra se skládá z blíže neurčeného počtu stanovišť. Na každém stanovišti se bude nacházet šifra, nebo zde bude nutné provést nějakou aktivitu, jejíž řešení vám prozradí 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 naleznete šifru, nezdržujte se nadále poblíž stanoviště (pokud není řečeno jinak), abyste ostatním týmům nenaznačovali jeho polohu.
- Pokud jste přesvědčeni, že jste na správném místě, ale šifra tam není, volejte Scotland Yard. 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, domluvo se telefonicky s centrálou.
- Každý tým soutěží sám za sebe. Sdělovat ostatním týmům cokoli, 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 půl hodiny po odeslání postupové SMS (viz níže). Systém vám pak sdělí polohu dalšího stanoviště. Tím nicméně v konečném pořadí získáte navíc časovou penalizaci jedné hodiny.
- V případě problémů volejte **Scotland Yard** na číslech 799 795 171 (Odorik), 731 267 120 (Bonerix – O2) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).
- Organizátoři vám přejí hodně štěstí.

Šifry

- 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 řň.
- Občas se na zadání šifer vyskytují další instrukce a nápovědy. Jsou vždy napsány kurzívou a není v nich nic zašifrováno. Stejně tak není nic zašifrováno v kódech pro SMS systém.

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.

- SMS odesílejte na číslo 603 571 570, přijde vám na ni odpověď. Systém není citlivý na velikost písmen. Na zprávy ve špatném tvaru (nebo na neplatné kódy) vám odpoví chybovou hláškou.
- Pokud chcete získat nápovědu k nějakému ze stanovišť, odešlete SMS ve tvaru:

KOD 41495 HELP kód_stanoviště

Za nápovědu se vám započítá časová penalizace půl hodiny.

- Pokud chcete získat osobní nápovědu od centrály, třeba už máte půlku šifry, ale na druhou nemůžete přijít, zavolejte si o ni. Časová penalizace bude 45 minut, jelikož je nápověda šitá na míru.
- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru přeskočit. Na přeskočení šifry máte nárok nejdříve půl hodiny po příchodu na stanoviště (tedy půl hodiny 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 přeskočení šifry se započítává do výsledného času hodinová penalizace.

Pokud nejdříve požádáte o nápovědu a později poté i o přeskočení stejné šifry, bude se počítat penalizace pouze za přeskočení.

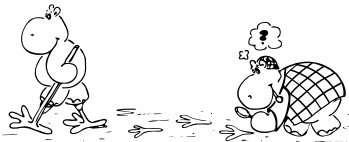
- Kromě pravidel a zadání první šifry dostanete na startu i zadání několika šifřiček. Výsledkem každé šifřičky je heslo, které můžete odevzdat a tím si odmazat nějakou časovou penalizaci. Za každou šifřičku získáte 15 minut bonusového času není-li uvedeno jinak. Pro získání bonusu zašlete SMS ve tvaru:

KOD 41495 SIFRICKA řešení_šifřičky

Řešení šifřiček je možné zaslat i více najednou. Jednotlivá slova je nutné oddělit mezerami.

- Za každou zprávu s výjimkou šifřiček je možné připsat vzkaz organizátorům do celkové délky SMS 160 znaků.
- SMS posílejte prosím bez háčeků a čárek.
- 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 - I – PRAVIDLA STOPOVÁNÍ

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do pátku 24. 4. 2015. V případě problémů zavolejte na číslo 799 795 171. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem START.

Obecná pravidla – Tým 2

- Cílem hry je zjistit, kam odešlo tolik obyvatel městečka. Speciálně sledujete agentku a velvyslance cizího státu. Musíte zjistit, co mají za lubem. Ráno v 08:00 SELČ se hlase na centrále Scotland Yardu, pokud se nestíháte vrátit, alespoň ji zkontaktujte (kontakty viz níže).
- Hra se skládá z blíže neurčeného počtu stanovišť. Na každém stanovišti se bude nacházet šifra, nebo zde bude nutné provést nějakou aktivitu, jejíž řešení vám prozradí 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 naleznete šifru, nezdržujte se nadále poblíž stanoviště (pokud není řečeno jinak), abyste ostatním týmům nenaznačovali jeho polohu.
- Pokud jste přesvědčeni, že jste na správném místě, ale šifra tam není, volejte Scotland Yard. 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, domluvíte se telefonicky s centrálou.
- Každý tým soutěží sám za sebe. Sdělovat ostatním týmům cokoli, 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 půl hodiny po odeslání postupové SMS (viz níže). Systém vám pak sdělí polohu dalšího stanoviště. Tím nicméně v konečném pořadí získáte navíc časovou penalizaci jedné hodiny.
- V případě problémů volejte **Scotland Yard** na číslech 799 795 171 (Odorik), 731 267 120 (Bonerix – O2) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).
- Organizátoři vám přejí hodně štěstí.

Šifry

- 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 řň.
- Občas se na zadání šifer vyskytují další instrukce a nápovědy. Jsou vždy napsány kurzívou a není v nich nic zašifrováno. Stejně tak není nic zašifrováno v kódech pro SMS systém.

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.

- SMS odesílejte na číslo 603 571 570, přijde vám na ni odpověď. Systém není citlivý na velikost písmen. Na zprávy ve špatném tvaru (nebo na neplatné kódy) vám odpoví chybovou hláškou.
- Pokud chcete získat nápovědu k nějakému ze stanovišť, odešlete SMS ve tvaru:

KOD 55776 HELP kód_stanoviště

Za nápovědu se vám započítá časová penalizace půl hodiny.

- Pokud chcete získat osobní nápovědu od centrály, třeba už máte půlku šifry, ale na druhou nemůžete přijít, zavolejte si o ni. Časová penalizace bude 45 minut, jelikož je nápověda šitá na míru.
- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru přeskočit. Na přeskočení šifry máte nárok nejdříve půl hodiny po příchodu na stanoviště (tedy půl hodiny 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 přeskočení šifry se započítává do výsledného času hodinová penalizace.

Pokud nejdříve požádáte o nápovědu a později poté i o přeskočení stejné šifry, bude se počítat penalizace pouze za přeskočení.

- Kromě pravidel a zadání první šifry dostanete na startu i zadání několika šifřiček. Výsledkem každé šifřičky je heslo, které můžete odevzdat a tím si odmazat nějakou časovou penalizaci. Za každou šifřičku získáte 15 minut bonusového času není-li uvedeno jinak. Pro získání bonusu zašlete SMS ve tvaru:

KOD 55776 SIFRICKA řešení_šifřičky

Řešení šifřiček je možné zaslat i více najednou. Jednotlivá slova je nutné oddělit mezerami.

- Za každou zprávu s výjimkou šifřiček je možné připsat vzkaz organizátorům do celkové délky SMS 160 znaků.
- SMS posílejte prosím bez háčeků a čárek.
- 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 - I – PRAVIDLA STOPOVÁNÍ

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do pátku 24. 4. 2015. V případě problémů zavolejte na číslo 799 795 171. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem START.

Obecná pravidla – Tým 3

- Cílem hry je zjistit, kam odešlo tolik obyvatel městečka. Speciálně sledujete agentku a velvyslance cizího státu. Musíte zjistit, co mají za lubem. Ráno v 08:00 SELČ se hlase na centrále Scotland Yardu, pokud se nestíháte vrátit, alespoň ji zkontaktujte (kontakty viz níže).
- Hra se skládá z blíže neurčeného počtu stanovišť. Na každém stanovišti se bude nacházet šifra, nebo zde bude nutné provést nějakou aktivitu, jejíž řešení vám prozradí 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 naleznete šifru, nezdržujte se nadále poblíž stanoviště (pokud není řečeno jinak), abyste ostatním týmům nenaznačovali jeho polohu.
- Pokud jste přesvědčeni, že jste na správném místě, ale šifra tam není, volejte Scotland Yard. 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, domluvíte se telefonicky s centrálou.
- Každý tým soutěží sám za sebe. Sdělovat ostatním týmům cokoli, 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 půl hodiny po odeslání postupové SMS (viz níže). Systém vám pak sdělí polohu dalšího stanoviště. Tím nicméně v konečném pořadí získáte navíc časovou penalizaci jedné hodiny.
- V případě problémů volejte **Scotland Yard** na číslech 799 795 171 (Odorik), 731 267 120 (Bonerix – O2) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).
- Organizátoři vám přejí hodně štěstí.

Šifry

- 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 řň.
- Občas se na zadání šifer vyskytují další instrukce a nápovědy. Jsou vždy napsány kurzívou a není v nich nic zašifrováno. Stejně tak není nic zašifrováno v kódech pro SMS systém.

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.

- SMS odesílejte na číslo 603 571 570, přijde vám na ni odpověď. Systém není citlivý na velikost písmen. Na zprávy ve špatném tvaru (nebo na neplatné kódy) vám odpoví chybovou hláškou.
- Pokud chcete získat nápovědu k nějakému ze stanovišť, odešlete SMS ve tvaru:

KOD 19995 HELP kód_stanoviště

Za nápovědu se vám započítá časová penalizace půl hodiny.

- Pokud chcete získat osobní nápovědu od centrály, třeba už máte půlku šifry, ale na druhou nemůžete přijít, zavolejte si o ni. Časová penalizace bude 45 minut, jelikož je nápověda šitá na míru.
- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru přeskocit. Na přeskocení šifry máte nárok nejdříve půl hodiny po příchodu na stanoviště (tedy půl hodiny po odeslání postupové SMS). K přeskocení použijte SMS ve tvaru:

KOD 19995 SKIP kód_stanoviště

Systém vám poté pošle buď řešení šifry, nebo rovnou polohu dalšího stanoviště. Za přeskocení šifry se započítává do výsledného času hodinová penalizace.

Pokud nejdříve požádáte o nápovědu a později poté i o přeskocení stejné šifry, bude se počítat penalizace pouze za přeskocení.

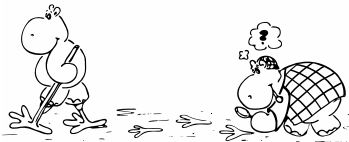
- Kromě pravidel a zadání první šifry dostanete na startu i zadání několika šifřiček. Výsledkem každé šifřičky je heslo, které můžete odevzdat a tím si odmazat nějakou časovou penalizaci. Za každou šifřičku získáte 15 minut bonusového času není-li uvedeno jinak. Pro získání bonusu zašlete SMS ve tvaru:

KOD 19995 SIFRICKA řešení_šifřičky

Řešení šifřiček je možné zaslat i více najednou. Jednotlivá slova je nutné oddělit mezerami.

- Za každou zprávu s výjimkou šifřiček je možné připsat vzkaz organizátorům do celkové délky SMS 160 znaků.
- SMS posílejte prosím bez háčeků a čárek.
- 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 - I – PRAVIDLA STOPOVÁNÍ

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do pátku 24. 4. 2015. V případě problémů zavolejte na číslo 799 795 171. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem START.

Obecná pravidla – Tým 4

- Cílem hry je zjistit, kam odešlo tolik obyvatel městečka. Speciálně sledujete agentku a velvyslance cizího státu. Musíte zjistit, co mají za lubem. Ráno v 08:00 SELČ se hlase na centrále Scotland Yardu, pokud se nestíháte vrátit, alespoň ji zkontaktujte (kontakty viz níže).
- Hra se skládá z blíže neurčeného počtu stanovišť. Na každém stanovišti se bude nacházet šifra, nebo zde bude nutné provést nějakou aktivitu, jejíž řešení vám prozradí 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 naleznete šifru, nezdržujte se nadále poblíž stanoviště (pokud není řečeno jinak), abyste ostatním týmům nenaznačovali jeho polohu.
- Pokud jste přesvědčeni, že jste na správném místě, ale šifra tam není, volejte Scotland Yard. 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, domluvíte se telefonicky s centrálou.
- Každý tým soutěží sám za sebe. Sdělovat ostatním týmům cokoli, 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 půl hodiny po odeslání postupové SMS (viz níže). Systém vám pak sdělí polohu dalšího stanoviště. Tím nicméně v konečném pořadí získáte navíc časovou penalizaci jedné hodiny.
- V případě problémů volejte **Scotland Yard** na číslech 799 795 171 (Odorik), 731 267 120 (Bonerix – O2) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).
- Organizátoři vám přejí hodně štěstí.

Šifry

- 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 řň.
- Občas se na zadání šifer vyskytují další instrukce a nápovědy. Jsou vždy napsány kurzívou a není v nich nic zašifrováno. Stejně tak není nic zašifrováno v kódech pro SMS systém.

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.

- SMS odesílejte na číslo 603 571 570, přijde vám na ni odpověď. Systém není citlivý na velikost písmen. Na zprávy ve špatném tvaru (nebo na neplatné kódy) vám odpoví chybovou hláškou.
- Pokud chcete získat nápovědu k nějakému ze stanovišť, odešlete SMS ve tvaru:

KOD 74420 HELP kód_stanoviště

Za nápovědu se vám započítá časová penalizace půl hodiny.

- Pokud chcete získat osobní nápovědu od centrály, třeba už máte půlku šifry, ale na druhou nemůžete přijít, zavolejte si o ni. Časová penalizace bude 45 minut, jelikož je nápověda šitá na míru.
- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru přeskočit. Na přeskočení šifry máte nárok nejdříve půl hodiny po příchodu na stanoviště (tedy půl hodiny 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 přeskočení šifry se započítává do výsledného času hodinová penalizace.

Pokud nejdříve požádáte o nápovědu a později poté i o přeskočení stejné šifry, bude se počítat penalizace pouze za přeskočení.

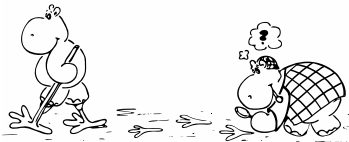
- Kromě pravidel a zadání první šifry dostanete na startu i zadání několika šifřiček. Výsledkem každé šifřičky je heslo, které můžete odevzdat a tím si odmazat nějakou časovou penalizaci. Za každou šifřičku získáte 15 minut bonusového času není-li uvedeno jinak. Pro získání bonusu zašlete SMS ve tvaru:

KOD 74420 SIFRICKA řešení_šifřičky

Řešení šifřiček je možné zaslat i více najednou. Jednotlivá slova je nutné oddělit mezerami.

- Za každou zprávu s výjimkou šifřiček je možné připsat vzkaz organizátorům do celkové délky SMS 160 znaků.
- SMS posílejte prosím bez háčeků a čárek.
- 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 - I – PRAVIDLA STOPOVÁNÍ

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do pátku 24. 4. 2015. V případě problémů zavolejte na číslo 799 795 171. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem START.

Obecná pravidla – Tým 5

- Cílem hry je zjistit, kam odešlo tolik obyvatel městečka. Speciálně sledujete agentku a velvyslance cizího státu. Musíte zjistit, co mají za lubem. Ráno v 08:00 SELČ se hlase na centrále Scotland Yardu, pokud se nestíháte vrátit, alespoň ji zkontaktujte (kontakty viz níže).
- Hra se skládá z blíže neurčeného počtu stanovišť. Na každém stanovišti se bude nacházet šifra, nebo zde bude nutné provést nějakou aktivitu, jejíž řešení vám prozradí 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 naleznete šifru, nezdržujte se nadále poblíž stanoviště (pokud není řečeno jinak), abyste ostatním týmům nenaznačovali jeho polohu.
- Pokud jste přesvědčeni, že jste na správném místě, ale šifra tam není, volejte Scotland Yard. 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, domluvíte se telefonicky s centrálou.
- Každý tým soutěží sám za sebe. Sdělovat ostatním týmům cokoli, 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 půl hodiny po odeslání postupové SMS (viz níže). Systém vám pak sdělí polohu dalšího stanoviště. Tím nicméně v konečném pořadí získáte navíc časovou penalizaci jedné hodiny.
- V případě problémů volejte **Scotland Yard** na číslech 799 795 171 (Odorik), 731 267 120 (Bonerix – O2) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).
- Organizátoři vám přejí hodně štěstí.

Šifry

- 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 řň.
- Občas se na zadání šifer vyskytují další instrukce a nápovědy. Jsou vždy napsány kurzívou a není v nich nic zašifrováno. Stejně tak není nic zašifrováno v kódech pro SMS systém.

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.

- SMS odesílejte na číslo 603 571 570, přijde vám na ni odpověď. Systém není citlivý na velikost písmen. Na zprávy ve špatném tvaru (nebo na neplatné kódy) vám odpoví chybovou hláškou.
- Pokud chcete získat nápovědu k nějakému ze stanovišť, odešlete SMS ve tvaru:

KOD 94057 HELP kód_stanoviště

Za nápovědu se vám započítá časová penalizace půl hodiny.

- Pokud chcete získat osobní nápovědu od centrály, třeba už máte půlku šifry, ale na druhou nemůžete přijít, zavolejte si o ni. Časová penalizace bude 45 minut, jelikož je nápověda šitá na míru.
- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru přeskočit. Na přeskočení šifry máte nárok nejdříve půl hodiny po příchodu na stanoviště (tedy půl hodiny 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 přeskočení šifry se započítává do výsledného času hodinová penalizace.

Pokud nejdříve požádáte o nápovědu a později poté i o přeskočení stejné šifry, bude se počítat penalizace pouze za přeskočení.

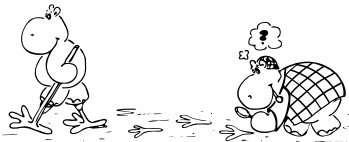
- Kromě pravidel a zadání první šifry dostanete na startu i zadání několika šifřiček. Výsledkem každé šifřičky je heslo, které můžete odevzdat a tím si odmazat nějakou časovou penalizaci. Za každou šifřičku získáte 15 minut bonusového času není-li uvedeno jinak. Pro získání bonusu zašlete SMS ve tvaru:

KOD 94057 SIFRICKA řešení_šifřičky

Řešení šifřiček je možné zaslat i více najednou. Jednotlivá slova je nutné oddělit mezerami.

- Za každou zprávu s výjimkou šifřiček je možné připsat vzkaz organizátorům do celkové délky SMS 160 znaků.
- SMS posílejte prosím bez háčeků a čárek.
- 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 - I – PRAVIDLA STOPOVÁNÍ

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do pátku 24. 4. 2015. V případě problémů zavolejte na číslo 799 795 171. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem START.

Obecná pravidla – Tým 6

- Cílem hry je zjistit, kam odešlo tolik obyvatel městečka. Speciálně sledujete agentku a velvyslance cizího státu. Musíte zjistit, co mají za lubem. Ráno v 08:00 SELČ se hlase na centrále Scotland Yardu, pokud se nestíháte vrátit, alespoň ji zkontaktujte (kontakty viz níže).
- Hra se skládá z blíže neurčeného počtu stanovišť. Na každém stanovišti se bude nacházet šifra, nebo zde bude nutné provést nějakou aktivitu, jejíž řešení vám prozradí 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 naleznete šifru, nezdržujte se nadále poblíž stanoviště (pokud není řečeno jinak), abyste ostatním týmům nenaznačovali jeho polohu.
- Pokud jste přesvědčeni, že jste na správném místě, ale šifra tam není, volejte Scotland Yard. 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, domluvíte se telefonicky s centrálou.
- Každý tým soutěží sám za sebe. Sdělovat ostatním týmům cokoli, 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 půl hodiny po odeslání postupové SMS (viz níže). Systém vám pak sdělí polohu dalšího stanoviště. Tím nicméně v konečném pořadí získáte navíc časovou penalizaci jedné hodiny.
- V případě problémů volejte **Scotland Yard** na číslech 799 795 171 (Odorik), 731 267 120 (Bonerix – O2) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).
- Organizátoři vám přejí hodně štěstí.

Šifry

- 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 řň.
- Občas se na zadání šifer vyskytují další instrukce a nápovědy. Jsou vždy napsány kurzívou a není v nich nic zašifrováno. Stejně tak není nic zašifrováno v kódech pro SMS systém.

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.

- SMS odesílejte na číslo 603 571 570, přijde vám na ni odpověď. Systém není citlivý na velikost písmen. Na zprávy ve špatném tvaru (nebo na neplatné kódy) vám odpoví chybovou hláškou.
- Pokud chcete získat nápovědu k nějakému ze stanovišť, odešlete SMS ve tvaru:

KOD 31107 HELP kód_stanoviště

Za nápovědu se vám započítá časová penalizace půl hodiny.

- Pokud chcete získat osobní nápovědu od centrály, třeba už máte půlku šifry, ale na druhou nemůžete přijít, zavolejte si o ni. Časová penalizace bude 45 minut, jelikož je nápověda šitá na míru.
- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru přeskočit. Na přeskočení šifry máte nárok nejdříve půl hodiny po příchodu na stanoviště (tedy půl hodiny 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 přeskočení šifry se započítává do výsledného času hodinová penalizace.

Pokud nejdříve požádáte o nápovědu a později poté i o přeskočení stejné šifry, bude se počítat penalizace pouze za přeskočení.

- Kromě pravidel a zadání první šifry dostanete na startu i zadání několika šifřiček. Výsledkem každé šifřičky je heslo, které můžete odevzdat a tím si odmazat nějakou časovou penalizaci. Za každou šifřičku získáte 15 minut bonusového času není-li uvedeno jinak. Pro získání bonusu zašlete SMS ve tvaru:

KOD 31107 SIFRICKA řešení_šifřičky

Řešení šifřiček je možné zaslat i více najednou. Jednotlivá slova je nutné oddělit mezerami.

- Za každou zprávu s výjimkou šifřiček je možné připsat vzkaz organizátorům do celkové délky SMS 160 znaků.
- SMS posílejte prosím bez háčeků a čárek.
- 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