



# STANOVIŠTĚ 0 – PRAVIDLA VYŠETŘOVÁNÍ

*Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do pondělí 17. 9. 2018. V případě problémů zavolejte na číslo 732 375 616. Děkujeme vám.*

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

Vítejte na malebném anglickém panství. Žijete zde již několik let svůj poklidný, mlhavý a deštivý anglický život na blatech. Panství vládne... ehm, vládl lord William Westhampton, který byl tak trochu podivín. Protože vás to tolik nezajímalo a raději jste si na své deštivé a mlhavé zahrádce okopávali svůj tuřín, nikdy jste o lordovi nezjistili moc podrobností. Ale všichni si přece povídali, že je to podivín, tak to musel být podivín.

Ostatně, i jeho nečekaný odchod z tohoto světa byl doprovázen všelijakými podivnými okolnostmi. Navíc se o lordovi povídalo, že byl vcelku bohatý, a jeho rozsáhlé pozemky by tomu odpovídaly. Proto se ve vás probudil vlastenecký duch a rozhodli jste se zjistit, co že se to na vašem malebném, deštivém a mlhavém panství vlastně stalo...

## Tým 42 – Startovní obálka

Zkontrolujte si, že jste dostali následující (případně reklamujte u orgů):

- 1× Pravidla vyšetřování s popisem SMS systému z druhé strany (tento papír)
- 1× Mapa okolí
- 1× Hvězdná mapa
- 2× Šifrovací pomůcky
- 3× Formulář k pronímu stanovišti – Svolení k zahájení vyšetřování

## Obecná pravidla

- Vítejte ve hře, vaším prvním krokem je zjistit trochu více informací o panství Westhampton a v závěru večera se dostat k přespaní na lordovo sídlo, o kterém ale teprve budete muset zjistit, kde se nachází.
- Na lordově sídle byste se měli objevit **do 02:00 SELČ** (Staro-Englického Letního Času), jinak vás majordomus nepřijme, zamkne sídlo a půjde spát. Pokud se z nějakého důvodu nestihnete včas dostat na lordovo sídlo, vytočte telegraf, kontaktujte komorníky (tím jsou pro tuto hru myšleni organizátoři, kontakty viz níže) a domluvo se.
- 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 naleznete šifru, po anglicku ze stanoviště zmizte. Nezdržujte se nadále poblíž stanoviště (pokud není řečeno jinak), abyste ostatním týmům nenaznačovali jeho polohu. Také **hned po vyvednutí každé šifry odešlete SMS kód dle instrukcí dále**.
- Pokud jste přesvědčeni, že jste na správném místě, ale šifra tam není, kontaktujte telegrafem komorníky a oni se vám po anglicku pokusí 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, domluvo se telefonicky s komorníky.
- 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. Vést společenskou konverzaci o mlhavém a deštivém počasí či o pěstování tuřínů, případně gentlemansky pomluvit organizátory samozřejmě smíte.
- Na šifru můžete získat **nápovědu** či v krajním případě můžete šifru i **přeskočit** (nejdříve však po hodině a půl po odeslání postupové SMS), detaily v popisu SMS systému níže. Za nápovědu se vám započítá **časová penalizace jedna hodina** do výsledného času a přeskočená šifra se vám nebude počítat mezi vyřešené šifry v celkovém pořadí.
- V případě problémů volejte telegrafem nápomocné **komorníky** (aneb organizátory) na číslech 732 375 616 (Jirka, T-Mobile), 605 445 546 (Standa, T-Mobile) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).
- Organizátoři vám přejí po anglicku klidné putování.

## Šifry

- Každá šifra je označena logem hry (obrázek v záhlaví tohoto papíru).
- Pokud v jakékoli šifře potřebujete použít abecedu, samozřejmě se jedná o abecedu anglickou, tedy bez háčeků, čárek, kroužků, přehlásek a písmen ch a ři.
- 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 ani v názvech šifer.
- Speciálně v těchto pravidlech, v šifrovacích pomůckách ani v mapě není ukrytá žádná šifra (nebo o ní alespoň nevíme). Nevylučujeme však, že by vám pravidla, šifrovací pomůcky nebo mapa mohly nějak pomoci v postupu hry.
- Pořadí týmů bude určeno primárně podle stanoviště, na které se tým dostal, sekundárně podle počtu vyřešených šifer (mechanismus přeskočení viz SMS systém) a terciárně podle času.

## SMS systém

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

12345

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

KOD 12345 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 orgy), přijde vám na ni odpověď. Na zprávy ve špatném tvaru (nebo na neplatné kódy) vám systém odpoví chybovou hláškou.
- Pokud vám bude nějaká šifra dělat problémy, tak k ní můžete získat **nápovědu**. Nárok na nápovědu máte však nejdříve po 45 minutách od příchodu na stanoviště a připočítá se vám za ní **penalizace 1h** k výslednému času. Pro získání nápovědy odešlete SMS ve tvaru:

KOD 12345 HELP kód\_stanoviště

Pokud k tomuto stanovišti existuje nápověda, tak vám ji systém vydá.

- 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 12345 SKIP kód\_stanoviště

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

- Za každou zprávu 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 12345 START