



STANOVIŠTĚ 0 – POŠTOVNÍ PRAVIDLA

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do středy 16. 5. 2018. V případě problémů nám zavolejte na číslo +420 604 816 086. Děkujeme vám.

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

Obecná pravidla – Tým 42

- Cílem hry je zkontaktovat poštovního agenta v utajení, který má prý nějaké informace o tom, co se děje v ostatních tajných službách. Musíte se od něj tyto informace dozvědět a dostat se zpátky. Cesta tam ani zpátky ale asi nebude jednoduchá, musíte postupovat stanoviště po stanovišti.

- Zpátky na poštovní ústředí se musíte dostat do 08:15 SELČ, jinak už budou vaše získané informace k ničemu (a nebudete mít snídani). Poštovní tajná služba čelí možná největšímu nebezpečí od zabránění třetí světové válce, tak poštu nezklamte!

Pokud se z nějakého důvodu nestiháte vrátit včas, tak alespoň kontaktujte poštovní ústředí 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.
- Pokud jste přesvědčeni, že jste na správném místě, ale šifra tam není, spojte se s ústředím poštovních operací 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, domluvíte se telefonicky s ústředím poštovních operací.
- 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, stíracích losech 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 **ústředí poštovních operací** na číslech 732 375 616 (Jirka T-Mobile), 776 895 616 (Jirka Vodafone), 604 816 086 (Jenda 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 fi.
- Občas se na zadání šifer vyskytují 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 dvě různé **nápovědy** – první pomocí SMS systému (popis SMS systému viz druhá strana) nejdříve po 45 minutách od příchodu na šifru. Druhou nápovědu pak můžete dostat na míru telefonicky od orga (volejte primárně Jirkovi na číslo uvedené výše), ale budete za to 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:

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 dovozí v zadání každé šifry (typicky v hlavičce).

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

KOD 12345 HELP kód_stanoviště

Jestli máte na nápovědu nárok, systém vám ji pošle. V opačném případě vám vynadá.

- Nápovědy k šifrám na míru od orgů budete moci získat za vyluštění šifřiček, které obdržíte na startu nebo v průběhu hry. Vyluštěné šifřičky také loguje náš SMS systém – pokud budete chtít odeslat řešení nějaké šifřičky, pošlete SMS ve tvaru:

KOD 12345 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 Jirkovi 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 12345 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 pošlejte 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