



# Pravidla – Frakce 1 / Tým 1

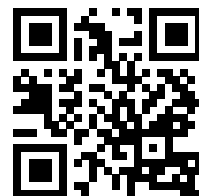
Tento papír obsahuje pravidla noční hry. Pokud na něm je nějaká šifra, tak to není úmysl.

## Obecná pravidla

- Cílem hry je nalézt ztraceného Večerníčka.
- Hrajete za **frakci** (cca 10 účastníků), která je rozdělena na **týmy**. Každý tým se pohybuje samostatně, ale týmy ve frakci spolupracují. Naopak frakce mezi sebou soupeří.
- Hra se skládá z blíže neurčeného počtu stanovišť. Na každém stanovišti naleznete **úkol**, což je buďto otázka labyrintu, nebo šifra, případně indicie k nalezení Večerníčka. Typy úkolů jsou popsány níže.
- Zadání úkolu se nachází do 5 metrů od udaného místa. Pokud je to šifra, jedna frakce si smí vzít nejvýše **dvě kopie** zadání. Labyrintové otázky neodnášejte.
- Každý úkol je označen logem hry (obrázek v záhlaví tohoto papíru). V jeho hlavičce je napsaný kód stanoviště (jedno srozumitelné slovo). Po příchodu na stanoviště tento kód zadejte do webového systému, což lze učinit i naskenováním QR-kódu na zadání.
- Zadání úkolu může obsahovat další pokyny napsané kurzívou. Tyto pokyny mohou specifikovat výjimku z pravidel hry pro dané stanoviště.
- Pokud jste přesvědčeni, že jste na správném místě, ale zadání tam není, spojte se s organizátory a možná se vám dostane pomoci. Podobně narazíte-li na jiný problém.
- Prosím neskákejte ze skal, nikam neplavte ani se nebroďte, neporušujte žádné zákazy vstupu a obecně se prosím **chovejte rozumně. Při netriviální interakci s policií prosím kontaktujte organizátory.**
- Týmy se nesmí dělit, násobit ani na sobě provádět jiné aritmetické operace. Tým se může rozhodnout vzdát hru, v takovém případě se ozvěte organizátorům. Ostatní týmy frakce mohou pokračovat ve hře.
- Hra končí v **7:00 SELČ**. Do té doby se vraťte na základnu. Pokud to nestihnete, ozvěte se organizátorům.
- **Používání GPS a map v telefonu je povoleno.** Stejně tak můžete telefon používat ke komunikaci s organizátory a členy vaší frakce. Naopak **hledání na internetu je zakázáno.**
- Každá frakce soutěží sama za sebe. Sdělovat ostatním frakcím cokoli, co se týká šifer a trasy, je zakázáno. Rovněž je zapovězeno sledovat jiné frakce na trase. Popovídat si o počasí nebo pomluvit organizátory samozřejmě smíte.
- V případě problémů volejte organizátory na číslech 603 358 639 (Medvěd, T-Mobile) a 732 375 616 (Jirka Setnička, T-Mobile) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile, poslední záchrana).

## Labyrint

- Stanoviště labyrintu jsou očíslována a naleznete je v mapě na <https://ucw.cz/lov> (viz QR kód vpravo).
- Body jsou označeny číslem stanoviště, po kliknutí na bod se dozvíte upřesnění, které blíže specifikuje, kde hledat zadání.
- Na stanovišti najdete otázku a nabídku odpovědí. U každé odpovědi je uvedeno, na jaké stanoviště máte pokračovat. Správné odpovědi vás nejvíce posouvají k cíli.
- Vyzvednout smíte libovolné stanoviště, na které vaše frakce získala odkaz. Neodkázovaná stanoviště nevyzvedávejte – mohou být zavádějící, mohou vést do bažin, nebo ani nemusí jít najít.



## Šifry

- Pokud v jakékoli šifře potřebujete použít abecedu, vždy se jedná o **anglickou abecedu s 26 písmeny**, tedy bez háčků, čárek, kroužků, přehlásek a písmen ch a řň. Ch jsou dvě písmena.
- V textu psaném kurzívou není nic zašifrováno. Stejně tak není nic zašifrováno v názvech šifer ani jinde v hlavičce úlohy.
- Z každé šifry vyjde text, který by měl jednoznačně určovat polohu dalšího stanoviště. Vyzvedávat šifry, na které jste nedostali odkaz z labyrintu nebo předchozí šifry, se nesmí.
- Kromě šifer na startu získáte zadání několika **šifříček**. Jejich řešení je vždy jedno smysluplné slovo, které zadáte do webového systému.
- Ve webovém systému můžete požádat o **nápovědu** k šifře. Nápovědy se kupují za hesla z šifříček. Pokud zrovna žádné odevzdané, ale nepoužité heslo nemáte, můžete si pořídit nápovědy na dluh. Dluh můžete později vyrovnat vyluštěním dvou šifříček.
- Pokud vám nápověda nestačila, můžete po telefonu získat další nápovědu na míru od organizátorů. Tato nápověda se platí stejným způsobem.

## Struktura hry

Labyrint má tři hlavní větve. Každý tým frakce začíná na prvním stanovišti jedné větve. Po správných odpovědích se dostane na konec větve. Špatné odpovědi vedou na další otázky, správné odpovědi vás opět vrací na hlavní větve. Takto se můžete dostat i do jiné větve.

Na konci každé větve vás čeká posloupnost několika šifer, po jejich vyluštění dostanete jednu indicii. Složením všech tří indicií vyluštíte polohu Večerníčka.

## Pořadí

Pořadí frakcí, které objevily Večerníčka, se určuje podle následujících kritérií. Nejprve podle prvního, v případě rovnosti podle druhého, atd.

- podle počtu nevyužitých hesel z šifriček (zadaných do systému, ale neproměněných na nápovědy); to může být i záporné číslo, pokud jste si brali nápovědu na dluh
- podle času objevení Večerníčka

Za nimi následují frakce, které Večerníčka nenalezly, seřazené takto:

- podle počtu dokončených větví (získaných indicií)
- podle počtu vyzvednutých šifer
- podle počtu nevyužitých hesel z šifriček
- podle času příchodu posledního týmu frakce na objekt

## Webový systém

- Webový systém je dostupný na adrese <https://shrecker.setnicka.dev/> (viz QR kód, který vás přihlásí).
- Také se můžete přihlásit jménem a1 a heslem helium.
- Po přihlášení nahoře uvidíte textové pole pro odesílání kódů.
- Odesílejte jen kód šifry. Za kód šifry lze připojit libovolný vzkaz orgům.
- Pro získání nápovědy šifry stačí stisknout tlačítko ve webovém systému. Poté se zobrazí potvrzovací dialog (kdybyste tlačítko stiskli omylem).



## Start hry

Do webového systému zadejte kód albatros.

Jděte na stanoviště 1.