



ŠIFROVAČKA – PRAVIDLA

Kód tohoto stanoviště pro SMS systém je START.

TÝM X (42)



Obecná pravidla

- Cílem hry je dostat se na **UFRS Backspace** předtím, než odletí. Čas odletu je stanovený na 08:00 SELČ, do této doby je nutné se dostat na loď nebo zkontaktovat řízení letového provozu (kontakty viz níže).
- Hra se skládá z blíže neurčeného počtu stanovišť. Na každém stanovišti se nachází šifra, jejím řešením je obvykle poloha dalšího stanoviště.
- Šifry se nacházejí 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, ozvěte se řízení letového provozu. Podobně narazíte-li na jiný problém.
- Mimo startovní šifry se týmy 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 řízením letového provozu.
- 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 řízení letového provozu na číslech 604 816 086 (T-Mobile), 776 895 616 (Vodafone) 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 řh.
- 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:

42

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

KOD 42 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 42 HELP kód.stanoviště

Za nápovědu se vám započítá časová penalizace půl hodiny.

- 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 42 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.

- Za každou zprávu 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 42 START