



# Pravidla – Tým 42

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

- Vaším cílem je dostat se na konec trasy šifrovačky.
- Do cíle vás zavedou stanoviště s šiframi. Zadání šifry se nachází do 5 metrů od udaného místa. Na stanovišti si může jeden tým vzít nejvýše **dvě kopie** zadání.
- V hlavičce každé šifry se nachází její jméno a 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 může obsahovat další pokyny napsané kurzívou. V těchto pokynech se šifra nenachází, avšak mohou poskytovat jiné pro hru důležité informace.
- 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 chovejte se ohleduplně k přírodě a dbejte svého osobního bezpečí. **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.
- Hra končí v **1:00 SELČ**. Pokud se touto dobou nenacházíte na objektu, ozvěte se organizátorům.
- **Používání GPS a map v telefonu je povoleno, stejně tak hledání faktických informací na internetu.** Naopak komunikace s jinými živými či umělými inteligencemi, které nejsou součástí vašeho týmu, je zakázána.
- 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.

## Kontakty na organizátory

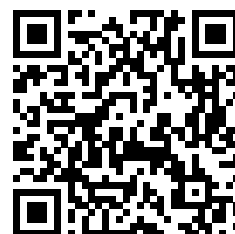
- V případě problémů volejte organizátory na číslech 732 375 616 (Jirka Setnicka), 720 037 111 (Kačka) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile, poslední záchrana).

## Šifry

- Pokud v jakékoli šifře potřebujete použít abecedu, vždy se jedná o **anglickou abecedu s 26 písmeny**, tedy bez háček, čárek, kroužků, přehlásek a písmen ch a fi. 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 předchozích šifer, se nesmí.
- Ve webovém systému můžete požádat o **nápovědu** k některým šifrám. První úroveň nápovědy si můžete vyžádat nejdříve po 20 minutách od příchodu na stanoviště. Pokud vám první nápověda nestačí, můžete si zavolat o nápovědu na míru od organizátorů.
- V krajním případě můžete některé **šifry vzdát**, nejdříve však po hodině od příchodu na stanoviště. Systém vám pak sdělí polohu dalšího stanoviště. Přeskočená šifra se vám však nebude počítat mezi vyřešené šifry v celkovém pořadí.

## Webový systém

- Webový systém je dostupný na adrese <https://shrecker.setnicka.dev/> (viz QR kód, který vás přihlásí).
- Také se můžete přihlásit jménem **tym42** a heslem **hroch**.
- Po přihlášení nahoře uvidíte textové pole pro odesílání kódů.
- Po příchodu na stanoviště odešlete ve webovém systému 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 **start**.