

STANOVIŠTĚ 0 – PEKELNÁ PRAVIDLA

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do pátku 5. 5. 2017. V případě problémů zavolejte na číslo 732 375 616. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem START.

Obecná pravidla – Tým 1

- Cílem hry je dostat se zpět do vyšší úrovně Pekla, odkud jste se propadli při souboji mezi Barbatosem a Egothorem po zásahu zbloudilým fireballem. Povídá se, že cesta zpátky existuje, ale putování nebude jednoduché.
- Zpátky do vyšší úrovně Pekla se musíte dostat do 08:00 SELČ, jinak se trhliny uzavřou a vy zde uvíznete navždy. Pokud se nestiháte vrátit včas, tak alespoň kontaktujte vyšší úroveň pekla 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 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, vyvolejte hovor s vyšší úrovní Pekla a Peklo vás možná vyslyší. 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 vyšší úrovní Pekla.
- 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, kotlích 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 **vyšší úroveň Pekla** na číslech 732 375 616 (T-Mobile), 799 795 171 (Odorik) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).
- Organizátoři vám přejí pekelné 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 fň.
- 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.
- 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:

41495

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

KOD 41495 kód_stanoviště

Kód stanoviště se dozvíte 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.
- Nápoředy k šifrám budete moci získat jen za vyluštění šifřiček, které obdržíte na startu. Pokud budete chtít odeslat řešení nějaké šifřičky, pošlete SMS ve tvaru:

KOD kód_týmu SIFRICKA kódy_šifřiček

Můžete najednou poslat i více kódů šifřiček oddělených mezerou (nikoliv čárkou). Systém vám odpoví s tím, které odpovědi uznal a na kolik nápořed máte momentálně nárok.

- Pokud chcete získat nápoředu k nějakému ze stanovišť, odešlete SMS ve tvaru:

KOD 41495 HELP kód_stanoviště

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

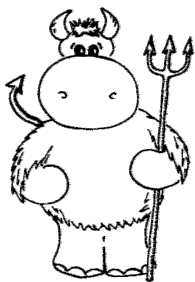
- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru přeskočit. Na přeskočení šifry máte nárok nejdříve hodinu a půl po příchodu na stanoviště (tedy hodinu a půl po odeslání postupové SMS). K přeskočení použijte SMS ve tvaru:

KOD 41495 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 41495 START



STANOVIŠTĚ 0 – PEKELNÁ PRAVIDLA

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do pátku 5. 5. 2017. V případě problémů zavolejte na číslo 732 375 616. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem START.

Obecná pravidla – Tým 2

- Cílem hry je dostat se zpět do vyšší úrovně Pekla, odkud jste se propadli při souboji mezi Barbatosem a Egothorem po zásahu zbloudilým fireballem. Povídá se, že cesta zpátky existuje, ale putování nebude jednoduché.
- Zpátky do vyšší úrovně Pekla se musíte dostat do 08:00 SELČ, jinak se trhliny uzavrou a vy zde uvíznete navždy. Pokud se nestiháte vrátit včas, tak alespoň kontaktujte vyšší úroveň pekla 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 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, vyvolejte hovor s vyšší úrovní Pekla a Peklo vás možná vyslyší. 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 vyšší úrovní Pekla.
- 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, kotlích 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 **vyšší úroveň Pekla** na číslech 732 375 616 (T-Mobile), 799 795 171 (Odorik) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).
- Organizátoři vám přejí pekelné 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 fň.
- 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.
- 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:

55776

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

KOD 55776 kód_stanoviště

Kód stanoviště se dozvíte 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.
- Náповědy k šifráм budete moci získat jen za vyluštění šifřiček, které obdržíte na startu. Pokud budete chtít odeslat řešení nějaké šifřičky, pošlete SMS ve tvaru:

KOD kód_týmu SIFRICKA kódy_šifřiček

Můžete najednou poslat i více kódů šifřiček oddělených mezerou (nikoliv čárkou). Systém vám odpoví s tím, které odpovědi uznal a na kolik náповěd máte momentálně nárok.

- Pokud chcete získat náповědu k nějakému ze stanovišť, odešlete SMS ve tvaru:

KOD 55776 HELP kód_stanoviště

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

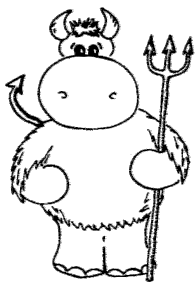
- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru přeskočit. Na přeskočení šifry máte nárok nejdříve hodinu a půl po příchodu na stanoviště (tedy hodinu a půl po odeslání postupové SMS). K přeskočení použijte SMS ve tvaru:

KOD 55776 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 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 55776 START



STANOVIŠTĚ 0 – PEKELNÁ PRAVIDLA

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do pátku 5. 5. 2017. V případě problémů zavolejte na číslo 732 375 616. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem START.

Obecná pravidla – Tým 3

- Cílem hry je dostat se zpět do vyšší úrovně Pekla, odkud jste se propadli při souboji mezi Barbatosem a Egothorem po zásahu zbloudilým fireballem. Povídá se, že cesta zpátky existuje, ale putování nebude jednoduché.
- Zpátky do vyšší úrovně Pekla se musíte dostat do 08:00 SELČ, jinak se trhliny uzavrou a vy zde uvíznete navždy. Pokud se nestiháte vrátit včas, tak alespoň kontaktujte vyšší úroveň pekla 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 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, vyvolejte hovor s vyšší úrovní Pekla a Peklo vás možná vyslyší. 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 vyšší úrovní Pekla.
- 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, kotlích 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 **vyšší úroveň Pekla** na číslech 732 375 616 (T-Mobile), 799 795 171 (Odorik) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).
- Organizátoři vám přejí pekelné 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 fň.
- 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.
- 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:

19995

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

KOD 19995 kód_stanoviště

Kód stanoviště se dozvíte 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.
- Nápoředy k šifrářm budete moci získat jen za vyluštění šifřiček, které obdržíte na startu. Pokud budete chtít odeslat řešení nějaké šifřičky, pošlete SMS ve tvaru:

KOD kód_týmu SIFRICKA kódy_šifřiček

Můžete najednou poslat i více kódů šifřiček oddělených mezerou (nikoliv čárkou). Systém vám odpoví s tím, které odpovědi uznal a na kolik nápořed máte momentálně nárok.

- Pokud chcete získat nápoředu k nějakému ze stanovišť, odešlete SMS ve tvaru:

KOD 19995 HELP kód_stanoviště

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

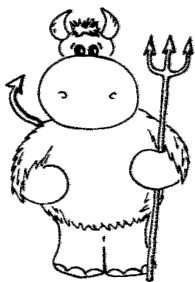
- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru přeskočit. Na přeskočení šifry máte nárok nejdřívě hodinu a půl po příchodu na stanoviště (tedy hodinu a půl po odeslání postupové SMS). K přeskočení použijte SMS ve tvaru:

KOD 19995 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 19995 START



STANOVIŠTĚ 0 – PEKELNÁ PRAVIDLA

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do pátku 5. 5. 2017. V případě problémů zavolejte na číslo 732 375 616. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem START.

Obecná pravidla – Tým 4

- Cílem hry je dostat se zpět do vyšší úrovně Pekla, odkud jste se propadli při souboji mezi Barbatosem a Egothorem po zásahu zbloudilým fireballem. Povídá se, že cesta zpátky existuje, ale putování nebude jednoduché.
- Zpátky do vyšší úrovně Pekla se musíte dostat do 08:00 SELČ, jinak se trhliny uzavrou a vy zde uvíznete navždy. Pokud se nestiháte vrátit včas, tak alespoň kontaktujte vyšší úroveň pekla 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 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, vyvolejte hovor s vyšší úrovní Pekla a Peklo vás možná vyslyší. 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 vyšší úrovní Pekla.
- 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, kotlích 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 **vyšší úroveň Pekla** na číslech 732 375 616 (T-Mobile), 799 795 171 (Odorik) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).
- Organizátoři vám přejí pekelné 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 fň.
- 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.
- 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:

74420

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

KOD 74420 kód_stanoviště

Kód stanoviště se dozvíte 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.
- Náповědy k šifráм budete moci získat jen za vyluštění šifřiček, které obdržíte na startu. Pokud budete chtít odeslat řešení nějaké šifřičky, pošlete SMS ve tvaru:

KOD kód_týmu SIFRICKA kódy_šifřiček

Můžete najednou poslat i více kódů šifřiček oddělených mezerou (nikoliv čárkou). Systém vám odpoví s tím, které odpovědi uznal a na kolik náповěd máte momentálně nárok.

- Pokud chcete získat náповědu k nějakému ze stanovišť, odešlete SMS ve tvaru:

KOD 74420 HELP kód_stanoviště

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

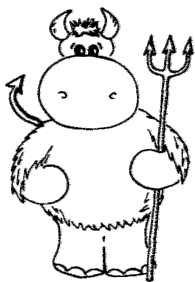
- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru přeskočit. Na přeskočení šifry máte nárok nejdříve hodinu a půl po příchodu na stanoviště (tedy hodinu a půl po odeslání postupové SMS). K přeskočení použijte SMS ve tvaru:

KOD 74420 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 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 74420 START



STANOVIŠTĚ 0 – PEKELNÁ PRAVIDLA

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do pátku 5. 5. 2017. V případě problémů zavolejte na číslo 732 375 616. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem START.

Obecná pravidla – Tým 5

- Cílem hry je dostat se zpět do vyšší úrovně Pekla, odkud jste se propadli při souboji mezi Barbatosem a Egothorem po zásahu zbloudilým fireballem. Povídá se, že cesta zpátky existuje, ale putování nebude jednoduché.
- Zpátky do vyšší úrovně Pekla se musíte dostat do 08:00 SELČ, jinak se trhliny uzavrou a vy zde uvíznete navždy. Pokud se nestiháte vrátit včas, tak alespoň kontaktujte vyšší úroveň pekla 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 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, vyvolejte hovor s vyšší úrovní Pekla a Peklo vás možná vyslyší. 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 vyšší úrovní Pekla.
- 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, kotlích 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 **vyšší úroveň Pekla** na číslech 732 375 616 (T-Mobile), 799 795 171 (Odorik) nebo hlasitým voláním „Uááááá!“ (HrochMobile).
- Organizátoři vám přejí pekelné 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 fň.
- 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.
- 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:

94057

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

KOD 94057 kód_stanoviště

Kód stanoviště se dozvíte 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.
- Nápoovědy k šifráům budete moci získat jen za vyluštění šifřiček, které obdržíte na startu. Pokud budete chtít odeslat řešení nějaké šifřičky, pošlete SMS ve tvaru:

KOD kód_týmu SIFRICKA kódy_šifřiček

Můžete najednou poslat i více kódů šifřiček oddělených mezerou (nikoliv čárkou). Systém vám odpoví s tím, které odpovědi uznal a na kolik nápoověď máte momentálně nárok.

- Pokud chcete získat nápoovědu k nějakému ze stanovišť, odešlete SMS ve tvaru:

KOD 94057 HELP kód_stanoviště

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

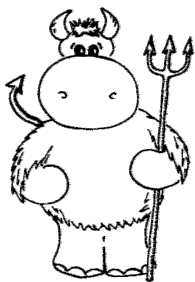
- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru přeskočit. Na přeskočení šifry máte nárok nejdříve hodinu a půl po příchodu na stanoviště (tedy hodinu a půl po odeslání postupové SMS). K přeskočení použijte SMS ve tvaru:

KOD 94057 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 94057 START



STANOVIŠTĚ 0 – PEKELNÁ PRAVIDLA

Toto je součást noční hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do pátku 5. 5. 2017. V případě problémů zavolejte na číslo 732 375 616. Děkujeme vám.

Po příchodu na stanoviště pošlete SMS s kódem START.

Obecná pravidla – Tým 6

- Cílem hry je dostat se zpět do vyšší úrovně Pekla, odkud jste se propadli při souboji mezi Barbatosem a Egothorem po zásahu zbloudilým fireballem. Povídá se, že cesta zpátky existuje, ale putování nebude jednoduché.
- Zpátky do vyšší úrovně Pekla se musíte dostat do 08:00 SELČ, jinak se trhliny uzavřou a vy zde uvíznete navždy. Pokud se nestiháte vrátit včas, tak alespoň kontaktujte vyšší úroveň pekla 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 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, vyvolejte hovor s vyšší úrovní Pekla a Peklo vás možná vyslyší. 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 vyšší úrovní Pekla.
- 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, kotlích 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 **vyšší úroveň Pekla** na číslech 732 375 616 (T-Mobile), 799 795 171 (Odorik) nebo hlasitým voláním „Uáááá!“ (HrochMobile).
- Organizátoři vám přejí pekelné 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 fň.
- 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.
- 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:

31107

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

KOD 31107 kód_stanoviště

Kód stanoviště se dozvíte 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.
- Nápoředy k šifrářm budete moci získat jen za vyluštění šifřiček, které obdržíte na startu. Pokud budete chtít odeslat řešení nějaké šifřičky, pošlete SMS ve tvaru:

KOD kód_týmu SIFRICKA kódy_šifřiček

Můžete najednou poslat i více kódů šifřiček oddělených mezerou (nikoliv čárkou). Systém vám odpoví s tím, které odpovědi uznal a na kolik nápořed máte momentálně nárok.

- Pokud chcete získat nápoředu k nějakému ze stanovišť, odešlete SMS ve tvaru:

KOD 31107 HELP kód_stanoviště

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

- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru přeskočit. Na přeskočení šifry máte nárok nejdřívě hodinu a půl po příchodu na stanoviště (tedy hodinu a půl po odeslání postupové SMS). K přeskočení použijte SMS ve tvaru:

KOD 31107 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 31107 START