



STANOVIŠTĚ 0 – PRAVIDLA – TÝM 42

Po příchodu na stanoviště zadejte do systému kód START

Obecná pravidla

- Cílem hry je se (bezpečně) dostat do Ameriky – ideálně se stejně početnou skupinkou cestovatelů, jako když jste vyrazili.
- Pokud se rozhodnete pokus o přicestování do Ameriky vzdát, případně pokud se z důvodu ztráty lopatky na uhlí nedokážete dostat do Ameriky do **22:00 SELČ**, kontaktujte organizátory.
- 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 organizátory a možná se vám dostane pomoci. Podobně narazíte-li na jiný problém.
- Prosím neskákejte ze skal, neporušujte žádné zákazy vstupu a obecně se prosím **chovejte rozumně**. Ve večerních hodinách **dodržujte noční klid**, nechceme si naštvát okolní osazenstvo hned první den. **Při netriviální interakci s policií prosím kontaktujte organizátory**.
- Týmy se nesmí dělit, násobit ani na sobě provádět jiné aritmetické operace (pokud nebude na stanovišti uvedeno jinak). Pokud by část týmu chtěla šifrovačku vzdát a zbytek by chtěl pokračovat ve hře, domluvte se telefonicky s organizátory.
- **Používání GPS a map v telefonu je povoleno**, pokud nebude specifikováno jinak.
- 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 případě problémů volejte organizátory na číslech 776 424 170 (Michal, T-Mobile, konzultace ohledně šifer), 732 375 616 (Jirka, T-Mobile, terénní konzultace) nebo hlasitým voláním „Uááááá!“ (HrochMobile, poslední záchrana).

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. Ch jsou dvě písmena.
- 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 **nápovědy** – nejdříve po dvaceti minutách od příchodu na šifru můžete požádat náš webový nebo SMS systém o vydání nápovědy (detaily viz druhá strana pravidel). Pozor ale na to, že počet vydaných nápověd ovlivňuje celkové pořadí týmů.
- V krajním případě můžete **šifru vzdát**, nejdříve však po čtyřiceti minutách po odeslání postupového kódu (detaily viz druhá strana pravidel). Systém vám pak sdělí polohu dalšího stanoviště. Přeskočená šifra se vám však nebude počítat mezi vyřešené šifry v celkovém pořadí.
- **Pořadí týmů** bude určeno primárně podle stanoviště, na které se tým dostal, sekundárně podle počtu vyřešených šifer a terciálně podle počtu vydaných nápověd. Při shodě všeho pak o pořadí rozhodne čas.

Popis SMS a webového systému

Každý tým v šifrovačce má svůj unikátní kód (přihlašovací jméno do web systému), neukazujte ho ostatním týmům. Váš kód pro hru je:

12345

Heslo pro vstup do webového systému je:

hroch hroch

U většiny šifer bude v zadání uvedeno, že máte zadat do systému **kód stanoviště** (ihned, když na stanoviště dorazíte). Ten můžete odeslat buď SMS, nebo zadat přes webový systém. Záleží, co vám bude více vyhovovat. Pro oba způsoby platí následující pokyny:

- Kódy jsou vždy bez háčeků a čárek, na velikosti písmen nezáleží. Na zprávy ve špatném tvaru (nebo na neplatné kódy) vám odpoví chybovou hláškou.
- **Nápovědy** vydává systém a můžete si o ně požádat nejdříve **po dvaceti minutách po příchodu na stanoviště** (počítáno od zadání příchodového kódu stanoviště do systému). Pozor na to, že **počet vydaných nápověd ovlivňuje celkové pořadí týmů**.
- Pokud si s nějakou šifrou skutečně nebudete vědět rady, můžete takovou šifru **přeskočit**. Na přeskočení šifry máte nárok nejdříve **po čtyřiceti minutách po příchodu na stanoviště**. Systém vám poté sdělí buď řešení šifry, nebo rovnou polohu dalšího stanoviště.
- Za každou zprávu je možné připsat vzkaz organizátorům (u SMS do celkové délky 160 znaků, na webu libovolně).
- Prosíme zbytečně systém nespamujte :)

Webový systém

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



SMS systém

- Při použití SMS systému zprávy odesílejte na níže uvedené číslo, na SMS vám přijde do jedné minuty odpověď (pozor, jiné číslo, než na které máte volat):

+ 420 777 080 808

- Tvar SMS zprávy pro příchod na stanoviště:
KOD 12345 kód_stanoviště
- Tvar SMS zprávy pro získání nápovědy:
KOD 12345 HELP kód_stanoviště
- Tvar SMS zprávy pro přeskočení stanoviště:
KOD 12345 SKIP kód_stanoviště
- SMS posílejte prosím bez háčeků a čárek (včetně vzkazů).

Pokud jste přečetli celá pravidla, prosím odešlete první příchodový kód. Tím si zároveň vyzkoušíte i funkčnost systému. Kód tohoto stanoviště je **START**, SMS by tedy měla vypadat takto:

KOD 12345 START