

## PRAVIDLA HOH 2011

**POKUD VÁS SITUACE DONUTÍ NEDOSTAVIT SE DO CÍLE, POŠLETE O TOMTO SVÉM ROZHODNUTÍ SMS na 603 402 965.**

Mapa je rozdělena na 6 obdélníků (1 až 6). Předem známá stanoviště jsou v mapě přesně určena křížkem a označením stanoviště (tiskacím písmenem) v kroužku černé barvy. Některá stanoviště určí až šifra. Tato jsou proto v kroužku červeném a pro rychlejší rozhodnutí řešit/neřešit se nachází (v mapě) poblíž čísla jednoho ze šesti obdélníků, uvnitř kterého se nachází. Abyste zbytečně neřešili to, co nebude na vámi zvolené trase

ODPOVÍDÁTE SMS ZPRÁVAMI – berte v úvahu, že ne všude může být signál.

Stanoviště mají 2 šifry. Tu s indexem "1" považovanou za lehčí, s indexem "2" jako těžší. **V některých případech je nutné vyřešit index "1" pro správné vylučování indexu "2".** Tomu (společně s jinými „parametry“) odpovídá bodové ohodnocení. Odpovídejte pouze na jednu z těchto dvou. Výběr je na Vás! Pro dané stanoviště se Vám započítává jen ta odpověď, pro kterou dříve odešlete odpověď (nebo nápovědu). Po zaslání požadavku na nápovědu na lehčí šifru už Vás systém na těžší odpovědět nenechá. A naopak. Také opravy budou ignorovány.

Každý tým dostane pro posílání odpovědí skupinu znaků jako identifikaci (**ID týmu**).  
**JE VE VAŠEM ZÁJMU NEVYSLOVOVAT HO NEBO JINAK ZVEŘEJŇOVAT PŘED OSTATNÍMI!**

Maximální délka jedné SMS odpovědi je 160 znaků. Po dosažení 160 znaků v odpovědi tuto SMS odešlete a začnete psát novou. Také není třeba posílat SMS s každou odpovědí zvlášť. Prémie za rychlost mají jen některá stanoviště – jsou označena v zadání. Proto „nepřemiové“ odpovědi „přilepte“ k příští odpovědi na přemiové stanoviště. Když je ale přesto budete posílat jednotlivě, můžete mít Vy i ostatní potom lepší přehled a srovnání. Je třeba, abyste do času ukončení hry (pro vaši vlnu) odeslali VŠECHNY odpovědi. Odpovědi došlé později budou ignorovány.

SMS s odpověďmi posílejte ve tvaru:

**IDtymu IDsifry:odpoved IDsifry:odpoved IDsifry:odpoved atd.**

Na tlf. číslo **xxx xxx xxx**

Příklad pro imaginární tým „BEJCI“ s ID, které mají „BUUU“:

**BUUU B1:29 C2:MODRA S2:244H E2:OKNO D1:XX**

Upřesnění: Mezi označením týmu a stanovišti a mezi stanovišti navzájem musí být mezera

**Během hry máte možnost využít 10 nápověd. Platí: 1 SMS = 1 nápověda !!!**

Nutno poslat ve stylu:

**IDtymu IDsifry NAPOVEDA**

příklad:

**BUUU X2 NAPOVEDA**

Opět navzájem oddělené mezerami

Pokud u konkrétního stanoviště pošlete žádost o nápovědu s indexem "1", ztrácíte možnost nápovědy s indexem "2". Totéž platí obráceně.

Během hry také můžete (nemusíte) požádat o aktuální výpis pořadí (max. 5x).

**IDtymu PORADÍ**

Obratem se dozvíte jméno týmu na prvním místě, Vaše pořadí a jméno týmu před a za Vámi. Včetně bodů těchto zmíněných.

Při představách o umístění berte v úvahu 1hod posun mezi vlnami.

Pokud bude výsledek šifry číslo, pošlete ho v číselné formě, ne v textové! Pokud budete mít za úkol opsat nějakou větu, slovo, či písmeno, tak vždy bez diakritiky a v tom pádě (času), jak je uvedeno v „originále“ (na dveřích, desce...)

U některých stanovišť je použito zvýhodnění za rychlost. Nejrychlejší správná odpověď pro dané stanoviště doručená SMS zprávou na tlf. číslo **xxx xxx xxx** znamená body za stanoviště +100% bodů navíc, druhá +85%, třetí +75%, čtvrtá +70%, další pak 65,60, 55, 50, 45, 40, 35, 30, 25, 20, 15, 10, 5% navíc. Další pak dostanou „pouze“ plný počet bodů pro dané stanoviště.

Jak bylo zmíněno, můžete využít 10 nápověd. Při použití nápovědy ztrácí družstvo nárok na prémii za rychlost. Za správnou odpověď při použité nápovědě dostanete 50% bodů pro dané stanoviště. Pořadí premii za rychlost (pokud pro dané stanoviště platí) tím zůstává, tzn. neposouvá se o 1, pokud někdo před Vámi odpoví s pomocí nápovědy. Stejně se neposouvá, pokud někdo odpoví špatně. Když zažádáte o nápovědu a nebudete mít žádnou odpověď, odečítá se Vám 50% hodnoty stanoviště. Špatná odpověď bez nápovědy znamená odečet 50% hodnoty stanoviště. Špatná odpověď s využitím nápovědy = minus 100% bodů za stanoviště. Indexy "1" a "2" začínající stejným písmenem se vždy týkají jednoho místa!

ROZDĚLENÍ TÝMU NENÍ MOŽNÉ. Za rozdělení se považuje fakt, že se členové týmu nenacházejí v pomyslném kruhu o průměru 100m.

Neopisujte šifry od jiných družstev, nesledujte je apod. Jde o zábavu, ne o peníze, ani o život. Je povoleno použít pří(á)tele na telefonu, ale pouze pro získávání faktických informací. **NE PRO ŘEŠENÍ ŠIFER!** Můžete tedy přítele požádat např. o datum narození Járy Cimrmana, název hlavního města Tádžikistánu nebo o jména měst kde se vaří Smádný mních, Zlatý bažant apod.

Konec hry je v 18:00 před na Karou.

Není povoleno použít jiný dopravní prostředek než vlastní nohy nebo lanovku. Čili NE kolo(běžku), brusle, auto(stop), autobus, vlak, motocykl, balón atd.

Pokud přijdete po limitu, bude Vám za každou započatou minutu odečteno 20b. Do prvních 10 minut.

11. - 20. překročená minuta = minus 30b.

21. - 30. překročená minuta = minus 50b.

31. překročená minuta a později = paušálně minus 10000b.

Na několika místech máte najít „KOLEČKO“. Míni se tím kroužek ze silné lepené překližky, kterým je provlečený řetěz. Na KOLEČKU mohou být nápisy, obrazce apod.

K vylučování šifer používejte mapu, kterou jste dostali. Vaši turistickou berte jako doplněk pro orientaci podle turistických značek.

Pokud v šifře najdete chybu nebo nesmysl, nezuřujte. Ostatní vidí to samé. A možná je porucha u Vás. :-)

Pořadí bude určeno po vyhodnocení případných protestů. Pokud budou mít některé týmy shodný počet bodů, určí se pořadí podle času poslední příchozí SMS daného týmu. Tedy ten tým, od kterého přišla jakákoli SMS později, bude hodnocen hůře. Netyká se žádosti o pořadí.

Pro šifry je vždy použita anglická abeceda, tzn. není "CH" ani diakritika, navíc nepoužijeme "W". Zbývá tedy 25 písmen. Pro jistotu tato písmena uvádíme. Tato minipomůcka se může hodit

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	X	Y	Z

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

U několika šifer se Vám bude hodit použít abecedu ze čtverečků 3x5, případně 3x3. Uvádíme příklady:

