

POKUD VÁS SITUACE DONUTÍ NEDOSTAVIT SE DO CÍLE, POŠLETE O TOMTO ROZHODNUTÍ SMS na telefon ??? ???? ???

Mapa je rozdělena na 6 obdélníků (modré A až F). Předem známá stanoviště jsou v mapě přesně určena černým křížkem a označením stanoviště (tiskacím písmenem). Některá stanoviště určí až šifra. Tato jsou proto v červeném kroužku a pro rychlejší rozhodnutí řešit/neřešit se odpovídající písmeno nachází (v mapě) v rohu jednoho ze šesti obdélníků, uvnitř kterého se stanoviště nachází. Vedle písmen je uvedena i bodová hodnota (lehčí / těžší)

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

Stanoviště jsou značena písmeny abecedy. Většinou mají 2 šifry. Tu s indexem "1" považovanou za lehčí, s indexem "2" jako těžší. **Většinou je nutné vyřešit index "1" pro správné vyluštění 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 náповědu). Po zaslání požadavku na náповědu na lehčí šifru už Vás program na těžší šifru odpovědět nenechá. A naopak. Také opravy budou ignorovány.

Každý tým dostane pro posílání odpovědí jedinečnou skupinu 4 až 5 znaků jako identifikaci (**ID týmu**). **NENÍ VE VAŠEM ZÁJMU ID týmu VYSLOVOVAT NEBO JINAK ZVEŘEJŇOVAT PŘED OSTATNÍMI!**

Premie za rychlost správné odpovědi mají letos všechna stanoviště kromě A, B, C, R, S, T. Tato jsou v ZADÁNÍ označena žlutě! Je třeba, abyste do času Vašeho ukončení hry odeslali VŠECHNY odpovědi. Odpovědi došlé později budou ignorovány.

SMS s odpověďmi posíláte ve tvaru:

IDtymu IDsifry:odpoved

Na tlf. číslo **60??? ??? ???**

Příklad pro imaginární tým „BEJCI“ s ID „BUUU“:

BUUU C1:MODRA

Upřesnění: Mezi ID týmu a stanovištěm musí být mezera

Během hry máte možnost využít 8 náповěd. Platí: 1 SMS = 1 náповěda !!!

Nutno poslat ve stylu:

IDtymu IDsifry NAPOVEDA

příklad:

BUUU Y2 NAPOVEDA

Opět navzájem oddělené mezerami. Obratem byste měli obdržet SMS s náповědou.

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

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

IDtymu PORADI

Dozvíte se pak 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 dvehách, desce...)

Nejrychlejší správná odpověď pro dané stanoviště doručená SMS zprávou znamená body za stanoviště +70% bodů navíc (např. 170% z 80b), druhá +60%, třetí +55%. Další pak 50, 45, 40, 36, 32, 28, 24, 20, 16, 12, 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1%.

Dvaadvacátá a další v pořadí pak dostanou „pouze“ plný počet bodů pro dané stanoviště.

Pokud by se stalo, že někomu nepůjde o umístění, můžete ušetřit za SMS zprávy tím, že pošlete současně několik odpovědí v jedné zprávě. Stylem:

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

až do velikosti zprávy 160 znaků.

Příklad:

BUUU C1:MODRA D2:1902 T1:8 S1:1 N1:70 F2:Jozef K1:6

Jak bylo zmíněno, můžete využít max. 8 náповěd. Při použití náповědy ztrácí družstvo nárok na premii za rychlost pro dané stanoviště. Za správnou odpověď při použité náповědě 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 náповědy. Stejně se neposouvá, pokud někdo odpoví špatně. Když zažádáte o náповědu a nebudete mít žádnou odpověď, odečítá se Vám 50% hodnoty stanoviště. Špatná odpověď bez náповědy znamená odečet 50% hodnoty stanoviště. Špatná odpověď s využitím náповědy = 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. Rodiny s dětmi mají výjimku. Pokud se dostanou do hůře průchodného terénu, může se jeden člen vzdát k nejbližší kontrole. Poté se musí vrátit. Ale pouze na nezbytně dlouhou dobu, ne na oběhnutí několika kontrol.

Neopisujte šifry od jiných družstev, nesledujte je apod. Jde o zábavu, ne o peníze, ani o život. Není povoleno použít pří(á)tele na telefonu. Ani využití internetu. Lexikonové znalosti potřebovat nebudete.

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

Konec hry je na Kaře. V 18:00 pro první vlnu, v 19:00 pro druhou vlnu.

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 některých místech máte najít „KOLEČKO“ (kroužek). Míni se tím dřevěný kroužek o průměru asi 8cm a výšce asi 2,5cm, kterým je provlečený řetěz. Na KOLEČKU mohou být nápisy, obrázce apod.

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

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

Před odesláním každé odpovědi se **VŽDY PŘESVĚDČTE**, že jste ji napsali správně. Vaše chyby opravovat nelze. I kdyby to byla „pouze“ chybějící mezera. Podmínky musí mít všichni stejné. Banka Vám také neuzná platbu, kterou jste poslali omylem jiné bance.

Pořadí bude určeno pro 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. Netýká se žádosti o pořadí.

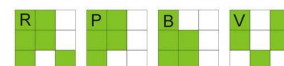
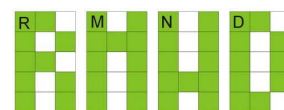
Pro šifry je vždy použita anglická abeceda, tzn. není "CH" ani diakritika, navíc nepoužijeme "W". Zbývá tedy 25 písmen.

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 šifer se může být použita abeceda ze čtverečků 3x5, případně 3x3. Také v jiném, podobném formátu. Uvádíme možné příklady:



Není třeba pozastavovat se nad „délkou“ pravidel.

Jediné, co je třeba mít opravdu na paměti, je způsob zaslání SMS.

IDtymu IDsifry:odpoved

IDtymu IDsifry NAPOVEDA

Ostatní věci Vám vycházejí víceméně logicky. Při špatné odpovědi jsou odpočty, stejně jako při pozdním příchodu.

S náповědou jsou body poloviční, při špatné odpovědi s náповědou naopak větší minus.

Pokud je výsledkem šifry číslo, s velkou pravděpodobností se jedná o kótu.

Tam, kde je v mapě křížek, náповědu nečekejte.

Neplette si modrou, fialovou a černou :-). Samozřejmě i 0 (nula) je číslice (číslo). Neplette si číslo 0 a písmeno O!

Znaky na kolečku čtete od „začátku“. Čili skupina znaků (text) začíná po (jedině) větší mezeře.

BODY

ŽLUTĚ OZNAČENÁ STANOVIŠTĚ NEMAJÍ PRÉMII ZA RYCHLOST

A	1	20	Na daném místě (VIZ ŠIFRA) je bouda. Zepředu lze vidět 1 okno, z pravé strany 2. Kolik oken má zadní strana?
	2	80	Za boudou je na kůlu dřevěná cedule s nápisem, m.j. je na ní i červená linka. Pošlete ...VIZ ŠIFRA...
B	1	30	V turistické mapě toto místo (VIZ ŠIFRA) najdete lépe než v té oficiální / opište z kolečka zelený znak
	2	100	Kolik vidíte na kolečku znaků, které nazýváme ...VIZ ŠIFRA...
C	1	30	Pošlete 1. číslici kolečka / BEZ ŠIFRY - rozcestí Růženčina zahrádka /
	2	190	ŠIFRA se opět týká znaků na kolečku
D	1	15	Mými spolužáky v kurzu měli být lidé ze seznamu. První sraz domluven na místě (VIZ ŠIFRA). / Pošlete žlutý znak z kolečka
	2	55	Pošlete písmeno, které je na kolečku ... VIZ ŠIFRA
E	1	15	Vše řekne ŠIFRA
	2	65	Kolik vidíte na kolečku ... VIZ ŠIFRA
F	1	50	Na nejvýše stojícím stromu je kolečko, opište první číslici / upřesnění - je to poblíž písmene N
	2	130	VIZ ŠIFRA
H	1	20	Viz mapa / pošlete první číslo z kolečka. To je na posedu
	2	90	Pošlete ... VIZ ŠIFRA
J	1	20	Ve vzdálenostim v azimutu° se nachází strom s řetězem a kolečkem (u cesty). Pošlete druhý znak na kolečku
	2	60	Kolik má kolečko ... (VIZ ŠIFRA) ?
K	1	30	V místě se nachází kamenná "jehla" - více než 2m vysoká. U ní strom s kolečkem. Pošlete celé číslo, které je na něm napsané.
	2	100	How many (VIZ ŠIFRA) ?
L	1	25	Zleva doprava a shora dolů / na místě je řetěz s kolečkem. Pošlete červené číslo
	2	80	Pošlete číslo, které je ... VIZ ŠIFRA
M	1	30	Pošlete z kolika dřev (kůlů) zvenku viditelných se skládají dveře posedu. Posed (viz. obrázek) se nachází na mapě v červeně označeném území. Uvnitř je "M". Více v zadání
	2	105	VIZ ŠIFRA
N	1	30	Hleďte v mapě skálu, která je nejbližší ...VIZ ŠIFRA... Na ní je stromek s kolečkem / Pošlete číslici, která je na kolečku.
	2	110	VIZ ŠIFRA
P	1	20	Na místě (VIZ ŠIFRA) hleďte kolečko na řetězu na stromě / pošlete celé číslo z kolečka
	2	80	Šifra se týká kolečka. Pošlete ... VIZ ŠIFRA
R	1	80	Na nejvyšší skále (VIZ ŠIFRA) poblíž daného místa je strom a na něm kolečko. Pošlete nejvyšší číslici z kolečka
	2	NENÍ	NENÍ
S	1	200	Hleďte objekt ze dřeva, na (v) něm kolečko.1. ČÁST TAJENKY Vám řekne kde hledat / 2. část to, jaký údaj z kolečka máte poslat / referenční bod je Homole
	2	NENÍ	NENÍ
T	1	20	Hleďte zbytky kamenného domu a u něj strom s kolečkem. Pošlete prostřední znak z kolečka
	2	80	Z kolečka pošlete ... VIZ ŠIFRA

ŽLUTĚ OZNAČENÁ STANOVIŠTĚ NEMAJÍ PRÉMII ZA RYCHLOST