



Vítejte ve hře!

Na tomto papíře nehleďte šifru.

Kromě tohoto papíru jste měli dostat ještě šifrovací pomůcku a obálku. Obálku neotevírejte před začátkem hry – před zapískáním. Pokud jste něco z toho nedostali, jděte si stěžovat.

Systém nápověd

Ke každé šifře, není-li u ní uvedeno jinak, poskytují nápovědu agenti. Mají na sobě červené tričko s logem hry a zjevují se na různých místech Prahy v časech určených tímto jízdním řádem. Všichni agenti poskytují identické nápovědy, je tedy jen na vás, kam se vydáte.

Agentovi musíte předat logo hry s označením stanoviště odstrižené ze zadání šifry. Výměnou za něj dostanete písemnou nápovědu. Mimo to vám agent žádnou další informaci neposkytne, je tedy zbytečné se ho na cokoliv ptát.

21:40 – 22:05	Stavovské divadlo
22:30 – 23:05	Slepá tramvajová kolej v ulici U Zvonařky
23:15 – 23:35	Kostel sv. Ludmily na náměstí Míru
23:50 – 0:20	Pod ocasem sv. Václava na koni
0:40 – 1:15	Prašná brána
1:10 – 1:50	Kaple Nejsvětější Trojice v Sedlci
1:40 – 2:05	Kostel sv. Antonína na Strossmayerově náměstí
2:35 – 3:05	Kostel sv. Tomáše na Malé Straně
3:05 – 3:50	Kaple Nejsvětější Trojice v Sedlci
3:40 – 4:15	Ladronka
4:20 – 4:35	Kostel sv. Jana Nepomuckého na Jenerálce
4:40 – 4:55	Kostel sv. Václava na náměstí 14. října
5:20 – 5:45	Socha Josefa Jungmanna na Jungmannově náměstí
6:05 – 6:37	Pod ocasem sv. Václava na koni
6:55 – 7:22	Kostel sv. Antonína na Strossmayerově náměstí
7:35 – 8:05	Severní vestibul stanice metra Nádraží Holešovice
8:25 – 8:50	Kaple Nejsvětější Trojice v Sedlci
9:20 – 9:40	Dvorana Masarykova nádraží
9:55 – 10:18	Kostel sv. Cyrila a Metoděje na Karlínském náměstí
10:42 – 11:00	Socha Josefa Jungmanna na Jungmannově náměstí
11:30 – 11:45	Vstup do petřínské rozhledny

Vedlejší šifry

Mimo klasických „hlavních“ šifer budete na trase postupně potkávat šifry vedlejší. Řešením každé je jednoslovné heslo. Když hesel získáte dostatečný počet, můžete přeskočit hlavní šifru, kterou se vám nedaří vyluštit. Stačí hesla zaslat našemu hernímu systému. Jedno heslo jde pochopitelně použít nejvýše jednou.

Počet hesel potřebný k přeskočení přitom záleží na tom, na kterém stanovišti se nalézáte. Konkrétně na i -tém stanovišti je potřeba alespoň $i/3 + 1$ hesel. Od startu do 3. stanoviště tedy nejméně 2 hesla, od 4. do 6. nejméně 3 hesla, atd.

Průchod hrou

Svůj průchod na každé stanoviště zalogujte. Můžete tak učinit přes web na adrese <http://sms.podrate.cz/>, pomocí QR kódu nebo odesláním SMS kódu.

V případě SMS je formát zprávy následující:

```
POSKOLE login_tymu kod_stanoviste nepovinnny_text
```

Tuto zprávu pošlete na číslo **736 300 202**. Na velikosti písmen nezáleží. V případě odesílání přes web je formát stejný, jen nezadávejte POSKOLE login_tymu.

Chcete-li přeskočit stanoviště pomocí vedlejších šifer, pošlete SMS ve tvaru (nebo zadejte přes web):

```
POSKOLE login_tymu PRESKOC heslo1 heslo2 ...
```

Systém vám za chvíli pošle polohu dalšího stanoviště.

Pokud hru vzdáte před koncem, pošlete kapitulaci pomocí SMS (nebo přes web) ve tvaru:

```
POSKOLE login_tymu VZDAVAME nepovinnny_text
```

Obratem vám přijde poloha cíle. Po odeslání kapitulace již nelze pokračovat ve hře (ani „mimo soutěž“). Můžete se však přijít podívat do cíle.

Pokud chcete poslat zprávu organizátorům jen tak, pošlete ji ve tvaru:

```
POSKOLE login_tymu TXT text_zpravy
```

Přejeme vám hodně štěstí!

U některých šifer budete potkávat kousky příběhu. Nemusíte ho číst, s šiframi vám sotva pomůže, ale možná vám pomůže pochopit, co se kolem vás děje.