



Vítejte ve hře!

Na tomto papíře nehleďte šifru.

Kromě tohoto papíru jste měli dostat ještě obálku, šifrovací pomůcku, Farnostní věstník a dotazník. Obálku neotevírejte před začátkem hry – před zazněním zvonů. 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 černé 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 odstřižené 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.

21:50 – 22:15	Pomník Milady Horákové u kostela ČCE na Santošce
22:30 – 22:45	Kostel sv. Václava na náměstí 14. října
23:00 – 23:20	Kostel sv. Tomáše na Malé Straně
23:40 – 0:00	Staroměstské náměstí pod orlojem
0:05 – 0:25	Stavovské divadlo
0:30 – 0:50	Prašná brána
1:00 – 1:20	Kostel sv. Haštala na Haštalském náměstí
1:25 – 1:40	Kostel sv. Klimenta v Klimentské ulici
2:00 – 2:15	Socha Josefa Jungmanna na Jungmannově náměstí
2:40 – 3:00	Kostel sv. Ludmily na náměstí Míru
2:45 – 2:55	Nádraží Uhříněves (před budovou)
3:25 – 3:40	Vyšehrad, Táborská brána
3:45 – 4:05	Železniční zastávka Strašnice, směr Benešov
3:50 – 4:10	Pumpa před školou, Vratislavova 6/31
4:25 – 4:50	Tramvajová smyčka Nádraží Hostivař
4:35 – 4:50	Svatý Václav na náměstí Svatopluka Čecha
5:00 – 5:20	Nádraží Vršovice, 1. nástupiště
5:35 – 6:00	Nádraží Krč, 1. nástupiště
6:25 – 6:45	Vyšehrad, Táborská brána
7:10 – 7:25	Pod ocasem sv. Václava na koni
7:55 – 8:10	Severní roh náměstí OSN
8:25 – 8:45	Kostel svatého Jiří ve starém Hloubětíně

9:05 – 9:25	Železniční zastávka Praha-Kyje směr Libeň
9:35 – 9:50	Lipenské náměstí
10:25 – 10:45	Nástupiště stanice metra Depo Hostivař
11:05 – 11:25	Kaple v Rektorské
11:45 – 12:00	Parčík před libeňským nádražím
12:25 – 12:45	Kostel sv. Antonína na Strossmayerově náměstí
13:00 – 13:20	Kostel svatého Jindřicha a svaté Kunhuty v Jindřišské

Vedlejší šifry

Mimo klasických „hlavních“ šifer budete na trase postupně potkávat šifry vedlejší. Řešením každé je jedno české slovo. 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.

Obrat'te list...

Průchod hrou

Každé stanoviště má svůj slovní kód a svůj QR kód. Naleznete je přímo na zadání, většinou v blízkosti loga hry. V těchto kódech nehledejte šifru.

Svůj průchod na každé stanoviště zalogujte. Můžete tak učinit odesláním slovního kódu přes SMS, zadáním slovního kódu do webového formuláře, nebo naskenováním QR kódu.

Adresa webového formuláře je:

<http://sms.podrate.cz/>

Na této adrese si můžete rovněž prohlédnout všechny systémem přijaté a odeslané zprávy. Bude-li po vás vyžadováno přihlášení, použijte svůj týmový login a heslo.

V případě SMS je formát zprávy následující:

`POSKOLE login_tymu kod_stanoviste nepovinnny_text`

Tuto zprávu pošlete na číslo **736 300 202**, případně na 777 110 000, 720 002 600 nebo 5643 (nefunguje v síti O₂). Na velikosti písmen nezáleží. Zpět vám přijde SMS informující o aktuálním stavu hry. V případě odesílání přes web je formát stejný, jen nezadááte `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!

Hrou vás bude provázet příběh. První část příběhu jste už dostali, další části budete pokračovat na stanovištích. Příběh není nutný pro průchod hrou, ale pravděpodobně ho budete potřebovat pro její zdárné dokončení.