

# Odpovědní list – 3. kolo – 26. dubna 2008

Jméno týmu: \_\_\_\_\_

Jména členů: \_\_\_\_\_

Počet minut pozdního příchodu: \_\_\_\_\_



Čís.	Body	Upřesnění zadání	Řešení
1a	20	Zapište poslední slovo vyluštěného textu	
1b	30	Zapište poslední slovo vyluštěného textu	
1c	<b>75</b>	Zapište vyluštěné heslo	
2a	15	Zapište poslední slovo vyluštěného textu	
2b	20	-	
2c	<b>60</b>	-	
3	50	-	
4	30	-	
5	<b>95</b>	Východočeské divadlo	
6	20	Socha Poseidona	
7	60	Hleďte na Třídě Míru	
8	90	Okolí zimního stadionu	
9	<b>40</b>	Telefonní číslo budky nejbližší místa zadaného šifrou	
10	35	Hleďte v okolí cesty na Nemošické stráni - oblast vyznačena v mapě	
11	30	Severozápadní strana domečku	
12	<b>90</b>	Areál nemocnice - žlutý vodojem	
13	<b>100</b>	Zelená cedule se žlutým písmem	
14	90	Aktivita „kanoé“ kombinovaná se šifrou, otevírací doba: 12:30-16:30	
15	150	Kovová destička informující o rekonstrukci parku Na Vinici	
16	<b>80</b>	Cedule na parkovišti kdysi sloužící k seřizování světlometů aut Škoda	
17a	25	Zapište poslední slovo vyluštěného textu	
17b	55	Zapište vyluštěné heslo	
18	10	-	
19	30	Památník padlým Drozdice	
20	65	Zámek - poblíž portálu	
21	<b>30</b>	Konstrukce zvonice	
22	<b>35</b>	Budova krematoria	
23	35	-	
24	10-70	Aktivita „Paintball“, otevírací doba 12:00 - 16:00, zelené fáborky	

## Pravidla hry

Na hromadném startu dostane každý soutěžící tým mapu s označenými stanovišti a sadu různě obtížných šifer. Po vyluštění šifry se dozvíte, co máte na v mapě zakresleném stanovišti zjistit nebo udělat. Podle toho, jaké šifry vyluštíte, si také volíte, na jaká stanoviště budete chtít jít. Počet navštívených stanovišť je čistě na vás. Získanou odpověď pak zapišete do odpovědního archu, a pokud bude správná, získáte za ni příslušný počet bodů. Za špatnou odpověď v odpovědním archu se odečítá polovina bodů nominální hodnoty stanoviště. Některé šifry lze vyluštít pouze přímo na místě zakresleném v mapě (něco, co na místě uvidíte je třeba k vyluštění šifry).

### Bonifikace:

Některá stanoviště budou také bonifikována. Pokud z takového stanoviště odešlete správnou odpověď SMSkou na číslo **723 968 052**, můžete získat bonusové body (+100% první správná odpověď, +50% druhá a +25% třetí). Čísla bonifikovaných otázek jsou označena tučně a podtrženě. Bonifikující SMS má tvar: **JMENO TYMU - CISLO OTAZKY - ODPOVED**

### Nápověda:

Pokud jste s nějakou šifrou zcela bezradní, můžete si napsat o nápovědu SMSkou ve tvaru: **JMENO TYMU - NAPOVEDA - CISLO OTAZKY** opět na číslo **723 968 052**.

### Co je povoleno a co zakázáno:

V průběhu hry nesmíte použít žádný dopravní prostředek (kolo, moped, auto, autostop, brusle...). Vyjimku tvoří jedna nepřestupní jízda MHD (můžete použít jízdenku do 10 zastávek za 13,- nebo nad 10 zastávek v hodnotě 16,-). Použití této jízdy je tedy třeba si dobře rozmyslet. Povoleny jsou jakékoli technické pomůcky a literální prameny. Kdo chce může si vzít všechny svazky Ottova naučného slovníku, ale i kompas, GPS, PDA, XDA nebo notebook (věřte, že vám to bude k ničemu :-D). **Soutěžní dvojice se nesmí rozdělit ani komunikovat nebo spolupracovat s jinými týmy!** Spolupráce s jinými týmy může vést k diskvalifikaci.

### Cíl:

Cíl se nachází na stejném místě jako start. Do cíle byste měli dorazit do 17:30. Za každou započatou minutu po vám bude odečteno 20 bodů. Příchod po 18. hodině = diskvalifikace.

### Ostatní:

Všechny šifry uvažují anglickou abecedu s vynecháním dvojitého W. Abeceda tedy má 25 písmen a jsou to tato:

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

V případě, že by na vás byla hra moc dlouhá a chtěli jste ji ukončit dřív, můžete svůj odpovědní arch odevzdat organizátorovi na stanovišti č. 14 mezi 12:30 a 17:00. V místě cíle bude odpovědní arch možno odevzdat od 17:00.

V případě problémů jako je chyba v šifře, zraněný účastník nebo předčasné ukončení hry volejte na telefonní číslo **728 959 242**. Na tomto čísle nebudou poskytovány nápovědy!

## Obecné rady k řešení šifer

- v klidu se luští líp než za běhu po rušné ulici
- vždy lze odlišit, co je šifra a v čem ji nemáte hledat
- brainstorming — každý chrlí nápady, co by to mohlo být, nápady zapisujte, hlouposti pak proškrtujte
- nápovědy používejte až po pečlivém zvážení situace, rozhodují o vašem umístění
- tvoří to skupinky o 1 až 4 znacích → morseovka
- je tam něco, co může mít dvě vlastnosti (třetí vlastnost je oddělení písmen) → morseovka
- je tam určitých objektů zhruba 25 → písmena abecedy
- rozličná četnost symbolů → písmena abecedy
- frekvence písmen odpovídající češtině → transpozice (posunutí v abecedě)
- nešlo by to očíslovat a přiřadit tomu přiřadit tomu písmena abecedy nebo písmena z nějakého textu?
- nic z předchozího → může být grafická šifra - zkus v tom uvidět obrázek/text/morseovku
- zamysli se nad doporučenými pomůckami, nešla by nějaká z nich použít?
- zkus odhadnout výsledek
- důležitá může být i práce s mapou
- pořádně si přečti zadání
- použij čtverečkový papír
- využíváš opravdu všechny informace?
- rozptyl se, ať přijdeš na jiné myšlenky
- ještě jednou zkus morseovku, bývá v různých podobách skoro v každé hře
- ještě odhaduj výsledek
- naše oblíbená rada: když nevíš najež se, když víš, předstírej, že nevíš a najež se taky ;-)
- my v podstatě chceme, abyste to vyluštili
- NIKDY SE NEVZDÁVEJ !!!**