



Dôležité informácie pred hrou

Štart

Štart hry bude na Kuchajde.

Registrácia bude prebiehať buď pri amfiteátri (48.169342, 17.141893) alebo, ak by tam bolo priveľa iného bordelu, na najbližšom pokojnom mieste idúc v smere hodinových ručičiek okolo vody.

Registrácia začne cca. o 8:10 a skončí o 8:50. Hra začne presne o 9:00.

Cieľ

Cieľ hry je v civilizácii. Z cieľa sa pomocou MHD dá za menej ako pol hodiny dostať na vlakovú aj autobusovú stanicu. Hra skončí o 21:00. Polohu cieľa zverejníme na webe hry o 21:00 v sekcii Aktuality.

(Ak hru chcete vzdať skôr a prísť do cieľa, zavolajte nám.)

Okolo 21:20 vyhlásime v cieľi víťazov a okolo 21:25 začneme rozprávať riešenia šifier a nejaké zaujímavosti.

Do cieľa sa dá rozumne dostať z veľkej časti trasy a budeme **veľmi radi**, ak sa tam po hre zastavíte, aj ak ste ho nedosiahli.

Povinná výbava

- Prihlasovacie údaje na web pre váš tím.
- Mobil s mobilným internetom. (Appka na QR kódy pomôže ale nie je nutná.)
- Mobil (môže byť ten istý), ktorého číslo ste uviedli pri registrácii na webe.
- Šifrovačkové pomôcky (napr. pomôcky od Chlýftýmu alebo appku Puzzlehunt Assistant).
- Sviečku (občajnú voskovú, nie čajovú) a príslušenstvo na jej použitie.

Odporúčame ešte pribaliť aj štvorcový papier, kružidlo a uhlomer.

Mapa

Hra by mala byť prejditeľná s ľubovoľnou rozumne súčasnou mapou Bratislavy. Oficiálna odporúčaná a overená mapa sú Google Maps, ale rovnako dobre by mali byť použiteľné aj OpenStreetMap, Mapy.cz alebo dostatočne aktuálna papierová mapa.

Kontakty na organizátorov

+421 904 306 185 (Danka): na stanovišti sa míňajú šifry / technické problémy s nápovedným systémom a QR-kódmí

+421 949 676 496 (Mirka): chcete vzdať hru / odstránili ste stanovište po konci hry (stačí poslať sms s číslom)

+421 904 260 286 (Mišof): nevíete nájsť na stanovišti šifru / všetky iné problémy

(Počas hry tieto kontaktné telefónne čísla nájdete aj v nápovednom systéme.)



Dobré rady

Kočíky

Trasa by mala byť zvládnuteľná s terénnym kočíkom, trochou kondičky a trochou kreativity. Keďže poslednou dobou pršalo, jeden z presunov môže byť problematický, upozorníme vás naň v zadaní.

Psíky

Pozor, do (oploteného) areálu Kuchajdy je zákaz vstupu so psom, rešpektujte ho prosím. Počas zvyšku hry by už nemali byť žiadne ďalšie obmedzenia, ale dajte prosím pozor na to, aby váš štvornohý miláčik neobťažoval iné tímy lúštiace vo vašom okolí.

Doprava na štart autom

Ak idete na štart autom a nevyznáte sa v okolí, odporúčané ľahko nájditeľné parkovanie je v Polus City Center **na strešnom parkovisku**. Vjazd je z Junáckej ulice, zo strany od Kuchajdy. Strešné parkovisko je otvorené nonstop a v sobotu je parkovanie na ňom bezplatné. Z cieľa sa sem po hre dá rozumne dostať.

Lístky na MHD

Trasa je celá absolvovateľná bez použitia MHD, ale pri viacerých presunoch sa ju zrejme dá využiť na ušetrenie trochy síl a občas možno aj trochu času. Celodenný lístok sa asi skôr oplatí, ale je to na vás. (Ak plánujete použiť MHD na cestu na štart a z cieľa, rovno si kúpte celodenný lístok.)

Nápovedy

V štartovej obálke dostanete sedem nápovedných šifier. Riešením každej z týchto šifier je heslo. Tieto heslá môžete premieňať na nápovedy a riešenia terénnych šifier. Za jedno správne heslo dostanete nápovedu na aktuálnu šifru (teda tú, na ktorej ste naposledy zahlásili svoju polohu). Za tri správne heslá dostanete riešenie šifry, teda polohu ďalšieho stanovišťa. Ak ste si zobrali na šifru nápovedu a budete časom chcieť aj jej riešenie, budú vám stačiť dve ďalšie heslá. Nápovedy aj riešenia môžete brať **len na šifry pred checkpointom**. Od okamihu, kedy dosiahnete checkpoint, vám už budú vyriešené a nevyužitú nápovedné šifry nanič :)

Nápovedný systém bude fungovať pomocou online rozhrania. Inštrukcie k nápovednému systému dostanete na štarte.

Rozličné užitočné info

- ***V zadaniach šifier sú občas texty kurzívou. Tieto texty nie sú súčasťou šifry, obsahujú nezašifrované pomocné informácie. Najčastejšie pôjde o upresnenie toho, kde po vylúštení šifry hľadať tú nasledujúcu.***
- Každá šifra je označená logom a číslom.
- Pripomíname, že ak nie je povedané ináč, tak si z každej šifry môžete zobrať dva exempláre.
- Ak ste si 99.9% istí, že ste na správnom mieste, ale neviete nájsť šifru, zavolajte nám.
- Ak ste na konci hry pri nejakom stanovišti, zoberte odtiaľ zvyšné šifry, zahodte ich (alebo si ich nechajte na pamiatku) a dajte nám o tom vedieť.
- Niektoré stanovišťa strážia organizátori-pomocníci. Majú reflexné vesty. O hre nič nevedia, len rozdávať zadania.
- Pri prevádzaní čísel na písmená a naopak sa používa anglická abeceda („z klávesnice“), pričom A=1, B=2, ..., Z=26.
- Ak treba nejaké slovo niekam písať po písmenách, CH sú dve písmená.
- Počas hry dodržujte zákony SR a všeobecné pravidlá slušného správania.