

FAST & SMART 2025 - PRAVIDLA

Jedná se o závod dvojic, celou dobu se tedy musíte pohybovat na dohled. Do cíle musíte dorazit společně.

Vaším úkolem je v maximálně 180 minutách hry nasbírat co nejvíce bodů a dorazit do cíle.

Body získáte za navštívení stanoviště i za vylustění šifer, které se na každém stanovišti nacházejí.

Hra má celkem **4 úrovně a bonusovou část.**

- V první se nachází 8 stanovišť s šiframi,
- ve druhé 4 stanoviště se šiframi,
- ve třetí 2 stanoviště se šiframi
- ve čtvrté 1 stanoviště se šifrou.

Pozice všech stanovišť jsou kódovány pomocí souřadnic v mapě. Mapa je rozdělena pomocí řádků a sloupců na čtverečky. Každý řádek i sloupec má svou legendu – viz obrázek vpravo. K nalezení stanoviště tedy potřebujete znát dvě slova, jejichž nadřazené pojmy najdete v legendě. Pokud byste například získali hesla AUTO a PES, nacházelo by se další stanoviště v políčku, na které ukazuje červená šipka.

	zvíře	rostlina	strom	školiní předmět
dopravní prostředek				
ženské jméno				
člen rodiny				
kontinent				

V úvodu hry (ze startovní aktivity) získáte pozice všech osmi stanovišť z první úrovně. Na stanovišti naleznete orientační kleštičky označené FAST AND SMART a TROJCIFERNÝM ČÍSLEM. Jakmile na stanoviště dorazíte, orazte si kleštičkami příslušné políčko v hrací kartě. Tím máte zajištěné body za navštívení stanoviště.

Další body (a informace o pozici dalších stanovišť) získáte za vylustění šifry. **Šifry si ponesete s sebou v obálkách, k danému stanovišti přísluší ta, která je označena stejným TROJCIFERNÝM ČÍSLEM, jaké najdete na kleštičkách.** Pozor, jedna z obálek, které si nesete, je označena číslem, jenž na žádných kleštičkách nenajdete. Tuto obálku musíte nerozlepenou donést do cíle, jinak budete diskvalifikováni. Jde o kontrolní mechanismus, abychom věděli, že jste nejdříve navštívili stanoviště a následně otevřeli šifru. Šifry můžete luštit kdekoli a kdykoli, jedinou podmínkou je, že ve vaší blízkosti (min. 5 metrů) neluští žádný jiný tým.

Řešením šifry je české podstatné jméno = heslo. Toto heslo si ihned po vylustění запиšte do příslušného políčka hrací karty. Tím máte zajištěné body za vylustěnou šifru.

Vylustíte-li dvě šifry, které k sobě patří, získáte pomocí hesel pozici dalšího stanoviště ve vyšší úrovni.

Tabulka vpravo ukazuje, které dvě šifry k sobě patří, dojdete-li tedy na stanoviště „A“ (první úroveň) a vylustíte-li šifru, víte, že potřebujete ještě řešení šifry ze stanoviště „B“ (první úroveň), abyste získali souřadnice pro umístění šifry „I“ (druhá úroveň).

Šifra A	Šifra I	Šifra M	Šifra O
Šifra B			
Šifra C	Šifra J		
Šifra D			
Šifra E	Šifra K	Šifra N	
Šifra F			
Šifra G	Šifra L		
Šifra H			

Příklad:

Z šifry „A“ vám vyjde PES, z šifry „B“ vám vyjde RŮŽE. Najdete si tedy v mapě průnik z řádku DOMÁCÍ ZVÍŘE a sloupce KVĚTINA. Ve středu daného čtverce se nachází stanoviště s šifrou „I“.

Pokud se vám nepodaří nějakou z šifer vyluštit, nezoufejte. Můžete získat **nápovědu**. Nápovědu lze získat POUZE v okamžiku, kdy jste šifru vyzvedli, budete totiž potřebovat **trojciferný kód**, který najdete na kleštičkách a díky kterému jste otevřeli obálku s šifrou (je tedy vhodné poznamenávat si, kterou šifru jste kterým trojciferným kódem otevřeli).

Potřebujete také mobilní signál, pokud v daném místě nebude, musíte vyběhnout na kopeček. A stejně tak, abyste přijali odpověď.

Nápovědu lze získat tak, že **pošlete SMS na telefon 732 377 537** ve formátu:

„NÁZEV TÝMU_napoveda_TROJCIFERNY KÓD“

např. VLASTOVKY_napoveda_111 = tým Vlastovky chce nápovědu na šifru A, na kleštičkách totiž byl trojciferný kód 111.

Máte-li složitý název týmu, použijte jednoznačný identifikátor – např. první tři slova.

První žádost o nápovědu lze zaslat **kdykoli, další až po 20 minutách od předchozí**. Nápovědy na šifry prvních dvou pater (A-L) jsou zdarma, nápovědy za šifry třetí a čtvrté úrovně (M, N, O) jsou penalizovány 1 bodem, pokud šifru vylustíte (pokud ne, bod se neodečítá).

Další možností, jak získat pozici stanoviště, když nemáte vylustěné obě předchozí šifry, je dojít na stanoviště, se kterým to chybějící tvoří dvojici. Na šifře se totiž nachází informace o pozici stanoviště, se kterým se daná šifra páruje.

Příklad: Pozici stanoviště „N“ můžete získat buď vylustěním šifer „K“ a „L“, nebo tím, že dojdete na stanoviště „M“, se kterým se stanoviště „N“ páruje. Na šifře „M“ se pozici stanoviště „N“ dozvíte.

Pokud jste si jisti, že jste na správném místě, ale kleštičky tam nejsou, volejte ihned Vojtovi na 774 449 997

Bodování:

Nalezení kontroly (procvaknutí příslušné části hrací karty kleštičkami):

- v 1.patře = 1 bod za každou kontrolu
- ve 2.patře = 2 body za každou kontrolu
- ve 3.patře 4 body za každou kontrolu
- v 4.patře 8 bodů.

Vylustění šifer:

- v 1.patře = 1 bod za každou šifru
- ve 2.patře = 2 body za každou šifru
- ve 3.patře 4 body za každou šifru
- v 4.patře 8 bodů.

Penalizace za pozdní příchod:

- do 15 minut = mínus 1 bod za každou minutu pozdního příchodu
- od 15 minut dál = diskvalifikace

V případě rovnosti bodů se hodnotí čas příchodu do cíle.

BONUS PRO ROK 2025

Vyzvedli jste šifru „O“? Pak se pozorně podívejte na kleštičky, kde získáte informaci o místě, kde se nachází **Bonusová aktivita**. Zbývá-li vám dost času, neváhejte a vydejte se na ni. Její splnění je za 3-10 bodů v závislosti na levelu, kterého ve stanoveném časovém limitu v aktivitě docílíte.

Bonusová aktivita je na místě ve 4 kopiích, sejde-li se na místě více týmů, budou odbavováni v pořadí, ve kterém dorazili. Splnění bonusové aktivity na maximum trvá 10 minut. Získané body za Bonus vám zapíše instruktor na stanovišti.