



*kód stanoviště: jelito
na toto stanoviště není nápověda*

Milí tapüři,

vítejte na startu třetího ročníku Noci tapürů. Hra má celkem sedmnáct stanovišť včetně startu a cíle. Cíl je stanoviště s číslem 16. Na každém stanovišti si můžete vzít pouze **jednu kopii** zadání. Zadání pečlivě skladyjte a doneste je všechna až do cíle. Nezapomeňte při příchodu na stanoviště a případně i po vyluštění šifry poslat SMSku Barnabášovi. Z tohoto úvodního stanoviště SMSku posílat nemusíte.

Nápovědy a kontakty

Nápovědy k šifrám jsou dvou druhů: telefonické a terénní. Typ nápovědy je vždy uveden na zadání šifry. U terénních nápověd je uvedeno umístění, kde je můžete vyzvednout. Telefonické nápovědy získáte na čísle +420 722 734 107 výměnou za nápovědní heslo. Nápovědní hesla získáte řešením vedlejších úloh, které jsou součástí zadání hlavních šifer a jsou vždy nadepsány "Vedlejší úloha" a číslovány velkými písmeny. Jedno nápovědní heslo můžete získat i z úvodní úlohy.

Na stejném telefonním čísle si můžete vyžádat i řešení, které vám ale k celkovému času přičte dvě trestné hodiny. Při problémech s nalezením zadání, podezření na chybu v šifře, úrazu a podobně, kontaktujte organizátory na telefonních číslech +420 732 562 261 nebo +420 728 748 283.

Barnabáš

Pro jistotu opakujeme i návod k použití systému Barnabáš. SMSky prosím posílejte na číslo +420 736 300 202. Po příchodu na stanoviště odešlete zprávu ve tvaru

BARNABAS herni_heslo_tymu nasli kod_stanoviste text nepovinne zpravy

Po vyřešení šifry můžete (ale nemusíte) poslat zprávu ve tvaru

BARNABAS herni_heslo_tymu hotovo kod_stanoviste text nepovinne zpravy

Celý text se musí vejít do jedné SMS. Jako odpověď vám přijde vaše aktuální pořadí a počty týmů na stanovištích. Týmy v čele prosíme aby poctivě odesílaly i SMS o vyřešení.

Pokud už nebudete moct dál a rozhodnete se hru vzdát, pošlete zprávu ve tvaru

BARNABAS herni_heslo_tymu vzdavame

V odpovědi vám přijde poloha cíle, kde budeme po skončení hry až do 15:00 a rádi vás uvidíme.

Úvodní úloha

Ve startovní obálce jste dostali 20 písmenek a arch kartiček s názvem vašeho týmu, takzvaných známek. Vaším úkolem je vymyslet jakékoliv osmipísmenné české slovo (bez ohledu na obdržená písmena) a na papír zřetelně napsat jeho šablonu (vodorovnou čárku za každé písmeno) pro hru šibenice.

Jeden tapür zůstane na místě se šablonou, ostatní si rozdělí písmena a vyrazí k ostatním týmům. Jejich cílem je umístit se s některým svým písmenem do slova cizího týmu. Kdo uplatní svoje písmeno v něčím slově, musí u písmena zůstat do té doby, než je slovo kompletní. Svá ostatní písmena nesmí předat ostatním členům týmu. Cílem toho, kdo zůstal se slovem na místě, je slovo nechat naplnit písmeny od ostatních týmů. Nesmí přitom okolojdoucím říkat, jaká písmena chybí, smí jen odpovídat na to, jestli se dané písmeno hodí, nebo ne.

Při naplnění slova převezme jeho hlídač písmenka, která se slova účastnila a výměnou za ně dá jejich původním majitelům známku. Za kompletní slovo dostane od organizátorů popis další cesty. To ale není jediný cíl hry. Za každé tři získané známky cizího týmu totiž dostane od organizátorů jednu z indicií k nápovědnímu heslu, které budete moci použít kdykoliv později během hry. Hlídač slova může, pokud chce, po odevzdání prvního slova pokračovat s novým slovem, které vymyslí. Za další odevzdaná slova také dostane indicii k nápovědnímu heslu. Nekompletní slovo se může kdykoliv dohodnout, tapüři s písmeny uvolnit, ale v takovém případě jim nesmí dát známky. Pak je možné vymyslet nové slovo.

Tapüři s písmeny si mohou nepříjemná písmena s organizátory vyměnit jedno za jedno, nebo získat jedno nové za každou odevzdanou známku.