



Per partes 2014 – poslední informace před hrou

Hra začíná 8. 3. 2014 v 14.00 v Králově Poli v parku vedle kláštera alias Fakulty informačních technologií na ulici Božetěchova. Na start nemá význam chodit zbytečně brzy, jelikož tam nic zajímavého nebude. Na druhé straně ale přijďte včas, aby mohla hra v pořádku začít. K tomu bude také zapotřebí, abyste se všichni shromáždili u dřevěného trojbokého jehlanu v severovýchodní části parku, tedy zhruba zde: 49°13'41.908"N, 16°35'52.311"E.

Hra končí ve 22.00 na pro vás zatím neznámém místě, které zjistíte při dojití na kterékoli stanoviště, kde už nebude žádná šifra vedoucí zase někam jinam. Kromě toho bude poloha cíle od 21.00 vyvěšena na startu (opět na trojhranu).

Spolu s těmito informacemi dostáváte i část šifry Cílová, která ukrývá cílové heslo. Domníváte-li se, že něco vyluštíte, klidně ji začněte hned luštit. Heslo můžete zkoušet sdělit organizátorům v cíli, kolikrát chcete, resp. stihnete; mezi jednotlivými pokusy musí vždy uběhnout alespoň deset minut.

Startovní šifru letos získáte až na startu. Od 14.25 tam k ní budou k dispozici doplňující informace, které vám mohou zjednodušit její luštění. Ve 14.40 bude část informací odstraněna, což vám také může zjednodušit luštění.

Schránky s šiframi nesou čísla. Tato čísla odpovídají částem šifry Cílová a označení stanoviště ve schématu hry. Nic jiného nekódují.

Tvar a zubatost ořezu šifer nic nekóduje. Nepodařilo se zabránit tomu, aby se řezačka dostala do rukou Yetimu, za což se organizátoři omlouvají.

Přidáváme ještě odpovědi na některé často kladené dotazy:

- Hrajete klasické počítačové hry? Samozřejmě!
- Používáte na nás reverzní psychologii? Ne, jen chceme, abyste si mysleli, že ji používáme.
- Stačí správný úhel pohledu? Jak kdy.
- Kde to je a co tam dělají? Je to uprostřed a zabývají se tam technologiemi.
- Kolik písmen má cílové heslo? Sedm.
- Zbláznili jste se? Nevíme, musíme se nechat vyšetřit.
- Řeknete nám ještě něco? Jen jednu větu.