

HERNÍ SYSTÉM

1. Cílem závodu je přežít 24 hodin a dojít do cíle s co největším časovým přebytkem.
2. Závod začíná v pátek 27/9 ve 20:00 a končí v sobotu ve 20:00. Dle odpočtu před startem si seřídte svůj čas.
3. Na začátku závodu máte k dispozici 8 hodin života (dohromady jako tým), tj. pokud nezískáte další čas, závod pro vás končí v sobotu v 04:00.
4. Další čas pro přežití lze získat plněním aktivit na stanovištích.
5. Místa ve hře:
 - A. START: registrace proběhne v Kamenném přívozu (Posázaví), konkrétní místo bude zasláno nejpozději týden před závodem. Zde si může každý člen týmu nechat 1ks *kompaktního, uzavřeného* zavazadla, které mu bude organizátory přepraveno do cíle. Zároveň zde obdržíte veškeré instrukce k závodu, zejména:
 - Herní kartu: slouží k zaznamenávání času týmu
 - Rybí kost: tabulka pro převod hesel na čas
 - Mapu závodu
 - B. ČASOVÉ ZÓNY: území, kde jsou rozmístěna stanoviště, na kterých lze získat čas za splnění úkolu. Hra je rozdělena do čtyř časových zón (nultá, první, druhá a třetí). Na stanovištích v časových zónách lze získat maximálně:
 - 0. zóna: 0 hodin času (úvodní hra)
 - 1. zóna: 16 hodin času
 - 2. zóna: 16 hodin času
 - 3. zóna: 20 hodin času
 - C. HRANICE: Mezi jednotlivými časovými zónami lze přecházet pouze přes hranici a to v době, kdy je hranice otevřená. Na hranici získáte doplňující informace o časové zóně, do které právě vstupujete. Každá hranice je otevřena jen v konkrétním časovém intervalu a průchod je zpoplatněn časem:
 - 0.ZÓNA (úvodní hra) začíná ve 20:00
 - HRANIČNÍ PŘECHOD do 1.zóny je otevřen od 20:10 – 23:00 – poplatek 1 hod.
 - HRANIČNÍ PŘECHOD do 2.zóny je otevřen od 03:00 – 05:00 – poplatek 1,5 hod.
 - HRANIČNÍ PŘECHOD do 3.zóny je otevřen od 11:00 – 13:00 – poplatek 2 hod.**Pokud uvíznete v nějaké časové zóně (tzn. nestihnete projít přes hranici v době, kdy je otevřena), hra pro vás končí, volejte HELPLINE (uvedený na herní kartě).**
 - D. STANOVIŠTĚ: místa, kde lze za splnění úkolu získat dodatečný čas pro přežití týmu.
 - V průběhu 0. zóny obdržíte mapu, kde budou zakreslena stanoviště všech částí. Na začátku každé části obdržíte upřesňující informace o stanovištích, která se dané části týkají (zejména kolik času lze na daném stanovišti získat). Pokud je u nějakého stanoviště uvedeno „0 minut“, nenachází se na něm žádný úkol a nelze tam získat žádné minuty.
 - V rámci dané části můžete navštěvovat pouze stanoviště, která do dané části patří. V případě stanoviště, které lze plnit i mimo místo, kde se nachází (např. šifra), lze si čas za jeho splnění připsat na herní kartu i v dalších časových zónách (např. pokud šifru, kterou vyzvednete v první časové zóně, vyluštíte až ve druhé časové zóně – další info viz bod 8).
 - **Za splnění úkolu získáte HESLO (na obslužných stanovištích vám ho zpravidla řekne b-týmák, na samoobslužných se jedná o výsledek šifry). Ihned po získání hesla vystříhnete v evidenční tabulce RYBÍ KOST políčko s obrázkovým vyjádřením hesla, a připište si počet minut, který tam najdete, do HERNÍ KARTY (další info viz bod 8)**
 - V případě otevření nesprávného políčka je tým diskvalifikován (sporné případy řeší ve výjimečných případech garant závodu).
 - E. CÍL: do cíle je možno přijít v době od 18:00 do 20:00, ale pořád platí, že tým musí přežít až do 20:00, tj. čas se nestopuje v době příchodu do cíle, ale úderem 20:00. Tým, který přijde do cíle po 20:00, je diskvalifikován. Umístění cíle se dozvíte při přechodu do 3. zóny.
6. EVIDENCE ČASU: **povinností týmu je evidovat si ihned po splnění úkolu získaný čas do hrací karty.** Tato karta bude kontrolována na hranicích, obslužných stanovištích a v cíli. **Ve chvíli, kdy na hrací kartě máte vepsáno méně hodin, než ve skutečnosti je v reálném čase (tj. vám vyprší čas), hra pro vás končí. V takovém případě volejte HELPLINE.** V případě, že vám čas dojde, lze s organizátory závodu domluvit pokračování v závodě mimo pořadí.

7. **NASTAVENÍ OBTÍŽNOSTI HRY:** Aby s plným nasazením sil mohly soutěžit více i méně zkušené týmy, zavedli jsme letos tzv. systém úrovní. Ten spočívá v tom, že s každou vyšší úrovní získáte za splnění aktivity méně času. První část závodu, tj. 1.zónu, absolvují všechny týmy na první úrovni. Při každém dalším přechodu mezi zónami si **budete moci zvolit**, zda se chcete přesunout o právě jednu úroveň nahoru anebo zůstat na své aktuální úrovni. Na první úrovni budete získávat maximální množství času, na druhé 60% a na třetí 40% maxima času, tj. méně než na úrovni první. Na vyšší úrovni pro vás bude těžší přežít, ale užijete si pocit z toho, že vám dochází čas. Když přežijete a dojdete dle stanovených pravidel do cíle, vyhodnotíme váš tým dle příslušnosti k tomu, na jaké úrovni závod dokončil.
- 1. úroveň: tým nepostoupil o úroveň výše při žádném přechodu mezi zónami
 - 2. úroveň: tým postoupil buď při přechodu do druhé časové zóny, nebo při přechodu do třetí časové zóny o úroveň výše, tj. skončil na druhé úrovni.
 - 3. úroveň: tým při obou přechodech mezi zónami postoupil o jednu úroveň výše, tj. skončil na třetí úrovni.
8. **PŘIDĚLOVÁNÍ ČASU PODLE HESLA A ÚROVNĚ:** pod zvoleným obrázkem v rybí kosti naleznete tři časové údaje, které odpovídají třem úrovním obtížnosti hry. Pokud jste na první úrovni, týká se vás první (nejvyšší) číslo. Pokud jste již postoupili o úroveň výše, týká se vás druhé (prostřední) číslo. Na třetí úrovni vepisujete do karty hry třetí (nejnižší) číslo. V případě, že si v jedné časové zóně vyzvednete šifru a vyluštíte ji v časové zóně jiné, získáte čas podle úrovně, na které se nacházíte ve chvíli, kdy šifru vyluštíte.
9. Výsledné pořadí týmů bude určeno na základě následujících kritérií:
- Tým dojde do cíle do 20:00 a do 20:00 přežije.
 - Pořadí přeživších týmů se určí podle přebývajícího času.
 - V případě rovnosti přebývajícího času rozhoduje čas příchodu do cíle (ti, co přijdou dříve, jsou na tom lépe).
 - **V cíli budou vyhodnocena první tři místa pro každou úroveň obtížnosti hry.**