



# TECHNICKÁ PŘESTÁVKA

## JTP 2012

### Cíl hry

Ve stanoveném časovém limitu 6 hodin (chodci) resp. 5 hodin (běžci) navštivte co nejvíce stanovišť s co největším bodovým hodnocením. Vítězí ten, kdo bude mít na konci hry nejvíce bodů.

### Podklady

Těsně před startem hry obdržíte:

- mapu (2xA3) stanovišť
- seznam stanovišť (1xA4) s bodovým hodnocením
- hrací list (k zapisování hesel)
- tato pravidla
- doprovodné texty

### Možnosti získání bodů

Získávání bodů probíhá na 4 typech stanovišť:

**1. Stanoviště s heslem.** Opište heslo z kartičky, kterou naleznete.

**2. Telefonní budky.** V mapě je zakresleno 5 stanovišť s ikonou sluchátka. V hrací kartě jsou označeny TB1–5 a popsány umístěním. V seznamu stanovišť jsou zapsané časy, ve kterých do budky zavolá pan Čech (případně pán Slovák), a nabídne vám, stát se milionářem. Můžete zde tedy získat nějaké další body, hra funguje následovně:

- Nejprve sdělte volajícímu jméno vašeho týmu.
- Dostanete jednu až tři otázky. Odpovíte-li správně na první otázku, získáváte 2 body a můžete, ale nemusíte, hrát dál. Odpovíte-li správně i na druhou otázku, získáváte další 2 body a opět můžete, ale nemusíte, hrát dál. Odpovíte-li však na druhou otázku špatně, body se vám nepřidělí ani za první. Stejně pravidlo platí i pro třetí otázku, za jejíž správnou odpověď získáte 3 body. Celkem tedy můžete v budce vysoutěžit 7 bodů a to pouze v případě, zodpovíte-li všechny tři otázky správně.
- Pokud se u budky sejde víc týmů, sluchátko zvedá tým, který byl u

telefonní budky první v kompletním složení. Pokud tým nebude kompletní, může být jiným kompletním týmem od budky vykázán. Jeden tým nemůže navštívit tutéž telefonní budku vícekrát.

- Tým se může před odpovědí radit, na což má 30 sekund od té doby, co byla položena otázka. Pak musí odpovědět, jinak pan Čech zavěsí a nárok na veškeré body zaniká.
- Otázky jsou tematické (Praha 6). Přečíst si doprovodné texty se hodí.

**3. Poštovní schránka.** V mapě je zakresleno stanoviště č. 31, poštovní schránka. Vaším doplňkovým úkolem je seznat poštovní známku a pohled vhodit do poštovní schránky na stanovišti 31.

Adresa, kterou pohled nadepíšete je následující:  
Jiří Suchý  
Lomená 52  
160 00 Praha 6

Do textu pohledu vepište milý pozdrav, verš, ci cokoliv co by pana S. potěšilo.

Pohled můžete samozřejmě poslat i z jiné schránky, na žádné jiné však není heslo a nedostanete tak za ni body.

**4. Všímací stanoviště (VS).** V seznamu stanovišť je popis nebo obrázek dalších 7 tzv. všímacích stanovišť. Tato stanoviště nejsou zakreslena v mapě. Všechna se nacházejí v Praze 6. Body získáte, pokud stanoviště během hry najdete, tj. všimnete si ho, a do hrací karty přesně popíšete, kde se stanoviště nachází. U popisu nestačí např. „Strahov“, ale např. ulice a nejbližší č.p., nebo v parku mezi odpadkovým košem a lavičkou, atd. O hodnocení správnosti popisu vždy rozhoduje organizátor. Bodová hodnocení všímacích stanovišť se mírně liší a jsou zapsána v seznamu stanovišť, jako u všech ostatních.

Nárok na získání bodů vzniká:

- navštívením stanoviště a zapsáním hesla z kartičky (viz níže) na správné místo do hracího listu (k číslu stanoviště). V případě, že bude ve hracím listu zapsáno nesprávné heslo, bude Vám započtena penalizace 10 bodů (za každé nesprávné heslo). Pokud bude heslo nekompletní nebo bude obsahovat chybu, nebude

uznáno. Na velikosti písmen a šířce mezer nezáleží.

- vyřešením úkolu uvedeného v seznamu stanovišť
- správným popisem místa VS
- na stanovištích TB obdržíte na závěr testu heslo, které bude obodováno příslušným množstvím bodů

Za pozdní příchod do cíle je udělována penalizace dle této tabulky:

Příchod po	Penalizace/započetá minuta zpoždění
16:06:00	1b
16:21:00	2b
16:36:00	5b
16:51:00	diskvalifikace

Po příchodu do cíle odevzdáte ihned hrací list organizátorům, kteří vyhodnotí bodové zisky jednotlivých týmů.

## Pravidla

- Hra se koná 1.5.2012 na území Prahy 6 a v přilehlém okolí.
- Minimální věk účastníka je 18 let. Účast ve hře je na vlastní nebezpečí. Žádné stanoviště není umístěno tak, aby bylo nutné vystavovat se libovolnému předvídatelnému riziku či porušovat předpisy.
- Umístění kartičky s heslem je určeno dvojicí: 1) číslo v mapě 2) dohledávka. Samotné číslo v mapě neurčuje jednoznačnou polohu kartičky.
- Stanoviště s heslem jsou zakreslena v mapě označené názvem akce. Heslo je zapsáno na zalaminovaném papírku označeném obrázkovou částí loga TP.
- Start hry je 10:06 (chodci) resp. 11:06 (běžci) před Národní technickou knihovnou, Technická ul., Praha 6.
- Konec hry je 16:06 v restauraci Šárka,

Nad Lávkou 5 / 790.

- Tým může mít 2 nebo 3 členy. V průběhu hry je zakázáno se rozdělovat za účelem paralelního zpracování hry. Je povoleno se rozdělit při hledání dohledávky (např. prohledat okolí kostela, kuchat mrtvou žábu pouze v jednom člověku, honit zajíce v parku obklíčením, apod.). V odůvodněných situacích je možné přestoupit z týmu do týmu se souhlasem organizátorů.
- Je zakázáno používat nečleny týmu k plnění úkolů (vyzvedávání hesel).
- Je povoleno (a doporučeno) ptát se kolemjdoucích na místní poměry (kde je... nevíte o ...).
- Je zakázáno získaná hesla sdělovat komukoliv mimo Váš vlastní tým.
- K přesunům je povoleno použít pouze vlastní nohy obuté do bot či vyzuté (tj. auto, taxi, kolo, brusle, koloběžka a pod. ani dopravní prostředky povoleny nejsou).
- Je zakázáno sledovat další tým nebo se jím nechat dovést k dalšímu stanovišti.
- Je zakázáno jakkoliv pozměňovat stanoviště, pokud vás k tomu zadání úkolu přímo nevybízí.
- Chodcům je zakázáno běhat. Běžci mají chůzi povolenu.
- S organizátory komunikujte v případě potřeby pouze hlasovým hovorem na číslo +420.721238044 (Příbík)
- Hrajeme fair-play. Není v našich silách kontrolovat, zda chodci neběhají, zda se nedělíte, apod. Těšili byste se však z nečestné výhry?

## Krizové situace

- Pokud jste si jisti, že jste na správném místě a nemůžete najít heslo, dejte nám o tom vědět. Pokusíme se v co nejkratším čase stanoviště zrekonstruovat.
- Hru můžete kdykoliv vzdát. Uvítáme, pokud to dáte vědět organizátorům.
- V případě úrazu volejte č. 112.

Příklad kartičky s heslem:



