

2025 CELOHRA

OBEČNÁ PRAVIDLA CELOHRY

- Celohra začíná ve čtvrtek po zahájení a končí v neděli v 10:00.
- Letos je Celohra individuální/týmová aktivita, vyžadující občas nějaké to přemýšlení; je možné sdílet informace s ostatními hráči, občas je nutné navštěvovat stanoviště i ve skupině.
- Hru lze začít na libovolném zeleném stanovišti.
- K řešení šifer doporučujeme použít šifrovací pomůcky, které lze ke hře získat.
- Řešením šifry je vždy jedno slovo (podstatné jméno).

Budete-li pro kontrolu postupu ve hře používat mobilní nebo chytrý telefon (silně doporučeno), budeme váš postup hrou sledovat dle zasílaných SMS či vyplněného webového formuláře. Hráči bez mobilních telefonů mohou požádat některého z týmových kolegů nebo zvolit off-line metodu.

Hra funguje na principu fair-play. Cílem Celohry je zorientovat se v časo-prostoru a pomocí *vodítek* najít cestu do své reality. Celohra je hodnocená aktivita a bude možné v ní získat drobné výhry. Hlavním měřítkem pro srovnávání je počet získaných *vodítek*. Další složkou hodnocení je viditelnost v Celohře jako takové a celkové zapojení se do hry.

PRAVIDLA PLNĚNÍ STANOVIŠŤ

Stanoviště lze navštěvovat ve skupině 1–5 hráčů.

Na splnění stanoviště potřebujete splnit vstupní podmínky stanoviště (nejčastěji zaplatit vodítka nebo stopy). Některá ze stanovišť po vás mohou požadovat splnění úkolu. Existují tři typy (barvy) stanovišť:

Zelené stanoviště je přístupné kdykoli a komukoli, slouží jako vstupní bod do hry pro získání prvních vodítek.

Bílé stanoviště označuje fixní bod v časo-prostoru, kde se lze zaplacením vodítka (nebo stopy) posunout dál a získávat další vodítka.

Žluté stanoviště označuje stanoviště, kde lze za splnění úkolu získat stopu.

Každé zelené a bílé stanoviště lze navštívit pouze jednou. Žlutá stanoviště lze zpravidla navštívit vícekrát (počet opakování je k nalezení na konkrétním stanovišti), ale interval mezi navštívením stejného žlutého stanoviště nesmí být kratší než 2 hodiny.

ZÍSKÁVÁNÍ VODÍTEK

Vodítka lze ve hře získávat luštěním šifer. Je jen na vás, zda budete řešit šifry samostatně, nebo s kamarády. S řešením si lze libovolně pomáhat nebo ho dokonce sdílet. Sdílení řešení však důkladně promyslete, dáváte tím vítězné body ostatním. Pokud budete řešení šifer sdílet bezhlavě, nejenom že se připravíte o případnou výhru, ale i o zážitek ze hry, k němuž luštění šifer patří.

Vzhledem k tomu, že řešení šifer nemusí být vždy na první pohled zřejmé, je potřeba správnost řešení zvalidovat. Validací získáte ověřovací kód, který vepíšete do horního rohu šifry. Odstřihnutím vyplněného rohu získáte platné *vodítko*. Jím můžete zaplatit vstup na některé ze stanovišť, které to vyžaduje. Nevyplněné vodítko bez kódu je neplatné.

Kódy vodítek jsou unikátní pro každou šifru i hráče. Validovat tak musí každý hráč každou šifru zvlášť, i když jste šifru vyřešili v týmu. Validací se vám také šifra započítá jako vyřešená v systému, který hlídá získané body.

Validovat řešení můžete on-line na webu, přes SMS bránu nebo off-line metodou skrze obálku v bedně. K validaci budete potřebovat znát své GameConID, které lze zjistit například přihlášením na <https://gamecon.cz> a upřením pohledu do pravého horního rohu vedle vaší přezdívky.

► ON-LINE METODA (WEBOVÝ FORMULÁŘ)

Validace šifer online a “bez čekání” je možná pomocí formuláře na <https://celohra.gamecon.cz>. Pokud vše klapne, bude na infopultu k dispozici tablet pro validaci touto metodou pro hráče bez internetu.



► SMS BRÁNA

K validaci lze použít sms bránu na telefonním čísle +420 776 196 718.

Pro validaci šifry zašlete sms v následujícím tvaru:

RESENI GameConID kod_stanoviste reseni_sifry

Zpátky vám přijde sms s informací o správnosti řešení a v případě správného řešení i kód k vepsání na vodítko.

Pokud byste prostě jen chtěli poslat organizátorům nějakou zprávu, lze to udělat takto:

VZKAZ obsah vaší zprávy

▷ REGISTRACE TELEFONU

Pokud vás nebaví ke každé šifře psát svoje GameConID, můžete své telefonní číslo ke svému GameConID zaregistrovat následující zprávou:

REGISTRUJ GameConID

Pak lze pro validaci řešení použít prostě jen zprávu:

VYRES kod_stanoviste reseni_sifry volitelny_vzkaz_k_sifre

Pokud byste si párování rozmysleli, nebo ho potřebovali zrušit, lze to provést zprávou:

ZAPOMEN

▷ SEZNAM VŠECH PŘÍKAZŮ PRO SMS BRÁNU

REGISTRUJ <GCID>

ZAPOMEN

VYRES <KOD_STANOVISTE> <TAJENKA> [<TEXT>]

RESENI <GCID> <KOD_STANOVISTE> <TAJENKA>

VZKAZ <TEXT>

► OFF-LINE METODA

Je vzhledem ke své pomalosti spíše nouzová metoda. Na kousek papíru o velikosti alespoň vizitky napište svoje GameConID, název šifry, vaše řešení, datum a čas. Papír vložte do obálky s poštou pro organizátory Celohry. Po nějaké době bude obálka s poštou od organizátorů obsahovat papírek s informací, zda bylo řešení správně a v případě správného řešení i kód, který se vepíše do vodítka. Vodítko bez tohoto kódu je neplatné a musíte tedy na něj počkat, byť byste si mysleli, že je nad nebo jasnější, že šifru jste vyřešili správně. Proto je tato metoda tak pomalá.

ZÍSKÁVÁNÍ STOP

Na některých (žlutých) stanovištích Celohry je možné získat stopy. Ty můžete použít jako alternativní platidlo pro vstup na některá stanoviště nebo k získání nápovědy k šifře, se kterou si nevíte rady. K získání nápovědy musíte najít a osobně navštívit organizátory Celohry. Různé nápovědy k různým šifrám mohou být různé drahé (obvykle 1–2 stopy), ale je garantováno, že vás taková nápověda posune blíž k řešení šifry.

