

# Poslední informace před hrou

**Místo startu je na vrchu Kapitol (226 m)**

<https://mapy.com/s/hubecofopa>

Den a čas startu je čistě na vás. Hru můžete přerušit a kdykoli později dokončit a to až do 20. 9. 2025. **Informujte o vašich plánech**, kdy půjdete a kdy dokončíte, **organizátora**, prosím, přes Messenger, SMS nebo WhatsApp.

 **Kontakt na organizátora:**

**Obdržíte startovní obálku, která obsahuje:**

- obálky s šiframi,
- oficiální šifrovací pomůcky a
- kopii těchto informací.

**Ne všechny obálky se šiframi se mají otvírat!** Nepoužité obálky na konci **vyfotíte a pošlete na [sifry@monstehra.cz](mailto:sifry@monstehra.cz)** – aplikace vám to připomene.

Trasa měří cca **10 km**, obsahuje **13 stanovišť = 13 šifer + 5 bonusů**.

- Přechody mezi stanovišti jsou krátké (několik set metrů), výjimkou je jeden delší úsek.
- **Cíl i většina stanovišť jsou v blízkosti MHD**, ale spíše ji nevyužijete. Prosím nepoužívejte jiné dopravní prostředky!
- Trasa je průchozí i s kočárkem, může se ale mírně prodloužit.

Heslo pro přihlášení vašeho týmu:

# Pravidla a doporučení:

Prosím, seznamte se před hrou s principy a pravidly na stránce:

<https://www.monstehra.cz/principy>

- Není potřeba **žádné speciální vybavení** – kromě psacích potřeb se mohou ale hodit **nůžky**.
- Hra **probíhá prostřednictvím webové aplikace** – informace níže.
- Stanoviště nejsou nijak označena – **heslo stanoviště** musíte zjistit na místě z běžně dostupných informací. Jde vždy o **podstatné jméno**.
- Papír se šifrou obsahuje jen logo hry, označení šifry / bonusu a samotnou šifru. Vše ostatní najdete v aplikaci. Doporučeno je číst i **příběhovou část**, která vás zasadí do kontextu, ale neberte ji striktně jako nápovědu.
- **Výsledkem šifry je jedno české slovo** (většinou podstatné jméno v jednotném čísle). Pokud je to jinak, aplikace vás na to upozorní.
- **Nápovědy, postupy i řešení** si tým může brát kdykoli dle uvážení.
- **Bodování šifer:**
  -  Pokud tým vyluští šifru **bez nápovědy**, získá **10 bodů**.
  -  **S použitím nápovědy** získá **6 bodů**.
  -  **Při využití postupu řešení** dostane **3 body**.
  -  Pokud šifru **přeskočí**, nezíská **žádný bod**.
  -  Za **bonus** lze získat **vždy 5 bodů**.
- U každé šifry je individuálně měřen **čas luštění** - od zadání kódu stanoviště do zadání výsledného hesla šifry.
- **Celkové pořadí týmů se určí primárně podle počtu získaných bodů a sekundárně podle nejnižšího času luštění.**

## Aplikace Mapp:

- Během celé hry potřebujete **internetové připojení** – mobilní data jsou v celé trase běžně dostupná.
- **Aplikace:** <https://app.monstehra.cz>
- **Testovací verze aplikace:** <https://test.monstehra.cz>  
Prosím ověřte si předem funkčnost aplikace na vašem telefonu / v prohlížeči. Heslo pro přihlášení do testovací aplikace je stejné viz výše.
- Pro zjištění polohy stanoviště klikněte na **zelené tlačítko s ikonou lokace**. Otevře se odkaz do [Mapy.com](https://www.mapy.com). Je lepší mít nainstalovanou jejich aplikaci.
- **Šifry a informace se můžou hodit i zpětně.**
- Pokud se vám aplikace “odhlásí”, zpravidla stačí **znovu načíst stránku**.
- Používejte aplikaci **aktivně jen na jednom telefonu** – předejdeme potenciálním chybám. Pokud trváte na více telefonech, na dalších **jen refreshujte**.
- V případě problémů **volejte organizátorovi**.
- Díky za každou zpětnou vazbu!

---

## Bonusový “lov monster”:

Pokud tým během hry vyfotí **monsteru** (živou, umělou nebo tištěnou) **spolu se sebou nebo se šifrou** tak, aby bylo jasné, že fotka vznikla při hře, a pošle ji na **sifry@monstehra.cz**, získá **věrnostní body navíc**. **Monstera z materiálů hry se nepočítá.**

S přáním hezkého zážitku

MONSTEHRA