

HERNÍ SYSTÉM

1. Cílem závodu je přežít 24 hodin a dojít do cíle s co největším časovým přebytkem.
2. Závod začíná v pátek 16/11 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 minuty/hodiny pro přežití lze získat plněním aktivit na stanovištích.
5. Místa ve hře:
 - a. START: registrace proběhne v kempu Na Hrázi v Berouně dne 16. 11. 2012 od 18:30 do 19:30. Zde si můžete nechat 1 ks zavazadla/člen týmu, který bude organizátory přepraven do cíle.
 - b. ČASOVÉ ZÓNY: území, kde jsou rozmístěná stanoviště, na kterých lze získat minuty/hodiny za splnění úkolu. Hra je rozdělena do čtyř časových zón (nultá, první, druhá a třetí). Mezi jednotlivými časovými zónami lze přecházet pouze přes hranice a to v době, kdy je hranice otevřená. **Pokud uvíznete v nějaké časové zóně (tzn., nestihnete projít přes hranice v době, kdy je otevřena), hra pro vás končí, volejte HELPLINE (uvedený na hrací kartě).**
 - c. HRANICE: místa, kde lze přejít z jedné časové zóny do druhé. Zde 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 (městská hra) začíná ve 20:00
 - HRANIČNÍ PŘECHOD do 1.zóny je otevřen od 20:30 - 23:00 – poplatek 1 hod.
 - HRANIČNÍ PŘECHOD do 2.zóny je otevřen od 03:00 – 05:00– poplatek 2 hod.
 - HRANIČNÍ PŘECHOD do 3.zóny je otevřen od 11:00 – 13:00– poplatek 3 hod.
 - d. STANOVISTIŠTĚ: místa, kde lze za splnění úkolu získat dodatečné minuty 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 minut 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, vylustíte až ve druhé časové zóně).
 - **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 vystříhněte v evidenční tabulce nazývané RYBÍ KOST políčko příslušející k heslu, a připište si počet minut, který tam najdete, do HRACÍ KARTY (viz níže)**
 - 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.
6. EVIDENCE ČASU: **povinností týmu je evidovat si čas do hrací karty.** Tato karta bude kontrolována na hranicích nebo na obslužných stanovištích a v cíli. **Ve chvíli, kdy vám vyprší čas (tj. na hrací kartě máte vepsáno méně hodin než ve skutečnosti je v reálném čase), 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. 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).
8. Králíček není šifra.