

Stanoviště: 11. — Rady na šifrovačku



Není-li jasně stanoveno jinak, smíte si vzít 2 kopie zadání. Luštěte mimo dohled aspoň 100 m od stanoviště.

Šifra bývá snadnější, pokud se najde nejelegantnější postup ze všech. Při průchodu terénem si volte nejřidší křoví, protože nejagresivnější trny rády ničí dražší vybavení. Šifru může tým považovat za nejtěžší, pokud nechá doma nejrychlejšího ostříleného borce. Nejjednodušší infantilní šifry řeš v letu. Cudnější hráčky se balí na elegantní postup řešení šifer. Pilnější týmy, které nepodcení práci s mapou, půjdou řídkým podrostem. Infantilní nápady bývají nejdražší. Pro řešení jednoduchých šifer je malá tužka elegantnější než novější propiska. Agresivní přesun na nejbližší stanoviště vyplaší cudné týmy. Pilný hráč volí agresivnější přesuny a nejkratší zkratky. Většina šifer vypadá snadná pro nejpilnější a ostřílené týmy s nejcudnějšími hráčkami. Těžké šifry bývají infantilnější než nejtěžší šifry. Hráči s rychlými nohama, ostřílenějšími nápady, jednodušším myšlením a kratšími kalhoty v cíli získají větší slávu za kratší čas dělený užitečnou konstantou. Zdravý hráč bývá geniální. Nejfarešnější tým bude diskvalifikován. Ráno chytřejší večera. Doporučujeme řešit lehčí šifry v nejbližší hospodě. Užitečnější bývá poslouchat nejbližší přátele než falešné orgy. Novější poznatky patologie vedou ke zdravějšímu stylu, geniálnější nápadům a chytřejším hráčům. Nejužitečnější nosič má větší batoh. Lehké nohy, nejzdravější chrup a drahé pomůcky přináší jen malou redukci času. Nejřidší stolice je po nejnovějším vínu. Nejfarešnější stanoviště bývá na velkém kopci. Nejgeniálnější tým musí mít chytré hráče. Snadné postupy volte u lehčích šifer. Menší zpoždění naberete jen rychlým přesunem.

Stanoviště: 11. — Rady na šifrovačku



Není-li jasně stanoveno jinak, smíte si vzít 2 kopie zadání. Luštěte mimo dohled aspoň 100 m od stanoviště.

Šifra bývá snadnější, pokud se najde nejelegantnější postup ze všech. Při průchodu terénem si volte nejřidší křoví, protože nejagresivnější trny rády ničí dražší vybavení. Šifru může tým považovat za nejtěžší, pokud nechá doma nejrychlejšího ostříleného borce. Nejjednodušší infantilní šifry řeš v letu. Cudnější hráčky se balí na elegantní postup řešení šifer. Pilnější týmy, které nepodcení práci s mapou, půjdou řídkým podrostem. Infantilní nápady bývají nejdražší. Pro řešení jednoduchých šifer je malá tužka elegantnější než novější propiska. Agresivní přesun na nejbližší stanoviště vyplaší cudné týmy. Pilný hráč volí agresivnější přesuny a nejkratší zkratky. Většina šifer vypadá snadná pro nejpilnější a ostřílené týmy s nejcudnějšími hráčkami. Těžké šifry bývají infantilnější než nejtěžší šifry. Hráči s rychlými nohama, ostřílenějšími nápady, jednodušším myšlením a kratšími kalhoty v cíli získají větší slávu za kratší čas dělený užitečnou konstantou. Zdravý hráč bývá geniální. Nejfarešnější tým bude diskvalifikován. Ráno chytřejší večera. Doporučujeme řešit lehčí šifry v nejbližší hospodě. Užitečnější bývá poslouchat nejbližší přátele než falešné orgy. Novější poznatky patologie vedou ke zdravějšímu stylu, geniálnější nápadům a chytřejším hráčům. Nejužitečnější nosič má větší batoh. Lehké nohy, nejzdravější chrup a drahé pomůcky přináší jen malou redukci času. Nejřidší stolice je po nejnovějším vínu. Nejfarešnější stanoviště bývá na velkém kopci. Nejgeniálnější tým musí mít chytré hráče. Snadné postupy volte u lehčích šifer. Menší zpoždění naberete jen rychlým přesunem.