

## Startovní aktivita

Než se svým týmem vyrazíte na dlouhou a nebezpečnou výpravu za faraonovým pokladem, je třeba v rámci příprav přesvědčit sponzory, že má smysl Vaši výpravu financovat a zaštiťovat. Abyste si sponzory získali, je potřeba splnit jednoduchý úkol, který spočívá v získání sedmi kartuší (kartiček s egyptskými hieroglyfy) různých typů, bez kterých nemá Vaše výprava nejmenší naději uspět.

Ve startovní obálce jste obdrželi 7 kusů jednoho typu kartuše. Vyjma tohoto typu existuje ještě dalších 6 typů. Kartuše těchto typů budete moci získat úspěšným absolvováním šesti zkoušek, které si pro Vás sponzoři připravili. Abyste prokázali své kvality, bude nutné porazit v každé z těchto zkoušek alespoň jeden soupeřící tým.

Ve startovní obálce jste obdrželi kus barevného krepáku. Krepákem se před startem hry označí libovolný člen týmu. Tento člen bude po dobu startovní aktivity považován za vedoucího Vaší expedice, jehož povinností bude být přítomen při libovolné zkoušce svého týmu, schraňovat získané kartuše, případně kartuše vydávat (viz níže). Stejnou barvou jako Váš tým jsou označeny týmy, které ve startovní obálce dostaly stejný typ kartuše jako Vy. S týmy označenými shodnou barvou krepáku během startovní aktivity nijak neinteragujte, nepřineslo by Vám to žádnou výhodu, jenom byste Váš i tento zmíněný tým zdrželi. V barvách krepáku nehledejte šifru, jediným smyslem je snazší orientace při startovní aktivitě.

V blízkém okolí místa registrace budou umístěna stanoviště, která budou viditelným způsobem označena čísly 1, 2, . . . , 6. Na začátku startovní aktivity se všechny týmy nacházejí v okolí stanoviště č. 1. Zvítězí-li Váš tým a získá-li kartuši jiného typu, než jste dostali na startu, přesouváte se na stanoviště č. 2. Jakmile získáte další typ kartuše, tedy vlastníte kartuše tří různých typů, přesunete se ke stanovišti č. 3 atd.

Ve chvíli, kdy budete vlastnit alespoň jeden kus od každého ze sedmi typů kartuší (tedy své startovní a 6 ostatních), startovní aktivita pro Vás končí. Přesuňte se k organizátorovi na místě registrace, který Vám po předložení karty týmu a kartuší všech 7 typů vydá polohu dalšího stanoviště. Organizátorovi odevzdejte případné přebytečné kartuše, ponechte si právě jeden exemplář od každého typu. Kartuše si pečlivě uschovejte, je velmi pravděpodobné, že se Vám ještě v průběhu hry budou hodit.

Nyní trochu konkrétněji k pravidlům startovní aktivity.

Každá zkouška spočívá v souboji dvou týmů, ve kterém si sponzoři otestují, který z týmů splňuje předpoklady pro nadcházející expedici lépe. Jednotlivé souboje budou popsány na druhém listu pokynů ke startovní aktivitě. Souboj probíhá vždy poblíž některého ze stanovišť označených číslem 1, 2, . . . , 6. Tým smí k souboji vyzvat libovolný z týmů majících stejný počet typů kartuší. Vyzvaný tým smí výzvu odmítnout pouze v následujících případech:

1. vyzývaný tým má jiný počet typů kartuší než vyzývající,
2. barva vyzývaného týmu je shodná s barvou vyzývajícího týmu (týmy mají shodné startovní kartuše),

3. vyzývaný tým právě směřuje k interakci s organizátorem (za účelem doplnění nebo odevzdání kartuší, viz níže),
4. vyzývaný tým již vlastní dvě kartuše, které jsou mu k nepotřebě (nezapočítávají se kartuše startovního typu), tj. v soubojích se soupeřícími týmy získal alespoň o 2 kartuše více, než je aktuální počet typů kartuší, které vlastní, nezapočítává-li se jeho startovní kartuše. Příklad: na začátku jste dostali 7 kartuší typu A, získáte-li 3 kartuše typu B nebo dvě kartuše typu B a C, vlastníte dvě kartuše, které už do dalšího průběhu hry nepotřebujete.

Jednotlivé zkoušky jsou koncipovány tak, aby je soupeřící týmy zvládly provést bez pomoci organizátorů. Nejste-li si něčím okolo startovní aktivity jisti, nebojte se organizátory, kteří se budou mezi týmy pohybovat, požádat o pomoc.

Tým, který ve zkoušce zvítězí, obdrží od poraženého týmu jednu z kartuší, které měl tento tým ve startovní obálce, poražený tým nezískává nic. Skončí-li souboj remízou, žádné předání kartuší neprobíhá. Zkoušku je v takovém případě možné ihned opakovat.

Ve chvíli, kdy tým vlastní již jen jednu kartuši, kterou obdržel ve startovní obálce, nemůže se účastnit žádného souboje a musí vyhledat organizátora na místě registrace, který týmu po předložení karty týmu vydá další kartuše jeho startovního typu.

Kdykoliv v průběhu startovní aktivity, kdy tým vlastní dvě nepotřebné kartuše (nezapočítávají se kartuše startovního typu), je tým povinen dojít k organizátorovi u registrace, předložit kartu týmu a vyměnit tyto dvě přebytečné kartuše za jednu kartuši typu, který ještě nevládní.

Organizátoři budou v určitých časech týmům s nejmenším počtem typů kartuší rozdávat kartuše tak, aby nejpozději v 18.15 vlastnil každý tým po jednom exempláři od každého z typů kartuší a znal polohu 1. stanoviště.