

Upřesnitka:

2	Organizátor, šifru vyzvedněte nejpozději v 12:45.
3	Cedule u vchodu, vyzvedněte nejpozději v 15:00.
4	Tisy východně.
5	Organizátor u jižního rohu, od 16:00 desky za dírou v plotu.
6	Organizátor.
7	Zábradlí.
8	Suchá větev 30m ZSZ směrem od rohu plotu.
9	Organizátor.
10	Rozdvojený strom na severu.
11	Mašinka.

Milí účastníci, vítejte na Zkratce! Jako první si prosím zkontrolujte, že máte kromě tohoto průvodce ještě obálku se startovní aktivitou (**neotvírat!**).

V tomto turistickém průvodci najdete téměř vše potřebné pro cestování Zkratkou, doporučujeme proto pročíst si jej ještě před startem a udělat si přehled o tom, co zde najdete.

Systém hry:

Cílem hry je postupným luštěním nalezených šifer dojít do cíle a po cestě přitom nasbírat co nejvíce bodů. Hra začne startovní aktivitou, která sice nepřinese bodový zisk, ale zato přinese první šifru (viz sekce startovní aktivita). Dále na vás čeká 11 šifer, které je potřeba vyluštit, aby bylo možné postoupit dále ve hře, každá z nich nabízí maximálně osm bodů. **Po získání šifry je třeba zadat do systému kód stanoviště, jinak nelze čerpat nápovědy ani zadat kód následujícího stanoviště.** K těmto šifrám je možné získat jednu nebo dvě nápovědy, dle nabídky ve webovém systému. Nápovědy můžete čerpat kdykoli a to v libovolném pořadí, jedinou penalizací je zmenšení bodového zisku za danou šifru při vyluštění (příslušnou bodovou ztrátu byste měli vidět ve webovém systému před vzetím nápovědy).

Nápovědy jsme se snažili seřadit tak, aby bylo možno využít následující postup: "Nemám-li vůbec tušení, jak šifru řešit, vezmu si první nápovědu. Pokud si myslím, že mám první část dobře (například jsem našel mezitajenku a podobně), nebo mi první nápověda nepomohla, vezmu si druhou." Bodové hodnocení nápověd také nějakým způsobem odráží míru napovězené informace. Užitečnost nápověd je samozřejmě individuální, ale **vzetí nápovědy je nevratná akce**, bez ohledu na to, jak moc vám pomohla. Dále je možno získat absolutní nápovědu, která vám okamžitě zobrazí v systému polohu dalšího stanoviště, ale za tuto šifru neobdržíte žádné body. Absolutku doporučujeme brát, jen pokud vás daná šifra opravdu nebaví a nepomohla vám žádná nápověda.

Celkové pořadí bude určeno primárně počtem nasbíraných bodů, potom nejvyšším dosaženým stanovištěm a na závěr časem dosažení tohoto stanoviště (v případě vyluštění celé hry časem zadání cílového hesla).

Startovní aktivita:

Startovní aktivitou jsou tři šifry, které naleznete v obálce. Tuto obálku otevřete až na pokyn organizátorů "Připravít, pozor, start!" cca v 9:00. Řešením každé šifry je jednoslovné heslo. Pokud vyřešíte nějakou z těchto šifer, napište na ní řešení a ukažte ho příslušnému organizátorovi na startu, za odměnu dostanete část první šifry. Je nutné mít část s kódem první šifry, ale k postupu hrou není nutné mít všechny části, pro správné vyluštění to však doporučujeme.

V 9:45 se na místě startu bude vydávat jedna libovolná část první šifry, v 10:00 druhá a v 10:15 poslední.

Bonusy:

Po cestě je možné nalézt zadání Turistického bonusu. Toto zadání má čtyři části, umístění každé z nich se dozvíte na stanovišti předcházejícím této pozici. Části šifry leží po ideální cestě hry z hlediska organizátorů, nikoli však nezbytně vzdálenosti. Pokud pro ni tedy chcete vyslat část týmu a dále se vydat jinudy, můžete. Je však možné, že se ochudíte o cestu hezčími prostředím nebo minete vhodný přechod přes silnici a budete přebíhat. Jelikož tato stanoviště znáte bez vyluštění aktuální šifry, je možné luštit na kterémkoli místě mezi hlavním a bonusovým stanovištěm bez obav ze sejít z trasy. Tato bonusová šifra je tedy určena pro všechny týmy, její vyřešení je také odměněno ziskem až osmi bodů, není však nutné ji vyřešit pro další postup ve hře (můžete si ji řešit po cestě nebo schovat do cíle, je to čistě na vás).

Jelikož systém hry nemusí umožnit vyhlásit výsledky před koncem (při ztrátě nenulového počtu bodů vás vždycky může někdo předběhnout) a rádi bychom, aby u vyhlášení bylo více týmů, máme pro příliš rychlé týmy připraveno několik bonusových šifer za cílem. Bodový zisk je pouze dva body za šifru, takže se nevyplatí moc spěchat, ale můžete si tak "opravit" nějakou nápovědu.

Na bonusové šifry neexistují nápovědy a řešením všech bonusů jsou hesla, která zadáte do websystému. Při zadání nesprávného bonusového hesla nelze 15 minut zadávat další pokusy o bonus.

Naučte se používat binárku!

Mnoho účastníků šifrovaček zná dvojkovou soustavu pouze z šifrovacích pomůcek a vnímá ji jako substituci sekvence nul a jedniček za písmeno, nevidí už ale, že je mezi tím převod na desítkovou soustavu, resp. pořadí písmena v abecedě. Proto jsme se rozhodli zahrnout krátký návod jak počítat (nejen do 26) v této počítači používané soustavě. Umíte-li to již, můžete tento krátký článek klidně přeskočit.

Ve dvojkové soustavě je na každé pozici mocnina čísla dvě, na prvním **zprava** je tedy dva na nultou (což je jedna), na dalším dva na prvou (2) a takto pokračujete k libovolně vysokým mocninám. Posloupnost jedniček a nul potom ukazuje, zda danou mocninu přičítáte nebo ne. (V dalších soustavách navíc i kolikrát.) Například posloupnost 10011 znamená, že sčítám (zprava) $1+2+16$, což je dohromady 19 a jedná se tedy o devatenácté písmeno abecedy, kterým je S. Podle počtu cifer lze nasčítat maximálně o jedna menší číslo, než je daná mocnina, při čtyřech cifrách tedy 15, pěti 31, šesti 63, atd. (pokud by vás to zajímalo, můžete zjistit, že desítková soustava, kterou běžně používáme, funguje úplně stejně, jen s mocninami desítky: $123=1*100+2*10+3*1$ - a podobně i ostatní soustavy.) Nyní již tedy umíte převádět z dvojkové soustavy do desítkové a nepotřebujete k tomu pomůcky, vyplatí se jen znát nebo umět rychle spočítat mocniny dvojky, které zde pro jistotu uvádíme.

2 ⁰	2 ¹	2 ²	2 ³	2 ⁴	2 ⁵	2 ⁶	2 ⁷	2 ⁸	2 ⁹	2 ¹⁰
1	2	4	8	16	32	64	128	256	512	1024

Pozn.: v soustavách vyšších než desítkových je potřeba další číslice kromě 0-9, používají se tedy velká tiskací písmena. Například v jedné z více používaných - šestnáctkové - tedy můžete vidět i písmena A-F, kde A=10, ..., F=15.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1 1 H 1.00794	2 He 4.0026	3 Li 6.941	4 Be 9.01218	5 B 10.811	6 C 12.011	7 N 14.0067	8 O 15.9994	9 F 18.9984	10 Ne 20.1797	11 Na 22.98976	12 Mg 24.304	13 Al 26.98153	14 Si 28.0855	15 P 30.97376	16 S 32.06	17 Cl 35.4527	18 Ar 39.948
19 K 39.0983	20 Ca 40.078	21 Sc 44.9559	22 Ti 47.88	23 V 50.9415	24 Cr 51.9961	25 Mn 54.938	26 Fe 55.847	27 Co 58.9332	28 Ni 58.69	29 Cu 63.546	30 Zn 65.39	31 Ga 69.723	32 Ge 72.63	33 As 74.9216	34 Se 78.96	35 Br 79.904	36 Kr 83.8
37 Rb 85.4678	38 Sr 87.62	39 Y 88.9058	40 Zr 91.224	41 Nb 92.9064	42 Mo 95.94	43 Tc 98.9062	44 Ru 101.07	45 Rh 102.905	46 Pd 106.42	47 Ag 107.868	48 Cd 112.411	49 In 114.818	50 Sn 118.71	51 Sb 121.757	52 Te 127.6	53 I 126.905	54 Xe 131.29
55 Cs 132.905	56 Ba 137.327	57 La 138.905	58 Ce 140.12	59 Pr 140.9076	60 Nd 144.242	61 Pm 144.9126	62 Sm 150.36	63 Eu 151.964	64 Gd 157.25	65 Tb 158.925	66 Dy 162.500	67 Ho 164.930	68 Er 167.259	69 Tm 168.930	70 Yb 173.054	71 Lu 174.967	72 Hf 178.49
73 Ta 180.948	74 W 183.84	75 Re 186.207	76 Os 190.2	77 Ir 192.22	78 Pt 195.08	79 Au 196.967	80 Hg 200.59	81 Tl 204.383	82 Pb 207.2	83 Bi 208.98	84 Po 209	85 At 210	86 Rn 222	87 Fr 223	88 Ra 226	89 Ac 227	90 Th 232
103 Lr 260.105	104 La 260.105	105 Ce 260.105	106 Pr 260.105	107 Nd 260.105	108 Pm 260.105	109 Sm 260.105	110 Eu 260.105	111 Gd 260.105	112 Tb 260.105	113 Dy 260.105	114 Ho 260.105	115 Er 260.105	116 Tm 260.105	117 Yb 260.105	118 Lu 260.105	119 Hf 260.105	120 Ta 260.105

Konec hry

Hra končí ve 22:00. Budeme rádi, pokud se přijedete podívat do cíle na vyhlášení, i pokud nestihnete vyluštit všechny šifry. Polohu cíle se po 22:00 dozvíte ve webinfu.

Šifry:

- Řešením každé šifry je pozice následujícího stanoviště, kromě šifry poslední.
- Na každém stanovišti si smíte vzít pouze dvě kopie zadání, ty jsou často na 1 listu papíru.
- Po vyzvednutí šifry se vzdalte od stanoviště, ať nenapovídáte pozici nebo ji neblokujete.
- Nemůžete-li najít stanoviště, ale myslíte si, že jste správně, zavolejte nám.
- Dochází-li na stanovišti šifry, dejte nám prosím vědět. Je-li k dispozici poslední, pak není povoleno ji sebrat, ale tým by si ji měl opsat/ofotit a nechat k dispozici ostatním.
- Stanoviště od sebe nejsou vzdálena více než 2 km vzdušnou čarou.
- Váháte-li nad interpretací tajenky, rozhodněte se podle mapy.cz.
- Kurzívou jsou psané pokyny (neobsahují tedy šifru).
- Nehleďte šifry ve způsobech předání, nedokonalostech tisku či výroby, a podobně.
- Chcete-li hru z libovolných důvodů vzdát, dejte nám o tom prosím vědět, ať někde nemusíme čekat s posledním zadáním na tým, který už nehraje, díky!

Kontakt na organizátory:

Ondra – 732 548 377
Meggy – 776 690 478
Petr – 774 635 901

Partnerem Zkratky je společnost Profinit.

PROFINIT

NÁSKOK DÍKY ZNALOSTEM

Vyvíjíme systémy a aplikace s využitím nejnovějších technologií a postupů. Budujeme datové sklady, dodáváme systémy pro ukládání a zpracování velkých dat a vytváříme modely pro nalézání skrytých souvislostí a obchodních příležitostí v datech.

Naši konzultanti se zabývají analýzou, návrhem a vývojem IT řešení. Schopnost a možnost pracovat na různých projektech je to, co je na práci v Profinitu unikátní.

Pokud Tě láká práce u nás, na stránce profinit.eu/kariera najdeš seznam volných pozic, na Tvé CV se těšíme na kariera@profinit.eu.

Inzerce:

Prodám šachové figury!

Nabízím k prodeji jednotlivé šachové figury, vhodné k doplnění rozkutatěných souprav či pro hry dle nestandardních pravidel.

Nabízím:

Pěšce	1 ,- / ks	Věž	5 ,- / ks
Jezdce	3 ,- / ks	Dámu	9 ,- / ks
Střelce	3 ,- / ks		

V případě zájmu jsem k nalezení po cestě, nelze minout!

poukaz na

RELAXační Speciál

zastavte se u nás, až půjdete kolem



Pro členy klubu dárek zdarma!

Tajné heslo z webu: _____

Návod pro práci s websystémem:

Websystém naleznete na adrese:

<http://www.sifrovacihra.cz/websystem.aspx>

Nyní do systému zadejte heslo **START**. Můžete k tomu využít následující QR kód. Pokud jste se ještě nepřihlásili, stránka po vás bude chtít zadat login a heslo, poté zadejte kód znovu.



Do websystému můžete zadávat následující příkazy:

- Příchod na stanoviště: zadáte pouze kód šifry (jedno slovo)
- Vzetí nápovědy:
HELP KOD_SIFRY CISLO_NAPOVEDY
- Vzetí absolutní nápovědy:
DEAD KOD_SIFRY
- Zadání bonusového hesla:
BONUS HESLO
- Cílové heslo
CIL CILOVE_HESLO

Houby:

V minulých letech se v českých lesích, na náměstích a v dalších lokalitách objevilo nebyvalé množství hub. Někteří lidé s nimi však nezacházeli správně a tak vzrostla úmrtnost z důvodu otravy houbami. Největší procentuální úmrtnost byla pravděpodobně letos na jaře, kdy vymřela zhruba třetina populace, ačkoli s sebou houbaři začali nosit i atlasy. Houby se začaly dokonce rozpínat a otrávil i některé kolem rostoucí čtyřlístky. Mohli jsme si pro vás tedy připravit nějaké naučné poznávání hub, ale my jsme si řekli ne! Kdo jde zkratkou, ten houby znát vůbec nepotřebuje a ostatní si snad pořídí větší atlas nebo třeba samotřídící košík.