

Milí účastníci, vítejte na Zkratce! Jako první si prosím zkontrolujte, že máte kromě tohoto průvodce ještě obálku se startovní aktivitou a lístky s časy řešení (**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.

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 deset bodů, a na závěr cílové heslo za 5 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 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. Letošní novinkou je nápověda „postup“. Ta Vám řekne stručný návod jak řešit šifru. Pokud se vám potom šifru povede vyřešit, získáte za ní jen dva body, bez ohledu na počet použitých nápověd. Nakonec je stále možné získat absolutní nápovědu, která vám okamžitě zobrazí v systému polohu dalšího stanoviště, ale za tuto šifru neobdržíte žádné body. 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 čtyři šifry, které naleznete v obálce. Tuto obálku otevřete až na pokyn organizátorů 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. 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, v 10:15 třetí a v 10:30

$2^4=16$	$2^3=8$	$2^2=4$	$2^1=2$	$2^0=1$	mocnina dvojky
1	0	1	0	1	převáděné číslo
16	0	4	0	1	vynásobení čísel pod sebou

Sečtením čísel v posledním řádku (tedy těch, kterým patří jednička) dostanete výsledek, v tomto případě 21, což je písmeno U.

Upřesnitka:

2	lampa xxxx81
3	
4	org
5	org
6	pod lanovkou
7	severní konec
8	pod budkou
9	v kamenech za ohništěm
10	org
11	živý plot

Websystém najdete na následující adrese:

www.sifrovacihra.cz/websystem.aspx

Již teď zadejte kód startovního stanoviště: START



Naučte se používat binárku!

Mnoho účastníků šifrovaček zná dvojkovou soustavu jen 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. Příklad na čísle 10101 můžete vidět v následující tabulce:

poslední. Dostanete ji výměnou za lístek s daným časem.

Uvědomte si, že výměnou za lístek ztrácí luštění dané startovní šifry smysl, rozmyslete si proto, kterou část chcete.

Bonusy:

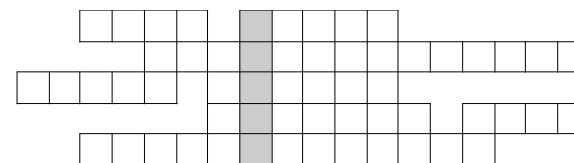
Po cestě je možné nalézt zadání bonusových šifer. Pokud nebude přímo u vyzvednutí, dozvíte se o ní z pokynu na šifře a ve websystému. Bonusové šifry po cestě jsou nepovinné pro průchod hrou a jejich vyřešení je odměněno dvěma body.

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 napsán na dané šifře, ale určitě se nevyplatí moc spěchat, jsou hodnoceny jedním až dvěma body.

Na bonusové šifry neexistují nápovědy a řešením všech bonusů jsou hesla (česká podstatná jména v prvním pádu jednotného čísla), která zadáte do websystému. Na celou hru máte k dispozici omezený počet pokusů zadat bonusové heslo a to 30, celkový počet hesel je 11.

Jeden takový bonus můžete vidět již zde:

osmá šifra
vlak na hřišti
počet bonusů
ulice u cíle
stezka naučná



Šifry:

- řešením každé šifry je pozice následujícího stanoviště, kromě šifry páte
- na každém stanovišti si smíte vzít pouze dvě kopie zadání, ty jsou často na jednom listu papíru
- po vyzvednutí šifry se vzdalte od stanoviště, ať nenapovídáte pozici nebo ji neblokuje
- 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)
- nehledejte šifry ve způsobech předání, tiskařských či výrobních nedokonalostech a podobně
- chcete-li hru z libovolných důvodů vzdát, zadejte to prosím do websystému, 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

The infographic for Profinit features a red box at the top left with the text 'NÁSKOK DÍKY ZNALOSTEM'. To its right are three statistics: '1998 20 let na trhu', '450+ nadšených profesionálů', and '600 mil. obrát v roce 2017'. Below these is the company name 'PROFINIT' in red. A paragraph describes their work in IT solutions for finance and telecommunications. The bottom section contains six colored circles with icons and text: 'PRÁCE, KTERÁ MÁ SMYSL' (blue), 'FLEXIBILITA' (purple), 'OCENĚNÍ' (yellow), 'OTEVŘENOST' (dark blue), 'NOVÉ ZNALOSTI' (orange), and 'ŠIROKÁ PALETA PROJEKTŮ A FLEXIBILNÍ ÚVAZKY' (dark blue). A footer bar at the bottom contains the website 'profinit.eu/kariera' and the address 'Tychonova 2 / 160 00 Prague / Czech Republic'.

NÁSKOK DÍKY ZNALOSTEM

1998
20 let na trhu

450+
nadšených profesionálů

600 mil.
obrátek v roce 2017

PROFINIT

Zabýváme se analýzou, návrhem a vývojem IT řešení pro zákazníky v oblasti financí a telekomunikací. Právě možnost pracovat na různých projektech je na práci v Profinitu unikátní. U nás je možné získat zkušenosti rychle a do hloubky.

PRÁCE, KTERÁ MÁ SMYSL
Nejsme korporace, respektujeme názory kolegů.
Projekty, na kterých je závislý business našich klientů.

FLEXIBILITA
Na projektech i v rámci programu Profinit Education.

OCENĚNÍ
Nabízíme motivující odměnu a balíček užitečných benefitů.

OTEVŘENOST
Široká paleta projektů a flexibilní úvazky.

NOVÉ ZNALOSTI

profinit.eu/kariera Tychonova 2 / 160 00 Prague / Czech Republic

Návod pro práci s websystémem:

Do websystému můžete zadávat následující příkazy:

- příchod na stanoviště: zadáte pouze kód šifry
- vzetí nápovědy:
HELP KOD_SIFRY CISLO_NAPOVEDY
- vzetí nápovědy typu „postup“:
HELP KOD_SIFRY POSTUP
- vzetí absolutní nápovědy: HELP KOD_SIFRY DEAD
- zadání bonusového hesla: BONUS HESLO
- zadání řešení do websystému: SOLUTION HESLO
- ukončení hry (nevratné): SURRENDER