

Turistický průvodce Zkratkou

Milí účastníci, vítejte na Zkratce! Jako první si prosím zkontrolujte, že máte kromě tohoto průvodce ještě obálku se startovní aktivitou, lístky s časy řešení a propiskou od Profinitu **(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 12 šifer (včetně cílového hesla), které je potřeba vyluštit, aby bylo možné postoupit dále ve hře. Každá z nich nabízí maximálně deset 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. Letos je opět k dispozici nápověda „postup“. Ta Vám řekne stručný návod jak řešit šifru. Pokud se vám potom šifru povede vyřešit, získáte za ní 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 je pět šifer, které naleznete v obálce. Tuto obálku otevřete až na pokyn organizátorů cca v 8:30. Řešením každé šifry je jednoslovné heslo. Pokud vyřešíte nějakou z těchto šifer, napište na ní řešení a ukažte ho příslušnému organizátorovi na startu (pokud šifra neříká jinak), za odměnu dostanete část první šifry.

K postupu hrou je letos nutné mít všechny části.

V 9:00 se na místě startu bude vydávat jedna libovolná část první šifry, další části potom po patnácti minutách. Dostanete ji výměnou za lístek s daným časem.

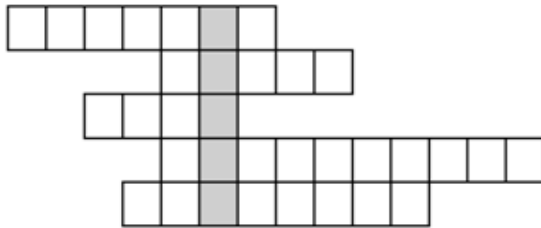
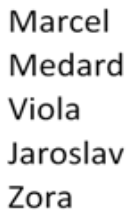
Uvědomte si, že výměnou za lístek ztrácí luštění dané startovní šifry smysl, rozmyslete si proto, kterou část chcete.

Bonus:

Po cestě je možné nalézt zadání bonusových šifer. Bonusové šifry po cestě jsou nepovinné pro průchod hrou a jejich vyřešení je odměněno dvěma body. Letos zkoušíme variantu bez bonusů v cíli, můžete si tam jen donést bonusy získané po cestě.

Na bonusové šifry neexistují nápovědy a řešením všech bonusů jsou hesla (česká podstatná jména v prvním pádu jednotného čísla), která zadáte do websystému. Po zadání špatného bonusového hesla nemůžete zadávat 5 minut další bonusová hesla. Celkem existuje pět bonusových hesel.

Jeden takový bonus můžete vidět již zde:



Šifry:

- řešením každé šifry je pozice následujícího stanoviště, kromě šifry čtvrté, sedmé a dvanácté
- na každém stanovišti si smíte vzít jednu porci zadání, zpravidla jsou to dvě identické kopie šifry
- 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, 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!

Partnerem Zkratky je společnost Profinit

NÁSKOK
DÍKY
ZNALOSTEM

1998

20 let
na trhu

450+

naděšených
profesionálů

690 mil.

obrat v roce
2018

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**

Projekty,
na kterých je
závislý business
našich klientů.

Nejsme
korporace,
respektujeme
názory kolegů.

OTEVŘENOST

FLEXIBILITA

Široká
paleta projektů
a flexibilní
úvazky.

Na projektech
i v rámci vzdělávacího
programu Profinit
Education.

**NOVÉ
ZNALOSTI**

OCENĚNÍ

Nabízíme
motivující odměnu
a balíček užitečných
benefitů.



profinit.eu/kariera

Tychonova 2, Praha 6 / Pobřežní 3, Praha 8

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

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 tradiční 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:

$2^4=16$	$2^3=8$	$2^2=4$	$2^1=2$	$2^0=1$	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	posprejovaný kámen u holého pahorku
3	u zábradlí na JZ
7	org
11	pod áčkem

Kontakt na organizátory:

Ondra – 732 548 377

Meggy – 776 690 478

Petr – 774 635 901

Martin (WebAdmin) – 725 431 242

A	1	A	·
B	2	B	· · ·
C	3	C	· · ·
D	4	D	· · ·
E	5	E	·
F	6	F	· · ·
G	7	G	· · ·
H	8	H	· · ·
I	9	I	· · ·
J	10	J	· · ·
K	11	K	· · ·
L	12	L	· · ·
M	13	M	· · ·
N	14	N	· ·
O	15	O	· · ·
P	16	P	· · ·
Q	17	Q	· · ·
R	18	R	· · ·
S	19	S	· · ·
T	20	T	· · ·
U	21	U	· · ·
V	22	V	· · ·
W	23	W	· · ·
X	24	X	· · ·
Y	25	Y	· · ·
Z	26	Z	· · ·

A	1	A	·
B	2	B	· · ·
C	3	C	· · ·
D	4	D	· · ·
E	5	E	·
F	6	F	· · ·
G	7	G	· · ·
H	8	H	· · ·
I	9	I	· · ·
J	10	J	· · ·
K	11	K	· · ·
L	12	L	· · ·
M	13	M	· · ·
N	14	N	· ·
O	15	O	· · ·
P	16	P	· · ·
Q	17	Q	· · ·
R	18	R	· · ·
S	19	S	· · ·
T	20	T	· · ·
U	21	U	· · ·
V	22	V	· · ·
W	23	W	· · ·
X	24	X	· · ·
Y	25	Y	· · ·
Z	26	Z	· · ·

A	1	A	·
B	2	B	· · ·
C	3	C	· · ·
D	4	D	· · ·
E	5	E	·
F	6	F	· · ·
G	7	G	· · ·
H	8	H	· · ·
I	9	I	· · ·
J	10	J	· · ·
K	11	K	· · ·
L	12	L	· · ·
M	13	M	· · ·
N	14	N	· ·
O	15	O	· · ·
P	16	P	· · ·
Q	17	Q	· · ·
R	18	R	· · ·
S	19	S	· · ·
T	20	T	· · ·
U	21	U	· · ·
V	22	V	· · ·
W	23	W	· · ·
X	24	X	· · ·
Y	25	Y	· · ·
Z	26	Z	· · ·

A	1	A	·
B	2	B	· · ·
C	3	C	· · ·
D	4	D	· · ·
E	5	E	·
F	6	F	· · ·
G	7	G	· · ·
H	8	H	· · ·
I	9	I	· · ·
J	10	J	· · ·
K	11	K	· · ·
L	12	L	· · ·
M	13	M	· · ·
N	14	N	· ·
O	15	O	· · ·
P	16	P	· · ·
Q	17	Q	· · ·
R	18	R	· · ·
S	19	S	· · ·
T	20	T	· · ·
U	21	U	· · ·
V	22	V	· · ·
W	23	W	· · ·
X	24	X	· · ·
Y	25	Y	· · ·
Z	26	Z	· · ·

A	1	A	·
B	2	B	· · ·
C	3	C	· · ·
D	4	D	· · ·
E	5	E	·
F	6	F	· · ·
G	7	G	· · ·
H	8	H	· · ·
I	9	I	· · ·
J	10	J	· · ·
K	11	K	· · ·
L	12	L	· · ·
M	13	M	· · ·
N	14	N	· ·
O	15	O	· · ·
P	16	P	· · ·
Q	17	Q	· · ·
R	18	R	· · ·
S	19	S	· · ·
T	20	T	· · ·
U	21	U	· · ·
V	22	V	· · ·
W	23	W	· · ·
X	24	X	· · ·
Y	25	Y	· · ·
Z	26	Z	· · ·

A	1	A	·
B	2	B	· · ·