



STANOVIŠTĚ 0 – PRAVIDLA

Šifrovací hra je soutěž týmů v tom, kdo nejrychleji vyluští všechny šifry a zvládne se dostat až do cíle. Níže jsou vysvětlena obecná pravidla a principy hry, ovládání online systému, přes který se šifrovací hra koná, popis toho, s čím se můžete potkat v šifrách a nakonec několik obecných tipů, jak šifrovačku zvládnout. Doporučujeme se s celými pravidly seznámit ještě před započatím hry.

Narozdíl od fyzických šifrovaček v terénu nebudete při této mrznout ani moknout, ale řešení šifer na dálku přes online spojení může skýtat úplně nové výzvy v podobě obtížnější komunikace nebo třeba motivaci v tom se šifru nevzdát a nejit spát. Přejeme hodně zdaru!

Obecná pravidla a principy hry

- Hra se bude odehrávat přes online systém, který bude simulovat hledání šifer v krásném městě České Budějovice. V online systému budete moci přes České Budějovice procházet, získávat zadání šifer a provádět jakékoliv další interakce se hrou.
- Hra se skládá z blíže neurčeného počtu stanovišť. Na každém stanovišti naleznete **šifru**, která vám prozradí **polohu dalšího stanoviště**. Jak se na stanoviště dostat a hledat šifru je popsáno níže v popisu online systému.
- Hra začíná na vlakovém nádraží v Českých Budějovicích a přesun na další stanoviště nebude nikdy delší než **dva a půl kilometru vzdušnou čarou**.
- Pořadí týmů bude určené podle bodů, které získáte za každou vyřešenou šifru. K šifrámu půjde získat po nějaké době **náповědy** a po ještě delší době šifru **přeskočit**, ale bude za to bodová ztráta. Nestane se vám však, že byste se na první šifře zasekli až do konce hry :)
- Začátek hry je v **sobotu v 10:00** a konec v **15:00**. Hned po hře bude následovat vyhlášení výsledků, kde prozradíme i řešení šifer.
- Každý tým soutěží sám za sebe a během hry by neměl jakkoliv komunikovat s jinými účastníky se týmy. S neúčastněnými lidmi můžete komunikovat o běžných věcech, ale nezapojte je do řešení šifer (tedy požádat sourozence o sklenici vody nebo pomluvit organizátory KSP můžete, ale nevyptávejte se jich, jestli vědí, co je tečka čárka v morseovce).
- Počítače k řešení použít můžete libovolně (například vyhledat si seznam států světa, spočítat úlohy na KSP webu, napsat si program řešící šifru, ...). Jen prosím nezkoušejte hackovat nebo jinak útočit na online systém.
- S organizátory můžete v průběhu hry komunikovat přes Discord v kanálu **#šifrovačka** (ale pozor na to, že obsah tohoto kanálu vidí všechny týmy, nesdílejte nic co by mohlo napovědět polohu nebo řešení dalších šifer) nebo **psát soukromě Jirkovi Setničkoví**.

Ovládání online systému

Systém, přes který budete se šifrovačkou interagovat, sídlí na adrese:

<https://shrecker.setnicka.dev/>

- K fungování je potřeba mít povolený Javascript.
- Základem systému je **mapa**, na které je zobrazena aktuální poloha týmu (modrý symbol), dosavadní přesuny týmu (modrá čára) a objevené šifry (žluté symboly).
- V bočním menu se zobrazují **nalezené šifry**, jejich stav a případně tlačítka k získání náповědy nebo přeskočení šifry.
- Šifry jsou vždy reprezentované PDF souborem, který otevřete kliknutím na název šifry v bočním menu.
- V bočním menu také naleznete **odkaz na váš Jitsi meet**.
- Po mapě se lze přesouvat. Přesuny jsou okamžité, ale po každém přesunu budete muset **počkat nějaký čas před dalším přesunem** (toto brání náhodnému prohledávání mapy a simuluje délku přesunů v reálném terénu).
- Přesunout se na nové místo můžete **kliknutím na libovolné místo mapy**. V tu chvíli se vám ve vyskakovacím okně zobrazí vzdálenost od vaší současné pozice a čas, který budete muset počkat před dalším přesunem. Pokud se vám vybrané místo líbí, tak **přesun potvrdíte tlačítkem**.

- Pokud se na novém místě (nebo v jeho těsném okolí) nachází další šifra, bude **automaticky odkryta** a přidá se vám do bočního sloupce.
- Pokud lze u nalezené šifry **požádat o nápovědu nebo přeskočení**, jsou v bočním menu zobrazena příslušná tlačítka. Dokud ještě není splněný časový limit, tak jsou neaktivní, poté se zaktivují. Text nápovědy nebo popis cesty k další šifře se zobrazí také u šifry v bočním menu.
- Ovládat systém může každý přihlášený člen týmu. Po provedení akce se pak stránka ostatním automaticky reloadne (pokud ne, udělejte to ručně).

Šifry

- Každá šifra je označena logem hry (obrázek v záhlaví tohoto papíru).
- Pokud v jakékoli šifře potřebujete použít abecedu, vždy se jedná o **anglickou abecedu s 26 písmeny**, tedy bez háčků, čárek, kroužků, přehlásek a písmen ch a fi. Ch jsou dvě písmena.
- Občas se na zadání šifer vyskytnou další instrukce a informace. Jsou vždy napsány kurzívou a není v nich nic zašifrováno. Stejně tak není nic zašifrováno v názvech šifer ani jinde v hlavičce úlohy.
- Z každé šifry vyjde text, který by měl jednoznačně určovat polohu dalšího stanoviště (připomínáme pravidlo o maximální vzdálenosti do dvou a půl kilometru). Při hledání stanoviště v mapě systém dovoluje jistou malou odchylku.
- Za vyřešenou šifru získáte **10 bodů** (po úspěšném nalezení dalšího stanoviště).
- K šifrámu je možné získat **nápovědy** – nejdříve po 30 minutách od příchodu na šifru můžete v systému požádat o nápovědu a pokud by vám ani tato nápověda nestačila, můžete nejdříve po 40 minutách od příchodu na šifru požádat o nápovědu na míru od organizátorů. Za každou nápovědu se vám ale **sníží počet bodů za vyřešení této šifry o 3 body** (nepřicházíte o žádné již získané body, ale pokud se vám povede tuto šifru vyřešit, tak za ní namísto 10 bodů získáte jen 7 nebo 4).
- Pro **nápovědu na míru od organizátorů** kontaktujte organizátory přes Discord, ideálně **napište přímo Jirkovi Setníckovi**. Někdy organizátor se k vám poté během chvilky připojí na vašem Jitsi meetu a na míru vám poradí. Připomínáme však, že je nejdříve potřeba použít systémovou nápovědu, než můžete požádat o nápovědu na míru.
- Stanoviště můžete i **přeskočit**, pokud si už vážně nevíte rady. Ale je to možné až po hodině od objevení šifry a za přeskočené stanoviště samozřejmě nezískáte žádné body.

Obecné tipy, doporučení a upozornění

- Bohužel do mapy v systému se nám nepovedlo dostat všechny vrstvy z Mapy.cz. Pokud tedy budete hledat nějaký specifický objekt (například stojan pro kola), použijte vyhledávání na Mapy.cz.
- Komunikujte o svých nápadech, i když vám připadají chybné, třeba tomu tak není. Šifrovačka na dálku je o dost těžší, než když se vidíte naživo.
- Doporučujeme použít sdílenou tabuli, na kterou můžete kreslit. Můžete využít například <https://www.whiteboard.chat/> (umožňuje vložit PDF se šifrou jako obrázek a kreslit si nad ním) nebo jakoukoliv jinou službu, se kterou máte dobré zkušenosti.