

Organizátorem hry je SHM Klub Kostelec nad Orlicí, z. s. S jakýmikoli dotazy se neváhejte obrátit na mailovou adresu: slechticishm@seznam.cz

O co jde?

Nabízíme Vám možnost zúčastnit se putovní šifrovací hry. Princip je velmi jednoduchý. Vyluštěním určité zašifrované zprávy zjistíte místo, na které se vypravíte a kde naleznete zadání další zprávy. Na každém stanovišti Vás také čeká kus příběhu, kterým Vás budou provázet dvě postavy kdesi z období vrcholného středověku, malíř a básník.

Kdo se může zúčastnit?

Hry se můžete zúčastnit v podstatě kdokoli. Jsou připraveny dvě trasy. Červená trasa je jednodušší, obsahuje 8 úkolů a je určena pro děti od 3. třídy základní školy za pomoci a doprovodu jejich rodičů. Starší děti ji zvládnou i samy. Může se samozřejmě zúčastnit i kdokoliv jiný. Modrá trasa je náročnější, obsahuje 12 úkolů a je určena dobrodruhům všech věkových kategorií. Je možné i řešení obou linií, klidně i zároveň.

Jak se zúčastnit?

Pro účast ve hře je potřeba se registrovat v herním systému na webové adrese:

<https://srk-ob.cz/sifrovacka/>

Tento herní systém budete potřebovat po celou dobu hry. Po registraci naleznete v herním systému zadání prvního úkolu obou sérií. Obě trasy začínají na náměstí v Kostelci nad Orlicí.

Co budete potřebovat?

V prvé řadě budete potřebovat bystrou mysl. Pokud nejste výbornými znalci lokality, bude se Vám hodit mapa. Doporučeným podkladem jsou Mapy.cz. Hodit se bude i chytrý telefon se čtečkou QR kódů a připojením k internetu. Obejdete se i bez něj, ale budete mít náročnější získávání zadání. Získaný kód budete muset zadat do systému někde, kde je připojení k internetu. K řešení úkolů se vám určitě budou hodit psací potřeby.

Jak vypadá zadání úkolu?

V herním systému obdržíte zadání úkolů ve formátu **pdf**. V záhlaví je umístěno logo SHM, nápis Historická šifrovací hra a číslo úlohy v barvě linie. Pod ním naleznete část příběhu a pak samotné zadání, které může mít nejrůznější podobu. Ve spodní části naleznete upřesnění polohy příštího stanoviště, případně informace, jak lze k úkolu získat nápovědu.

Jak řešit?

Neexistuje obecný návod, jak úkoly řešit. Každý je zcela jiný. Určitý tip na řešení může být ukryt v části příběhu. K obtížnějším úkolům jsou připraveny nápovědy, které si můžete vyzvednout na místě uvedeném v dolní části zadání. Úkoly lze vyřešit i bez nápověd, ty pouze řešení napomáhají. K jejich získání je však třeba navštívit nějaké další místo. Řešením je vždy (kromě posledního úkolu) umístění příštího stanoviště nebo popis cesty, jak se na něj dostat. Některé úkoly je dobré řešit v klidu domova ve vytištěné podobě, jiné vyžadují řešení na konkrétním místě. Tempo řešení je čistě na Vás.

Jak hledat stanoviště?

Po vyřešení úkolu se vydejte na místo, které Vám vyšlo v tajence. Způsob dopravy není nijak omezen. Průměrná vzdálenost mezi stanovišti je 3-5 km. Červená trasa má 18 km, modrá 33 km vzdušnou čarou. Nepředpokládá se, že byste zvládli všechna stanoviště navštívit najednou. S nalezením stanoviště by Vám mělo pomoci upřesnění polohy uvedené v dolní části zadání.

Co na stanovištích hledat?

Na stanovištích naleznete laminátový sloupek se štítkem o velikosti 5 x 9 cm (výjimečně pouze štítek). Je označen logem SHM a nápisem Historická šifrovací hra. Dále na něm je barevný proužek označující trasu a nápis označující, o jaké zadání či nápovědu se jedná. Pod ním je umístěn QR kód, jehož naskenováním Vám do herního systému přibude další zadání. V případě, že nemáte telefon schopný číst QR kódy, můžete využít slovní kód, který je uveden pod QR kódem. Ten opište po přihlášení do herního systému do příslušné kolonky. Po jeho zadání do systému Vám přibude další zadání.

Jak hra končí?

Hra nebude nijak vyhodnocována. Herní systém Vám ukazuje čas vyzvednutí jednotlivých zadání, což pro Vás může být určitým ukazatelem úspěšnosti. Po zadání tajenky posledního úkolu do systému obdržíte pamětní list.

Přejeme hodně zábavy!

