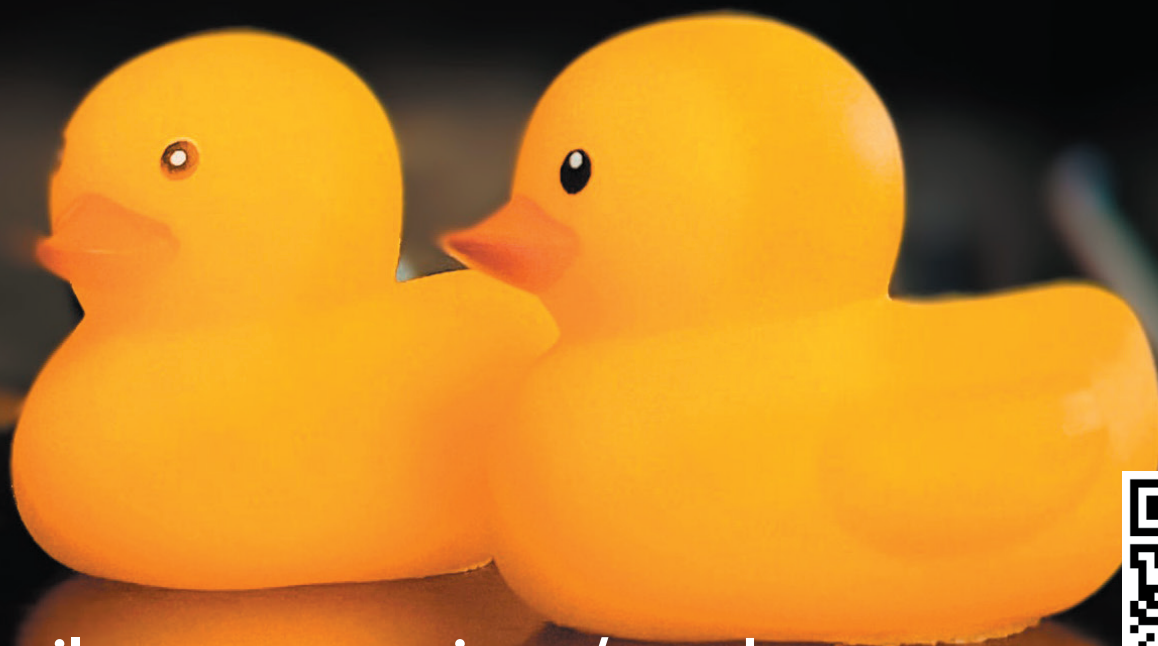


Kachna na prameni

průvodce šifrovací hrou

Dokážete vrátit vodu
zpátky do města?



trails.cryptomania.cz/cevak



Pravidla hry

1. Hra je řízena pomocí herního systému trails.cryptomania.cz/cevak.
 2. K přihlášení do herního systému potřebujete nejdříve registrovat svůj tým na výše uvedené adrese.
 3. V herním systému najdete všechny důležité pokyny a také do něj budete zadávat všechna hesla, která během hry získáte.
- Herní systém ignoruje jak velikost písmen v heslech, tak i případnou diakritiku.
 - Pokud do systému zadáte dvě špatná hesla po sobě, další budete moci zadat až po uplynutí 2 minut.
 - Úkoly spolu souvisí pouze příběhem, každý je potřeba řešit samostatně.
 - Ve hře používáme anglickou abecedu o 26 znacích (CH jsou 2 různá písmena).
 - Zadání úkolu získáte vždy v herním systému, některé úkoly však mohou vyžadovat i práci s herní brožurou.

Stanoviště

- Hra obsahuje 7 číslovaných úkolů a jeden bonusový. Číslované úkoly je možné řešit pouze v daném pořadí. Bonusový úkol můžete řešit kdykoliv.
- Průchod hrou zobrazuje schéma ve spodní části stránky.

Úkoly

- Za vyřešení úkolů získáváte body.
- Počet získaných bodů se liší podle toho, zda jste úkol vyřešili bez pomoci, vzali si v herním systému nápovědu, či si vyžádali řešení.
 - **Vyřešení úkolu:** zisk 10 bodů;
 - **Otevření nápovědy:** z daného úkolu již budete moci získat jen 5 bodů;
 - **Zobrazení správného řešení:** nezískáte žádné body.
- **Řešením úkolu je vždy jednoslovné smysluplné heslo.** V případě, že vám vyjde věta (např. heslem je kachna), zadáváte jen „kachna“.

A) Odemknutí stanoviště

zadáním přístupového kódu nalezeného na místě



B) Řešení úkolu na stanovišti

a jeho splnění zadáním hesla získaného z úkolu

Co budete potřebovat ke hře

- Tuto herní brožuru.
- Psací potřeby.
- Mobilní telefon s připojením k internetu.

Příběh

U jednotlivých úkolů vám bude systém po částech odhalovat příběh hry.

Text příběhu neobsahuje žádné šifry, ale informace z něj se během hry mohou dost hodit.

Fair Play

Neproзраzujte prosím řešení úkolů. Je těžké si hru užít, pokud znáte dopředu řešení jednotlivých úkolů.



Kachna na prameni

Píše se rok 2049. Voda je vzácnější, než byla kdykoliv dřív. Svět se změnil a mění se dál. K lepšímu? Občas. Ale většinou ne.

Třeba dneska ráno otočili obyvatelé Českých Budějovic vodovodním kohoutkem. Přesně tak, udělali něco, co provede každý hned několikrát za den. Pohyb ruky o pár centimetrů, který téměř automaticky znamená čistou pitnou vodu. Dneska ráno otočili kohoutkem a voda... netekla.

Netekla z kohoutků, ztratila se z kašen, vypadalo to jako když jednoduše zmizela. A s ní i jistota, že je voda na dosah. Lidé vybrakovali zásoby balené vody v obchodech a trpělivě čekali až je někdo zachrání. Nenapadlo je, že možná není jak.

Moderní civilizaci prý dělí od anarchie tři jídla. Když nepřijdou, svět se začne hroutit. Teď je otázka, jak rychle zničí řízení České Budějovice.

Jak začít hru?

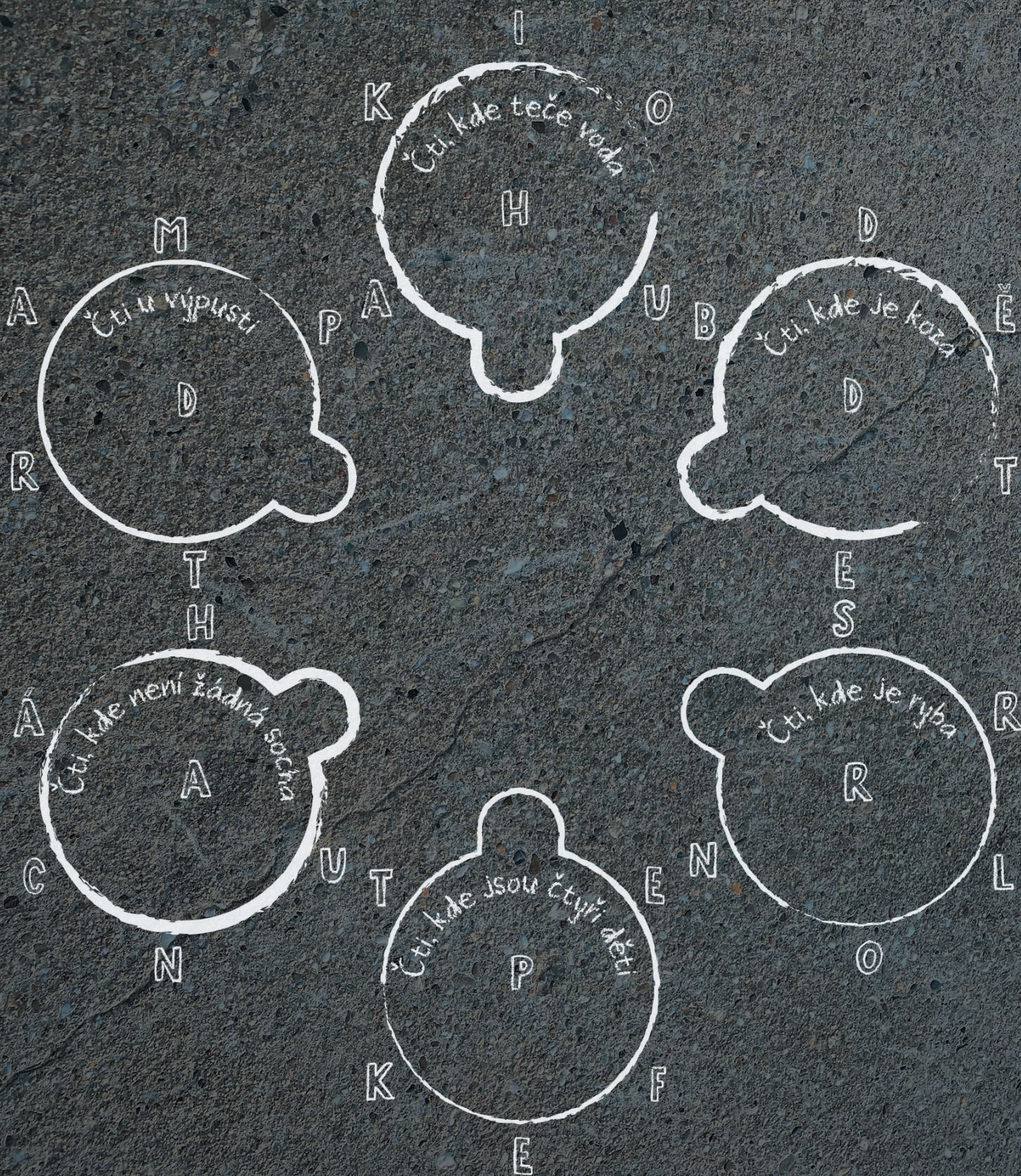
1. Přečetli jste si pravidla a rozumíte jim?
2. Máte v ruce fyzickou herní brožuru?
3. Zaregistrovali jste svůj tým do hry?
4. Přihlásili jste se do herního systému?

Pokud jste na předchozí otázky odpověděli kladně, otevřete v herním systému první úkol a odemkněte jej podle pokynů které tam najdete.

Jakmile si odemknete první úkol, začne vám běžet herní čas.

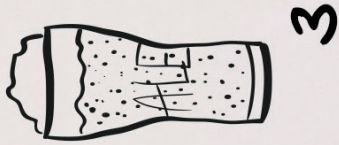
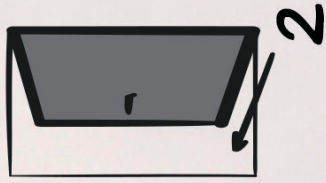
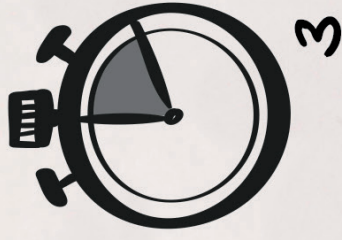
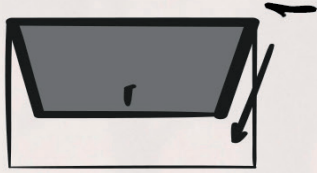
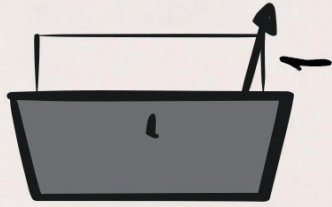
Kozel a dvě ryby

Podklady k úkolu č. 2



Pokolení a pokolením

podklady k úkolu č. 4



Tady










bylo

moře

Podklady

k úkolu

č.5

C	P	Ř	E	E	C	I	A	P	A	Í
S	H	M	E	E	N	A	K	K	E	K
T		O	R	R	E	Y	N	Ý	K	
M	M	M	B	R	R	Í	Ř	O	Í	K
Ň	U	Z	L	O	D	V	N	Í	Ž	Í
H	E	E		R	T	J	Ř	R	E	N
	V	L	A	N	E	N	A	O	Ř	O
Ž		S	U	R	O	L	I	O	B	K
O		A		T	O	O	H	C	B	R
R	Á		Z	K	C	Ú	Í		E	C
M	A	V	L	E	Ž	K	R	A	B	H

Moudrý Samson

Podklady k úkolů č. 6



D



A



L



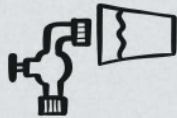
H



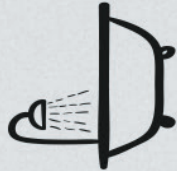
S



E



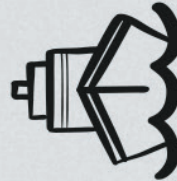
I



U



Z



O



N

Zapište si přístupová hesla!

bude se vám to hodit...

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Otočte kohoutkem

podklady k úkolu č.7

TA ZE ČTVRTÉHO STANOVISŤE
KACHNIČKA ZE ŠESTÉHO
POTKALI JSTE JI U PÁTÉ ŠIFRY
HNED PRVNÍ, KTEROU JSTE ZADALI
OTEVŘELA VÁM TŘETÍ STANOVISŤE

VELKÝ A ZELENÝ
BRZY JÍ ŘEKNE „ANO“
TEN ZE SEDMÉHO
NA ZAČÁTKU OTEVŘEL TUHLE BEDNU
STÁLE ČEKÁME NA JEHO „ANO“
JE TO SUPERHRDINKA

JE KRÁSNA A ZACHRAŇUJE SVĚT
VYHLÍŽÍ SVOU NEVĚSTU
MÁ DLOUHÉ VLASY A OCAS
OTEVŘEL VÁM DRUHÉ STANOVISŤE
KACHNIČKA Z PRVNÍ ŠIFRY
UŽ ŘEKL TO „ANO“?

Ukrytá v přívlastcích

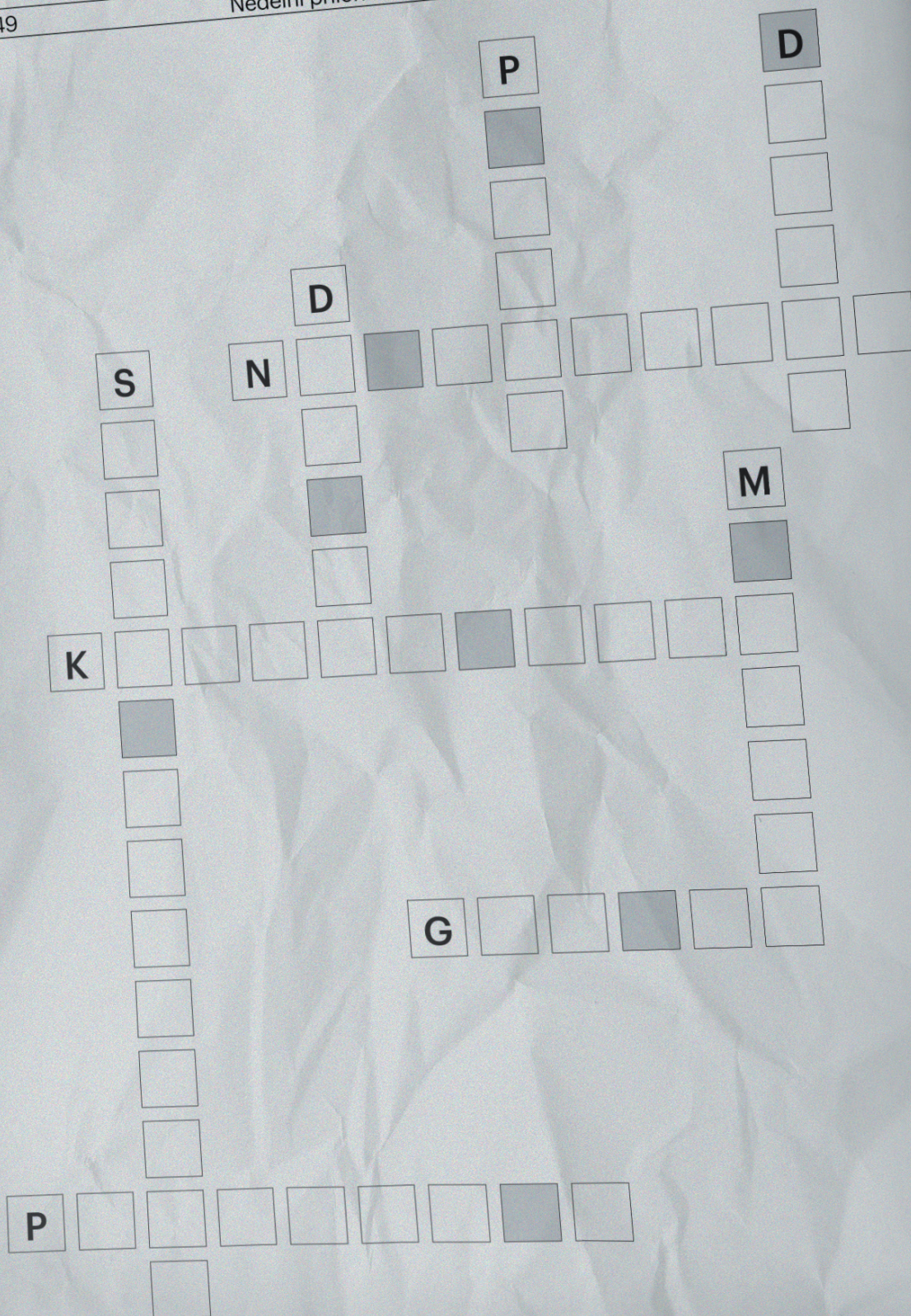
Podklady k bonusovému úkolu

Českobudějovický deník

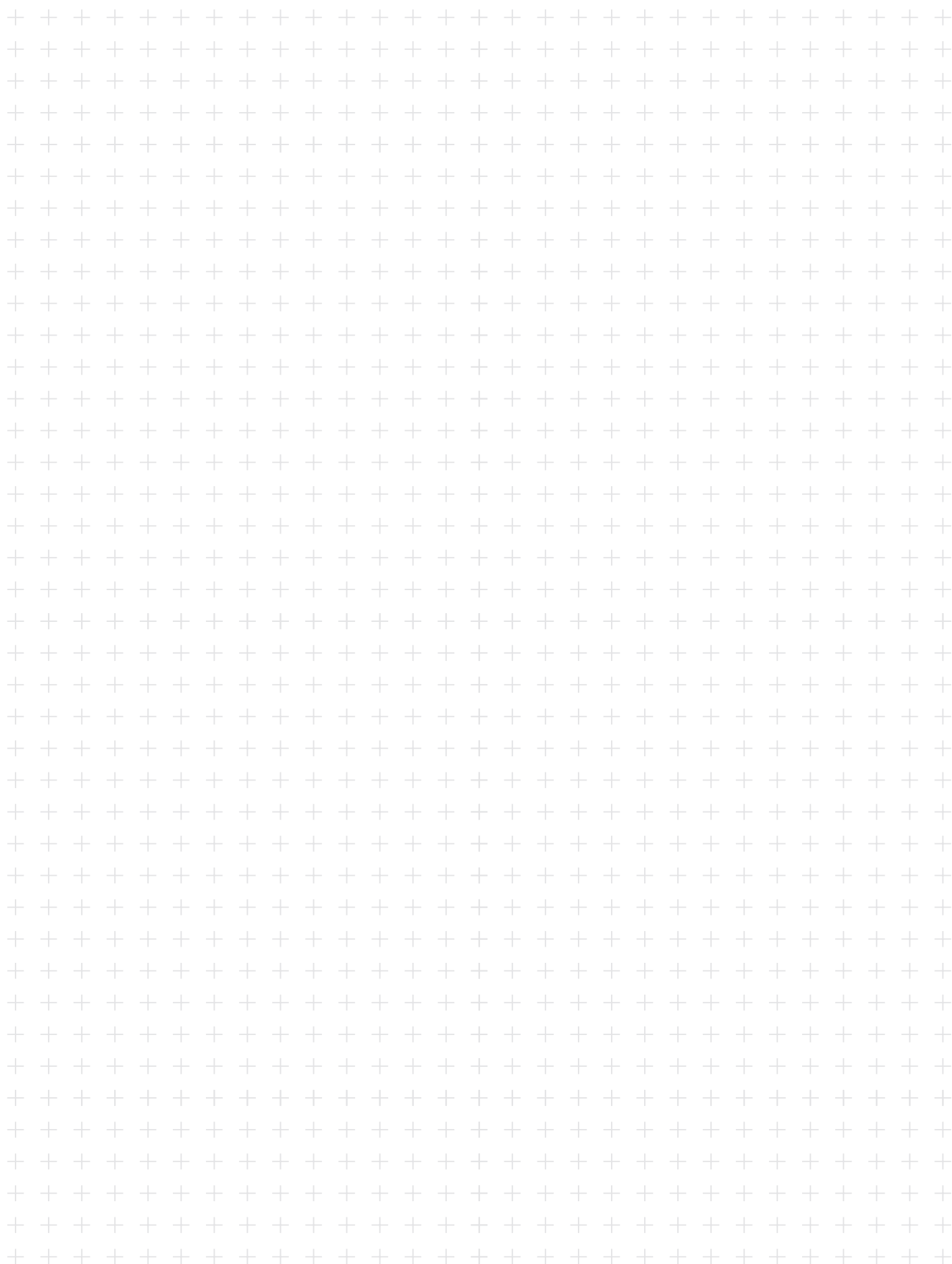
20.06.2049

Nedělní příloha Gumové Kačenky

Samostatně neprodejné



Prostor pro vaše poznámky



VODÁRENSKÁ VĚŽ

UNIKÁTNÍ TECHNICKÁ PAMÁTKA



www.vodarenskavezcb.cz

Kachna na prameni – průvodce šifrovací hrou
Vydavatel: ČEVAK a.s., Severní 2264/8, 370 10, České Budějovice
Texty: Cryptomania s.r.o., Cyrilská 7, Brno
Fotografie: © Jason Yuen a archiv ČEVAK a.s.
I. vydání, 06/2022
www.cevak.cz, www.cryptomania.cz