



Až naprší a uschne

průvodce šifrovací hrou

Vydejte se na cestu plnou šifer
a tajemství počasí. Čekají vás
hádky, které rozluští jen
ti nejvytrvalejší. Déšť ani vítr
vás nezastaví!



Pravidla hry

1. Hra je řízena pomocí online herního systému na adrese **trails.cryptomania.cz/chmu**
2. K přihlášení do herního systému využijte přístupové údaje ze vstupenky získané při registraci do hry.
3. V herním systému najdete všechny pokyny a také do něj budete zadávat hesla, která během hry získáte.
4. Kromě herní brožury budete potřebovat nabitý chytrý telefon s připojením k internetu.
5. Hra fyzicky probíhá v Praze.

Schéma hry

- Hra obsahuje **6 stanovišť a jedno bonusové**.
- Na každém stanovišti je právě jeden úkol.
- Stanoviště jsou očíslována od 1 a je možné je navštívit **pouze v daném pořadí**.
- Průchod hrou zobrazuje schéma níže.

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 řešení.
 - Vyřešení úkolu: **zisk 10 bodů**.
 - Nápověda k přesunu: **-2 body** z 10.
 - Nápověda k úkolu: **-5 bodů** z 10.
 - Přeskočení úkolu zobrazením správného řešení: **0 bodů**.
- **Řešením úkolu je vždy jedno smysluplné slovo** – v případě, že vám vyjde věta (např. heslem je strom), zadáváte jen slovo „strom“.

- Herní systém ignoruje jak velikost písmen v heslech, tak i případnou diakritiku.
- Pokud zadáte dvě špatná hesla po sobě, další můžete zadat až za 2 minuty.
- Úkoly spolu navzájem nesouvisí, každý je potřeba řešit samostatně.
- Ve hře používáme anglickou abecedu o 26 znacích (CH jsou 2 různá písmena).

Většinu zadání získáte elektronicky v herním systému. Některé úkoly však mohou vyžadovat i práci s touto herní brožurou. V takovém případě vás však systém upozorní. Vše ostatní, co potřebujete k vyřešení úkolu, najdete v blízkém okolí.

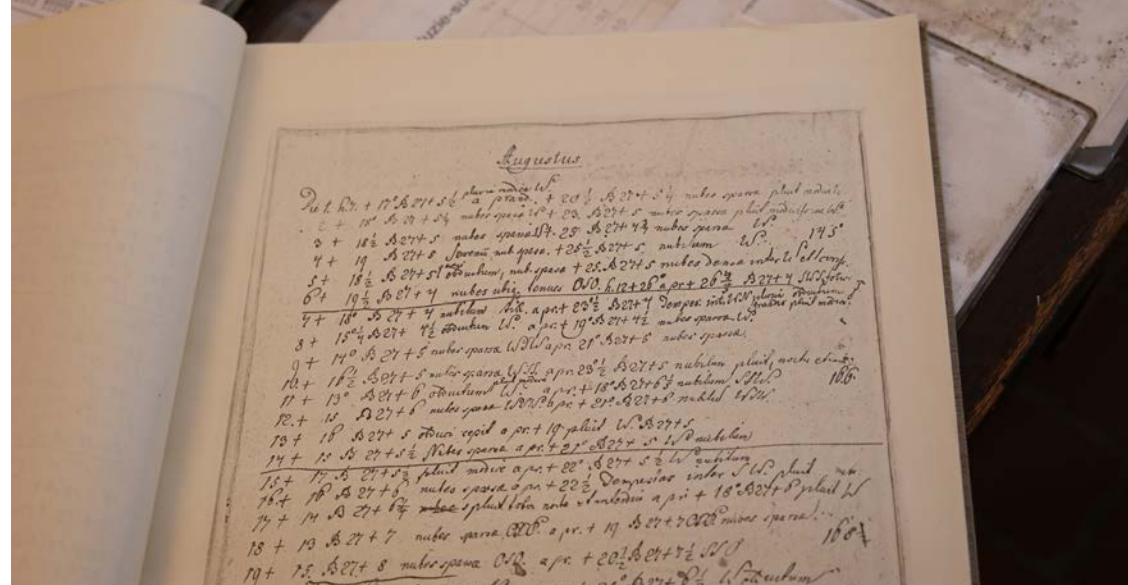
Příběh

Při přesunech a také na jednotlivých stanovištích vám bude systém po částech odhalovat příběh hry.

Text příběhu neobsahuje žádné šifry, ale informace z něj můžete při řešení jednotlivých úkolů využít.

Fair Play

Neprozrazujte prosím řešení úkolů. Je těžké si hru užít, pokud znáte dopředu řešení šifer. Zároveň vás prosíme, abyste se ke všem herním prvkům chovali ohleduplně.



Úvod do příběhu

Jirka, sympatický průvodce v pražském Klementinu, student historie a nadšenec do meteorologie, ve svém volném čase pátrá po neobjevených tajemstvích pražských budov a zákoutí.

Blížící se oslavy 250 let nepřetržitého měření teploty v Praze ho přivedly k objevu zapomenuté korespondence Josefa Steplinga (pokud nevíte, kdo to je, tak vám to hra brzy prozradí).

V nalezeném dopise se profesor Stepling věnuje jedné teorii, která předpokládá,

že se meteorologické jevy, a tedy i případné katastrofické události, opakují. Přírodní pohroma se podle jeho teorie řítí na Prahu a snad i na celou Evropu. Tedy alespoň ve hře, kterou Jirka připravil pro svou neteř a svého synovce. Pochopení významu meteorologických měření a včasných varování před rozmary počasí mohou často pomoci vyvarovat se řadě problémů.

Budete dost chytrí na to, abyste rozkryli všechna připravená tajemství?

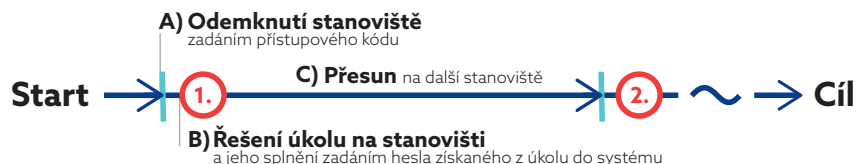
Pojďte to zkusit...

Jak začít hru

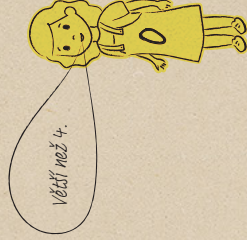
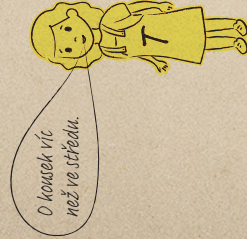
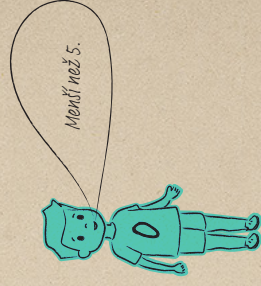
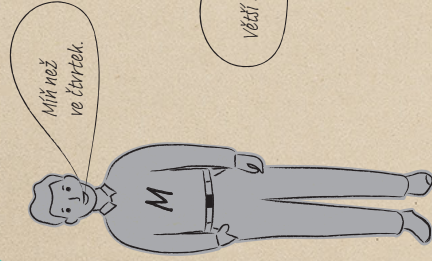
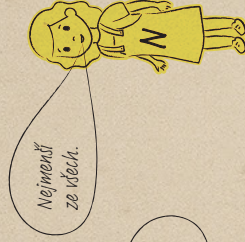
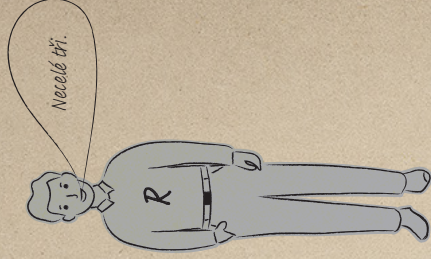
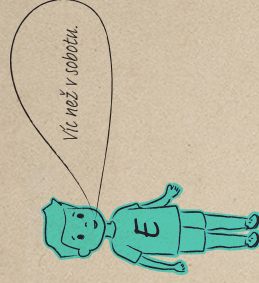
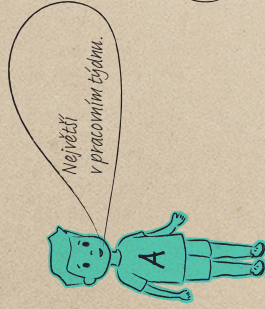
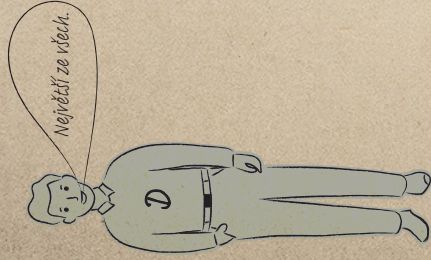
1. Přečetli jste si pravidla a rozumíte jim?
2. Přihlásili jste se do herního systému?
3. Přečetli jste si úvod do příběhu?
4. Jste na správném místě a víte, jak odstartovat hru?

Pokud jste na otázky odpověděli kladně, odemkněte první stanoviště vložení přístupového kódu **JOSEF** a zahajte tak hru.

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



Dřestě padesát let



Teploty zaznamenané během jednoho týdne v časech od 6 do 22 hodin

	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Průměrná teplota
Po	2,8	3,0	3,4	3,9	4,0	4,2	5,2	5,8	6,0	5,9	5,8	5,2	4,0	3,2	2,0	1,5	1,1	
Út	3,5	4,0	5,0	5,9	6,8	7,5	7,8	8,0	8,0	8,2	8,1	5,9	4,3	4,1	3,9	2,0	1,9	
St	1,0	1,5	2,9	3,6	4,5	5,5	6,3	7,2	7,5	7,3	7,0	5,7	4,1	3,4	2,1	0,5	0,4	
Čt	0,0	0,0	3,5	3,9	5,0	6,0	6,7	6,9	7,0	6,9	6,8	5,2	3,9	2,7	1,2	0,5	0,1	
Pá	1,2	1,5	4,5	6,0	7,2	7,9	8,5	9,6	10,5	10,1	9,3	8,6	5,4	5,2	4,4	4,0	3,8	
So	4,1	5,0	6,0	6,8	7,6	8,8	9,9	10,7	12,0	12,1	11,0	9,7	6,7	4,3	4,1	3,5	3,0	
Ne	4,2	5,0	6,2	7,1	7,8	9,0	9,3	9,8	11,0	10,6	9,2	8,0	6,0	5,6	4,0	2,5	2,2	

Kdo to kouká ze zdi?

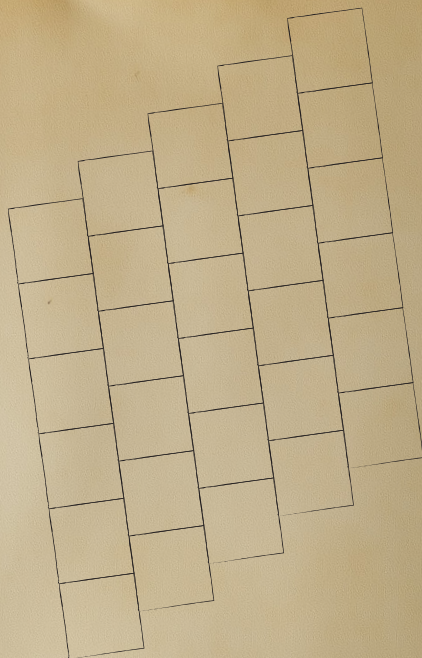
Reliéf na Karlově mostě sloužící jako vodoměrná značka

Pocit člověka v ohrožení

Při požáru i povodních jsou v pohotovosti

Opak budělosti provozovaný v posteli

Oblasti plné písku a sucha



SZ

2_

1_

Pražská Eiffelovka

6_

SV

4

8_

0_

3

2

4_

1_

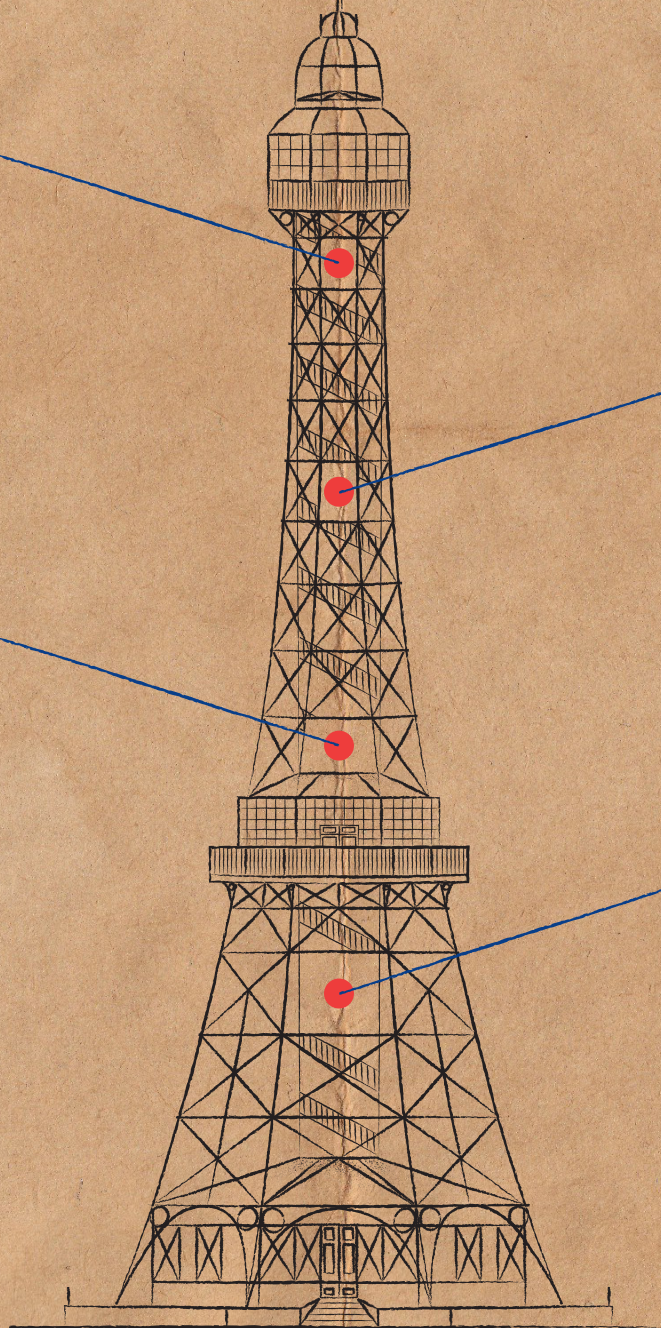
1

JZ

1_

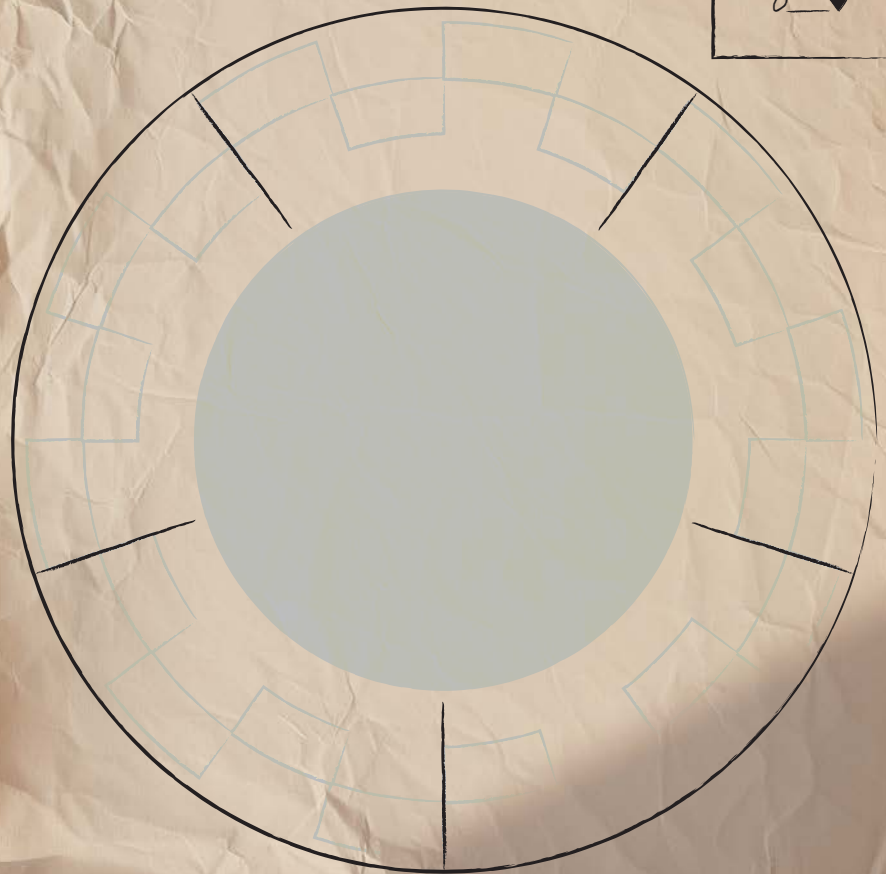
3_

JV



Podivné hodiny

80_◆
◆_20
◆_40
60_◆
50_◆
◆_20
0_◆



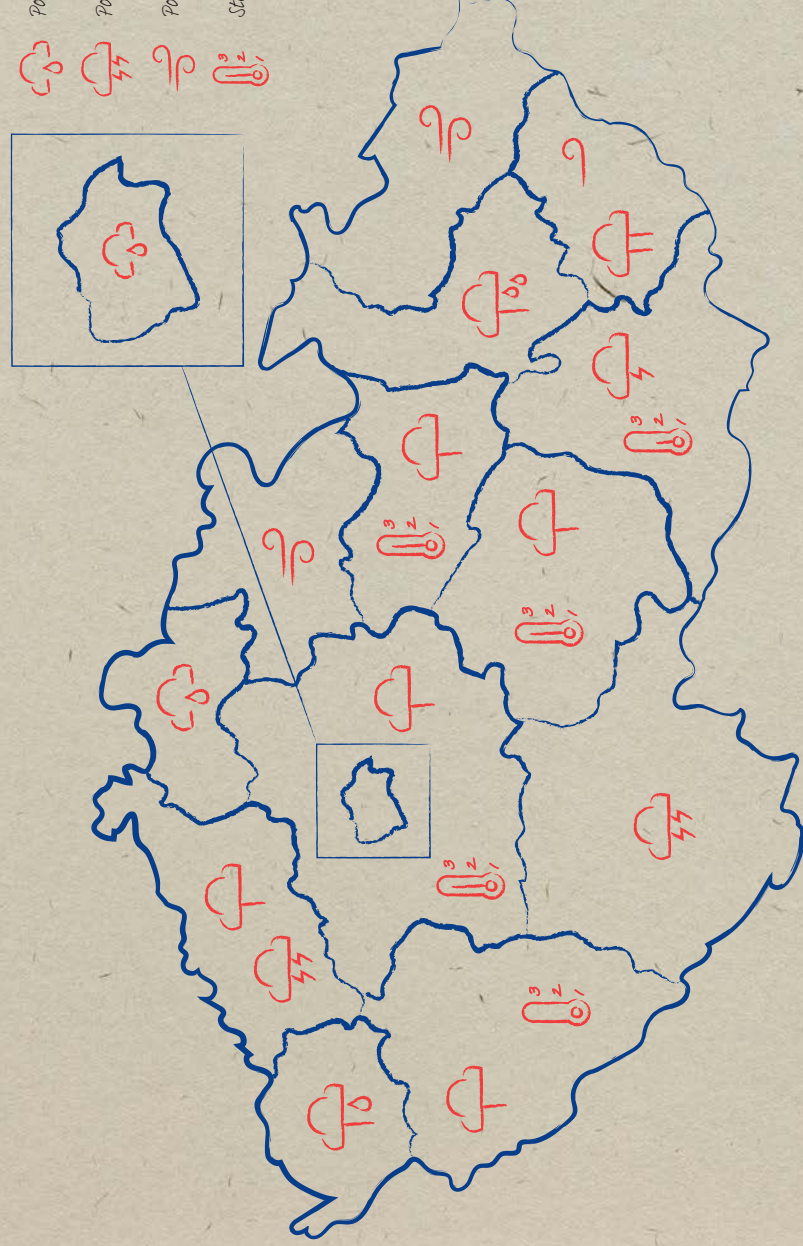
Něco je ve vzduchu

o	x	v	ý	o	x	s	o	x	i	l	s	i	ř
d	i	e	d	d	i	e	k	z	d	m	d	r	i
d	i	t	ý	u	h	a	s	u	d	z	i	a	č
u	č	ý	t	a	e	t	n	o	j	e	x	h	i
s	i	e	s	n	l	l	a	t	ý	o	o	ý	t

Pozor! Pozor!

Legenda:

-  Počet vrchů linií deště
-  Počet uzavřených oblastí vody
-  Počet silných blesků
-  Počet oblaků větru
-  Stav vodorovné hladiny vody



ČHMÚ – víc než jen předpověď počasí

Počasí sledujeme už od 18. století. Dnes se staráme i o to, aby voda nepřekvapila, vzduch byl čistý a změny klimatu nás nezaskočily.

Co všechno děláme?

- Předpovídáme počasí a varujeme před nebezpečnými jevy.
- Sledujeme řeky, hladiny podzemních vod a rizika povodní či sucha.
- Zkoumáme změny klimatu a jejich dopad na přírodu i společnost.
- Měříme čistotu ovzduší a informujeme o kvalitě vzduchu, který dýcháte.
- Shromažďujeme a analyzujeme data pro vědce, úřady i veřejnost.



Jsme tu proto, abyste měli jistotu v nejistém světě.

Až naprší a uschne – průvodce šifrovací hrou

Vydal: Český hydrometeorologický ústav

Autoři hry: tým Cryptomania s.r.o.

Fotografie: Archiv CHMÚ

I. vydání, 05/2025

<https://trails.cryptomania.cz/chmu>