

CRYPTOMANIA

Tajemství Geniálního Myslitele

průvodce šifrovací hrou

Odkryjte vztah pozoruhodného
Tomáše Garrigua Masaryka
a jeho rodiště, města Hodonína.

trails.cryptomania.cz/hodonin



Pravidla hry

1. Hra je řízena pomocí online herního systému na adrese **trails.cryptomania.cz/hodonin**
 2. K přihlášení do herního systému je potřeba zaregistrovat svůj tým na stránkách 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 Hodoníně.
- **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).

Schéma hry

- Hra obsahuje 7 stanovišť a 1 bonus.
- Stanoviště jsou očíslována od 1 a je možné je navštívit pouze v daném pořadí.
- Průchod hrou zobrazuje schéma níže.
- Bonusové stanoviště se vám zobrazí po dokončení všech stanovišť hry.

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**.

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 **nebo si to nesete s sebou**.

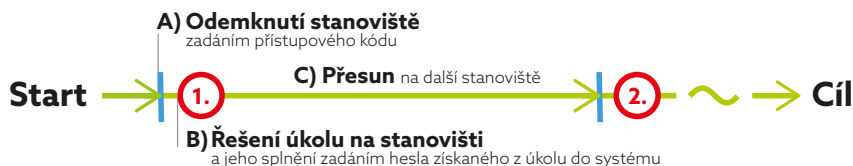
Příběh

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

Když žijete na malém městě, život běží v poklidném rytmu událostí, které se pravidelně opakují. Procházíte stejná místa, oslavujete slavné rodáky a potkáváte své sousedy, z nichž možná jednou slavní rodáci budou.

Když je vám třináct, tak hledáte dobrodružství, která lze zažít v ulicích. A pak se jednoho dne vzbudíte a zjistíte, že město je doslova pokryté plakáty s jednoduchým nápisem Tajemství Geniálního Myslitele. A hned pod ním vysvětlení. Hra plná tajemství ukrytých v ulicích našeho města.

Chce se vám hrát hned? Klidně hrajte, ale nejdřív si postavte tým.

Vezměte babičku, milovnici křížovek, ta zná vždy ta správná slova. Přizvěte strýce, který miluje knihy a zdejší knihovna mu dávno nestačí. Přiberte kámoše od sousedů.

Léta vyhrává matematické olympiády. Snad to bude stačit, aby právě váš tým došel až nakonec bludiště, připraveného ve vám dobře známých ulicích města Hodonína.

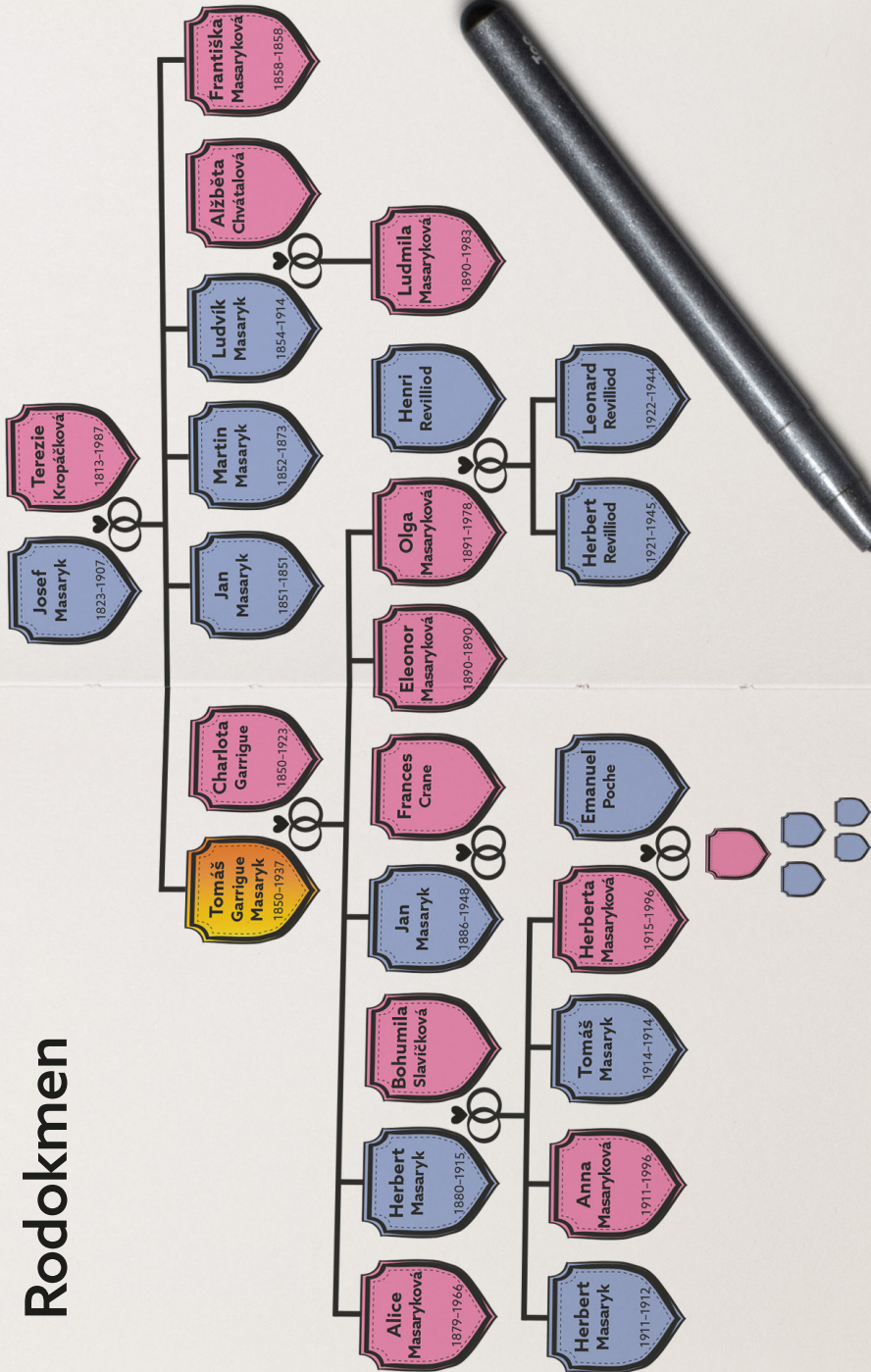
Jak začít hru

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 přístupovým kódem **PREZIDENT** a zahajte tak hru.

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

Rodokmen



Obrazy v galerii



J	O	Z	A
U	P	R	K
A			

A	L	F	O
N	S	M	U
C	H	A	



S	T	A	N
I	S	.	L
O	L	E	K



K	A	R	E
L	N	O	V
A	K		

M	A	R	T
I	N	B	E
N	K	A	



J	A	K	.
O	B	R	O
V	S	K	Y



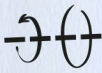
Zrádná slova



X



X



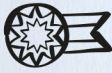
X



X



X



X




X



X




X


Osa X 


Řád X 

Bodka X 

Chudý X 

Kouřit X 


Chudý X 

Botka X 

Řád X 

Osa X 

X Kouřit 

V E T O J E X
K T K D H E T O J E X
B A O R E Z K R Z I X
L J A N S I X
R I A D 

Rodný dům

V hospodě ju každý má,
aj dyš si to nepřizná
Hledají ju v širém světě,
ve víně sa skovává. (5)

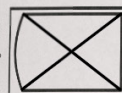
Sú apoštol od Ježíška,
fištrónu mám jak tá liška
O zkrššení sem tam nebýl,
nevěřím, šak něsu debil. (4)

Fjertušek sa milěj krátí,
pro bábu sem poslat' dal.
Na posteli vzdychá, pláče,
a já syna kudrnáče,
v náruči sem kolébal. (3)

Enem jednú za pět roků
šecí z Čech aj z Moravy
vybírajú mūdrej hlavy,
kerú pošlú do Prahy. (3)

Postavil ho gdysi tata
z vepřovice, má aj vrata,
veliký tak akorát,
dycky sa tam vracám rád. (5)

Radnice



MOUDRA NAŠEHO PREZIDENTA

„Čít ani vůle nejsou argument, chybí-li rozum.“

„Řekni mi, co čteš a já ti řeknu, kdo jsi.“

„Dobrého je v řádu světa víc, ale to zlé člověk cítí silněji.“

„Láska ukazuje člověku cíl jeho života. Rozum ukazuje prostředky, jak jej uskutečnit.“

„Život se nedá slovy dostatečně vyložit, jen žít.“

„Mravnost je poměr člověka k člověku.“

„Nebát se a nekrást.“

„Otrok nikdy a nikdy nepracuje rád a úspěšně.“

„Válka je zlo, a velké zlo; život něčestný je horší.“

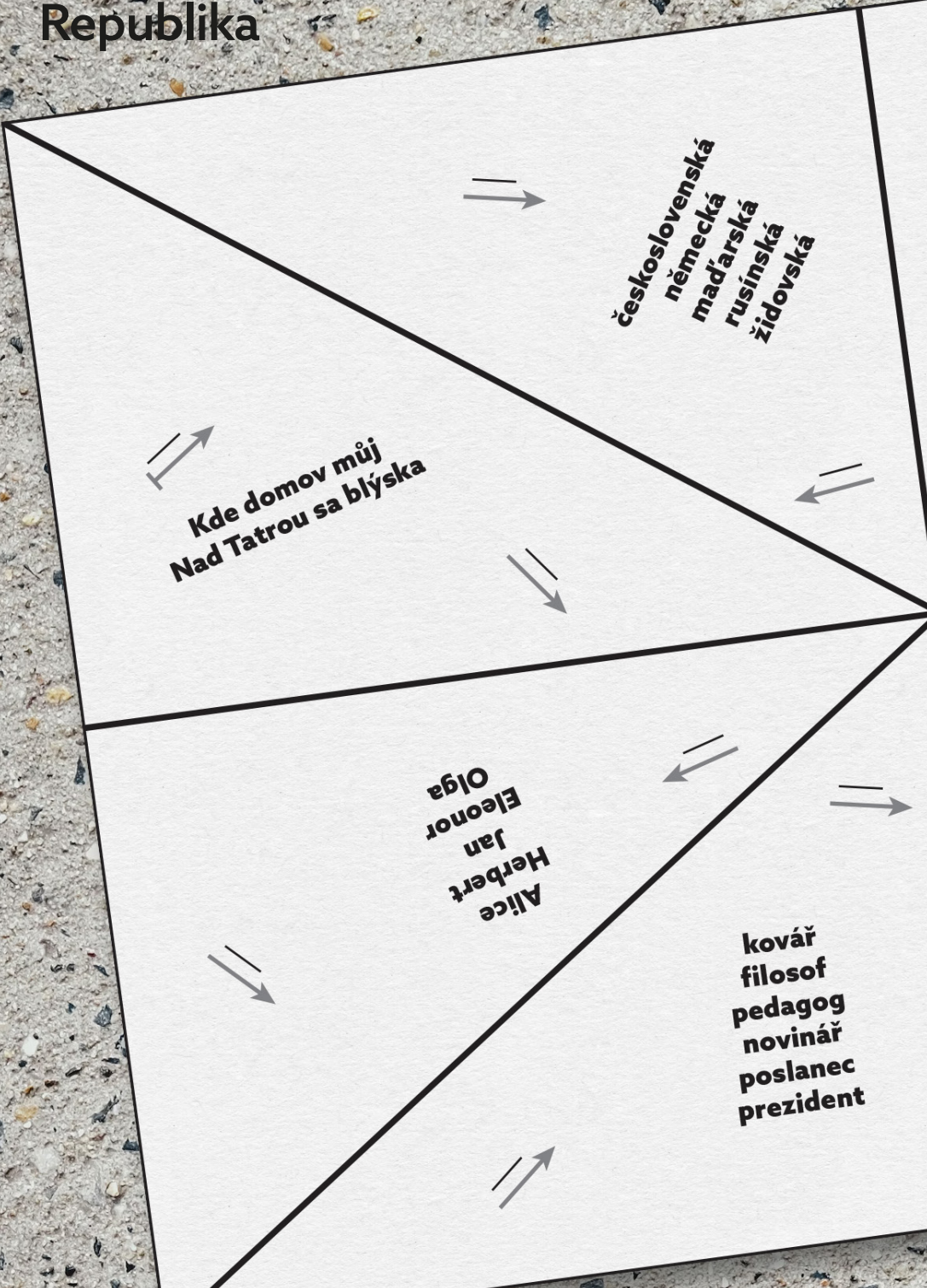
„Práce je to, co nikdo nechce dělat.“

„Tož demokracii bychom už měli, teď ještě nějaké ty demokraty.“

„Lev je lvem i v kleci, nestane se oslem.“

„Člověk mnoho vydrží, má-li cíl.“

Republika



československá
německá
maďarská
rusinská
židovská

Kde domov můj
Nad Tatrou sa blýska

Alice
Herbert
Jan
Eleonor
Olga

kovář
filosof
pedagog
novinář
poslanec
prezident

**Josef Maszarik
Terezie Kropáčková**

**agrárníci
sociální demokraté
národní socialisté
národní demokraté
lidovci**

**Podkarpatská Rus
Slovensko
Slezsko
Morava
Čechy**

Pravda vítězí



Krátký česko-slovenský slovníček

česky	slovensky	česky	slovensky
borůvka	čučoriedka	osa	osa
bota	topánka	řád	řád
chudý	chudobný	tečka	bodka
hřbitov	cintorín	topit	kúriť
hubený	chudý	velbloud	ťava
kouřit	fajčiť	větev	konár
lechťivý	štěklivý	veverka	veverička
míč	lopta	vosa	osa
nádobí	riad	želva	korytnačka

Prostor na vaše poznámky

A large grid of small plus signs (+) intended for taking notes.

Detektivní zápletka



Detektivní zápletka

Všeobecně známým faktem o TGM je jeho touha k hledání pravdy i v případech, kdy to nebylo pohodlné a kdy poukazování na nesoulad všeobecného mínění s realitou, nesouznělo s národním citěním nebo většinovým přesvědčením.

Masaryk kvůli tomu pravidelně narážel na situace, kdy byl hlavním cílem novinových článků či prudkých slov stejně tak jako letících kamenů či pěstí.

Nejznámějšími případy jsou pravděpodobně boj o pravost tzv. rukopisů a obrana falešně obviněného žida Hilsnera. Je toho ovšem o mnoho více. Nám se líbí příběh, který se více než realitě podobá filmovému scénáři.

Rakousko-Uhersko neváhalo v posledních letech své existence sáhnout k velice ošemetným metodám, jak ospravedlnit své jednání. V roce 1908 anektovalo Bosnu a Hercegovinu, a hned následující rok iniciovalo monstrózní proces, při kterém obvinilo padesát tři politických a kulturních představitelů chorvatského opozičního hnutí z velezrádného spiknutí se Srbskem proti mocnářství.

A co že s tím má společného Masaryk? Uvidíte. „Ani by mě nenapadlo zasahovat,“ říká zprvu a hned dodává: „Mně se do toho nechtělo, měl jsem jít do Záhřebu – obtíže, taková ztráta času.“ Až na naléhání jednoho ze svých bývalých studentů, a při pohledu na fotografii důkazní listiny, zjevného falsifikátu, vyrazil. Cílem bylo nejen město Záhřeb, ale i Bělehrad. Není nepřekonatelné překážky, když hrajete o důkazy nevinu.

„Rozzuřilo mě, že se velmoc může takto chovat vůči malé zemi. Zlobilo mě, že se může tak lhát,“ napsal později Masaryk. Jednal jako poslanec s rakousko-uherským vyslancem i srbským ministerským předsedou, až se mu dostal do rukou corpus delicti – padělaný dokument. Pomyslnou poslední kapkou pak byl objev dírek na tomto dokumentu, které přesně odpovídaly hřebíkům na dveřích. Kde jinde než na rakouském velvyslanectví – byl zde připevněn, aby jej mohli fotografovat.

Po tomto jasném hmatatelném důkazu museli být obžalovaní osvobozeni.

Díky tomu Masaryk viděl, k jakým praktikám je Rakousko-Uhersko schopno sáhnout. A začínal tušit, že pouhá autonomie v rámci velké federace nebude pro Čechy dostačujícím řešením.

Vydejte se za kulturou, sportem, relaxovat či po stopách historie

Město Hodonín nabízí širokou řadu lákadel pro váš volný čas. Poznejte město samotné, jeho historii, ochutnejte výborné jídlo a pití, zažijte zdejší zvyky i tradice.

Poznejte Hodonín – pěšky, na kole i lodí!

Co byste neměli minout:

- radnici ve stylu norimberské secese s vyhlídkovou věží
- naučnou stezku „Po stopách TGM“
- barokní kostel sv. Vavřince
- Denní lázně – léčebně relaxační centrum Bliss Day Spa Hodonín
- Muzeum naftového dobývání a geologie
- Masarykovo muzeum v Hodoníně
- Zoologickou zahradu Hodonín
- Galerii výtvarného umění v Hodoníně
- přístav nabízející plavby lodí po řece Moravě
- letní koupaliště



Tajemství Geniálního Myslitele – průvodce šifrovací hrou

Vydalo: město Hodonín

Texty: tým Cryptomania s.r.o.

Fotografie: m-ARK Marketing a reklama s. r. o.

I. vydání, 06/2023

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

www.cryptomania.cz