



**V NOVÉM
SÁLE
TO
KONEČNĚ
ROZBALÍM
VÁŠ
JANÁČEK**

TRAILS.CRYPTOMANIA.CZ/JKC

BRNO, CO NENÍ, JE TADY

Právě držíte v ruce herní brožuru k druhému kolu hry, která je.

Nejsme jasnovidci, ale vaši první otázku si troufneme odhadnout. Pokud se ptáte, co je to „**Brno, co není**“, ptáte se dobře. **Brno, co není, jsou všechny ty projekty na nové silnice, nábřeží, bazény a stadiony, které jednoho dne budou zpříjemňovat život nám všem.** Některé jsou zatím jen v něčí hlavě, jiné se už připravují a pár z nich dokonce již spatřilo světlo světa. Většina z nás však nemá o těchto důležitých projektech ani páru – dokud se nepřestřihne páska, pro Brňáky jako by vlastně ani nebyly.

Ale ony jsou! A pokud je chcete poznat, koukněte se na web kopemezabrno.cz nebo se s námi vydejte do hry „**Brno, co není**“. Slibujeme, že pár vybraných projektů poznáte doslova na vlastní kůži.

Jak funguje hra Brno, co není?

Hra je složena ze čtyř kol, ve kterých na vás čekají připravené trasy se šiframi a logickými úlohami. Přehled všech čtyř kol najdete na stránkách trails.cryptomania.cz

Hra je určena pro týmy 2–5 hráčů, kteří se musí nejdříve na webových stránkách hry zaregistrovat. Obtížností míříme na dospělé, ale děti starší 10 let se jistě zvládnou zapojit také (minimálně do dílčích částí úkolů).

O čem je druhé kolo?

Dost možná už se vám v prvním kole naší hry podařilo rozetnout Šoférův gordický uzel na Plotní (pokud ne, tak si tuhle „šifrovačku“ rozhodně nenechte ujít). Ale teď vás čeká něco z úplně jiného soudku. Pojdte se s námi vydat po stopách Leoše Janáčka. **Třeba s jeho pomocí rozklíčujete, co pomalu ale jistě roste za hotelem Slavia. A nejsou to jen nové garáže!**

JAK HRÁT?

Základem všeho je mít zaregistrovaný tým.

To můžete lehce udělat na adrese

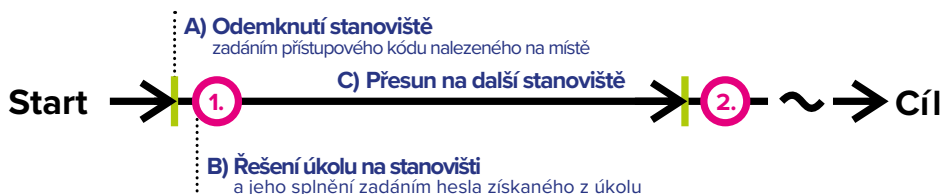
trails.cryptomania.cz/jkc

Dále ke hře budete potřebovat nabitý chytrý telefon s připojením na internet, tuto brožuru a tužku.

A jak začít? Podívejte se, kde dané kolo hry začíná – tuto informaci najdete na stránkách hry. **Dorazte na místo** a najděte nálepku s logem hry (čtverec, 10x10 cm) a přes chytrý telefon se přihlaste do hry. Po přihlášení se vám objeví možnost začít hru a vstoupit do herního systému. Všechny další informace najdete v něm a také do něj budete zadávat všechna hesla, která během hry získáte.

Stanoviště

První kolo hry obsahuje **4 stanoviště**. Stanoviště jsou očíslována od 1 do 4 a je možné je navštívit **pouze postupně**. Průchod hrou zobrazuje schéma níže.



Úkoly

Za vyřešení úkolů na stanovištích získáváte body. Počet získaných bodů se liší podle toho, zda jste úkol vyřešili bez pomoci, vzali si v herním systému nápovědu, či jste si požádali o řešení.

— Vyřešení úkolu: **+25 bodů**

— Vyřešení úkolu s nápovědou: **+15 bodů**

— Přeskočení stanoviště zobrazením správného řešení: **0 bodů**

Řešením úkolu je vždy **jednoslovné smyslučné heslo** – v případě, že vám vyjde věta (např. „Heslem je Brno.“), zadáváte jen slovo „Brno“. Pokud zadáte dvě špatná hesla po sobě, další můžete zadat až za 2 minuty. Úkoly spolu vzájemně nesouvisí, každý je potřeba řešit samostatně.

Většinu zadání získáte **elektronicky v herním systému**, některé úkoly však mohou vyžadovat i práci s touto brožurkou či dalšími herními materiály. V takovém případě vás však systém upozorní. Vše ostatní, co potřebujete k vyřešení úkolu, najdete v blízkém okolí nebo si to nesete s sebou.

Informace o projektech

Na jednotlivých stanovištích vám bude systém odhalovat detaily o projektu Janáčkova Kulturního centra. Tento text 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 dopředu znáte řešení šifer. Zároveň vás prosíme, abyste se ke všem herním prvkům chovali ohleduplně. Děkujeme.

PODKLADY K ŠIFŘE 1

The image shows a worksheet template for a cipher exercise. At the top, there is a blue rectangular frame containing ten teardrop-shaped icons arranged in a single row. Below this frame is a large grid of 10 columns and 12 rows, outlined in pink. The grid is intended for writing the results of the cipher exercise.

PODKLADY K ŠIFŘE 2



47

6

230

4

4

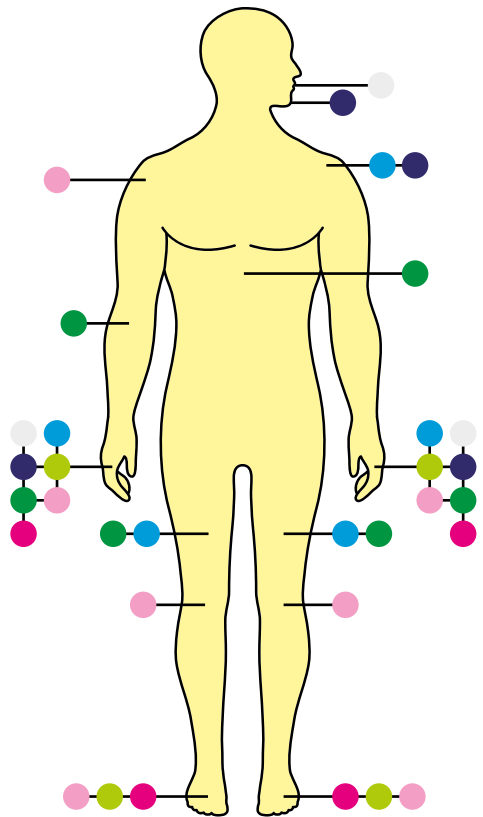
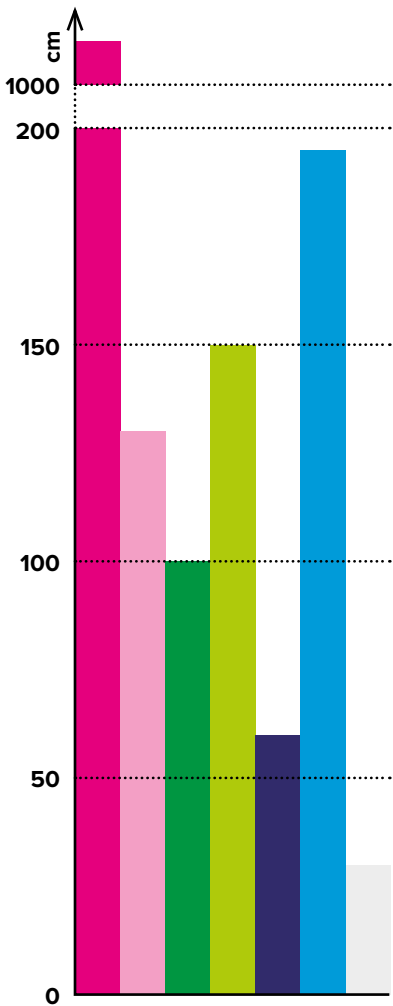
• • •

10

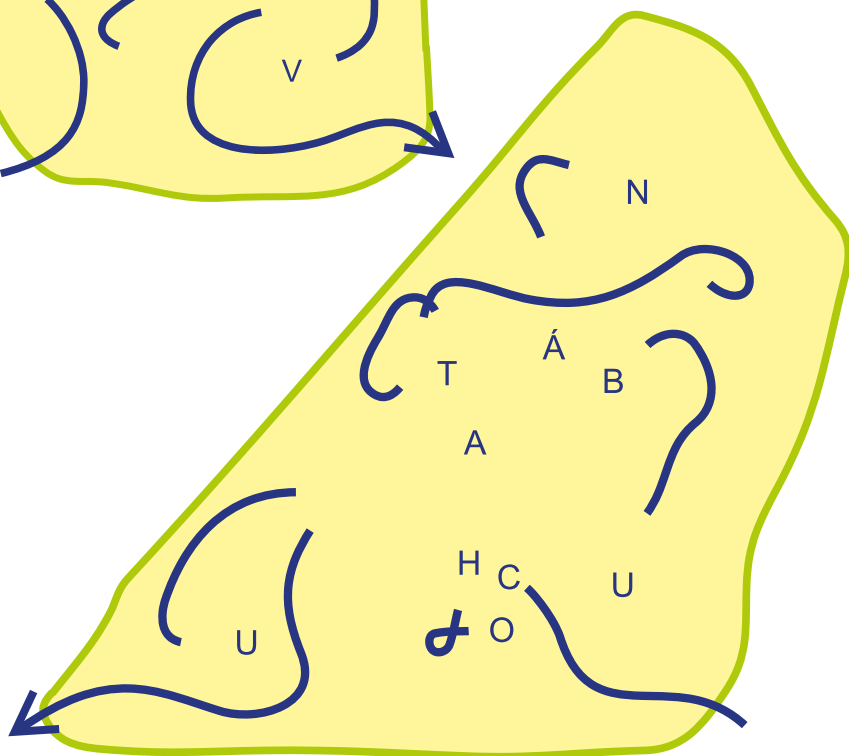
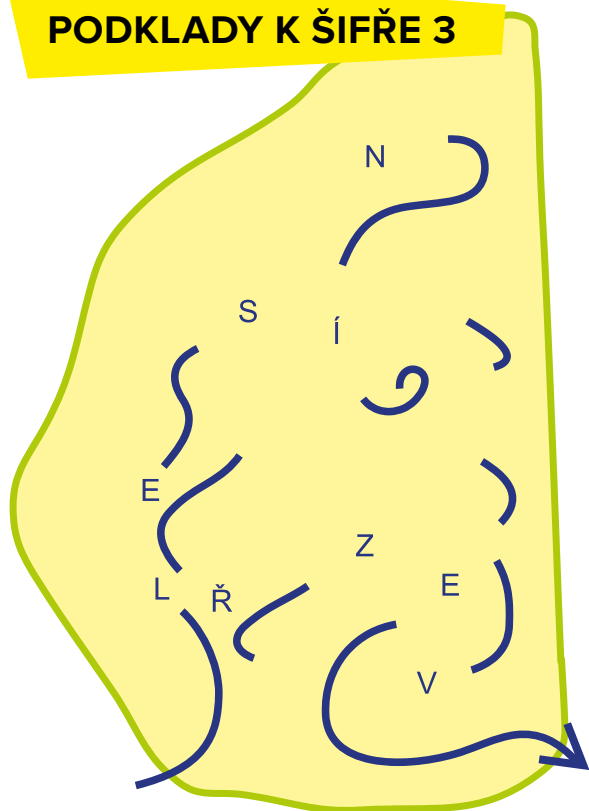


stovky

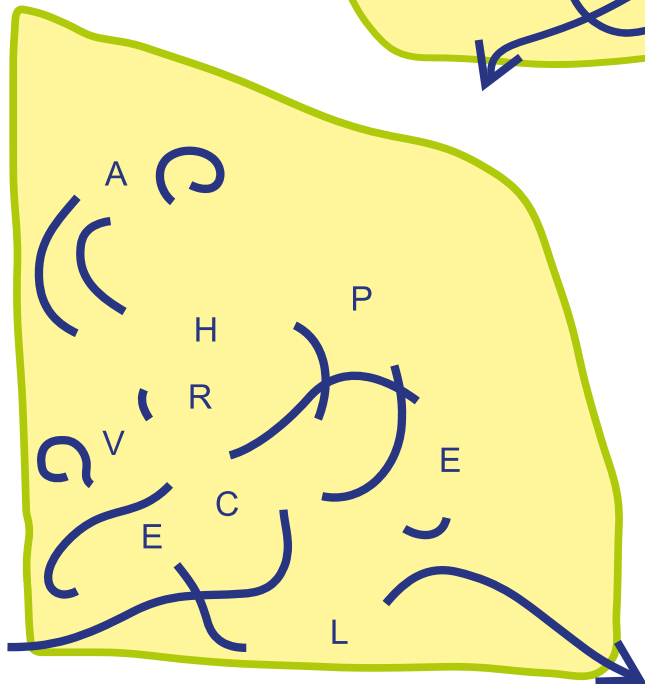
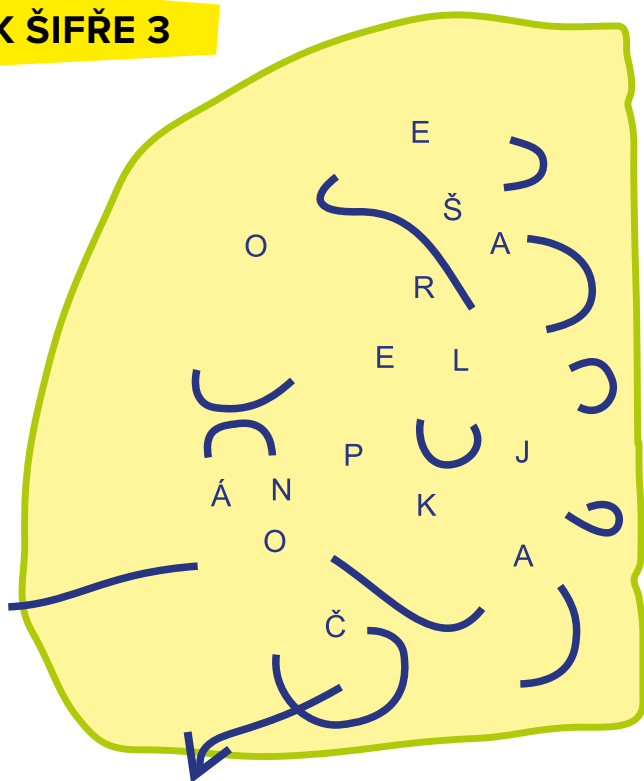
88



PODKLADY K ŠIFŘE 3



PODKLADY K ŠIFŘE 3



KONTAKT

Magistrát města Brna, Dominikánské nám. 196/1, 601 67 Brno

ticbrno.cz