

Návod k použití Krůnigmy (neobsahuje žádné šifry)

Milí hráči,

stejně jako v minulých ročnících, i letos ke zdárnému absolvování hry budete potřebovat herní artefakt. Pojmenovali jsme jej "Krůnigma", protože jeho konstrukce je volně inspirovaná známým šifrovacím strojem Enigma. I přes značné podobnosti se ale nejedná o přesnou papírovou podobu Enigmy, tedy i při použití se ve vlastním zájmu řiďte níže uvedeným návodem.

Krůnigmu používejte:

- k luštění šifer
- když jste téměř mrtví
- k dokončení Krůty

Krůnigmu nepoužívejte:

- k porovnávání s chudou příbuznou Enigmou
- k vysmívání se Krútám a Krůtám
- na podpal v kamnech (leda byste měli kamna s sebou a byla opravdu zima)

Krůnigma má tyto části (kromě transpoziční mřížky jsou obsaženy v tomto pdf):

- transpoziční mřížka (obdržíte na hře)
- vnější kotouček, střední kotouček, vnitřní kotouček
- odrážec (deflektor)
- stroj (podklad)

Doporučujeme si Krůnigmu připravit již před hrou. Všechny části vytiskněte na tvrdý papír, jediný požadavek je ten, aby šířka prostoru pro transpoziční mřížku (obdélník vymezený body H a D) byla 175 mm. Mřížku obdržíte až na startu a bude mít právě tento rozměr. Na většině tiskáren by mělo stačit vytisknout pdf bez jakýchkoliv úprav.

Postup při dešifrování Krůnigmou:

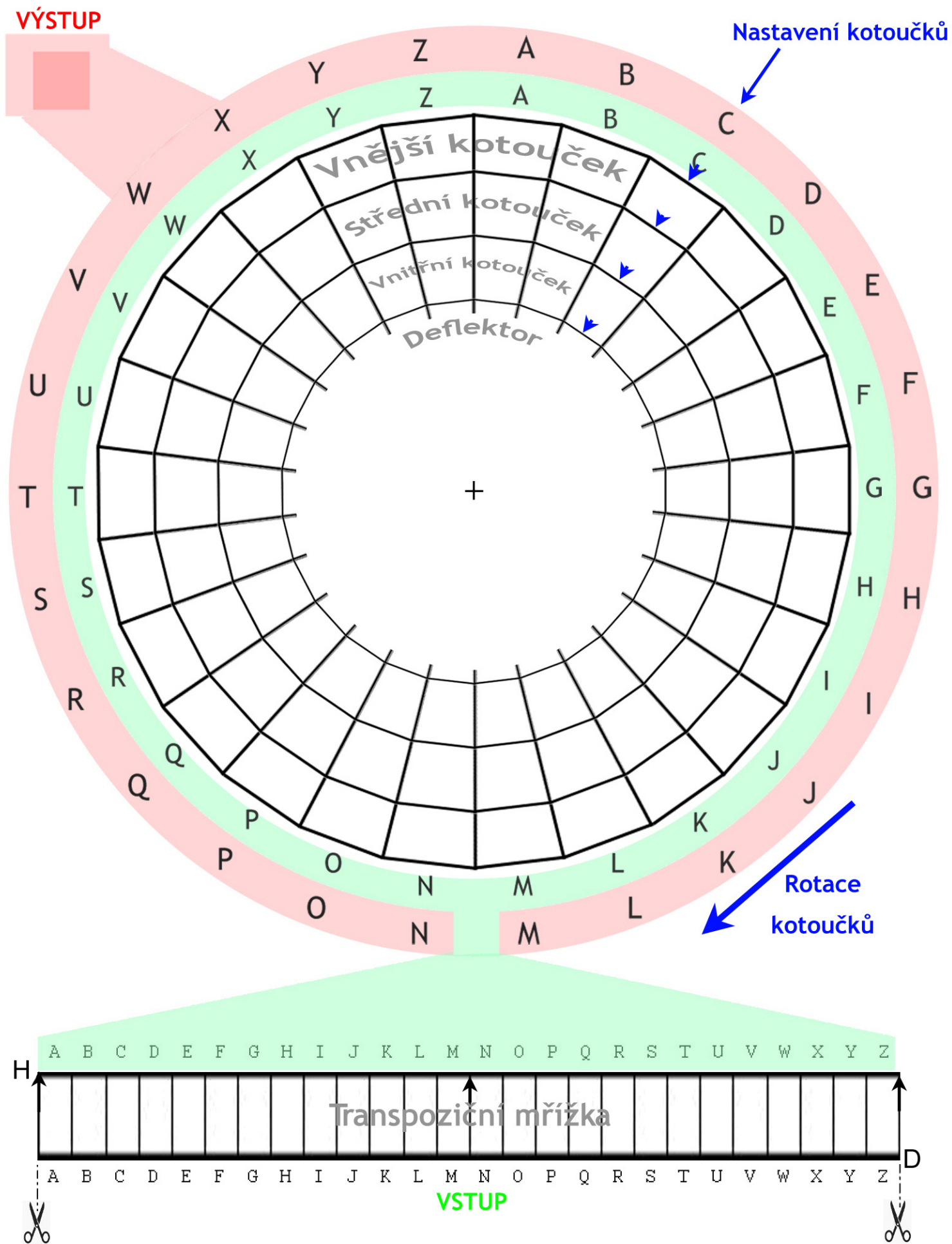
1. Složte stroj. Na podklad položte vnější, střední a vnitřní kotouček a následně deflektor. Doporučujeme části spojit ve vyznačeném středu průchodkou, s kotoučky bude potřeba často otáčet. Do vyznačeného prostoru vložte transpoziční mřížku, kterou obdržíte na hře. Proužek s mřížkou vložte tak, aby písmeno H bylo u písmene H a písmeno D bylo u písmene D.
2. Nastavte kotoučky a odrážec do správné polohy (písmena jednotlivých kotoučků na startovní pozici – modrá šipka). Polohu kotoučků určuje to, co CHCETE číst. Např.: pokud CHCETE dekodovat DEAD, nastavte od největšího kotoučku D, E, A, a odrážec na D. Pokud CHCETE obdržet PIVO, nastavte kotoučky od největšího na P, I, V, a deflektor na O.
3. Vezměte písmeno zašifrovaného textu (nutno brát postupně jedno po druhém) jako vstup (zelená část stroje).
4. Od něj projdete transpoziční mřížkou na jiné písmeno, toto vyhledáte v zeleném kruhu a budete sledovat černou čáru přes vnější, střední a vnitřní kotouček, odrážec, zpět přes vnitřní, střední a vnější kotouček a přečtete písmeno v červeném kruhu, u něhož skončíte.
5. Posunete kotoučky – každý o jednu pozici ve směru chodu hodinových ručiček i s tím, co leží na něm. Tedy vnější kotouček o jednu pozici, střední bude posunut o dvě pozice vůči podkladu, vnitřní kotouček o tři pozice a odrážec o čtyři pozice vůči podkladu.
6. Postupujte znovu od kroku 3 s následujícím písmenem zašifrovaného textu

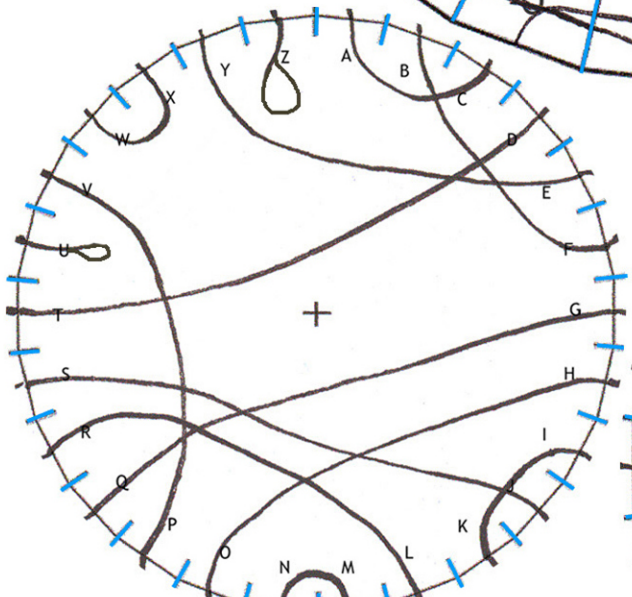
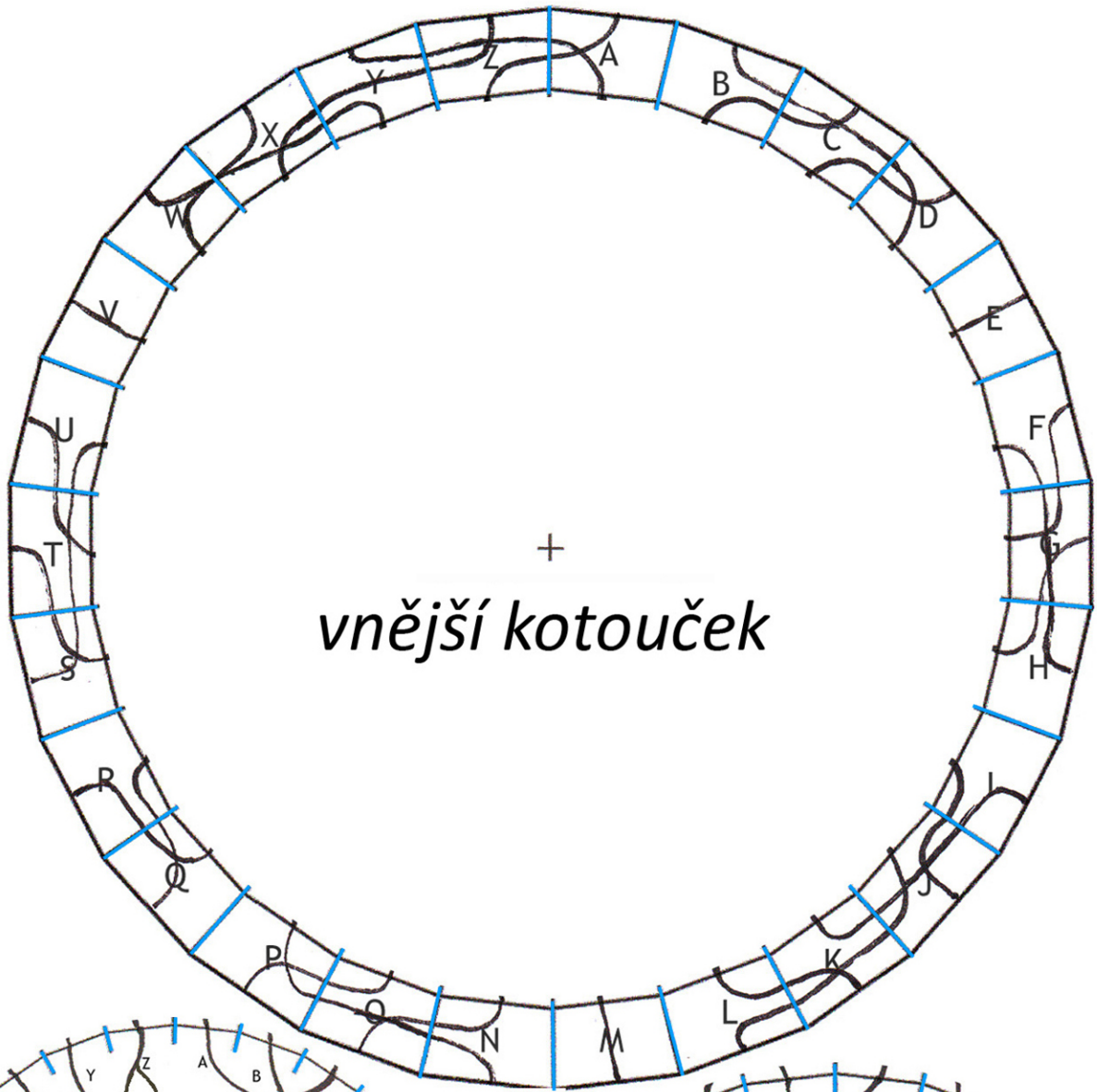
Pro otestování práce s Krůnigmou si můžete vyzkoušet přeložit následující text (nyní bez transpoziční mřížky):

- Chcete udělat TEST, a přečíst zprávu: BYPASCDDXXMPTBUZIRH
- Pokud Vám ani při nejlepších snaze nevyjde smysluplný text, děláte něco špatně.

Hodně štěstí na hře a nekončící zábavu s krutým artefaktem Vám přejí organizátoři Pája, Ricc, Ondra a Jura.

Krůnigma





deflektor

