



Semináře	Čeká vás celkem <b>9 kryptografických seminářů JUČ</b> , které mohou být odstartovány <b>kdykoliv</b> během dne a trvají až do startu příštího semináře.		
Start	Kryptografický seminář začíná tím, že se na této nástěnce <b>objeví 4 obálky</b> se zadáním. Smíte si vzít pouze obálku označenou <b>barvou vaší družiny</b> . Každá obálka obsahuje celkem <b>čtyři různé šifry</b> seřazené od nejjednodušší po nejsložitější:		
Morse	1/ Morse 2/ Sudoku 3/ Malá šifra 4/ Velká šifra		
Sudoku	Šifry nemusíte luštit ve stanoveném pořadí. Z družiny může luštit kdokoliv; pravděpodobnost úspěchu ale zvýšíte, pokud si úkoly v družině <b>rozdělíte!</b>		
Malá šifra	Morse je, jak již název „malounko“ napovídá, vždy <b>určitou formou morseovky</b> . To nicméně neznamená, že by morseovka nemohla být přítomna i v dalších typech šifer ;)		
Velká šifra	Jde o <b>klasické sudoku</b> . Kdo nezná, tak jde o to, doplnit chybějící čísla 1 až 9 v předem dané, zčásti vyplněné tabulce. Tabulka je rozdělena na $9 \times 9$ polí, která jsou seskupena do 9 čtverců ( $3 \times 3$ ). K předem vyplněným číslům je třeba doplnit další čísla tak, aby platilo, že v každém řádku, v každém sloupci a v každém z devíti čtverců jsou použita vždy všechna čísla 1 až 9, ovšem každé číslo jen jednou. Čísla se nesmí opakovat v žádném sloupci, řadě ani malém čtverci.		
Cíl	Malé šifry slouží k procvičení <b>šifer</b> , které byste už měli znát! Nehleďte v nich nic složitého :)		
Dobré tipy	Velké šifry jsou <b>šifry nové</b> , k jejichž rozlousknutí budete potřebovat uplatnit vlastní znalosti, představivost a invenci. Obvykle ale i ony stojí na určitých známých, předem předvídatelných principech. Zbytečně netipujte, když jdete správným směrem, jednoznačně to poznáte.		
	Z <b>každé</b> šifry vám ve finále musí vyjít <b>třímístný číselný kód</b> . Tento kód pasuje k <b>visacímu zámečku</b> označenému číslem šifry 1-2-3-4. Ve hře jsou tedy celkem <b>čtyři</b> visací zámečky, které hlídá <b>drsoň chřestíč</b> , jež je umístěn na nějakém známém či neznámém místě. <b>Kdykoliv</b> se vám podaří rozlousknout šifru, běžte k drsoňovi, zadejte kód na zámečku označeném příslušným číslem a <b>zámeček doneste Ryntyntýně!</b>		
	Na každou šifru máte právě <b>jeden pokus (!)</b> Pokud drsoň příslušný zámeček nemá, znamená to, že vás už někdo předběhl. Nevadí, běžte a <b>řekněte Ryntyntýně</b> aspoň vyluštěný <b>kód</b> .		
	Ryntyntýna po vás současně vždy bude chtít, abyste jí <b>ukázali</b> , jak jste šifru luštili. Kdo donese zámeček, získá <b>4 kolečka</b> . Další družiny dostanou <b>3, 2 respektive 1 kolečko</b> dle pořadí, v jakém sdělí správný kód.		
	V průběhu jednoho kryptografického semináře tedy může družina nasbírat <b>celkem až 16 bodů (!)</b> Zda šifrujeme s písmenem „ch“ či bez, poznáte podle označení ( <b>ch</b> ) v záhlaví šifry. <b>Hlavička</b> není součástí		
	šifry, nicméně může (ale nemusí) napovědět. Kódy se mohou <b>opakovat</b> . Nezapomeňte, že čísla a písmena abecedy jsou vzájemně <b>převoditelná (A=1, 1=A)</b> . Někdy po vás bude vyžadována tzv. <b>ciferace</b> (cif.). Jde o početní operaci, kdy sčítáte číslice v čísle tak dlouhou, až vám vyjde jednomístné číslo od jedné do devíti, např. $456 = 4+5+6 = 15 = 1+5 = 6$ . Pokud tomu tak bude, bude to v zadání šifry napsáno.		

