

A close-up photograph of a wooden box containing several green and blue game pieces. In the background, a person's hands are visible, using a wooden peg to assemble a wooden structure. The text is overlaid on the image.

Nabídka her Cryptomania
pro školy a neziskové
organizace

Co jsou to šifrovací hry na doma (on-line šifrovací hry)

Šifrovací hry na doma jsou napínavá dobrodružství poskládaná z šifer a logických úkolů. Můžete je prožít kdykoliv a kdekoliv, kde se připojíte k internetu. Každá z her nabízí několik hodin intenzivní zábavy plných objevování skrytých principů, důmyslných souvislostí i spolupráce s ostatními členy týmu (buď společně nebo na dálku každý u svého počítače).

Nebude to snadné! K úspěšnému dokončení potřebujete jen trošku kreativity, představivosti a vytrvalosti. Hodí se kapka selského rozumu i pár dobrých nápadů navíc.

Znalosti? Vědomosti? Možná, ale nic co byste nedali dohromady.

Originální příběh? Určitě nebude chybět. Tvoří důležitou součást hry.

Více o šifrách si můžete přečíst v příloze této nabídky.



Nabídka on-line her Cryptomania

V rámci speciální a časově omezené akce vám nabízíme možnost zakoupit pro potřeby vaší neziskové organizace či školy **on-line šifrovací hry se speciální cenou**.

Cryptomania s.r.o. si vyhrazuje právo tuto slevovou akci kdykoliv ukončit nebo omezit počet her, které je možné zakoupit jedním subjektem.

Hry jsou vhodné především pro **týmy složené z dětí a dospělých**. Pro samotné týmy dětí jsou hry většinou příliš těžké.

Pro děti **od 10 let** jsou vhodné především hry **Sedm klíčů** a **Ve stínu černé vrány**.

Děti **od 12 let** se mohou úspěšně zapojit do řešení hry **Obrazy Josefa Tempníka** nebo **Záhada pražských Amazonek**.

Středoškoláci mohou navíc úspěšně vyřešit i hru **Loupež po telefonu**.

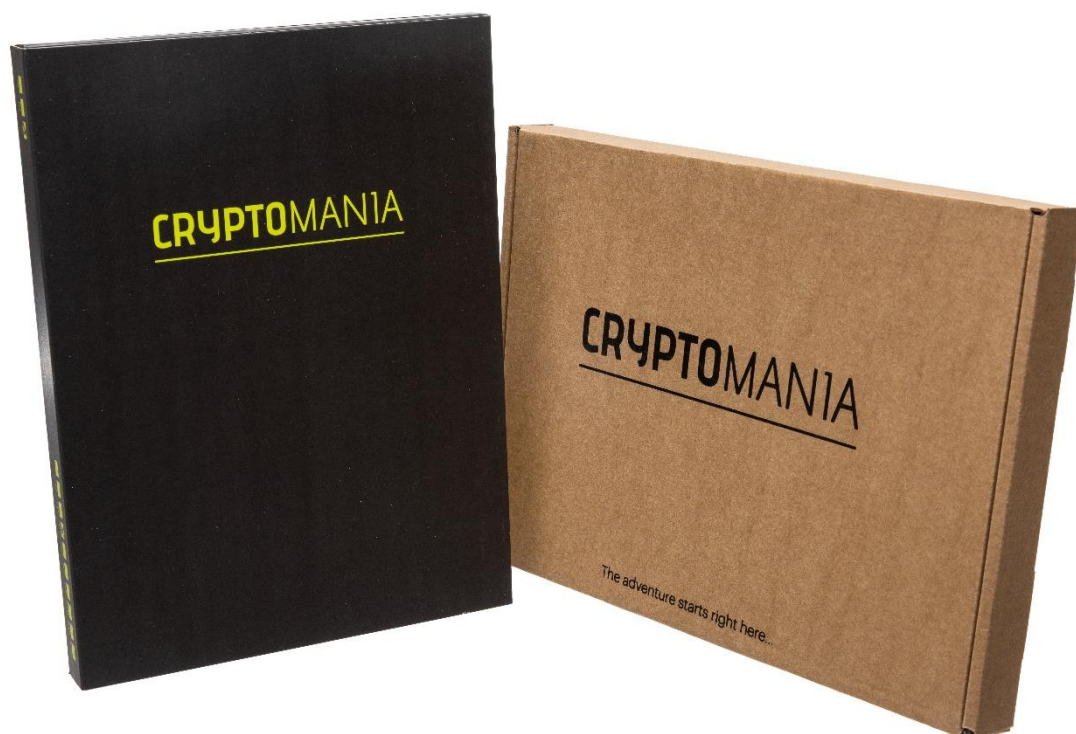
Hry před Před pikolou za pikolou a Příběh Enigmy doporučujeme pro jejich obtížnost pouze jako výzvu pro týmy dospělých.

Více informací o jednotlivých hrách naleznete na [webových stránkách her na doma](#).

Jak hry fungují

Před nákupem doporučujeme vyzkoušet ukázkovou **hru zdarma Dopis bez adresy**.

Všechny hry jsou řízeny webovým herním systémem, ke kterému se mohou jednotliví členové týmu přihlásit od svých počítačů. Herní systém ukazuje zadání úkolů, přijímá správná řešení (hesla, která jsou



výsledkem jednotlivých úkolů) a nabízí možnost vzít si nápovědu nebo úkol přeskočit, tedy vzít si řešení.

Během hry budete tedy získávat informace z herního systému a mimo něj komunikovat zvoleným způsobem (Google Meet, MS Teams, Zoom apod.). Hru lze samozřejmě hrát také společně na jednom místě u jednoho počítače.

Kromě webového herního systému využijete také **materiály**, které budete mít k dispozici **k vytištění** (v případě nákupu emailem) **nebo v pěkné Cryptomania herní krabici** (v případě doručení poštou).

Podmínky využití slevy

Škola či organizace se nákupem hry za speciální cenu v rámci této akce zavazuje zveřejnit na svých webových stránkách, sociálních sítích či jiným vhodným způsobem krátkou zprávu (reportáž) o odehrání hry Cryptomania, a to včetně odkazu na webové stránky <https://trails.cryptomania.cz/hry-na-doma/>

Jak objednat hry pro vaši organizaci:

1. Napište email na hrcir@cryptomania.cz s těmito informacemi:
 - Druh a počet her
 - Jméno kontaktní osoby a tel. číslo
 - Faturační údaje vaší organizace
 - Formu doručení emailem/poštou (adresu pro doručení)
2. hradte fakturu, hry vám obratem doručíme.



Ceník her

Předmět	Cena s DPH
Záhada pražských Amazonek – pouze zaslání emailem Hra je běžně neprodejná a je nabízena pouze v rámci speciálních akcí.	190 Kč/tým
Ostatní on-line hry Cryptomania – zaslání emailem Původní cena hry 650 Kč (sleva 40%)	390 Kč/tým
Ostatní on-line hry Cryptomania – zaslání poštou Původní cena hry 650 Kč (sleva 40%)	440 Kč/tým

V ceně není zahrnuto poštovné



Příloha 1) Proč šifry a logické úkoly?

Jedná se o logické úkoly, které jsou otestovány a nastaveny tak, aby při týmovém řešení byly zvládnutelné i lidmi bez předchozí šifrovací zkušenosti. Princip našich šifer nevyžaduje znalost žádných specifických kódovacích technik – vše co je potřeba je schopnost kreativního řešení problémů. **Šifry jsou zároveň výzvou, tzn. je potřeba se s nimi chvíli „trápit“, než prozradí heslo, které se v nich ukrývá.** Každou sadu šifer vytváříme tak, aby dostali příležitost jednotliví členové týmu s různými zkušenostmi a různými pohledy na řešení problému. Důležitá je trpělivost, občas až trochu zarputilost k překonávání drobných neúspěchů, týmová kreativita a schopnost podívat se na problém z jiného úhlu a nejet stále jen v zajetých kolejích.

K plnění úkolů je nutná spolupráce členů týmu, čímž dochází k jejich vzájemnému seznámení a poznání v nezvyklých situacích.

A jak taková šifra vlastně vypadá? Nepředvídatelně. **Často se ukrývá v textu či obrázcích, jindy uvnitř či na povrchu fyzického předmětu, v případě terénních her se také může objevit až po průzkumu fasády domu, sochy, panoramatu města nebo v nádherně vykládané rozetě starobylého kostela.** Každopádně v sobě obsahuje prvky, které ukazují cestu k odhalení jejího principu a objevení zašifrovaného hesla. **Šifra má jednoznačné řešení a jeho objevení je často doprovázené nadšením a chutí doběhnout k dalšímu úkolu dobrodružné trasy.** A to i přesto, že se jedná především o dobrodružství ve vlastní hlavě.

