REGOLAMENTO E PUNTEGGIO

QUANDO: Inizio – venerdì ore 20:00 / Fine – domenica ore 15:00

DOVE: per tutto il territorio di Busseto destinato alle Olimpiadi Verdiane.

CONCORRENTI SQUADRA: tutta la Squadra.

SCOPO DEL GIOCO:

Lo scopo di questo gioco è individuare una persona in incognito che si aggira per le Olimpiadi Verdiane. Tale persona è il **Target**.
Ogni squadra ha il suo Target di cui occuparsi.
Per capire chi è il proprio Target è necessario raccogliere 5 **Dettagli** che permetteranno di individuarlo univocamente.
Per ottenere un Dettaglio bisogna risolvere un **Enigma**.
Una volta individuato il proprio Target, si otterrà un'informazione utile per poter scoprire l' **Enigma Finale**.
Al termine del gioco va consegnata la **Scheda Soluzione** che ogni squadra ha con sé. Grazie alle risposte riportate in questa scheda si potranno ottenere punti.

PUNTEGGI E PREMIO SFINGE:

- Per ognuna delle Soluzioni da 1 a 5 riportate correttamente sulla Scheda Soluzione si potranno ottenere **2 Punti**.
- La **Soluzione Finale**, ovvero la soluzione dell'Enigma Finale, **vale 5 Punti**.
- Inoltre, la squadra più veloce a risolvere l'Enigma Finale potrà ricevere il **Sigillo di Olimpio Vertz**, l'oggetto necessario per poter ottenere **il Premio Sfinge.**
- **Per ottenere punti è indispensabile consegnare la Scheda Soluzione entro l'orario di chiusura del gioco** (15:00 di domenica) presso l'Info Point in Piazza Verdi
- Schede **consegnate in ritardo**, **senza Nome Squadra o illeggibili** saranno considerate nulle (**0 Punti**)

Altri dettagli relativi all'Enigma Finale e al Sigillo vi saranno rivelati durante il gioco stesso.

PENALITA': qualora alcuni atleti impedissero il regolare svolgimento del gioco (in particolare: ostacolando altre squadre con qualunque mezzo o modalità, o tentando di aggirare le regole utilizzando mezzi non leciti - come accesso a contenuti del sito non tramite i link forniti), la

loro squadra di appartenenza potrà subire fino a **50 punti di penalità in Classifica Generale** ed essere esclusa dal Riddle Game. A carattere generale, si faccia sempre riferimento a quanto riportato nel Regolamento alla voce “Comportamenti Generali”.

Una piccola nota - alla luce di alcuni episodi dell'anno scorso: se vi state arrovellando su un enigma e pensate che la risoluzione di tale enigma passi attraverso il compiere un'azione illecita, se non addirittura illegale, sappiate che **il Riddle Game non vi chiederà MAI di infrangere la legge**, quindi state sbagliando qualcosa.

ORARI

ORARI COMUNICAZIONE CHIAVI

Venerdì 13 giugno	20:00	PRIMA CHIAVE
Sabato 14 giugno	10:00	SECONDA CHIAVE
Sabato 14 giugno	15:00	TERZA CHIAVE
Sabato 14 giugno	20:00	QUARTA CHIAVE
Domenica 15 giugno	09:00	QUINTA CHIAVE

ORARI ATTIVAZIONE TARGET

Sabato 14 giugno	dalle 16:00	alle 18:00
Sabato 14 giugno	dalle 20:00	alle 22:00
Domenica 15 giugno	dalle 10:00	alle 11:00
Domenica 15 giugno	dalle 12:00	alle 13:00

ORARIO CONSEGNA SCHEDA SOLUZIONI

Domenica 15 giugno dalle 14:00 alle 15:00, presso Info Point in piazza Verdi.

REGOLAMENTO NEL DETTAGLIO

PREMESSA: il gioco è definito a partire da alcuni concetti che conviene rendere chiari fin subito.

- **Porta**: una "Porta" in questo gioco rappresenta una parola cifrata secondo il **Cifrario di Vigenère.**
- **Chiave**: di conseguenza, una Chiave è un codice alfabetico necessario per aprire una Porta (ovvero, decifrare la parola che rappresenta tale Porta)
- **Porta aperta**: la Porta si "apre" se il suo testo cifrato viene decifrato e diventa testo "in chiaro"
- **Password**: per accedere alle pagine web relative al gioco, spesso sarà richiesta una password, per cui con questa parola si fa riferimento esclusivamente alle password delle pagine del sito (Password e Chiavi non sono la stessa cosa!)

Ogni squadra è in possesso di 5 (+ 1) Porte, scritte in ordine corretto sulla propria Scheda Soluzione. Ogni squadra ha le proprie Porte, che conviene non condividere con altre squadre per non avvantaggiarle indirettamente.

La Porta aperta è una parola che corrisponde al link a cui accedere per il prossimo Enigma: tutti i link per accedere agli Enigmi si trovano nella sezione **CATALOGO DEI LINK**.

STRUTTURA DEL GIOCO

Il gioco può essere suddiviso in 4 Fasi:

1. Recupero dei 5 Dettagli
2. Individuazione del Target
3. Recupero Enigma Finale
4. Consegna Scheda Soluzioni

FASE 1: Recupero dei 5 Dettagli

Per recuperare i 5 Dettagli è necessario accedere ai corrispettivi Enigmi, che si trovano in determinate pagine web su questo sito. Le pagine sono tutte accessibili dal Catalogo dei Link (che trovate qui sotto), ma solo quelle corrette vi serviranno a qualcosa - le altre vi porteranno su una strada sbagliata!

Per ogni Dettaglio è necessario seguire questa scaletta di passi:

1. Comunicazione da parte dello staff OV a tutte le squadre della Chiave N-esima e della password per accedere alla pagina dell'N-esimo enigma, secondo gli orari definiti nella sezione **ORARI** (qui sotto)
2. Apertura N-esima Porta (Porta - Chiave = Porta aperta)

3. Individuazione link dal Catalogo dei Link
4. Accesso alla pagina dell'N-esimo Enigma (**NOTA:** la pagina è protetta da password: la password è comunicata in concomitanza con la Chiave sempre dallo staff OV).
5. Risoluzione N-esimo Enigma
6. Recupero password per accedere alla pagina dell' N-esimo Dettaglio (NOTA: la password ottenuta risolvendo un Enigma è esattamente ciò che va riportato nella Scheda Soluzioni per quell'Enigma).

ESEMPIO

La squadra Peppone ha come prima Porta la parola Asino

1. *Alle 20:00 del 13 giugno viene comunicata la prima Chiave: "ABC" e la password per la pagina del primo Enigma: "1234"*
2. *La squadra Peppone apre la porta utilizzando Vigenère: A - A = A (0 - 0 = 0), S - B = R (18 - 1 = 17), I - C = G (8 - 2 = 6), N - A = N (13 - 0 = 13), O - B = N (14 - 1 = 13) --> ARGNN*
3. *La squadra accede al Catalogo dei Link e cerca la parola "ARGNN" nell'elenco; una volta trovata clicca*
4. *Nella pagina ARGNN inserisce la password "1234" ed accede al suo contenuto*
5. *Nella pagina si trova il testo dell'Enigma 1 e il link per accedere alla pagina del Dettaglio 1, pagina protetta da password*
6. *Risolvendo l'Enigma 1 ottiene la soluzione "GIUSEPPEVERDI", che scrive nella Scheda Soluzioni in corrispondenza della Soluzione 1 e che utilizza come password per accedere alla pagina del Dettaglio 1*
7. *il Dettaglio 1 è "il tuo Target si mangia le unghie dei piedi".*
8. *La squadra Peppone ha un elemento per intuire chi possa essere il suo Target, ma non è ancora sufficiente*

Una volta risolti 5 Enigmi e recuperati 5 Dettagli, si potrà individuare il proprio Target con certezza. Se il Target individuato fosse sbagliato, non si riuscirebbe ad accedere all'Enigma Finale.

FASE 2: Individuazione del Target

Raccolti abbastanza indizi, è possibile individuare il Target. Il Target ha il dovere di esibire i Dettagli indicati per farsi riconoscere da voi, ma lo farà solo **quando è ATTIVO,** ovvero nelle finestre temporali indicate nella tabella degli ORARI, nella sezione qui sotto.

I Target attivi sono presenti nei pressi delle Discipline. Possono spostarsi tra le Discipline, essere impegnati in attività ad esse legate oppure essere semplici spettatori. Mentre sono attivi sono sempre all'esterno (salvo per urgenze fisiologiche), mai nascosti o rintanati in

qualche locale. Non rispondono a domande relative al Riddle Game, né agiscono in modi strani o sospetti. L'unica cosa che fanno è rispondere in un certo modo alla **DOMANDA RIVELATRICE:** "**Qual era il nome del tuo primo animale domestico?**" (non necessariamente formulata con queste esatte parole, ma il succo è quello).

Ecco cosa fare per poter ricevere l'indizio per l'Enigma Finale dal proprio target:

1. Avere abbastanza Dettagli per riconoscerlo
2. Cercarlo nei pressi delle Discipline (potenzialmente tutte) negli orari in cui il Target è attivo
3. Una volta individuato, avvicinarlo e porgli la DOMANDA RIVELATRICE (esempio: "come si chiamava il tuo primo animale?")
4. La risposta che vi darà a questa domanda è la **Porta Nascosta** e vi servirà per la FASE 3.

NOTA: SOLO NEGLI ORARI INDICATI i Target saranno attivi; fuori da quegli orari, anche se aveste dei sospetti su qualcuno, NON potreste entrare in contatto col Target (in quanto in quel momento smetterebbe di essere Target). Pertanto i Target non sono tenuti ad esibire i Dettagli fuori dalle fasce orarie, nè a rispondervi.
Inoltre: non importa se la domanda è formulata diversamente, l'importante è che sia chiara e diretta. La risposta del Target è un bene prezioso da NON comunicare ad altre squadre che potrebbero avere il vostro stesso Target. (La discrezione, in questa fase, è FONDAMENTALE).

FASE 3: Recupero Enigma Finale

Una volta ottenuta la Porta Nascosta, potrete usare la vostra **Chiave Nascosta** per aprirla ed accedere, sempre tramite il Catalogo dei Link, alla pagina dell'Enigma Finale (basterà seguire la stessa procedura usata per le altre 5 Porte). Questa volta però la password richiesta dalla pagina dell'Enigma Finale è esattamente la Porta Nascosta comunicata dal Target.

La Chiave Nascosta è formata dalla **prima lettera di ognuna delle vostre 5 Porte**.

L'Enigma Finale vi consentirà di aprire la **Sesta Porta** e accedere alle informazioni necessarie per ottenere la **Soluzione Finale** da inserire nella Scheda Soluzioni per ottenere 5 punti in più, e il **Sigillo di Olimpio Vertz**, per ottenere il **Premio Sfinge 2025**.

FASE 4: Consegna Scheda Soluzioni

Tra le 14 e le 15 di domenica si avrà l'opportunità di consegnare la Scheda Soluzioni presso l'Info Point di Piazza Verdi. La Scheda è indispensabile per poter ottenere punti.

La scheda contiene i seguenti campi:

- **ID Squadra**: campo precompilato, indispensabile per poter verificare la correttezza delle vostre Soluzioni
- **Nome Squadra**: il nome della vostra squadra (che sia leggibile)

- **Soluzione 1… 5**: le soluzioni ai 5 enigmi, in ordine - Tali soluzioni equivalgono esattamente alle password per accedere alle pagine dei relativi Dettagli. **Devono essere scritte in stampatello maiuscolo**, **senza spazi, accenti o apostrofi.**
- **Soluzione Finale**: la soluzione dell'Enigma Finale - cosa scrivere qui vi sarà comunicato nel caso in cui riusciste a risolvere l'Enigma Finale.

Anche il Premio Sfinge funziona in modo simile: per ricevere il Premio Sfinge è indispensabile **consegnare il Sigillo di Olimpio Vertz** allo Staff OV presso l'Info Point di Piazza Verdi **entro le ore 15:00 di domenica** (esattamente come le Schede Soluzioni).

NOTE IMPORTANTI:

- Tutte le password vanno scritte in maiuscolo, senza accenti, spazi o apostrofi.
- Le Soluzioni 1… 5 devono essere scritte come le rispettive password per le pagine dei Dettagli
- Soluzioni giuste ma scritte nel posto sbagliato (ad esempio invertendo l'ordine) equivalgono a Soluzioni sbagliate (0 punti)
- Avrete notato che i Target saranno già attivi prima di aver ottenuto tutti i Dettagli: questo servirà a voi per poter iniziare a osservare Target potenziali e ridurre lo spazio di possibilità.

SUGGERIMENTI DI (DE)CIFRATURA

Per aiutarvi nell'utilizzo del cifrario di Vigenère, provo a darvi qualche informazione aggiuntiva.

Innanzitutto, sappiate che in rete si trovano svariati servizi online per effettuare cifrature o decifrature utilizzando Vigenère.

Detto questo, tutto questo si basa su due concetti molto semplici:

- Ogni lettera dell'alfabeto può essere convertita in un numero intero (A = 0, B = 1, … Z = 25) e viceversa (0 = A, 1 = B, … 25 = Z, 26 = A, 27 = B,…)
- P + K = C
  (un testo in chiaro "P" a cui si aggiunge una chiave "K" diventa un testo cifrato "C").

Convertire da lettere a numeri e viceversa

La conversione da lettera a numero è semplice (basta ricordarsi che l'alfabeto considerato è quello internazionale, con anche J, K, W, X e Y)

La conversione da numero a lettera è semplice per i numeri da 0 a 25. Per i numeri superiori a 25 bisogna calcolare il resto della divisione per 26 (ovvero il *modulo 26*).
Ad esempio 50 va prima ridotto con l'operazione *50 modulo 26 = 24,* cioè "Y".

Decifrare implica di sottrarre ad una lettera del testo cifrato la corrispondente lettera della chiave: ciò potrebbe comportare di avere numeri negativi (ad esempio, decifrare "B" con la chiave "E", equivale ad avere 1 - 4 = -3). In tal caso basta sommare 26 al risultato (-3 + 26 = 23 -> "X")

Cifrare e decifrare un testo

Usiamo due esempi.

Vogliamo cifrare il testo "CIAO" con la chiave "APE".

1. suddividiamo il testo in lettere (C, I, A, O)
2. suddividiamo la chiave in lettere (A, P, E)
3. usiamo la formula P + K = C su ogni lettera, ripetendo la chiave tante volte quanto necessario per convertire tutte le lettere:
   C+A, I+P, A+E, O+A
   2+0, 8+15, 0+4, 14+0
   2 = C, 23 = X, 4 = E, 14 = O
4. ricomponiamo la parola con le nuove lettere (CXEO)

Per decifrare basta invertire la formula: P = C - K

In questo esempio decifriamo la parola "BINN" usando la chiave "ZANZARA"

1. suddividiamo il testo in lettere (B, I, N, N)
2. suddividiamo la chiave in lettere (Z, A, N, Z... non ce ne servono altre, in quanto la chiave è più lunga del testo da decifrare)
3. usiamo la formula C - K = P su ogni lettera:
   B-Z, I-A, N-N, N-Z
   1-25, 8-0, 13-13, 13-25
   -24 (+26) = 2 = C, 8 = I, 0 = A, -12 (+26) = 14 = O
4. ricomponiamo la parola con le nuove lettere (CIAO)