Almanach

TMOU je brněnská, legendární, logická, noční, outdoorová, strategická, šifrovací, týmová hra.

Almanach TMOU
Instruktoři Brno, 2008, Vydání první
Editor Radek Pelánek
Text © Ivo Cicvárek, Radek Pelánek, organizátoři a účastníci TMOU
Fotografie © Jiří Vondráček, Martin Hanzálek
Tisk Tribun EU s.r.o.

Obsah

Obsah **iii**

1 Historie TMOU **3**
1.1 TMOU 1 3
1.2 TMOU 2 5
1.3 TMOU 3 6
1.4 TMOU 4 8
1.5 TMOU 5 9
1.6 TMOU 6 11
1.7 TMOU 7 14
1.8 TMOU 8 16
1.9 TMOU 9 19
1.10 TMOU 10 22

2 Krajina šifrovacích her **23**
2.1 Fenomén šifrovacích her 23
2.2 Typy her 24
2.3 Za humny 26

3 Dramaturgie šifrovacích her **31**
3.1 Cíle šifrovací hry 32
3.2 Typy šifrovacích her 34
3.3 Motivace šifrovací hry 39
3.4 Prostředí šifrovací hry 41
3.5 Šifry a jejich dramaturgie 43
3.6 Hráči 47
3.7 Rady 48

4 Jak se rodí šifra **49**
4.1 Obecné principy 50

4.2 Konkrétní ukázky 51

5 Lidé ve Tmě **59**
5.1 Instruktoři Brno 59
5.2 Organizátoři 61
5.3 Pomocníci 66
5.4 Účastníci 67
5.5 Týmy 69

6 Artefakty TMOU **85**
6.1 Manuál TMOU 85
6.2 Abeceda TMOU 89
6.3 Hymna TMOU 89
6.4 Buď dobrý Tmář! 92
6.5 Slovník TMOU 93
6.6 Eseje: Proč chci hrát TMOU? 93
6.7 Reklamní produkty na TMOU 10 101
6.8 Média a multimédia 104

Předmluva

Vše, co můžeme udělat, je lidi inspirovat. (motto Instruktorů Brno)

Inspirace je jedním z hlavních cílů všech instruktorských akcí, a ani TMOU není výjimkou. Také Almanach TMOU má za cíl inspirovat – inspirovat k účasti na šifrovacích hrách a k organizaci vlastních šifrovacích her. Kromě toho si myslíme, že desátý ročník TMOU je dobrá příležitost:

- ohlédnout se zpět a zavzpomínat,
- zmapovat historii a soušasný stav TMOU i šifrovacích her obecně,
- dát dohromady zkušenosti a předat je dál,
- dát dohromady nejzajímavější dokumenty a artefakty, které během dosavadních devíti ročníků TMOU vznikly.

Do rukou se vám tedy dostává Almanach TMOU. O co vlastně jde? Slovník cizích slov almanach charakterizuje jako „ročenku“ či „sborník prací“. Pravda, ani jeden z těchto výrazů není pro tuto publikaci úplně přesný, ale oba dva jsou docela blízko. Almanach TMOU totiž nehodláme vydávat každoročně, vychází u příležitosti výročí. Sborníkem prací Almanach TMOU do jisté míry je – naleznete zde materiály vzniklé u příležitosti dřívějších TMOU i nové shrnující příspěvky. Co konkrétně zde najdete?

- Stručný přehled historie TMOU spolu s výběrem nejlegendárnějších (což neznamená nutně nejlepších) šifer,
- přehled českých i zahraničních šifrovacích her,
- metodické poznámky o organizaci her a přípravě šifer,
- představení lidí, kteří tvoří a hrají TMOU,
- výběr z materiálů vzniklých při předchozích TMOU.

Almanach je vskutku sborníkem v tom smyslu, že se na něm podílela velká řada lidí. Zvlášť bychom chtěli poděkovat našim fotografům Marťasovi a Tashimu za fotografie, Martině Vohralíkové a Petru Dvořákovi za stylistické úpravy a jazykové korektury[1], a také všem účastníkům, kteří zareagovali na naši výzvu a poslali nám příspěvěk o svém týmu.

Doufáme, že se vám Almanach bude líbit a hlavně že vás bude inspirovat.

Vaši organizátoři

[1]Veškeré zbylé chyby vznikly s největší pravděpodobností při zanášení oprav (stejně jako tomu bývá u šifer) a samozřejmě padají na naši hlavu.

1 Historie TMOU

Inteligence je jako pohon na všechny čtyři. Umožňuje vám zasekat se ve vzdálenějších místech. (G. Keillor)

Tato kapitola nabízí stručný přehled dosavadní historie TMOU. Ke každému roku uvádíme[1] klíčové statistiky, výjimečné události a několik zajímavostí. Nabízíme také drobný pohled do zákulisí příprav a fungování týmu TMOU. Tyto zákulisní pohledy často pěkně ilustrují obecné trendy ve vývoji šifrovacích her i ve vývoji technického vybavení, které se při přípravě a uvádění her používá.

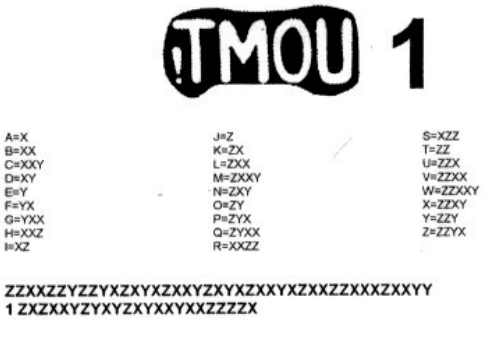
Pro ilustraci otiskujeme také ukázky šifer z jednotlivých ročníků. Vzhled šifer ponecháváme v původní podobě (i když to je někdy na úkor čitelnosti), neboť chceme zachovat jejich autentičnost – ukázky dokumentují vývoj hry po grafické stránce. Texty psané kurzívou jsou doslovně převzaté z archívů jednotlivých ročníků.

1.1 TMOU 1

Termín:	10.–11. listopadu 2000
Počet týmů:	50
Vítěz:	–
Celkem dorazilo týmů:	0
Organizátoři:	Dosík, Jirka, Radek D.

Jako každá akce i TMOU začala propagací. Namalovali jsme plakátek, poslali několik mailů na instruktorskou konferenci a zmínili se o ní na několika akcích, konaných před ní. Zkrátka standardní postup a tajně jsme doufali v alespoň 60 účastníků. Jaká byla naše radost, když se tento počet

[1] Kapitola je psána v první osobě množného čísla. Kdo je to „my“? Protože složení organizátorského týmu se neustále mění, nejde o fixní množinu lidí, ale o jakousi samostatnou entitu „organizátoři TMOU“ – podobně jako mraveniště, které je samostatnou entitou, a přitom je tvořeno stále se měnící množinou mravenců.



během několika dní naplnil. V okamžiku, kdy počet účastníků přesáhl 100, jsme poprvé mírně znejistěli, a to nás vůbec nenapadlo, že ještě nejsme ani v polovině…

Hlavní inspirací pro TMOU byla 24hodinová šifrovací hra Open Blood[2], které se zúčastnil Radek D. s Dosíkem. Ti byli touto akcí tak nadšeni, že se rozhodli uspořádat vlastní městskou hru. A tak společně i s Jirkou, který se k nim přidal, vymysleli a včetně obsluhy stanovišť sami odtáhli celý první ročník TMOU. Přípravy a organizace hry probíhaly ještě docela „na koleně“, např. přihlašování týmů běželo přes e-mail, některé šifry byly ručně kreslené.

První TMOU začala na brněnském hlavním nádraží památným hlášením: „Bylo 16 hodin 23 minut a my těm, kteří na to čekají, vřele doporučujeme titul Přemysla Janíčka Brno známé i neznámé.“ Městská část hry probíhala v centru Brna, ze stanovišť zmiňme zprávu ukrytou v zakoupené cigaretě, inzerát skrývající akrostich „hledej Zderadův sloup“, který ovšem mnohé týmy četly „hledej zde radu v sloup“, šifru v jízdním řádu trolejbusů (viz ukázka), jejíž pointa spočívala v tom, že večerní trolejbusy jezdí rychleji než denní, a proto nelze časy zjistit jednoduše pouze na jedné zastávce.

Celkem brzy se týmy dozvěděly, že v 11 hodin večer mají odjet vlakem do Bílovic, a tak se v městské části hry snažily do té doby dojít co nejdál a získat informace, které by jim usnadnily postup v terénu. V Bílovicích pak čekala hráče asi nejtěžší šifra – substituční XYZ (viz ukázka). Odtud se pokračovalo kolem Resslova památníku, přes Horákovský hrad až na Stránskou skálu – účastníci luštili šifry, jež by v „dnešní době“ považovala

[2]Open Blood je hra organizovaná geografy a na rozdíl od TMOU a dalších velkých šifrovacích her v ní daleko větší roli hrají přesuny a dohledávání stanovišť. Pokud je nám známo, tak hra stále běží, je však určena pouze pro uzavřenou společnost.

většina hráčů za jednoduché. První tým dorazil do cílového stanoviště 20 minut po limitu, který byl stanoven východem slunce, a tak první ročník TMOU skončil bez vítěze.

1.2 TMOU 2

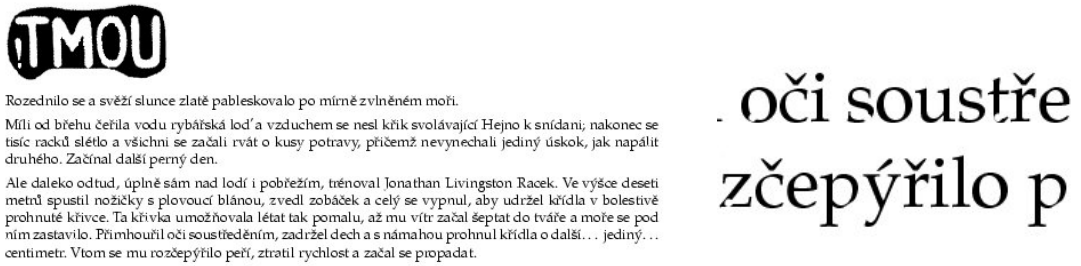
Termín:	30.–31. března 2001
Počet týmů:	132
Vítěz:	Antracit (11:25)
Celkem dorazilo týmů:	3
Organizátoři:	Dosík, Marťas, Radek D., Radek P.

S výjimkou jarního termínu, který je v historii TMOU ojedinělý, ustanovil druhý ročník základní podobu hry: zformovalo se jádro týmu, které hru dalších několik let táhlo, trasa byla lineární s plynulou návazností mezi městskou a terénní částí, konec hry se posunul na 12:00 a přihlašování týmů probíhalo přes webové stránky.

Hra začala na Kraví hoře zvoněním budíku a během k odpadkovým košům, ve kterých účastníci nalezli skartovanou zprávu. Následovala trasa přes centrum a dále směrem na Královo pole. Hned na začátku čekala na hráče grafická šifra, která vykreslila krokodýla. Tato šifra mnohé týmy hodně zdržela – šlo sice v podstatě o klasickou grafickou šifru se souřadnicemi ve čtverečkované síti, ovšem v době, kdy neexistovaly luštitelské manuály a pojem „grafická šifra“ nikomu nic neříkal. Dále následovaly pravděpodobně dvě největší organizátorské haluze v historii TMOU (čímž si organizátoři zřejmě vybrali štěstí, které jim pak chybělo v dalších ročnících).

První haluzí byla hudební šifra na CD, kterou představovala partyzánská píseň „umělecky“ nazpívaná Radkem D. V hudbě na pozadí byla skryta morseovka kódující písmena „SNP“ (tj. náměstí Slovenského národního povstání). Morseovku však drtivá většina týmů nenašla a další stanoviště objevili hráči pouze pomocí systematického obcházení partyzánů v Brně, což bylo z pohledu organizátorů zamýšlené řešení pro velmi slabé týmy.

Druhou haluzí byla šifra „Turistická žlutá značka“, která obsahovala právě tato tři slova a nic jiného. Zamýšleným řešením bylo jít na ulici Turistická a zde nalézt žlutou značku (hlavní silnice). Na to však přišlo jen pár týmů, zatímco naprostá většina se vydala na nejbližší turistickou



žlutou značku a po ní šlapala tak dlouho, dokud nenašla další stanoviště, které náhodou leželo v Soběšicích právě na žluté značce. Protože v té době ještě pravidla striktně nezakazovala přeskočení stanoviště, týmy pokračovaly ve hře dál a hra se nezasekla.

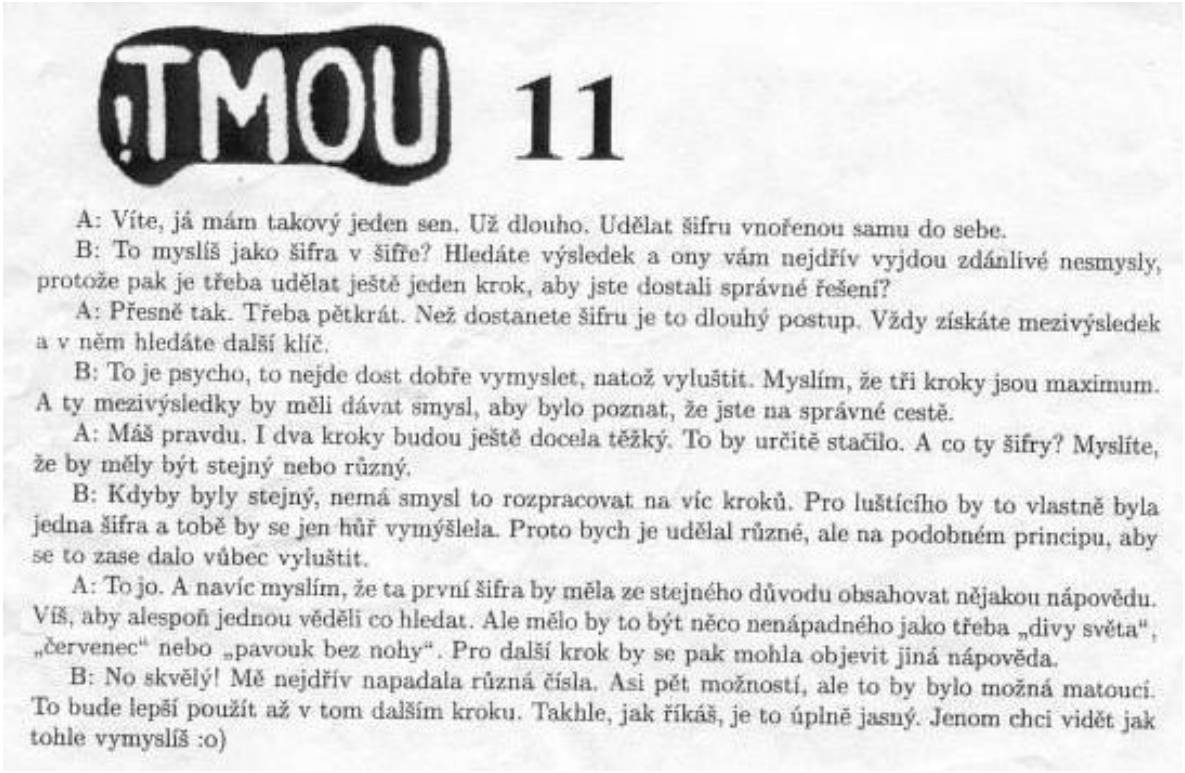
V Soběšicích se nacházela šifra s neviditelným inkoustem – text DJ Kašpar navedl mnohé týmy k obcházení míst, kde se konají vesnické diskotéky, ačkoliv šlo o blízkou studánku. Dál se pokračovalo přes lesy, kolem řeky Svitavy. Z terénní části byla nejzdařilejší a nejnáročnější steganografická šifra s tečkami u písmen (viz ukázka). Hra končila v Bílovicích.

Na náměstí SNP navíc došlo k zřejmě nejzávažnějšímu incidentu naší hry (o kterém zatím víme). Člen jednoho týmu, který po několikahodinovém pátraní konečně dorazil na správné místo, začal křičet hurááá takovým způsobem, že na něj byla nezjištěným spořádaným občanem přivolána hlídka policie.

1.3 TMOU 3

Termín:	2.–3. listopadu 2001
Počet týmů:	198
Vítěz:	Žlutý bagr (8:26)
Celkem dorazilo týmů:	20
Organizátoři:	Dosík, Marťas, Radek D., Radek P.

Není těžké si zapamatovat termín první schůzky na TMOU 3, neboť ji narušovaly zkazky o padajících mrakodrapech. Dnes, kdy příprava TMOU trvá nejméně půl roku, je těžké si představit, jak jsme to tenkrát zvládli za dva měsíce. V roce 2001 však byla TMOU stále jedinou velkou šifrovací hrou, účastníci k ní přistupovali s menšími očekáváními a větší pohodou, a také mnohé ohrané nápady ještě ohranými nebyly.



TMOU 11

A: Víte, já mám takový jeden sen. Už dlouho. Udělat šifru vnořenou samu do sebe.

B: To myslíš jako šifra v šifře? Hledáte výsledek a ony vám nejdřív vyjdou zdánlivé nesmysly, protože pak je třeba udělat ještě jeden krok, aby jste dostali správné řešení?

A: Přesně tak. Třeba pětkrát. Než dostanete šifru je to dlouhý postup. Vždy získáte mezivýsledek a v něm hledáte další klíč.

B: To je psycho, to nejde dost dobře vymyslet, natož vyluštit. Myslím, že tři kroky jsou maximum. A ty mezivýsledky by měli dávat smysl, aby bylo poznat, že jste na správné cestě.

A: Máš pravdu. I dva kroky budou ještě docela těžký. To by určitě stačilo. A co ty šifry? Myslíte, že by měly být stejný nebo různý.

B: Kdyby byly stejný, nemá smysl to rozpracovat na víc kroků. Pro luštícího by to vlastně byla jedna šifra a tobě by se jen hůř vymýšlela. Proto bych je udělal různé, ale na podobném principu, aby se to zase dalo vůbec vyluštit.

A: To jo. A navíc myslím, že ta první šifra by měla ze stejného důvodu obsahovat nějakou nápovědu. Víš, aby alespoň jednou věděli co hledat. Ale mělo by to být něco nenápadného jako třeba „divy světa", „červenec" nebo „pavouk bez nohy". Pro další krok by se pak mohla objevit jiná nápověda.

B: No skvělý! Mě nejdřív napadala různá čísla. Asi pět možností, ale to by bylo možná matoucí. To bude lepší použít až v tom dalším kroku. Takhle, jak říkáš, je to úplně jasný. Jenom chci vidět jak tohle vymyslíš :o)

Start hry byl za Lužánkami. Zatímco hlavní pole hráčů čekalo na kopci za plaveckým stadionem, jeden člen z každého týmu měl mít u sebe plavky a vyčkávat dole na parkovišti. Plavky byly čistě matoucím prvkem, aby si účastníci mysleli, že půjdou do bazénu, a aby je ani nenapadlo, že je odvezeme autobusem se zavázanýma očima na neznámé místo[3].

Mezitím, co se jednotlivci z každého týmu vezli a hledali cestu za ostatními, čekala na zbylé účastníky „Šifrovací rozcvička" složená z jednoduchých šifer. Samotné luštění nedělalo potíže. Ty však nastaly s interpretací výsledku „Sady národního odboje, lavičky u mateřské školky". Část týmů nenašla na své mapě ty správné, nedaleko ležící sady, a tak odjela do 10 kilometrů vzdáleného Troubska, kde zamířila do stejnojmenné ulice, na níž se shodou okolností také nalézá mateřská školka. Někteří účastníci byli opravdu vytrvalí ve svých pokusech důkladně prohledat všechny blízké lavičky.

Většina týmů však nakonec úspěšně pokračovala dál – přes centrum, Výstaviště, Lužánky, směrem na Bystrc a lesy kolem Říšovy studánky.

[3]Řidiči objednaných autobusů byly ochotní a pro věc se nadchli. Jednomu z nich během jízdy telefonoval nadřízený a pan řidič suverénně prohlásil „Ale já ti opravdu nemůžu říct, kde jsem."

Za vzpomenutí jistě stojí skrytý papírek v disketě[4]; nápis „Komín kostel“ maskovaný za čínské písmo; nákres vrstevnic a studánek maskovaný za vajíčko a spermie; záseková skládačka s dvojím řešením, kterou luštili zmrzlí hráči na soutoku dvou potůčků, a aby se zahřáli, rozdělali si neukázněně několik ohňů, čímž podzimní noční les získal magickou atmosféru či šifra v šifře ve formě rozhovoru (viz ukázka). Hra končila na plácku mezi paneláky v Bystrci. Třetí ročník dokončilo téměř 20 týmů, což byl model průchodnosti, který jsme vyhodnotili jako optimální.

Další náš kamarád trochu vystrašil slečnu v Internet Cafe někde ve městě. Nejdříve ji přemlouvá, jestli se může podívat na obsah jakési vzácné diskety. O minutu později ji rozláme o hranu stolu.

Jeden tým zkouší jako poslední možnost disketu rozebrat. Jenže v ní nic není. Tak to je konec, teď už nic nenaděláme, jedeme na koleje. Druhý den se na kolejní síti baví ostatní účastníci, jak to šlo. Píšou, že v disketě byl nějaký ústřižek. Tak to je teda blbost... my jsme tam nic neměli... vzali jsme si určitě zmetkovou disketu... nebo že by? Podej ji ještě... UGRHHH! Vždyť je to zastrčený tady za tím filcem!

1.4 TMOU 4

Termín:	8.–19. října 2002
Počet týmů:	205
Vítěz:	FIMAN++ (7:40)
Celkem dorazilo týmů:	28
Organizátoři:	Feek, Marťas, Radek D.

Při čtvrtém ročníku prošel organizátorský tým dočasnou obměnou – Dosík a Radek P. odjeli do zahraničí, místo nich přišel Feek. V této době však už pro tříčlenný tým bylo TMOU dosti velké sousto. Účastnické zkušenosti a očekávání rostly, počáteční organizátorské štěstí bylo vybráno. Komplikace se v tomto případě nevyhnuly ani vlastnímu průběhu, kdy Marťase skolil průjem a organizátorské auto zapadlo do bahna. TMOU 4 byla považována za dosti lehkou a také ji dokončil největší počet týmů v dosavadní historii.

Hra tentokrát začínala v několika přednáškových místnostech, kde účastníci dostali mapky maskované za schematické vědecké plánky. Trasa pokračovala přes brněnské kopce a vyhlídky (hledáním místa, odkud byla

[4]Tenkrát, před dávnými 7 lety, se ještě diskety běžně používaly.

mo-rop s-ice ber-oda de-jak bro-ys viz-rb me-rak sl-is
kr-sint dn-j em-hel sr-bezt fa-ita zl-sa tab-m

vyfocena fotka). Bezesporu nejvýraznějším bodem tohoto ročníku byla podzemní stoka, kterou se během hry procházelo, a která kvůli článku v Reflexu dovedla organizátory až k policejnímu vyšetřování.

Terénní část pak vedla přes Medlánecký kopec, kolem Baby, několika studánek až k Útěchovu. Nejtěžší šifrou ročníku byla zřejmě „jednoduchá“ slovní hříčka s doplňováním písmen (viz ukázka).

Feek mi během cesty vysvětluje, proč nepřijel autem. Z příběhu srovnatelného snad jen se zážitky účastníků Camel Trophy postupně chápu, že k záchraně škodovky budeme potřebovat nejméně traktor s bagrem dohromady.

1.5 TMOU 5

Termín:	7.–8. listopadu 2003
Počet týmů:	250
Vítěz:	–
Celkem dorazilo týmů:	0
Organizátoři:	Dosík, Ježíšek, Marťas, Radek D., Radek P.

Organizátorský tým se vrací do základní podoby, navíc doplněné o Ježíška. Ježíšek, první žena v týmu TMOU, se mezi nás kvalifikovala mimo jiné tím, že předchozí rok dělala kreativního testera a jen tak mimochodem navrhla šifru, která se pak stala nejtěžší šifrou ročníku (výše uvedené doplňování písmen).

Po TMOU 4, které bylo účastníky označováno za příliš lehké, jsme byli rozhodnuti opět pozvednout náročnost hry… a trochu jsme to přehnali. Pátý ročník nikdo nedokončil, nejlepší týmy došly pouze na deváté stanoviště ze čtrnácti. Dalším důsledkem TMOU 4, konkrétně nepříjemností ohledně kanálu, byla naše větší obezřetnost při přípravě hry. Od TMOU 5 tak mimo jiné pravidelně vyřizujeme povolení ke vstupu do

lesa (a dvakrát již například bylo potřeba měnit trasu, protože povolení na vytipované místo nešlo získat).

Další otázkou, kterou jsme u tohoto ročníku museli řešit, byl počet hrajících týmů. Když jsme na TMOU 3 stanovili limit 200, brali jsme to spíš jako reklamní slogan, který dobře zní, a překvapilo nás, že už tehdy se počet týmů limitu přiblížil. Ukázalo se, že je praktický – víc týmů už by tvořilo opravdu velký dav a stávající struktura hry by jej nemusela unést. Proto jsme chtěli limit zachovat, ovšem současně jsme nechtěli, aby se z registrace na TMOU 5 stala náhodná klikací soutěž. A tak jsme se poprvé rozhodli udělat kvalifikaci. Byla pojata jako překvapení – účastníci znali termín zahájení registrace, ale když se chtěli zaregistrovat, čekala na ně nejprve kvalifikační úloha, již museli vyřešit. V první den se mohlo kvalifikovat pouze 50 nejrychlejších týmů, ostatní měli šanci v dalších dnech. Nakonec zůstala poslední volná místa k registraci bez kvalifikace – tato registrace měla mít formu „klikací“ soutěže ve stylu, kdo dřív klikne, jde na TMOU. Jenže tuto klikací soutěž nezvládl server, který spadl, a po jeho oživení se podařilo zaregistrovat skoro 300 týmům. Nakonec jsme se rozhodli nechat hrát každého, kdo zaplatí.

Oproti akčním začátkům v jiných letech začala hra v pátém ročníku velmi nenápadně. Jako místo zahájení byl oznámen park Lužánky, kde kromě tisícovky hráčů chodili i tři pomocníci ve výrazném dresu TMOU – jména a čísla těchto „hráčů“ udávala 3 adresy, na které se startovní dav rozešel. Tento systém, kdy zadání druhé šifry je rozděleno na třech místech, se pro rozbití davu dobře osvědčil a v následujících letech jsme se ho drželi.

Dav se krásně rozprchl a další dvě šifry ho dále rozvolnily, jenže pak přišlo zásekové čtvrté stanoviště. Týmy dostaly kazetu, na které hlas profesionální průvodkyně popisoval mírně metaforickou cestu Brnem. K vyřešení šifry ale nestačilo trasu projít, bylo potřeba si zapsat celý text a využít letopočet[5], který účastníci našli po cestě. Po pár hodinách nám bylo jasné, že šifra je překombinovaná. Rozhodli jsme se tedy svolat improvizovanou nápovědu, a protože při pátém ročníku jsme ještě neměli posbíraná telefonní čísla, svolání nápovědy proběhlo spontánně – prostě jsme pobíhali po městě, informovali účastníky, které jsme potkali, a prosili je o předání zprávy dalším. Čtvrt hodinu po půlnoci se na Zelném trhu sešel velký dav a hra se posunula dál. Ani po nápovědě však vý-

[5]Šlo pravděpodobně o nejvýraznější nárůst povědomí o svatém Primitivusovi za několik století.

znamné procento týmů šifru neprolomilo a část pelotonu se o umístění dalšího stanoviště spíš tak nějak dozvěděla – hráčská etika se před pěti lety teprve zvolna formovala.

Kazeta se využila ještě na pátém stanovišti, na němž dostaly týmy pouze kus magnetofonové pásky, který musely „implantovat“ do své kazety a přehrát. Následující stanoviště se nacházelo ve svíčkami nasvícené štole pod Stránskou skálou, kde týmy našly pěkný předmět – keramickou destičku. Pro další postup však bylo potřeba tento „upomínkový“ předmět rozbít a najít heslo, které se skrývalo na kovovém plíšku uvnitř destičky.

Dál trasa pokračovala přes Líšeň směrem do lesů okolo Bílovic, ale tam již nikdo nedošel…

1.6 TMOU 6

Termín:	4.–5. listopadu 2004
Počet týmů:	200
Vítěz:	Fň (11:15)
Celkem dorazilo týmů:	1
Organizátoři:	Dosík, Gabča, Ježíšek, Marťas, Radek D., (Radek P.)

Organizátorský tým se na šestý ročník obměnil jen mírně: přibyla Gabča, Radek P. na podzim odjel do zahraničí, a tak se druhé části příprav účastnil pouze virtuálně. Hlavní cíl byl jasný – trefit se obtížností někam mezi TMOU 4 a TMOU 5.

Během léta 2004 prošly výraznou úpravou webové stránky hry, mimo jiné přibylo diskuzní Fórum TMOU, které nám během následujících let kromě mnoha „mám-já-tohle-zapotřebí“ pocitů poskytlo také řadu uži-

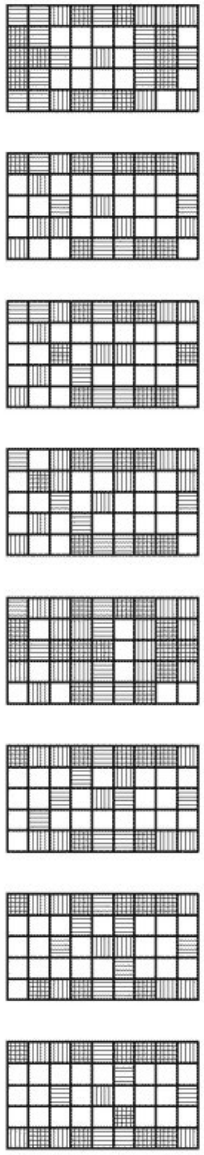
tečných podnětů. Vydali jsme Manuál TMOU, abychom trochu zbrzdili rychle se zvětšující rozdíly mezi trénovanými týmy a začátečníky. Kvalifikace probíhala stejnou formou jako u pátého ročníku (každý den jedna šifra, prvních cca 50 týmů se kvalifikuje), došlo však k několika politováníhodným chybám, kvůli kterým se kvalifikace protáhla a rozbředla. Tentokrát však již hra byla od začátku dimenzována na 200 týmů a bylo tedy nutné kvalifikaci dotáhnout a limit dodržet.

Po pěti ročnících hry nám začalo připadat, že nám na trasu dochází místo v bezprostředním okolí Brna, a proto jsme strukturu hry vrátili zpět k schématu prvního ročníku – městská část sloužila k získávání nápověd do terénu a do terénní části pak přecházeli všichni současně. I způsob přepravy byl stejný, tedy vlakem. Vzhledem k nárůstu počtu účastníků už jsme si však nemohli dovolit poslat účastníky do běžného vlaku, tudíž nezbylo než si objednat vlastní speciální spoj.

Výrazným okamžikem tohoto ročníku bylo zahájení, které proběhlo na sportovním stadionu Rosnička a do historie se zapsalo jako „Spartakiáda“. Dva hráči z každého týmu dostali velké cedule (z jedné strany bílé, z druhé černé), souřadnice a posloupnost povelů. Čtyři stovky hráčů tak vytvořily obrovský display, na kterém si ostatní přečetli polohu prvního stanoviště.

Další nezapomenutelnou událostí byl samozřejmě hromadný přesun vlakem do stanice Loučky za Tišnovem, následný pochod „světlušek“ údolím a velmi častý zákys hned na první terénní šifře – několikastupňových Básničkách (viz ukázka). Dalším výrazným šifrovacím bodem byla šifra Čtverečky (viz ukázka) – historicky jedna z prvních 3D šifer. Konec hry byl v Hradčanech u Tišnova a jeho průběh dobře vystihuje citát:

Vítězný tým Fň dorazil do cíle asi 1,5 hodiny před koncem. Celkem v pohodě a celkem oprávněně jistí si svým náskokem nám vysvětlili, že už mají všechny šifry a že kamarád pouze doběhne na vrchol Sokolí pro heslo, které jim zavolá. Spokojeně jsme jim to odkývali a radovali se, že naše zamýšlená finta vyšla na 100 %. Na vrcholu Sokolí totiž skutečně bylo možné získat heslo, ale pro jednotlivce to bylo nemožné. Byla zde totiž umístěna dvě tlačítka a jeden display. Pouze střídavým stiskáním tlačítek se na displeji po chvíli zobrazila zpráva. Pokud stisky ustaly, zpráva opět zmizela. Protože navíc jednotlivé body byly asi 20 m od sebe, mohl heslo zjistit minimálně tříčlenný tým. Když zazvonil klukům na zastávce telefon, mysleli si, že je to očekávané heslo. Jejich výraz tváře nás docela pobavil. Se slovy „To je teda sviňárna“ odběhli za kolegou.



13

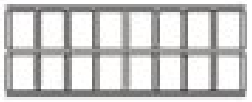
9/A

13, 5, 8, 5, 8, 5, 1, 10
4, 15, 1, 10, 4, 10, 5, 0

Na Severu
Kerberos nemůže odhalit
co společného mají AFHKNYZ
ponevadž jej ruší čuníci.

Na Východě
otočen k Mecce leckdo se modlí
a mezitím Rychlé šípy
spěchají na příští olympijské hry.

9/B



Na Jihu
na dromedáru pouští jede princ
cestu překříží mu Kyklop
a princova ruka již nezatleská.

Na Západě
marně Boccaccio hledá
po kapsách aspoň jeden dime
chtěl by do kina na Akta X.

1.7 TMOU 7

Termín:	4.–5. listopadu 2005
Počet týmů (hra):	196
Počet týmů (kvalifikace):	290
Vítěz:	Proudoví krtci (8:04)
Celkem dorazilo týmů:	2
Organizátoři:	Dosík, Ivoš, Noina, Radek D., Radek P.

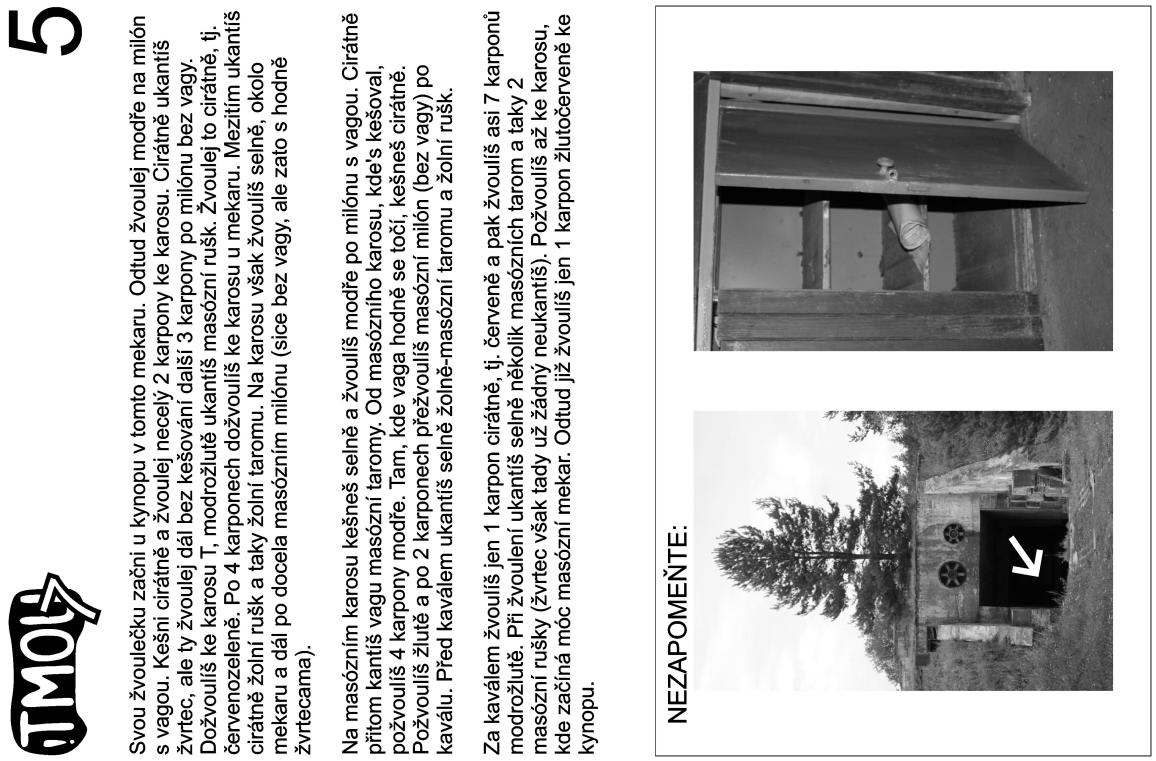
Organizátorský tým prošel oproti předchozím ročníkům výraznou obměnou – Marťas odešel do Prahy, Gabča a Ježíšek daly přednost jiným akcím. Místo nich přišla Noina, která přinesla organizační zkušenosti z akce 66 hodin, a Ivoš, který přinesl nové náměty, mentalitu účastníka (do té doby v týmu organizátorů TMOU věc nevídaná) a cit pro hudbu, jazyk a dramaturgii. V šifrách se také poprvé objevily imaginární postavy, které se občas vynořily i v dalších ročnících – Karlík a Frantík hráli piškvorky v rámci kvalifikační úlohy, tým Maštěné ředkvičky figuroval v jedné z terénních šifer.

Vyvíjel se také způsob práce našeho týmu. Začali jsme používat týmové wiki-stránky. Ty se osvědčily zejména pro komunikaci s testery, kteří už v této době tvořili klíčovou součást příprav hry a často výrazně ovlivňovali konečný vzhled šifer. Sazbu šifer dostal na starosti jeden člen týmu, čímž se nám konečně podařilo dosáhnout opravdu jednotného grafického vzhledu.

Po nešťastné kvalifikaci na TMOU 6 bylo jasné, že i této úvodní fázi hry musíme věnovat náležitou pozornost. Rozhodli jsme se uspořádat z kvalifikace samostatnou internetovou hru: týmy postupovaly třemi levely s celkem devíti šiframi, na konci je navíc čekal test z pravidel hry. Kvalifikovalo se prvních 200 týmů, které dokončily celý tento postup. Nejrychlejší to zvládnuly za několik hodin, poslední kvalifikovaný tým dokončil asi po dvou dnech.

Hra začala na improvizované „otevřené promítací ploše“ na házenkářském hřišti v Židenicích. Hráče uvítal „trailer TMOU“ poskládaný z fotek z předchozích ročníků a doprovázený nově vzniklou Hymnou TMOU a po něm následovala video šifra, která různými způsoby kódovala tři místa.

Městská trasa vedla přes altánek u Špilberku ke Staré radnici, kde v kašně čekala hromada 200 kokosů. Každý v sobě skrýval zprávu – což byl princip celkem přímočarý (co taky jiného dělat s kokosem), ale šlo o to, jak se do kokosu dostat, a také o klíčové slovo kokos, které bylo při



57, 60, 65, 66, 67, 82, 87, 88 **A** S	50, 75, 80, 83, 84, 85, 86 **B** N	49, 76 **C** K
8, 13, 16, 21, 28, 45 **D** Q	31, 34, 37, 46, 63, 70 **E** J	48, 53, 74 **F** U
9, 58 **G** D	32, 35, 36 **H** D	77 **I** U

2, 19, 20, 51 **J** E	1, 6, 11, 68 **K** A	24, 29, 30, 43, 52, 55, 64 **L** Y
3, 56, 81 **M** Q	Zde čti černá písmena	23, 40 **N** T
4, 7, 12, 33 **O** A	5, 10 **P** J	38 **Q** H

61 **R** Q	26, 41, 44, 47, 54, 79 **S** Q	25, 42, 73 **T** Z
14, 17, 18, 59 **U** O	15, 62, 71 **V** N	22, 27, 72 **W** R
69 **Y** Q	 **X** M	39, 78 **Z** W

NEZAPOMEŇTE:

luštění šifry užito. Na dalším stanovišti následovala „Žvoulačka“, šifra s kódovými slovy (viz ukázka). I když byla v principu jednoduchá, zapsala se výrazně do vzpomínek na tento ročník – mnoho hráčů si oblíbilo kódová slova v ní použitá. Na sedmém stanovišti očekával účastníky první výrazný filtr, šifra Kostka (viz ukázka), k jejímuž vyřešení bylo potřeba se přenést do třetího rozměru a dodat zadání dynamiku.

Pro terénní část jsme opět zvolili oblast mimo bezprostřední blízkost Brna, a tak bylo opět nutné využít nějaký hromadný dopravní prostředek. Tentokrát jsme zařídili kyvadlovou autobusovou dopravu, která jezdila každých 20 minut od parkoviště u „Prýglu“ na parkoviště u Velké ceny. Hráči cestu absolvovali poslepu a jejich prvním úkolem po vystoupení tedy bylo zjistit, kde vlastně jsou. Od Velké ceny pokračovala trasa přes bývalou raketovou základnu Hvízdalka, uvnitř které bylo připraveno tematicky laděné stanoviště. Řada týmů však skončila či se na několik hodin zdržela na předchozí šifře Čtverečky, kterou jsme při přípravě považovali pouze za středně těžkou. Zdánlivě jednoduchý tvar šifry však hráčům poskytl desítky zavádějících podezřelých informací, které neměly s řešením nic společného, takže tuto šifru nakonec překonala pouze necelá třicítka týmů.

Hra končila na zámku v Rosicích. Závěrečný úkol se odehrával v protiatomovém krytu pod zámeckou zahradou – v naprosté tmě musel tým vyhledat v bludišti chodeb a místností písmena tvořící závěrečné heslo. Poprvé jsme měli také zajištěn uzavřený a vyhřátý prostor určený pro setkání účastníků po hře, protože však závěrečné stanoviště bylo hodně vzdálené od Brna, dorazilo za námi jen asi 20 týmů.

…sbíráme SMS o situaci ve městě. Nejvíce pobavila od hlídače Obelixe v parku na Božetěchově: „Tak teď přižvoulilo těch 50 týmů. Chudák řidič vagy… Je to tu teď masózní.“

1.8 TMOU 8

Termín:	3.–4. listopadu 2006
Počet týmů (hra):	210
Počet týmů (kvalifikace):	345
Vítěz:	Albert Stallone (11:17)
Celkem dorazilo týmů:	1
Organizátoři:	Athaj, Dosík, Radek D., Radek P., Sven, Zbych, (Ivoš)

Došlo k další výrazné obměně organizátorského týmu. Ivoš si chtěl zahrát[6], a proto jsme se domluvili, že si „pouze“ vezme na starost kvalifikaci. Noina také odešla. Lovili jsme tedy v mladých instruktorských vodách a oslovili Athaje, Svena a Zbycha. Všichni tři si vzali čas na

[6]Nakonec si stejně kvůli nemoci nezahrál. A to navíc zrovna jeho tým zvítězil.

rozmyšlenou – jestli hrát nebo organizovat – a pak nabídku přijali. Organizovat je přece jen větší výzva. Po několika letech se tak tým vrátil opět do čistě mužské podoby.

Systém kvalifikace se na TMOU 7 osvědčil, provedli jsme tedy jen drobné úpravy: přidali jsme časový limit, aby se hra netáhla několik dní, znepřístupnili jsme průběžnou výsledkovku, aby se snížila tendence k podvádění, vynechali jsme závěrečný test z pravidel. Kromě 200 míst za úspěšnou kvalifikaci jsme rozdali také 10 divokých karet za nejlepší eseje na téma „Proč chci hrát TMOU?“. Do hry jsme zapojili částečně také zájemce z řad nekvalifikovaných týmů – uspořádali jsme „testování na živo“, které se protáhlo dlouho do noci. Nekvalifikované týmy si tak mohly zahrát alespoň takto a my jsme získali mnoho cenných podnětů pro závěrečné doladění hry.

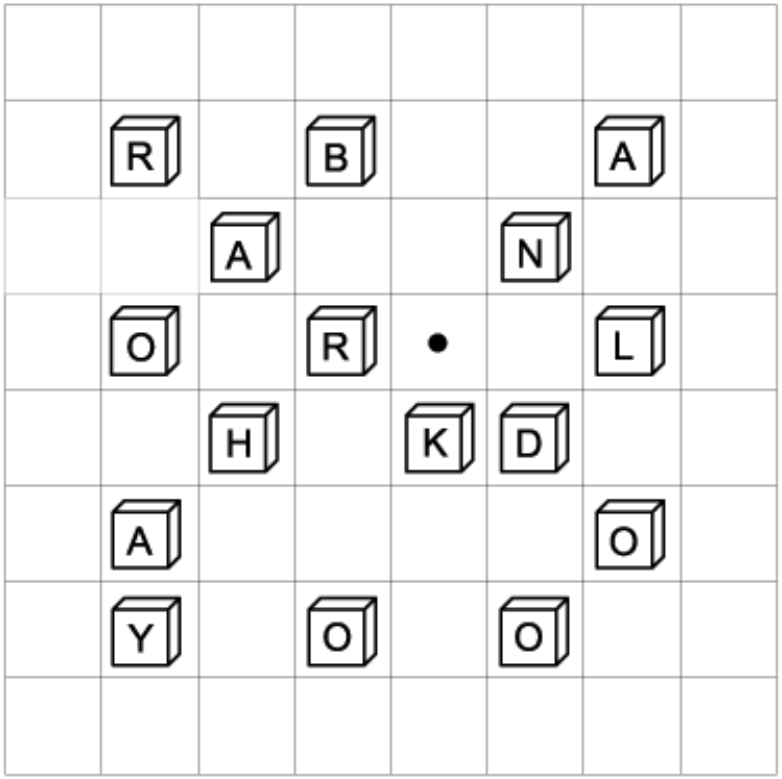
Jako nový artefakt také před hrou vznikl Slovník TMOU, který kromě mnoha narážek na minulé (i budoucí) události z TMOU obsahoval také klíčová slova použitá v šifrách tohoto ročníku. Dalším specifikem bylo počasí – šlo o jediné TMOU na sněhu[7], teploty klesly až k mínus deseti stupňům. Týmy se však zvládly připravit a většinou se se zimou vyrovnaly dobře.

Po úspěšných úvodech TMOU 6 a 7 jsme byli odhodláni začít opět velkolepě. Po zvážení mnoha možností jsme se rozhodli vrátit k nápadu, který padl hned při úvodním brainstormingu a byl tehdy označen jako příliš šílený – zavázat všem účastníkům oči a nechat je hledat svůj tým. Nápad, který je použitelný pouze na TMOU (v menším počtu lidí by neměl pointu), jsme nakonec realizovali. Účastnické pocity z tohoto zahájení byly smíšené, ale pro všechny určitě nezapomenutelné.

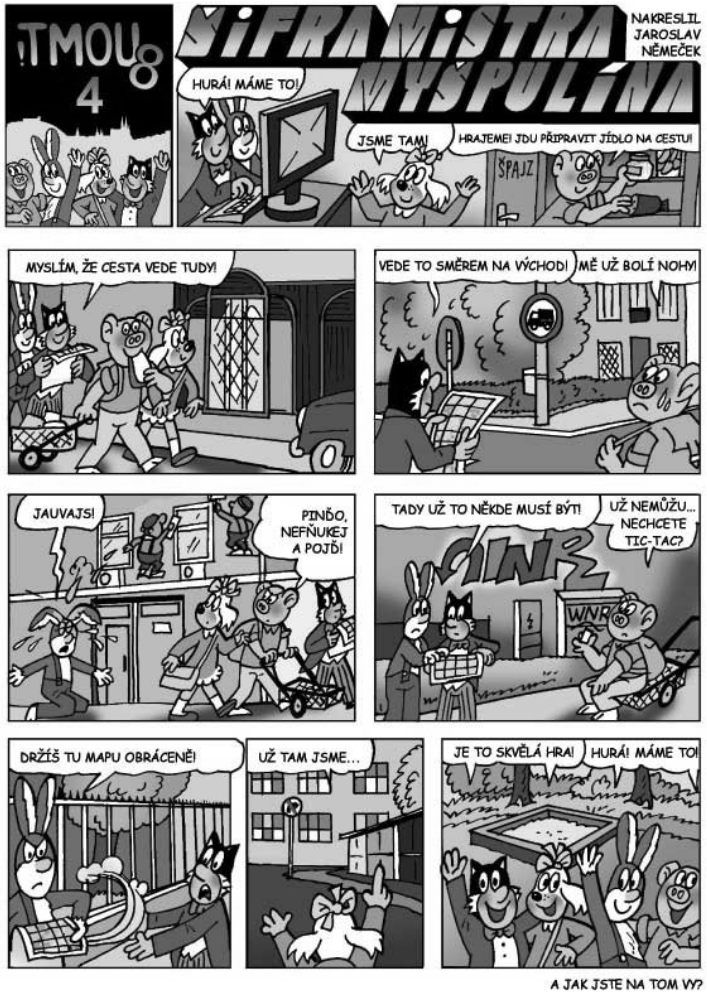
Městská část hry byla především pastvou pro všechny smysly. Hned na začátku na týmy čekala první chuťová šifra v historii TMOU – morseovka skrytá v různých příchutích tic tacu (aneb „opruz na šest“, jak uváděl Slovník TMOU). Následovalo video promítání na reklamním LED panelu, komiks „Čtyřlístek na TMOU“ (viz ukázka) a CD se zvukově prezentovanými historickými událostmi.

Novým prvkem v rámci terénní části byl orienťák na devátém stanovišti – týmy dostaly klasickou orienťáckou mapu a v komplikovaném terénu musely vyhledat 9 míst potřebných pro zkompletování šifry. O zapojení orientačního běhu jsme uvažovali už několik let, ale nakonec asi dobře, že jsme jej využili zrovna při tomto ročníku. Samotný prvek orien-

[7]Paradoxně šlo také o jednu z mála nocí zimy 06/07, kdy byl v okolí Brna sníh.



J2Z2S1J3Z1S1J1V5S1Z1V2S4
Z1J1V1J1Z1J1V1S5Z1J2Z1J3
S5Z4J1V2Z3J1V2Z2J1V2Z2J2V3
Z2S1Z1S1V1



tačního běhu se u značné části účastníků nesetkal s nadšením, vzhledem k chladnému počasí však posloužil všem alespoň jako prostředek pro zahřátí.

Chléb se lámal v druhé polovině terénu. Zde byla připravena šifra na motivy hádanky Sokoban (viz ukázka), další piškvorková partie v podání Karlíka a Frantíka a šifra číslo 13, která pracovala s metaforicky popsanými mapovými značkami a s jejich vzdálenostmi od dalšího stanoviště. Zde se mnoho týmů zaseklo, a tak závěrečný úkol (empatii) v časovém limitu stihl dokončit pouze jeden tým. Kromě tradičního trička mu odměnou za tento výkon byla i možnost vidět se v hlavním večerním zpravodajství TV Prima.

1.9 TMOU 9

Termín:	2.–3. listopadu 2007
Počet týmů (hra):	213
Počet týmů (kvalifikace):	354
Vítěz:	Prahory (4:25)
Celkem dorazilo týmů:	17
Organizátoři:	Athaj, Ivoš, Radek D., Radek P., Sven

Náš tým se opět obměnil, tentokrát však šlo jen o mírné variace na složení z předchozích let. Ivoš se vrátil zpět do hlavního týmu, odpadl naopak Zbych, který chtěl hrát, a Dosík, který opět odjel do zahraničí. Jako posilu jsme však zapojili „produkční sekci“. Tu vytvořily Irča a Kačí, které za nás vyřizovaly rozličná povolení, a my jsme tak mohli plně soustředit na vymýšlení vlastní hry. Tým pracoval v relativně sehrané formě[8], hra zůstala ve své ustálené podobě, nepouštěli jsme se do žádných experimentů se strukturou. Přípravy tak běžely vcelku hladce a konečně se nám podařilo naplnit dávný cíl – mít všechny šifry v prakticky finální podobě dva týdny před hrou. Navíc nám (nebo spíš účastníkům) přálo počasí, takže hra proběhla rámcově tak, jak jsme chtěli, naše odhady vyšly, obtížnost byla přiměřená a do cíle dorazil žádoucí počet týmů. Jedinou „nevýhodou“ tohoto hladkého průběhu bylo, že souboj o vítězství byl také až příliš předpověditelný – s velkým náskokem zvítězil notoricky úspěšný tým Prahory, který byl v cíli málem dřív než závěrečný úkol a

[8]Kromě spolupráce na TMOU spolu většina členů týmu spolupracovala i na dalších instruktorských akcích.

který o 15 minut porazil virtuální tým Kyborgů – fiktivní model, podle něhož odhadujeme nejkratší realistickou časovou hranici, při níž je možné hru dokončit.

Kvalifikace zůstala svým principem stejná jako v předchozím ročníku, hráli jsme si pouze s atmosférou a vyzněním. Jednotlivé levely kvalifikace byly tematicky laděny a před hrou byla zveřejněna povídka o Karlíkovi a Frantíkovi, která obsahovala řadu drobných nápověd k řešení kvalifikace.

Začátek samotné hry jsme tentokrát pojali opravdu velkolepě. V 17:00 v samém středu Brna, na náměstí Svobody, zazněla Hymna TMOU a byl zahájen velký happening – na náměstí a v přilehlém okolí probíhalo devět dílčích šifer, do kterých bylo zapojeno více než 30 pomocníků (např. roztleskávačky, bezdomovci, běžci, recitace). Další hodinu náměstí tepalo pobíhajícími hráči a luštícími skupinkami. Kolemjdoucí se nechápavě vyptávali, co se tu děje.

Hra pokračovala hravým způsobem – Plošným spojem, jehož řešení bylo spíše otázkou zručnosti, topologicky zkreslenou Mapou, obrázkovým Pexesem. Ve vzpomínkách účastníků zůstane jistě i první těžká šifra devátého ročníku – Krychle. Při jejím luštění v Líšni okolo půlnoci posedávalo několik desítek týmů s poskládanou krychlí, s otvory a písmenky po stěnách, a snažilo se přijít na ten správný způsob, jak se do krychle podívat. Řešení bylo elegantní, ale netriviální, a tak jsme k šifře umístili terénní nápovědy, jež vedly přes některá místa, na kterých probíhaly předchozí ročníky TMOU.

Terénní část hry probíhala skrze lesy okolo Mariánského údolí a klíčovou šifrou zde byly Rybičky (viz ukázka). Trasa se vracela obloukem přes Hády zpět do Líšně, kde hra končila v Salesiánském středisku. Zde čekala na hráče závěrečná hmatová šifra – tým musel společně poslepu vyluštit šifru složenou z písmen vyrobených z různě drsných smirkových papírů.

Tentokrát se nám podařilo umístit závěrečné stanoviště do atraktivní lokality – do tepla, sucha a zároveň na místo, kudy i týmy, které hru nedokončily, stejně procházely při cestě domů. A tak se v tělocvičně během sobotního dopoledne protočilo několik desítek týmů a závěr měl příjemnou společenskou atmosféru.

TMOU
6
INSTRUKTOŘI
BRNO
V tomto textu nehledejte šifru:
K této šifře existuje nápověda, chcete-li si ji vyzvednout, váš tým se nesmí dělit. Proveďte mě vás památnými místy minulých TMOU. Začnete u památníku na Bílé hoře.

TMOU
10
INSTRUKTOŘI
BRNO

1.10 TMOU 10

Termín:	7.–8. listopadu 2008
Počet týmů:	???
Vítěz:	???
Celkem dorazilo týmů:	???
Organizátoři:	Athaj, Dosík, Ivoš, Radek D., Radek P., Sven, Zbych

Do organizátorského týmu se zapojili všichni z posledních tří let a přípravy v podstatě plynule navázaly na TMOU 9. Padlo rozhodnutí udělat TMOU Open, a tak byla kvalifikace zrušena a veškerá energie jde do příprav vlastní hry.

Zvládnou organizátoři uzpůsobit hru tak, aby unesla zvětšený počet týmů? Mohou po devíti ročnících ještě něčím překvapit? Bude zahájení masózní? Proč si jeden z testerů myslí, že organizátoři na přípravných schůzkách hulí trávu? Bude se rozhodovat na třináctce? Bude zpravodajství zajišťovat CNN nebo BBC? Kdo zvítězí v jubilejním ročníku TMOU?

A co bude dál?

2 Krajina šifrovacích her

Skutečná objevitelská cesta nespočívá v hledání nových krajin, ale v pohledu novýma očima. (M. Proust)

Název této kapitoly lze vyložit dvěma způsoby:

1. Česká republika jakožto krajina, jíž se šíří šifrovací hry.
2. Abstraktní krajina různých typů šifrovacích her, kterou stojí za to zkusit zmapovat.

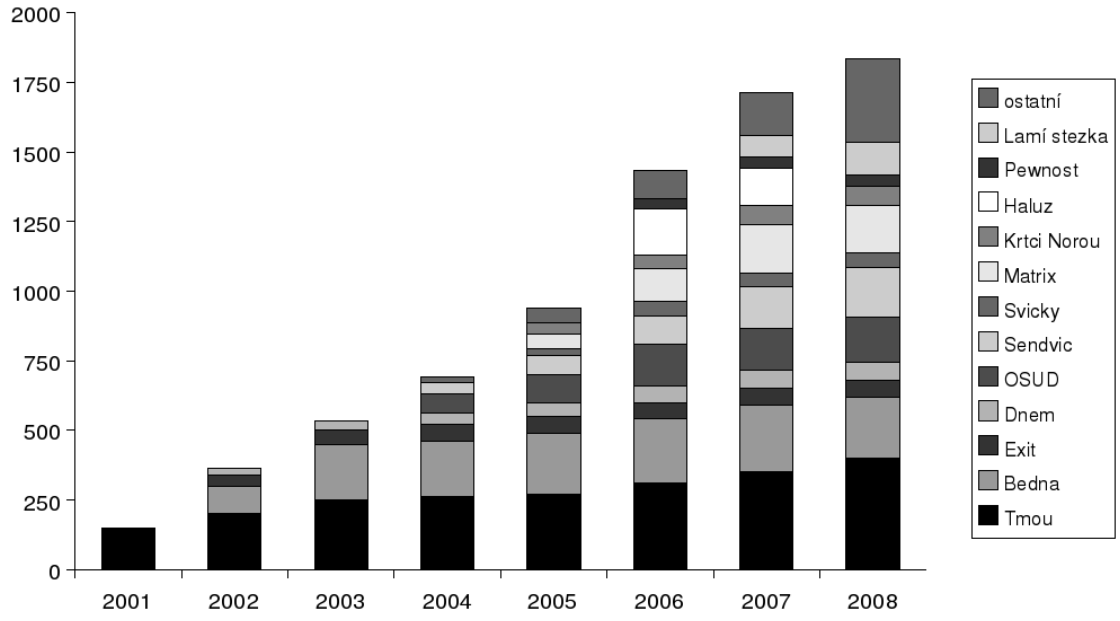
Pokusíme se podívat na „krajinu šifrovacích her“ z obou těchto hledisek a také trochu nahlédneme za humna.

2.1 Fenomén šifrovacích her

TMOU v České republice odstartovala fenomén velkých šifrovacích her, fenomén, jenž se zatím stále šíří. Nejsme však tak namyšlení, abychom si mysleli, že před TMOU nic nebylo. Naopak se hlásíme k odkazu hry Open Blood, která byla naší inspirací.

Graf na obrázku 2.1 znázorňuje nárůst počtu her a účasti týmů na šifrovacích hrách (na y-ové ose je vynesen celkový počet „týmo-her“ za uplynulý rok). Nutno podotknout, že graf není zdaleka kompletní – jsou do něj zahrnuty jen hry, kterých se někdy účastnilo více než 50 týmů, a to pravděpodobně ani ne všechny. Z grafu je vidět plynulý lineární nárůst, který se týká snad všech hlavních parametrů spojených s šifrovacími hrami: počet her, počet účastníků, počet organizátorů, celkový rozpočet. V roce 2008 odhadujeme[1] stav parametrů na zhruba 10 velkých her (nad 50 týmů), zhruba 30 her celkově, řádově 100 organizátorů, 4 000 účastníků a desetitisíce mailů, celkový rozpočet her v řádu statisíců, nepřímé výdaje spojené se šifrovacími hrami v řádu milionů.

[1] Odhad je založen především na Kalendáři šifrovacích her. Protože ale Kalendář neobsahuje zdaleka všechny šifrovací hry, jsou uvedené počty patrně ještě mírně podhodnocené.



Obrázek 2.1: Vývoj počtu týmů hrajících šifrovací hry.

Kromě tohoto nárůstu „klasických“ jednorázových šifrovacích her dochází v posledních letech zřejmě také k nárůstu využití drobných šifrovacích her v rámci dlouhodobých zážitkových akcí (např. výlety, tábory). Tento nárůst je však naprosto nezmapovatelný.

Jak to bude dál? Jak dlouho může tento růst pokračovat? Když se podíváme na místo konání her, zjistíme, že stále dominuje Brno, Praha a jejich okolí. Z toho se dá soudit, že prostor pro růst je ještě velký.

2.2 Typy her

Pojďme zkusit trochu zmapovat onu pomyslnou krajinu šifrovacích her. Tabulka 2.1 uvádí přehled různých parametrů šifrovací hry a pro každý z nich několik nejtypičtějších možností. Zde uvádíme pouze výčet možností, nejdůležitější z uvedených parametrů jsou podrobněji rozebrány v kapitole o Dramaturgii her.

Uvedené parametry lze do značné míry nezávisle kombinovat a vytvářet tak velké množství různých her, což ovšem neznamená, že všechny

Tabulka 2.1: Přehled parametrů her.

prostředí	město terén internet
dopravní prostředky	pěšky + MHD kolo, auto běžky
trasa	lineární trasa paralelní, vzájemně provázané trasy paralelní, vzájemně nezávislé trasy (B-trasa) hvězda, naprosto nezávislé šifry
typ překážek	šifry logické úlohy, hádanky pohybové úkoly, dynamicsy přesuny, orientace
nápovědy	bez nápověd terénní nápovědy nápovědy/řešení na požádání nápovědy/řešení po uplynutí časového limitu
hodnocení	čas doražení do cíle systém bodování
denní doba, délka	noční hra (cca od večera do dopoledne, 12–18 hodin) denní hra (cca od rána do podvečera, 6–10 hodin) 24 hodin a více
příběh	silný motivační příběh (lineárně na sebe navazující části příběhu) volný, zastřešující příběh bez příběhu

kombinace jsou stejně smysluplné. Tabulka 2.2 ukazuje přehled existujících her. Z parametrů, které nejsou zmíněny – z nám známých her povolují téměř všechny přesun pouze pěšky nebo MHD (výjimky: Za pokladem, Rozjezd, Lavina) a nemají příběh (výjimky: Exit, 88, Pewnost, Matrix, Haluz (net)). Obrázek 2.2 pak znázorňuje pokus o promítnutí mnohorozměrné krajiny šifrovacích her do dvourozměrného prostoru (hry, které jsou blízko u sebe, by si měly být podobné). Z těchto přehledů je vidět, že hry lze nahrubo rozdělit do tří kategorií:

- Lineární noční hry s jednoduchým systémem a těžkými šiframi. V počtu účastníků tento typ her zatím jednoznačně dominuje.
- Internetové hry využívající systém hvězdy nebo kombinovaný systém různě závislých úloh. Asi nejdynamičtěji rostoucí oblast co do počtu účastníků.
- Denní hry využívající často kombinovaný systém hodnocení a nápovědy. Počet jejich účastníků nebývá příliš rozsáhlý, do této kategorie však patří většina menších her.

2.3 Za humny

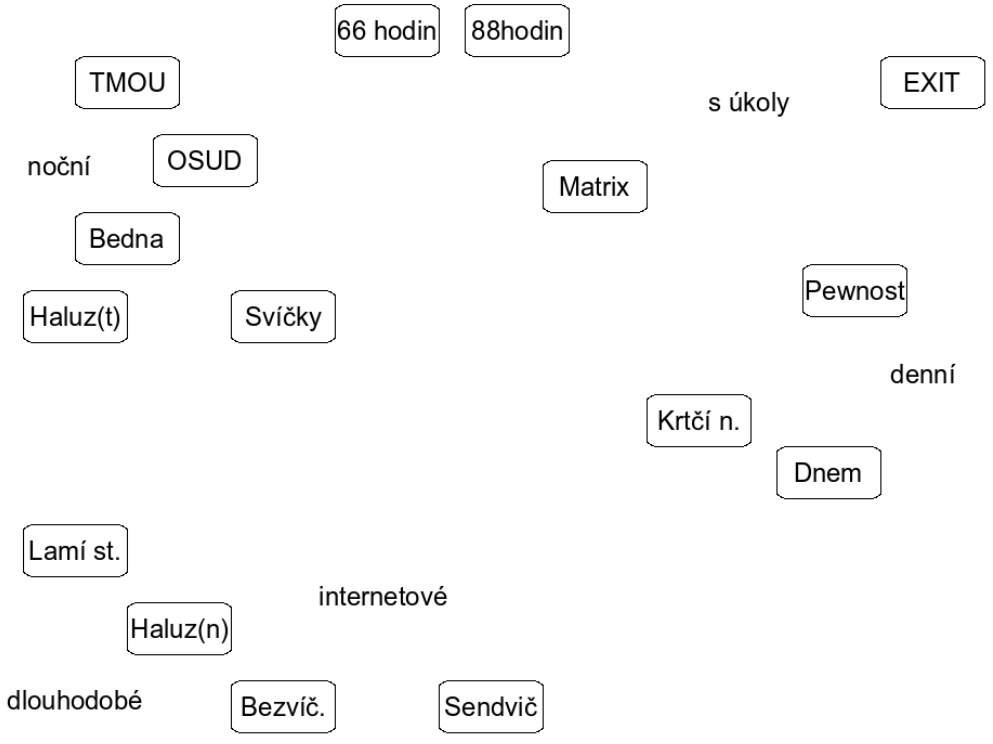
Jsou šifrovací hry fenomén omezený čistě na Českou republiku? Existují podobné hry i v zahraničí? Většina hráčů i organizátorů šifrovacích her se nejspíše domnívá, že šifrovací hry fungují ve velkém pouze u nás. Až do nedávna jsme také věděli pouze o zahraničních hrách, které byly přímo inspirovány českými hrami. Na jaře 2008 jsme náhodou[2] zjistili, že za humny se toho děje daleko více, než jsme si mysleli. Aby člověk objevil celou kopu šifrovacích her probíhajících v anglicky mluvících zemích, stačí přijít na to, že „šifrovací hra = puzzlehunt“.

Zběžné vyhledávání tohoto klíčového slova na internetu rychle ukáže, že v anglicky mluvících zemích (většinou jde o západní pobřeží USA) se vyvinul zcela nezávisle velmi podobný fenomén jako u nás – to ilustrují následující charakteristiky, které zároveň platí pro české i anglofonní prostředí:

[2]Díky Jirkovi Šimšovi, který studuje v USA a který se zběžně zmínil o své účasti na místní hře podobné Sendviči.

Tabulka 2.2: Přehled her. Hry jsou řazeny přibližně podle velikosti (počet hrajících týmů).

hra	prostředí	trasa, systém	denní doba	překážky
TMOU	město, terén	lineární, minimum nápověd	noční	šifry
Bedna	město, terén	lineární, čerpání řešení	noční	šifry
OSUD	město, terén	lineární, minimum nápověd	noční	šifry
Matrix	město, terén	paralelní, kombinovaný	noční	kombinace
Sendvič	internet	hvězda, bodování	odpoledne	šifry
Haluz (net)	internet	kombinovaný	dlouhodobá	šifry
Lamí stezka	internet	kombinovaný	dlouhodobá	šifry
Exit	město, internet	paralelní, systém bodování	večerní	úkoly
Dnem	město, terén	lineární, nápovědy	denní	šifry
Krtčí norou	město+terén	paralelní trasy, bodování	denní	šifry
Pewnost	město	lineární	denní	šifry
Svíčky	terén	lineární, systém bodování	noční	šifry
66/88	terén	kombinovaný	vícedenní	úkoly
Haluz (terén)	město, terén	lineární	noční	šifry



Obrázek 2.2: Průmět krajiny šifrovacích her.

- vyskytuje se několik základních typů her, především lineární terénní (anglicky nazývaná The Game[3]) a internetová hvězdicová,
- hry jsou především šifrovací, občas využívají další typy úkolů,
- šifry se skládají ze stejných základních stavebních prvků,
- hry jsou téměř výlučně týmové, týmy mají vesměs naprosto ujeté názvy,
- cena za vítězství je symbolická, hry jsou neziskové,
- hry jsou vesměs náročnější, než si organizátoři (Game Control) myslí.

Podobnost her dobře ilustrují dva citáty, jež sice byly proneseny o zahraničních hrách, ale podle našeho názoru platí i pro hry české:

- *Game founder Joe Belfiore famously described the Game as "the ultimate test for Renaissance men and women."*
- *The simplest way to describe the Game might be to say it's a Ph.D.-caliber scavenger hunt.*

Za jeden z výrazných rozdílů mezi českými a zahraničními hrami lze označit jejich organizační pozadí. Mnohé z velkých zahraničních her jsou oficiálně kryty univerzitou nebo velkou firmou, kdežto u nás mají zatím spíše „undergroundový" charakter a případné napojení na oficiální organizace je většinou jen z důvodu účetnictví a úředních povolení. Ale kdo ví, jak to bude u nás dál?

Historie zahraničních her zdá se sahá do 80. let, kdy se konaly první terénní šifrovací hry v okolí Seattlu. I v dalších letech tento typ her převažuje především v oblasti Seattlu a v Kalifornii. Zhruba od roku 2000 se pak začínají objevovat hry internetové a internet využívající.

Pro ilustraci uveďme několik příkladů zahraničních her:

- Microsoft Puzzle Hunt: hra běží každoročně od roku 1999, probíhá uvnitř kampusu Microsoftu, účastní se jí zhruba 70 týmů, 800 hráčů.

[3] `http://www.gamecontrol.com/`

- Googol[4] (Google Puzzle Hunt): proběhla v roce 2007 v kampusu Googlu (s intenzivním využitím internetu), zúčastnilo se asi 20 týmů.
- MIT Mystery Hunt[5]: běží pravidelně od roku 1980, opět v rámci kampusu s využitím počítačů. Nejrozsáhlejší ročník se uskutečnil v roce 2003, kdy hra trvala 67 hodin, obsahovala 100 šifer. V roce 2008 se účastnilo asi 50 týmů.
- Mooncurser's Handbook[6]: rozsáhlá víkendová, terénní hra pro 22 týmů.
- The Melbourne University Puzzle Hunt[7]: čistě internetová hra, v roce 2008 účast 144 týmů.
- VQuest[8]: deset týmů, startovní poplatek 25 000 dolarů, každý tým dostane na startu vlastní dodávku, jednu ze zpráv předává policejní hlídka.

Jsou tedy české hry jen nevědomým odvarem zahraničních her? Jsme o pár let pozadu a máme co dohánět? Nemyslíme si, neboť i přes rámcovou podobnost existují specifika, která české hry odlišují (např. přísnější přístup k čerpání nápověd a obecně drsnější prostředí). Navíc, při zběžném průzkumu se nám nepodařilo najít hru, která by počtem účastníků převyšovala TMOU[9]. A tak snad můžeme nadále používat slogan, který zazněl na jedné z prvních schůzek k výročnímu ročníku:

TMOU X = největší šifrovací hra planety Země

[4] `http://www.goooooogol.com/`

[5] `http://web.mit.edu/puzzle/www/`

[6] `http://www.mooncurser.info/`

[7] `http://www.ms.unimelb.edu.au/~mums/puzzlehunt/`

[8] `http://www.gamecontrol.com/press/default.htm`

[9] Pokud se vám podaří takovou hru nalézt, nekažte nám prosím radost a neříkejte nám to.

3 Dramaturgie šifrovacích her

Daruješ-li člověku rybu, nakrmíš ho na jeden den. Naučíš-li ho lovit, dáš mu potravu na celý život. (přísloví)

Jak jsme uvedli na začátku, hlavním cílem Instruktorů je inspirovat. Pevně doufáme, že právě TMOU plnívá tento cíl v míře alespoň přiměřené. Pod vlivem TMOU i navzdory TMOU (což je také jistý druh inspirace) začaly v posledních letech vznikat desítky větších či menších šifrovacích her a nepochybujeme o tom, že tento boom bude nadále pokračovat. Jak se ostatně rodí organizátor běžné šifrovací hry? Nejčastěji z nadšeného účastníka, případně z mírně roztrpčeného soutěžícího, který během marného luštění vymyslel šifru vlastní a teď ji hodlá uplatnit na dalších bezbranných obětech. Dobrá šifrovací hra však nikdy není jen směsicí nahodile posbíraných nápadů. Její struktura i smysl podléhají obecnějším principům, které mohou pomoci objasnit právě poznatky odvozené z dramaturgie zážitkové pedagogiky. Chystáte-li se tedy organizovat nějakou šifrovací hru, mohla by tato mírně teoretická kapitola být právě pro vás.

První obtíží, kterou budeme muset překonat při úvahách nad dramaturgií hry, je definování samotného pojmu. I slovníky cizích slov většinou vymezují dramaturgii jako „činnost, kterou vykonává dramaturg“ a profese dramaturga pak bývá většinou popsána skrze divadlo, hudbu či film. Málokterý organizátor však sám sebe nazve dramaturgem, natož aby věděl, co tato profese obnáší, tudíž je uvedená definice pro naše potřeby nepoužitelná – byť např. práce rozhlasového dramaturga, který sestavuje sled písní do určitého pořadu, se velmi nápadně blíží práci organizátora, který řeší posloupnost šifer v lineární šifrovací hře. Dramaturgii budeme pro naši potřebu považovat za cílený proces, díky němuž se dostaneme od prvotního nápadu „pojďme uspořádat šifrovací hru“ ke konečnému stavu „účastníci jsou v cíli“.

3.1 Cíle šifrovací hry

V úvodu této kapitoly se dotkneme rozdílů mezi cílem a motivací. Hráči si ve chvíli, kdy se přihlašují do nějakého šifrovacího závodu, většinou nestanovují žádné vyšší cíle – maximálně si řeknou, že by chtěli dojít či vyhrát. Jejich motivací je zábava či sociální kontakt s kamarády při netradiční činnosti. Stejně tak motivace organizátorů se dá zhusta popsat jako seberealizace či tvůrčí přetlak.

Mají šifrovací hry nějaké vyšší „poslání“, které by ovlivňovalo jejich strukturu? Řadu organizátorů možná ani nenapadne si tuto otázku položit: jejich základním cílem je uspořádat dobrou akci. Ani organizátoři TMOU nejsou v tomto směru výjimkou. Mezi každoročními cíli, které si tým definuje na první schůzce, málokdy najdeme nějaké abstraktní ideje; pravidelně se naopak objevují věty typu: „udělejme nejlepší TMOU všech dob, šifrovačku roku, posilme artefaktové šifry, udělejme zajímavější trasu než loni apod.“ To však neznamená, že by TMOU neplnila i nějaké vyšší cíle, právě naopak. Už v základní podstatě šifrovacích her totiž leží jejich snadno popsatelné výchovné efekty, které fungují a budou fungovat navzdory tomu, zda je organizátoři budou blíže definovat, či naprosto ignorovat. Mezi tyto pozitivní efekty šifrovacích her náleží především:

- rozvoj schopnosti spolupráce v malém týmu, včetně tréninku skupinového kreativního myšlení,
- rozšíření komfortní zóny jedince,
- aktivní zábava.

Pod rozvoj spolupráce v malém týmu si jistě každý jen středně zběhlý účastník šifrovacích her dokáže zasadit vlastní příklady a modely. Hráči se spolu učí účinně komunikovat, brainstormovat, podporovat se ve chvílích psychického i fyzického vyčerpání. Poznávají sebe i své kamarády ve vypjatých situacích, dozvídají se mnoho podstatného o vlastních únavových reakcích i reakcích svého okolí. S trochou nadsázky se dá říci, že s člověkem, který kolem páté ráno hru bez podstatnějšího důvodu vzdá, opustí zbytek týmu a odjede domů, nemá smysl plánovat společnou expediční dovolenou do exotické země.

Rozšířením komfortní zóny míníme stupeň nepohodlí, který člověk (resp. na nevědomé bázi jeho organismus) nepovažuje za nic mimořádného, neznámého. Nutnost soustředit se více než 20 hodin beze spánku -

v nočním městě, lese, vlhku, zimě apod. je velmi silným impulsem k rozšíření komfortní zóny. Mnoho hráčů, kteří hráli TMOU na jejím úplném počátku, potvrdí, že jejich organismus tehdy reagoval na netypickou situaci velmi silně: hráči usínali a na konci nočního pochodu byli vyčerpáni. Po několika prožitých celonočních hrách však už organismus považuje tuto situaci za známou a novým podnětem je pro něj maximálně celonoční déšť (OSUD 3) či hra na sněhu (TMOU 8).

Týmové šifrovací hry tedy ve své podstatě obsahují silné výchovné cíle, které naštěstí není znovu a znovu potřeba definovat. Přesto je dobré o těchto výchovných cílech vědět, ilustrační příklad: má-li hra rozvíjet dynamiku malého týmu, není rozhodně dobré 2/3 týmů vyřadit na prvních třech šifrách, nýbrž je nutné vtáhnout soutěžící do hry a nechat je „odpadat“ teprve na pokročilejších stanovištích.

Jakkoliv tedy zůstává netradiční aktivní zábava jedním z nejsnáze definovatelných cílů jak pro účastníky, tak pro organizátory, je jen jedním z hlavních pilířů šifrovacích her. Proto „podvědomě“ většina organizátorů pořádá hry týmové (a nepovoluje jednočlenné týmy), proto organizátoři TMOU či 88 považují listopad za dobrý termín pro hru, neboť dlouhá noc i neodhadnutelné počasí sice komplikují přípravu, ale velmi dobře působí z hlediska rozšíření komfortní zóny.

Pamatujme: neexistují žádné univerzálně správné postupy. Pokud však dokážeme definovat dobře své cíle, pak můžeme vybrat i prostředky, které nám umožní tohoto cíle dosáhnout. Ilustrační příklad:

- TMOU, cíl = výzva, rozšiřování komfortní zóny, posilování schopnosti práce v týmu, aktivní a trochu drsná zábava, budování legendy. Prostředky: lineární hra s minimem nápověd, listopadové počasí, originální šifry. Motivace většiny účastníků: možnost okusit jedinečnou atmosféru hry.
- Táborová hra pro děti, cíl = trénink myšlení, orientace a práce v týmu. Prostředky: hvězdicovitá hra s „orienťáckou“ mapou, převzaté (a tedy vyzkoušené) šifry.

A konečně jedna poznámka na závěr této kapitoly: většina organizátorů her, které se každoročně opakují, časem zjistí, že se jim zrodilo cosi jako duch hry, který podvědomě ovlivňuje rozhodnutí tvůrců, co do hry zařadit, a kterými cestami naopak nekráčet. Čím se liší duch hry od racionálně definovaných cílů? Radek Pelánek, jeden z organizátorských nestorů v týmu TMOU, to vyjádřil bonmotem: „Často mám pocit, že my toho ducha TMOU ani tak nedefinujeme, jako spíš objevujeme…“

3.2 Typy šifrovacích her

Obecně vzato, jakákoliv hra se sestává z pravidel, motivace a vlastního obsahu (šifer, úkolů), přičemž se tyto prvky mohou překrývat a ovlivňovat. Z hlediska pravidel a jejich dopadu na obsah můžeme rozlišit hry na několik typů:

Lineární a nelineární hry

Lineární hra obsahuje pouze jednu trasu. Na jejím začátku startují zpravidla všechny týmy z jednoho místa a cílem je projít po šifrách až do cílového stanoviště. TMOU je typickou lineární hrou, byť z důvodů zamezení kumulace týmů bývají občas zadání na prvních stanovištích dělená (stále se však jedná o jednu trasu shodnou pro všechny). Za zvláštní formu lineárního přístupu lze považovat úvodní „kolečko“ na pražské Bedně – z hlediska hráčů tým postupuje lineárně, nicméně trasa není pro každý

tým shodná (týmy zahajují kolečko na různých místech). Přednosti lineární hry: tým je zcela soustředěn na jednu trasu, neštěpí své síly, rodí se silný společný zážitek. Nevýhody lineární hry: pokud má trasa optimální obtížnost pro nejlepší týmy, ty slabší se většinou zaseknou. Pokud hra vyhovuje slabším týmům, nejlepší mohou mít pocit nudy.

Nelineární hra obsahuje více paralelních větví s různými šiframi – většinou pak není nutné dokončit všechny větve (Matrix). Případně je systém hry „systémově chaotický“ (Exit), nebo hvězdicovitý s šiframi, které na sobě nejsou závislé (Sendvič). Například hvězdicovitý systém, jakkoliv se na běžných šifrovacích hrách příliš nevyskytuje, je vhodný na dětské tábory.

Přednosti nelineární hry: pořád se něco děje, zásek na jednom místě může být prolomen na místě jiném. Nevýhody nelineární hry: tým přichází o společné zážitky, často se poprvé ocitne pohromadě až po několika hodinách.

Hry bez nápověd, s nápovědami, s čerpáním řešení

Obecně se nedá říci, zda hry bez nápověd jsou lepší než hry s nápovědami či čerpáním řešení. Lze pouze konstatovat, že jejich dopad na účastníky se v určitých směrech liší a že by s tím měli organizátoři počítat. TMOU, která vzniká v „zážitkovém“ prostředí Instruktorů Brno, k nápovědám či čerpání řešení sahá jen velmi zřídka a většinou se pak jedná o nápovědy nesystematické, jednorázové – na některém vybraném stanovišti. Terénní nápověda se vyskytovala např. na TMOU 4, 7, 9, čerpání řešení či nápovědy po určitém limitu má TMOU vždy na úvodním stanovišti, nebo na jistým způsobem netradiční šifře (Tic tac, TMOU 8). Šifry bez nápověd se stávají výzvou, s kterou si musí tým poradit pouze vlastními silami. Organizátoři TMOU ovšem nepovažují tento model za univerzálně nejlepší, pouze za optimální vzhledem k cílům TMOU.

Používání či nepoužívání systémových nápověd je tedy jedním z klíčových prvků pro výstavbu hry. Pokud se organizátor rozhodne pro hru bez nápověd, neměl by minimálně do první třetiny hry zařazovat potenciálně těžké šifry, jinak řečeno: procentuální odpad týmů během první třetiny hry by měl být velmi nízký (plyne z výše uvedeného – pokud týmy nevtáhneme do hry, nebudou se ani bavit, ani rozvíjet). Největší nebezpečí hry bez nápověd je nedobrý odhad obtížnosti šifry, který vede k „zátce“. Příkladem takové nepřekonatelné zátky je šifra „Sv. Primiti-

vus“ na TMOU 5 či jedna ze závěrečných šifer OSUDu 4. V takových případech jsou nuceni organizátoři improvizovat a „zátku“ odstranit, což je vždy pramenem „nespravedlnosti“ – různé týmy dostávají nápovědu po jiném čase luštění „zátky“.

Přednosti her bez nápověd: tým spoléhá jen na vlastní síly, učí se překonávat těžkosti bez spoléhání na dodatečnou pomoc.

Za nejtypičtější hry s minimem nápověd lze považovat TMOU a OSUD.

Hry s nápovědou umožňují šifry ladit do dvou stupňů obtížnosti – bez nápovědy projdou stanovištěm jen „ti lepší“, nápověda pak šifru „ulehčí“ i pro ostatní. Užití nápovědy představuje určitou penalizaci; u terénních nápověd se jedná o ztrátu času i sil, u telefonických nápověd většinou o ztrátu nějakých předem definovaných „herních bonusů“. Ty mohou mít podobu propadu v pořadí, případně mohou být nápovědy předem nějak bodově ohodnoceny (Krtčí norou). Možné problémy: samotná nápověda nemusí vždy vést k prolomení šifry – jako každý interpretační prvek může být i ona vymyšlena špatně. Nejpropracovanější systém terénních a telefonických nápověd má hra Svíčky.

Hra s čerpáním řešení je nejméně náchylná na zhroucení systému. I v případě špatně zkonstruované šifry se nemůže stát nic horšího, než

že si všechny týmy nechají prozradit řešení. Princip ovšem může vést ke spoléhání se na pomoc zvenčí, což je výrazně demotivační prvek, který v konečném důsledku může snížit zábavnost i užitečnost hry pro některé účastníky (např. odevzdané čekání na Binfo na Bedně 5). Nejtypičtější hrou, kde existuje možnost čerpat řešení (v každém ročníku ovšem jinak provedená), je Bedna.

Čerpání řešení je také obvyklé na malých hrách (zejména pro mladší účastníky). Výborně se osvědčily např. obálkové metody – tým si nese řešení v obálkách s sebou a na každé šifře je přesně uvedeno, kolik času mají hráči maximálně luštění věnovat, než si otevřou záchranu. Tento systém je vhodný pro táborové hry, při nichž organizátor potřebuje přesně určit rozmezí trvání hry do příchodu posledního týmu.

Hry terénní a internetové

Z hlediska propojení s obsahem je nejzásadnější rozdíl mezi některými hrami v tom, zda se odehrávají ve virtuálním či reálném prostředí. V reálném prostředí se organizátoři snaží omezovat množství encyklopedických znalostí nutných k vyřešení šifry. Naopak úlohy na internetových hrách mnohdy přímo počítají s vyhledáváním informací.

Na terénní hře se navíc šifra, kterou i nejlepší týmy vyluští až po několika desítkách minut, považuje za velmi těžkou a většinou spolehlivě zastaví nebo alespoň výrazně zdrží medián hracího pole. Na virtuálních šifrovacích hrách se naopak uvažuje v řádu dnů. Výjimkou je časově omezený krátký Sendvič se spíše lehkými šiframi, který je také nejstarší a největší českou internetovou hrou. Dlouhodobý charakter má zejména slovenská Haluz, Lamí stezkou zase napodobude reálnou hru ve virtuálním prostředí. Na obou těchto hrách se vyskytují šifry, které i velmi dobré týmy řeší několik dnů – tj. jde o šifry, které jsou pro potřeby terénní soutěže nepoužitelné.

Hry s příběhem a bez příběhu

Je sporné, zda a do jaké míry ovlivňuje příběhová kostra některých her jejich vnitřní strukturu. U většiny příběhových her se jedná o motivační prvek, který vůbec nebo jen velmi málo zasahuje do struktury úkolů či šifer. Často se také stává, že pracně vymyšlenou příběhovou linku někteří účastníci zcela ignorují, zvlášť pokud by je vnímání této linky zdržovalo

- jedná se zejména o doprovodné texty na šifrách, které nemají nic společného s principem řešení (hráči je často vůbec nečtou).

Proč mnozí účastníci šifrovacích her příběhem „opovrhují“? Reálný „příběh“, který prožívá samotný tým na trase, je silnější než motivační fikce! Existují však samozřejmě čestné výjimky: příběh má v rámci šifrovací hry smysl zejména tehdy, pokud začne velmi úzce souviset se samotným luštěním. Nejdokonalejším příkladem v historii šifrovacích her byl první ročník internetové části slovenské hry Haluz. Tato hra motivovaná honbou za dědictvím, ke kterému je možné se dostat pouze skrze luštění úloh zveřejňovaných na blogu fiktivní rodiny Haluzovců, zapojila příběh do bytostné struktury hry. Ve hře se vyskytoval značný objem tzv. skrytých šifer, jejichž přístupové kódy museli účastníci hledat právě ve zdánlivě nevinných doprovodných textech. „Paranoia“ účastníků byla vystupňována na maximum, neboť si organizátoři neodpustili ani takové lahůdky, jako bylo propojení virtuálního světa se světem reálným – když rozeslali účastníkům dopis, v němž byla šifra psaná inkoustem viditelným pouze pod UV zářením.

Jednoznačně doporučit příběhovou motivaci však můžeme u šifrovacích her, které jsou určeny dětem, případně jsou součástí vyššího celku – např. součástí zážitkového kurzu apod.

Hry podle času

Při přípravě je tento prvek jedním z nejdůležitějších a obecně lze říci, že s délkou hry organizátoři často svádějí lítý boj. Kromě cca devatenáctihodinového modelu TMOU (začátek v pozdním odpoledni, konec v poledne na druhý den) můžeme narazit na hry čistě denní (Krtčí norou), hry odpolední až pozdně večerní (Exit), hry méně než půldenní (zejména na táborech), ale zároveň i hry blížící se 24 hodinám, či dokonce 24 hodin přesahující.

Ukazuje se, že napínavost hry pouze pomocí šifer je možné udržet maximálně po 20 hodin jejího trvání. Pokud organizátor plánuje hru delší, nemělo by to být proto, aby mohl hru udělat ještě náročnější – většinou pak opět dojde jen mizivé procento týmů - a i pro tzv. „elitní týmy“ už může být koncová fáze poněkud zdlouhavá. Delší čas na hru by ale mohl být opodstatněný, pokud povede k zařazení netradičních úkolů či k větším rozptylu mezi prvním týmem a zbytkem úspěšných týmů v cíli – tj. pokud dojde do cíle díky prodlouženému času větší množství

týmů.

U kratších her je nevhodné zařazovat velmi těžké šifry, protože čas na překonání záseku není téměř žádný.

U nočních her v terénu by měl organizátor promyslet, na jakém místě trasy bude medián účastníků nad ránem – a na jakých šifrách budou hráči pravděpodobně odpadat. Je milé (ale nedělejme z toho dogma), pokud tato místa nejsou extrémně daleko od civilizace.

Organizátoři by měli být na pozoru, pokud je celkový počet stanovišť hry vyšší než počet hodin, který na hru určují. Zkušené týmy patrně potvrdí, že pokud jim do cíle zbývá méně hodin než šifer, bývá to většinou znamením krize a hru se podaří dokončit jen málokdy. Samozřejmě to vše závisí i na délce nutných přesunů mezi stanovišti, ale trocha zobecnění snad neuškodí…

3.3 Motivace šifrovací hry

Organizátoři TMOU pamatují na rozhovor s jednou organizátorkou zážitkových akcí, která se domnívala, že TMOU narozdíl od jiné „zážitkové pedagogiky“ prakticky nepracuje s motivací. Velmi nás to udivilo, protože motivace je jednou ze základních složek každé šifrovací hry a TMOU dokonce na motivaci staví jistou část své image! Pouze narozdíl od mnoha klasických programů, kde motivace (např. formou scénky) bývá oddělena od vlastní hry, je motivace na šifrovací hře neoddělitelnou součástí celého průběhu akce. Šifrovací závod je totiž většinou příliš dlouhý na to, aby stačila motivace jednorázová. Výše jsme uvedli, že celý závod může být motivován nějakým příběhem, fikcí. Nicméně i příběhově nerámované závody s motivací pracují. Co vše tedy má u běžné šifrovací hry motivační charakter?

Pravidla

Už samotná pravidla jsou velmi výrazným motivačním prvkem. Téměř u každé z šifrovacích her, které přežijí více ročníků, mají pravidla tendenci narůstat do podoby obludného právnického textu. Není to ovšem proces nevyhnutelný – dá se alespoň minimalizovat. TMOU se snaží bránit svého ducha před paragrafy alespoň vyčleněním pravidel etických před vlastní procedurální, a tedy podrobná pravidla hry. Příliš složitá pravidla mohou

odrazovat (např. prostudování pravidel Svíček 2007 a jejich pochopení bylo těžší než mnohá šifra hry, a motivačně to příznivě nepůsobilo).

Šifrovací hra motivuje účastníky také seznamem předepsaného vybavení, v němž každá netypická složka vzbuzuje spekulace, očekávání. Motivací mohou být i různé doprovodné texty (např. Matrix news), na TMOU má motivační charakter kvalifikace. Proces těšení se na vlastní hru je tak nastartován.

Úvod

To, jakým způsobem se podaří účastníky vtáhnout do hry na prvním stanovišti, předznamenává osud zhruba první třetiny hry (nadšení z výborného úvodu vydrží několik hodin i nepříliš úspěšnému týmu) a podepisuje se velmi výrazně na vnímání celého ročníku. Povedený úvod bývá velmi často zmiňován účastníky jako nejlepší zážitek ze hry – je to způsobeno nejen samotným nápadem, ale i možností sdílet neobvyklou atmosféru v jednom místě a prostoru s ostatními týmy (TMOU 6, 9). Opačně to ovšem funguje i u úvodu kontroverzního, kdy se nevůle týmů z nepříjemné činnosti znásobuje interakcí s ostatními hráči (TMOU 8).

Průběh hry

Během vlastní hry má organizátor již málo možností přímo ovlivňovat náladu hráčů, nicméně určité drobnosti zvláště u větších her lze rozhodně doporučit. Pokud se ve hře vyskytují členové B-týmu (neboli pomocníci hlavních organizátorů), vyplatí se, když jsou o principech hry dobře informováni a na účastníky působí vlídně (vynikající byl po této stránce OSUD 4). Atmosféře hry vždy pomůže také zařazení vtipných šifer.

Závěr hry

Šifrovací hra má charakter události, sociálního setkání, proto se rozhodně vyplatí „dostat“ do cíle i týmy, které neprojdou celou trasou. Organizátoři se tak sice vystavují riziku výčitek od emotivně naladěných a nevyspaných hráčů, nicméně taková bezprostřední zpětná vazba je velmi cenná (většinou se vryje organizátorovi pod kůži více než reakce z internetu, kam navíc přispívají spíše zkušené týmy). Toto emoční riziko pro organizátora je ale vysoce převýšeno pozitivy: možností sdílení zážitků mezi týmy bezprostředně po hře. Ne pokaždé se sice podaří sehnat jako cílový prostor nějakou budovu, kde jsou hráči chráněni před nepřízní počasí, u větších her se to však podle našeho mínění hodně vyplatí.

3.4 Prostředí šifrovací hry

Účastníci hry jsou ovlivňováni nejen skladbou vlastních šifer, ale i prostředím, v němž se hra odehrává. Na jejím vnímání se podepisuje atraktivita i fyzická náročnost trasy. Pokud to kapacitní možnosti hry umožňují, je vhodné vést trasu po zajímavých místech. Nevšední místo ovšem nemusí být Karlův most, který všichni hráči znají (byť zrovna noční gotické město bývá ozdobou pražských šifrovacích her). Vhodné je dovést hráče i do míst, kam by se jinak nepodívali. U menších her to mohou být různá veřejnosti běžně nepřístupná místa, pro něž seženou organizátoři povolení. Stačí ovšem i netradičně vedená trasa industriální zónou, méně známým parkem, malebnou uličkou apod. Učebnicovým příkladem propojení atmosféry města a vlastní hry byla hra OSUD 4, která spojila genius loci Baťova Zlína s tematikou některých šifer. U netradičních míst je však nutné dobře propočítat kapacitu, aby nedocházelo k tvorbě fronty.

Také v přírodě je vhodné hledat a nespokojit se s hlavními turistickými trasami. Brněnské okolí má výhodu tzv. přírodního Slavínu – desítek pomníků a udržovaných studánek na sever od Brna. Ani rodilý Brňák většinou nemá okolí prozkoumáno tak důkladně, aby ho nemohla překvapit neznámá studánka, opuštěná roklina, starý památník. Stejně tak ale mohla být pro leckoho překvapením závěrečná trasa Matrixu 2, která vedla ve zdánlivě „hlubokých pražských lesích“. Velké hry jsou poněkud limitovány tím, že není většinou vhodné zapojovat do principiálního řešení šifry vzhled místa (při větší kumulaci týmů to vede k nedobrým výsledkům), menší hry však mohou směle využívat nápisů a jiných detailů, které se vyskytují v krajině, přímo v principu šifry. U velkých her je alespoň možné zamyslet se nad vzhledovým a tematickým propojením šifry s místem, kde ho budou týmy luštit.

Délka a náročnost trasy nakonec zůstává nejvíce viditelným a nejčastěji kritizovaným prvkem her. Organizátoři velkých šifrovacích her se chtě nechtě musejí smířit s faktem, že nemalá část hráčů chce hlavně luštit a příliš dlouhá chůze nočním lesem pro ně bývá jen nezbytnou nutností. Hry relativně lehké (po stránce šifer) s velkou fyzickou náročností (OSUD 3, TMOU 8) proto bývají hráči více kritizované než hry s lehkou trasou a o stupeň těžšími šiframi. Nicméně není dobré podléhat všem přáním účastníků, stále mějme na paměti, že před ně stavíme výzvu a ta může obsahovat i prvky nějakým způsobem nepříjemné. Proč? Právě kombinace psychické únavy, která je způsobena luštěním šifer, a únavy fyzické, za niž hráči „vděčí“ době hry a náročnosti terénu, přináší týmům nečekané zážitky, které mohou posunout týmovou dynamiku. Díky fyzické únavě se tak terénní hra stává něčím zcela odlišným než luštění šifer doma v obýváku.

Univerzální pravidla na konstrukci trasy sice neexistují, ale při konstrukci šifrovací hry podobné TMOU je dobré dodržovat tyto principy:

- trasu v terénu vést „přímo“, tj. nekřižovat, nedělat smyčky, nevracet se (předchází se tak zmatkům, nezáměrnému nacházení stanovišť), ve městě lze v omezené a opodstatněné míře určité křižování trasy (nikoliv však blízké umístění stanovišť) připustit,
- vzdálenost od vyluštěného stanoviště k dalšímu by měla být u většiny kontrol překonatelná v rozmezí 10–45 minut při optimálním postupu týmu. Kratší vzdálenost už opět hrozí náhodným naleze-

ním stanoviště, větší (zvlášť pokud by za sebou následovalo několik velmi vzdálených stanovišť) je pro hráče demotivující,

- trasu ve městě konstruovat relativně nezávisle na MHD, resp. myslet na týmy, které zůstanou odkázány na rozjezdy nočních autobusů,
- trasu systémem „z kóty na kótu přes hluboká údolí“ zařadit jen po zralé úvaze,
- po dlouhém přesunu či přesunu do prudkého kopce vědomě nezařazovat průběhovou šifru, u které si týmy pomalu ani nesundají batohy.

3.5 Šifry a jejich dramaturgie

Málo platné, to, co nakonec dělá z některých ročníků her legendu, jsou šifry. Dobrá šifra je umění. Stejně jako umění obsahuje nápad, stejně jako umění provokuje, vzbuzuje emoce, nadšení i vztek, stejně jako umění vyžaduje dávku řemeslné zručnosti nutné k finálnímu zpracování. Kvalita šifrovací hry však není přímo úměrná množství zdařilých šifer, daleko více je závislá na jejich uspořádání. A jsme opět u dramaturgie. Můžete vymyslet deset výborných originálních zpracování morseovky. Ale dejte je za sebe, a už u třetí morseovky v řadě začnou hráči prskat a jejich motivace poprat se s hrou začne klesat. Byl to extrémní příklad (např. na Lamí stezkou 2 existovaly podobně laděné tematické větve), nicméně to, co chceme říci, je prosté. Kouzlo souboru šifer je závislé na: různorodosti principů, různorodosti grafického vzhledu a křivce obtížnosti.

Z hlediska principů zdánlivě nemá organizátor kam jít – substituce, transpozice, grafika, steganografie, hádanky. Každou šifru lze nakonec někam zařadit. Důležité však je, aby se neopakovaly viditelné principy, či detaily šifer: např. zařadit za sebe 3 grafické šifry klidně lze. Jedna bude pracovat s rastrem, druhá bude vykreslovat fragmenty písmen, třetí nakreslí obrázek. Každá úloha bude vypadat jinak, bude mít jiný dílčí princip, kterým se hráči dostanou ke konečné grafické podobě. Pocit stereotypu nevznikne. Naopak dát za sebe tři šifry, které budou směsicí písmen a čísel v řádcích a jejich princip bude v zásadě substituční, je pro výstavbu hry nebezpečné.

Pro organizátory je někdy velmi těžké vzdát se konkrétní šifry ve prospěch celku, ale je nutné se naučit dělat bolestivé řezy. Špatné zařazení

dobré šifry totiž hru poškodí daleko spíše než dobré (resp. neškodící) zařazení šifry průměrné. Klasickou ukázkou je zařazení šifry 9 (Básničky) na TMOU 6: několikastupňová šifra s grafickou interpretací zabránila plynulému přechodu týmů do terénu – ačkoliv byli všichni hráči na okraj terénu schválně dovezeni vlakem. Byla to sice podle mínění mnoha hráčů nejlepší šifra TMOU 6, ale její zařazení nebylo dramaturgicky domyšlené.

Jak poznat, která šifra se hodí na které stanoviště? Odhadovat obtížnost šifer je velmi nesnadné a neexaktní. Co ale organizátoři mohou udělat celkem snadno? Mohou posoudit grafickou různorodost zadání. Jednotlivá zadání by se od sebe měla vzhledově lišit, šifry by neměly mít pouze charakter psaného textu, ale i obrázků, grafů, artefaktů atd. Tvůrci mohou posoudit rozmanitost vnitřních principů a snažit se, aby celkový balík šifer obsahoval všechny základní kategorie a aby se za sebou neopakovalo příliš mnoho šifer se stejným základním principem.

Naopak odhadnout obtížnost, jak jsme již uvedli, je velmi těžké. Tvůrce šifry je většinou natolik ponořen ve svém kreativním opojení, že se mu šifra zdá lehčí, než tomu ve skutečnosti je. Svým pohledem na šifru navíc ovlivňuje i organizátorský tým – kterému buď šifru předvede i s řešením, případně spolupracovníky k řešení „dokope“. Málokterý tým je natolik ukázněný (resp. má tolik času), aby kromě přípravy věnoval

čas ještě důslednému luštění navržených šifer. Při tvorbě her má proto organizátor dvě možnosti: pořádám-li malou šifrovací hru pro nešifrovací komunitu (tábory, malé šifrárny), mohu potlačit své ambice a používat šifry neautorské, převzaté z jiných her, a tudíž předvídatelné. V případě originálních šifer je pak vhodné šifry důkladně testovat nezávislými testery nebo (lépe) celými testerskými týmy. Důležité je také umět přijmout verdikt testerů, resp. se v něm dokázat orientovat. To, že testeři šifru nevyluští, nemusí nutně znamenat, že je nevhodná. Může to pouze znamenat, že je nevhodná na časná stanoviště hry. Naopak testeři mohou šifru vyluštit, ale nějakým nestandardním, nežádoucím způsobem. Nebo ji mohou vyluštit, ale nemusí se jim líbit. Ve všech případech je nutné naslouchat zpětné vazbě testerů a šifru buď důkladně upravit, nebo se jí zcela vzdát. Zkušeným organizátorům, kteří se již mnohokrát „spálili“ s příliš těžkou šifrou, naopak hrozí druhý extrém – podcenění hráčů, resp. přecenění šifry. Příkladem může být broušení původně středně obtížné deváté šifry na TMOU 9 (Slohovka) na úroveň, která již byla příliš snadná, a dramaturgicky tudíž nevhodná.

Testerů nikdy není dostatek – a jejich motivace k intenzivnímu luštění nebývá vysoká. Organizační tým by si proto měl postavit priority, např. je důležitější mít dokonale otestované šifry první části závodu: tedy ty šifry, s nimiž se dostane do kontaktu největší množství účastníků, a kde by případná chyba napáchala největší škodu.

Dobrá dramaturgie je věcí autocenzury, zkušeností, avšak v neposlední řadě i štěstí.

V posledních letech se mezi hráči ujalo rozdělení šifer na tzv. korektní a nekorektní. Korektní šifry jsou takové, jejichž princip je velmi elegantní a logika řešení je výrazně lepší než jakýkoliv jiný postup, který hráči zkoušeli na šifru aplikovat. Neobsahují po vyluštění pochybnost o tom, kam jít (tj. jejich vyřešení je potvrzené), a neobsahují výrazné informace, které nejsou užité v řešení. Nejtěžší korektní šifry jsou většinou takové, u kterých hráče při prvním pohledu vůbec nic nenapadá – nemají téměř co zkoušet. Záleží jen na analýze, případně jen na (logickém) nápadu.

Nekorektní šifry naopak obsahují redundantní prvky – často zvané „trojské koně“, je nutné vyzkoušet desítky rovnocenných postupů, případně bývá řešení šifry sporné (např. píchnutí špendlíku do mapy apod. – až do nalezení dalšího stanoviště tým nemá jistotu, zda šifru vyluštil). Je vhodné se nekorektních šifer vyvarovat, koneckonců nějaký trojský kůň vznikne téměř v každé hře nezáměrně. Nicméně se v historii najdou

i hezké příklady trojských šifer, kdy právě vzhled zadání či některá složka musela být odfiltrována jako nepodstatná, aby bylo možné šifru efektivně vyřešit (např. Sudoku na Svíčkách 3). Navíc ani v týmu TMOU není pohled na korektnost versus nekorektnost šifer jednotný – resp. na to, která šifra ještě korektní je a která už je mírně trojská. To bohužel s definitivní platností určí až spokojení či nespokojení účastníci po hře.

Jak pracovat s křivkou obtížnosti? Ani zde nenajdeme univerzálně platný model. Z výše uvedených motivačních důvodů by první třetina hry měla začínat lehkými šiframi, ideálně každá šifra jen mírně těžší než předchozí. Tyto šifry by však měly být vtipné, případně netradiční svým provedením. Na TMOU v posledních letech zhruba na 6. stanovišti přichází šifra, u níž se předpokládají větší problémy většího množství týmů. Tento záměrný filtr slouží k plynulému přesunu týmů do terénu. Může být tvořen jednou velmi těžkou šifrou s terénní nápovědou (Krychle na TMOU 9), případně sérií těžkých šifer (stanoviště 6, 7, 8 na TMOU 7) či trojským vzhledem šifry (Sudoku maskované šachovnicí na TMOU 8). Po tomto filtru mohou být opět zařazeny lehčí šifry. Obtížnost pak bývá na TMOU nejtěžší mezi 10. a 13. šifrou – což je pochopitelně způsobeno také časovým zařazením šifer (luštění pozdě k ránu). Naopak předposlední šifra hry a závěrečný úkol by už nemusely patřit k nejtěžším: obecně vzato týmy ani organizátoři nic nezískají ze záseku těsně před cílem (vzpomeňme na předposlední steganografickou šifru jinak zcela vyváženého OSUDu 4, či na šifru Pražské věže na Bedně 5). V obou případech by jak hráči, tak organizátoři nakonec byli „šťastnější“, kdyby šifra byla lehčí a propustila do koncové části plynule větší množství týmů. Nevhodné je také zařadit těžkou šifru před zajímavé místo, které je plánováno jako bonbónek trasy (např. nekorektní Čtverečky na TMOU 7 zamezily podstatné části týmů prohlídku bývalé raketové základny Hvízdalka).

Na to, jaká má být celková průstupnost hry, opět není jednotný názor. Určitě se shodneme na tom, že hru by měl být schopen dokončit alespoň 1 tým bez dodatečných organizátorských zásahů do pravidel. U velkých her by zároveň nefungovalo příliš dobře, kdyby hru dokončilo více než 10 procent týmů. TMOU 4, kterou dokončilo více než 15 procent startovního pole, kritizovali hráči jako příliš lehkou, postrádající výzvu, TMOU 3 a 9, které dokončilo necelých 10 procent týmů, jsou poměrně dobrým modelem průstupnosti. Každá hra je v tomto ovšem jiná, má svoji jinou funkci, takže univerzální model vhodné průstupnosti stanovit nejde.

Kromě šifer je navíc obtížnost hry ovlivněna i faktorem počasí. Je to činitel velmi důležitý a předem neovlivnitelný. Přitom zima a déšť posunují každou šifru na vyšší obtížnost.

Na TMOU v posledních letech řešíme možnost variabilně nastavitelného konce hry. Stačí připravit různé verze závěrečných stanovišť, případně verzi, která některé stanoviště vypustí. Tuto změnu je ovšem nutné realizovat v terénu ještě před příchodem prvního týmu. Na TMOU 9 takto byly nachystány tři různě obtížné verze 13. šifry a dvě verze 14. Vzhledem k naprosto dokonalému počasí nic nekomplikovalo postup týmů, takže nakonec lehčí vydání zůstala v batohu u hlídačů stanovišť.

Zásahy do hry mohou být vynucené i dalšími okolnostmi (na TMOU 9 např. nečekaný hon na bažanty) – do nejtěžší situace se zatím dostali organizátoři slovenské Haluze 2, když museli měnit celou poslední třetinu trasy kvůli policejnímu vyšetřování trestného činu, který se udál v prostoru hry. Je jasné, že podobný vynucený zásah se podepíše na dramaturgii hry.

3.6 Hráči

Organizátor šifrovací hry se pod návalem beta-testování, vymýšlení šifer, křivek obtížností, ladění pravidel může snadno ztratit a zapomenout na to nejdůležitější. Hru možná dělá (jako téměř každý kreativní tvůrce) kvůli vlastnímu egu, jenže zároveň ji vymýšlí pro živé lidi. Jedna pravdivá, odposlechnutá myšlenka: organizátor by nikdy neměl chtít být chytřejší než účastník! Narozdíl od běžných zážitkových her zde neexistuje možnost přímé zpětné vazby: možnost práce s zážitkem, jeho usměrnění formou review. Proto by měla mít hra ve svém přirozeném toku lidský rozměr: ať už tím myslíme obtížnost, která za normálních podmínek poskytne šanci hru dokončit nejen jednomu až dvěma elitním týmům. Ať už tím myslíme takový sled šifer, který účastníky udrží v napětí. Ať už tím myslíme krajinu, v níž se hra odehrává. Ať už tím myslíme taková pravidla, která budou hráčům připadat rozumná.

Organizátor staví hráčům výzvu: tvořenou šiframi, terénem, časem hry. Staví před ně možnost se někam posunout. Respektovat pravidla i soupeře. Vytváří týmům možnost poměřit své síly s ostatními, něco poznat, něco se dozvědět…

3.7 Rady

Na závěr této kapitoly shrnujeme doporučení pro organizátory nováčky.

Šifry:

- tvoř raději lehké, o to vtipnější a nápaditější,
- pozorně naslouchej testerům, chtěj po nich, aby ti v mapě ukazovali, kam jdou,
- odlož kontroverzní nápady do dalšího roku, kdy budeš zkušenější,
- těžké šifry zařazuj až do druhé části závodu,
- zvaž formu a zařazení nápověd,
- není nejlepší hra taková, kterou nikdo nedokončí,
- není nejlepší hra, kterou dokončí skoro každý.

Terén, trasa:

- trasu plánuj tak, aby hráči měli více času na luštění než na přesuny, čas na překonatelný zásek (cca 5–6 hodin) je nutný,
- po těžkých přesunech nedávej příliš lehkou šifru,
- 3 kilometry vzdušnou čarou je hodně daleko, 5 kilometrů vzdušnou čarou přes tři údolí je nesmysl,
- nekřižuj trasu,
- počítej s tím, že bude pršet, měj v záloze krizový scénář.

Hráči:

- účastníky v rámci možností hýčkej, při hře jsou k ránu unavenější než organizátor,
- dobré slovo nic nezkazí, vyvaruj se však nechtěné nápovědy,
- prvky, které se většině hráčů nelíbily, vynechej z dalších ročníků,
- nechystej schválnosti bez hlubšího významu.

A nakonec: všechna dramaturgická pravidla jsou tu od toho, aby se čas od času porušila. Když je k tomu silný důvod…

4 Jak se rodí šifra

Nápady jsou jako králíci. Dostanete jich pár, naučíte se je zvládat a za chvíli jich máte tucet. (J. Steinbeck)

Když si projdete stránky nových šifrovacích her a přečtete si poznámky organizátorů po hře, často narazíte na sdělení typu: „To jsme tedy nečekali, že to bude tak náročné.“ Z pohledu hráče se zdá být šifrovací hra jednoduchou záležitostí: organizátoři připraví pár šifer, nakopírují je, rozmístí po terénu a pak se jen baví pozorováním účastníků. Za nárůstem počtu šifrovacích her stojí pravděpodobně i tento dojem zdánlivé jednoduchosti přípravy hry.

Po logistické a organizační stránce jsou šifrovací hry, oproti třeba outdoorovým závodům, opravdu relativně jednoduché. V čem je tedy dojem jednoduchosti příprav matoucí? Především v tom, že při přípravě šifrovací hry nutně vznikne spousta věcí (nápadů, prototypů), které se na vlastní hře vůbec neobjeví. Hráči většinou vidí jen výsledný produkt[1], za kterým často stojí několik beta-verzí a zahozených nápadů.

Účelem této kapitoly není vzbuzovat lítost nad organizátorským osudem (dobře nám tak, zvláště když už víme, do čeho jdeme) ani odstrašovat potenciální nové organizátory. Naopak – stejně jako v ostaních kapitolách, je naším cílem především inspirovat. Chceme ukázat několik cest, jak může vznikat nová šifra, a na konkrétních příkladech pak představit vývoj několika rozsáhlých šifer, aby si případní organizátoři-nováčci mohli udělat realistickou představu o průběhu příprav.

[1] A i ten výsledný produkt často není optimální. Po bitvě je však každý generálem a zpětně se mnohé chyby zdají do očí bijící. Když však pár dní před hrou sedíte nad hromadou zadání, mnohé z nich už v páté verzi, nebije vás do očí vůbec nic a jenom si říkáte: „tak kde se to pos… tentokrát?“

4.1 Obecné principy

Nejdříve zmíníme několik obecných úvah o tom, jak vzniká šifra.

Fáze přípravy šifry

Přípravu šifry lze rozdělit do několika základních kroků:

1. Úvodní námět.
2. Výroba prototypu. Prototyp může kódovat nějaký pracovní text, lépe je však vyrábět prototyp rovnou pro konkrétní místo na trase.
3. Zhodnocení prototypu organizátorským týmem.
4. Ladění šifry: kontrola obtížnosti pomocí testerů, odstranění matoucích a redundantních prvků (např. nechtěné výskyty čísla 26), zvýšení elegance (např. přidání skrytých nápověd), přizpůsobení dramaturgii.
5. Výroba finální verze: sazba, grafická úprava.

Vývoj šifry málokdy bývá lineární, většinou uvedené fáze probíhají na několik iterací. Často se šifra může během postupných úprav vyvinout v něco úplně odlišného od původního návrhu. Poměr času stráveného na jednotlivých krocích se u různých šifer velmi liší. Někdy máte skvělý nápad a pak již jen stačí pár úderů do klávesnice, většinou však časově dominuje výroba prototypů a ladění.

Práce v týmu

Při přípravě šifer hraje důležitou roli jak práce individuální, tak práce týmová. Málokdy se stane, že někdo přijde s šifrou, která se bez jakýchkoli změn přijme a použije. Nelze však ani pracovat čistě „týmově“, vždy je potřeba, aby si šifru vzal někdo na starosti. Z hlediska práce týmu padá vznik šifer většinou do jedné z následujících kategorií:

- Týmovým brainstormingem vznikne úvodní nápad, někdo si jej vezme na starosti a dále dotáhne;
- jeden člen týmu přijde s mlhavým nápadem, někdo jiný jej posune kousek dál a takto štafetově až k finálnímu dotažení;

- jeden člen týmu dostane konkrétní nápad, vyrobí prototyp, tento návrh se společně prodiskutuje a navrhnou se případné úpravy.

Zdroje námětů

Styl vymýšlení šifer je dosti individuální, různí lidé mají různé přístupy a navíc i jednotlivci je často střídají. Šifru můžeme začít vymýšlet od principu (bude to slovní transpozice), od výsledného vzhledu (bude to slovní popis zápasu mezi Karlíkem a Frantíkem), nebo třeba od dílčích prvků. V každém případě je potřeba snažit se nápad aktivně hledat a nečekat, až „nás něco napadne“.

Jaké mohou být zdroje námětů? Hledat lze téměř kdekoliv: knihy, filmy, běžné věci okolo nás (např. loga firem, předměty běžné potřeby, bankovky, kalendář), vizuální podoba čehokoliv (dokáži vymyslet šifru, která by vypadala nějak takto?), konkrétní místa na mapě (šifry šité „na míru“ místa, např. využití specifické mapové značky), cizí šifry.

4.2 Konkrétní ukázky

Výše uvedené obecné principy nyní ilustrujeme na několika konkrétních příkladech z předchozích ročníků TMOU. Záměrně volíme příklady různého průběhu a složitosti příprav.

Šifra v šifře

Šifra z TMOU 3 (uvedená v kapitole Historie). Původní námět pochází z knihy *Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid*, která se Radkovi P. dostala do ruky v rámci jednoho z předmětů na Fakultě informatiky. Na začátku každé kapitoly této knihy je rozhovor. Tyto rozhovory často využívající princip sebe-reference, jeden z nich pracuje mj. i se zanořeným akrostichem. Inspirován tímto rozhovorem připravil Radek P. pracovní verzi zanořené šifry v rozhovoru. Na schůzce, kde byla pracovní verze prezentována, se zbytek týmu shodl, že je to sice pěkné, ale nejspíš nešitelné. Radek D. však pak po schůzce návrh ještě prošel, trochu šifru upravil a byl pro nechat ji otestovat. Alespoň jeden tester šifru vyřešil a byl z ní docela nadšený, a tak jsme se rozhodli ji zařadit.

Testování na TMOU 3 však ještě nebylo příliš rozsáhlé, a tak v šifře zůstalo zůstalo několik gramatických chyb, které poněkud snížily její ele-

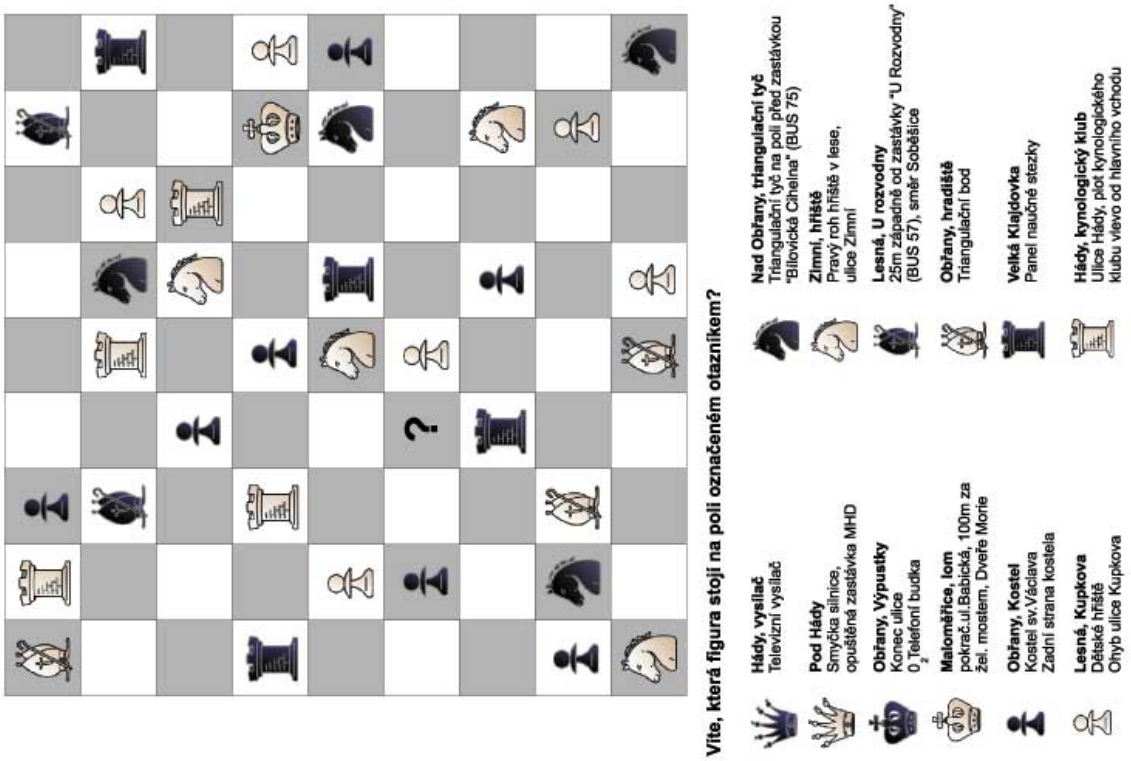
ganci (paradoxně jako její alternativa byla připravena šifra založená na gramatických chybách).

Kostka

Šifra z TMOU 7 (viz ukázka v části Historie TMOU). Sepsáno z Ivošova pohledu.

Pramínků inspirace k téhle šifře bylo mnoho. V roce 2004 byla na zlínském OSUDU uvedena šifra, při jejímž řešení bylo nutné slepit 3D krychli a dešifrovat souvislý tok textu, který vznikl na jejím plášti. O rok později jsme se na téže hře trápili s šifrou založenou na pohybech Rubikovy kostky – v tu chvíli jsem už shodou okolností měl načrtnutou první verzi později proklínané i oslavované barevné kostky z kvalifikace TMOU 7. Všechny tyto šifry však stále pracovaly s pláštěm krychle, nikoliv s jejím obsahem. Jednou odpoledne jsem si v duchu položil otázku: Jaká nejjednodušší souvislost se dá najít mezi magickým číslem anglické abecedy 26 a krychlí? Ta odpověď byla nasnadě – je to počet kostiček v krychli $3 \times 3 \times 3$ s jednou vynechávkou. Hned vzápětí se mi vybavil kultovní horor Kostka, v němž se v obří krychli pohybovaly po předem stanovených drahách menší krychlové místnosti. Vlastně klasický hlavolam s šoupáním políček, jenže převedený do 3D. Tak vznikla představa abecedy, jejíž písmenka se mohou dynamicky pohybovat – a na určitém místě mohou být přečtena. Tím logickým místem se mi jevil střed krychle, na počátku prázdný.

V hororu Kostka byl pohyb krychlových místností určen rovnicemi, což by bylo pro potřeby luštitelné šifry nevhodné, jednoduší bylo očíslovat segmenty – určit pořadí pohybů. Směr pohybu naopak nebylo nutné značit – vždyť volný prostor zůstává vždy pouze jediný. V první fázi jsem měl za to, že šifra bude pouze jednostupňová – že bude stačit přečíst písmenka, která se dostanou do středu krychle. Udělal jsem si první model a došlo mi, že systém nabízí druhý stupeň – zatímco na počátku je abeceda uspořádaná, na konci se téměř všechna políčka dostanou někam úplně jinam. Tak vznikl nápad zakódovat do centrálního prostoru pouze heslo, které lze použít ke klasickému šifrování podle klíče. A kromě abecedy vepsat na políčka ještě zprávu určenou k dekódování. Díky přesunům tak hráči získají jednak heslo a zároveň se počáteční bílá písmena transpozičně přeskupí. Zůstane tak návodný bílý nápis DEKÓDUJ a změť substitučně zakódované zprávy. Jelikož by bylo zbytečné trápit hráče



složitým klíčem, bude stačit heslo ABAB.

Když jsem prezentoval nápad na týmovce, setkal se s mírnou skepsí – týmu zejména vadilo, že hráčům nic nenapovídá, s kterými písmeny (černými, nebo bílými) mají v první fázi pracovat, a že nelze intuitivně přijít na to, kde písmenka číst. Přidali jsme proto do centrálního prostoru nápis: Zde čti černá písmena. A bylo hotovo. Náhodou se pak ještě stalo, že při koncové editaci došlo k prohození Y a X na konci abecedy, které si nikdo z nás při korektuře nevšimnul. Za normálních okolností je každá chyba v šifře dosti nešťastná, tahle chyba však paradoxně mnohým týmům napověděla – hráči interpretovali nesrovnalost na konci abecedy tak, že písmena nejsou stabilní, že se mohou hýbat. Což byl správný nápad, který vedl k prolomení šifry…

Šachové sudoku

Tato šifra byla uvedena na TMOU 8. Velice jednoduchý nápad přišel, když Athaj z dlouhé chvíle luštil sudoku s písmenky místo čísel. Protože věděl, že v chrlení nápadů těžce zaostává za zbytkem týmu, napadlo ho, že by z toho možná šla šifra… alespoň nějaká lehká, do kvalifikace.

O týden později Athaj narazil na šachové hlavolamy a přišel nápad na

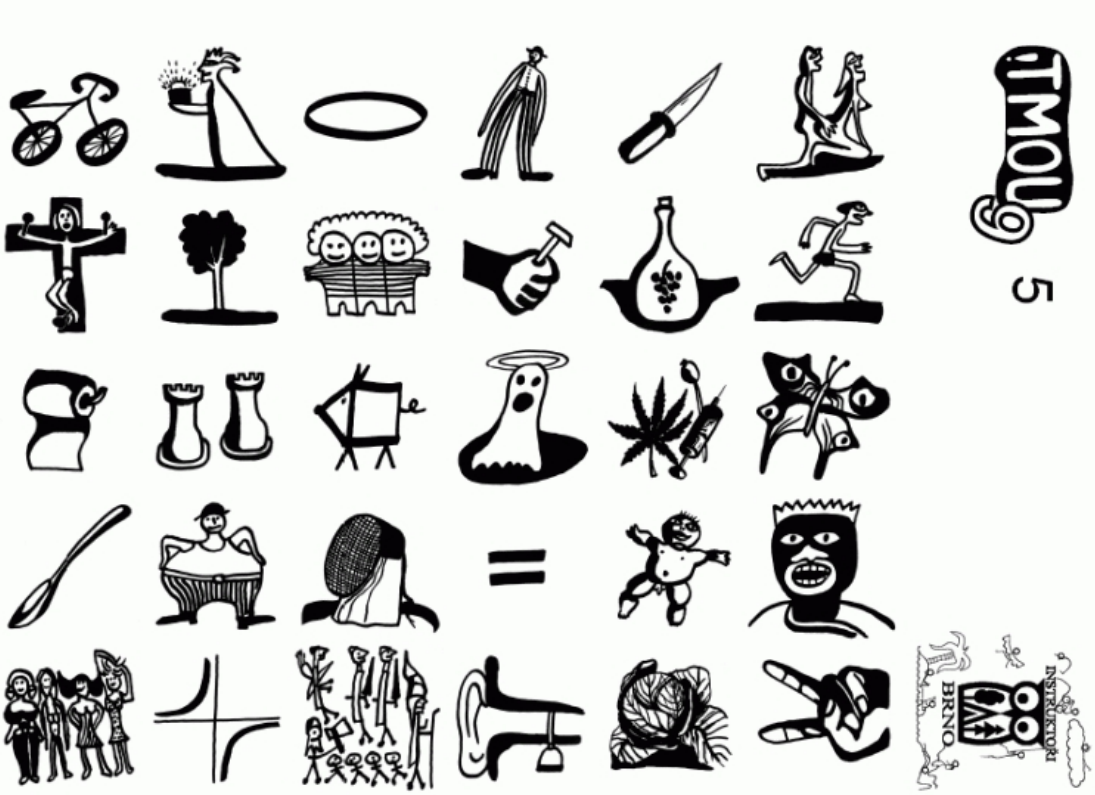
„trojského koně“. Nápad byl předložen týmu a plus mínus odsouhlasen. Následovalo vyčepávající hledání vhodného generátoru šachových pozic. Athaj jich vyzkoušel asi desítku a některé byly opravdu vymazlené… žel žádný nepočítal s netradičním formátem devět na devět. Takže stejně nakonec nastoupilo jednoduché kreslítko.

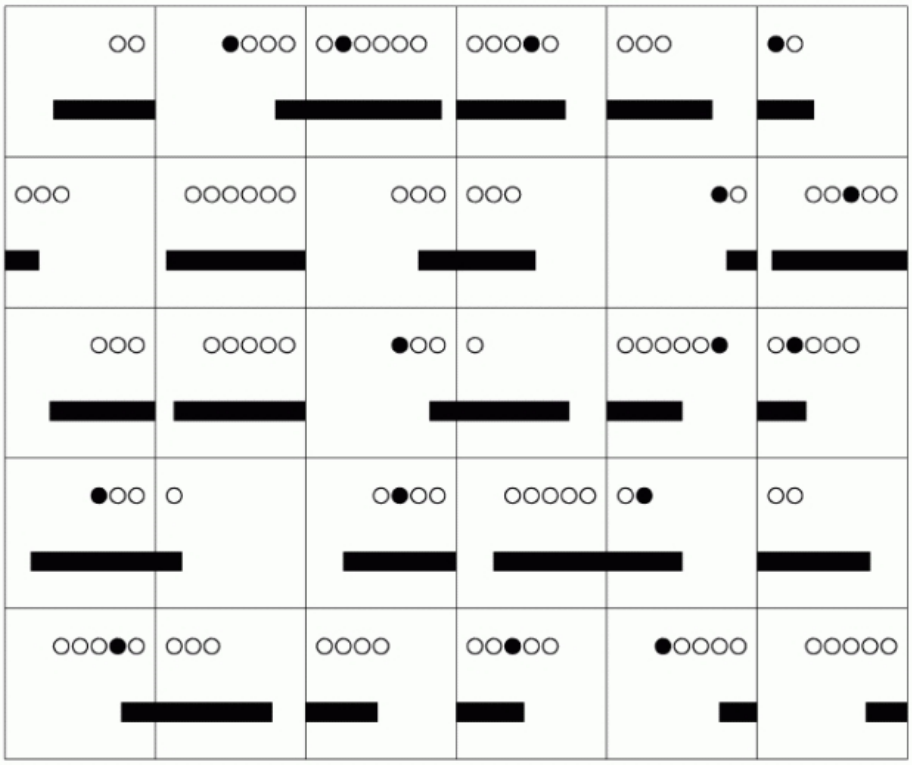
Po několikerém otestování je vyměněna sudoku úloha za jednodušší, aby doluštění nebyl opruz a nebyly příliš zvýhodněné mechanizované týmy. Na závěr týmový grafik Zbych dává figurkám slušivý háv a šifra je hotová.

Trojičkové pexeso

Šifra z TMOU 9 s obzvláště dlouhým vývojem, do kterého se aktivně zapojili i testeři:

- Ivoš přišel s nápadem udělat obrázkovou šifru z dvojic, které jsou něčím stejnorodé (např. Jupiter, Saturn). Záměr pracovat s fotkami.
- Radek P. rozšířil námět na trojice, přičemž zadání by obsahovalo jen dvojici. Vzhled trochu jako pexeso.
- Bez konkrétní vize vymýšlel celý tým (občas i se zapojením rodičů) dlouhý seznam námětů na trojice.
- Radek P. navrhl systém výběru písmen (délka čar a počet černých teček po složení dvojice). Šifra by měla být kreslená, tj. použitelné budou jen trojice, které lze znázornit kresbou.
- Dosavadní obecný návrh vypadal na týmovou šifru (z pohledu luštění), což je vhodné do města – vybrali jsme konkrétní místo, ujasnili text vhodné délky („Masarova ZS socha“).
- Radek P. vybral ze seznamu námětů vhodné trojice pro zvolený text, načmáral náměty na obrázky.
- Barča nakreslila první verzi obrázků. Vznikla první verze šifry, která byla předložena testerům.
- Výsledky testů – bylo to těžké, většina testerů přišla maximálně na polovinu trojic, i princip byl složitý. Testeři však testovali po jednom, usuzujeme, že v týmu to půjde líp. Největší problémy dělaly tři trojice (Rakousko-Uhersko, Turecko, Německo; křesťanství,


TMOU
5
INSTRUKTORI
BRNO

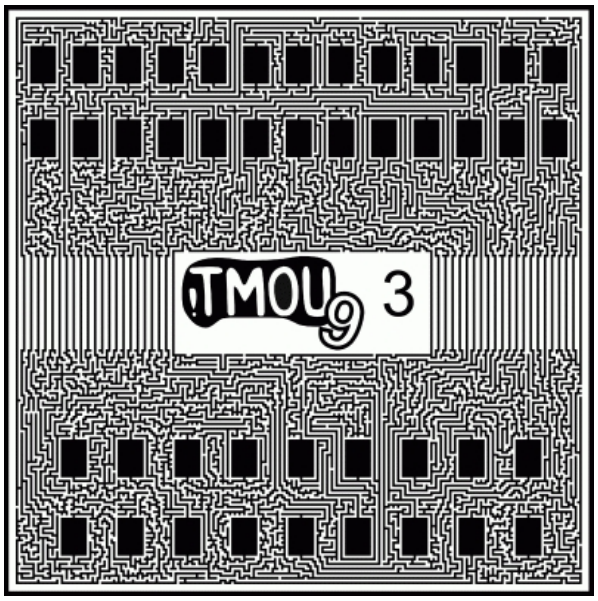


židovství, islám; rovnost, volnost, bratrství). První dvě jsme se se rozhodli nahradit, třetí jsme nechali (je těžká, ale líbí se nám). Některé obrázky bylo potřeba nakreslit jinak.

- Někdy v této fázi jsme zjistili, že šifra je principem dosti podobná jedné z šifer na Svíčkách. Po diskuzi se rozhodujeme, že to nevadí – na Svíčkách byla jen malá část našich týmů, navíc hlavní pointa naší šifry by měla být v eleganci a pěkném provedení.
- Ivoš nakreslil novou verzi obrázků i s novými trojicemi.
- Athaj strávil pár hodin grafickými úpravami.
- Druhé kolo internetových testů dopadlo lépe. Princip byl však stále trochu těžký a na některých obrázcích byly matoucí prvky (např. čára znázorňující pozadí). Tester MOB navrhl úpravu principu – místo X černých teček, které udávají výběr X-tého písmene, tam dát bílé tečky odpovídající délce slova a černou tečkou označit vybrané písmeno. Princip se nám okamžitě líbil – několika elegantními způsoby šifru ulehčil (nejen vlastní princip, ale i počáteční párování) – a v této fázi hry jsme nechtěli těžkou šifru.
- Ivoš překreslil některé obrázky (odstranění matoucích prvků), Radek P. předělal zadní stranu.
- Třetí verze šifry byla předložena testerům na živém testu. Šifra fungovala pěkně, jediné, co testerům dělalo potíže, byla rovnost, volnost, bratrství, ale i tak se jim tato trojice líbila. Protože však zrovna „volnost“ kódovala důležité písmeno, rozhodli jsme se vyřešit korektnost pomocí nápovědy Nezapomeňte na předchozím stanovišti.
- Athaj dodělal konečnou verzi šifry – úprava koleček na zadní straně, která v předchozí verzi byla špatně vyexportována.

Plošný spoj

Šifra z TMOU 9. Na týmové schůzce společně vymýšlíme zajímavý předmět do hry. Athaj, jakožto technicky orientovaný informatik, pořád navrhuje nějaké elektronické součástky – že by se to pak řešilo s drátkem. Nápad se chvíli kolektivně hněte. „Možná by stačilo, kdyby tam byly dráty, ale tak složitě propojené, že bude potřeba si spojit obvod.“ „Prostě



dostanou černou krabičku, ze které budou čouhat drátky a šifra bude spočívat v tom, jak jsou spojený.“ „Do toho jde jednoduše kódovat: na jedné straně 26 drátků jako písmena, na druhé straně drátky kódující heslo.“ „Jak to vyrobíme?“ „Vyrábět krabičku je složité, ale nechat vylisovat plošný spoj by mělo být v pohodě.“

Radek D. si bere na starost zjištění podmínek výroby plošného spoje. Na jednu z dalších schůzek přichází s informacemi – výroba plošného spoje není problém, vytisknou to z podkladů, které dodáme jednoduše jako pdf soubor. Problém je ale se zalisováním (aby dráty nebyly vidět) – to nedělají, mohou dráty pokrýt jen krycím nátěrem, ten je však průhledný. Co s tím? „Tak si to přetřeme sami černou barvou.“ „Horší než plnění trubiček bonbóny tic tac to nebude…“ „Nebo co kdybychom z těch drátků udělali bludiště, takže sice teoreticky to půjde řešit i bez drátků, ale bude to náročné.“ „To je fakt, nebudem muset malovat a mohlo by to vypadat pěkně.“

Rozhodujeme konkrétní umístění šifry. Sven vyrábí demo verzi bludiště – vypadá to pěkně, avšak není jasné, jestli to nepůjde příliš jednoduše řešit bez sestavování obvodu. Následuje autentický záznam emailové korespondence:

Ivo: Optické luštění – no fakt je, že jsem to teď zkoušel a jde to asi až moc snadno. Zřejmě stejně rychlé jako drbat se se sestavováním obvodu, brakováním čelovky apod.

Sven: Protože náš odborník na hardwarové záležitosti se obdobně vyjádřil již během včerejších večerních hodin, zasedli naši konstruktéři k rýso-

vacím prknům a celou noc bedlivě pracovali na novém vylepšeném modelu mikročipů, mohu vám tudíž s radosti představit novou generaci výpočetních strojů MotherFucker 2.0.

S rozměry 249×249 *je oproti původnímu* 180×180 *téměř dvakrát tak velký, přičemž naši konstruktéři navrhují zachovat rozměr chipu na* 6×6 *cm, maximálně* $6,5 \times 6,5$ *cm, a přiblížit se tak hranici použitelné technologie vodičů s tloušťkou* $0,24$ *resp.* $0,26$ *mm (hranice technologie je* $0,20$ *mm).*

Náš chip má průměrnou délku cest téměř dvojnásobnou se zvýšeným koeficientem větvení pro ještě náročnější prohledávací operace. Pokud se v něm neztratíte vy, on se zcela určitě ztratí za vás. V přiložených technických zprávách přikládáme jak kontrolní nákres, tak i prototyp pro porovnání velikosti při tisku…

Zdraví tým konstruktérů Sven

P.S. Pokud máte dojem, že někteří naši konstruktéři nejsou zcela při smyslech, máte pravdu.

Jako přílohu pro kontrolu Sven zasílá bludiště obarvené barvičkami pomocí funkce „floodfill“. To nadhazuje další otázku: „Co když někdo bude mít notebook? Vyfotí si to přes digitální foťák a vyřeší to snadno na počítači pomocí toho floodfill.“ Usuzujeme, že toto řešení není až o tolik rychlejší než standardní řešení, a že pokud si někdo tahá notebook, tak ať si ho aspoň užije.

5 Lidé ve Tmě

Nejsme balvany, přes něž teče řeka světa; jsme přímo ta řeka. (J. P. Carse)

I název této kapitoly je víceznačný. Lidé, kteří hrají TMOU. Lidé, kteří často luští a pochodují ve tmě. Lidé, kteří stojí za TMOU. Lidé, kteří často nejsou příliš vidět (a přesto jsou velmi důležití). O těch všech je tato kapitola. A také o neviditelných vztazích mezi nimi.

5.1 Instruktoři Brno

Tým TMOU se během času mírně obměňuje, všichni organizátoři (a velká část pomocníků) však mají vazbu na neformální organizaci Instruktoři Brno (formálně zaštiťuje TMOU turistický oddíl mládeže Kasiopea). Instruktoři Brno pro TMOU „zajišťují dodávku“ nových organizátorských sil a pomáhají tak udržovat stabilitu i dynamiku celé akce.

Kdo jsou to tedy Instruktoři Brno? Jde o natolik neformální a neorganizovanou skupinu, že vlastně ani neexistuje jednoznačná odpověď na tuto otázku. Popis, který zde uvádíme, není nějakým oficiálním dokumentem, ale spíše lehce subjektivním pracovním materiálem, který sepsal Radek P. (za konzultace s instruktorským „Špenátem“).

Jsme jednou z mnoha organizací, které se zabývají volnočasovými aktivitami a zážitkovou pedagogikou. Čím jsme zvláštní? Co nás odlišuje od ostatních? Většina organizací, které pracují se zážitkovou pedagogikou, se zabývá výchovou. Považujeme výchovu za velmi důležitou a vážíme si organizací, které se snaží (nejen) mládež vychovávat. Nicméně výchova není naším cílem.

Naše akce jsou určeny mladým dospělým, především lidem nadprůměrně inteligentním, schopným a přemýšlivým. Nepovažujeme za příliš

smysluplné, pokoušet se tyto lidi vychovávat. Nechceme jim říkat, jak mají žít a co mají dělat. Chceme je vést k tomu, aby oni sami o svém životě přemýšleli, aby sami hledali správné principy a hodnoty a aby je předávali dál. Uznáváme, že je potřebné snažit se měnit svět, učit a vychovávat lidi. Nicméně to není naším cílem. Naším cílem je vést lidi k tomu, aby toho byli sami schopni.

Věříme, že nejlepší způsob, jak tohoto cíle dosáhnout, je lidi inspirovat.

Snažíme se inspirovat prostřednictvím originálních autorských akcí. Tyto akce jsou jednorázové, trvají od dvou do čtrnácti dnů a jsou určeny pro přibližně dvacet lidí. Konkrétní cíle těchto akcí se liší, většinou se však snažíme vést lidi k zamyšlení nad sebou, svým životem a okolním světem. Dáváme náměty. Nabízíme pestrost. Inspirujeme. Neříkáme lidem, co mají dělat. Ukazujeme cesty a dáváme prostor pro zamyšlení.

Neděláme jen vážné akce, ale třeba i městské hry, bojovky a recesní akce, při kterých se nepřemýšlí o smyslu života. Tyto akce dávají lidem možnost pobavit se aktivním způsobem a dostat se do netradičních situací. Důležitým cílem těchto akcí je ovšem opět inspirace. Inspirujeme lidi k aktivnímu trávení svého času. Narušujeme stereotypy. Inspirujeme další organizátory formou, typem a provedením našich akcí.

Důležitou součástí naší činnosti je Instruktorský kurz. Kurz neslouží jen k výchově nových instruktorů, ale hlavně k inspiraci. Účastníkům kurzu neříkáme „takhle se to správně dělá a teď se zapojte na této pozici," ale spíše „toto jsou postupy, které se osvědčily, a je na vás, jestli a jak je využijete".

Snažíme se fungovat jako katalyzátor. Vytváříme prostředí, které podporuje růst jedince i kolektivu, prostředí, ve kterém se daří rozvoji lidských vztahů, prostředí, ve kterém se lidé mohou inspirovat navzájem.

Jsme „neformální skupina". Oficiálně neexistujeme. Grantům a sponzorům se spíše vyhýbáme. Nemáme peníze, máme však svobodu. Fungujeme odspodu – někdo dostane nápad, domluví se s pár kamarády a udělají akci. Dáváme inspiraci prostor pro šíření, nesvazujeme se pevnou strukturou a hierarchií. Jsme otevřená skupina bez přesného vymezení. Spolupracujeme s mnoha dalšími organizacemi. Jsme médium, prostřednictvím kterého se šíří inspirace.

Proč to všechno děláme? Akce nejsou inspirací jen pro naše účastníky, ale i pro nás. Instruktoři Brno jsou skupinou zajímavých, schopných a

velmi rozmanitých lidí. Práce v dobře fungujícím instruktorském týmu nepřináší jen radost z dobře vykonané práce, ale také spoustu inspirace od ostatních.

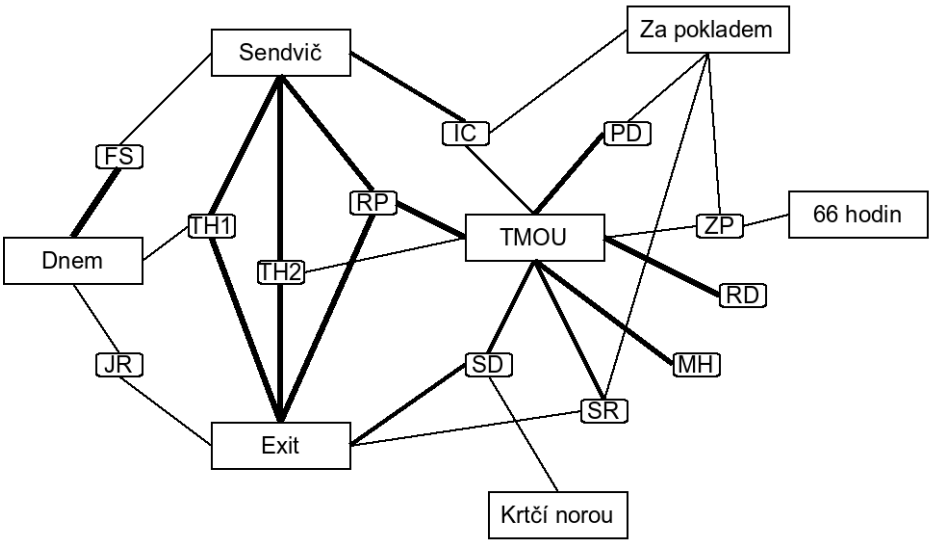
Vše, co můžeme udělat, je lidi inspirovat. Vše, co z toho máme, je inspirace. A to není málo.

5.2 Organizátoři

Kromě vazeb na Instruktory Brno má většina organizátorů vazby také na další brněnské šifrovací hry – tyto vazby schématicky znázorňuje obrázek 5.1 (kromě níže uvedených organizátorů TMOU v diagramu figurují: František Serbus, Tomáš Hanžl (TH1), Tomáš Hanzelka (TH2), Jana Rutrlová).

Radek Šéf Drnovský

Jako jediný se přímo podílel na organizaci všech ročníků hry. K Instruktorům Brno patří od roku 1997, kdy absolvoval instruktorský kurz. Od té doby pořádal řadu autorských i tradičních instruktorských akcí. K nejoblíbenějším mimo TMOU určitě patří HiTech, Moravské hvozdy a Tvrz. Byl zapojen do příprav a realizace 4 instruktorských kurzů, pořádal zážitkové a vzdělávací akce s dalšími organizacemi jako Prázdninová škola Lipnice, Hnutí GO! a Česká cesta. Vede dětský turistický oddíl a pořádá letní tábory pod hlavičkou Asociace turistických oddílů mládeže. Má rád přírodu a mezi IS Brno patří do tzv. outdoorové sekce. I proto klade při TMOU důraz na zážitek z terénní části hry. I když v týmu nepatří k „chrličům“ šifer, připravil jich pro TMOU celou řadu, zejména těch technicky zajímavých (CDčka, diskety, kazety, keramické žetony, kokosy, tic tac), ale i klasických (XYZ, grafické, fotografické). Má rád moment překvapení a zajímavá místa (autobusy, štoly pod Stránskou skálou, raketová základna). V týmu udržuje směr a krotí příliš zběsilé nápady, i když s nejedním také přišel. Je autorem hlavní části pravidel hry, hlavní struktury webových stránek a většiny textů na webu TMOU. Nakreslil logo TMOU. Původní profesí elektrotechnolog, nyní pracuje ve státní správě jako ředitel městského úřadu.



Obrázek 5.1: Vztahy mezi brněnskými šifrovacími hrami.

Radek Pelánek

V současnosti odborný asistent na Fakultě informatiky MU Brno (v předchozích letech student tamtéž). K Instruktorům se dostal v roce 1999, kromě akcí pod hlavičkou Instruktorů pořádal také mnoho akcí s turistickými oddíly mládeže Delfíni a Kasiopea. Je autorem knihy Příručka instruktora zážitkových akcí. V poslední době je málokdy účastníkem, často organizátorem, občas meta-organizátorem. Na TMOU se podílí pravidelně od 2. ročníku (na 4. a 6. ročníku se však podílel pouze vzdáleně ze zahraničních studijních cest), k akci přistupuje spíše jako k uměleckému dílu než k závodu. Podílí se především na vymýšlení šifer (pro jistotu se snaží mít u sebe stále papír a tužku) a na celkové koordinaci. Snaží se také přispívat k růstu šifrovacích her obecně (iniciátor Exitu, Sendviče, Kalendáře šifrovacích her, setkání organizátorů šifrovacích her, vzniku databáze hráčů šifrovacích her, spoluautor knihy Šifry a hry s nimi).

Petr Dosík Doseděl

Vystudoval Biomedicínské inženýrství na VUT v Brně. K Instuktorům Brno se hlásí od roku 1999. Miluje outdoorové aktivity, rád (a často

velmi úspěšně) Instruktory reprezentuje na vícedenních outdoorových závodech. Stál u zrodu TMOU a na její organizaci se podílí dodnes (výjimkou jsou TMOU 4 a 9, kdy byl pracovně v zahraničí). Snaží se přinést účastníkům co nejpestřejší šifry, zajímavá místa i netradiční zážitky. V zásadě nepatří mezi chrliče šifer, šifry ho napadají, až když to hoří. V tom případě bývají většinou matematické, logické nebo technicky zajímavé. Jako jeden z mála v týmu se šifrovacích her příliš neúčastní, šifry jsou pro něj výzva až po dvou nocích beze spánku. Organizačně se podílel také na několika programových zážitkových akcích a instruktorských kurzech IS Brno. Zážitkovou pedagogiku zhmotňuje i pod hlavičkami dalších organizací. V současné době pracuje jako šéf týmu projektantů řízení a regulace technologických celků.

Martin Marťas Hanzálek

Vystudovaný informatik a po několika letech strávených prací v nadnárodních firmách nyní spokojený cestovatel po latinskoamerických zemích a freelancer. S instruktory se potýká od roku 1996, připravoval několik instruktorských kurzů a několik prázdninovek. Svého času spolupracoval jako instruktor s Českou cestou, než ho práce a časové možnosti odvály někam jinam. Milovník dobrého vína a jídla, zvídavý kuchař a člen gastroterapeutické sekce IS Brno. Rád se baví španělsky a cestuje po španělsky mluvících zemích, nejlépe v landroveru 4×4, tryskem na koni nebo v přecpaném guatemalském autobuse. Z šifer má rád ty, co pěkně vypadají a skrývají aspoň jedno překvapení, a dbá také na to, aby se účastníci něco dozvěděli o místech, kudy procházejí, a ne jen luštili a běhali.

Ivo Cicvárek

Písničkář, dramaturg, učitel, pořadatel. Podílel se na organizaci TMOU 7, 9 a 10, připravil a garantoval internetovou kvalifikaci TMOU 8. Specializuje se na nápadové, hravé šifry, má rád netradiční kombinace principů, vícestupňová řešení. K nejznámějším zapeklitým šifrám, pod nimiž je z velké části autorsky podepsán, patří barevná kvalifikační Kostka (TMOU 7), Krychle na Ruském vrchu (TMOU 7), kvalifikační Šipky (TMOU 9) či terénní Útes (TMOU 9) – jeho doménou jsou také tzv. rýmované šifry (např. Hádanky na TMOU 9). Složil hudbu a text Hymny TMOU. Prosazuje, aby kouzlo hry spočívalo ve vyvážené a gradující dra-

maturgii šifer a v trase, která by vedla po zajímavých místech. Kromě TMOU je od počátku členem organizačního týmu hry Sendvič, pořádal netradiční šifrovací hru Za pokladem, podílel se na přípravě řady dalších zážitkových kurzů Instruktorů Brno (např. Kaleidoskop 2004, Tramtárie 2002, Pohled ZeMě 2006). Na konkurenční šifrovací hry často jezdí jako člen týmu Albert Stallone. Původní profese: učitel češtiny a výtvarné výchovy, v současné době pracuje v ČT Brno jako dramaturg.

Šimon Athaj Řeřucha

Věčný student. Podílel se na organizaci TMOU 8, 9 a 10. Rád vzpomíná na Šachové sudoku (TMOU 8) a Plošný spoj (TMOU 9). Původem skaut, zážitkové pedagogice se věnuje od roku 2004 pod hlavičkou Instruktorů Brno. Rád se podílí na přípravě šifrovacích a podobných her, klasických zážitkových akcí a netradičně vzdělávacích kurzů. Ve volném čase jezdí po světě s fotoaparátem nízko u pasu.

Sven Dražan

Student Fakulty informatiky MU. Do instruktorského kurzu nastoupil v roce 2005 a rychle se stal jedním z nejaktivnějších instruktorů. V současnosti je jedním z členů instruktorského Špenátu. Je pověstný mimo jiné tím, jak málo spánku mu stačí na to, aby byl schopen něco organizovat. Na TMOU se podílí od 8. ročníku, kromě TMOU se podílel také na několika dalších šifrovacích hrách (Za pokladem, Exit, Krtčí norou). Šifry realizuje většinou přístupem „udělal jsem si na to skript“ – díky tomu je téměř schopen připravit během pár hodin menší šifrovací hru „na zakázku“.

Zbyšek Zbych Podhrazský

Postgraduální student na Přírodovědecké fakultě MU, projektový manažer v Nadaci Partnerství, lektor zážitkových kurzů pro Českou Cestu a Středisko služeb školám. K Instruktorům Brno patří od roku 2004, kdy absolvoval instruktorský kurz. Ze zážitkových akcí se podílel na přípravě dvou instruktorských kurzů a s nimi spojených zimních prázdninovek. Z tradičních akcí pořádal Moravské hvozdy, Vikingy či HiTech. Kromě TMOU 8 a 10 se podílel na přípravě her Za Pokladem či 66hodin. Tvrdí o sobě, že ho šifrovací hry baví jak pořádat, tak luštit, a tak ho mů-

žete potkat na mnoha ostatních hrách jako člena týmu Captains. I když nepatří k zběsilým vymýšlečům šifer, uskutečnil během TMOU několik zajímavých šifer jako světelný panel a mřížkový orienťák (TMOU 8). V týmu se stará o propagaci akce, trasu a hlavně krotí šílené informatiky a jejich „zcela jednoduché“ šifry.

Kristýna Ježíšek Fričová

K přípravě TMOU se dostala jako slepý k houslím, když se na TMOU 4 zcela náhodně objevila její šifra, původně použita pro spíše soukromé účely. Původem farmaceut, pionýr, organizátor TMOU a pak i občasný organizátor jiných zážitkových akci, teď farmaceut (i když už míň, ale zato víc pracující), účastník TMOU a příležitostný účastník dalších her venkovních i deskových.

Jirka Bagrista Novák

Stál u zrodu TMOU 1 – ve vlaku patrně někde mezi Brnem a Ivančicemi na jaře roku 2000. Zde mu Radek Šéf vyprávěl o skvělé šifrovací hře Open Blood, které se s Dosíkem účastnili. Nadšen myšlenkou šifrovací hry a vzpomínaje na honby za pokladem ve svých dřívějších pionýrských letech, přiléval benzín do přípravného ohně, až na podzim roku 2000 TMOU 1 spatřila světlo světa. K přípravám přispěl, krom nadšení, náměty na využití terénu v Brně a Moravském krasu. Na hru zanevřel poté, co marně bojoval se spánkem a šiframi na TMOU 2. Přesto hře a Instruktorům fandí zpovzdálí. V současnosti pracuje v oblasti fyzikálního výzkumu na synchrotronu v Grenoblu (Francie).

Dana Noina Dvořáková

Věčná studentka Fakulty hygieny a ekologie na VFU v Brně. K TMOU se dostala náhodou a zastávala týmovou roli „Vyřiď všechny papíry okolo“. U Instruktorů se pohybuje od r. 2003 a od té doby pronikla i do ostatních organizací pracujících se zážitkovou pedagogikou, kde nyní aktivně působí – o.s. Hnutí GO! a Prázdninová škola Lipnice. Ve volném čase podniká různé ptákoviny (občas i se zaměřením na vzdělávání) a ráda jezdí na vodu a na hory. Nízko u pasu mívá místo foťáku pouze čokoládu.

Gabriela Gabča Formanová

K Instruktorům se dostala někdy okolo roku 1996, pořádala mnoho akcí, podílela se na přípravě několika kurzů a byla členem instruktorského Špenátu. V týmu TMOU se objevila jen na jeden ročník (TMOU 6). V současné době zúročuje svoje instruktorské zkušenosti jako lektorka v oblastech manažerských a týmových dovedností, projektového a procesního řízení. Vystudovala provozně ekonomickou fakultu Mendlovy univerzity.

Martin Feek Ježek

V okolí Instruktorů se vyskytoval zhruba v letech 2000 až 2002, podílel se na organizaci TMOU 4. V současné době se vyskytuje neznámo kde.

5.3 Pomocníci

Vlastní organizátorský tým bývá u TMOU docela malý, o to více je však potřeba pomocníků. Jejich práce bývá často nevděčná a z pohledu účastníků neviditelná, pro hladký chod TMOU je však nezbytná. Během uplynulých let se do této role dostaly desítky lidí, vyjmenovat všechny zde není možné – často je totiž ani nemáme zaevidované. Přijdou, pomohou, odejdou. Zmíníme tedy alespoň několik nejvýraznějších a nejpravidelnějších pomocníků:

- Jan Sobek: webmaster (do TMOU 4).
- Tomáš Hanzelka: webmaster (od TMOU 5).
- František Serbus: vedoucí oddílu TOM Kasiopea, který nám umožňuje akci účtovat přes oddíl a pomáhá nám s tím.
- Pavel Krčál: jeden z hlavních testerů, již několik let studuje v Uppsale, kde vždy sežene pár českých studentů a uspořádá testovací párty.
- Pelánkovic rodina (Zuzka, Lenka, Zdenek), Jan Obelix Dvořák: pravidelní pomocníci na stanovištích.
- Jiří Tashi Vondráček, Martin Marťas Hanzálek: fotografové.
- Irča Strapková, Kačí Vítková: „produkční sekce“ na TMOU 9 a 10.

5.4 Účastníci

Nyní se pojďme podívat na účastníky TMOU. Protože ale nejsou nijak odděleni od účastníků ostatních šifrovacích her, budeme se jimi zabývat obecně. Kdo jsou účastníci šifrovacích her, jaké jsou mezi nimi vztahy? Jsou to navzájem izolované skupinky kamarádů nebo tvoří jednu velkou vzájemně propletenou komunitu?

Ohledně účastníků jako jednotlivců můžeme říct jen, že jim je většinou mezi 20 a 30 lety a že jsou to většinou studující nebo čerstvě vystudovaní vysokoškoláci. Na žádné podrobnější charakteristiky nemáme dostupná data.

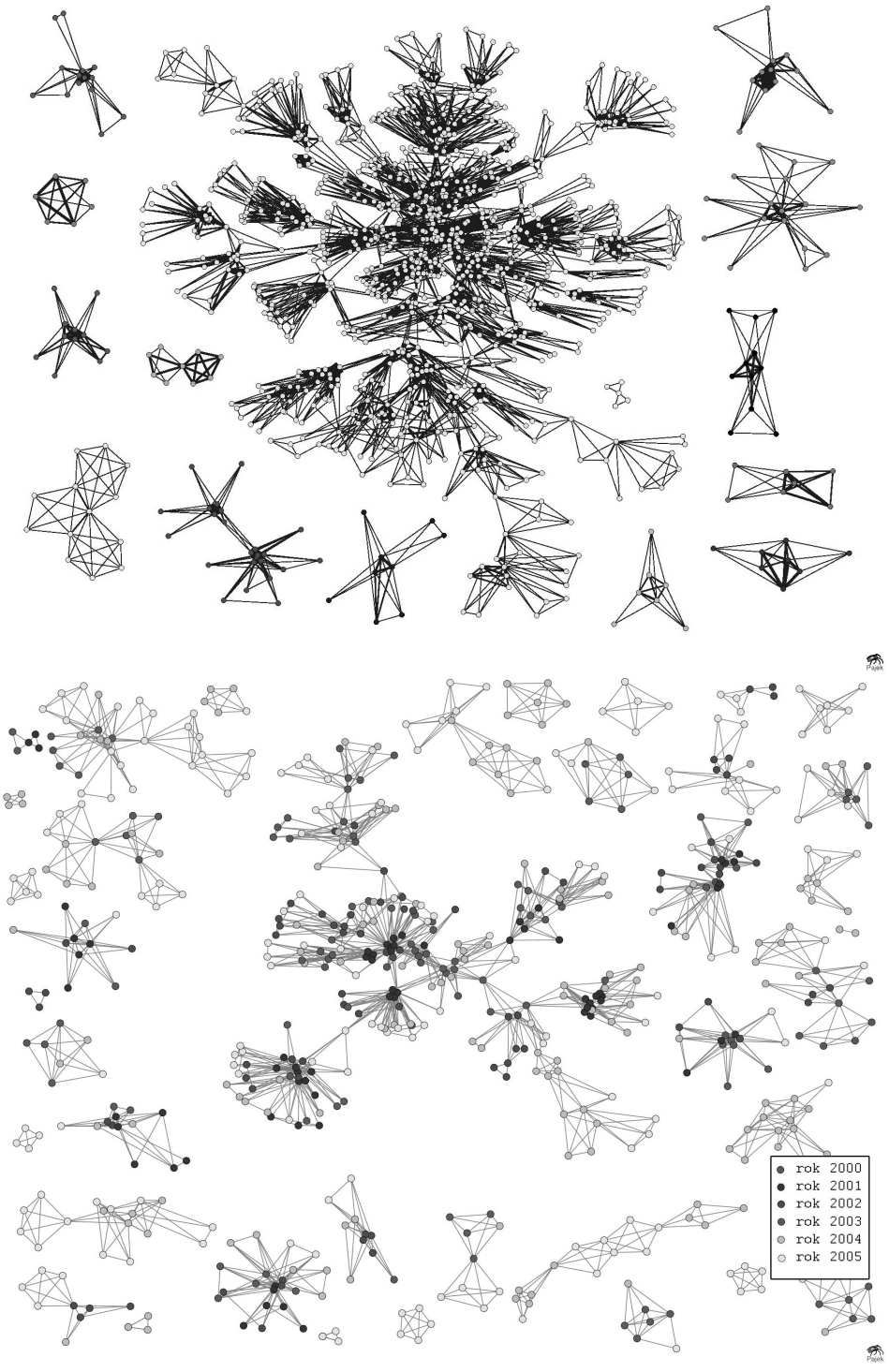
Ovšem ohledně vztahů mezi účastníky nějaká data máme, a to díky *Databázi hráčů šifrovacích her*, kterou vytvořil Ondřej Vaněk[1] (uvedené obrázky jsou převzaté z jeho práce). V databázi jsou shromážděny informace o tom, kdo kdy hrál s kým jakou hru. Na základě těchto dat[2] můžeme zjistit, jak funguje takový typický účastnický tým a jaké jsou vztahy mezi hráči celkově. Nutno podotknout, že data jsou jistě nekompletní a vyskytují se v nich chyby (např. jeden člověk zadaný pod různými jmény). Nicméně obecné trendy, které zde zmíníme, by měly být platné.

Především si všimněme rozložení aktivity týmů – to je podobné jako u ostatních lidských aktivit. Existuje pár „notorických“ týmů, které objíždí velké množství her (více než 30 účastí na hrách mají Chlýftým, Frikulín, Jeníčci, Prahory, Pralinky zvlášť, Abpopa), potom dalších asi třicet solidně tradičních týmů a pak následuje velký počet týmů, které si zahrají jen tak občas. V rámci každého týmu pak máme podobnou charakteristiku na úrovni jedinců – v týmu je několik jedinců, kteří jezdí skoro vždy, a potom velký počet příležitostných hostů.

Obrázek 5.2 znázorňuje celkovou sociální síť hráčů šifrovacích her – uzly (tečky) v síti jsou jednotliví lidé, hranou (čárou) jsou spojeni, pokud spolu někdy hráli v jednom týmu. Je vidět, že síť je do velké míry propojena – existuje jeden velký shluk, ve kterém je obsažena většina hráčů. Jestliže však hráče spojíme hranou, pouze pokud spolu hráli alespoň čtyřikrát, tak už se nám síť rozpadne na mnoho malých samostatných komponent, které jsou tvořeny maximálně třemi „spřátelenými týmy“.

[1] Databáze vznikla jako součást bakalářské práce na FI MU pod vedením Radka Pelánka. Pokud studujete na FI a měli byste zájem o šifrovačně-herní téma, dejte vědět.

[2] Analýzy pochází z jara 2008, kdy v databázi bylo asi 1 300 záznamů. Databáze je volně přístupná a stále se rozšiřuje.



Obrázek 5.2: Celkový pohled na sociální síť hráčů šifrovacích her a vývoj této sítě v čase.

Zajímavou charakteristikou sociální sítě je její hvězdicovitý charakter, konkrétně fakt, že jednotlivá ramena hvězdice nejsou vzájemně téměř vůbec propojena. Zdá se, že jádro komunity tvoří několik aktivních (patrně brněnských) týmů a od nich se rozbíhají známosti na různé strany.

Kdo jsou klíčoví lidé v komunitě hráčů šifrovacích her? To záleží na tom, jak definujeme klíčového člověka. Studiem sociálních sítí se zabývá celá výzkumná oblast, různých formalizací pojmu klíčového člověka existuje celá řada. Zde zmíníme namátkou dva z nich.

Nejjednodušší způsob je určit klíčové osoby na základě počtu vazeb, tj. v našem případě na základě počtu lidí, se kterými někdy byli v týmu. Podle této míry dostáváme následující pořadí: Martina Hanžlová, Tomáš Hanžl, Pavel Šimeček, Lexa Jevsejenko, Jakub Novák, Ondřej Bláha, Dalibor Šmíd, Kačka Píchová, Tomáš Brokl, Václav Fiala. Jiný způsob je takzvaná míra centrality, která vyjadřuje, jak moc je uvedený člověk „uprostřed“ sociální sítě. Podle této míry dostáváme následující pořadí: Tomáš Hanžl, Ivo Cicvárek, Pavel Šimeček, Martina Hanžlová, Jan Novotný, Petr Šimeček, Jan Pomikálek, Vít Suchomel, Vitězslav Kala, Michal Šrubař.

5.5 Týmy

V rámci příprav Almanachu jsme hromadným mailem oslovili také účastníky, aby nám napsali něco o svých týmech, neboť jsou to i oni, kdo se na průběhu jednotlivých ročníků TMOU výrazně podílí, a pro účastníky také vlastně všechno děláme. Zde jsou příspěvky, které se na naši výzvu vrátily[3].

Albert Stallone

Kdyby někdo uspořádal párty všech hráčů, kteří někdy hráli za tým Albert Stallone, musel by na začátek zařadit seznamku. Pravděpodobně by se dokonce nenašel člen týmu, u kterého by se sbíhaly pavučinky všech kontaktů. Schizofrenie plynoucí z našeho názvu patrně navíc způsobila, že nemáme v současnosti jen jedno tvrdé jádro, ale hned dvě. Jak k tomu

[3]Příspěvky jsme si dovolili mírně upravit. Kromě odstranění překlepů a chyb byly také odstraněny všechny smajlíky, protože editor Almanachu je děsně konzervativní a myslí si, že smajlíky do seriózního textu, jakým Almanach beze sporu je, nepatří. Pokud by se vám tedy některé formulace zdály zvláštní, může to být tím, že za nimi chybí smajlík…

došlo? V roce 2000 startoval na TMOU 1 tým Silvester Einstein Group, ze současných hráčů luštili v tomto družstvu Ivo a Lucka Cicvárkovi. Hned na jaře příštího roku přibyl Radek Svoboda, od pátého ročníku pak Robert Grepl; na OSUDU pravidelně začal hostovat Márty Popelka. Tak vzniklo jadérko první, které vyhrálo třetí Lampu a první OSUD (pod názvem Müller & Thurgau). Dodnes bývá toto obsazení základem na několika málo vybraných hrách, nicméně s výjimkou Iva většina výše jmenovaných jezdí na hry jen sporadicky.

Druhé jadérko souvisí s draftem Honzy Kořínka do týmu na TMOU 7. Honza časem přitáhl k naší sebrance Kačku Píchovou, která je dnes zcela určitě nejaktivnějším hráčem Albertů – hostuje v celé řadě dalších týmů. Ale dopovězme historii Albertů na TMOU: až do osmého ročníku jsme dokončili pouze jediný, byť prestižní ročník – TMOU 3. Na TMOU 8 pak Alberti jako první překonali kritickou 13. šifru, a ve složení Kačka, Honza, Radek, Robert + host Martin zvítězili. Podle Roberta to bylo lepší než se stát kosmonautem; Ivo, který na poslední chvíli onemocněl a stresoval se u telefonu, tomu docela věří.

Za Alberty startovalo téměř 30 různých hráčů, historicky třetí nejvyšší počet startů má kupodivu Ivo Řondík, jeden z tahounů spřáteleného týmu Que Frío. Platnou posilou také bývá Petr Pospíšil z All that jazz, Fosa či znalci Zlína a jeho okolí Pavla a Martin Bromovi.

Proč se „trápíme“ na šifrovacích hrách? Motivy budou u každého asi trochu rozličné – svou roli jistě hraje soutěživost, ale většina z nás chápe tenhle styl závodu jako druh sociálního setkání. Proto nám svědčí i hry s dlouhými přesuny mezi šiframi; alespoň je dost času na povídání. Málokdy se nám sice daří udržet koncentraci celou hru – ale někdy bojujeme o čelo pelotonu. Uvidíme, jestli tak k dosavadním medailím přidáme i nějaké další cenné kovy. Co nám však přibude určitě? Dobrodružství! Desítky nejrůznějších zážitků, které nás budou na šifrovacích hrách potkávat bez ohledu na to, jestli prohráváme nebo vítězíme…

Bednajt

Poté, co se Filip s Bárou potkali na Albeři, začal vznikat tým bed-najt a formovalo se složení, jak jej známe dnes. Neúspěch přinesla kvalifikace TMOU 2005, zatímco Zimoc z téhož roku zvedla části týmu sebevědomí.

Rok 2006 se ukázal v mnoha směrech jako zlomový. Zejména pak Matrix, a to jak příchodem Michala, tak tím, že se poprvé objevuje název

Bednajt. Původní název bed-najt parafrázoval známou hru Bedna, i když zlé jazyky tvrdí, že „bed“ a „najt“ má zcela jiný význam. Do Octoginty octo se Michal stal nepostradatelným členem týmu. Octoginta nám také přinesla další stmelení, stejně jako Klábosilův noční přesun na Vysočině. Po celý rok pak do týmu více lidí přicházelo než odcházelo, až jejich počet dosáhl dnešních 10–11 osob.

V létě 2007 přišla do týmu Áňa. Zúčastnili jsme se her Hradecká Sova, OSUD, Matrix a Nonstop, také jsme po dlouhé době startovali na akci bez účasti trojice Michal, Bára a Filip. Zcela bez nich jsme se museli obejít na Matrixu, kterého se poprvé účastnil Petr, Hradecká Sova pak znamenala příchod Lucky. Prozatím posledním milníkem je Lamí stezkou 2008, kdy jsme po nasazení týmů Bednajt_blue a Bednajt_red poznali na vlastní kůži nevýhodu štěpení sil. Zároveň jsme v posledním roce začali zkoušet i rogaining, kde sice zatím neslavíme velké úspěchy, ale moc nás to baví. Jak tedy vypadá tým v dnešní době?

O (ne)ztracení týmu se spolehlivě stará Michal s Filipem. Filip je taktéž známý svým malým nafukovacím autíčkem, kam se všichni vždycky zázrakem vejdem, a Michal svými technickými znalostmi. Bára vyniká vlastností po určité době oznámit výsledek šifry, ačkoli z čeho jej vyčetla, nikdo z nás nechápe. Áňa, to je smíšek týmu a neméně důležitá je její maminka, která se stará o buchty k snídani. Milana si nikdo neumí představit bez PDA, je to náš chodící internet. Lucka a její selský rozum spolu se znalostmi táborových šifer uspěje i tam, kde veškerá technika selže. Petr Fuka je mu v technických dovednostech zdatným zástupcem. Petr (Pú), to je Rumcajs se včelama ve vousech a úsměvem na rtech, taktéž pod vousy. Tomáš se svými bagančaty se prodere každým hustníkem.

Každý z nás se vyznačuje vlastnostmi, které ostatním chybí, a tak se báječně doplňujeme. Zatím však stále postrádáme toho, kdo by hravě rozlouskl osudovou šifru – takovou, na které obvykle končíme.

Dopijem a pudem...

Stojíme v davu nadšenců, kteří se rozhodli obětovat jednu noc svého života pobíháním po Brně a jeho okolí a luštěním zdánlivě neřešitelných hádanek. Jsme plni očekávání, čím nás tentokrát organizátoři překvapí, když v tom se rozezní hymna. Hymna TMOU! A ta v našich srdcích pomalu zažehne plamen touhy, touhy po vítězství. Každá další sloka

tento plamen rozdmýchává, a když už se zdá, že nás spálí na popel, hudba konečně utichne. Na nic nečekáme a zamíříme s prvním zadáním v ruce tento plamen uhasit do nejbližší krčmy.

Jak už název napovídá, náš tým vyznává trochu jinou filozofii než většina ostatních. Namísto zběsilého pachtění se za vavříny, procházíme jednotlivé hry s cílem poznat krásy (zejména) Brna, jeho okolí a v neposlední řadě také rozličných pohostinství. Avšak neradi bychom navodili pocit, že jsme nějací hospodští povaleči. Zkrátka jsme velice brzy zjistili, že útulná hospůdka je mnohdy inspirativnější než-li studená lavička v parku.

Na poli šifrovacích her jsme se objevili v březnu roku 2005 na první Krtčí noře. Od té doby jsme urazili dlouhou cestu a dnes můžeme hrdě prohlásit, že nejsme hodni ovací. Naše úspěchy by se daly spočítat na prstech jedné ruky (přesněji řečeno na článcích jednoho prstu, konkrétně palce). Ale i tak se her účastníme znovu a znovu a věříme, že jednoho dne projdem TMOU!

FIMAN++

Legenda dob, kdy byli indiáni opálenější, ohnivá voda lacinější a šifrovací hry zábavnější.

Náš tým vznikl roku 2000 na TMOU 1, kterou jsme de facto vyhráli a stali se doslova přes noc legendou. Otcové zakladatelé byli čtyři: Tomáš Foltýnek (Wheb), Pavel Krčál (Pivec), Martin Nečesal (Manec) a Roman Rožník. K jádru se záhy přidali Lukáš Veselý a Pavel Šmerk a později do dalších her (Exit, Bedna, Sendvič…) další.

V počátečním šťastném „dětství“ šifrovacích her se nám zvláště dařilo. Nějaký čas jsme byli tým statisticky nejúspěšnější a zároveň referenční pro ostatní: Fimani už tu byli? Kdy odešli? To byly relevantní otázky na jednotlivých stanovištích – a naše heslo „Fiman, Fiman! Dávno běžel jinam!“ vždy dávalo pádnou odpověď! Přesto jsme jen jednou, na TMOU 4, zaznamenali opravdové vítězství. Opravdové proto, že jsme se často cítili alespoň vítězi morálními, jimž nepřejí organizátoři, příroda nebo náhoda (i mezi fotkami vítězů chybí jediný ročník).

Dnes už je až neuvěřitelné, jak amatérsky/ý tým mohl tehdy (i) vyhrávat! U Fimanů patřilo k bontónu přijít pozdě na sraz, nemít dostatečné oblečení a doporučené či povinné vybavení, nebo alespoň neznat pravidla. Někteří dodnes nezvládají morseovku, orientaci v mapě či Brně,

natožpak práci s buzolou. Zato jsme při hře vždy našli čas probrat politickou situaci nebo poslední novinky v tom či onom byznysu. Tomu už dnešní mladí ani neuvěří, s jakým přístupem šlo kdysi úspěšně hrát. Šifry, mládeži, se totiž tenkrát opravdu luštily! Luštily od začátku až do konce, a ne jako teď, že se první třetina odhadne z mapy, druhá vyhaluzí a třetí v nejhorším doluští cestou.

Naše éra ale pomalu končí. Stalo se, co se stát muselo: některé týmy se „profesionalizovaly“. Začaly hrát (všech) 10–15 her ročně, organizovat vlastní a spojovat se s organizátory či vítězi jiných her. To zpětně působí na obtížnost, která se zvýšila natolik, že už jen Pr… ofíci mají šanci uspět. Svým způsobem si ta vítězství zaslouží víc než kdysi my a ona „profesionalizace“ má i svá pozitiva v samotné organizaci hry (i pramáti TMOU se začala poučovat ze svých chyb). Ale krásné období her, kdy mohl v podstatě kdokoli přijít z ulice, na startu netušit, co ho čeká, nespěchat, a přesto vyhrát či alespoň dohrát, je už pryč. A i když ještě zpravidla zvládáme dojít v top ten, hvězda FIMAN++, týmu spíše amatérského, zřejmě nadobro pohasíná.

Guinea Pigs

I když jsme původně do Almanachu TMOU přispívat nechtěli, nakonec jsme se rozhodli, že si nenecháme své zkušenosti s šifrovacími hrami pouze pro sebe a podělíme se o ně s ostatními týmy, co přijdou po nás (i když zřejmě na příští TMOU 10 před námi). Chceme vám totiž dát návod, jak dosáhnout tak skvělého umístění v herním indexu týmů, jako máme my, a přitom žádnou hru nevyhrát a jen výjimečně dojít do cíle.

Takže pokud se chcete něco přiučit, následujte našeho příkladu:

- poskládejte tým, který se hádá, a i přesto chce stále hrát spolu,
- na luštění se doma nepřipravujte, poslední chvíle před hrou věnujte nákupu nejnovějších technických novinek v oblasti outdooru,
- poslední noc nespěte, nechte si to na hru (třeba vás ve snu napadne řešení),
- alespoň jeden člen týmu nechť se vždy k ostatním připojuje až po začátku hry,
- luštěte buď vestoje na tom nejhorším možném místě, nebo dlouho obcházejte okolí a dohadujte se, kde je nejměkčí tráva a nejlepší světelné podmínky,

- požívejte brainstorming (všichni naráz chrlí nápady, které nikdo nezapisuje) a potom se hádejte, čí nápad je lepší a kdo mívá nápady úplně nanic,
- nechť luští všichni hráči paralelně týmž způsobem (abyste v případě neúspěchu měli jistotu, že tudy cesta opravdu nevede), nebo ať šifru řeší jeden a ostatní diskutují o minulých hrách,
- pokud přeci jen přijdete na řešení, začněte volat naráz pětihlasem: „My jsme blbí“, „To bylo tak jednoduchý“, „Jak se to teda vlastně řešilo?“ a to prokládejte hlasitým a zřetelným opakováním správného řešení a vysvětlováním principu šifry,
- po cestě na další stanoviště se ještě jednou pohádejte, kdo a kdy měl už správné řešení a jen proto, že mu ostatní nedali prostor, ho nedotáhl do konce, a hlasitě u toho halekejte, nenapadne vás medvěd ani vlk,
- buzolu a mapu svěřte pouze jednomu členovi týmu a následujte ho jako ovce – když zabloudíte, alespoň to máte na koho svést,
- když už nevíte co dál, znovu se pohádejte – pročistíte trvalé napětí mezi jednotlivými hráči,
- po hře udělejte týmovku, vyhodnoťte průběh hry a sveďte další debakl týmu na souhru nepříznivých okolností,
- ale to nejdůležitější: musíte mít se svými spoluhráči tak silné přátelství, že budou po tom všem mít ještě chuť účastnit se s vámi dalších a dalších šifrovacích her.

HALUZná ORGanizácia a priatelia

Tím HALUZná ORGanizácia vznikol začiatkom roku 2005. Spoločným menovateľom väčšiny členov sú Bratislava a Korešpondenčný seminár z programovania. Železné jadro tímu tvoria (podľa počtu účastí na hrách) MišoF Forišek, YoYo Šiška, Monika Steinová, Julka Lipková a JanoS Senko. Okrem nich sa v tíme vystriedalo asi 20 iných spriaznených duší. Viac o tíme sa dozviete na adrese `http://haluz.org/`.

Našou prvou skúsenosťou so šifrovacími hrami bola účasť na Sendviči 2005. Povzbudení nečakaným druhým miestom a reportážami Martiny Hanžlovej sme sa rozhodli dvihnúť zadky od počítača a vyraziť do terénu

na Bednu. To bola pravdepodobne jedna z prvých účastí čisto slovenského tímu na terénnej šifrovacej hre – a asi jeden z pomyslených kamienkov, ktoré neskôr spustili lavínu. Aj vďaka našej nadšenej propagácii tejto „deviantnej subkultúry“ dnes už na šifrovacích hrách slovenčinu počuť na každom treťom kroku.

Napriek tomu, že češtinu ovládame plynule (vyrastali sme predsa len ešte v spoločnej vlasti), rýchlo sa ukázalo, že na šifrovacie hry to stačiť nemusí. Je tu predsa len iné zázemie – v detstve sme pozerali trochu iné rozprávky, netušíme skoro nič o Přemyslovcoch ani o českej Super-Star, nepoznáme naspamäť temné zákutia Prahy ani Brna, a aj Scrabble (z písmeniek naskladať zmysluplné slovo) nám ide ťažšie ako rodenému Čechovi. Ale berieme to ako výzvu – a navyše príležitosť viac sa s „bratmi Čechmi“ zblížiť.

Medzi najväčšie úspechy nášho tímu patria výhry na Lamí stezce 2008, Bezvíčku 2007, druhé miesta na TMOU 2006 a Sendviči 2005 a tretie miesto na Svíčkach 2007. A samozrejme je tu Haluz – naša vlastná, prvá a zatiaľ jediná slovenská šifrovacia hra, ktorá má za sebou už dva úspešné ročníky.

Šifrovacie hry okolo seba vytvorili komunitu ľudí s podobnou krvnou skupinou, ako sme my. Ľudí, medzi ktorými sa cítime dobre, s ktorými

si rozumieme, ktorých máme radi. A ak kvôli ničomu inému, práve kvôli nim majú tieto hry svoj kúsok miesta v našich srdciach.

Chlýftým rypák

Většina lidí čeká do osmnácti, aby si konečně mohla objednat v hospodě pivo a případným policistům zamávat zelenou kartičkou před nosem. Někteří ale po dosažení této hranice prahnou proto, aby mohli jít na TMOU. Tak jsme se i my v třetím ročníku matematické třídy na Jarošce konečně dočkali a na TMOU 6 se přihlašuje první Chlýftým. Od té doby jsme byli na více než třiceti hrách po celé republice, většinu nedošli, některé vyhráli, ale každá z nich nás obohatila o nějakou další zkušenost. Ze TMOU nikdo nezapomene masové starty, jak už obří displej nebo tisíc lidí na náměstí Svobody, objednaný vlak do Dolních Louček i tmu a šestihodinový zásek na morseovce (10. šifře) ze sedmého ročníku. Nebyli jsme jen na TMOU, zatím jsme nechyběli na jediném ročníku Matrixu v Praze, kde nás vždy zastavila až lineární část, před kterou jsme vždy drželi krok s předními týmy. Pravidelně se účastníme i denních her, většinou v Brně, jako Dnem, Exit nebo Krtčí norou. Z denních her bohužel většinou nejsou takové zážitky jako z probdělých nocí, jelikož jejich délka nedovoluje zařadit obtížné šifry, ani nehrozí zabloudění v potemnělém lese.

Největšího úspěchu jsme ale dosáhli na Bedně 2007, kdy jsme ve složení 4 chlýftýmáci a 1 proudový krtek obsadili první místo. Toho roku se nám obzvláště dařilo, protože jsme vyhráli i Dnem a Exit. Letos jsme sice žádnou z her neobhájili, ale kromě propadu na Matrixu a trochu nezvládnutého Exitu se dá říct, že jsme stále ve formě. Do TMOU stále zbývá několik her, kam půjdeme, teprve se uvidí, jak na tom budeme v listopadu.

Rozhodně neplánujeme, že bychom s chozením na šifrovačky přestali, ale už se asi nestane to, co v roce 2005, kdy jsme nechyběli skoro na žádné z her. Momentálně se v kalendáři nachází přes 20 různých akcí, které se ani nedají stihnout. Pomalu se posouváme k organizaci her – pomáháme s Krtčí norou, šnEk spolupracuje na Bedně a také jsme otevřeni testování her, kterých se z různých důvodů nebudeme moci zúčastnit.

IS Mise

IS Mise = life IS good – napsali „o nás“ organizátoři do slovníku TMOU a nám nezbývá, než s úsměvem přiznat, že se s tímto tvrzením naprosto

ztotožňujeme.

Nemáme ambice (nebo schopnosti?) na vítězství, ale terénní šifrovací hry (zejména TMOU a OSUD) si chodíme užít. Dalo by se možná říct, že jsme naprosto ideální tým z hlediska organizátorů – těšíme se na další ročník, vyrážíme bez ohledu na aktuální stav členů týmu, klimatické podmínky a meteorologicku předpověď, zpravidla se v postupu hrou držíme těsně za favorizovanými týmy, dojdeme minimálně na 13. šifru, hru sice z časových důvodů nedokončíme, ale jsme docela spokojeni se svým výkonem, nadšeni z celé hry a těšíme se na další ročník…

Sebevědomí si pak chodíme spravit v mírně pozměněném složení týmu na hry outdoorové (88 hodin, OTOB), kde naopak ambice na vítezství míváme velké a většinou se nám podaří stát „na bedně“ (určitě i díky tomu, že šifry v těchto závodech řešíme jako jedni z nejrychlejších – proti čistým šifrovačkám bývají přece jen lehčí a proti čistým sportovcům máme luštění natrénováno).

Naše mozky z neznámého důvodu začínají lépe fungovat až ve chvíli, kdy je pořádná tma, zima a hlad – což nás vlastně vyřazuje z her internetových.

IS Mise postupuje k cíli sice pomaleji, ale vytrvale, a proto se její kvality projeví až u déle trvajících her a závodů, prostě dost vydržíme. Že by námět na „zdrsnění“ TMOU?

V zájmu zrychlení našeho postupu terénem se proto nebráníme občasnému hostování „rychlých mozků“ ze spřátelených týmů (Prahory, Albert Stalone…), to se pak dokážeme vesele honit nočními lesy i s Proudovými krtky.

A naše plány do budoucna? Těšíme se na další ročník, zejména na jeho 13. šifru…

Krleš

Kvalifikaci dáváme obvykle levou zadní mezi prvními, čímž jsou veškeré naše náboje vystříleny. Na hře máme prvotřídní vybavení: mnoho listů nabitých kódy, chemickou sadu na vyvolávání tajných inkoustů, mikroskop, výpočetní techniku, mapy hvězdné oblohy. Nic z toho nakonec nepoužijeme. Naše signatury najdete na posledních stránkách vrcholových knih. Pro nás je normální luštit šifru 2 a přitom potkávat týmy s osmičkou v ruce. Je normální přijít na stanoviště, kde zbývají poslední dva kokosové ořechy. A když v poledne trhneme záchrannou obálku a do-

jdeme do cíle, z prázdného místa právě odjíždí auto s posledním orgem. Pět let takhle jezdíme na TMOU, Bedny, Matrixy apod. Proč to děláme? Co z toho máme? Přece: „Neštěstí ve hře, štěstí v lásce!“ A proto tyhle šifrovačky milujeme.

Subham astu sarvadžagatam, šťastny ať jsou všechny bytosti.

Lamy na Varanech

Sedí takhle jednou malá skupinka lidí nad hrou zvanou Dračí doupě a kují plán, jak osvobodit vesnici ze spárů zlého draka. Od hry se ale neustále odbíhá, neboť stejná partička lidí se doslechla o zajímavém druhu zábavy – noční běh Prahou spojený s luštěním šifer – a část hráčů se rozhodla se téhle veselosti zúčastnit. Ano, někteří z vás již tuší správně, ještě neexistující team se poprvé dozvěděl o Bedně. Jak tak běží odpoledne a hovor se chvíli stáčí na hru a zlého draka, a chvíli zase na chystanou šifrovací zábavu, zjišťují najednou hráči, že drak by nemusel být drak, ale že se pravděpodobně jedná o nějaký podvod. A ve chvíli, kdy si tohle uvědomí, tak jeden z nich (dnes už se ani neví, kdo to byl), náhle vykřikne „Už to mám, to není žádný drak, to je jen nějaká lama na varanovi.“ Protože naprosto ve stejnou chvíli probíhá registrace na výše zmiňovanou Bednu, je jednomyslně odhlasován název budoucího teamu. Historické složení teamu již dávno neexistuje, on se ten první team totiž dokonce na svou první Bednu ani nekvalifikoval. Někteří členové se ale naštěstí přeci jen zúčastnili, jako hosté u brněnských kolegů Tydlytytamto. Zde prošli tvrdou, ale rychlou školou, jak se vlastně má správně šifrovat, a z těchto zkušeností těží dodnes. Poté došlo k několika obměnám teamu kolem stabilního jádra, které v dnešních dnech vykrystalizovalo v sedm silných, šiferlámajících lam. Za čtyřletou historii teamu jsme absolvovali přes 20 šifrovacích her po celé ČR, navštívili jsme i Slovensko. Přestože nám stále chybí z nějaké hry ona pověstná zlatá (tímto zdravíme Prahory, ti znalejší asi tuší proč), podařilo se nám již mnoho šifrovaček dokončit a můžeme se pyšnit jedním druhým místem, několika třetími místy a nepočítaně umístěními v první desítce. Krom účasti na šifrovačkách také každým rokem pořádáme vlastní internetovou šifrovačku Lamí stezkou, kterou si klademe za cíl vyplnit alespoň část dlouhých zimních měsíců, kdy se teamům stýská po zapeklitých šifrách a našlapaných kilometrech.

Popocatepetl

Tým Popocatepetl pamatuje samé počátky šifrovacích her. TMOU 1 absolvujeme ve dvou, ve hře docházíme k vrcholové knize a hra nás uchvátila tak, že jsme si žádnou další nenechali ujít. Dokonce i když se nám organizátoři snažili ztížit účast různými kvalifikacemi, náš tým vždycky nějak proklouzl až do samotné hry. I když někdy opravdu o fous.

V roce 2002 se tým na první Bedně rozrostl o další dva členy a do dneška se skoro nemění. Základ týmu tvoří čtveřice Láďa Kvasnička, Petra Kvasničková (Sedláčková), Pavel Vach a Míša Vachová (Bulavová). Tým bývá nejčastěji doplněn Kájou Cibulkou a Tomášem Kadelcem, dříve Romanem Zielinským. V poslední době jsme objevili dvě nové posily Petra Bartoše a Radima Tylečka, kteří byli s námi na našem dnes už legendárním Matrixu v Kolovratech. Pro některé hry musíme občas doplnit náš tým ještě dalšími kamarády, ale snažíme se udržet pevné jádro Popocatepetlu pohromadě. Snad se to podaří i do budoucnosti, i když věkovým průměrem týmu se pomalu dostáváme na přední místa ve startovním poli. Mužskou část tvoří až na Petra Bartoše, který je ze sousední fakulty, absolventi ČVUT FEL. Tu hezčí část pak jejich důležitější polovičky či do hry zapálené partnerky.

Pavel Vach organizuje letos už čtvrtý ročník noční terénní šifrovací hry Studna v okolí Prahy, která je ale z několika důvodů určena hlavně pro naše kamarády a je omezena na 50 týmů. Díky ní jsme také přitáhli do šifrovací komunity další hráče, kteří nás ale doufám nikdy nepřerostou.

Největší úspěch týmu je vždy dojít až do cíle, takže naše největší úspěchy jsou: Bedna 2002, TMOU 4, Lampa 2, OSUD 2, i když mírně po limitu, a letos Matrix 4.

Naše heslo je většinou před hrou „Tentokrát už určitě vyhrajeme“, naše heslo po hře bývá „Příště už určitě dojdem“.

PS: Náš vzor – Prahory. Nejhezčí hra – TMOU. Nejlepší šifry – Bedna. Nejkomplikovanější hra a nejvtipnější šifry – Svíčky. Nejvíc se nám daří – Matrix. Nejraději jezdíme na – OSUD.

Prahory

Prahory vznikly na podzim roku 2001, kdy jsme se přihlašovali na svoji první TMOU. Název týmu nemá žádný hluboký smysl – vylosovali jsme ho ze slovníku. Začínali jsme jako parta kamarádů z Jarošky, stejně jako některé další spřátelené týmy. Rychle jsme získávali další členy a za sedm

let existence Prahor týmem prošlo již 35 lidí. Za nejradikálnější změnu složení lze pokládat rok 2003, kdy na TMOU vyrazila jedna Prahora se čtyřmi členy týmu Who cares (druzí z TMOU 2002), kteří tímto zapomněli svůj název a stali se Prahorami.

Dnes jsme velice otevřený tým či spíše volné sdružení spojené osobou Martiny Hanžlové a většinou také Toma Hanžla. Dále za Prahory častěji chodí nebo chodili Honza Mysliveček, Lexa Jevsejenko, Zdeněk Daniel, Lukáš Rychnovský, Alča Kruisová a Dalibor Šmíd. Do nočních ulic se ale vydáváme stále s novými kamarády a posilami, takže je těžké říct, kdo je vlastně Prahora. Jindy se porůznu přidáváme k jiným týmům, nebo hry testujeme, případně spolupořádáme.

Šifrovací hry podstatně souvisí s trávením našeho volného času. Většina nejbližších kamarádů luští šifry a další jsme díky šifrám poznali – fajn lidi, se kterými se teď vídáme i mimo hry. A kdo myslíte, že mi vede moje poslední stavební spoření? Taky soupeř.

Nejaktivnější jsme byli v roce 2006, kdy jsme absolvovali jedenáct šifrovacích her. Od té doby naše aktivita klesá. V letech 2007–2008 zatím Prahory prošly dohromady sedm her, které jsme ovšem až na jednu výjimku (druhé místo na Bedně 2007) všechny vyhráli. Vůbec největším úspěchem Prahor je asi třikrát vyhraná Bedna nebo třikrát po sobě vyhraný Matrix. Vítězství pokaždé kromě fantastických pocitů přináší také obdiv ke všem spoluhráčům, vděčnost autorům hry a údiv nad tím, že se nám dařilo i v silné konkurenci dalších zkušených týmů. Nejpříjemněji se nám hraje, když můžeme být s celým týmem pohromadě.

Ne vždycky se nám ale všechno daří. Vzpomeňme akordy na Bedně 2004 – tam jsme ztratili přesvědčivé vedení, když jsme na základě špatné úvahy zavrhli správný princip řešení. Na Svíčkách 2007 jsme dvě hodiny luštili dětský rébus „Hledejte 80 m jižně od… (obrázek sudu)“. Jedním z nejsilnějších zážitků pro nás byl deštivý OSUD 2006 – celonoční překonávání překážek, na které jsme se vypravili jen ve dvou. Budoucnost necháváme otevřenou. Například pro Toma je teď největší výzvou porazit Prahory.

Pralinky zvlášť

Ulomit kousek čokolády, v ústech smísit s trochou rumu, protřepat, nemíchat, polknout a slastné ááá na závěr. Jedenáct lidí, titulujících se Pralinky zvlášť tímto rituálem začínají i končí akce, jichž se společně

účastní. Jednou z nejdůležitějších z nich jsou šifrárny.

Pralinky zvlášť vznikly v roce 2004. Na rozdíl od jiných šifrařských týmů nevznikly tak, že si parta kamarádů někam vyrazila, nýbrž vznikly jako ryze účelové spojenectví v celku původně neznámých lidí za účelem zdárných účastí na šifrárnách. Vždy tam někdo někoho přivedl, seznamovali jsme se na startech, až metodou pokus-omyl vykrystalizovala v roce 2005 schopná sestava Petr Aulický, Tomáš Brokl, Pepa Gregor, Alča a Martin Pozdílkovi. Těchto 5 lidí hraje za Pralinky zvlášť šifrárny, tvoří jejich závodnickou sekci a takto se stali kamarády. Dle potřeby je pak doplňují různí další, potřeba jmenovat je Míšu Maděrovou, Ondru Bláhu, Ladju Šoumala a členy početného klanu Jmelí, s nímž si často vzájemně personálně vypomáháme.

Jak šel čas, zdokonalovali jsme se. Z týmu, který hrál spíše pro dobrý pocit z účasti, číslo 26 považoval za úplně obyčejné a pro nějž byl největší úspěch tajenku uhodnout a nikoli vyluštit, jsme se postupně stali týmem, kterému to pálí. A pak přišel první velký úspěch, který nám trochu udělal jméno. Na podzim roku 2005 jsme v úplné sestavě dokončili jako druzí TMOU 7. Tak jsme se dostali do povědomí soupeřů a ani první vítězství na sebe nenechalo dlouho čekat. Pro nás to bylo jaro 2006 a první ročník olomoucké Pewnosti. A postupem času se naše úspěchy stávaly

čím dále více pravidlem než výjimkou. Završeny pak byly dalšími dvěma vítězstvími na jaře 2008. Na Sendviči a na Pewnosti.

A tak máme chuť vylepšovat svá skóre i na jiných hrách, kde jsme zatím úspěch nezaznamenali nebo už je to příliš dávno. Na TMOU je to už dávno. A pořád ještě existuje jedno lepší umístění, než jakého jsme tady dosáhli. Tak se budeme snažit. Jednou to přijde. Bojte se.

Tykadla

Tým Tykadla vznikl v roce 2004, poté co jsem byl zlákán týmem Nakládaný Temelín na Bednu, kde jsme skončili na čtvrtém místě s náskokem 11 minut a bez nápovědy před už tehdy docela slavnými Prahorami.

S lidmi, s kterými jsme už dlouhá léta jezdili a stále jezdíme po soutěžích v řešení logických úloh, jsme se rozhodli, že si to vyzkoušíme taky. Se čtyřmi mistry světa to přece musí být hračka! Hned první akci (internetový Sendvič 2005) jsme sice vyhráli, ale terénní šifrovačky rozhodně nejsou procházkou růžovou zahradou.

Název týmu jsme vymýšleli hodně dlouho a vyjadřuje to, v čem jsme opravdu dobří – Tykadla je jedna z typických logických úloh řešených po celém světě.

Největším dobrodružstvím byla kvalifikace na loňskou TMOU. Tým byl tou dobou na mistrovství světa v Rio de Janeiru a kvalifikaci jsme měli zpestřenou dvouapůlhodinovým výletem na horu Corcovado se známou sochou Ježíše. Nakonec jsme vše vyřešili a doufali, že výsledný čas bude stačit.

Tým je poměrně stabilní: Robert Babilon (autor tohoto textu), Jana Tylová a Zdeněk Vodička se zúčastnili všech akcí, podle možností je doplňují Jiří Hrdina, Lucie Kárná, Petr Nepovím a Karel Tesař. Z hostů bych rád poděkoval zejména Janu Kynčlovi, díky jehož pomoci tým prošel loňskou TMOU, přestože ze zdravotních důvodů luštili terénní část pouze tři členové týmu.

Patříme k nejstarším týmům vůbec (průměrný věk zpravidla mezi 35 a 40 lety) a je nám jasné, že vyhrát terénní šifrovačku je o to obtížnější. Tak si to vynahrazujeme zejména na internetových akcích, vyhráli jsme všechny sudé ročníky Sendviče. Momentálně pomaličku připravujeme vlastní akci, a tak máme možnost poznat z druhé strany, co všechno to obnáší. Proto smekáme klobouk před organizátory podobných akcí a děkujeme jim za to, co pro nás dělají.

Unaveni sluncem

Podesáté TMOU. Jak jinak vzdát hold této masózní akci než tím, že na ni popáté přižvouláme.

Důkladná příprava se ubírá naprosto typickým směrem. Naše trojka punkerů netrpělivě pohazuje číry před Lucernou, zatímco Jára s Pepou upírají oči k potemnělé obloze. Za chvíli kolem nich prosviští Zuzka. Z kapsy vyndává vstupenky a rychle balí padák. Společně se pak noří do tmy sálu. „Všechno jde podle plánu, všechno jde podle plánu…“ pogují Ovi a Irča, zatímco Mašík se s výkřikem „Je lepší padnout s rachotem než vyhrát bez povyku“ vrhá přímo do kotle. „Všechno jde podle plánu až do určitýho bodu,“ myslí si Zuzka během seskoku z pódia a trochu lituje, že padák nechala v šatně. Jistě jste poznali, že členové týmu Unaveni sluncem navštívili koncert Visacího zámku. Samozřejmě jubilejní. Vrchní Jára v nestřežené chvíli vykřikne: „Já je uchlastám, konečně sud je tu!“ Zatímco Pepa vše zaznamenává na filmový kotouč.

Vzhledem k tomu, že orgové neradi používají nápovědy, věříme, že nám právě tento film bude nápomocný při průchodu TMOU. Vždyť už prvních pár tónů spolehlivě probouzí spící členy, rozbuší naše srdce a rozkmitá mozkové závity. Zásek na kritické čtvrté šifře tím posuneme minimálně směrem k šifře páté a při troše štěstí nedojde na klení „mordyjé Pasník“. A kdybychom opět rozbíjeli kokosový ořech přímo před hledáčkem kamery, tak jedině s hlasitým pokřikem „TMOU is not dead, vy volové!“

Možná jste vytušili, že život na výsluní není právě naším krédem a ve snaze projít TMOU jsme už leccos podstoupili. Máte-li podobné smýšlení a zahlédnete-li tým se zářivými slunci na černých tričkách, projevte nám svoji náklonnost plynule zacvičenou jogínskou sestavou Pozdrav slunci. Nápovědu, jak pozdrav správně provést, najdete na našich webových tmánkách `www.unavenisluncem.tym.cz`. Tam také objevíte lecjaká další osvětlení (tedy spíše vytmavení) Unavenoslunečních peripetií. Na zdar jubilejního ročníku připíjíme TMavOU Starobrněnskou desítkou!

Ústřední topení

„Vytuhli jsme nad ránem na šestce… ještě nikdy jsme nedošli… je to na netu.“ Úvodní věta „Byli jsme na tmou“ byla gramaticky divná a vůbec mi unikalo, o co jde a jak že se to jmenuje, ale znělo to jako výzva. Odkaz přišel v únoru 2003 a TMOU je od té doby u nás (velmi) podstatné

jméno.

Vymýšleli jsme různé rádobyvtipné názvy, až to Ondra nevydržel: „To už si zrovna můžem říkat Ústřední topení!“.

TMOU 5 byla ta správná šifrovačka pro začátečníky. Zřejmě přispěla k naší proslulé psychické odolnosti. Na Bedně 2005 jsme poprvé okusili, jaké je to být na špici – 3. ve vrcholové knize! Supéér! Pak po devíti a čtvrt hodinách bereme nápovědu na pětku.

Z víceméně rodinného týmu se vyvinul menší klan. Většinu tvoří aktivní orienťáci, někteří dokonce jsou, či byli, členy reprezentačních výběrů. Má to jednu chybu, a to termínové kolize. Občas vyrážíme ve třech či sháníme posily, kde se dá.

Tradiční název týmu trochu šetříme na „velké“ akce, takže nás potkáte také jako Plyšový radiátor či Akumulačky.

Časem přišly i nějaké ty úspěchy. Nejsladší bylo vítězství na Svíčkách 2006 těsně před Prahorami. Dokončení Matrixu 2007 v limitu nám zhatil odjezd do Kolovrat. Vítězství na talíři jsme měli v samém závěru O5 (OSUD 2008), naše hloupost a technické problémy orgů znamenaly „jen“ opakování 4. místa z roku 2007.

Na TMOU se nám spíš nedaří. Naposled jsme přes tři hodiny neúspěšně lámali poslední šifru, tak vznikl manuál „Jak NEprojít TMOU“.

Šifrovačky bereme především jako dobrodružství a rádi potkáváme podobně „postižené“ lidi. Nabídli jsme pomoc pořadatelům Svíček a tak máme nové kamarády v týmech Pralinky zvlášť a Jmelí, s týmem Biohazard jsme propojeni osobou jeho zakladatele a kořeny na Vysočině.

Více na `ut.sifrovacka.org`.

6 Artefakty TMOU

Máš IQ> 150*? Tak to ti stačit nebude ...* (motto hry TMOU)

V průběhu historie TMOU vzniklo, ať už ze strany organizátorů nebo účastníků, mnoho různých materiálů, které se k této hře váží. Zde uvádíme výběr z těchto materiálů, řazený shruba dle data vzniku.

6.1 Manuál TMOU

Manuál TMOU je metodický materiál vydaný při příležitosti šestého ročníku hry TMOU, určený především začínajícím hráčům outdoorových šifrovacích her. Byl vydán jako reakce na situaci, kdy se během předchozích ročníků TMOU (a pochopitelně i dalších šifrovacích her) úroveň znalostí mezi jednotlivými týmy začala velmi lišit (od úplných začátečníků až po téměř profesionální specialisty). Proto cílem Manuálu TMOU bylo usnadnit účast ve hře a osvětlit základní principy, zkušeným týmům pak měl Manuál sloužit jako užitečná příručka.

V úvodní kapitole Manuál popisuje dosavadní historii TMOU (do roku svého vydání) a odkazuje na dobrou desítku podobných her. Druhá kapitola se věnuje základním šifrám, používaných při hrách; od jejich principů až po řadu praktických příkladů. Třetí kapitola stručně shrnuje základní nutné dovednosti k pohybu a navigaci v terénu (zejména v noci). Čtvrtá kapitola pak dává dobré rady a na závěr jsou uvedeny šifrovací pomůcky.

Nejznámější a nejcitovanější[1] částí Manuálu je pravděpodobně právě čtvrtá kapitola. I přesto, že už by možná zasloužila aktualizovat, uvádíme ji zde v nezměněné podobě. Aktualizaci vlastního Manuálu nepovažujeme za důležitou, protože se v průběhu času objevila řada dalších materiálů, které případné mezery zaplňují. Namátkou zmiňme:

[1] Člověk začne mít drobné pochybnosti o své vědecké kariéře, když jeho nejcitovanější věta je: „Organizátoři jsou v podstatě svině.“

- kniha *Šifry a hry s nimi* (Tom Hanžl, Radek Pelánek, Ondřej Výborný, Portál, 2007),
- frikulínské desatero[2] (o čtyřiapadesáti bodech),
- postup při dešifrování od Hrošíků[3],
- šifrovací pomůcky od Chlýftýmu[4].

Úvodem této kapitoly musíme připomenout, že ji sepsali organizátoři, kteří mají s účastí minimální zkušenosti. Ale něco jsme občas zaslechli.

Složení týmu

- Víc hlav víc ví. Rozhodně se vyplatí jít v „plném počtu“.
- Různorodé složení týmu je výhodou. Ani ne tak kvůli specifickým znalostem, jako spíš kvůli specifickým způsobům uvažování. Každopádně by v týmu měl být někdo, kdo dokáže logicky myslet, někdo, kdo se trochu vyzná v Brně, a někdo, kdo se umí orientovat v noci. A samozřejmě taky někdo, kdo má pevnou vůli a dobré motivační schopnosti.
- Určitě je lepší, když je tým složen z lidí, kteří se vzájemně znají a ví, co od sebe mohou očekávat. Je to náročná hra s náročnými situacemi. Tým domluvený po internetu může být začátkem dobrého přátelství, ale i přesto bychom ho nedoporučovali.
- Nejlepší je samozřejmě tradiční tým, s tradičním názvem a tradičními soupeři...

Příprava na hru

- Před hrou si pořádně přečtěte aktuální pravidla a veškeré další užitečné informace, které organizátoři poskytují. Raději si to vytiskněte.
- Noc před hrou se pořádně vyspěte.

[2] `http://frikulin.tym.cz/desatero/desatero.html`
[3] `http://anna.fi.muni.cz/~xsimece1/sifrovaci_hry/seznam_postupu.html`
[4] `http://chlyf.tym.cz/web/pomucky`

- I když TMOU není nijak extrémně fyzicky namáhavé, můžete zkusit následující „maratónovou dietu“: od soboty do úterka nebudete jíst téměř nic sladkého, od středy do pátku pak naopak budete jíst hodně sladkého. Tento ověřený postup zajistí, že se vám cukr lépe naváže a tato energie při hře jistě přijde vhod.

Šifrování

Pointa šifrování je v tom, že na to neexistuje žádný mechanický recept. Proto není divu, že některé z následujících rad k šifrování si trochu protiřečí...

- Užitečnou technikou je *brainstorming*. Má dvě fáze. V první fázi všichni chrlí nápady a ty se zapisují. Důležité je, že v této fázi cizí nápady nehodnotíme. Naopak, cizí absurdní nápady využíváme k vymýšlení ještě absurdnějších. V druhé fázi projdeme seznam vygenerovaných nápadů, kriticky proškrtáme všechny nesmysly, a pokud nám něco zbude, tak se nad tím více zamyslíme.
- Zkoušejte nejdříve jednodušší principy.
- Zkuste zpětné inženýrství. Pokud máte před sebou nějakou obskurní změť znaků a nevíte co s tím, zkuste se zamyslet, jak byste *vy* převedli smysluplný text na něco takového. Nejlépe zkuste i uhádnout, jaký text by to zhruba mohl být[5]. Koukejte do mapy, zkuste otipovat, co z toho by mohlo být řešením (číslo kóty, mapová značka), a zkuste to napasovat na zadání.
- Řekněte si jasně, co chcete vyzkoušet (který nápad, jakou metodu) a vydržte s tím pracovat nějakou dobu. Často se stane, že člověk má správný nápad, jenom to nedotáhne do konce nebo to vzdá, když mu prvních pár písmen vychází zdánlivě nesmyslně.
- Neupínejte se na jednu myšlenku. Dejte si časový limit a poté zkuste vymyslet nějakou jinou metodu.
- Pracujte paralelně. Zkoušejte víc možností řešení současně.
- Pracujte společně. Jeden člověk snadno udělá chybu, která způsobí, že správné řešení vypadá jako nesmysl.

[5]Má první slovo 4 písmena a druhé slovo 9 písmen? Sázím boty, že to je „Milí účastníci“.

- Buďte podezíraví. Podivné náhody často nejsou náhody. Všímejte si pravidelností (např. počet znaků na všech řádcích je stejný, součet určitých čísel je konstantní). Jakákoli pravidelnost či „náhoda“ v zadání může být začátkem úspěšného řešení.
- Nebuďte paranoidní. Podivné náhody jsou často jenom náhody. Jakákoli „náhoda“ v zadání může být začátkem několikahodinové neúspěšné procházky.
- Nevymýšlejte překombinované konstrukce. Organizátoři v podstatě chtějí, aby většina týmů šifru vyluštila. Nápad na řešení, který je založen na počtu slečen v růžovém tričku, které jste po cestě potkali, obvodu kanálu, který byl opodál předchozího stanoviště, a ceně pizzy v obchůdku naproti, asi nebude úplně správný.
- Nikdy si nebuďte ničím jistí[6]. Organizátoři jsou v podstatě svině.
- Využíváte všechny informace, které máte k dispozici? Opravdu všechny? I tuto větu?

A několik rad pro případ nouze:

- Zkus morseovku.
- Vezmi první písmena.
- Rozbij to.

Ostatní

- Chladná hlava je důležitější než rychlé nohy. Minuty většinou nerozhodují. Běhat nemá příliš smysl. Tedy pokud nechcete ve dvanáct odpadnout a jít spát.
- Pokud vyjde správné řešení, je si člověk (většinou) jistý, že je to ono. Každopádně, dřív, než půjdete 5 km daleko, tak se radši ještě jednou pořádně zamyslete. Zvláště pokud doposud byla všechna stanoviště po zhruba jednom kilometru a v zadání je doslova napsáno, že je to maximálně 3 km.
- Často se vyplatí obětovat trochu času a najít si útulné místo na luštění. Dle našeho odhadu lze v teplé tiché suché kavárně dosáhnout

[6] *Do průšvihu nás nikdy nedostane to, co nevíme. Dostane nás tam to, co víme příliš jistě a ono to tak prostě není.* (Y. Berry)

nejméně $7,42\times$ vyšší efektivity šifrování než za deště, pod lampou a vedle hlučné silnice.

- V terénu, kde se nevyskytují tiché suché kavárny, může být dobrou strategií proti promrznutí náhodné popojití očekávaným směrem dalšího stanoviště. Ono teda nakonec bude úplně na druhou stranu, ale alespoň vám nebude zima.
- Když nad ránem přijde krize, může být výhodné nechat nejunavenější členy týmu během luštění prospat. Stejně by moc nepomohli a alespoň budou mít víc sil na další šifru.
- Zprávu na stanovišti nehledejte déle než 20 minut. Pokud ji v této době nenajdete, pak jste na špatném místě.
- Pokud někde po cestě najdete v popelnici knížku, kterou jste tam konkrétně hledat neměli, nebo pokud tato knížka nemá na první stránce logo TMOU, pak najít v ní polohu následujícího stanoviště je prakticky nemožné.
- Nepoškozujte prosím betonové roury v blízkosti trasy hry (např. chůzí, dotykem). Organizátorům takové počínání může působit jisté problémy.

6.2 Abeceda TMOU

Abeceda TMOU vznikla pro TMOU 7, kde se využila v rámci jedné šifry. Z určitého hlediska má však nadčasový charakter, protože obsahuje slova, která k TMOU prostě patří.

6.3 Hymna TMOU

Hymna TMOU byla poprvé použita na zahájení TMOU 7, od té doby se pravidelně používá (především na zahájení a zakončení hry). V průběhu roku si ji pravidelně pouští skalní účastníci TMOU, aby se navnadili na další ročník, a organizátoři, aby se namotivovali do nekonečných příprav.

Na vzniku Hymny (a její šifrové variace) se podíleli:

- Hudba, text, aranžmá: Ivo Cicvárek
- Zvuková režie, mastering: Jiří Klement

A abeceda, agent, atmosféra, autobus, azimut

B běh, bláto, blbost, bloudění, brainstorming, buzola

C cesta, cíl, čaj, číslo, čokoláda

D daleko, debil, display, divný, díra, dost

E ekvidistance, endorfiny, energie, euforie

F funění, frekvence

G galimatiáš, génius, grafická, gramatika, gratulujeme, guma

H haluz, hádanka, hieroglyfy, hospoda, hra, hrůza, hustník, hypotéza

I idea, idiot, informátor, intuice, informace, IQ

J jasný, jazyk, jásot, jih, jo

K K.O., kosa, kopec, kód, kódování, kóta, kurnikšopatojsemdebil, kvalifikace

L lávka, lenost, les, lítost, louka

M manuál, makat, mapa, měsíc, město, mimo, morseovka

N nadávka, naděje, nádraží, nápad, nervy, nic, noc

O obhajovat, odhodlání, ohaluzit, orgové, orientace

P panika, pomník, pomoc, posun, potok, prasit, přesun, puchýř, puzzle

Q quíz, qwerty

R radost, rozbij to, rozednění, roura, rozjezd, rybník

S sever, soumrak, souřadnice, soustředění, soutok, spánek, substituce, světlo, šifra

T telefon, teorie, terén, transpozice, trička, trpělivost, tým

U ulice, usínání, únava, úplněk

V vítězství, vlak, vrstevnice, vůle, východ, výzva, vzdát se

W wagón klád, web

X xyz

Y ychtyl

Z zahájení, západ, zima, zkratka, znaky, zoufalství

Obrázek 6.1: Abeceda TMOU.

Naše cesta nebude přímá,
obzor dávno zhas,
jen plamen v srdci dřímá,
ten oheň žene nás,
že neskončíme v půli,
když noční ptáci řvou,
že neztratíme vůli
a projdem TMOU.

Kam zavedeš nás cesto,
až dlouhý bude stín?
Jak moře noční město
nás táhne do hlubin.
První se vzdají,
kdo bez naděje jsou.
Kdo ví kde sílu najít,
ten projde TMOU.

Naše cesta nebude přímá,
mlčí noční les.
Ta únava a zima
a déšť se z nebe snes.
My nevzdáme se snadno,
když máme chvíli zlou,
tak sáhneme si na dno
a projdem TMOU.

Až na dno a projdem TMOU.
Sáhnem si na dno a projdeme TMOU.
Sáhnem si na dno a projdem TMOU.

Obrázek 6.2: Text Hymny TMOU.

- Nahráno a smícháno ve studiu Pí-vox. Nahrávání podpořili hudebníci z projektu Panoptikum.
- Hrají: Ivo Cicvárek (zpěv, klavír, klávesy, harmonium, elektrické kytary, buben, triangl, lusknutí, housle, akordeon), David Gregor (recitativ), Petra Klementová (flétna, okarína), Antonín Mühlhansl (saxofon), Petr Pospíšil (kontrabas), Hubert Ratschker (trubka).

6.4 Buď dobrý Tmář!

Text „Buď dobrý Tmář!“ byl sepsán k příležitosti TMOU 7 jako jakýsi etický kodex hráčů TMOU, v dalších ročnících se stal v podstatě součástí pravidel. Jeho cílem bylo u hráčů důrazně zakotvit princip fair play, zejména aby zbytečne nedocházelo ke konfliktním situacím mezi hráči důsledkem silné fyzické a emocionální náročnosti hry.

Následuje plné znění tohoto manifestu.

Buď dobrý Tmář!
aneb zásady férové hry

Pravidla hry TMOU nejsou jednoduchá. Vzhledem k povaze hry navíc není možné jejich dodržování kontrolovat. Je tedy pouze na vás, jak férově hru TMOU pojmete. Pokuste se zamyslet nad následujícími zásadami! Nepodaří se je dodržovat jinak, než že je přijmete za své!

- Tmář odmítá nápovědu od soupeřících týmů. Neloudí!
- Tmář neposkytuje nápovědu jiným týmům, ani se s nimi nespolčuje při postupu. Dokáže přátelsky odmítnout i své kamarády z jiných týmů.
- Tmář se nevzdává po dvou či třech hodinách, kdy šifra nejde prolomit. Raději najde hospodu, nebo vleze do spacáku. Vzdává se těsně před zmrznutím.
- Tmář odmítá systematické haluzení jako metodu postupu. Neprohledává kdejaký pomníček a kótu, pokud v ruce nemá ani náznak řešení. Přeskočí-li nešťastnou náhodou stanoviště, je nešťastný a neluští nalezenou šifru. Sebere se, jde hledat a vyluštit šifru předchozí!

- Pokud Tmáři opravdu došly síly a nápady, hru vzdává. Do dalšího průběhu hry již nijak nezasahuje.
- Tmář nikdy neluští těsně u stanoviště. Odejde dostatečně daleko, aby nepřitahoval ke stanovišti pozornost. Klidně i půl kilometru!
- Tmář si nikdy nebere více než jednu kopii šifry[7], není-li na stanovišti uvedeno jinak. Opsat (či jinak namnožit) šifru v týmu je přece součást hry!
- Tmář si hru užívá, když mu to jde, i když mu to nejde.

6.5 Slovník TMOU

Slovník TMOU je stručný výkladový slovníček o asi 123 heslech, jehož cílem bylo umožnit interpretovat jednoduchá kódová slova (která vychází jako výsledek rozluštěné šifry). Vznikl při příležitosti TMOU 8. Vedlejším (ale neméně zásadním) cílem bylo pobavit organizátory TMOU při jeho vymýšlení a účastníky TMOU při jeho čtení.

6.6 Eseje: Proč chci hrát TMOU?

Při osmém ročníku TMOU jsme udělovali divoké karty a umožnili tak deseti týmům, které napsaly nejlepší esej na téma „Proč chci hrát TMOU“, vstup do hry i bez nutnosti absolvování kvalifikace. Zde uvádíme ony vybrané eseje.

Aplikovaní Hrošíci

Vždycky jsem si přál stát se kosmonautem. Život mě ale naučil, že je potřeba nedávat si tak skromné cíle. A tak se už několik let snažím projít TMOU.

Crusader

Protože tam chci sbalit kluka, co se mi už dlouho líbí. Ale nikomu to neříkejte. Navíc má holku. A taky mě baví šifrovat…

[7] Od TMOU 9 jsou povoleny dvě kopie.

RTFM ..... ★

pokyn k prostudování Manuálu TMOU

Ruďák .....

slangové označení náměstí Rudé Armády v Brně, dnes se toto jmenuje Moravské Náměstí

Ř

řeka .....

přirozený vodní tok na povrchu Země

S

sadista .....

⇒„*Organizátor TMOU*“

Sendvič .....

šifrovací hra, alternativa TMOU pro lenochy

sekta .....

oddělená politická, ideologická nebo náboženská skupina, často odráží radikální tendence; členové bývají fanatickými přívrženci svých učení a cílů, v sektách existuje často pospolitý život a vědomí výlučnosti
⇒„*Instruktoři Brno*“

sever .....

směr k pólu Země (nebo i jiného rotujícího tělesa), který se nachází na vaší levé straně pokud stojíte na rovníku ve směru otáčení; ve staré češtině též zvaný „půlnoc“

slon .....

1. jedinec rodu Elephas **2.** odrůda jezevce

spánek .....

1. útlumově–relaxační fáze organismu, při níž se snižuje či mizí funkčnost některých smyslů, snižuje se tělesná teplota, dýchání se zpomaluje a krevní tlak se snižuje **2.** něco, o čem si na TMOU můžete nechat jenom zdát

stopař .....

1. osoba přepravující se z místa na místo pomocí autostopu **2.** slangové označení sochy jistě udatného neznámého hrdiny na Moravském náměstí v Brně

substituce .....

1. šifra založená na záměně symbolů **2.** dílčí metoda řešení integrálu **3.** záměna

supermarket .....

budova, ve které se nevyskytuje žádné stanoviště

světové strany .....

čtyři základní směry, podle kterých se určuje na zemském povrchu směr; tyto čtyři základní směry se shodují se směrem rovnoběžek a poledníků

Š

šok z velké plochy .....

situace, kdy výpočetní postup mnohokrát vyzkoušený na papíře selže při psaní na tabuli

šópnutá rola .....

plánovaná nová poloha brněnského hlavního nádraží
⇒„*rola, hlavas*“

špatné počasí .....

typ počasí, který neexistuje – existuje pouze špatně oblečený účastník

špatné řešení .....

zdroj dlouhé procházky

šifra .....

1. způsob jak uchovat tajemství **2.** způsob jak trápit lidi uprostřed noci a zimy

Špilas .....

hrad Špilberk

Obrázek 6.3: Ukázka ze Slovníku TMOU.

frikulín

Tradičně trochu tápající tým tentokrát testuje trpělivost tvůrců TMOU…

Tak tedy tvoříme tým. Taktika? Talent? To těžko!

Týmová trika tvrdí temperament. Třídíme torny: tramvajenka, tee, troll, testament a tarbík tříštící trudnomyslnost. Traversem trefujeme trasu. Tu tma, tam ticho, tenata topolů, toxických tisů a trouchnivých trnek. Tetřevi toužebně tokají.

Trousí se tudy tradiční tahouni – Tydlytytamto, TemNET, taktéž Tweety trpělivě tápou temnou trasou. Ty tupější trosky trapně trčí na

trojce. Tiše se třeseme, tesáky trnou, tlapy tuhnou, trypanozoma tlumí transmembránové transporty…

Tristní. Totální trapas. Tušení tajenky tým téměř tragicky trefilo, taktika trasy troskotá. Trpělivě tipujeme tisíce teorií – těžkopádné teze, tolikrát tak těsně.

„Trojan…“ tvrdím.

Tak teprve teď tě to trklo, ty trdlo! Taková ťafka! Tam třeba to třetí T, třinácté, támhle to třistatřicáté… Třímáme typografické tabulky a trochu transponujeme. Třebas takovéhle tajné toky v textu: „Technická 3, trať tramvaje“.

Týmy tunelující tudy tlačeny turbomotorem tropí trase těžké trhliny, takže k trati trochu tápeme trubami trativodu. Trestuhodná tréma je tyranskými tvůrci trasy tvrdě trestána. Trpíme tu, teplota tak-tak tři, tož tulíme se… Táhnout tak turbodmychadlo! Tragicky trháme trsy trávy. Támhle to trčí: trpasličí truhlička! Táhnout? Tlačit? Točit? Ts, ts, ts… To tak! Těžkou traverzou trefit! Tramtadadá… – teatrálně to tříštíme. Tak teď transkribovat trosky. Trpělivě translokujeme trochu transcendentní torza – tvoříme tučný text: „TRANSPORT TROLEJBUSEM TRICETDVA. TRIDA TUCKOVA.“ Tak tedy tudy, tranzit trajflem… Tož táhněme!

Táboříme tam v taverně „Templářský Tartar“. Teplo, tuplák točeného, třetinka tramínu, tyčinky třené tabascem… Tip-ťop! Tiše točím trapnou tabulkou. Trochu telefonuju… Tahák – trigonometrie třetí třídy. Těžiště trojúhelníků i trapezoidu tvoří triangulační tyč. Trčí v Tyršově třídě. Trivialitka. Ťuknutí truňkem tancujeme tramvají třináctkou.

Tam tedy trošku tvrdneme. Tristně se trápíme: „Třeba Troubsko?“

„To tak! Těžko, tupče!“

Testujeme tu tabulku transpozice. Tipujeme terminál Tuřany. Terno! To je trasa třiasedmdesátky.

Z třetí trafostanice taháme tajemný tvar. Tušíme tvora: terakotový tchoř tvářící se tvrdošíjně. Tfuj! Tavíme tchoře táborákem. Terakota tmavne, tchoř teče. To to trvá! Tvoříme tajenku těsnopisem: „Těsnohlídkovy terasy.“

Tradiční trhák těžkým terénem.

Tribuny se třesou. Telegrafisté trhaně ťukají.

Tora, tora, tora! Tříštíme titánský triumvirát týmů Tykadla, Tupouni a Tajný Titlous.

Trubači teatrálně troubí: „Tata tá ta! Ta tá ta! Tata! Tá ta tá! Tata

tá! Ta tá tata! Tata! Tá ta!“

Tak tedy tentokrát…

Tentokrát triumfujeme.

Guinea Pigs

Den před termínem odevzdání jsme se sešli, abychom společnými silami napsali esej, která nás měla kvalifikovat.

Luboš: Tak jdem hnedka na věc, ať to rychle spláchnem.
Já: Má ale cenu vůbec něco psát?
Martin: Stejně zvládneme kvalifikaci v pohodě.
Michal: Taky si myslím, jak se ale píše v Manuálu TMOU: „Nikdy si nebuďte ničím jisti.“
Luboš: „Organizátoři jsou v podstatě svině.“
Martin: Jo, to je fakt.
Lenka: Napíšeme, že hrajeme už od TMOU dvojky, každý rok získáváme nové zkušenosti a hrozně bychom brečeli, kdybychom se na hru nedostali.
Já: Rozhodně by to chtělo něco originálního.
Luboš: Myslím, že nejúčinnější by bylo negativně se vymezit. Napíšem, že celá kvalifikace je podvod. Organizátoři se před vlivnými potížisty snaží zakrýt chyby kvalifikačního webového rozhraní. A proto půlku z nich pověřili testováním a druhá půlka dostane kvalifikaci za esej. A ty ostatní, to je jen stádo, které bude držet huby.
Michal: „Nebuď paranoidní. Podivné náhody jsou často jenom náhody.“
Já: I když zároveň: „Buď podezíravý. Podivné náhody často nejsou náhody.“
Michal: V každém případě pozor na volená slova. Jen aby nebyla ostuda. Mezi orgama mám dva kamarády.
Luboš: Organizátoři: Ty ať si políběj prdele.
Martin: To je pravda.
Lenka: Radši napíšeme to, co jsem říkala já.
Michal: Ne, Lubošu. „Neupínejme se na jednu myšlenku. Dejme si časový limit a poté zkusme vymyslet nějakou jinou metodu.“
Já: Co kdybychom do toho zapletli vztahy?
Luboš: Dobrý. Navrhuju napsat, že se všichni rozcházíme, a když se dobře umístíme, tak na nás poletí kupa kluků a holek.
Michal: „Nevymýšlejme překombinované konstrukce.“ Já bych tam napsal, že někteří z nás hrají už od druhého ročníku TMOU. Konečně

jsme dosáhli optimálního složení týmu, trénovali jsme na jiných hrách, a proto by nás moc mrzelo, kdybychom se na letošní TMOU nedostali.
Lenka: Ale tohle přesně říkám už od začátku. Jen mě tu nikdo neposlouchá.
Martin: Fajn, ale já už bohužel budu muset jít.
Michal: Myslím, že to máme vymyšlený. Dobře, že jsme se všichni sešli. „Víc hlav víc ví."
Luboš: Tak to, Martino, sepiš.
Michal: A hlavně ať to nikoho neurazí.

Tak jsem to všechno sepsala. Jen teď nevím, zda to někoho neurazilo, třeba ostatní členy našeho týmu. V tom případě se jim omlouvám. Vždyť je taky někdy třeba: „Nestydět se uznat vlastní chybu a vrátit se."

Martina (Guinea Pigs)

hramajumipa

Hele koukejte, můžete mi prosimvás vysvětit, co to je za cypovina, viď? V noci sa ma spat (popřípadě chlastat) a ne běhat jak králíci v dešťu a studenu po Brně. My máme svých starostí plné škopek. Dale sa nam nelibi, že to odnesu chudaci duchodci, bo sa zas nevyspu. A navic kratce po volbach. Doufam, že při tom nebudeme vylepovat plagáty, neb sa po lepidle osipu. Taky nevime, proč mame luštit ty křížovky až do rana, když už jsme pochopili i sudoku a to je terno. Toš ogaři přerochnite a přežvékété sa v temto šifrobriefe po vašom, šak ste dospěli. Je tu skrytá šifra a řešení vám řekneme na startu. S pozdravem hramajumipa

Jak divoký kachličky

Proč chceme hrát TMOU?

Protože TMOU je báječný důvod pro to, abychom mohli pobíhat uprostřed noci městem a přilehlým okolím s malým světýlkem na čele, v očích mít šílený výraz a potkávat stejně podivně vypadající jedince či spíše skupinky. Je to jedinečná možnost, jak si přivodit chřipku a mít dvoutýdenní neschopenku, během které si můžeme přepočítávat zbylé mozkové buňky a přemýšlet, proč jsme se nepoučili z minulých ročníků a proč nám ani tentokrát nestačilo IQ, které v součtu celého týmu možná i několikanásobně překročilo stopadesátku?

Ne, náš důvod, proč chceme právě letos jít TMOU, je jiný. Náš příběh začíná před pěti lety a dostává spád před pěti měsíci, kdy na scénu přichází prstýnek. Dvakrát zaznělo ano a nyní přichází svatební cesta… Nechceme jet na Maledivy, Seychely, ať nás raději osud zavane, kam uzná za vhodné, nám stačí, že půjdeme spolu. Měsíční svit, zšeřelá zákoutí, která nasvítí jen mihotavé světlo lamp, nebo déšť, sychravo a zima. Nevadí, půjdeme spolu. Tak jak celým životem. Vidíme v tom určitou symboliku. Proto chceme hrát TMOU. A už se moc těšíme. A kdo s námi? No přeci svědek s přítelem a zajíc!

A to nejdůležitější nakonec: jsme světloplaší!

La Kukarača

TMOU chceme hrát, protože JE. Samotná existence téhle výzvy nás nutí opustit naše postele a rodiny a trávit čas v zimě, tmě, mokru a jiných podivných okoličnatostech.

TMOU chceme hrát, protože je KVALITNÍ. Podobných her je řada a stále jich přibývá a i jiných úroveň stoupá. U TMOU je to ale sázka na jistotu, že si užijeme těžkých, ale řešitelných (pravda, ne vždy v čase a místě, kde bychom to potřebovali…) šifer.

TMOU chceme hrát, protože je kvalitní a FÉROVÁ. TMOU se nedá uhrát spekulací, jestli je tu a tu šifru lepší řešit a vyřešit, nebo si raději vzít nápovědu a získat tak nějakou taktickou výhodu… prostě dáš nebo nedáš.

TMOU chceme hrát, protože je kvalitní a férová HRA. Hra jako možnost vyzkoušet si, kam až sahá moje vůle a schopnost vzájemné podpory v týmu, schopnost motivovat sebe i ostatní k výkonu, který vlastně reálně nic neznamená. Je to hra, kde můžeš hodně vsadit – a nic neprohrát.

TMOU chceme hrát, protože je kvalitní a férová hra NA HRANĚ. TMOU neslevuje ze svých zásad a na některé věci se tam člověk může spolehnout. Jak říká klasik: Yetti není zlý – je jen přísný.

TMOU chceme hrát, protože je kvalitní a férová hra na hraně MEZI LIDMI. Potkávat v noci ty desítky anonymních spoluhráčů, vzájemně se podporovat, čerpat sílu z radosti úspěšných a společně nadávat na orgy ve chvílích beznaděje, to je TMOU: společenství na jednu noc.

Oberna behen

Proč chceme hrát TMOU?

Jdu večer domů a je mi zima, a to je teprve začátek října. Lepší už to nebude, říkám si. Vzpomínám, ale marně se snažím přijít na to, co mě to zase nutí vrhnout se do toho šíleného podniku. Asi nejsem úplně při smyslech, protože moje IQ se ani zdaleka nepřibližuje k číslu 135, natož pak ke 150. A nemám ráda zimu. A tmu. Ale na tom vlastně nezáleží. Vzpomínám na mráz, který mi přejížděl po zádech při hymně, a na zoufalost, když jsem ji na príglu slyšela už snad posté. Vzpomínám dál a najednou vidím tu euforii po vyřešení nějakého úkolu, dlouhé hodiny čekání na přehradě, a to, jak Dan neustále opakuje, že Honzík je debil. Slyším Karla, jak říká, že to byla nejlepší akce za poslední dobu. Chvíli sním o tom, jaké by to bylo vyhrát, ale pak si vzpomenu na peláší Krtky, Prahory a jim podobné a dál píšu svou esej. Proč vlastně chceme hrát TMOU?

TMOU je totiž jedna z věcí, které představují v životě hráčů aspoň malou jistotu. Světlý bod (to zní u TMOU trochu divně), na který se můžem celý rok těšit. Je to něco, co přichází pravidelně stejně jako Mikuláš, Ježíšek, Mrazík, Silvestr či letní bouřky. Narozdíl od jmenovaných však TMOU představuje také něco nevyzpytatelného, neboť týmy až do poslední chvíle skončení kvalifikace neví, jestli se samotné hry vůbec zúčastní. A tak spekulují nad strategiemi, sestavou týmů, nejlepším místem pro luštění a ti nejzoufalejší se nakonec radši chýlí ke psaní jakýchsi esejí.

Na TMOU se vlastně těším už od doby, kdy skončila ta minulá. Těším se na davy světlušek blikajících čelovkami, napůl zmrzlé človíčky polehávající ve skupinkách v parku, na zmatek při startu, na známé tváře, na horký čaj s rumem v nějaké putyce, těším se, jak zase budem nadávat na zimu a únavu a orgy a na přeplněné autobusy a na těžké šifry, které nakonec stejně třeba vyřešíme. Těším se, jak budem postupně usínat někde na lavičkách nebo v listí v lese, jak budem pojídat kila čokolády, jak si budem tak nějak se všemi blíž, táhnout za jeden provaz, běhat po Brně, stíhat přeplněné rozjezdy lidmi s batohy, a hlavně luštit šifry.

Těším se, co pro nás orgové letos opět vymyslí. Kéž bychom to znovu zase zažili…

Pralinky zvlášť

Proč chceme hrát TMOU? No jo! Proč my u všech všudy vlastně chceme hrát TMOU? My věčně zaneprázdnění, my věčně na cestách, my věčně toužící po chvíli spánku navíc nad rámec možností všedního dne. My

zimomřiví, my šeroslepí, my málo pohybliví, my průměrně inteligentní. My zdaleka, my neznalí prostředí, my neznalí zvyklostí, my postrádající zázemí.

TMOU. Co je to TMOU? TMOU je Trmácení, Mráz, Obtíže, Únava. TMOU je příčina kruhů pod očima a puchýřů na nohou. TMOU je příčina několikadenní resuscitace organizmu. TMOU je příčina pochybností nezúčastněných o našem duševním zdraví.

Duševní zdraví. Je to tak. TMOU je nemoc. Mánie. Tmánie. Tmánie je posedlost. Posedlost překonat překážky, zbořit bariéry. Posedlost západem a východem Slunce. Posedlost hledáním cest a „cest“. Posedlost rumem a čokoládou. Posedlost podzimem. Tmánie je utkvělá představa sama sebe v novém tričku. Tmánie je utkvělá představa, že noční listopadová krajina bez života je krásná. Krajina bez zeleně, krajina bez zvuků, krajina bez ovoce, krajina bez Slunce. Krajina pochmurná, krajina vlhká, krajina s šumem a světly Brna na obzoru. Krajina posedlá tmou, krajina posedlá TMOU…

TMOU je spolupráce, TMOU je setkání, TMOU je exhibice. TMOU je záře plamene, chuť glukózy, rachot tramvajových podvozků, chlad země a vůně petroleje. Parfém je petrolej, noc je náš plášť, nás nohy nebolej. Pralinky zvlášť!

TMOU je Touha, Myšlenky, Odhodlání, Úsilí. TMOU je příležitost namlouvat si vlastní kvality. TMOU je příležitost zhlédnout místa jindy zapovězená. TMOU je věčné téma k hovoru. TMOU je vstupenka do lepší společnosti. TMOU je krok k sounáležitosti s Brnem.

TMOU je Tajemství, Mystika, Opojení, Umění. TMOU je dvanáct měsíců napjatého očekávání. TMOU je stálice v kalendáři, jistota radostného podzimu. TMOU je radost ze života. TMOU je napětí. TMOU je úžas v očích.

A ještě pořád jsme neodpověděli na otázku, proč chceme hrát TMOU. Jasně. Jde nám o to tričko. O tričko zdarma. Protože až nám bude táhnout na osmdesátku, TMOU bude pořádat šedesátý ročník, tak my na sobě budeme mít každý už několik triček z předchozích ročníků. Pak někde na trase se objeví něco, co bude zase jednou nad naše síly. Potom se nevzdáme snadno a budeme se snažit o další tričko, dokud nepadneme úplným vyčerpáním. A tak pokojně zemřeme na trase. V záři petrolejky, s šifrou v ruce, s placatkou od rumu v batohu a s blednoucím obzorem nad Brnem. Jen obal od čokolády odvane vítr. A TMOU se stane naším memoriálem.

Proudový cytometr

Je to již dávno, kdy jsme si jako malí caparti hráli na indiány, napodobovali Rychlé šípy a v Junáku se snažili mobilizovat své nedozrálé mozkové závity při luštění šifer a hádanek. Časy bojů mezi jednotlivými partami a návraty domů s rozbitým nosem, to bylo naše! Ty časy se ale bohužel ztrácejí v mlze dávné minulosti a někdy je těžké si vzpomenout, jaké to vlastně všechno bylo.

Od té doby se mnohé změnilo, už nejsme ty bezstarostné děti, které mohou myslet pouze na dobývání nepřátelského pelechu či trhání jablek za sousedovým plotem. Dospěli jsme, ztratili hravost a mnohdy i nadšení pro věc. Naše životy se smrskly do vymezených obrysů, starostí o budoucnost, množství zbytečných formalit a příkazů. Každý někam spěchá, něco hledá a za něčím se žene.

Ale my přece takoví nejsme, chceme si hrát, soutěžit, je to v nás, kdesi hluboko, ale je. Pořád se předháníme, kdo doběhne v dáli přijíždějící šalinu, kdo do sebe obrátí více škopků atd., prostě samé důležité věci.

A najednou se dozvídáme o hře, ze které tajemno a nádech časů dávno minulých přímo křičí, a která by nás mohla znovu vrátit do našich mladých let, do časů příznačného tápání a objevování pod rouškou temnoty. Hra, která nás pohltí a donutí naše zlenivělé mozky k opětovné aktivitě, k překonání vlastních limitů a obav. Je krásné probudit v dospělácích hravost a kolektivní nadšení a tahle hra to dokáže.

Jsme parta kamarádů, kteří mají mnoho společného a na druhou stranu je každý jiný, trochu jako podle známé pohádkové fráze: ten umí to a ten zas tohle a dohromady uděláme moc. Tedy alespoň v to pevně věříme. Není pro nás zásadní být na prvních místech, ale kdyby nám stačila jen účast, lhali bychom.

6.7 Reklamní produkty na TMOU 10

Týmy, které na TMOU 9 neprošly kvalifikací, získaly ještě další šanci ke vstupu do hry – vyrobením reklamního produktu sloužícího k propagaci TMOU 10. Na základě přihlášených výtvorů jsme udělili 16 divokých karet. Alespoň některé z vytvořených produktů zde uvádíme, ostatní naleznete na webu TMOU, přičemž doporučujeme především video týmu Nenatažené špagátky[8].

[8] `http://tmou.hweb.cz/`

Čumáci

Tým šifrovacích her založený r. 2000 s dlouhou tradicí, avšak bez výrazných úspěchů

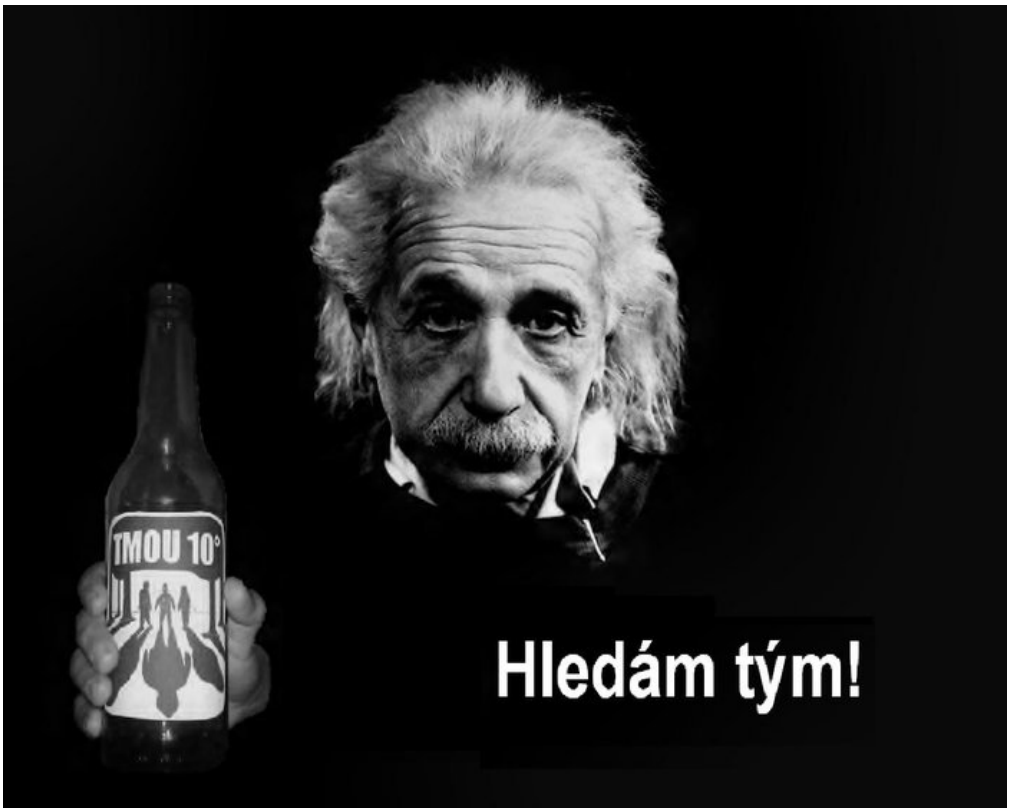
V rámci projektu „Zachraňte Čumáky“ představujeme:
Reklamní produkt na propagaci TMOU 10 poř. č. 0003/2007 „Osobní intervence“ (Reklamní sdělení)

Popis: Reklamní sdělení „Osobní intervence“ spočívá v tom, že členové týmu Čumáci budou počínaje dnem 1. 1. 2008 soustavně veškeré osoby, s nimiž přijdou do kontaktu, spravovat o existenci a obsahu logické strategické, týmové, interaktivní, outdoorové noční hry TMOU, o době konání 10. ročníku a dále o stránkách hry `http://tmou.gdi.cz`.

Zmíní se rovněž stručně o principu hry a dále uvedou, že hra je založena zejména na týmové spolupráci, což zatrápení Čumáci v kvalifikaci na TMOU 9 nerespektovali a při účasti pouhých 2 členů týmu se nekvalifikovali, což je tak strašně mrzelo, že si nejdříve vytrhali všechny vlasy na hlavě a poté se jali vymýšlet totální ptákoviny na téma „reklamní produkt na TMOU 10“, aby získali alespoň divokou kartu na účast ve TMOU 9. Čumáci neopomenou již nyní dojatému posluchači říci, že někteří členové týmu se účastnili všech ročníků hry až na ten nešťastný devátý, že svorně a vytrvale navštěvovali různé šifrovací hry bez valných úspěchů, aby se co nejlépe připravili na vrchol sezóny – hru TMOU. Jak trpělivě snášeli úklady mladších a dravějších týmů, jejichž členové nemusí pracovat i v neděli, zejména v neděli, kdy je kvalifikace TMOU. Vylíčí rovněž nyní již nepokrytě plačícímu posluchači (kapesník s logem TMOU samozřejmě pohotově nabídnou), jak jim stále nabíhá husí kůže při poslechu hymny TMOU, že bezděky stojí v pozoru už při jejích prvních tónech, jak již počátkem října poněkolikáté pročítají Manuál TMOU opatřený sametovými deskami, jak schraňují potřebné vybavení a obráží obchody s mapami a jak jsou letos rozhodnuti se na TMOU 10 kvalifikovat za každou cenu, i kdyby je měli všechny do jednoho vyhodit z práce ...

Tak přísaháme!

Fň & Žbl co.



Switterova jednotka

6.8 Média a multimédia

Během dosavadní historie vznikla celá řada (multi)mediálních reportáží o TMOU. Tyto reportáže jsou ke stažení na webových stránkách TMOU[9], zde uvádíme pouze stručný přehled:

- TMOU 4: článek v Reflexu
- TMOU 5: článek v Rovnosti
- TMOU 6: rozhlasová reportáž Českého Rozhlasu
- TMOU 7: článek v MF Dnes, trailer ke hře, dokument o hře (Jan Boček)
- TMOU 8: reportáž TV Prima, dokument o hře (Petr Vozdecký)
- TMOU 9: reportáž před TMOU v pořadu „Dobré ráno“, videozpravodajství ČTK

[9] `http://tmou.gdi.cz/archiv/index.php?what=media`