

# Kazeták pověšený na stromě? Šifra

Řešení poznají ze slov na papíře i z propíchaných chirurgických rukavic. Tým NaPALM šifrovací hry pořádá i hraje



**TESTUJÍ ŠIFRY. I když se šifra může zdát jejím tvůrcům jednoduchá, týmy, které ji luští, na ni přijít nemusí. Proto existují takzvaní testeři. „Jsou to týmy, které se z nějakého důvodu nemůžou zúčastnit hry, a tak testují šifry. Třeba v nich nachází věci, které jsme nezamýšleli,“ vysvětluje Petr Matula. Foto: Deník/Lubomír Stehlík a archiv členů NaPALM**

TEREZA KOLÁŘÍKOVÁ

**Brno** – Déšť dopadá na střechu stanu, zatímco si v něm pět lidí uprostřed noci láme hlavu nad šifrou. Musí ji vyluštit, aby věděli, kam jít dál. A musí ji vyluštit co nejrychleji, protože ostatní týmy ji už mohly prokouknout. Po městech i v lese šifry hledá a luští tým NaPALM, kterému patří další díl seriálu Deníku Rovnost Společná vášně.



Šifrovací hry, kterých se účastní, můžou hrát na internetu i v terénu. „Internetová je jen okrajovou verzí. Hlavní částí jsou denní a noční šifrovačky. Denní trvají od rána do večera, noční končí někdy po poledni druhý den. Existuje také šifrovačka na kolech, kdy se objíždí delší trasa,“ vysvětluje člen týmu Ladislav Chmelař.

Hry nejsou omezené ročním obdobím, přestože se pořádají venku. Jedna z nejnámějších se koná v listopadu, proto když je venku zastihne déšť, schovávají se před ním a před zimou členové NaPALM ve stanu. „Je to jen malý stan, abychom se s ním nenosili, když chodíme pěšky i třicet kilometrů. Musí se nás do něj vejít pět, proto jsme nechali jedinou botu venku. Zatímco přšelo, vytvořil se na střeše stanu lavor plný vody, a když jsme po vyřešení šifry lezli ze stanu, vylihl jsme si ho do bot. V šifře jsme vyluštili, že máme najít lávku, abychom přešli potok. Reklisjmesí, že je to jedno, když už máme mokro v botách, a potok jsme přebrodili,“ směje se Pavel Matula, který má v týmu manželku i bratra. Právě podle počátečních písmen jmen členů si tým vytvořil svůj název.

Protože se podle NaPALM rozhodně lépe luští v suchých botách někde v teple, snaží se týmy vždy vyhledávat místa, kde se můžou v zimě schovat. „Když je v noci všude zavřeno, bývají boje o autobusové za-

stávky. Ve městě pak jsou často vytížené různé non-stopy. V nich se diví, když jim tam chodí špinaví lidé s čelovkami a objednávali si horký čaj,“ dodává jeho žena Markéta Matulová.

## Schovávaná

Na začátku každé šifrovací hry je stanovený start, kde týmy dostanou první šifru. Poté chodí na místa, která se jim podaří z šifer vyluštit. Šifry jsou většinou na papírech uložených ve složce. „Schované třeba v keři u místa, které lze snadno popsat, jako třeba rozcestí nebo vysílač,“ říká Chmelař.

Šifrou ale může být i zvuk nebo předmět. V jedné šifrovací hře našel tým NaPALM viset na stromě rádio, na kterém si pustili písně. „Každé slovo čárka a tečka ve větě nakonec tvořilo morseovku. Dříve se do šifer často vkládala morseovka, Braillovo písmo nebo semaforová abeceda. Když se něco takového v šifře objeví, nemůže to být náhoda. Poslední dobou se ale tvoří modernější šifry a vytváří se originální postupy,

aby nebylo nutné znát morseovku, ale jen používat selský rozum. Časté jsou také grafické šifry, ze kterých vznikne obrázek nebo nápis,“ popisuje Chmelař.

Při hře už narazili i na rozstříhaný toaletní papír, který když se vytáhl jako harmonika, tvořil písmena, nebo na chirurgické rukavice. „Jedna rukavice měla namalované kolečko a druhá malé písmeno m nebo w, podle toho, jak se na ni člověk podíval. Zjistili jsme, že když se do rukavic napustila voda, bylo v nich několik dírek. Kolečko nakonec znamenalo stupně, m znamenalo metry a počet dírek v rukavici určoval, kolik metrů se má jít v určitém úhlu,“ vzpomíná Chmelař. Sami členové týmu posledních pět let vymýšlí vlastní šifrovací hru NaPALMně, jejíž poslední ročník tematicky zaměřili na karty.

Pokud týmy nemohou šifru vyluštit, mohou ve většině her požádat o nápovědu nebo o dead, což je prozrazení šifry, aby mohly ve hře pokračovat. „Někde nápovědy nemají, aby to

týmy motivovalo dál luštit,“ vysvětluje Alena Krumlová. Tým NaPALM vytvořil originální systém nápověd, ke kterým se účastníci hry dostanou, jen když vyluští jinou, lehčí šifru. Nápovědu přitom mohou dostat nejdříve za hodinu od začátku luštění šifry, dead za hodinu a půl. „Dříve jsme měli podmínku dvě hodiny. Třetí ročník NaPALMně, který bývá na začátku března, ale bylo hrozné počasí a vybrali jsme obtížný terén, takže jsme dead zkrátili jen na hodinu a půl, aby týmy nemrzly,“ vysvětluje Petr Matula.

Ke zjištění, kolik času uplynulo od začátku luštění šifry, používají systém sms zpráv. Účastníci po nalezení šifry pošlou textovou zprávu na určité číslo. Když po hodině odešlou kód, systém jim zpět pošle nápovědu. „Tak známe i jejich polohu, barevně se nám to zobrazuje v počítači, takže sledujeme hru v přímém přenosu. Vydržíme se celou noc dívat, jak se týmy předbíhají. V cíli je pak sledují i ti, co už doběhli,“ dodává Krumlová.

## Pavlna Sečkářová o týmu NaPALM a jeho hrách říká: Úspěch měli hned od začátku

**Brno** – Zúčastnila se všech ročníků jejich hry, a když zrovna nemohla hrát, pomáhala šifry alespoň testovat. „Luštili jsme šifry ještě před hrou, aby měli organizátoři představu, jak jsou luštitelné. Hra se letos opět vydařila a ukázala, že zajímavých nápadů má tým stále dost,“ říká Pavlna Sečkářová.

### Jak dlouho znáte tým NaPALM a kde jste se seznámili?

Tým znám asi pět let, od té doby, co začali hrát šifrovací hry. Jedna členka je totiž manželkou jednoho z kamarádů, se kterým organizujeme vlastní šifrovací hru. A tým NaPALM se tehdy tak nějak zjevil na šifrovacích hrách a hned měl úspěch, takže si jich

člověk lépe všiml. Oni jsou i nepřehlédnutelní, protože si nechali udělat týmová trička v zářivé oranžové barvě.

### Jak byste tým popsala?

Tým znám z několika úhlů. Jako hráči jsou nadšení a soutěživí. Jako organizátoři jsou zodpovědní a vynalézaví. Jako kamarádi jsou milí a přátelští. A kromě toho jsou taky všichni dost chytrí.

### Jaká jejich šifra vás nejvíce zaujala?

Moc se mi líbila karetní tematika, která se objevila v letošním ročníku hry NaPALMně. Na jednom z počátečních stanic týmy dostaly balíček karet. Po prohlédnutí balíčku zjistily, že tam chybí křížová sedma. Co s tím? Řešením bylo jít na ulici Křížová 7. (kol)

## Týmy na hradě objevily žraloka

TEREZA KOLÁŘÍKOVÁ

**Brno** – Podle instrukcí, které si vyluštili, nasedli na vlak, procházeli lesem a lezli do strání. Dopředu nevěděli, kam je šifry zavedou, ale jejich cílem se stal hradní šenk a ohniště na nádvoří.

Pro loňský ročník šifrovačky NaPALMně se členové týmu rozhodli pronajmout si hrad poblíž Adamova na Blansku. „Kolem byla krásná krajina a na hradě příjemná atmosféra. Pouštěli jsme si tam hradní hudbu a s Ladovým synem jsme se pokoušeli zonglovat s hořícími míčky. K hradu vedla už čtvrtá šifra, která byla časově pracná na řešení, aby se na něm týmy zdržely a užily si ho. Lidé luš-

tili v šenku nebo u ohně. Potom museli absolvovat túru v okolí a poslední šifra je opět dovedla na hrad,“ vysvětluje Pavel Matula.

### Z Brna do lesů

Hra začínala v Brně a s nápovědou šifer se týmy dostaly vlakem do Adamova. Okruh kolem hradu nebyl v noci snadný, protože týmy musely často šplhat do prudkých strání. Pokud se jim ale podařilo dostat do cíle, čekala je za odměnu neobyčejná šifra. Rozšířená realita. „Účastníci dostali kouzelné brýle, což byl mobilní telefon, a kartičky s písmeny. Když se na kartu dívali přes telefon, ukázala jim něco, co v realitě skutečně ne-

existovalo,“ popisuje Ladislav Chmelař.

Pohledem na kartu přes telefon se na ní zjevil trojrozměrný předmět, například fotbalový míč nebo kovec. Když se karty k sobě poskládaly, objevovaly se jiné předměty. Týmy musely vymyslet, jak je sestavit k sobě. Správně seřazené ukazovaly karty jiné předměty, které sloužily jako indície pro nalezení slova. „Až ho z písmen na kartách týmy sestavily, objevil se jim krásný velký žralok,“ dodává Matula.

Zatímco účastníci hry obcházel po lese a děti organizátorů spaly v hradní věži, členové NaPALM celou noc sledovali, jak se týmům v terénu dařilo.

## kdo je v týmu



**Ladislav Chmelař**  
43 let, softwarový analytik, Brno

„Nejraději mám, když se šifra vyluští, když do sebe všechno zapadne a můžeme jít dít, zatímco všichni ještě luští. Baví mě, že s kamarády trávíme čas společně.“



**Pavel Matula**  
40 let, docent, Kuřim

„Na šifrovacích hrách mě baví řešení problémů, je to výzva. Luští celá skupina a je to zábava, i když se nám nedaří. Při tvorbě her mám radost, když se lidem líbí.“



**Petr Matula**  
40 let, docent, Říčany u Brna

„Na šifrovačkách mě baví stejně jako v povolání ta nejistota. Nevím, co nás čeká, kam půjdeme a nebo kde skončíme.“



**Alena Krumlová**  
40 let, softwarová analytička, Brno

„Šifrovačky spojují chození do přírody, pobyt s přáteli i luštění šifer. To mě na tom nejvíce baví. Vše to do sebe zapadá.“



**Markéta Matulová**  
40 let, lektorka na univerzitě, Kuřim

„Moc fajn jsou lidé v týmu i příroda, ale líbí se mi i celá šifrovací komunita. Všichni se znají a po hře se scházejí.“

## šifra

KYTARA IMÁGEŠ ORGASMU  
GLEDWANTT KLMET  
ŠEDNE BEDRA  
ZÁPOČITÁNÝ KONTA  
VANTON NOTINNÝ  
KLADÍVU OBVOD  
KÁVU SQUÁSH  
Nápověda: Žádný prezident není dokonale a každému něco chybí  
Řešení najdete v příštím díle.

## slovník šifrovek

**Dead** – nechá si prozradit řešení  
**Zákys** – neví, co se šifrou, tak na místě zakysne, zůstane dlouho  
**Přesun proti trudomyslnosti** – když už neví, co dál, tak pomůže přesunout se na jiné místo  
**Haluzit** – vyluštit šifru náhodou  
**Orgové** – pořadatelé