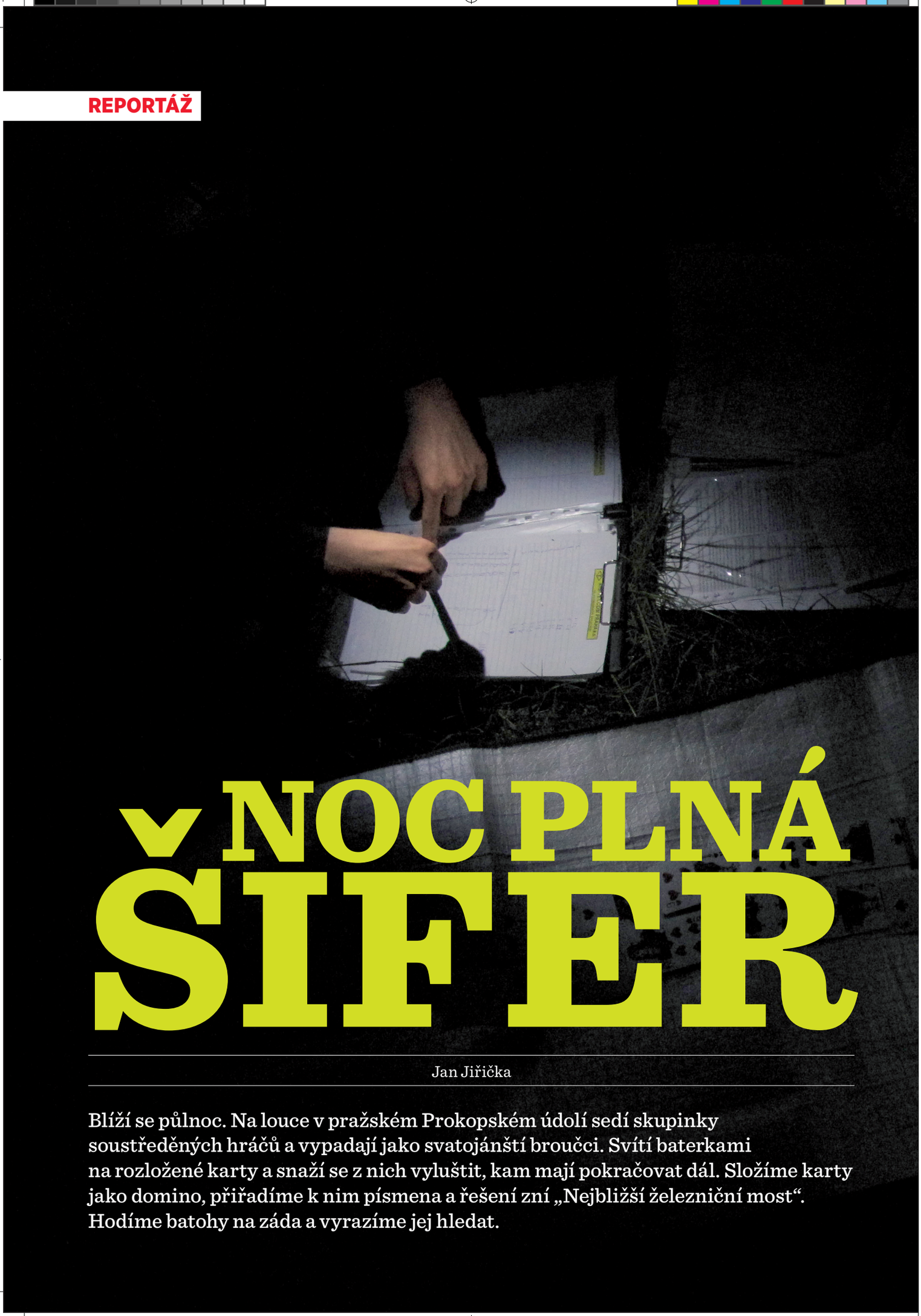
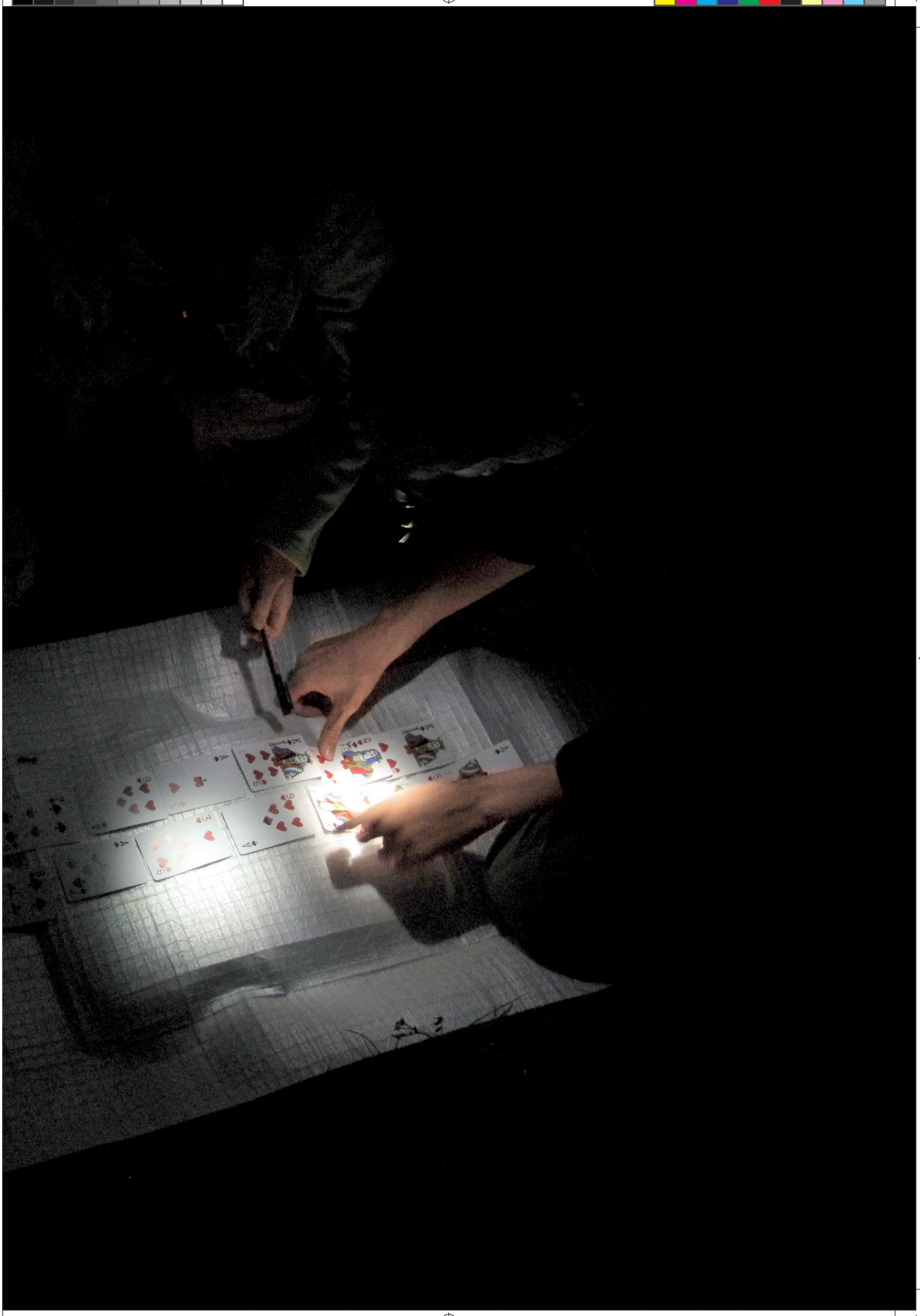


V NOC PLNÁ ŠIFER

Jan Jiřička

Blíží se půlnoc. Na louce v pražském Prokopském údolí sedí skupinky soustředěných hráčů a vypadají jako svatojánští broučci. Svítí baterkami na rozložené karty a snaží se z nich vyluštit, kam mají pokračovat dál. Složíme karty jako domino, přiřadíme k nim písmena a řešení zní „Nejbližší železniční most“. Hodíme batohy na záda a vyrazíme jej hledat.



Na startu šifrovací hry Po škole, která se koná pod hlavičkou občanského sdružení Velký vůz, se sešlo přes sedmdesát dvou- až pětičlenných týmů

Je to už pět hodin, co se v Košířích u usedlosti Cibulka sešlo přes sedmdesát nedočkavých týmů. Vlhká jáma, Drahoš krmí racky, Točená zmrzlina a také Tapüři pojmenovaní podle tapíra, legračního lichokopytníka s protáhlým čumákem. Na startu čeká neformální boss týmu Viktor Charypar, jeho spolužák z informatiky Kamil Ondrák a Kristýna Tomšů, studentka hebraistiky, lingvistiky a fonetiky. Máme s sebou plán města, buzolu, tužky, papíry, zásoby jídla (hodně) i oblečení (jak kdo). Kam nás zavede druhý ročník šifrovací hry Po škole, pochopitelně netušíme. Víme jen, že to bude stát hodně duševních i fyzických sil.

Snažím se být plnohodnotným členem Tapürů, ale brzy zjišťuji, že to tak úplně nepůjde. Šifry se mi zdají moc složité a kolegové příliš rychlí. Chvílemi si připadám jak malé dítě, které je ve společnosti dospělých, a vůbec netuší, o čem se baví. A tak spíše jen pozoruji luštění a pasuji se do role provianťáka, co má po ruce rohlíky se salámem nebo čokoládu, když tým potřebuje doplnit energii.

Podobné šifrovací soutěže se staly oblíbenou kratochvílí bystrých hlav poměrně rychle. Jako první vznikla v roce 2000 hra Tmou, později následovala v Praze Bedna a řada menších akcí po celé České republice. Dnes už od jara do podzimu skoro není víkend, kdy by se nějaká hra nekonala.

Tyhle důmyslné šifrovačky rozhodně nejsou pro každého. Musíte na ně mít hlavu. Já ji například nemám. Obávám se, že kdybych se na trasu vydal sám, ještě teď bloudím někde mezi první a druhou šifrou.

PRAHA NARUBY

Zpočátku to nevypadalo, že by zrovna šifra číslo šest měla být tak záludná. Nočním Prokopským údolím dorazíme dle instrukcí až k železniční stanici Praha-Holyně. Viktor pod lávkou přes potok najde šifru, sedneme si pod lampu a pustíme se do luštění. Na papíře je čtrnáct dopravních tras. Jsou složené jak z reálných pražských míst, tak i z podivných názvů jako Naddědek, Berméně nebo Brekov. Rychle zjistíme, že jde o protiklady. Naddědek? To je přece Podbaba. Berméně jsou Dejvice, a Brekov? Co třeba Smíchov? A jedno imaginární jméno za druhým se mění ve známou čtvrť nebo lokalitu. Z Poražené návsi je Vítězné náměstí, z Chlupyně Holyně. Je to první (a poslední) šifra, u které se

12_MF_2410.indd 14 15.6.10 17:36:42

dokážu trochu zapojit, i když parťáci jsou většinou pohotovější.

„Co jsou Stejnovšechny?“ ptá se sebe i ostatních Viktor.

„Jíno-nice,“ odpovídá vmžiku Kristýna.

„Tyčkovský hampejz? Co je opak hampejzu? Kostel?“ uvažuje Viktor.

„Nemohli bychom ty trasy kreslit do mapy?“ přemýšlí Kamil a pustí se s Viktorem do toho. Nic kloudného z toho ale nevzejde. Partička mládenců, která přichází z večerní pitky s lahváči v rukou, zatím nevěřícně zírá na prazvláštní skupinky zahloubané do mapy.

KOUZLO TLUSTÝCH PODKOLENEK

„Tyčkovský hampejz je Břevnovský klášter,“ hlásí Kristýna nevzrušeným hlasem. Až na jednu výjimku dešifrujeme všechny názvy. Jenže co teď s tím?

„Navrhuji přesun proti trudnomyslnosti,“ uzavře trápení jediné děvče naší výpravy. Souhlasíme. Třeba nás něco napadne za chůze. Sbalíme karimatku, sedačky, mapu i batohy a pokračujeme dál po silnici, kudy by mohla vést trasa. Dojdeme do Holyně, ale ani v autobusové zastávce na nic nepřicházíme. Navíc únavou, neúspěchem i chladem trochu opadá naše soustředění. Opět jsem si vzpomněl na e-mail, který mi Viktor poslal několik dní před startem: *„Vezmi si na noc oblečení jako do hor – čepici a rukavice. Já nosím i tlusté podkolenky a v nejhlubší noci mám na sobě i čtyři vrstvy.“* Škoda, že jsem se tím příliš neřídil...

Po pěti hodinách to vzdáváme. Naše elitní duo luštičů – Kristýna & Viktor – zůstává na zastávce a my s Kamilem vyrážíme prvním ranním autobusem do probouzejícího se města. Když si totiž tým na některém stanovišti neví rady, může si dojet pro nápovědu. Hned jak ji pod Petřínem dostaneme, voláme druhé polovice tapüřího týmu. O půl hodiny později, když klimbám v tramvaji, se ozývá v telefonu Viktor, že šestku už rozluštili, stihli dojít na sedmičku, na které si rychle smlsli, a míří do Chuchle. Že prý mají asi kilometr náskok, tak ať natáhneme krok.

PO ŠKOLE V PODPRAZE

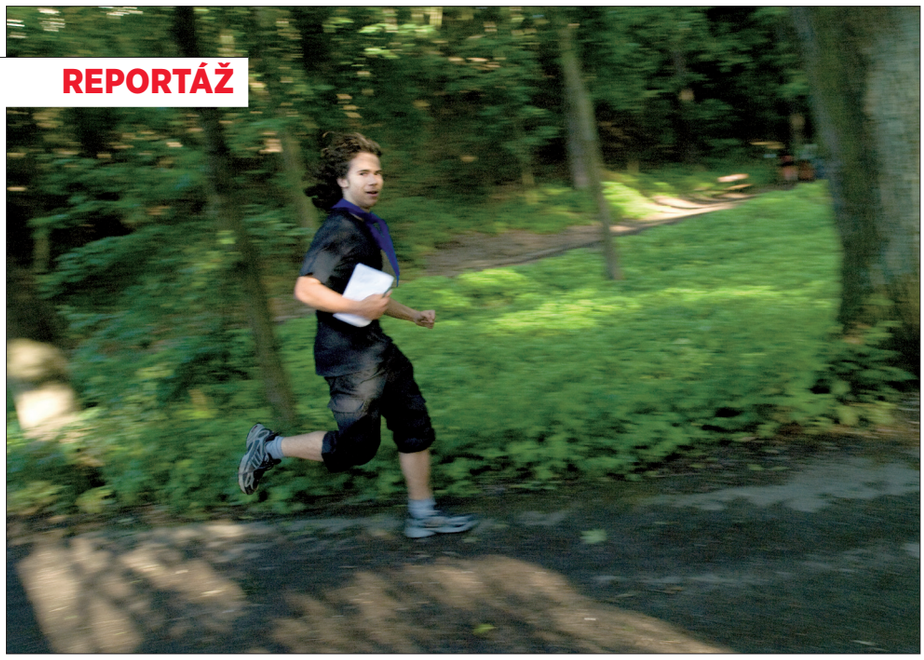
Šifry i klíče k jejich rozluštění bývají velmi rozmanité. Jednou je to morseovka, podruhé Braillovo písmo, semafor, hrátky s abecedou, slovy nebo čísly. Zapotřebí je invence, neotřelé nápady a pestrost myšlení. Důležitá je také praxe. Každou absolvovanou hrou nabýváte větší jistoty a reagujete rychleji. *„Člověk se naučí takový druh analytického myšlení a zažije si vlastnosti oblíbených kódování. Navíc se principy občas opakují, i když se autoři snaží, aby se to nestávalo,“* říká Viktor, který zažil už asi dvacet pět soutěží a navíc mu pomáhá, že s přáteli pořádá vlastní šifrovací hru Noc tapürů. *„Určitě to jde dostat do těla. Je to jako když člověk pořád řeší IQ testy,“* souhlasí Tomáš Valla, jeden z hlavních organizátorů Po škole.

Zvládnout hru až do konce je sice dřina, ale mnohem větší fušku mají právě její tvůrci. Vymyslet všechny šifry či trasu trvá stovky hodin, proto se organizátoři pustili do příprav už na začátku roku. Jak se blížil první červnový víkend, protékalo jejich hrdly stále více povzbuzujících nápojů a ubývalo prospaných hodin. Jádro organizátorů tvořil tradiční účastník šifrovaček tým Pomocná škola, ale na akci se podílely i desítky pomocníků nebo testovačů šifer a tras. *„Když člověk vymyslí šifru, tak mu samozřejmě přijde děsně snadná. Je tedy potřeba vychytat případné chyby a ověřit, jak je asi těžká,“* vysvětluje Tomáš, který se poprvé účastnil šifrovaček ve druháku

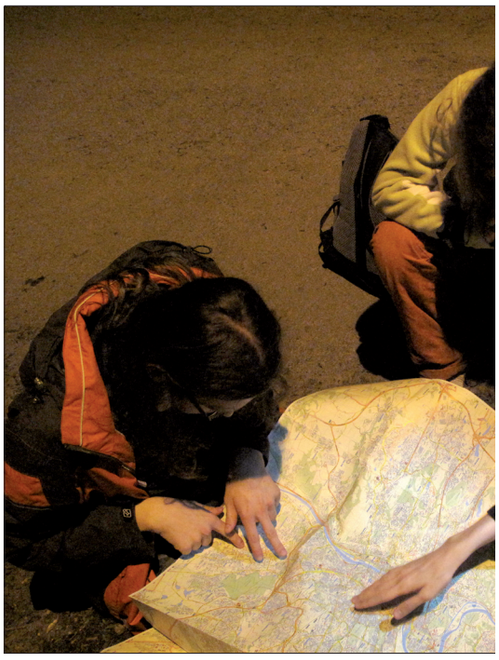
Předpokladem úspěchu bývá pestrý tým složený z lidí různého zaměření a zájmů...

...a také zastoupení kluků a holek (i těch se zkoumavými pohledy)

12_MF_2410.indd 15 15.6.10 17:37:08



Zatímco některé týmy už od startu běžely, aby nahnaly čas...



Srstochvaly – Lysolaje, Centihromádky – Stodůlky, to je

...Tapůři šli svižně, ale s rozmyslem, a ostatní účastníky šifrovačky zdravili veselým „tapüüü!!!“

na vysoké škole v roce 2002, při premiérovém ročníku Bedny. Byl to on, kdo se výrazně podílel na půvabném fantaskním příběhu o Podpraze, jenž byl na pokračování připojen ke každé šifře.

Během hry je velmi důležitá také spolupráce mezi členy týmu. Osvědčuje se brainstorming, kdy každý přemýšlí nahlas a i ze zdánlivého nesmyslu se může vyklubat řešení. Takhle třeba vypadala rozmluva Tapůrů při luštění na čtvrtém stanovišti:

„A hele, není možné...?“ zeptá se po chvíli ticha Kristýna.

„Ano?“ otočí se k ní Viktor.

„Ne, to je blbost!“

„Povídej!“ „Ven s tím!“ pobídnou ji současně Kamil i Viktor.

Kristýna řekne nápad, který nakonec skutečně vede k rozluštění šifry.

nepřehánějí. To je i případ Tapůrů. Jak by řekli sportovní komentátoři, „měli velké zaujetí pro hru“, ale, jak bych k tomu dodal já, „nehnali to do extrému“. Mezi účastníky jsou úplní nováčci i protřelí vlci, kteří mají za sebou desítky šifrovaček. Pro organizátory her proto nebývá snadné zavděčit se všem, aby šifry nebyly pro začátečníky příliš obtížné, a pro matadory zase moc snadné.

Teoreticky by nebylo těžké se přilepit na jiný tým a nechat se dovést na další stanoviště i bez rozluštění šifry. Takové „haluze“, jak se říká v místní hantýrce, dělá ale opravdu málokdo. *„Pokud někdo porušuje pravidla, je to jeho problém. My to neověřujeme,“* říká Tomáš, který spíše než rivalitu a přehnané soutěžení upřednostňuje dobrou atmosféru a radost ze šifrování. Proto raději používá označení hra než závod. *„Když se řekne závod, jde o výsledek a výkon. Když se řekne hra, tam vystupují do popředí i jiné věci. Například společenská rovina – že se tam sjedou lidé třeba z celé republiky, na startu se poplácávají po ramenou a vzájemně hecují,“* vysvětluje doktorand z Matematicko-fyzikální fakulty Univerzity Karlovy.

Vymyslet všechny šifry či trasu trvá stovky hodin, proto se organizátoři pustili do příprav už na začátku roku.

NEJEN TECHNICKÉ MOZKY

Některé týmy berou svou účast docela vážně a prestižně. Pečlivě se připravují a chvílemi i běží. Většinou jsou ale skoro všichni v pohodě a nijak to

Šifrovaček se účastní zejména vysokoškoláci. Nechybějí tu však ani mladší studenti nebo lidé, kteří už mají všechny školy za sebou. Úspěšnější prý obvykle bývají pestře složené týmy,

12_MF_2410.indd 16 15.6.10 17:38:36

všechno pěkné, ale jak to teď využít?

Při luštění šifer je potřeba mít co nejvíce neotřelých nápadů a pak doufat, že jeden zafunguje

kde nejsou jen samí stavaři, ajťáci nebo matfyzáci, ale i humanitně zaměření hráči. Stejně tak bývá užitečné mít v sestavě kluky i holky. *„Pamatuji si pár let nazpátek na hru Tmou, kde byla jedna šifra tabulka s barvami, a nevěděli jsme, co s tím. Až nakonec na to kouklo jedno děvče: To je jasné, když se podívám na teplé barvy, tak to dává nápis a studené jiný nápis. – Byl to úplně jiný úhel pohledu,“* vybavuje si Tomáš.

PROSTĚ JE TO BAVÍ

S postupujícím ránem se otepluje. Nohy i víčka těžknou. Jsem zvyklý šlapat, stejně tak chodit pozdě spát a brzy vstávat, ale kombinace noční chůze a nevyspání tělo udolává. Obdivuji ostatní, že stále ještě dovedou brilantně přemýšlet. *„Ranní schopnost luštit – to je nejspíš taky trénink. Po pár hrách jsem se naučil ignorovat únavu ještě dalších dvanáct hodin, což se docela hodí ve zkouškovém,“* vysvětluje Viktor, i po rozbřesku velmi čilý a činorodý. Obojí je potřeba. Jinak by se zbytkem týmu nepřišel na to, že blikátka připevněná na lavičkách u kostela v Chuchelském háji je potřeba nafotit nebo nafilmovat tak, že zachytí stopu světélek ukazující nápis Most inteligence. Nebo že na druhé straně Vltavy je nutné z listu s různými klikyháky složit parníček a teprve pak bude na jeho přídi prosvítat název ulice, do které se máme vydat.

Zrovna ležíme u malého rybníka v Hodkovičkách a hloubáme o dvanácté šifře, když odbije poledne a hra končí. Zůstáváme díky tomu čtyři stanoviště před cílem, ale i tak na celkem slušném jedenáctém místě. Ze sedmdesáti dvou týmů stihly do cíle dojít pouze čtyři. Občas se stává, že hru nedokončí nikdo.

Tito lidé jsou důkazem, že páteční noc a sobotní dopoledne lze trávit všelijak

Tyto důmyslné šifrovačky rozhodně nejsou pro každého. Musíte na ně mít hlavu. Já ji například nemám. Obávám se, že kdybych se na trasu vydal sám, ještě teď bloudím někde mezi první a druhou šifrou. I tak se mi ale dobrodružné putování z Košíř do Hodkoviček líbilo. Během sedmnácti hodin jsem poznal, že je to velmi smysluplná a hravá zábava. A naprosto chápu všechny důvody, proč Viktora i ostatní tyhle rébusové túry skutečně baví.

Viktore, máš slovo:

„Baví mě netradiční hlavolamy a logické úlohy a samozřejmě ten moment, kdy je vyluštíš.“ „Baví mě, že je to docela náročný výlet, obvykle s pěknou trasou.“

„Baví mě, že se sejdeme s kamarády, které kvůli různým povinnostem nevídám tak často, a je vždycky legrace, i když se člověk někde zasekne.“

„Baví mě, že je to celé taková úžasně nesmyslná akce – vyběhnout v noci s čelovkou někam za město, tam něco luštit z papírku, a to ještě s pěti sty dalšími lidmi.“

Naštěstí má neúnavný čtyřiadvacetiletý luštitel i běžné lidské potřeby: *„V neposlední řadě mě baví po dvaceti hodinách a kilometrech přijít domů a bezvadně se vyspat.“* ■

jiricka@mf.cz

FOTO: LUBOŠ WIŚNIEWSKI, JAN JIŘIČKA

12_MF_2410.indd 17 15.6.10 17:37:40