

Katastrof technik na NaPALMně 2020

Tušil jsem, že jubilejní desátá NaPALMně bude něčím velkolepá. Ale že to NaPALM dá dohromady s Českou televizí, aby vytvořili startovní šifru... řečeno s Karlem, to jsem opravdu nečekal.

Na Start přicházím jako první a orgové mi kromě obálky předávají také dort. Prý nemají pro každého, „pouze“ jeden na tým, dozvídám se. Usadím se k volnému stolu a čekám na zbytek týmu, který by měl dorazit mezi pátou a půl šestou, tedy během slavnostního zahájení, které se nese v duchu vzpomínání a odměňování těch nejvěrnějších hráčů, kteří nevynechali ani jeden ročník NaPALMně.

V 17.20, kdy orgové dávají pokyn k zapálení pyrotechniky zapíchnuté do dortů, už jsme aspoň tři – já, Kuba a Michal. S doprskáním pětáctyřiceti malých ohňostrojů týmy trhají obálky a zabořují lžíce do dortů. Sotva co zjistíme, že všech šest dílčích šifer vypadá takřka stejně, začíná premiéra AZ kvízu s panem Petrem a panem Pavlem. Pánové v červenožlutých tričkách se představují a rozehrávají hru. Docela rychle mi dojde, že bych měl vyslovené informace zapisovat, a tak popadnu tužku a papír a píšu, co stíhám. Během toho přichází Áďa a Vojta, které v zapisovacím nasazení pozdravit nestihnu.

Všechny šifřičky zjevně využívají něco z videa. Zároveň mají názvy, které radí, co s nimi provádět, Děravá si říká o šifrovací mřížku, Plánová o grafiku... tradiční šifrovací postupy se daří odhalovat rychle a žádná z šifřiček nevzdoruje. Poslední řešení „FOTBAL“ zadáváme v 18.27 a balíme. Ani dort jsme sníst nestihli. Teda, já ho vlastně jedl sám. Hned tři pětiny týmu totiž mají zdravotní či etická omezení. Dort si s sebou bere Kuba a já mu půjčuji lžičku, aby mohl po cestě také ochutnat.

Šeptám Markétě raketu a dostávám druhou šifru. Obratem mi dojde, že se jsme se v euforii sbalili klasicky příliš brzo. Vracíme se ke stolu, abychom zjistili, že je na zadní straně pokyn k pomalému přesunu do Ořešína. Ale autobus jede až za čtvrt hodiny, tak ještě chvíli luštíme. V 18.40 se odebíráme na zastávku a aspoň já si tenhle okamžik docela užívám. Systém nám totiž prozradil, že jsme šestí. Kdysi nás starty trápily, ale tohle byla jiná jízda.

Autobus se naplňuje takovou měrou, že všechny viry, kdyby nebyly jen neživou schránkou s genetickou informací, jásají. Podávám Áďě, která sedí, nůžky, aby mohla zatím šifru rozstříhat. V Ořešíně vystupujeme a usedáme na nejbližší travnaté ploše. Zjišťujeme, že většina slov má délku 7 a že začínají na písmena z az-kvízové abecedy. Nejasní nám zbývají kočí, akumulární nádrž a malá scéna. Nakonec i tato slova znalostní experti Áďa, Kuba a Vojta odhalí a můžeme přemýšlet, co teď. Slepujeme pyramidu a přemýšlíme, co se zadní stranou. Vojtu napadá, že sedm písmen se dá vepsat kolem lomené čáry, když ji budeme vnímat jako stěnu bludiště. Pak už zbývá jen pyramidu zrcadlově přeskládat, protože jsme ji stavěli z druhé strany, a přečíst „Hráz Babí doly“.

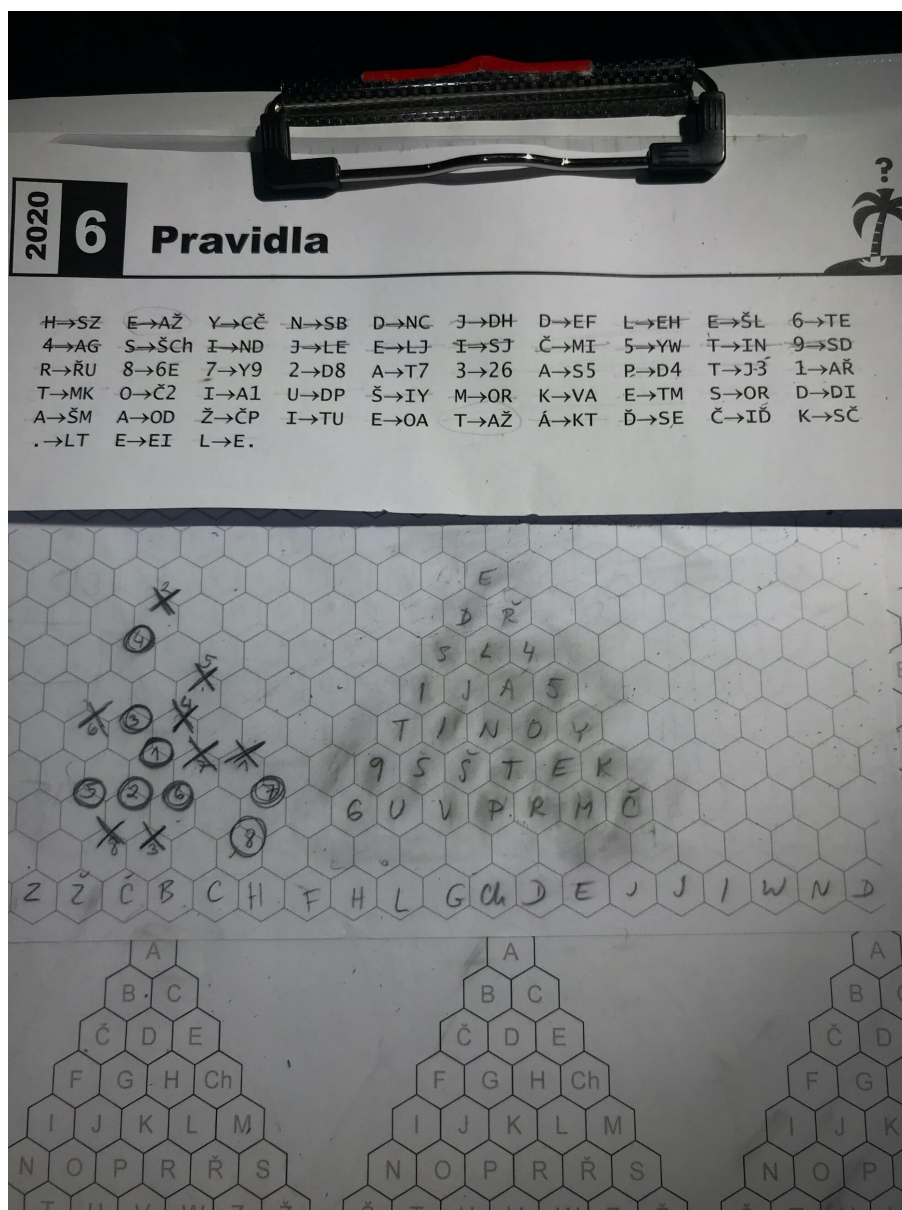
Při balení se Kuby ptám, jestli před nastoupením do busu stihl sníst dort. Bohužel nestihl – skončil v koši, neb v maximálně naplněném prostředku by mohlo dojít k neúmyslné dortové bitvě. Pečlivý čtenář však tuší, že Kubovi po dortu zůstala jedna věc – moje lžička! A pro soutěživého čtenáře zde mám náhradní otázku za písmeno K: *Kuba lžičku v travnaté ploše o rozloze 90 metrů čtverečních položil do psího hovna. Ano, nebo ne?* Správnou odpověď se dozvíte na konci reportáže.

Trojka je další šifra, kterou bereme útokem. RONALD a ARNOLD mají společných všech šest písmen, a tak není problém zpermutovat popis cesty na další stanoviště.

Na čtyřce jsme už dokonce čtvrtí. Pozor – Babicova šifra je napsaná kurzívou, a tak se nemusí luštit, stačí ji udělat. Prý potřebujeme Slováka a někoho dalekozrakého s brýlemi, kdo se vyjadřuje v dlouhých větách, a tihle dva budou dělat body A a B. Máme pocit, že známe člověka, kterého sice nemáme v týmu, ale náhodou splňuje kritéria pro A i pro B, a ještě větší náhodou se jmenuje A. B. Všechno do sebe zapadá. Název šifry, který je přesmyčkou „Babišova cifra“ i kruhová stavba z šamotových cihel a větví, ze které je vidět široko daleko (komín s čapím hnízdem). Jenom z toho nemůžeme dostat tajenku... snažíme se tam napasovat A. B. juniora, který dělal A. B. spojku mezi ním a hlavním orgem (Evropskou unií), a taky ho občas posílal mimo domácí kruhy, třeba na Ukrajinu, která má bohužel jen osm písmen. No nic, bereme první nápovědu. Nápověda se zmiňuje jen o nějakých nudných optických pojmech. Moc se nám nechce věřit, že jsme dosud ani nezavadili o správný postup. Nyní už interpretujeme text autorsky, a s pochybnostmi zadáváme NEKONEČNO, a k našemu překvapení to systém akceptuje. Vyrážíme na vyhlídku Nekonečno u Vranova a očekáváme drsný propad v pořadí.

Skutečně, na pětce se propadáme na jedenácté místo. Pětka vypadá jako dávačka. Křížek napovídá, že půjde jen o zasazení výřezu do skutečné mapy. Bohužel tuhle myšlenku neprioritizují a místo toho se věnujeme státům a jejich vlajkám. Analyzujeme jejich barvy, abychom nějak mohli obarvit čáry. Napadají nás i olympijské kruhy. Nic z toho však není dost dobré a tak prostě obdélník vystříhují a hele – on v doporučené mapě sedí do rastru. V jednom místě dokonce čáry probíhají zhruba uprostřed ploch vymezených turistickými značkami. Jsem si docela jistý, že tohle náhoda není, ale stejně bych si to rád potvrdil vyluštěním toho, co znamenají státy. Brzy nás to však přestane bavit a radši běžíme znovu stahovat týmy před námi.

Na šestku přicházíme v 1.22 a na mě dopadá únavová krize. To je nezvykle brzo, na to že jsem před hrou spal. Zkušenosti však říkají, že pokud mozek odmítá šifru podrobovat vyčerpávající analýze a místo toho chce spát, je rozumné nechat luštit zbytek týmu a na chvíli si zdřímnout. Ne však déle než čtyřicet minut – pokud se totiž člověk dostane do REM fáze, blbě se probírá a hru se pak chce radši zapíchnout než vyhrát. Po půlhodince se budím a snažím se konečně něco s šifrou dělat, ale moc to nejde, a tak se poprvé díváme na nápovědové šifry, zatímco utíká čas potřebný k nápovědě. V 2.52 bereme nápovědu a jak „vytlačovat“ mi hned dochází. Jen realizace je pracná, střídáme se v ní s Vojtou, ale stejně nám trvá asi půl hodiny.



Sedmičku vyzvedáváme u kostela sv. Kateřiny. Vzpomínáme si na [křížovku z letošního Palapeli](#), ale tohle bude asi fungovat jinak. Když se snažím zkřížit zajíce a psa, napadne mě rčení „Mnoho psů, zajícova smrt“. Další rčení už se s pomocí Googlu daří doplňovat rychle, vychází nám „...tam kde je ten kdo nemůže žít“ a Vojta hlásí, že kousek odsud je Duchova rozhledna. Využijeme toho, že je povolené dělení týmů a Vojtu vysíláme k Duchově rozhledně, zatímco my doluštíme zbytek, abychom se ujistili, že řešení dává smysl. Bohužel Vojta brzo volá, že po cestě ztratil kuklu, a tak ji raději hledá a nás nechá jej dohnat. Na Duchovu rozhlednu dorážíme něco po páté a Vojta hlásí, že zde před chvílí byly nějaké týmy. V plném personálním nasazení hledáme v okolí posedu železobetonovou zídku, ale snahy jsou marné. Vytahujeme znovu mapu (tentokrát papírovou, nikoliv jen Mapy.cz) a objevujeme hřbitov. Tam by železobetonová zídka mohla být. Tohle nevytažení papírové mapy nás stálo možná 40 minut...

Tématická šifra u hřbitova je něco, co nás zase vrátí do nálady. Michal asi po půlminutě hlásí čínskou větu o zbytcích. Mně se to moc nelíbí, raději bych nějak využíval podmínky pro

harmonii dvou tónů – soudělnost vlnových délek, a vyvolávání-ladění jsem si představoval jako postupné zvyšování vlnové délky vyjádřené číslem. Pak ale uznávám, že čínská věta o zbytcích se realizuje jednodušeji, stačí zjistit dělitele Cilku, Dušimíru a Izidoru. Podívám se do oindexované az-kvízové abecedy a je to jasné – 3, 5 a 11 jsou ideální čísla a chybění Filomény nám to definitivně potvrdí.

Devítku bereme na zubu zelené, kde je se svítáním poměrně dost týmů, z části proto, že devátá šifra průchodovka není, a také protože zde není tolik místa pro zakempení. Zakempíme tedy mezi polámanými větvemi. Obrázky rychle a správně pojmenováváme, odhaluji slovní fotbal a Kuba zjistí, že cykly by měly jít narvat do pyramidy. Skrz unikátní písmena také zjišťuje, že směry cyklů půjdou proti sobě. Jak je ale zamotat správně, když známe jen patnáct z osmadvaceti polí? Uprostřed totiž není úplný výčet, ale jen ta pole, která se čtou jako tajenka podle indexů polí. Princip zní krásně a logicky, jen nevíme, jak kombinatoricky vyřešit motací úlohu, protože počet existujících variant (počet cyklických průchodů pyramidou² krát 28²) je mimo lidská měřítko. Chtělo by to nějak prostor existujících variant zúžit. Jsem si téměř jistý, že tam něco ignorujeme (zkoušíme se zamyslet, co je defaultní způsob zamotání a kde je defaultní začátek řetězce), ale nemůžeme na to zkrátka přijít. [Kuba to zkouší hrubou silou](#) a nezbývá než věřit jeho superschopnostem. V 9.06 bereme nápovědu, která nám mohla napovědět přesně to, co jsme potřebovali. Ale bohužel, sedíme si na vedení a neumíme ji správně interpretovat.



K prvnímu deadu na hře se odhodláme až po 4 hodinách luštění. Zpětně to vypadá jako strategická chyba, protože dvě a půl hodiny promarněného času je dost, ale otázka je, jestli většině týmu odpočinek spíš neprospěl. Po tomto záseku jsme totiž znova zařadili rychlost ze startu a ve zbývajících třech hodinách do konce hry vyluštili ještě tři šifry.

Na desítce padají během 5 minut všechna důležitá pozorování: binárka na “čipech” na přední straně, AND, OR a NOT na zadní straně, do každé logické brány vedou dvojice stejných barev a jedna vylézá a černá čára vede všechny čtyři barvy. Procházení cest paralelizujeme, ale stejně všude jen vychází CIL... Vojtu napadne převedení na číslo a vynásobení čtyřmi – a hele, kóta 596 je nedaleko. A další sedmdesátimetrový výšlap...

Rodokmen na jedenáctce si berou na starost Vojta, Michal a Kuba. Co se má dělat je jasné, jediný spor je o tom, jak funguje rozkládání vah a moment síly. Naštěstí spor skončí tak, že oba způsoby výpočtu vedou ke stejnému řešení, a tak je šifra umlácena za 20 minut.

Na dvanáctku přicházíme v 13.03 a napínáme síly k finiši. Michal objevuje šifrovací mřížku, já navrhuji čtení grafiky podle přítomnosti šedých segmentů v pozadí. Paralelizujeme, dvojice Áďa-Michal a Kuba-Vojta čtou grafická písmena, já vytahuju mapu a chystám se na běh. Vychází kóta u Krbu, je 13.45 a Vojta běží se mnou. Kóta je kilometr odsud, to bychom měli stihnout, pokud poběží data. Podaří se s bohatou rezervou, 13.52 zadáváme kód do systému a v konečném pořadí poskakujeme na krásné jedenácté místo.

Pak už jen kolenovražedný třísetmetrový sestup do Blanska, zbytek týmu sedá na vlak, já zjišťuji polohu cíle a jdu orgům sdělit zážitky a poděkovat za hru. Jak se měla luštit devítka pochopím až o den později – a teď nechápu, jak nás tohle mohlo nenapadnout. Nakonec je to pro mě nejkrásnější šifra na hře. Nejvíc bych zkritizoval šifry 4 a 5, které vlastně ani šiframi nebyly. Ale šifry krásné na hře drtivě převažovaly (a vzhledem k našemu výkonu není pochyb o tom, že nám sedly).

Těšíme se na další dekádu s NaPALMně!

Za Katastrof technik
Vašek

—

Správná odpověď na náhradní otázku za K:

Ne, jednalo se o slimáka, který pouze jako hovno vypadal.