

MATRIX

Hack: výkop

Milé týmy,

vítáme vás na startu Matrixu! Jistě se už nemůžete dočkat, až si zahrajete některou ze šesti šifrovaček, které jsme pro vás připravili. Ale ještě předtím musíme zkontrolovat, jestli jste na dané hry patřičně vybaveni. K seznamům povinné výbavy a některým předmětům se budete muset teprve probojovat.

Ve východní části parku u ocelového sousoší stojí nyní organizátoři označení #1 až #5. Vy tam ale teď nechodte, ani si neseďte nikam na dohled od nich.



Na druhém listu papíru jste dostali zadání pěti úloh taktéž označených #1 až #5. Pokud některou splníte, můžete jít za organizátorem shodného čísla a řešení mu ukázat. Bude-li správné, dostanete od organizátora Předmět. Pamatujte si, od kterého organizátora Předmět dostáváte a Předměty si taktéž označte jako #1 až #5. (Upozorňujeme, že Předmět může být víc věcí najednou, například svíčka a sirka.)

Důležitá pro vás bude tabulka ke konci těchto instrukcí. V záhlaví sloupců jsou uvedeny Předměty #1 až #5 a ve sloupcích jsou kurzívou uvedeny jejich charakteristiky. Je na vás, abyste získali Předměty a v tabulce vyznačili, které jejich charakteristiky jsou pravdivé. Ve vyznačených polích si potom v řádcích můžete přečíst seznam povinné výbavy pro jednotlivé hry.

Až budete mít v rukou všech pět Předmětů, můžete vyznačená pole po řádcích vnímat nejen jako povinnou výbavu na danou hru, ale i jako jedničky v binární soustavě a každý řádek převést na písmeno. Tato písmena vám dají heslo, které můžete sdělit organizátorovi na Startu. Bude-li správné, vydá vám organizátor vstupenky na pět šifrovaček her: Bednu, Krutou (zá)krútu, Plše, Po trati a Svíčky. Vstupenku na TMOU získáte jedině úspěšným dokončením kvalifikace TMOU!

I pokud znáte heslo předčasně, ve vlastním zájmu neodcházejte ze startu, dokud jste nezískali všechny Předměty. Mohlo by se stát, že vám později ve hře budou chybět!

Hodně štěstí!

	<i>Předmět #1 je ...</i>	<i>Předmět #2 je ...</i>	<i>Předmět #3 je ...</i>	<i>Předmět #4 je ...</i>	<i>Předmět #5 je ...</i>
Bedna	Předmět #3 ... k jídlu	Sluchátka ... malinký	Předmět #4 ... ohebný	Předmět #1 ... dřevěný	Mapa ... z plastu
TMOU!	nůžky, jehla, niť ... plný textu	Předmět #1 ... víc věcí	Předmět #3 ... z plastu	Mapa ... dvoubarevný	Sluchátka ... potištěný
Krutá (zá)krúta	Předmět #2 ... z kovu	Předmět #5 ... z plastu	Předmět #1 ... průhledný	nůžky, jehla, niť ... na hraní	Mapa ... elektronický
Plši	Sluchátka ... netradiční věc	Předmět #4 ... těžší než 500 g	Předmět #1 ... placatý	Předmět #5 ... ohnivzdorný	Předmět #3 ... nezničitelný
Potrati	Předmět #2 ... alkohol	Mapa ... ze dřeva	Sluchátka ... hustě potištěný	Předmět #4 ... potištěný	Předmět #1 ... probodnutelný
Svíčky	Předmět #4 ... z látky	Předmět #1 ... z papírnictví	nůžky, jehla, niť ... lehký	Mapa ... trochu elastický	Předmět #3 ... smradlavý

Organizátoři **na Startu** budou v určité časy ukazovat **nápovědy** na jednotlivé úlohy:

- V čase 14.30-14.45 nápovědu na úlohu #4.
- V čase 14.45-15.00 nápovědu na úlohu #3.
- V čase 15.00-15.15 nápovědu na úlohu #2.
- V čase 15.15-15.30 nápovědu na úlohu #5.

Přesně **v 16.00 startovní aktivita končí**. Pokud se vám do této doby nepovede posbírat všechny Předměty, dostavte se na místo startu, kde je v 16.05 obdržíte spolu s informací o správné povinné výbavě na jednotlivé hry a vstupenkami na ně.

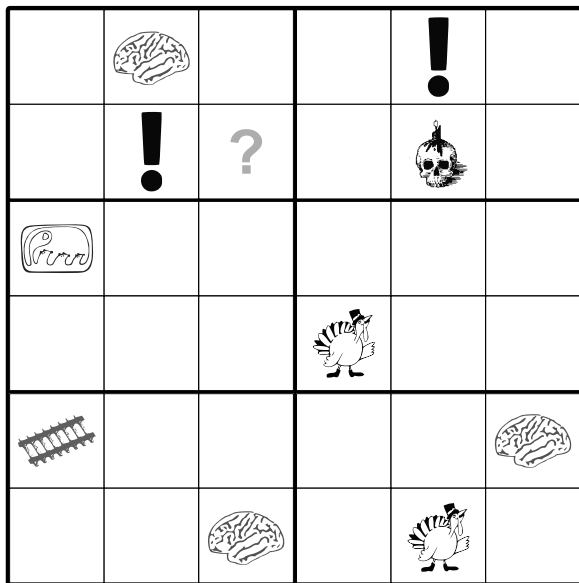
MATRIX

úloha # 1

Kamkoli na své tělo (budte kreativní) nakreslete či namalujte logo letošní hry, tj. velké matrixové M s logy jednotlivých šifrovacích her kolem něj. Logo si můžete prohlédnout třeba na titulní straně mapy. Logo nemusí být extrémně detailní, ale musí být rozpoznatelné a obsahovat všechna dílčí loga.

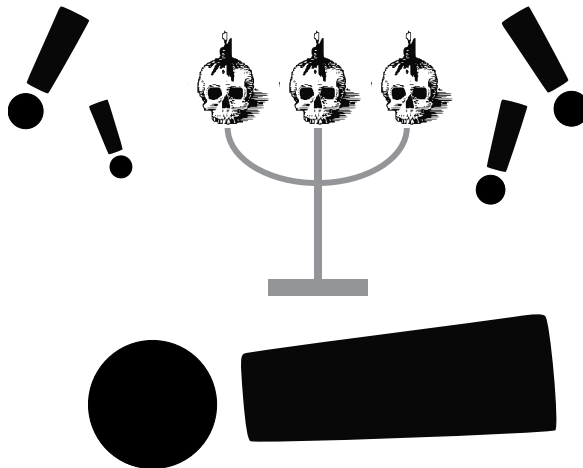
MATRIX

úloha # 2

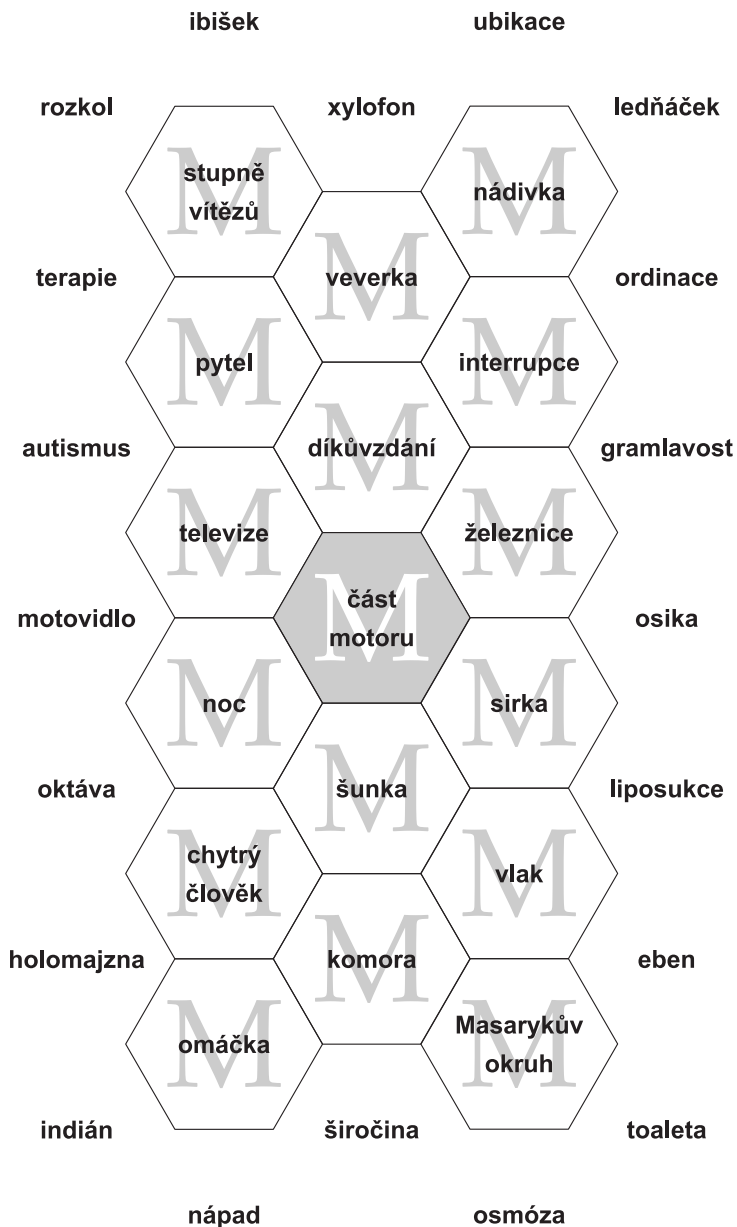


MATRIX

úloha # 3



Řešením úlohy je víceslovná fráze.



Na Matrix se společně vypravilo pět známých hráčů a před hrou zašli do hospody. Sedli si všichni vedle sebe k jednomu dlouhému stolu a pustili se do družného hovoru, při kterém se toho o sobě dověděli snad až zbytečně mnoho. Neměli však co lepšího na práci, protože hra měla začít až ve dvě odpoledne.

Alešův domovský tým je Chlýftým. Dřív sbírali vítězství všude, kam se uvolili dorazit. Nikdy nezapomenou zmínit, že se stali dokonce i vítězi Matrixu, přestože jde o úspěch sedm let starý. Dneska už v původní sestavě na hry skoro nechodí, a tak musí Aleš sbírat vavříny s náhodně složenými týmy, se kterými už se mu tolik nedaří. Kecáme, ve skutečnosti pořád válí!

Ondra nesnáší přízdisráče! To jsou prosím přízdisráči s malým pé. O známém šifrovacím týmu zde nemluvíme. „Pokud se po příchodu na stanoviště mí spoluhráči hned nechopí pomůcek a nezačnou luštit, tak mi nestojí za to, abych s nimi na hry vůbec chodil!“ ohruje nos nad liknavými šifrovacími hráči Ondra. Ostatní přitakávají, že takové chování v týmu vůbec nelze tolerovat.

Matěj má Kuča index 30,8! I jeho spolustolovníci se shodnou, že je Matěj neskutečněj frajer. Netrvá dlouho a všichni si začnou svůj Kuča index porovnávat, aniž by se dobrali čehokoli zajímavého. Á propos, co že je to Kuča index? Pro tuhle úlohu to není podstatné vědět, nemusíte to řešit!

Prahora sedí vlevo od zástupce ROFLCOPTERu. Opravdu se u stolu sešla hvězdná sestava. Málokdy se podaří dát dohromady takhle silné hráče. Dva hráči, jejichž domovskými týmy jsou taková legendární uskupení tady sedí bok po boku, to se nevidí každý den. Pokud na něčem klopýtnou, může to snad být jenom na přílišném sebevědomí, protože pro ně luštit nebude problém.

Prahora má Kuča index 25,2. Chvilku se škádlí s Matějem a snaží se ho přesvědčit, že jedno bezrozměrné číslo přece o člověku nic nevyjadřuje. Matěj se čertí a hájí své dosavadní úspěchy. Vypočítává ta léta odříkání a dřiny a Prahora už ví, že tuhle hádku nevyhraje.

Ten, jehož oblíbená hra je Matrix, nesnáší kopce. A není divu, kopce jsou dílem ďáblovým, shoduje se celý stůl. Nicméně nikdo jiný z přítomných není vůči kopcům až tak vyhraněný. Říkáte, že tuhle hádanku znáte? Nevadí.

Oblíbená hra člena Pralinek zvlášť jsou Svíčky. Aby taky ne, když je sám organizuje! Okolo stolu se strhla debata, jestli zrušení světové fáze Bezvíčku byl krok správným směrem a jestli vyžívání na Turniketu přeci jen není až zbytečně velká pruda za málo pomocných bodů. Nakonec se ukázalo, že je to úplně všem jedno.

Ten, co sedí uprostřed, má Kuča index 22,6. Ostatní se mu trochu posmívají, přeci jenom v této společnosti je s takovým KI otloukánek. „Proč se o tom s váma vůbec bavím?“ čertí se dotýčný. „To už stačí, co říkáte?“

Síba sedí úplně nalevo. Skoro nedokřikne na druhou stranu stolu, ale to mu nijak nebrání se hlasitě ke všemu vyjadřovat. Ostatní se zrovna baví o tom, jaké druhy šifer na Matrixu očekávají, když Síba vykřikne: „Hlavně ať tam nedávají žádný zhulený šifry! To se jinak neudrží a nějakému organizátorovi jednu natáhnu!“

Ten, jehož oblíbená šifrovačka je Kachna, sedí vedle toho, kdo nesnáší w3w. „A to jste si všimli, že orgové zadali místo startu zase v koordinátách what3words?“ ptá se emotivně druhý zmíněný. „Nechápu, proč s tím nedají pokoj. Myslím, že jsem se před dvěma lety jasně vyjádřil, co si o takových digitálních hipsterinách myslím. Ale oni si prostě nedají říct, pitomci jedni.“

Ten, co nesnáší stereotyp, sedí vedle toho, jehož oblíbená šifrovací hra jsou Svíčky. „Stereotypní úlohy jsou ze všeho nejhorší, to vám povím!“ Zbývá hráči přikyvuji. „A tohle vypadá jako stereotypní hádanka, ale přitom stačí přečíst třetí slovo od konce každého odstavce a člověk hned ví, co říct orgovi jako řešení. Prostě zničit všechny stereotypy! Žádná úloha by se neměla luštit způsobem, jakým se zdá, že by měla být luštěna, že jo, přátelé!“

Ten, jehož oblíbená šifrovačka je Párek, má Kuča index 28,7. „Chodit na šifrovačku ve dvou je skvělé,“ líčí emotivně. „Nejlepší je dělat úplně všechno ve dvou. V páru. A tak jsem se rozhodl připojit k dosavadním organizátorům Párku, abychom byli tři.“ Ostatní na něj divně koukají, ale zdá se, že ta ironie mu vůbec nedochází.

Martinina oblíbená šifrovačka je TMOU. Aby ne, když nějakou hru třikrát vyhraje, vytvoříte si k ní jistý vztah. „No jo, ale naposledy to bylo s Ůbertým!“ zazní pohrdavě od jednoho ze spolustolovníků. To je jako plýtvat časem a luštit tuhle úlohu coby Einsteinovu hádanku, přestože jde o gergano. To se nepočítá!

Síba sedí vedle člena Bazingy. A pořád se s ním pošťuchuje. „To první místo žebříčku bylo moje, slyšíš?“ pohodí Síba vlasy a strčí do spolustolovníka loktem. Ten Síbovi raději urychleně objedná další pivo, jinak se dneska ještě servou.

Ten, jehož oblíbená šifrovací hra je Kachna, sedí vedle hráče s Kuča indexem 29,5. A už se pomalu schyluje ke druhé odpolední, Matrix brzy začne. Určitě na něm bude spousta krásných šifer. A určitě na něm budou i nějaké sviňárny. Třeba hned na startu, kde jsou všichni hrozně zbrklí, takže čtou sotva každou pátou větu. Možná, jenom možná, si tenhle text přečtou hráči pořádně, ale moc tomu nevěříme.

Jaké heslo máte odevzdat organizátorovi, ptáte se? Zkuste mu třeba říct jméno toho, **kdo nesnáší zimu**. Ale kdoví, jestli to k něčemu bude, sluší se dodat.