

*Popis jednotlivých exponátů z historie TMOU, které si návštěvníci mohli prohlédnout v muzeu:*

*Exponáty:*

- 1. kniha Brno známé i neznámé*
- 2. CD*
- 3. dvě folie, které přeložením vytvoří nápis Burianovo nám.*
- 4. pohled z TMOU s nalepenou známkou*
- 5. fotografie z Restartu TMOU na Zelňáku*
- 6. dětský vláček znázorňující speciální TMOU vlak*
- 7. kokos*
- 8. STOP obálka*
- 9. plošák*
- 10. Almanach TMOU*
- 11. turistická značka s textem Cíl – minuta slávy*
- 12. fólie s černými proužky a papír s ozubenými kolečkami*
- 13. sada maticek*
- 14. drát s tvarovou pamětí (po zahřátí se vrátí do původního tvaru)*
- 15. tajemná věc se čtyřmi tlačítky a s displejem*
- 16. nefungující budík*
- 17. fotografie obří krychle z kláštera Rosa Coeli*
- 18. „paneláky“ – dosud poslední nevyřešená šifra na TMOU*
- 19. figurky čerta, anděla a Mikuláše*
- 20. nůžky s logem TMOU*
- 21. kovová podložka se sadou magnetek*
- 22. dílky puzzle vytištěné na 3D tiskárně*
- 23. jízdenka, kterou si týmy musely na každém podstanovišti orazit*
- 24. sada barevných tužek*
- 25. stříkačka a na 3D tiskárně vytištěná kostka*
- 26. pomůcka: malý obdélník se samohláskami a velký obdélník se souhláskami*

*Každý exponát měl svůj popis. Na následujících stranách je najdeš.*

*Popisky jsou uvedeny ve stejném pořadí jako v seznamu výše.*

*Týmy dostaly instrukci během prohlídky muzea získat a odevzdat šestipísmenné heslo.*

*„Bylo 16 hodin 23 minut a my těm, kteří na to čekají, vřele doporučujeme titul Přemysla Janíčka Brno známé i neznámé.“ ozvalo se z reproduktorů na Hlavním nádraží a hra mohla začít. Týmy musely někde získat exemplář této publikace k nahlédnutí a vzpomenout si na dříve sdělenou instrukci „nezapomeňte: fotka 103“.*

---

*Poté, co se paní za přepážkou na Hlavním nádraží postěžovala ochrankáři, že jí pořád otravujou nějací hajzlové, jestli nemá zásilku, ten jen suše odvětil: „Mě taky.“ Týmy, které našly správného Informátora, od něj namísto nadávek obdrželi CD s nahrávkou písně Partyzán s morseovkou v melodii.*

---

*Rovnou ze startu odjel jeden člen týmu s plavkami autobusem na předem neznámé místo. Plavky se nepoužily, místo toho dostali hráči v Soběšicích průsvitnou fólii. Jejich úkolem bylo vrátit se zpátky do Brna, a přiložit fólii na papír, který obdržel zbytek týmu.*

---

*Zatímco kryptografie se zabývá ukrytím obsahu zprávy před nepovolanými osobami, základním cílem steganografie je, aby nepovolané osoby ani netušily, že nějaká zpráva byla přenesena. Hezkým příkladem steganografie je tenhle pohled, na kterém byla tajná zpráva ukryta pod nalepenou známku.*

---

*TMOU většinou nemá nápovědy, ale historie pamatuje několik výjimek. Když se orgové na poslední chvíli rozhodli do nahrávky na magnetofonové pásce dát namísto přímých instrukcí šifru, zavařili si tím natolik, že bylo nutné hru ve 23:00 na Zelňáku restartovat.*

---

*Hra byla tentokrát rozdělená na městskou a terénní část razantně – vlakovým přesunem do Dolních Louček u Tišnova. Nebylo to poprvé, co se hra odehrávala mimo Brno, ale bylo to jedinkrát, kdy byl pro TMOU vypravený speciální vlak. Většina týmů bohužel skončila hned na první terénní šifře.*

---

*Věděli jste, že existuje tropické ovoce a hanlivé označení pro mužský pohlavní orgán, které se liší jen v jednom písmenu? Pokud ano, pak by vám šifra ukrytá v kokosu jistě nečinila nejmenší problémy.*

---

*Ještě několik let po tomhle ročníku se mnohým účastníkům TMOU pod heslem „voprux na šest“ vybavil tic-tac: jedna z prvních šifer hry je využívala ke kódování morseovky pomocí různých příchutí. Náš exponát z tohoto ročníku ukazuje, jak v době před TMOUinfem fungovalo vzdávání hry: týmy na startu dostaly zalepenou obálku s polohou cíle, kterou mohly kdykoli otevřít a tím hru vzdát.*

---

*Vezmeme pár drátků, baterku, světlo a sestojíme obvod. Po přiložení na správné místo se nám rozsvítí. Nejen v hlavě, ale i světlo – a my díky tomu můžeme pokračovat dál.*

---

*Dalším exponátem v našem muzeu je Almanach TMOU, vydaný při příležitosti této jubilejní TMOU. Týmy startovaly tento otevřený ročník na velodromu a týmové vlajky, které si při této příležitosti měly udělat, pak ještě několik let mnozí účastníci nosili s sebou na jiné šifrovačky. Ke konci hry se váže zábavná historka: instrukci „doneste Rubikovy kostky na Kozí horu a tam je rozházejte“ splnili pomocníci organizátorů doslovně. Desítky nezamíchaných rubikovek se pak válely po nejbližším okolí.*

---

*Jedna ze šifer tohoto ročníku ukazovala na rozcestník Babí doly, kde jste před chvílí luštili osmistěn. Tehdy tam ale týmy žádné zadání nenašly – jen upravený rozcestník a cestu vyznačenou černou turistickou značkou. Motiv byl znovu využitý v cíli.*

---

*„A co si myslíš, že se jako stane, když tu fólii na ten papír položíš, a začneš s ní hýbat ve směru šipky,“ byla možná reakce na druhou šifru v mnohých týmech. A co se stalo? Kolečka v druhé části dostala jasný tvar, který umožnil spočítat jejich „zuby“ a převést je na písmeno. Kolečka se navíc zdánlivě začala točit jedním či druhým směrem, a tímto pohybem vlastně zdefinovala transpozici, podle které se četlo řešení.*

---

*V tomto ročníku hry se lámal chleba na šifře sedm – medián časů jejího luštění byl bezmála tři hodiny. Během řešení musely týmy pochopit, že potřebují fyzicky umisťovat různé matičky na pravítko a hledat, kde má vzniklá soustava objektů těžiště.*

---

*„Recept na ražniči: nabodni maso na drát a zahřej. Pokud nemáš maso, tak vůbec nevádí,” zněla mezitajenka šifry schované u pomníku v Lesní ulici. K šifře se vydával drátek s tvarovou pamětí, který po zahřátí určil umístění dalšího stanoviště. Jeden tým bohužel buď drát nedopatřením nedostal vůbec, anebo ho náhodou bez povšimnutí vytrousil.*

---

*Na stanoviště osm mnohé týmy dorazily pozpěvujíc si nový hit skupiny LuŠtiLa, tady však při interakcích s „tajemnou věcí“ mnohým do zpěvu nebylo. Problémy nezpůsobil ani tak zamýšlený způsob řešení (věc asi čtvrt hodiny nemačkat), jako spíš to, že se věc týmům odmítala chovat deterministicky.*

---

*Zadáním šifry tři této hry byl budík nastavený na 17:00, který nešel. Nešel proto, že na baterii měl jako izolaci nálepku s textem „+3199 h“. Řešením bylo přičíst uvedený čas k začátku TMOU, uvědomit si, že jde o okamžik, kdy zima přechází do jara, a jít na místo, kde se ulice Zimní mění na ulici Jarní.*

---

*Na druhém nejjižnějším stanovišti v historii TMOU, v klášteře Rosa Coeli v Dolních Kounicích, visela v zahradě obří světelná krychle. Atmosféra v místě byla vskutku magická. Samotná krychle by se nám do muzea však nevešla.*

---

*Hra skončila třikrát v historii bez vítěze. Pokud toto čtete, máme radost, že se to tento rok (snad!) nezopakuje po čtvrté. Poslední případ nastal před téměř deseti lety, v ročníku s několika těžkými a časově náročnými šiframi. Ta poslední – šifra využívající perspektivu – zastavila všech sedm došedších týmů.*

---

*Na hře s mottem „něco si přeji...” si týmy mohly netradičně o půlnoci něco přát. V hlasování si naprostá většina týmů přála zmrtvýchvstání – tedy přeskočení šifry, na které jsou zaseknutí. (A u většiny z nich šlo o nečekaně těžkou šifru čtyři v podobě barevného proužku.) Šifru osm týmům vydávali za básničku nebo písničku anděl, čert a Mikuláš, za její vyřešení pak týmy obdržely adventní kalendář. A na přání pak ještě jednou přišlo i při aktivitě v cíli.*

---

*Otevřený ročník už svým mottem poukazoval na to, že jedny nůžky do týmu stačit nebudou. Zajímavostí bylo, že všechny šifry, které nějak používaly nůžky, měly pozměněné logo. V cíli bylo potřeba tento artefakt použít ještě jednou pro přefiknutí cílové pásky.*

---

*Artefaktem použitým v tomto ročníku byla kovová podložka se sadou magnetek. Ta se pak, jak už zvyk káže, použila hned několikrát: nejdřív prvoplánově jako orienták, pak se pomocí speciální fólie hledaly ukryté cesty z magnetických siločar, a na závěr se ještě řešila logická úloha, kde se magnetky musely přeskládat tak, aby se každá myš dostala ke svému síru.*

---

*V jednom ze dvou jarních ročníků dostali hráči jako odměnu za vyřešení startu 3D vytištěné puzzlíky. Ty se daly složit dvěma způsoby – do obdélníku 4x6 a do čtverce 5x5 s dírou uprostřed. To nejdůležitější se ale ukryvalo uvnitř – prosvícení odhalilo písmena a šifrovací mřížku.*

---

*V duchu motto ročníku hra týmy několikrát různými způsoby převezla. Památný je hlavně přesun z Rebešovic do Popovic, během kterého organizátoři týmy převezli loďkou na druhý břeh Svatky. Dopravní tematiku měla i šestá šifra, kde se týmy symbolicky převezly zastávkami podél inlinové dráhy u Olympie, a na každé zastávce si označily jízdenku.*

---

*Chcete na hře šifru, která zpomalí Ůbertým? Udělejte to jako orgové této TMOU, a dejte jim během hry nějaký fyzický objekt, třeba sadu různě dlouhých barevných pastelek. Ůbertým je hrozně líný fyzické objekty při řešení použít („vždyť to přece musí jít dát z hlavy, to je ekvivalentní“) a pak je i lehké šifry, jako třeba rozcestník na pětce, můžou na nečekaně dlouho zastavit.*

---

*Tento ročník se nesl v duchu vodní tematiky. Hned po startu se týmy mohly podívat dovnitř vodojemů na Žlutém kopci. Při vstupu do terénní části hry si pak týmy vyzvedly balíček se stříkačkou a kostkou vytisknutou na 3D tiskárně a konečně bylo jasno v tom, proč byla v povinné výbavě láhev s vodou. Kostka v sobě ukrývala různé tunely, důmyslně kódující řešení šifer 9 i 13.*

---

Na startu hry si týmy sestrojily pomůcku, která se pak používala během celé terénní části hry. Až v cíli pak pár nejlepších týmů plně pochopilo motto tohoto ročníku hry. Patříte již mezi ně? Pokud se tak stalo až teď, můžete si samozřejmě návštěvu muzea zopakovat. Nezapomeňte pořád dodržovat směr prohlídky, ať je v tom řád. A neremcejte nám tu, že jsme prý měli celé muzeum seřadit opačně.