Na jedné z mnoha zastávek brněnských nočních linek je napsána poloha druhého stanoviště. Tato zastávka se nachází nejvýše 3 km vzdušnou čarou od amfiteátru. Na zastávce hledejte samolepku s logem TMOU na zadní straně označníku zastávky (tak se správně říká ceduli, u které autobus zastavuje).

https://start.tmou.cz

S hledáním správné zastávky vám pomůže webová aplikace https://start.tmou.cz. Aplikace zobrazuje mapu oblasti, kde zastávku hledat. Tuto oblast je možné zužovat pokládáním vhodných otázek aplikaci. Oblasti, kde dle odpovědí na vaše otázky už zastávka se samolepkou být nemůže, se zobrazují červeně.

Položit otázku stojí jeden kredit. Kredity získáte řešením startovních šifřiček 1a až 1i a později vám budou samy přibývat: první po 90 minutách, další každých 20 minut. Stejnou otázku není možné položit vícekrát! Položení otázky vyžaduje aktuální GPS polohu z vašeho telefonu – zvažte tedy nejen jakou otázku položit, ale také odkud.

Přesouvat se pomocí MHD je povoleno. Dělit tým je povoleno. Používat aplikaci na více zařízeních současně je povoleno. Obíhat zastávky, i když nevíte, která je ta správná, a hledat na nich samolepku, je povoleno.

Hodně štěstí!

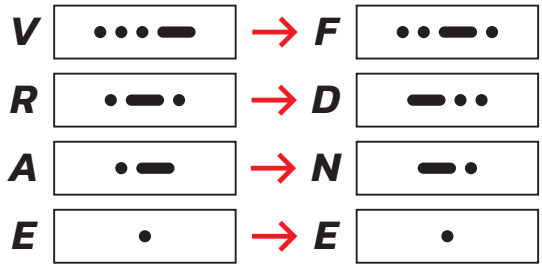
P.S. Vaše polohová data použijeme pouze pro vyhodnocení startovní aktivity a tvorbu statistik a vizualizací po hře. Pokud s tímto nesouhlasíte, ozvěte se organizátorům a vaše data skartujeme.

Šifru 1a recituje Pan Fenek v amfiteátru mezi 17:10 a 18:30. Začne vždy, když je zájem (publikum tleská a skanduje „my chceme šifru!"). Prosíme, nepořizujte audiovizuální záznam, je to rušivé pro interpreta.

K vyluštění této šifřičky je možné a nutné spolupracovat s ostatními týmy. Spolupracovat mohou pouze hráči viditelně označení barevnou stuhou ze startovní obálky (kolem paže) a pouze ve vymezeném prostoru (viz plánek na obálce).

Každý tým dostal náhodně přidělenou jednu ze čtyř barev. Každá barva má tajné pravidlo, jak transformovat morseovkový znak. Znalost všech pravidel vede k řešení šifry.

*Vaše barva je **ČERVENÁ**, její tajné pravidlo zní: **přesuň první symbol na konec**, např.:*

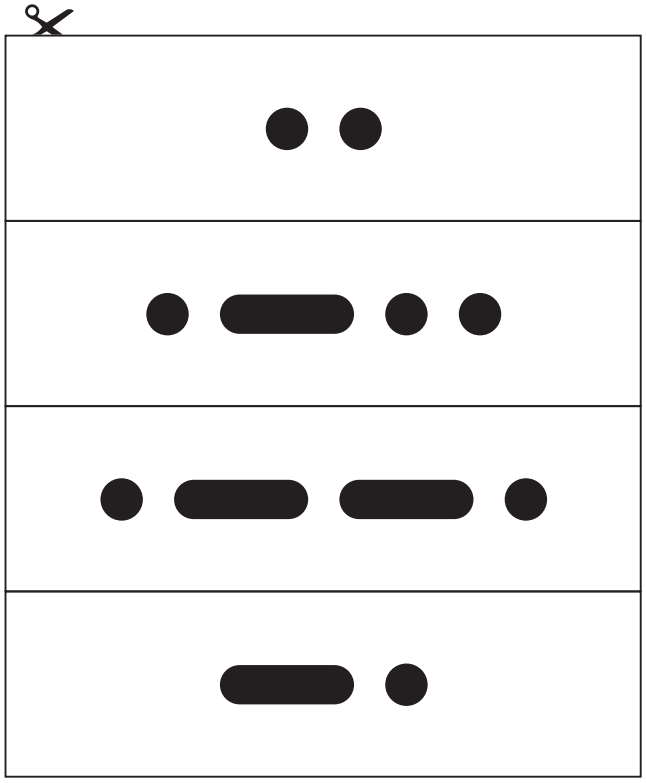


Tajná pravidla je zakázáno komunikovat přímo. Jediný povolený způsob zjišťování cizích pravidel je pomocí kartiček s morseovkovými znaky vystřiženými z tohoto listu dle následujícího scénáře:

1. *Najděte hráče jiné barvy, pozdravte a představte se.*
2. *Vyberte jednu ze svých kartiček (můžete použít libovolnou orientaci) a ukažte ji druhému hráči. Druhý hráč na ni v duchu aplikuje své pravidlo a sdělí vám výsledek jako sekvenci symbolů (např. „čárka tečka tečka“).*
3. *Totéž v opačném směru.*
4. *Použité kartičky si vyměňte, poděkujte a rozlučte se.*

Poté opakujte s někým jiným. Je zakázáno si s týmž hráčem vyměnit bezprostředně za sebou víc kartiček; opakovaná interakce s týmž hráčem později zakázaná není, ale nevyhledávejte ji.

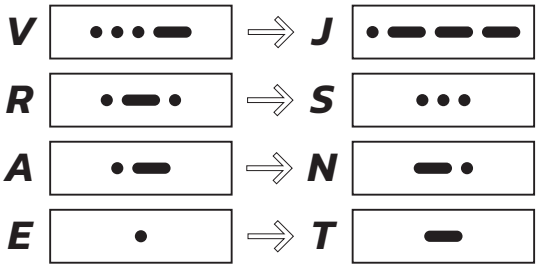
P → ?
R → ? → ?
A → ? → ? → ?
V → ? ⇒ ?
I → ?
D ⇒ ? → ? → ? ⇒ ?
L → ? ⇒ ? → ?
A → ? → ?
J → ? → ? ⇒ ? → ?
S ⇒ ? → ?
O → ? ⇒ ?
U → ?
B → ? → ? → ?
O ⇒ ? → ? → ?
Z → ? → ? → ? ⇒ ?
I ⇒ ? → ? → ? → ?



K vyluštění této šifřičky je možné a nutné spolupracovat s ostatními týmy. Spolupracovat mohou pouze hráči viditelně označení barevnou stuhou ze startovní obálky (kolem paže) a pouze ve vymezeném prostoru (viz plánek na obálce).

Každý tým dostal náhodně přidělenou jednu ze čtyř barev. Každá barva má tajné pravidlo, jak transformovat morseovkový znak. Znalost všech pravidel vede k řešení šifry.

Vaše barva je BÍLÁ, její tajné pravidlo zní: ***invertuj jeden nebo dva prostřední symboly****, např.:*

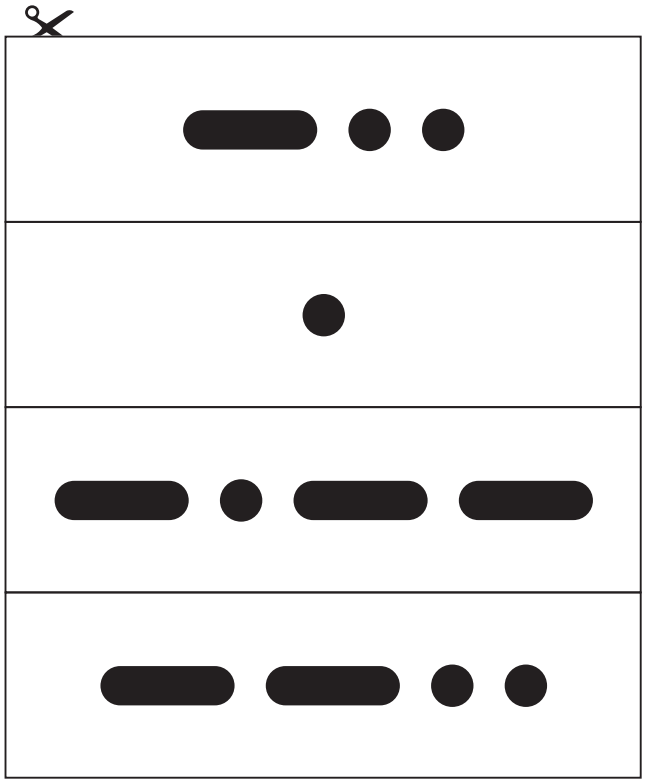


Tajná pravidla je zakázáno komunikovat přímo. Jediný povolený způsob zjišťování cizích pravidel je pomocí kartiček s morseovkovými znaky vystřiženými z tohoto listu dle následujícího scénáře:

1. *Najděte hráče jiné barvy, pozdravte a představte se.*
2. *Vyberte jednu ze svých kartiček (můžete použít libovolnou orientaci) a ukažte ji druhému hráči. Druhý hráč na ni v duchu aplikuje své pravidlo a sdělí vám výsledek jako sekvenci symbolů (např. „čárka tečka tečka“).*
3. *Totéž v opačném směru.*
4. *Použité kartičky si vyměňte, poděkujte a rozlučte se.*

Poté opakujte s někým jiným. Je zakázáno si s týmž hráčem vyměnit bezprostředně za sebou víc kartiček; opakovaná interakce s týmž hráčem později zakázaná není, ale nevyhledávejte ji.

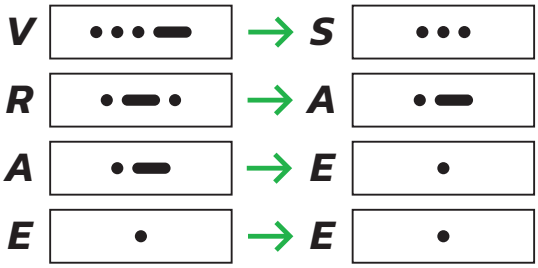
P → ?
R → ? → ?
A → ? → ? → ?
V → ? ⇒ ?
I → ?
D ⇒ ? → ? → ? ⇒ ?
L → ? ⇒ ? → ?
A → ? → ?
J → ? → ? ⇒ ? → ?
S ⇒ ? → ?
O → ? ⇒ ?
U → ?
B → ? → ? → ?
O ⇒ ? → ? → ?
Z → ? → ? → ? ⇒ ?
I ⇒ ? → ? → ? → ?



K vyluštění této šifřičky je možné a nutné spolupracovat s ostatními týmy. Spolupracovat mohou pouze hráči viditelně označení barevnou stuhou ze startovní obálky (kolem paže) a pouze ve vymezeném prostoru (viz plánek na obálce).

Každý tým dostal náhodně přidělenou jednu ze čtyř barev. Každá barva má tajné pravidlo, jak transformovat morseovkový znak. Znalost všech pravidel vede k řešení šifry.

*Vaše barva je **ZELENÁ**, její tajné pravidlo zní: **smaž poslední symbol (není-li jediný)**, např.:*

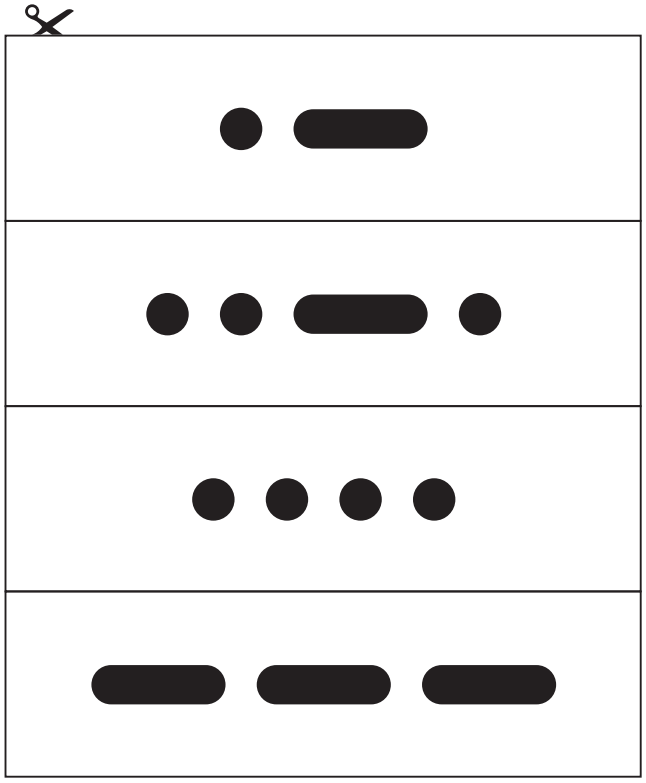


Tajná pravidla je zakázáno komunikovat přímo. Jediný povolený způsob zjišťování cizích pravidel je pomocí kartiček s morseovkovými znaky vystřiženými z tohoto listu dle následujícího scénáře:

1. *Najděte hráče jiné barvy, pozdravte a představte se.*
2. *Vyberte jednu ze svých kartiček (můžete použít libovolnou orientaci) a ukažte ji druhému hráči. Druhý hráč na ni v duchu aplikuje své pravidlo a sdělí vám výsledek jako sekvenci symbolů (např. „čárka tečka tečka“).*
3. *Totéž v opačném směru.*
4. *Použité kartičky si vyměňte, poděkujte a rozlučte se.*

Poté opakujte s někým jiným. Je zakázáno si s týmž hráčem vyměnit bezprostředně za sebou víc kartiček; opakovaná interakce s týmž hráčem později zakázaná není, ale nevyhledávejte ji.

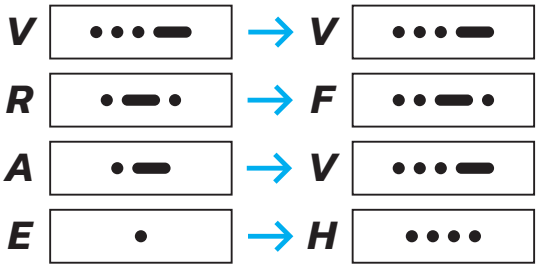
P → ?
R → ? → ?
A → ? → ? → ?
V → ? ⇒ ?
I → ?
D ⇒ ? → ? → ? ⇒ ?
L → ? ⇒ ? → ?
A → ? → ?
J → ? → ? ⇒ ? → ?
S ⇒ ? → ?
O → ? ⇒ ?
U → ?
B → ? → ? → ?
O ⇒ ? → ? → ?
Z → ? → ? → ? ⇒ ?
I ⇒ ? → ? → ? → ?



K vyluštění této šifřičky je možné a nutné spolupracovat s ostatními týmy. Spolupracovat mohou pouze hráči viditelně označení barevnou stuhou ze startovní obálky (kolem paže) a pouze ve vymezeném prostoru (viz plánek na obálce).

Každý tým dostal náhodně přidělenou jednu ze čtyř barev. Každá barva má tajné pravidlo, jak transformovat morseovkový znak. Znalost všech pravidel vede k řešení šifry.

*Vaše barva je **MODRÁ**, její tajné pravidlo zní: **přidej na začátek tečky až do počtu čtyř**, např.:*

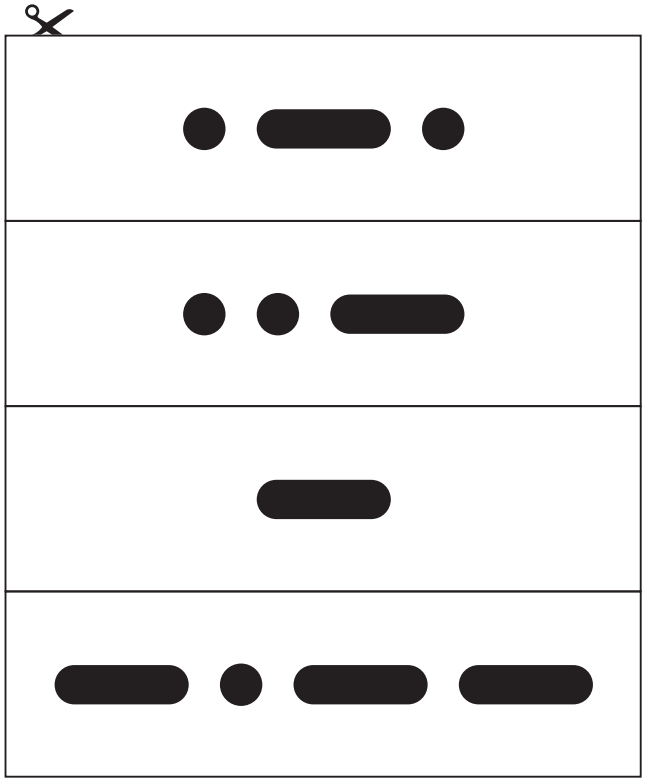


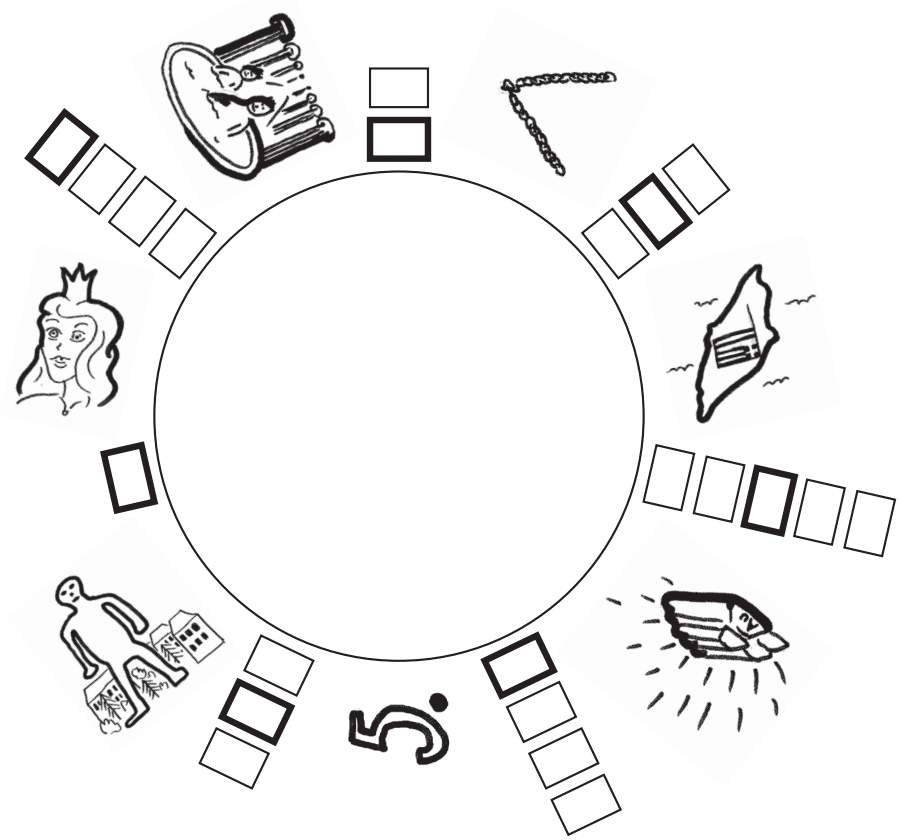
Tajná pravidla je zakázáno komunikovat přímo. Jediný povolený způsob zjišťování cizích pravidel je pomocí kartiček s morseovkovými znaky vystřiženými z tohoto listu dle následujícího scénáře:

1. *Najděte hráče jiné barvy, pozdravte a představte se.*
2. *Vyberte jednu ze svých kartiček (můžete použít libovolnou orientaci) a ukažte ji druhému hráči. Druhý hráč na ni v duchu aplikuje své pravidlo a sdělí vám výsledek jako sekvenci symbolů (např. „čárka tečka tečka“).*
3. *Totéž v opačném směru.*
4. *Použité kartičky si vyměňte, poděkujte a rozlučte se.*

Poté opakujte s někým jiným. Je zakázáno si s týmž hráčem vyměnit bezprostředně za sebou víc kartiček; opakovaná interakce s týmž hráčem později zakázaná není, ale nevyhledávejte ji.

P → ?
R → ? → ?
A → ? → ? → ?
V → ? ⇒ ?
I → ?
D ⇒ ? → ? → ? ⇒ ?
L → ? ⇒ ? → ?
A → ? → ?
J → ? → ? ⇒ ? → ?
S ⇒ ? → ?
O → ? ⇒ ?
U → ?
B → ? → ? → ?
O ⇒ ? → ? → ?
Z → ? → ? → ? ⇒ ?
I ⇒ ? → ? → ? → ?





závod chechtavý

sůl mortale

Děda Mládek Illegal Zákaz

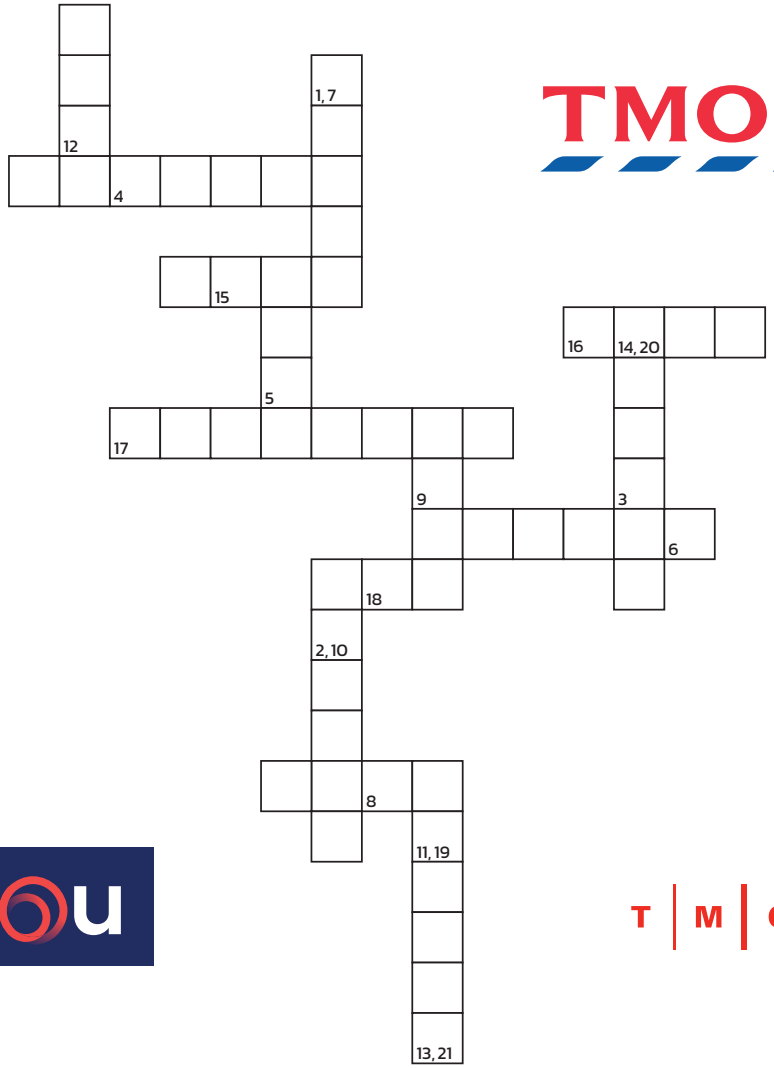
doživotní odpočinek

Pokec v Jezerní kotlině

hvězda a cíl

i mlha se utne

Část z ranče Y



TMOU

TMOU

Tmou

TMOU

Tmou

TMOU

tmou
originál

TMOU

tmou

tmou

T M O U

Tmou

Tmou

TMOU
BUDE LÍP
POLITICKÉ HNUTÍ

TMOU

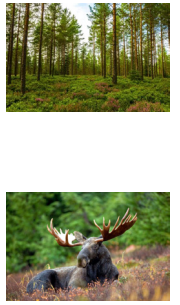
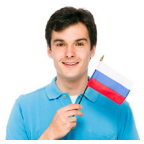


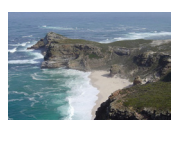








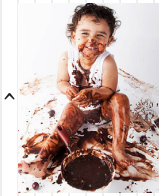




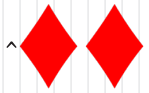




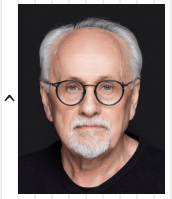

V šalině si zapomenu cvaknout celodenní jízdenku.
Až těsně před pátou doráží na start v amfiteátru.
Cicvárek zpívá hymnu TMOU a já jsem úplně dojatý.
Prý si to Ivo zkoušel už před hodinou bez publika.
Bóža mě upozorňuje na nesprávně oblečené kalhoty.
Větší problém je, že pod nimi nemám ani slipy.
Ignoruju stud, sundávám kalhoty a chvíli jsem nahý.
A Bóža konstatuje, že za tohle by mě mohli zavřít.
Vedle nás luští tým čtyř šíleně nametených hráčů.
Vlastně asi neluští, podle mě to jen předstírají.
Říkám naprosto jistě, že tihle do cíle nedojdou.

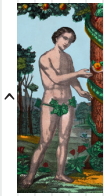












	velmi stará silnice	dva Quasimodové a čtyři Esmeraldy	princezna mezi pěti ježibabami	zcela nová silnice	Rigoletto, Ygor a Richard III. v davu	silnice křížící hranici krajů
drabař, dromedár, dromedár						
dromedár, dromedár, lama						
dromedár, dromedár, lama						
dromedár, dromedár, drabař						
dromedár, lama, dromedár						
drabař, dromedár, drabař						