

## PRAVIDLA

Vítejte v šifrovací hře, která prověří vaši představivost, vnímání a logické myšlení. Vaším úkolem je odhalit příběh Alquista, vrchního stavitele továrny R.U.R.

Hru tvoří balíček osmatřiceti karet značených **kódem** (1). Každý kód tvoří číslo v rozsahu 3–40. Karty v balíčku jsou řazeny vzestupně, **hra se však odvíjí v jiném pořadí**. K další kartě vás vždy odkazuje šipka v pravém horním rohu karty (2).

**Ve většině případů je však kód další karty zašifrován** a vaším úkolem je odhalit další kódy na právě vyložených kartách. Řešením je vždy **číselný kód** 1, 2 nebo 3 karet.

Znáte-li řešení šifry, najdete příslušnou kartu a **ověřte její správnost** pomocí šipky v levém horním rohu (3). Pokud je zde uvedeno číslo shodné s **kódem** (1) **předešlé karty**, můžete pokračovat ve hře. V opačném případě nelze pokračovat dokud nenajdete správné řešení, k čemuž můžete použít nápovědu (a to zcela bez postihu). Každá karta slouží k vyřešení právě jedné šifry. **Hra nemá časový limit.**

**Otočte na stranu 01 tohoto bookletu →**  
**← Na lícovou stranu se zatím nedívejte!**

## NÁPOVĚDA

Zde jsou nápovědy k šifrám. Odhalíte je přiložením dané nápovědy k pravému dolnímu rohu karty stejného **číselného kódu** (1). **Využití nápovědy je zcela bez postihu a neovlivní výsledek hry.**

**Otočte na stranu 02 tohoto bookletu →**



1

08 s á ně p lo t

12 pr i lad se p i a í

13 n i tvar yř shodnýc s ra

14 uk g to, oto rot s ru

18 ja e č ten zpátku?

19 ěřt e na svě v s ny

23 insp j e po í a e

27 abe e z dle

28 ko i e din

34 á slož e jm ba t le

35 spočí n s boř h l ů

36 hled kr é lo ch

37 nez o ň a o ep

38 svět rh čí van t ary

ukázka nápovědy na hracích kartách

pr v ři ži

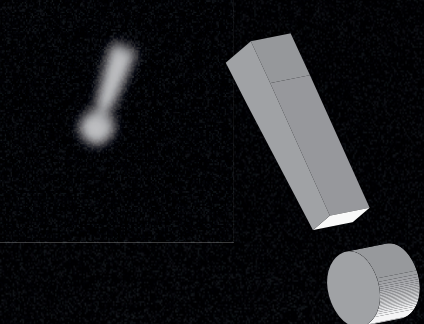
## ŘEŠENÍ

Zde jsou ukrytá **řešení šifer**. Odhalíte je přiložením dané číselné řady k pravému dolnímu rohu karty **odpovídajícího kódu** (1). **V červených polích** se objeví kódy následujících karet, kde hra pokračuje.

**Kompletní rozbor řešení naleznete na lícové straně tohoto bookletu →**

**Hru zahájíte na kartě 03, která by měla ležet na vrchu balíčku.\***

\*Pokud tomu tak není, poproste někoho, kdo se hry neúčastní, aby seřadil balíček vzestupně tak, aby vrchní karta byla č. 03 a spodní karta č. 40.



1

08 2 7 2 1 1 1 3 3 6 4 7 9 2 0 3 2 5 7 3 6 7 1

12 2 0 1 6 4 0 3 2 5 4 7 9 2 0 3 2 5 7 3 5 7 8

13 9 8 7 9 2 1 1 2 5 7 3 6 6 1 8 0 2 6 4 7 2 0

14 0 0 0 3 2 5 1 1 1 3 7 2 0 4 0 3 3 7 7 9 2

18 2 7 2 1 1 1 3 3 6 4 7 9 2 0 3 2 0 6 0 8 7 1

19 2 0 1 6 4 0 3 2 5 1 3 9 2 0 3 2 5 7 3 5 7 8

23 9 8 0 7 1 2 1 2 5 7 2 4 6 1 8 0 2 6 4 7 2 0

27 0 1 4 3 2 1 5 1 1 3 7 2 0 4 0 3 3 7 7 9 2

28 1 3 3 6 4 7 9 1 0 0 2 2 1 3 2 0 3 2 5 7 3 6 7 1

34 2 7 2 1 1 1 3 9 6 4 7 9 2 0 3 2 5 7 4 0 7 1

35 2 0 1 3 3 0 3 2 5 4 7 9 2 0 3 2 5 7 3 5 7 8

36 9 8 7 0 9 1 1 2 5 7 3 6 6 1 8 0 2 6 4 7 2 0

37 1 7 3 0 2 5 1 1 1 3 7 2 0 4 0 3 3 7 7 9 2

38 2 0 5 1 1 1 3 3 6 4 7 9 2 0 3 2 0 2 3 8 2 6

ukázka řešení na hracích kartách





Pozor! Zde je kompletní řešení herních úkolů.

Pozor! Zde je kompletní řešení herních úkolů.

Pozor! Zde je kompletní řešení herních úkolů.

Pozor! Zde je kompletní řešení herních úkolů.

Pozor! Zde je kompletní řešení herních úkolů.

## ROZBOR ŘEŠENÍ

**Zde je popsáno kompletní řešení úkolů včetně kombinací karet, kterých je pro řešení potřeba.** Čísla karet jsou uvedena vzhůru nohama, abychom ztížili náhodné odhalení na začátku hry. Seznam je řazen vzestupně podle čísla nejnižší karty dané dvojice či trojice.

02 + 53 + 5e

Pro přeložení textu na displeji je potřeba složit klávesnici spojením karty 23 a 26. Prázdná pole lze doplnit dle běžné počítačové klávesnice. Některé znaky jsou ale prohozené podle čar na kartě 05. Přiložte ji na klávesnici tak, aby nejdelší čára spojila písmeno N a číslici 5. Z textu se následně dozvíte, že hledáte karty 07 (počet dní v týdnu), 12 (měsíců v roce) a 24 (hodiny v jednom dni)

0e + 08

Barevné označení otvorů na Rossumově lebce odpovídá pozici stejně podbarvených čísel na displeji. Využitím průhlednosti karet lze najít trojkombinaci 027. Pozici cifer udává pořadí písmen značících vstupy stejné barvy.

01 + 15 + 54

Trojici karet je třeba složit dle znamének plus a minus, tak, aby se na každé kartě překryl právě jeden pár opačných znamének. Vysílačce tak ukazují na čísla 16, 25 a 35.

10 + 58

Digitální hodiny se liší od těch manuálních, které ukazují tři hodiny a tvarem odkazují na sklo pod červenou kostkou. Červená kostka má tedy hodnotu 3, bílá hodnotu 9 (viz váha). Rovnice na obrazovce tedy zní:  $27 + 9 = 36$

11 + 18

Tenet je palyndrom, tedy slovo, které lze číst stejně zepředu i zezadu. V místnosti naleznete 7 očíslovaných knih. Pokud byste je vrátili do poličky a sestavili palyndrom 1234321, odhalí jejich hřbety číslice 6 a 8.

13 + 51 + 55

Rossumův dům má čtvercový půdorys (čtyři shodné strany) a je poblíž kostela (nepřítelem ateisty je Bůh). Pouze k vesnici na jihu vede od továrny cesta s kaplí (Boží stánek). Souřadnice domu (najdete je po stranách mapy) dosadte do dvou rovnic  $2+9 = 11$  a  $2 \times 9 = 18$ .

14 + 12

Hodnotu A získáme vytvořením gesta ruky dle zobrazených symbolů, které definují, zda jsou dané prsty vztyčené či ohnuté. Při sbalení všech prstů tedy ruka ukazuje číslo 0, při sbalení malíčku a prsteníčku ukazuje číslo 3. Hodnotu B získáme přiložením karty 14 do vyznačeného prostoru na kartě 15. Počítáním ve směru šipky (v zornici) zjistíme, že slabika TĚL se nachází na sedmé pozici ( $HRO = 1$ ,  $SVO = 2$ ,  $SYM = 3$ ). Po natočení oka tak, aby vznikla dvě reální slova (těleso, koroze) značí písmeno B právě 7 slabiku TĚL.

1e + 52 + 32

Teploměr ukazuje, že alfa ( $\alpha$ ) =  $60^\circ$  a omega ( $\Omega$ ) =  $90^\circ$ . Červený bod je tedy roven  $45^\circ$ . Tyto úhly svírají také výseče v hexagonech, které vedou ke klíčům. Červený hexagon rovný  $45^\circ$  vede ke klíči se symbolem trojúhelníku, který je jako jediný pootočen. Zapnula se tímto kontrolka č. 3., která odpovídá počtu vrcholů symbolu příslušného klíče (trojúhelník = 3). Sulla nás instruuje abychom otočili klíč Alfa ( $60^\circ = \text{půlkruh} = 2$ ). Tímto bychom se dostali na kartu 32. Z textu na straně 17 a 30 jsme se ale dozvěděli, že Sulla neříká pravdu. Je tedy potřeba otočit klíčem Omega ( $90^\circ = \text{kruh} = 0$ ), který nás správně dovede na kartu 33.

14 + 50

Poškozené potrubí je označeno heslem error na čtvrtém kamerovém záznamu. Ten snímá potrubí SV (severovýchodní). Z názvu linky na plánu lze vyvodit, že kratší strany schématu značí sever a jih, označení zbylých potrubí napoví další světové strany a výsledek = 13.

51

Pro správné čtení kódů je nejprve nutné kartu zrcadlově převrátit. Na místo čísel lze dosadit písmena dle pořadí v abecedě ( $a=1$ ,  $z=26$ ). Takto přeložíme instrukce, které nám radí pojmenovat objekt – rostlinu. Převodem druhého a sedmého písmena tohoto slova zpět na čísla získáte karty 14 a 15.

31 + 34

Symbol na lůžku znázorňuje průnik množin. Úkolem je tedy protnout modré a červené linky. Časy zapsané digitálně lze převést na písmena u analogových hodin ( $12:15 = A+l$ ,  $14:25 = c+h$ ). Tajenkou je heslo Alchymista. Modré čáry příslušných písmen spojíme s červenými a získáme číslice 39 a 40.

3e

Čísla na svíčkách ukazují pouze věk Alquista. Podstatné pro tuto šifru jsou cifry tři, jedna a pět ukryté ve slovech na papírovém vzkazu. Jejich součtem získáte číslo devět.

31

Geometrickým symbolům z tabulky přiřadte hodnoty podle počtu orgánů v těle (12 žeber, 3 střeva (tenké, tlusté, slepé), 2 oči, 1 krk). Dosazením do rovnic získáte karty 17 a 30.

5a + 38

Očíslované tvary odpovídají stínům, které by továrna vrhala na plánek. Směr světla určuje předkreslený stín u budovy D. Získané číslice následně dosadte do rovnic, abyste odhalili karty 5, 23 a 26.

**Nedívejte na tuto stranu** bookletu, pokud nechcete znát kompletní řešení hry.

Pravidla hry naleznete na opačné straně bookletu →

