

## 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.

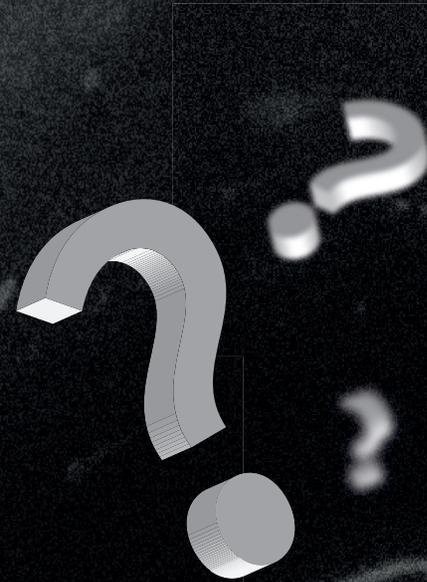
Znáte-li řešení šifry, najdete příslušnou kartu a **ověřte její správnost** pomocí šipky v levém horním rohu (3). Pokud je zde uvedeno číslo shodné s **kódem** (1) **předešlé karty**, můžete pokračovat ve hře. V opačném případě nelze pokračovat dokud nenajdete správné řešení, k čemuž můžete použít nápovědu (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 →**



s á ně p lo t

pr i lad se p i a í

n i tvar yř shodnýc s ra

uk g to, oto rot s ru

ja e č ten zpátku?

ěřt e na svě v s ny

insp j e po í a e

abe e z dle

ko i e din

á slož e jm ba t le

spočí n s boř h l ů

hled kr é lo ch

nez o ň a o ep

svět rh čí van t ary

ukázka nápovědy na hracích kartách

pr v ři ži

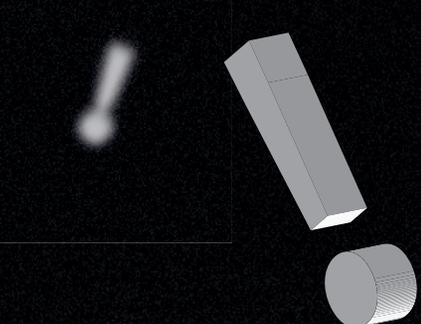
## ŘEŠENÍ

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.*



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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.

## 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 ( $60^\circ =$  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 ( $90^\circ =$  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 →

