



# NaPALMně



přináší jako 13. ročník  
rekonstrukci

## šifrovací hry ŠLAUCH

Šifrovací lesní a vlniční Cimrmanovu hru

připravili

Petr a Pavel Matulovi

Alča Krumlová

Lada Chmelář

Markéta Matulová

v dalších rolích

### Testeři

tým Tykadla, Martin, Ivča, Petr, Ema, Filip,  
Eva, Pája, Míša, Pavla, Ondra, Vláda, Eva,  
Oskar, Simona, Hanka, Honza a Zora.

### Technická podpora

Martin, Eva, Kačka, Petra

### Uvaděčky

Míša, Jana, Iva, Hanka

### Hlídači stanovišť

Míša, Hanka, Pavel, Eva, Oskar

### Focení a záznam představení

Monča, Jarouš

*Tento program byl vyroben a vytištěn pro účely  
13. ročníku šifrovací hry NaPALMně probíhající ve  
dnech 21. 4.-22. 4. 2023.*

*V programu není ukryta žádná šifra a program jako  
tiskovina ani není částí žádné ze šifer. Přesto  
informace obsažené v programu mohou při luštění  
některých šifer pomoci nebo dokonce být  
nepostradatelné pro nalezení správného řešení.*


## Cimrmanovo univerzální písmo

Jeden z největších Cimrmanových vynálezů, který má dopad do zánlivě nesouvisejících oblastí jako je pedagogika a šifrovací hry, je jeho univerzální písmo (vpravo).

Písmo bylo navrženo tak, aby dovolilo snadno kombinovat znaky v případě, že pisatel neví, jaké písmeno má použít. Mezi Cimrmanovými žáky se největší oblibě těšilo obojetné „j“, které vypadá takto:

**Y**

. Díky tomuto symbolu zvládali zapsat bez chyb diktáty i ti nejslabší žáci! Obdobně znaky lze využít pro snadný zápis jakýchkoli stejně znějících slov.

Pro účely šifrování Cimrmana ohromil zcela univerzální znak , jelikož ten může zastoupit jakékoli písmeno. S jeho pomocí lze velice snadno zakódovat jakoukoli zprávu. Extrémně snadné kódování je vykoupeno problémem, že text zakódovaný pouze tímto symbolem je prakticky i teoreticky nerozluštitelný.

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y
Z				



*Cimrman z pozadí sleduje polní práci členů týmu Erteple před startem. Mistr na fotografii není zachycen, můžete ale vidět kousek jeho stínu před plechovým kýblem vlevo dole.*



*Moudrost a zkušenost jsou kvality, které umožňují řešit i ty nejnáročnější úkoly.*



*Cimrmanův automobil na rozvážení šifer, který byl vystaven v Technickém muzeu někdy v letech 1993 až 2002.*

## Obsah hry

- šifra 1: Rozhovor
- šifra 2a: Léčitelská
- šifra 2b: Staročeská
- šifra 2c: Pásky
- šifra 3: Jen tak dál
- šifra 4: ■■■■ ■■■■■■ ■■■■
- šifra 5: Rozumy
- šifra 6: Spolužačky Járy Cimrmana
- šifra 7: Š návodem
- šifra 8: ДКОСВ
- šifra 9: Univerzální písmo
- šifra 10: Báseň
- šifra 11: To se neochodí
- šifra 12: Univerzální znak
- šifra 13: Vynálezce a cestovatel
- šifra 14: Kvádr
- šifra 15: Těžká x lehká
- šifra 16: Mistrova busta
- šifra 17: Logik
- šifra 18: Textový návod
- šifra 19: Cílová šifra



*Vítězové první šifrovací lesní a uliční Cimrmanovy hry, tým Hubschrauber (vrtulník), včetně nosiče holubů Františka Nose (úplně vlevo), který se však do hry nezapojil. O vítězství rozhodlo, že se hráči nenechali ošálit slovem ANO následovaným změtí písmen bez zjevného logického smyslu.*



*Důmyslný nápovědový systém, který dokázal obsloužit hned několik týmů současně.*



*Kámen Ostroměř na začátku 20. století. Firma dodávala kámen nejen na výrobu soch a opravu památek (chrám sv. Víta, Karlův most, Národní divadlo), ale dodávala kámen i Cimrmanovi, který volbou materiálu elegantně reguloval jak bude šifra těžká. Všimněte si kamene v pravém dolním rohu. Jedná se o modul velmi těžké šifry, která kódovala přesun na západ.*