

6 Murphyho zákony pro šifrovačky



Ke každému zákonu patří ještě ilustrace. Obrázky najdete rozvěšené po zahradě.

- 1) Podíváte-li se na norskou předpověď, pravdu bude mít česká, která hlásí počasí přesně opačné.
Prozkoumáte-li tu i onu, ukáže se, že se diametrálně liší, a můžete si hodit šifrovacími pomůckami.
- 2) Najdete-li doma veškeré doporučené věci, organizátoři mezi ně něco důležitého zapomněli napsat.
Náladu vám pak nezlepší ani frisbee proti trudnomyslnosti.
- 3) Na poslední chvíli někdo z týmu vypadne. Onemocní, musí nečekaně do práce, či zjistí, že si z webu špatně opsal datum hry. Náhradu za něho neseženete.
- 4) Pokud máte pocit, že od šifry vyrážíte mezi prvními, je tomu tak proto, že většina týmů luštila skrytá opodál a už dávno před vámi vyrazila dále rychlostí geparda.
- 5) Zkratka je zásadně delší a z hlediska terénu horší variantou cesty.
- 6) Váš přístroj s internetem umře, právě když chcete do systému zadat heslo. Načez se ukáže, že nikdo z týmu nemá powerbanku.
- 7) Když při luštění hodně čmáráte, zjistíte, že nemáte gumu ani druhou kopii šifry.
- 8) Čelovka odejde rychle. Zvláště na noční hře.
- 9) To, že stačí v binární soustavě číslovat písmena od jedničky a ne od nuly, vás napadne až v zoufalství po dvou hodinách marného luštění.
- 10) Pokud si berete náповědu, dozvíte se, co už víte. A to ještě v lepším případě. V tom horším náповědu ani nepochopíte.
- 11) Šifru vyluštíte brzy poté, co si v gastronomickém zařízení opatříte teplou večeři i s polévkou.
- 12) Máte-li pouze pomůcky od Chlýftýmu, organizátoři zařadí princip, který se nachází jenom v NaPALMáckých.
- 13) Do cíle dorazí vždy o člověka méně, než určují pravidla pro dokončení šifrovačky. A to i když v týmu nemáte workoholika, který chce zmizet v polovině hry.