

**pravidlo**

Předmětem hry je vyluštit všechny šifry, projít tak postupně všechna stanoviště, dorazit do místa cíle v počtu alespoň dvou členů týmu a před koncem hry splnit cílový úkol, pokud takový bude v cíli připraven.

Při sledování reklamního spotu natočeného před více než stoletím, kdy neznali kalup a shon a na všechno bylo dost času, jsem se nechtěně dostal na stopu neuvěřitelně geniálního jedince – autora té reklamy. Je s podivem, že byl docela zapomenut. Přitom vytrvale kupil nové a nové nápady v různých oborech, zjistil jsem, že působil mimo jiné na postu ministra poradce, také jako polda na vesnici, ve funkci radního se přičinil k věhlasu a lesku spousty českých měst, a jako detektiv dokonce dopadl jednoho pražského lapku.

Po zhlédnutí toho klipu mi vše jednoho večera docvaklo v koupelně při odstraňování zubního plaku. Ten tajemný člověk, František Sosíček, prapředek dnešní šifrovací legendy, už tenkrát organizoval šifrovací hry. Nevěříte? Taky jsem byl skeptický. Že by nějakého továrníka nebo selku zajímaly takové aktivity? Oslovil jsem kolegy z vědeckých institucí – sítím pohovorů prošli jen ti nejlepší, a vznikl tak nanejvýš fundovaný výzkumný tým. Hned následující den na prvním brífinku padlo rozhodnutí: Vyrážíme do Františkova rodiště, bez ohledu na psotu, jež se za okny rozpoutala.

Pátrání zpočátku nebylo snadné. Na náměstíčku bylo pusto, vzrostlá olše zřejmě po zásahu blesku pukla ve dvě, mladou lipku uprostřed evidentně už dlouho nezalili a nedaleký smrk nějaký vandal patrně usekl mačetou. Na prázdném prostranství se nebylo ani koho poptat, když vtom za námi slyšíme supot. Prý koho sháníme, ptá se sympatický důchodce. Podal jsem mu ruku, představil se a vysvětlil, o co nám jde. Pozval nás domů, že Františka pamatuje a má nám co vyprávět.

Pomohl jsem mu umlet kávu a on mezitím spustil: „Jó, Franta, místní kulak, všichni si mysleli, že se zabýval jen setím a sklízením. Přitom kdejaký ministr pukal zlostí nad jeho reformními návrhy a ne jeden školní rada měl na něj dopal, protože mu vyfoukl nápady, jak zlepšit vyučovací osnovy. To ale místní netušili.“ Krapet se ten starší pán zdráhal, ale po nabídnutém paklu dobrých cigaret hrábnul, jeho ostych najednou opadl a rozhovořil se o Františkově smělém projektu šifrování: „Nemyslete si, všichni musí začínat od nuly a postupně se propracovávat ke zdárnému výsledku. Franta vždycky počkal, až se setmí, a hru zahajoval převlečený jako klaun (mimocho-dem, kukla s červeným frňákem je vlastně také jeho vynález). Potřeboval, aby hned zkraje bylo zřejmé, že se nejedná o nic vážného. Jeho slogan zněl: ‚Smíte se smát.‘ Už tenkrát věnoval nebývalou pozornost nejdůležitějšímu týmovému tmelu – zábavě.“

Senior sobě uvařil meltu, že prý už na kafe není, protože po něm nemůže spát. Jak rozprávěl, čím dál víc se převtěloval do kluka nadšeného z hlavolamů a her. Ano, cestičku prý Frantovi umetl jeho otec, jenž ho k rébusům přivedl. Odstranit smetí a balast z konceptu zastaralých akcí a vybrousit ideu do dokonalé podoby však dokázal až František. „Náčelníci tělovýchovných jednot pukli závistí – nic takového zorganizovat nedokázali. Všichni mluvili o fenoménu šifrování. Vosk kanul na tajemné pergameny, v lese kukal falešný pták morseovku, týmy paranoidně nosily pilku, aby zjistily tajenku z letokruhů vzrostlých stromů,“ rozvášnil se náš hostitel. Dozvěděli jsme se, že v té době vznikla i představa klanu jako vyššího uskupení soutěžících, zrodily se šifrovací prapomůcky a vykrytalizovala základní pravidla fair play. Byla to tenkrát plodná doba.

I takový génius jako František Sosíček však podcenil metlu lidstva, jíž se pravidelně oddával. Neunesl představu alkoholové demence, a rozhodl se tedy spáchat sebevraždu oběšením na brzdovém lanku. To se mu sice nepovedlo, pojistil se ale puškou důmyslně instalovanou v rohu místnosti a kulka ho bohužel neminula.

Starci jsme poděkovali za příjemné odpoledne, rozloučili se a odjížděli domů s pocitem, že povědomí o dějích současného fenoménu outdoorové zábavy bylo zásluhou našeho výzkumu podstatně rozšířeno.