X!TMOUX

Termín: 9.–10. listopadu 2018
Počet týmů (hra): 424
Vítěz: ???
Celkem dorazilo týmů: ???

Kudy povede trasa TMOU XX, kdo ji zvládne projít nejrychleji a jaké budou jeho pamětné momenty, to už záleží tak trochu i na vás.

Přejeme hodně štěstí a přidáváme pár radí

Ako vyhrať TMOU
Ubertým

Keďže sa nám podarilo v poslednej dobe ďakovať vyhrať TMOU, organizátori nás poprosili, aby sme spísali zopár rád ako TMOU vyhrať. Samozrejme sme neuvedli Tukže:

1. *Nerodte sa ako austri. Myslíme to vážne. A nájdite si zopár podobne postihnutých k sebe do tímu.*
2. *Choďte na veľa iných šifrovačiek. Potrebujete sa naučiť, čo je to šifra a ako ju treba riešiť.*
3. *Zorganizujte šifrovačku. Pri vybraní šifier pochopíte, že niekoľkoré ľústrešké nápady sú ľopše ako tie. A že niekoľko sú praktický nerealizovateľné, lebo šifra by v takej forme vôbec nešla vyrobiť.*
4. *Majte v time maximálne jedného Brňáka. Nevieme prečo, ale nám to rozhodne pomôže.*
5. *TMOU sa nevyhrá na presunoch. Pokojne sa ze vyšlášení šifry dohodnite. Kocým smerom budete ďalej pokračovať.*
6. *Majte pri sebe alkohol. Ak je šifra ľahká zhulená, potrebujete sa nalaďiť na vlnovú dĺžku organizátorov.*
7. *Timová práca je skvelá na prácnych alebo viackrokových šifrách. Pri nápadových šifrách je niekedy jednoduchšie nechať človeka s nápadom pracovať samého. Môže to byť rýchlejšie ako zvyšku tímu vysvetľovať postup.*
8. *Keď to niek nejde, ľahšiite rady z Menulu TMOU alebo Fymmnov algorithmus ir riešení problémov.*
9. *Dajte do zoznamu rád aspoň jednu, ktorá ľudí nejnuguje. Ďorovnáte konkurencii.*
10. *Určite zo zoznamu rád vynechajte niečo ďoležité. Preďsa ostatným nepreradte všetko.*

!TMOU 19

Termín: 3.–4. listopadu 2017
Počet týmů (hra): 252
Počet týmů (kvalifikace): 466
Vítěz: Übertým (9:47)
Celkem dorazilo týmů: 2

Tmou 19 býla v mnoha ohledech inovatívní a organizátóri si pŕed otevŕeným dvacátým ročníkem testovali použitelnost hned několika konceptů, naprŕíklad abeecéy o 24 znaciích nebo zavedení webového systému. Hra začínala na malém prostoru Biskupského dvora, kde hráčí získali šifru, kterou si pŕáli pŕi registraci. Pravdou sice je, že šifru dostaly všechny týmy stejnou, ale obsahovala partáčet dílčích šifŕíček, takže si každý tým mohl pŕijít na své. I druhé stanoviště býlo dělené a jednotlivé šifry radily způsob čtení ostatních. Než se první tým dostal na trojku, býla už půlnoc.

Trasa pokračovala pŕes zrádný proužek, mýn na Mýnském náhŕezí a cesta s Mikulášem na Obŕanském hradě dál do lesů około Říčovic. Tam už se ale podívalo jen několik málo nejlepších a nebýt zázračného pŕání (absolutní nápovědy po pětí hodinách), býlo by jich ještě míň. Svoje schopnosti opět nejlépe pŕedvedl Übertým.

Památné momenty:

- proplétený začátek plný hvězd a hvězdiček,
- barevný proužek a zima v Obŕanech,
- hlasování o zázračném půlnočním pŕání,
- čert, Mikuláš a anděl a cesta k vánočnímu stromu.

!TMOU 18+

Termín: 4.–5. listopadu 2016
Počet týmů (hra): 246
Počet týmů (kvalifikace): 414
Vítěz: bez vítěze
Celkem dorazilo týmů: 0

Start osmnáctého, a tedy plnoletého ročníku proběhl v parku na ulici Bozětěchova, kde si týmy místo klasické startovní obálky rozbalily odspoledáky časopis se startovními šiŕami. Nemohly v něm chýbět ani akty, které pŕipravili vŕtězové dívokých Karet.

Trasa vedla pŕes Černá pole směrem na Soběšice. Pokud se týmy zvládly dohodnout, jak hrát pŕesí, hanky se pokochat vyhledem z tamní rozhledny. Na Panské lŕse se hrály lodě a o něco dál týmy zkoušejí vyluštit tajenku ze slévajících se pramenů.

Šifry byly pomĕrně ŕízmorodé a každý tým se nekde zdŕžel. Sedm nejlepších dorazilo na patnáctou šiŕu s penalty, ale nikdo už nemĕl dostatek času na její vyluštĕní, a tak Tmou po dlouhých tŕináctí letech skončila bez vŕítĕze.

Památné momenty:

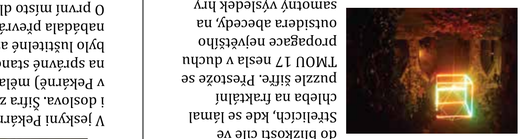
- šifra s botanickými názvy u Botanické zahrady,
- sobĕšická rozhledna má 26 špŕuslí – kdo by to tušil?,
- mrazivý vítr a tŕeskutá zima na Panské lŕše,
- „nevyluštitelná“ šifra s penalĕty.

!TMOU 17

Termín: 6.–7. listopadu 2015
Počet týmů (hra): 253
Počet týmů (kvalifikace): 420
Vítěz: Übertýmmmm (9:15)
Celkem dorazilo týmů: 7

Na TMOU 17 bylo potŕeba i Q. Toto pŕisměno byvá totiž pŕíliš často na šifŕovačkách opomíjeno. Ze startu v Lužánkách se týmy celkem rychle posouvaly k jihu, jedinou vĕstí pŕekvápkou bylo Cloveče hrané na poruchu hrací kostky, kde figurky svou vahou oživňovaly výsledek dalšího hodu.

Autobus odvážel týmy do Mĕlkova, odkud vedla trasa pŕes kapli sv. Antonína do Klášterá Rosa coeli k vrcholu celého ročníku – velkolepé svŕídcí krychli levitující v rajské zahradĕ. Pŕes meta-hru v Kounicích a rozstŕílané šachy se týmy dostaly až do blízkosti cíle ve Stŕelicích, kde se łámal chleba ze fraktální puzzle šífŕe. Pŕestože se TMOU 17 nesla v duchu propagace nejvĕtšího oustiderá abeecĕdy, na samotný výsledek hry to nemĕlo vliv. Tŕíčka si potŕetý v řadĕ odnesl Übertýmmmmm.



Památné momenty:

- pismeno Q vynŕujíci se na nečekaných místech,
- nezapomenutelná atmosféra v klášteŕe Rosa coeli,
- meta-šifŕovačka s nejdelším pŕesunem v dějinách (stanovišté čísla nekonečno),
- trasa mezi vinicemi a východ slunce nad Pálavou.

!TMOU 16

Termín: 7.–8. listopadu 2014
Počet týmů (hra): 251
Počet týmů (kvalifikace): 395
Vítěz: Übertým (9:20)
Celkem dorazilo týmů: 5

Atmosféra pro start Tmou 16 obstaraly kulisy Spilberku. Trasa vedla směrem do Obŕan a nahoru na Kláštŕ, odkud týmy odvážel autobus do Ochozu u Brna.

V jeskyni Pekárna se łámal chleba. A to obrazně i doslova. Šifra z rŭzných drunhý pecíva (jsme pŕeci v Pekárně) mĕla de facto dvĕ řešení. To první vedlo na spŕávné stanovišté v Mečnovém zárutu, to druhé býlo lústitelné až ze zadánim deváté šifry, která nebáďala pŕevŕátit řešení šestký, a vedlo na destiku. O první místo ďlouho bojovaí tým ROFLCOPTER, ale nakonec vítězství urvaí na kombu tĕžkých šifer (Mondrian a Kočkopes) favorizovaný Übertým 9000.

Památné momenty:

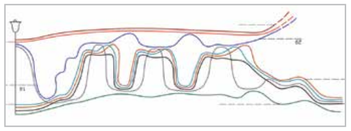
- vyobrazení ňáslných smrtí v kasematech Spilberku,
- minimalistická šifra na baterce uvnitŕ buďíku,
- šifra v vĕtami ze soňlášek („Klík srkl, vrhl trn v pĺst.“),
- kŕásná, i když dešťivá trasa Moravským krasem.

!TMOU 15

Termín: 1.–2. listopadu 2013
Počet týmů (hra): 253
Vítěz: Übertým (9:20)
Celkem dorazilo týmů: 1

Téma TMOU 15 – „poprvé nad zákonem“ – symbolizovalo, že se na letošním ročníku vĕbec nepoužíjí tradiční šifŕovací pomĕcky a že hra bude i jinak nabouŕavat zažité zvyklosti a očekávání. Nepŕíklad na startu místo hymny zaznĕl song od Kapely LúStLa. Zosobnĕní tohoto principu, elektronický „bazmek“, který sám vyda odpovĕď, pokud hráčí vydrží 13 minut nelúsťí a nezmáčknout žádné tlačítko, bohužel ohsahoval technickou chybu a vydal nekŕerým týmům fešení nahodně.

Trasa mĕla pŕovodně vĕst do lesů kolem Pozoŕic, ale neudĕlenĕ povolení znamenalo vytvoŕení náhradní varianty kolem dálnice, pŕes Slatinu, Slavkovské bojiště a obloukem zpĕt do Líšně. Nakonec se se vším úspĕšně popral jenom Übertým, který tím odstartoval svojí nekolikaleton sŕíi vítĕzství.



Památné momenty:

- 2000 Kč za kondomy v ľékerníctví akce,
- svĕtýlka hrajíci hada na Stránské skále,
- šifra ve schematickým znázornĕním pohádek,
- bazmek a náleňdé diskuse o nĕm,
- TMOUbola s cenami od vítĕží divokých karet.

!TMOU 14

Termín: 2.–3. listopadu 2012
Počet týmů (hra): 251
Počet týmů (kvalifikace): 412
Vítěz: Ústřední topení (8:36)
Celkem dorazilo týmů: 7

Motto hry „TMOU 14° – zamotá vám hlavu“ nelhalo. První polovinu hry tvořily dva okruhy. Oba vedly ze startu na Anthropos, odkud šifra týmy poslala zpátky na start na Riviéře. Tam si účastníci museli uvědomit, že startovní šifra má dvě řešení, a po projití druhého okruhu na šifře u Anthroposu zjistit, že i ona má druhou tajenku.

Druhá polovina hry se točila v lesích okolo Kohoutovic a končila na ZŠ Pavlovská, kolem které už předtím trasa jednou prošla.

Památné momenty:

- divoké karty jako tipování, jak budou odpovídat ostatní,
- start na Riviéře, flexagon, první šifra s myší a sýrem,
- drát s tvarovou pamětí,
- zamotaná trasa, šifry s dvojím řešením,
- model brněnské MHD z provázků natažených v lese.

!TMOU 13

Termín: 4.–5. listopadu 2011
Počet týmů (hra): 250
Počet týmů (kvalifikace): 437
Vítěz: Vlhká jáma (9:20)
Celkem dorazilo týmů: 1

Hra začala v prostoru před Café Práh šifrou se zvuky zvířat. Hned druhá šifra se zrcadlovým proužkem předznamenala smolný charakter celého ročníku. Kvůli velkému množství zaseknutých týmů se organizátoři rozhodli pro neplánovanou hromadnou nápovědu. Ani šifry čtyři (lednička) a sedm (matičky) se nechovaly dle očekávání, a tak se do terénní části kolem Soběšic dostal jen zlomek týmů. Tam se šifry sice už chovaly dle předpokladů, ale nebylo to příliš platné a do cíle se dostal jediný tým, a sice Vlhká jáma.

Památné momenty:

- šifra v bunkru pod Špilberkem,
- dvě šifry na jednom místě („z druhé strany té trubky“),
- jedna z prvních rekurzivních šifer: Chobotnice,
- „ukradená šifra“ (budoucí organizátoři hry Divná zneužili zákulisní informace z testování a nahradili jednu z šifer svým manifestem za šifrovačky jinak).

!TMOU 12

Termín: 5.–6. listopadu 2010
Počet týmů (hra): 253
Počet týmů (kvalifikace): 424
Vítěz: Tučňák s tučňákem (6:09)
Celkem dorazilo týmů: 11

„Tuctová šifrovačka“ začínala na stadionu na Botanické a vedla přes Komín do Kníniček, kde na louce za řekou čekalo hráče bludiště, ne nepodobné tomu z TMOU 11. Oproti loňskému však nestačilo pouze nakreslit jeho plánek a přečíst písmena, ale bylo třeba zjistit, kde se kříží cesty o délce 26 znaků. Poté týmy čekal přesun autobusem do Moravských Knínic a legendární kostičky. Stovky světel rozesetých na kraji lesa značily, že nebude jednoduché je správně seskládat a slepit, natož z nich získat tajenku. Odvoz mimo dosah rozjezdů však přiměl týmy k neobvyklé vytrvalosti.

Dál trasa vedla kolem přehrady přes hrad Veveří až do Bystrce. Týmy ještě čekala řada netriviálních šifer a především šachový volejbal. Jako první doletěl do cíle tým Tučňák s tučňákem, po něm hru dokončilo ještě dalších deset týmů.

Památné momenty:

- kolečka rozpohybovaná moaré efektem,
- repete bludiště (ale s mnohem hezčí šifrou),
- nejdelší překonaný zásek (tým Albert Stallone vyluštil kostičky po 12 hodinách),
- šifra na hradě Veveří,
- šachové morseovkové figury hrající volejbal.

!TMOU 11

Termín: 6.–7. listopadu 2009
Počet týmů (hra): 205
Počet týmů (kvalifikace): 424
Vítěz: Chlýftým rypák (7:09)
Celkem dorazilo týmů: 10

Organizací otevřeného ročníku TMOU X se dlouholetí organizátoři definitivně vyčerpali, a proto bylo potřeba nabrat novou krev. Vytipovaným jedincům došla černá obálka s pozvánkou na Meta-TMOU: akci pro potenciální organizátory, která začala o půlnoci u sv. Primitiva (legendárního z TMOU 5). Z této akce vzešel nový tým, který zahájil druhou dekádu dějin TMOU.

Zahájení hry proběhlo na Biskupském gymnáziu, kde šifru tvořila celá budova. V jednotlivých učebnách byly rozmístěny tečky, které bylo třeba pospojovat. Poměrně dlouhá trasa vedla přes Divišovu čtvrť a dál na sever, kolem Lelekovic až do Kuřimi.

Památné momenty:

- steganografická zubní pasta,
- piktogramová přísloví, která zlidověla na internetu,
- TMOU bludiště v Zamilovaném hájku,
- černá turistická značka,
- šifra v betonové výpusti s graffiti od Tima.

!TMOU X

Termín: 7.–8. listopadu 2008
Počet týmů (hra): 419
Vítěz: Prahory (9:45)
Celkem dorazilo týmů: 4

Výroční kulatý ročník vedl k rozhodnutí vypustit kvalifikaci a zkusit otevřít hru všem zájemcům. TMOU X začala na velodromu v duchu olympijských her a po vyřešení mnoha šifříček a oběhnutí slavnostního kolečka se týmy vydaly do centra hledat části šifry a dopočítávat šifrovací mřížku.

Trasa vedla směrem na jihozápad, kolem Ostopovic a obloukem jižně od Nebovid zpátky do Bohunic. V sychravém počasí došly do cíle jen čtyři týmy, dle očekávání zvítězily Prahory.

Památné momenty:

- start na velodromu, vlajkový pochod a slavnostní uhašení planoucí pochodně v kbelíku,
- čtyřstránkový rozhovor orgů a metaorgů,
- šifra v průkazce: po přilepení loga se z ní stala šifra,
- reportáž TV Nova a živý vstup do Událostí v regionech.

X!TMOUX FIKANÁ

OKOLÍ BRNA

TMOU XX

1 : 20 000

Obsahuje medailonky TMOU 2008–2018, neobsahuje šifru !!!