

„Co nevyluštíme, ukecáme...  
...a co neukecáme, uběháme.“

**frikulínské desatero**  
(o čtyřiapadesáti bodech)  
aneb  
**FRIKONOMIKON**

---

1. Zkus **morseovku**.
2. Zkus první/poslední/prostřední/sudé/liché... písmena/slova/věty.
3. Zkus frekvenční analýzu a **substituci**.
4. Zkus **posun** hrubou silou – všechny varianty.
5. Zkus si to pořádně sepsat – symetricky, do pravidelné mřížky, pod sebe...
6. Zkus **římské číslice**.
7. Zkus výskyt skupin/posloupností slov začínajících/obsahujících neobvyklá/divně seřazená počáteční/koncová písmena.
8. Není v tom celá **abeceda**?
9. Zkus **klávesnici** počítače/mobilu/T9.
10. Zkus **kótu**.
11. Číslo převed' na písmena/písmena převed' na čísla.
12. Zkus **číselné soustavy** – desítková/dvojková/šestnáctková.
13. Zkus najít lichá/sudá/dělitelná čísla.
14. Zkus **modulo 26**.
15. Najdi **prvočísla**.
16. Najdi **NSD**.
17. Zkus posouvat/odpočítat text podle nějakých zajímavých čísel vyskytujících se v zadání.
18. Zkus to interpretovat **graficky** – souřadnice, přepsání do pravidelné mřížky, zvýraznění stejných prvků, písmen, číslic...
19. Zkus to napasovat do **tří** i více **rozměrů**.
20. Zkus to zobrazit na nějakém vhodném displeji/matrici/v digitálních číslech...
21. Zkus to rozumně rozdělit – může to být překryto v několika vrstvách.
22. Není to **graf**? (nejkratší cesta, nalezení kořene, cesta mezi stejně/vzestupně/sestupně očíslovanými listy...)
23. Není to **Brailovo písmo**?
24. Nemá to velikost 8x8, nebo neobsahuje písmenka a-h a čísla 1-8? > **Šachy**.
25. Není toho 12? Neobsahuje to 28 – 31 nějakých prvků? > **Kalendář**.
26. Není toho 12 nebo 24? Zkus **hodiny**/zobrazení na **ciferníku hodin**.
27. Není to **šifrovací mřížka**? Případně nemůžeš ji vyhaluzit z něčeho jiného?
28. Zkus si to prohlédnout proti světlu/prosvítit baterkou.
29. Zkus se na to podívat/zašilhat z jiného úhlu.
30. Není to **popis cesty** k nějakému zajímavému místu/další šifře?
31. Není to schéma/obrázek/fotka nějakého zajímavého místa/dalšího stanoviště?

32. Zkus z toho dostat zajímavé **asociace/synonyma/antonyma**. Dál pracuj s nimi.
33. Nedá se to kódovat podle **názvu hry**? Případně, není v textu podezřele mnoho písmen/slabik z názvu hry?
34. Rozbij/zahřej/stříhej co můžeš...
35. Zkus to v tom uvidět.
36. Zkus vykoukat důležitá slova typu: *milí/účastníci/hráči/název hry/vítejte/stanoviště/šifra/pokračujte/jděte/dejte se/dále/cesta/vede/ulice/náměstí/sady/park/popelnice/most/azimut/S/J/V/Z...*
37. Drž se přesně **instrukcí** v zadání.
38. Porozhlédni se kolem stanoviště – nepřešlehl jsi nějakou důležitou indicii?
39. Není tu **náповěda** v podobě vrcholové knihy/dalších částí šifry/nějakých zajímavých objektů?
40. Opravdu využíváš všechny **dostupné informace**? Zadání šifry/pravidla hry/poslední informace/informace ze startu/“*nezapomeňte*“ z předchozích šifer/oficiální náповědu?
41. Zkus **zpětné inženýrství**... Aneb jak bys se ti mohlo podařit pravděpodobně jednoduchou zprávu, takhle blbě zašifrovat/zamaskovat/zdeformovat?
42. Zkus znovu morseovku – invertovanou, čtenou pozadu, s čísly, interpunkcí...
43. Děti, **zaspíváme si!** (kdo neumí, může **recitovat**)
44. A zahrajeme si k tomu! Noty, stupnice, akordy...
45. Zkus si zahrát šachy – šachovnice, tahy figurek, mezinárodní označení figurek...
46. Zkus si zahrát karty – počet listů, označení figur... *Alá Enoch Root*.
47. Když už nepomáhá nic, **pomodli se**. (ovšem pozor na výběr správného božstva!)
48. Využil jsi už doporučenou mapu? Souřadnice, zadní strana, rozdělení do čtverců...
49. Prohlédni si na mapě dosavadní trasu, odhadni rozumnou vzdálenost, směr a oblasti a zkus vybrat sympatické místo, kam se dá rozumně dojít/dojet, které není nijak oplocené/chráněné/jinak nedostupné a nachází se u nějakého zajímavého/význačného bodu a **zkus ho napasovat** na zadání.
50. Zkus k vyvěštěnému místu nalehko vyslat nějakého dobrovolníka ;).
51. Něco plácní, třeba se toho někdo chytí.
52. Když nevíš, najež se.
53. Když víš a máš hlad, předstírej, že nevíš, a nejdřív se najež ;).
54. Zkus se projít kolem, zatancujte si, přesuňte se luštit někam jinam...