

A: Tak co, už máme šifru na Kachnu? Uzávěrka byla před několika týdny.
 B: Ne, nemáme. A orgové už se po ní ptají.
 A: Tak to musíme rychle nějakou vymyslet. Jaká že je ideální šifra na Kachnu?
 B: Nějaká, co ji vyluští zhruba 70 až 80 procent týmů a dají jí nejvyšší možné hodnocení.
 A: Nedá se to zajistit nějak matematicky? Prostě že bychom na stanoviště dali šifru, kde z většiny výtisků půjde získat správné řešení a zbytek týmů bude mít smůlu?
 B: To nám orgové asi nedovolí. Myslím, že všechna zadání budou muset být stejná.
 A: No tak tam tu náhodu musíme dostat nějak jinak. Představ si něco jako kostku, na které by při vhodném procentu hodů padlo správné řešení. Hm, co třeba tady tahle věc, když ji vyndám a zkusím hodit. Vidiš? Řekl bych, že tahle barva padne o trochu častěji než v 70 procentech případů.
 B: A to chceš jako každému týmu jednu tuhle věc kupovat nebo vyrábět?
 A: Nic vyrábět ani kupovat nemusíme. Použijeme verzi, která bude stačit jedna pro všechny.
 B: A jak zajistíš, že se k ní týmy dostanou?
 A: Prostě na ni v průběhu hry narazí.
 B: Ale co když ji nenajdou? Víš, že týmy často ani neprojdou všechna stanoviště?
 A: To nebude problém. Řekl bych, že podmínky jsou v tomhle pro všechny stejné.
 B: Jak si vlastně představuješ, že se s tím bude házet?
 A: V podstatě jako s každou jinou kostkou. Vezmeš nějakou podložku - můžeš použít třeba desky nebo karimatku - a kostku na ni co nejnáhodnějším způsobem umístíš. Výsledek hodu se pak odečítá na protilehlém místě kostky, než kterým se dotýká podložky.
 B: A myslíš, že hráčům tyhle informace budou stačit? A co to hodnocení?
 A: Radši bych dal ještě jednu nápovědu schovanou v řetězci. Získáš ji prostřednictvím hodnocení, které šifře dáš.
 B: Chápu! Kdo by té šifře chtěl dát nízké hodnocení, ten to nevyluští a nejspíš pak nebude šifru vůbec bodovat!
 A: Snad se můžeme spolehnout na to, že hráči budou bodovat podle pravdy. Tady je ten řetězec:

XPBQYSWHMPYPČEFVMRŘZTNAÁITHOLVSPŠBTNRDLOKÝXMTJRCĚUKCVHHNWLÍV
 ZPSOÝJERPÁSLRE NZLTBYEAE MKIÚVDWJÉT XKMOCJLŮUPBTDJKTJSYEDOŠNANQZ
 ČXROLOSVVWHETSZĚQHMRDP IZVUWĚPSLKDTSETMLŠHŘSWRPOKSŽWAXCLZPTH
 UDÍANKŠBNWÝSAPĚDCTYTKXHÓQEFJAISDKEŽXPUETSMKŠWOEHŮRPSDSŇUWPM

Později...

B: Hele, myslím, že máme problém. Ta verze kostky, co chceme použít na hře, je nějaká cinknutá. Ted' jsem ji testoval, a pořád dokola mi padá jedno správné řešení. A myslím, že týmům na Kachně to bude padat stejně!
 A: No tak to je průšvih! Ted' musíme doufat, že část týmů tu kostku nenajde!