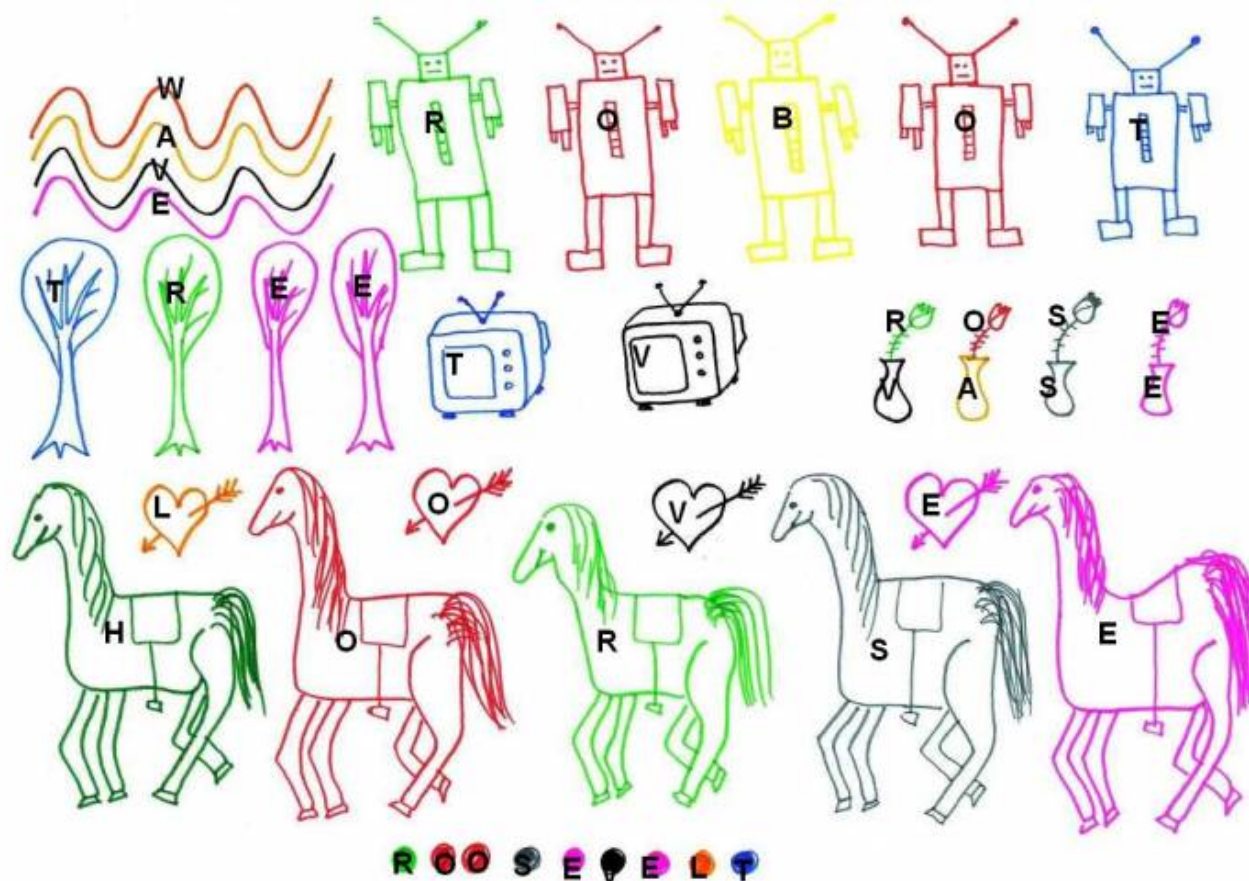


Řešení

11. Barevní koně

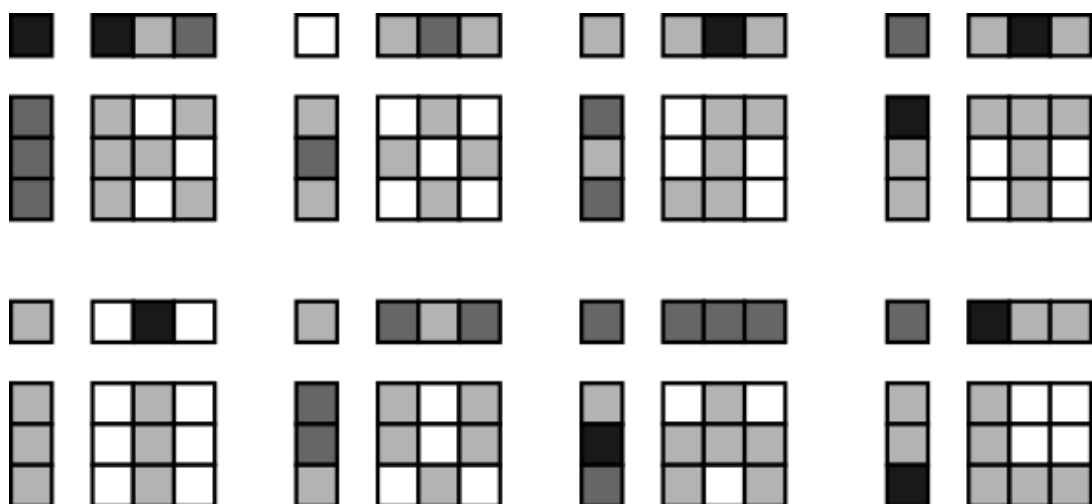
Je třeba pojmenovat si stejné obrázky tak, aby počet písmen jejich jména seděl na počet výskytů obrázku a přitom jedna barva vždy kódovala stejné písmeno. Problém je v tom, že se celá šifra řeší v angličtině.



Z toho dostáváme kód v dolních tečkách: ROOSEVELT

12. Šedé čtverečky

Jde o průměty z tří směrů (zhora, zleva, uhlopříčně), kód je "KOSTIVAL".



13. Barevné čtverečky

Jedná se o pět zúžených státních vlajek vedle sebe:

Rusko

bOLívie

liTva

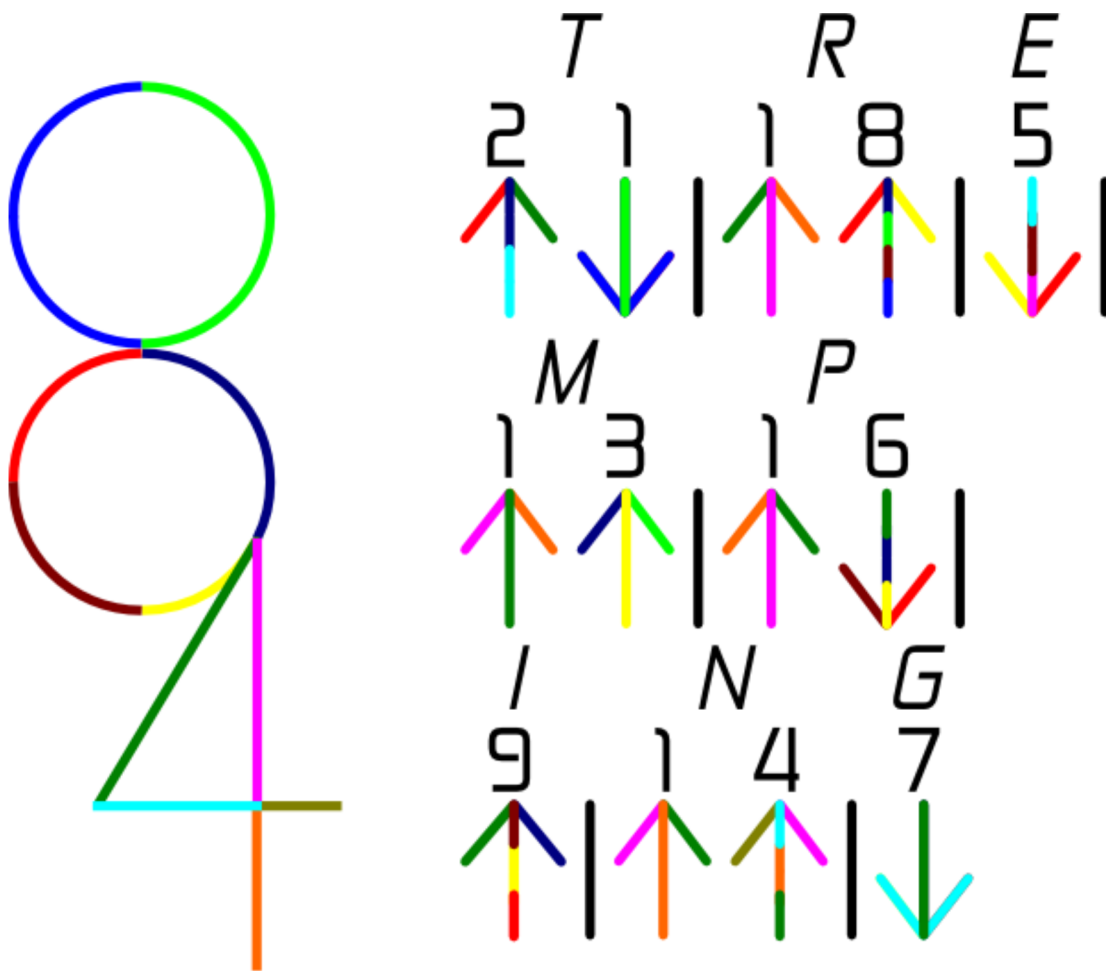
estOnsko

maďaRsko

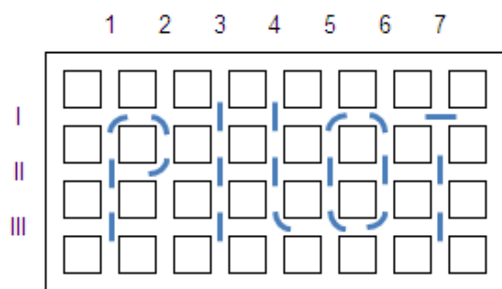
Kód je tedy ROTOR

14. Osmdesát čtyři

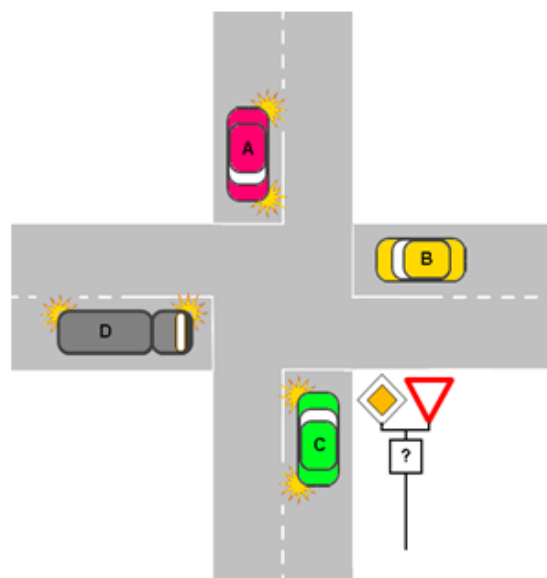
Každá šipka kóduje jednu číslici – vezmeme barvy v šipce se vyskytující a přečteme podčást obrázku vlevo skládající se z těchto barev. Orientace šipky říká, jestli to číst normálně nebo vzhůru nohama. Kód je TREMPING.



21. Křižovatky



I/1 B,C,D,A	II/1 A+C,B,D	III/1 A+C,B,D
I/2 C,D,A,B	II/2 D,A+C,B	III/2 -
I/3 A+C,B,D	II/3 A+C,B,D	III/3 A+C,B,D
I/4 A+C,B,D	II/4 A+C,B,D	III/4 A,B,C,D
I/5 B,C,D,A	II/5 A+C,B,D	III/5 A,B,C,D
I/6 C,D,A,B	II/6 A+C,B,D	III/6 D,A+C,B
I/7 B,D,A+C	II/7 A+C,B,D	III/7 A+C,B,D



Mřížka představuje město s křižovatkami. Východozápadní ulice jsou označeny I, II, III; severojižní 1, 2, ..., 7. V každé křižovatce je třeba vyznačit hlavní silnice tak, aby odpovídaly pořadí průjezdu vozů v modelové situaci. Hlavní silnice graficky znázorňují kód "PILOT".

22. Zpověď

V textu se vyskytuje hodně slov začínajících slabikou "vy". Pokud čteme z každého takového slova slabiku následující, dostáváme: Další heslo je SENILITA.

23. Řádky

Každý řádek je výpisem několikátého písmene z nějaké známé řady. Z řady získaných písmen poté opět vybereme tolikáté písmeno, kolikáté bylo vybíráno z původní řady. Kód je SEKUNDA.

- k u ě **s** i u n t t - **Merkur** Venuše Země Mars **Jupiter** Saturn Uran **Neptun** Pluto
- u **e** v ř t ě e e s e - **nula** jedna dvě tři čtyři pět šest sedm **osm** devět
- ě ý d t **k** t l - pondělí úterý středa čtvrtek pátek **sobota** neděle
- r a u l d d a - červená oranžová žlutá zelená **modrá** indigová fialová
- e n ř u v e e r á í r - leden únor březen duben květen červen červenec srpen září říjen listopad prosinec
- r t **d** m - jaro léto podzim zima
- a b g d e z é t i k l m n k o p r s t y f c p ó - alfa **béta** gamma **delta** **epsílon** zéta éta théta **ióta** kappa lambda **mý ný** **ksí** omíkon **pí** ró **sigma** tau **ypsílon** **fí** **chí** **psí** **ómega**

31. Hrách

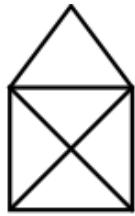
Začneme pojmenováním si jednotlivých obrázků takto:

hrách	nohy	DNA	opona	stěna	ramena	srdce
holub	ryba	točna	hever	střecha	voda	osina
slon	hvězda	porcelán	dřevo	vodovod	les	urna
švábi	svatý	koza	dědina	práce	houby	zvonek
dva kohouti	sůl	tele	flinta	kuna	máslo	dlaň
kamna	vnady	sečna	ledovec	kostel	kompot	zadek
klubovna	zlato	nový vrata	žito	nerv	továrna	zajíc
pivo	počasí	kapodastr	pes	obvaz	děšť	mrkev
smetiště	mládí	cvik	hajzl	kýbl	hlava	pytel

Třetina obrázků je orámovaných červeně. Vždy dva černě orámované obrázky tvoří zavedené úsloví Hrách na stěnu, Nohy na ramena, Srdce na dlani... a mají přesně v půlce mezi sebou červeně orámovaný brázek, jehož jméno obsahuje předložku daného úsloví. Čteme-li z prostředního obrázku písmena před předložkou, dostáváme: Do čeho rozum v čem vrabec. Kód je HRST.

32. Bludiště

Z každého bludiště vybereme několik písmen a ty při čtení po řádcích dají slovo vyjádřené obrázkem (resp. kód). Vybíráme ty pozice, po jejichž obsazení (představte si, že tam spadne velký krychlový kámen) je bludiště rozděleno na dvě části, mezi kterými se nejde vzájemně dostat (pro matematiky: artiklace grafu).



W	T	T	L	F	Y	V
B	R	U	V	Q	D	S
T	N	L	L	Y	O	M
A	X	E	N	M	B	C
I	S	E	Y	J	L	T
Z	U	K	Y	B	U	C
B	B	P	A	H	T	B



B	A	D	J	N	M	E
F	N	I	V	E	L	Q
M	C	U	B	O	Y	H
L	K	S	T	H	O	G
U	M	K	O	P	D	S
Z	P	V	C	A	L	R
A	W	F	N	J	E	V



A	B	D	E	S	P	O
E	N	A	N	F	G	Q
O	C	A	B	M	Y	H
H	E	S	T	A	O	S
P	L	C	O	S	P	R
U	A	K	R	O	N	D
K	E	P	N	A	E	V



P	E	K	M	D	O	E
B	R	D	S	E	Z	S
R	A	R	C	A	A	S
Y	O	R	B	Z	L	E
R	B	A	I	T	E	N
S	F	B	E	L	R	E
B	N	A	Y	Z	D	S