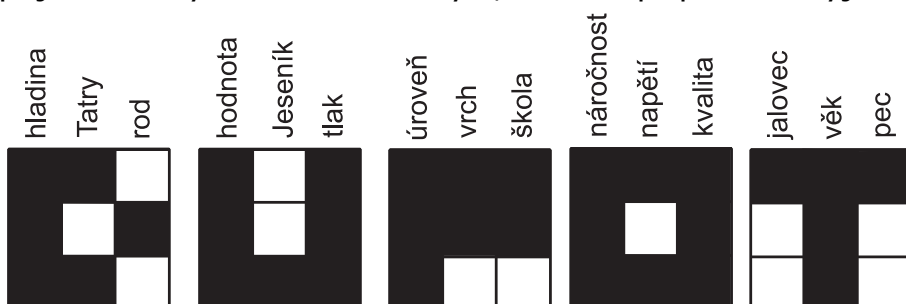


11. Definice

Každý řádek popisuje nějaký název filmu či seriálu, v němž ale chybí jedno písmeno, např. třetí řádek přeložíme jako Obří holubi se vracejí, film se ovšem jmenuje Dobří holubi se vracejí. Tato chybějící písmena vezmeme do tajenky. Vychází: křeček v noční košili, eva trOpí hloupostí, dObří holubi se vracejí, 30 případů maJora zemana, zelEná míle, dívka na koŠtěti, nesmrtelná Teta, pElíšky, obchod na koRze, na samotě u Lesa, dokonalý trIk, hledá se Nemo, teorie velkého třesKu => KOD JE ŠTERLINK

12. Doplnovačka

Každé podstatné jméno v legendě doplnovačky se pojí s některými z přídavných jmen "vysoký", "střední" a "nízký" (např. vysoká škola, střední škola, ale ne nízká škola). Podle toho, se kterými z těchto přídavných jmen lze dané podstatné jméno smysluplně spojit, vybarvíme příslušné spodní, střední nebo horní políčko či jejich kombinaci (pro školu to je střední a horní políčko z trojice). Graficky vyjde tajenka DUPOT. Pozn. vrch existuje místopisně jen Střední a Vysoký, ale i spojení "nízký vrch" dává smysl, v obou případech vyjde P.



13. Obrázky

Obrázky pojmenujeme a všimneme si, že se všechny často objevují v příslovích. Každé přísloví je symbolizováno černým kolečkem, od nějž vedou čáry k objektům, které se v něm vyskytují (např. holuba, vrabce, hrst a střechu spojuje přísloví Lepší vrabec v hrsti, nežli holub na střeše). Takto nalezneme potřebná přísloví, místo otazníků doplníme zajíce, hůl a člověka, od nichž vedou spojnice k heslu. Díky příslovím Mnoho psů, zajícova smrt; Kdo chce psa bít, hůl si najde; Pes je nejlepší přítel člověka získáme finální heslo PES.

14. Text

Z každé věty vybereme ten slovní druh, jehož prvních pět písmen je obsaženo v jejím prvním slově. Z první věty vezmeme slovo HESLO (protože první slovo je "Podstatné" = podstatné jméno), z druhé věty slovo JE (protože "Slovenský" = sloveso). Získáváme text Heslo je obrovské a chlupaté zvíře které žilo dávno před miliony let hurá. Heslem je tedy slovo MAMUT.

21. Kolečka

Na první pohled můžeme přečíst v řetízku koleček text zapsaný Braillovým písmem, který říká "HLEDEJ KOLA ROTACE". Je tedy potřeba kolečky nějak točit. Dále si všimneme, že všechna kola jsou ozubená a tedy, točí-li se jedno, budou se točit všechna. Koleček je celkem šest velikostí, nejmenší je v poloměru šestkrát menší než největší, další jsou pětkrát, čtyřikrát, třikrát a dvakrát menší než největší kolečko. Tyto poměry platí i pro jejich obvody, jak jednoduše spočítáme. Tedy, otočí-li se největší kolo o jednu pozici, ostatní se otočí o dvě, tři, čtyři, pět, šest pozic. Existuje právě jedno natočení prvního kola (a tedy všech dalších), kdy celá soustava dává smysluplný text, a sice SDILIM KOD ANOTACE. Kódem je tedy slovo ANOTACE.

Pozn. Toto správné otočení lze najít a provést několika způsoby: uvědomit si, že některé polohy nedávají platné písmeno v Braillovi / odhadnout, že žádné kolo se neotočí víckrát než jednou a tedy všechna největší kola se pohnou právě o jednu pozici (druhá největší kola o dvě atd.). Při realizaci je potřeba dát pozor na to, že každé liché kolo se točí jedním směrem a každé sudé opačným.

22. Tvary

V šifře si lze všimnout jistých pravidelností. Každý obrazec má poměr stran 3:1 a je složen z pěti "vrstev" (což je dobře vidět u pěti čtverců v sobě v pravém sloupci). Jedná se o pohled shora na tiskací písmena ve zjednodušeném fontu. Nejlépe si to lze představit jako vrstevnice písmen, která se směrem nahoru zužují. Pět čtverců v sobě je tedy měkké I, Čtyři čtverce v sobě umístěné v levé části velkého obdélníka pak znázorňují pohled shora na písmeno L. Vychází Zadej heslo tymián, kód je tedy TYMIAN.

23. Slohová práce

Každý z řádků slohovky je tvořen dvěma částmi (před čárkou a za čárkou). Každá taková část (většinou věta) pak metaforicky opisuje jedno slovo a to tak, že dvě slova ukrytá v jednom řádku se vždy liší pouze předponou ZA/ZÁ. Slovo z první části řádku předponu má, slovo z druhé části nikoliv. Například stát se účastníkem rychlostní soutěže (ZÁVODNÍK), jíž se zúčastní i mokrá pohádková bytost (VODNÍK). Poslední řádek pak říká, jak z odhalených slov získat písmena. Do tajenky vezmeme vždy čtvrté písmeno ze slova s předponou ("za čtyři"), které je stejné jako druhé písmeno ze slova bez předpony ("nebo dva"). Vyjde heslo TROJKOLKA.

Všechny dvojice: zachovat/chovat, zasedačka/sedačka, zaostřit/ostřit, základka/kladka, záhon/hon, zastávka/stávka, zákrok/krok, závodník/vodník, zaujetí/ujetí, záskok/skok, zápočet/počet, záclona/clona, zasklít/sklít, zákaz/kaz.

31. 100 000 000 000

Některé skupiny písmen už na první pohled vypadají, jako by v nich stačilo změnit pár písmen a vznikla by z nich smysluplná slova (idpreknace, pomprsenga). Navíc, v každém slově lze nalézt písmena právě jedné z předpon soustavy SI (piko, nano, mili, kilo, mega atd.), a to ve správném pořadí. Pokud si v každém slově tato písmena označíme a nahradíme je písmeny z jiné předpony, získáme validní české slovo (například ve slově pomprsenga změníme písmena m, e, g, a na d, e, k, a = podprsenska). Každé slovo nám teď definuje změnu z jedné předpony (původní) na jinou (tu, které dá smysluplné slovo), tedy jinými slovy počet nul, které musíme přidat nebo ubrat. Změna z mega na deka definuje odebrání pěti nul (1 000 000 -> 10). Tyto operace postupně aplikujeme na název šifry (100 000 000 000) a vždy si poznačíme, kolik nul aktuální číslo má. Tajenka začíná písmenem K, protože název šifry má 11 nul a K je jedenácté v abecedě. Pokračuje O (+4), D (-11) atd., vychází KOD JE TISICINA TARISMU, tisícina má předponu MILI, kód je tedy MILITARISMUS.

Všechna správná slova: kormidlo (+4), dřevokaz (-11), chemikálie (+6), podprsenska (-5), omega (+15), piškot (-11), deklarace (+10), deficit (-10), onanovat (-6), cisterna (+6), impregnace (+5), plivátko (-13), dcerka (+19), šatstvo (-19), demokracie (+17), periskop (-9), modelka (+10), škrtidlo (-6), gigant (+8).

32. Tečky a slova

Všechna slova z šifry se nějak pojí k nějakému ze vzorů český podstatných jmen (pán, hrad, muž, stroj, předseda, soudce / žena, růže, píseň, kost / město, moře, kuře, stavení). Stejně tak můžeme vzory svázat s tečkami nahoře. Použijeme standardní pořadí, v prvním řádku budou tečky označovat mužské vzory, v druhém ženské a ve třetím střední. Předsedu a soudce vynecháme, jednak se málo používají a jednak jsou v šifře vyznačení šedě.

Při dalším zkoumání je třeba přijít na to, že každé slovo se nepojí jen s jedním, ale dokonce se dvěma vzory (pravda, občas jsou vztahy trochu kostrbaté). Každé slovo či slovní spojení tedy určuje úsečku mezi dvěma tečkami, např. trebuchet spojuje HRAD a STROJ, Poseidon spojí PÁNa a MOŘE. Každý řádek takto graficky vykreslí písmeno. Vyjde ZADEJ KOD KURE + STAVENI, heslem je tedy slovo KURNIK.

První řádek je Z = orloj (stroj + město), radnice (stavení + město) a trebuchet (stroj+hrad), další A = dvořan (muž +hrad), Šternberk (město + hrad), krasavice (žena + kost) a zedník (muž + stavení), další D = Benátky (město + moře), král (pán + hrad), Kost (hrad + kost), sépie (kost + moře) a starosta (pán + město) atd.

41. Hory

Čtyři panoramata jsou čtyřmi pohledy, ze čtyř světových stran, na jedno pohoří, které se rozkládá na mřížce 8 x 8. V každém pohledu je několik horizontů. Vždy je vidět nejvyšší hora s vlaječkou, podle níž lze odvodit, z jakých směrů jsou jednotlivé pohledy zaznamenány a jakého rozměru celkové pohoří je. Dále si všimneme osmi skupin písmen pod každým pohledem. První skupina je vždy jednopísmenná (X), v dalších je již písmen více. Ve druhých skupinách se ještě písmena ve všech pohledech často opakují, pro další skupiny už to platí méně.

Správné řešení spočívá v přiřazení písmen vrcholům (a zlomům) a nakreslení pohledu seshora, čímž vznikne souvislý text v mřížce 8 x 8. Písmena vrcholům přiřazujeme podle výšky a zleva doprava. Hora s vlaječkou má tedy písmeno X, hory o "jeden centimeter" nižší pak písmena OIJT. Pozn. písmena přiřadíme i "údolím", "zlomům" i "krajům horizontů", prostě všem bodům, které se nachází na průsečících centimetrové mřížky.

Text pak říká: Je zajímavé že v tomto textu hesl_ je _ckoli ho asi na p_vni po_led _elze videt. Pět písmen (vrcholů) však nelze vidět ze žádné světové strany, jdou ale z kontextu jednoznačně domyslet, jsou to písmena OARHN. S těmito asi máme podle mezitajenky pracovat. Ačkoli tato písmena na panoramatech přímo nevidíme, dokážeme určit, jak vysoký je bod, na němž se nachází (např. na horním pravém obrázku je pátý vrchol druhého horizontu skryt za horizontem prvním, je ale jasné, že má výšku 2). Když tato "chybějící" písmena seřadíme podle výšky, získáme slovo RAHNO, což je správné heslo.

51. Česky

Font a barva připomínají Facebook. Navíc právě písmena A, B, C, E, F, K a O jsou o tři body větší než zbytek písmen. Je třeba získat něco, co spojuje Facebook a některé státy světa. Protože v pravidlech se píše, že není potřeba mít na Facebooku účet, stačí se podívat na úvodní stránku této sociální sítě. Pokud nemáme jazyk nastavený na English (US), ale třeba češtinu, jak radí název šifry, nalezneme tam obrázek sociální sítě, několik propojených siluet na mapě světa. Každou siluetu můžeme přiřadit ke státu ze zadání (kde se zhruba na mapě světa nachází). Nyní postupně bereme dvojice států a hledáme mezi nimi nejkratší cestu v této síti. Ta má vždy délku 0, 1, 2 nebo 3, respektive navštívíme během ní 1, 2, 3 nebo 4 státy. Tady by už zkušené týmy mohla napadnout morseovka. Posledním krokem je poznatek, že siluety jsou dvou druhů - mužské a ženské. Přiřadíme ženám čárku a mužům tečku a přečteme řešení v morseově abecedě - KOD ZNI KYTICE.