

11

V šifře se nachází 26 různých pojmů, přičemž každý má v sobě jiné velké písmeno. Celkem tedy máme 26 velkých písmen = celou abecedu. Zároveň si můžeme všimnout, že pojmy tvoří dvojice. Jde vždy o stejnou postavu, ale dvě její různé podoby, mezi nimiž se proměňuje (Filippa eilhart – sOva, Zeus – bílý býK, oliver Queen – green arroW, dr. Jekyll – mr. Hyde, Rumburak – hAvran, horUs – Sokol, bruCe wayne – baTman, Drákula – Netopýr, odEtta – Labuť, Beorn – Medvěd, peter pettiGrew – krYsa, Villentretenmerth – borch tří kavky, féniX – Popel). Použity jsou různé fantastické světy, od mytologie, přes balet až po superhrdiny.

Proměníme tedy velká písmena dle těchto dvojic a přečteme. Medvěd se promění v Beorna a první písmeno je B. hAvran bude Rumburak, druhé písmeno tajenky je R. Vyjde BRAVO MATE VYSOKE IQ ZPRACOVALI JSTE TEXT A HESLO JE **WINDSURFING**.

12

Číslo mají oči, tedy koukají, zírají a čumí. Jednička kouká jako Bacil do lékárny, dvojka čumí jako pUk, trojka hledí jako teLe na nový vrata, jednička čumí jako Husa do flašky, čtyřka kouká jako súvA z nudlí a trojka zírá jako péRo z gauče. Z těchto slov bereme tolikáté písmeno, jaké číslo je znázorněno na obrázku. Vychází BULHAR. Ten ale ještě kouká na osmipísmenné heslo. Pokud neznáte, můžete dohledat, že se dá koukat jako Bulhar do mlátičky. Heslo je **MLÁTIČKA**.

13

Hledáme slangové výrazy pro peníze, které sedí do množin daných třemi prvky na daném řádku:

Cáry, prachovky a utěrky za 1 Hadr.
Smajlíci, šprýmaři a vytlemenci za 3 chEchtáky.
Štípačky, pily a kalače na 1 Sekeru.
Unce, tuny a metráky za 3 kiLa.
Dýně, tykve a kiwana za 4 melOuny.

Krůty, husičky a slípky za 4 kačKy.
Mísy, misky a ešusy za 2 tAlíře.
Kubíky, galony a pinty za 4 litRy.
Plata, prkýnka a podnosy za 2 tÁcy.
Dvojky, trojky a čtyřky za 3 pěTky.

HESLO **KARÁT**

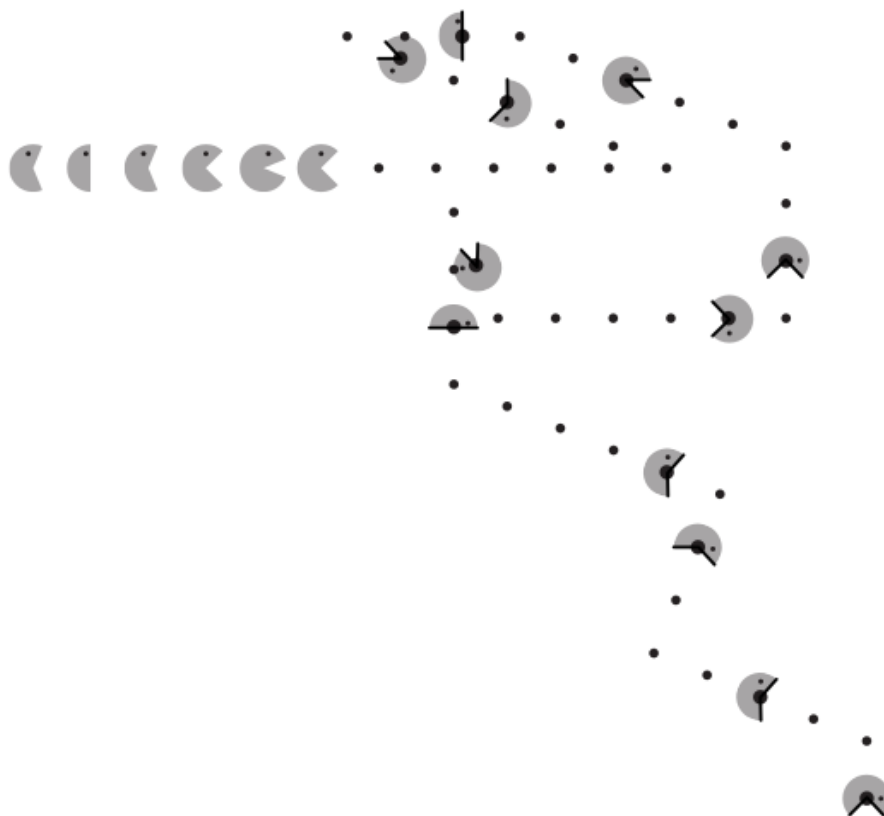
14

Housenky chtějí za čerstvým zeleným listem, avšak jsou do sebe tak zamotané, že může odejít pouze jediná – horní hnědá housenka, která má celkem 3 články a tak symbolizuje písmeno C (třetí v abecedě). Tím uvolní cestu světle oranžové housence délky 15, tedy písmenu O. Odchodem světle oranžové se na svobodu dostává levá růžová housenka délky 26, tedy písmeno Z. Takto rozmotáme klubko housenek a čteme písmena dle jejich délky v pořadí jejich odchodu. Vyjde CO Z NICH ASI VZNIKNE. Finální otázka se tedy ptá, co vznikne z housenek.

Systém uznával hesla **MOTÝL, MŮRA i KUKLA**.

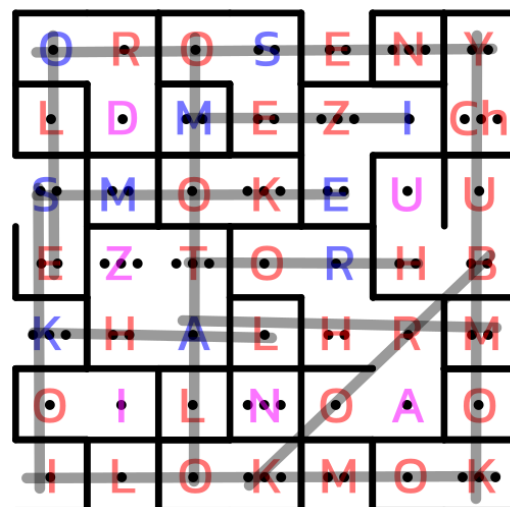
21

Pacman jede po trase z teček a postupně mění úhel otevření své pusy (otevívá a zavírá, jednotlivé fáze jsou 180° , 135° , 90° , 45° , 90° , 135° , 180° a zas a znova). Toto definují šedé (minulé) stavy vlevo. U velkých teček čteme písmena semaforové abecedy podle toho, jak je na tomto místě pusa rozevřená. Vychází KOD ZNI **TRESEN**.



22

Čtverečky, které mají pouze černé nebo bílé ohraničení, lze přečíst jako znaky polského kříže. Vyjde mezitajenka OSMISMERKA (na obrázku modře). Vpravo v šifře jsou slova, která bychom měli vyškrtat, ale v tabulce zatím jiná písmena krom mezitajenky nejsou. Cílem je zkonstruovat ohraničení v tabulce tak, aby v ní slova z legendy vznikla. K tomu nám pomohou počty teček a skutečnost, že ohraničení pro vedlejší buňky je vždy společné (tak jako pro dvojice písmen SM a ER v mezitajence). Vyškrtáme všechna slova a ve zbylých políčkách čteme kód **DUZINA** (na obrázku růžově).



23

Obrázky znázorňují názvy českých kapel. Když se nám je podaří pojmenovat, je třeba je přiřadit řetězcům písmen a čísel dole (je jich stejně jako obrázků). Pomohou nám délky názvů kapel, z nichž vybíráme písmena. Vychází:

vyPsaná fixa
visací zámEk
supporT lesbians

cHinaski

jaR

mOnkey business
Slza
Mig 21

wohnouT
sto zvíŘat
tři sestry

Přečteme mezitajenku (5HR83). Je celá v závorce, podobně jako byly závorky u názvů kapel z obrázků. Ze vzorků lze dovodit, že první číslo je počet členů, série písmen označuje počáteční písmena hraného žánru a poslední dvojčíslí značí rok založení. Hledáme tedy kapelu s pěti členy hrající Hard Rock založenou v roce 1983. Heslo je **KABÁT**.

31

Pětice lidí debatuje nad písmeny, o nichž má každý jen kusé informace. M ví, kolik teček a čárek má dané písmeno v morseovce. B ví, kolik teček má dané písmeno v Braillově písmu v levém a kolik v pravém sloupci. K ví, ve kterém řádku klávesnice dané písmeno je. D ví, kolik jedniček má toto písmeno ve dvojkové soustavě. V ví, jaké barvy má vlajka daného písmena ve vlajkové abecedě. Toto lze odvodit z počátečních písmen hovořících a jejich proklamací v druhé části šifry. Šifra předpokládá (podobně jako obdobné logické hádanky), že jsou všichni „chytří“ a toto o sobě vzájemně ví.

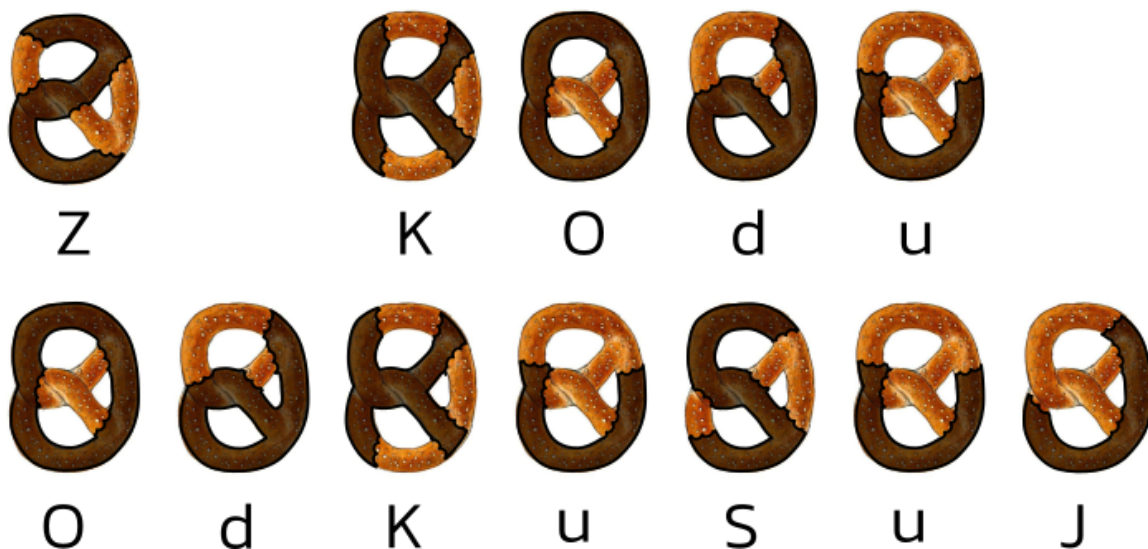
Je tedy potřeba najít nějaký rozumný způsob, jak hledat správná písmena podle toho, kdo ví, kdo neví a jak to ovlivní možnosti těch dalších.

Např. desáté písmeno M hned ví, může to být tedy pouze **E, I, S, H, T, M** či **O**. Jiné kombinace počtů teček a čárek nejsou v morseovce unikátní. K pořad neví, nemůže to tedy být **M** (je samo v posledním řádku klávesnice, K by po prvním výroku M hned věděl). V ví **teprve** teď, tedy vyloučení **M** mu pomohlo. Desáté písmeno je tedy **S**, protože s **M** má stejné barvy na vlajce (a jiné písmeno z množiny **E, I, H, T, O** tyto barvy už nemá).

Podobně postupujeme u ostatních písmen, čím delší rozhovor, tím těžší je nalézt správné písmeno. Vyjde DCERA MOJI SESTRY JE KOD, řešením je slovo **NETEŘ**.

32

Několik skupin vlnovek je popsanych písmeny. Podle nich lze popsat i druhý řádek skupin vlnovek, je tam skryto slovo ODKUSUJ (S a J domýšlíme). Mezitajenka „z kódu odkusuj“ hintuje to, že každá vlnovka je ve skutečnosti otisk zubů. Hledáme tedy nějaký kód, z něhož lze odkousnutím získat daná písmena. Když si tvar písmen zhruba dokreslíme mezi odkusy, musí nás napadnout, že v místech odkusů ještě vedly nějaké části původního objektu. Takto můžeme rekonstruovat původní tvar, z něhož se odkusuje. Správný kód je **PRECLÍK**.



Šest kruhů symbolizuje cyklické děje, které trvají určitou dobu a mají pojmenovatelné fáze. Názvy těchto fází zkusíme vepsat do políček (někdy nejsou zcela unifikované, ale pomohou počty políček a obrázky).

Cyklus motoru: SÁNÍ, STLAČENÍ, VÝBUCH, VÝFUK

Cyklus měsíce: NOV, DORŮSTÁNÍ, ÚPLNĚK, COUVÁNÍ

Srdeční cyklus: SYSTOLA, DIASTOLA

Roční období: JARO, LÉTO, PODZIM, ZIMA

Ženský cyklus: MENSTRUACE, FOLIKULÁRNÍ (fáze), OVULACE, LUTEÁLNÍ (fáze)

Životní cyklus cikád sedmnáctiletých: VAJÍČKO, NYMFA, DOSPĚLEC

U černých šipek vznikne nápis KOD ZNI. Co ale dál? Chtělo by to kruhy nějak pootočit a místo KOD ZNI by šipky ukázaly na heslo. Zatím nevíme, jak kruhy otáčet, tak se zaměříme na čísla. Všimneme si, že na políčka se stejnými čísly padne vždy stejné písmeno:

0 - R, 324 - D, 12 - H, 57 - M, 6,32 - S

Proč R, D, H, M a S? Jsou to počáteční písmena časových úseků: Roky, Dny, Hodiny, Minuty a Sekundy. Do toho nyní zapadne i pozorování, že každý z 6 cyklů má přesně danou dobu trvání. Pro vyřešení je tedy potřeba otočit všechny kruhy o 0 roků, 324 dní, 12 hodin, 57 minut a 6,32 sekundy a podívat se, kam bude ukazovat černá šipka.

Provedení si lze ulehčit chytrými úvahami, např. že u motoru a srdce nás budou zajímat pouze sekundy, neboť za minuty, hodiny, dny a roky se vždy vrátí do počáteční polohy.

MOTOR = 23 políček, 50 otáček za sekundu, jedna otáčka za 0,02 sekundy. Za 6,32 sekund se tedy otočí do počáteční polohy > K

(pozn. ve skutečnosti na celý cyklus potřebuje motor 2 otáčky, takže jedno otočení kola bude trvat 0,04 sekundy, výsledek je však stejný)

MĚSÍC = 25 políček, jedna otáčka za 29,5 dní, tedy jedno políčko se posune za 1,18 dne. Za 324,54 dní se tedy otočí o 275 políček > O

SRDCE = 15 políček, 50 otáček za minutu, tedy jedna za 1,2 sekundy. Jedno políčko se posune za 0,08 sekundy. Za 6,32 sekundy se otočí o 79 políček > T

ROK = 18 políček, 1 otáčka za rok, tedy jedno políčko se posune za cca 20,3 dní. Za 324,54 dní se otočí o 16 políček > O

ŽENA = 36 políček, jedna otáčka trvá 28 dní (udávaná průměrná hodnota). Jedno políčko se posune za 0,7 dní. Za 324,54 dní se otočí o 417 políček > U

CIKÁDA = 20 políček, jedna celá otáčka trvá 17 let. Jedno políčko se posune za 0,85 roku, což je něco přes 300 dní, tedy posouváme právě o toto jedno políčko > Č

Heslo **KOTOUČ**.

Jako první poznáme dle obrázků nekonečnou píseň „Pes jitřničku sežral“ a do rámečků doplníme slova jejího textu. V druhém kroku si všimneme, že každá za dvou slok má 26 slabik a tedy že dvojice slabik nad sebou v druhé části šifry lze přeložit na písmena. Vyjde mezitajenka: ROZSYNCHRONIZUJ RYTMUS A TEXT ODEBRANIM NOT FGQW PAK BROUKEJ SLOVA DOLE.

To interpretujeme tak, že vyhodíme noty na pozicích F (6.), G (7.), Q (17.) a W (23.), čímž jich bude jen 22 (černá, bílá, černá, bílá, černá, černá, bílá, černá, bílá, černá, bílá, černá, bílá, černá, černá, černá, bílá, černá, bílá, bílá, černá, bílá). Slova v rámečcích ale bude pořad stejně, a to konkrétně 26 (!). Pod nekonečnou opakující se sekvenci not si tedy napíšeme opakující se text (každou slabiku k jedné notě) a hledáme, na jaké noty „dopadne“ poprvé původní slovo D (tedy „docela“). Podle barev not prvního výskytu slova „docela“ pak přečteme morseovkový znak.

První D - **docela** - černá bílá černá - R

první G - **ho** - černá - E

osmé L - **paličkou** - černá, černá, černá - S

atd.

Vychází RESENI ŠIFRY **BACKFLIP**.