

Řešení sad 1 a 2

101. Ať žije císař

Spojnice mezi body obsahují 26 písmen abecedy. Šipky tvoří dráhu, která podle určitých tajných pravidel prochází od počátečního bodu ke koncovému. Černé šipky znamenají pouze průchod, bílé šipky znamenají, že písmeno je čteno. Tajná pravidla jsou: z výchozího bodu vede vždy bílá (tj. čtená) šipka, do koncového bodu také. Nejprve používáme tu šipku, která je "výš" (u horizontálních šipek zřejmě, u šikmých zleva doprava vždy používáme nejprve šipky více vpravo, u šipek zprava doleva více vlevo), žádná šipka nemůže být použita dvakrát. Ani tato pravidla by nemusela být pro čtení vždy jednoznačná (samotný průchod může mít více řešení), nicméně pod každým obrázkem je ještě 8 čísel – v ekvivalentní grafické úpravě k bílým šípkám. Tato čísla jsou datem úmrtí některého "císaře". CAESAR, OTAVELIKY, ZIKMUND. Cílem tedy je zjistit, jakého císaře kóduje poslední obrázek. Ten je sestaven tak, aby jeho průchod při použití tajných pravidel byl jednoznačný. Obrázek kóduje REIGEN - tj. musíme najít konkrétní datum úmrtí tohoto japonského císaře. Kód je "24091732".



102. Lidový soud

Hudební šifra. Každá věta (resp. souvětí) ze "soudního procesu" metaforicky opisuje název nějaké lidové písně. Zároveň lze k písni jednoznačně přiřadit nějaké číslo (v každé větě se objevuje některá z postav, postavy mají v úvodním seznamu čísla přiřazena). Máme tedy píseň a číslo. V úvodním textu jsou hinty - slova zazpívat, zkomponovat. Nebudeme tedy vybírat písmenka z textu, názvu apod. (to nikam nevede), ale pracujeme s tím, co je pro písničky typické - s melodií, s notami, tedy s hudebním komponováním. Písničky si představíme všechny v libovolné stejné tónině a bereme z nich příslušnou notu. Noty nám vyskládají písničku novou - melodie Já jsem z Kutné hory. Heslo je tedy "KOUDELNIK". V následující tabulce udáváme hodnoty tónů v písni až po to písmeno, které bereme.

1. C (Ovčáci), obžalovaný(1)
2. E, E, D (Maličká su, husy pasu), svědek (3)
3. C, E (Běží liška k Táboru), svědkyně (2)
4. G (Skákal pes přes oves), obžalovaný (1)
5. C2, G (Pásli ovce valaši), svědkyně (2)
6. G, F, E, F, G, F (Čerešničky, čerešničky, čerešně), poškozený (6)
7. G, G, E (Jedna dvě, Honza jde), svědek (3)
8. C2, C2, H, G (Já mám koně, vraný koně), soudce (4)

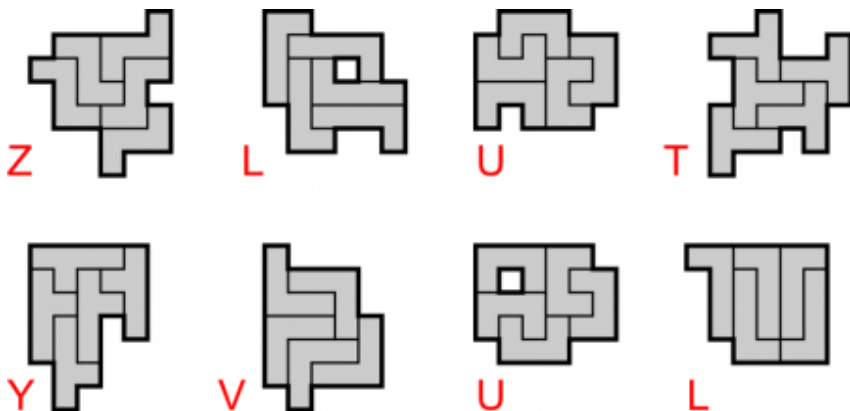
9. G (Prší, prší, jen se leje), obžalovaný (1)
10. G, A, G, G, E, G, F (Holka modrooká), vyšetřující (7)
11. E (Travička zelená), obžalovaný (1)
12. G, E, E, E, G, E (Pec nám spadla), poškozený (6)
13. G, G, E, E, D (To je zlaté posvícení), komplic(5)
14. C, C, D (Narodil se Kristus pán), svědek (3)
15. C (Kočka leze dírou, pes oknem), obžalovaný (1)

(Alternativní řešení pro informatiky bez hudebního sluchu: inženýrsky odhadneme, v čem by mohlo vězet řešení. Vygooglíme seznam lidových písniček (např. www.zpevnik.org/seznam.htm [http://www.zpevnik.org/seznam.htm]), zmáčkneme CTRL-F a hledáme výskyty slova "syn".)

103. Pětkrát pentomino

Užitečná pozorování:

- Zjistit si, co je to pentomino a že pentomina mají standardní označení pomocí písmen, která připomínají (oboje lze velmi snadno vyhledat).
- Zakreslit si do obrazců mřížku a spočítat si, že každý útvar má 25 políček (=5×5).
- Všimnout si, že úloha se jmenuje "pětkrát pentomino" a nikoliv "pět pentomin".



Kód je "ZLUTYVUL".

104. Čtyři

Každá barevná čára se přesunuje na jinou stranu (SVJZ). První řádek šifry je šifra samotná, druhý řádek je vlastně klíč. Stačí tedy přijít podle druhého řádku na to, kam která barva "putuje", a přeskládat podle stejného pravidla horní řádek. Kód je "POPEL".



105. Lego

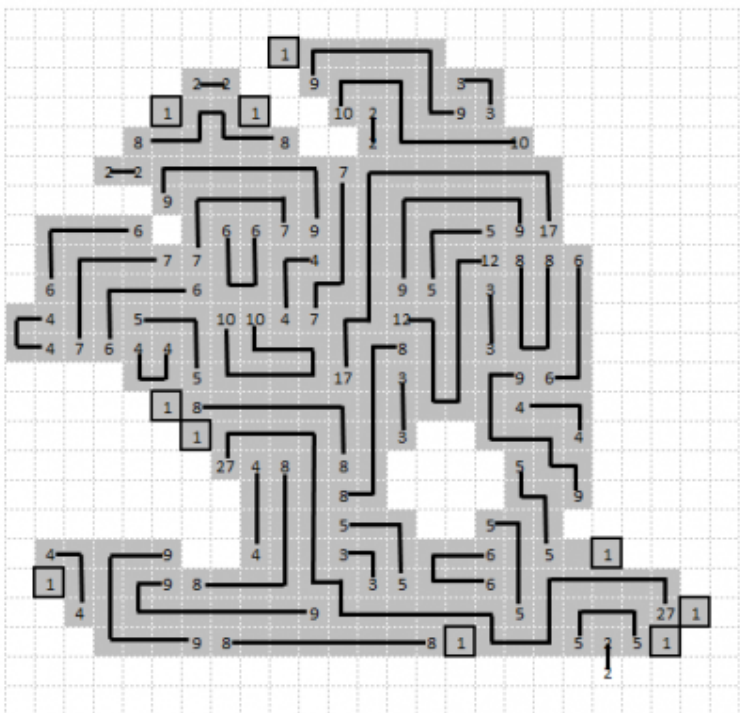
Řešení: postavit (virtálně) stavbu tak, jak znázorňuje video a pak přečíst vytvořená písmena na bocích, viz video.


<http://www.youtube.com/watch?v=zoHIWIY-CNE> [<http://www.youtube.com/watch?v=zoHIWIY-CNE>]

Kód je "HRAD".

106. Zakódované logo

Řešení logické úlohy:



V obrázku poznáváme logo , kód je tedy "SKODA".

201. Vodafone

Jak jste jistě poznali, jde o obrázky z těchto filmů (a jeden je potřeba doplnit):

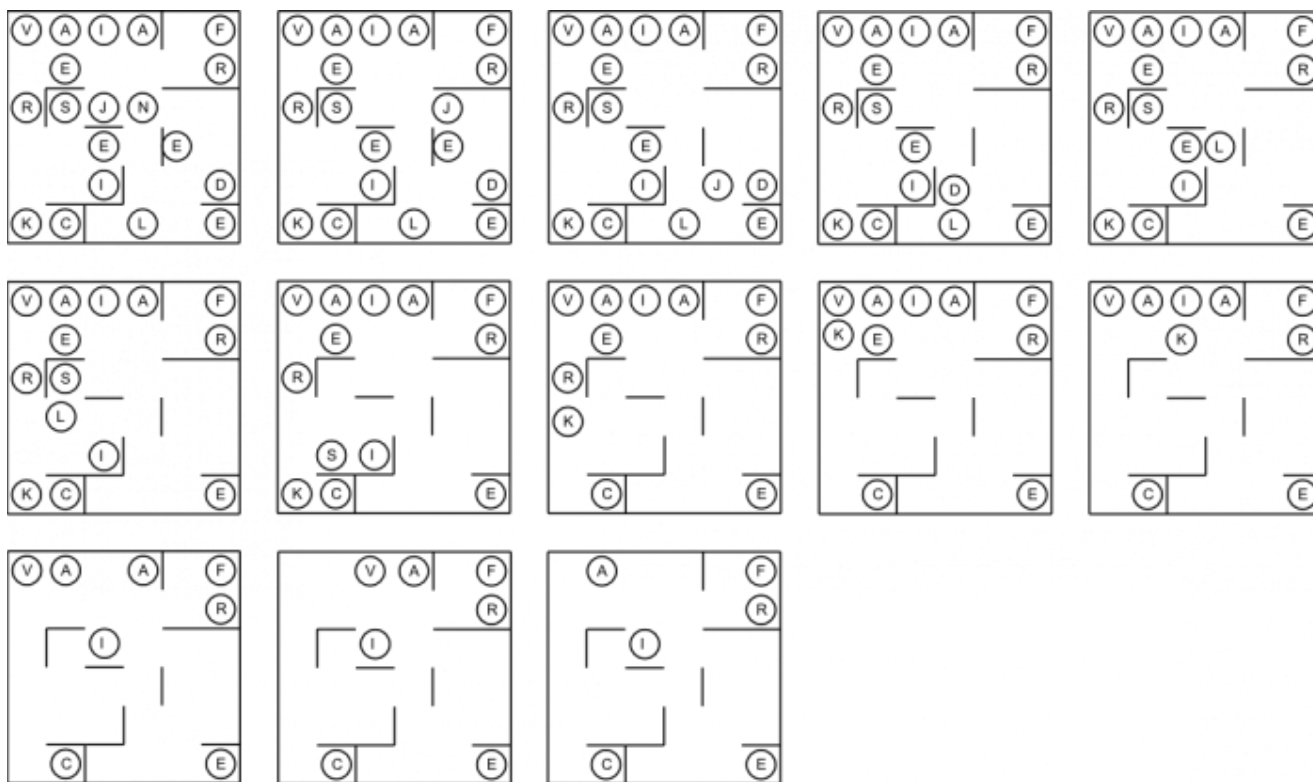
- Řidič slečny Daisy
- Tanec s vlky
- Mlčení jehňátek
- Nesmiřitelní
- Schindlerův seznam

Tyto filmy mají společnou jednu věc - postupně obdržely Oscara za nejlepší film v letech 1989 - 1993. Řešením je tedy film, který Oscara obdržel v roce 1994, kódem je tedy "FORRESTGUMP".

202. Písmena v mřížce

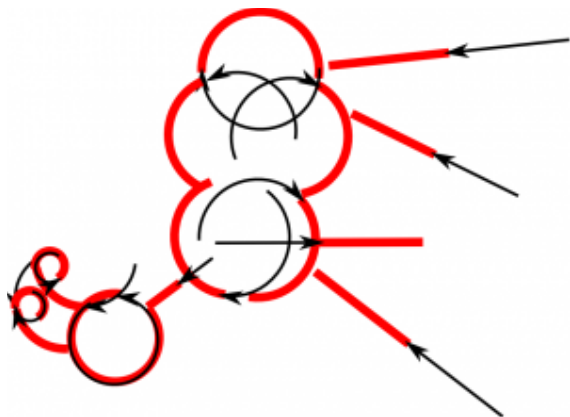
Na první pohled to vypadá na transpozici - přečíst písmena ve správném pořadí. Stínování naznačuje, že máme uvažovat nejen v rovině, ale i v prostoru. Řešení: přeskakujeme a vyhazujeme kameny (např. jako u dámy), čteme vyhozené kameny, resp. zbylá písmena po řádcích, když už vyhazovat nejde (viz obrázek). Pokud používáme pravidlo "vícenásobný přeskok má prioritu", pak je pořadí vyhazování jednoznačné.

Dostáváme text "nejdelsi reka v africe", takže kód je "NIL".



203. Pětipísmenný

Stačí "protáhnout pohyb" naznačený každou šipkou, protahujeme o tolik, jaká je délka šipky. Kód je "BERAN".



204. Asociace a pak třetí

koHout, šnEk, peS, veLbloud, krOcan, zaJíc, osEl, haD, goRila, kIOkan, koMár, orEl, meDvěd, krÁlík, stRaka
Kód je "DROMEDAR".

205. Včelka Mája

Po chvíli zírání do obrázku lze objevit poněkud zamaskovaný, zrcadlově překlopený text. Kód je "CHOLERA".

