

Řešení sad 3 a 4

301. Z deníku prof. Absolona

Text je sice zdánlivě stylizován jako speleologické zápisky (všechny jmenované postavy skutečně existovaly), jedná se však o metaforický popis trávicí soustavy - od dutiny ústní až po konečník. Pojmenujeme-li správně jednotlivé prostory (žaludek, tenké střevo apod.) stačí vybrat podle čísel příslušná písmenka z názvu orgánů a seřadit je podle abecedy v popiscích "fiktivních" obrázků. Kód je "ANEKDOTA".

Podrobné dekódování:

naše cesta do temnot propasti (obr. B5) mohla pokračovat = JÍCEN

jsme se spustili do nádherného dómu (obr. A2, E5, H2), s mnohou excentrickou výzdobou na stěnách = ŽALUDEK

cesta dále pokračovala v obtížných meandrech (obr. D4) s mnoha malými plazivkami po stranách = TENKÉ STŘEVO

jen bezvýznamnou, brzy končící odbočkou (obr. C3), snad reliktem starších vývojových stádií jeskyně = SLEPÉ STŘEVO

Pokračovali jsme tedy hlavní chodbou (obr. G1) nejprve vzhůru, pak rovně a znovu dolů = TLUSTÉ STŘEVO

nezřetelný jas denního slunce zlehka osvětloval malý dóm (obr. F2) ležící v samotných koncových partiích jeskyně = KONEČNÍK

302. SudSub

Klíčové pozorování: šifra má 81 znaků. Princip šifry, jak je ostatně "jasně patmé" z názvu, je "Sudoku substituce". Nejdříve ignorujeme písmena, přepíšeme si zadání do mřížky 9×9, dostaneme platné zadání Sudoku, to vyřešíme (je velmi jednoduché), řešení Sudoku si zapíšeme opět jako jeden řádek, dáme pod původní zadání a čísla použijeme pro substituci (posun).

```
17...4..9.6.2..4....5.....6.48.92.3.2.38.79.4.1.54.82.8.....1....4..1...5..4...63
```

```
17. | . . 4 | . . 9
```

```
. 6. | 2. . | 4. .
```

```
. . 5 | . . . | . . 6
```

```
-----+-----
```

```
. 48 | . 92 | . 3.
```

```
2. 3 | 8. 7 | 9. 4
```

```
. 1. | 54. | 82.
```

```
-----+-----
```

```
8. . | . . . | 1. .
```

```
. . 4 | . . 1 | . . .
```

```
5. . | 4. . | . 63
```

```
-----+-----
```

```
172 | 684 | 359
```

```
369 | 275 | 481
```

```
485 | 319 | 276
```

```
-----+-----
```

```
748 | 192 | 635
```

```
253 | 867 | 914
```

```
916 | 543 | 827
```

```
-----+-----
```

```
837 | 956 | 142
```

624|731|598
591|428|763

172684359369275481485319276748192635253867914916543827837956142624731598591428763
17IIV4GZ9L6E2WV4LQWC5LCACH6G48C92U302M38U79J4F1X54G82X8LGUVN1NYEM4WG1ZFF5UZ4RJT63

K O D J E O N D A T R A K O D J E O N D A T R A

Kód je "ONDATRA".

303. Jak se to rýmuje

Šifra založená na zvukové asociaci (asociace daná rýmem) a trochu i zvukové skrývačce. Nejde o to, co v šifře je, ale s čím dalším se to ještě rýmuje a u některých částí věru není už co vybírat:

Bleška, keška, pleška, běžka = VĚŽKA

Grůň, tůň, slůň(e) = KŮŇ

Herec, bérec, smělec = STŘELEC

Grál, sál, šál, vál = KRÁL

Jáma, fáma, máma = DÁMA

Prvních pět slok tedy zvukově konotuje šachové figurky. Jeden ze členů kapely dokonce zpívá názvy figurek otevřeně (u střelce je to docela slyšet). Sloky zároveň udávají pozice figur (s věžemi se netahá, jsou "na há"), koně jsou mimo, oba střelci na B 5,6, král se ani nehnu, dáma je na D3 (to vše jsou informace pro dolůštění v podstatě pominutelné, ale výrazy typu na dé trojce opět můžou někoho na šachy nakopnout). Poslední sloka pak přináší verš KEŠKA, VÁL NA SVAHU - převedeme opět do zvukové podoby VĚŽKA, KRÁL NA TAHU. Zároveň S KEŠKOU S VÁLEM TÁHNI - tj. s věžkou, s králem táhni. Sloka ve zvukové konotaci říká, že se pohnou obě figurky a že TEN SVAH (neboli ten tah) je heslo hlavní. Řešení: "ROSADA".

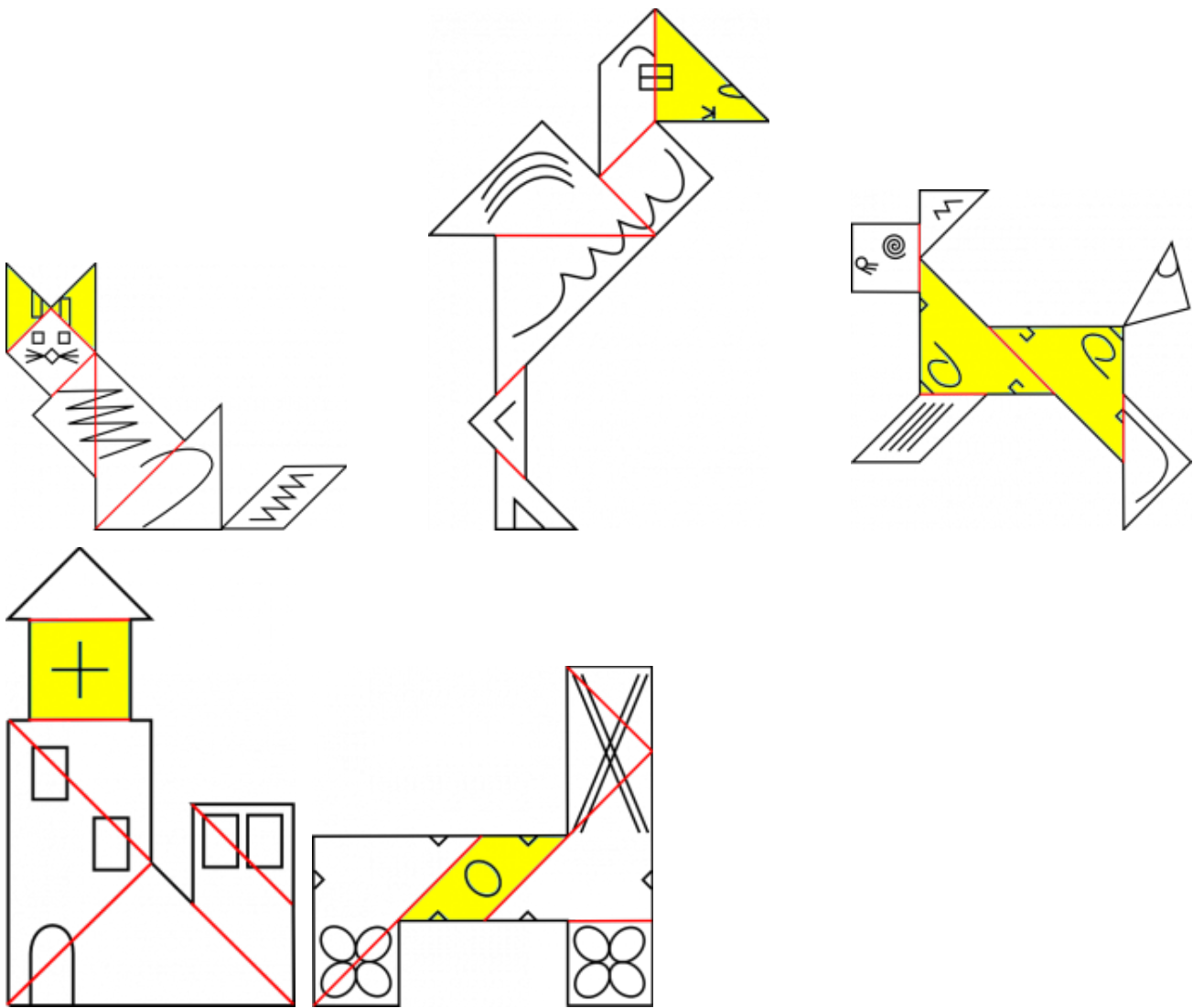
304. Textová černá skříňka

Černá skříňka funguje ve dvou krocích: 1. převést zvíře na mládě, 2. udělat posun o 3 pozice (Caesarova šifra). Tj. například PES → STENE → VWHQH.

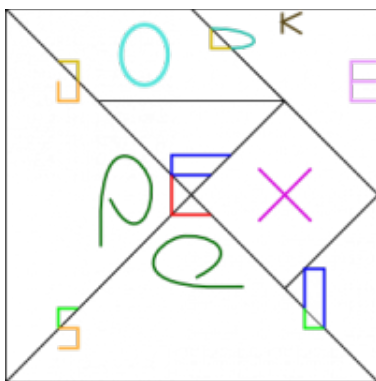
Kód je "MORSKYKONIK".

305. Tangramy

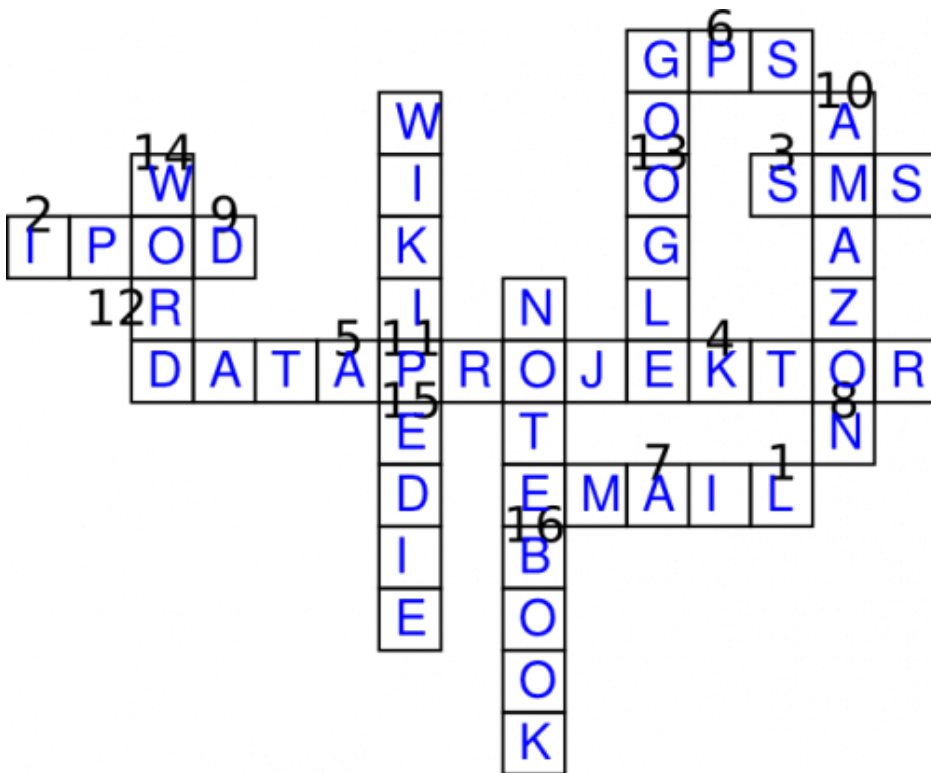
Jednotlivé obrázky si poskládáme z tangramových dílků. Poté si můžeme všimnout, že dílek "A" je v obrázku "kočka" dvakrát se stejným nákresem. Stejně tak dílek "C" v obrázku "zajíC". Je tedy třeba vzít ještě dílky "B" z obrázku "jeřáb", "D" z obrázku "hraD" a "E" z "židLE".



Kam s nimi? Ještě jsme nepoužili základní čtverec. Umístěním dílků s nákresem do čtverce přečteme, že kód je "PEXESO".



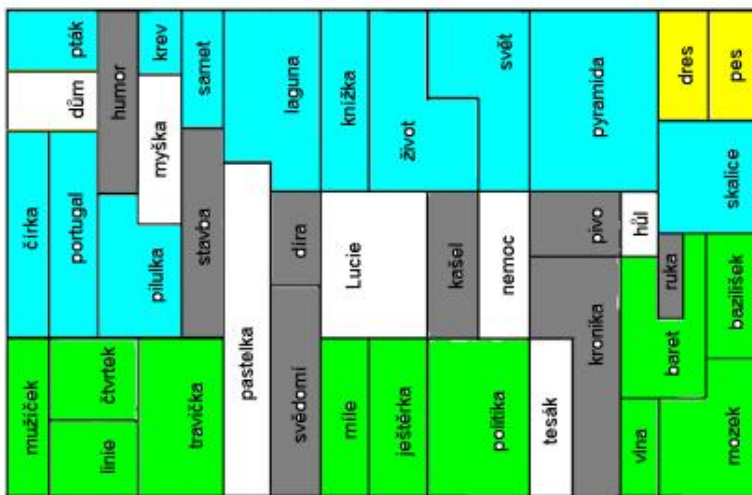
306. Hádanky



Po vyplnění tajenky dostáváme z očíslovaných pozic "liska panda pro web", což je další hádanka, kterou lze jednoduše vyřešit například pomocí Googlu. Kód je "FIREFOX".

401. Slova

Vybarvit políčka podle barev, které tvoří ustálené spojení s vepsaným slovem (modrý portugal, Žlutý pes). V případě možné záměny více barev se vybírá nejsilnější spojení, nicméně ani při zakreslení alternativní barvy by nemělo dojít k nečitelnosti hesla (např. modré a zelené barety, modrá a zelená skalice). Výsledný obrázek odkryje heslo "ZEBRA"



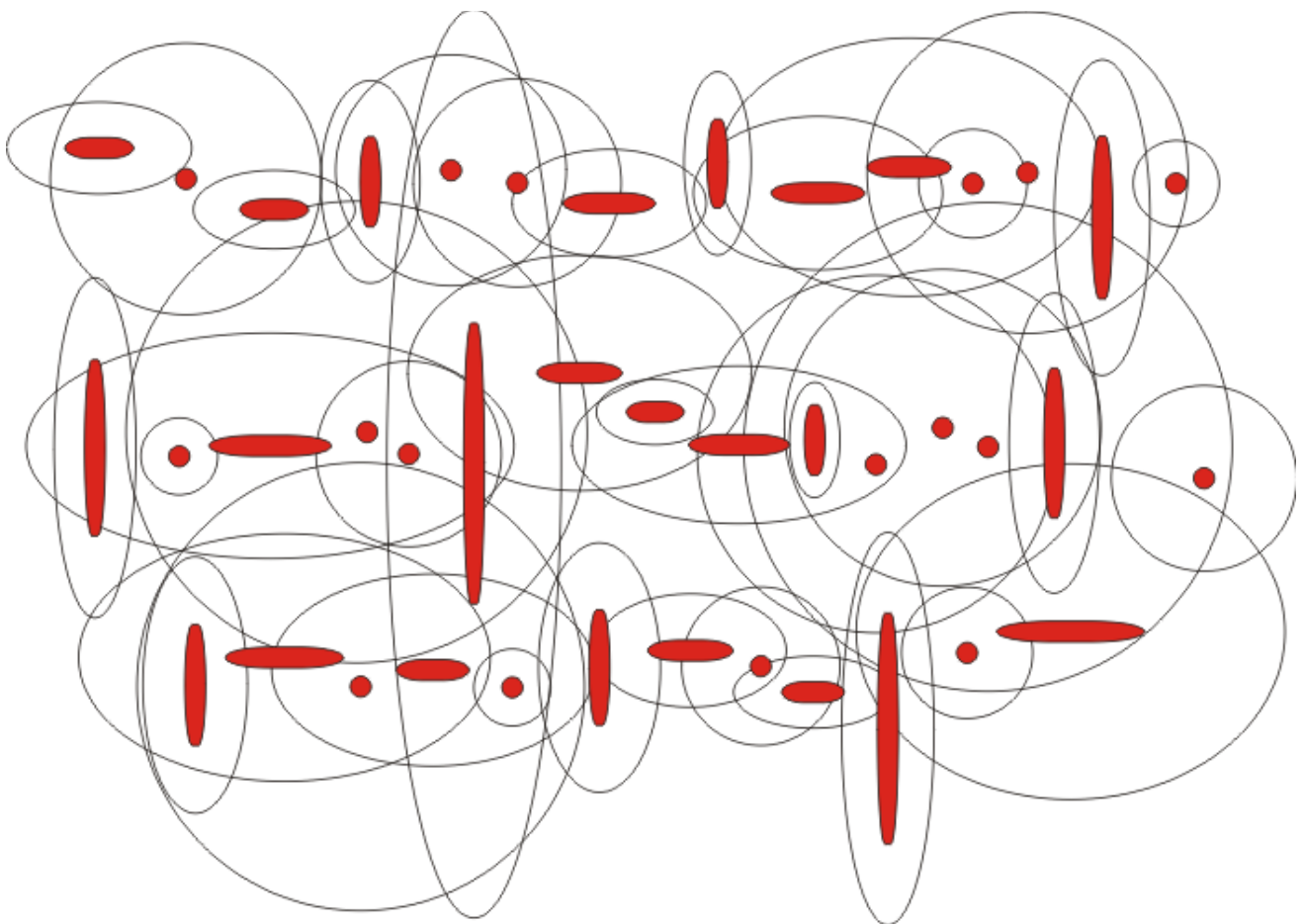
402. Deformace aneb Kód je ...

Pro luštění je vhodné z názvu odhadnout, že první řádek kóduje "kod je" a pak se zamyslet nad těmi deformacemi. Hlavní princip šifry jsou "topologické deformace písmen", tj. deformace, při kterých měníme tvary, ale nic neslepujeme ani nerozdělujeme (tj. například E lze převést na T, ale nikoliv na B). Dvojice číslo a symbol vždy udává jedno písmeno - jde o tolikáté písmeno, které má příslušný tvar. Dostáváme text "kod je hlavní mesto namibie". Řešení tedy je "WINDHOEK".

403. Geometrická abstrakce

Vyznačíme středy kružnic a elips. Středy elips navíc lehce protáhneme po delší ose směrem k ohniskům. Výsledkem je slovo zakódované morseovkou.

Kód je "KUZELOSECKA".



404. Uspořádání

Každé číslo určuje jedno písmeno zprávy, čísla jsou seřazena tak, jak jsou abecedně seřazena písmena zprávy, tj. např. 19 písmeno je abecedně nejvyšší, 9, 14, 17 a 22 písmeno zprávy jsou stejná a jsou abecedně nejmenší (dá se tedy usoudit, že to je pravděpodobně A).

Zpráva zní "prijmeni autora hlavy dvacet dva". Kód je tedy "HELLER".

405. Mlha

Zadání je sice hodně mlhavé, ale dají se v něm vystopovat následující informace:

- Kód je potřeba hledat jinde, než v zadání.
- Organizátor A si je nějak moc jistý, že úloha bude vyřešena - že by upravil systém?
- "Kdo to vyřeší jako první?"

V 19:01, jako první, vyřešil tuto úlohu tým "Koleno", který až do této doby patřil mezi naprosté loosery. Kód je "KOLENO".