

101. Barevné pruhy

Jednotlivé pruhy představují výsledky parlamentních voleb v ČR (seřazené chronologicky). Barvám přiřadíme názvy politických stran a podle čísel vybíráme písmena, např. oranžové „..2.“ udává O („česká strana sOciálně demokratická“).

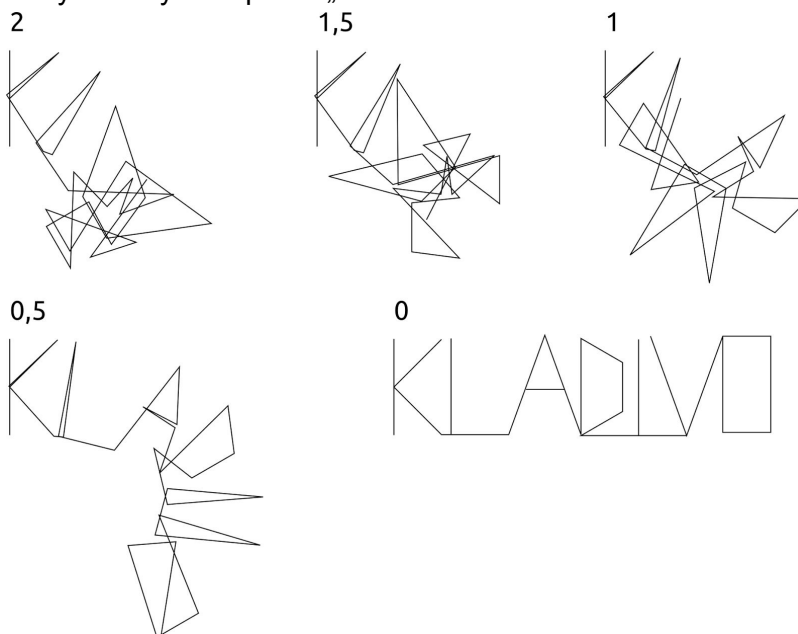
	ČSSD D	ODA E
	KSČM M	
	ČSSD O	KSČM K
	ODS R	SZ A
	VV C	
	ČSSD I	TOP09 E

Kód je DEMOKRACIE.

Pozn. Uvědomujeme si, že z pohledu „znalost názvů a barev stran“ je tato šifra o kus těžší pro slovenské hráče. Doufáme, že tuto nevýhodu zase kompenzuje aspekt slovenských voleb těsně před Sendvičem (díky čemuž mají slovenští hráči téma šifry daleko víc v mysli než čeští).

102. Čára

Čára je nápis, který je vykreslený pomocí „želví grafiky“ (turtle graphics), ovšem želva je čím dál víc opilá a při kreslení zatáčí víc, než by měla (nabírá navíc 2 stupně při každé otáčce). Pro ilustraci varianty s různým stupněm „zatáčení navíc“:



Kód je KLADIVO.

103. Baťáseň

Báseň je o botách (proto ten Baťa v názvu), kurzíva navádí na slovní základ, počet slov odpovídá počtu písmen, podtržení udává výběr písmene:

- poHorky
- pantoflE
- Střevíc
- škrpáLe
- kOzačky
- sanDále
- trEpky
- holiNky
- Vietnamky
- Tenisky
- cvičkY
- loDičky
- opáNky
- papUče

Dostáváme text „heslo den v týdnu“, držíme se tématu šifry a jako výsledný kód tedy bereme SOBOTA.

104. Písmena

„Kamera“ zabírá část plochy s písmeny a tečkami, jezdí stále dokola, písmena postupně mizí (když jsou mimo záběr). Lze rekonstruovat, v jakém pořadí písmena mizí: „co oci nevidí to srdce“. Na konci zůstává 6 teček, kód tvoří přirozené dokončení věty: NEBOLI.

105. Obrázky

Obrázky vedou na posloupnost navzájem se pohlcujících věcí, zvířat a lidí ve známé dětské říkance:

Byl jeden DOMEČEK, v tom domečku STOLEČEK, na stolečku MISTIČKA, v té mističce VODIČKA, v té vodičce RYBIČKA. Kde je ta ryba? KOČKA ji snědla. Kde je ta kočka? V LESY zaběhla. Kde jsou ty lesy? Na PRACH shořely. Kde je ten prach? VODA ho vzala. Kde je ta voda? VOLI ji vypili. Kde jsou ti volí? PÁNI je snědli. Kde jsou ti páni? Na HŘBITOVě zakopáni.

Pod otazníkem se skrývá kód PRACH.

106. Uroboros

Nejdřív zjistíme, jak Uroboros vypadal na začátku zprávy. Ze zprávy a z písmen viditelných dírou do krabice vychází, že je musí být použito těchto 22 polí:

	1	2	3	4	5
a					
b					
c		D	A	R	
d					
e					
f					

Zatím nevíme, kde jsou zbylá 4 použitá pole. Jednoduchou úvahou dojdeme ale k tomu, že se musí použít b3, b2 a d1. Zbývá ještě 1 pole.

Zkusíme umístit písmena B a C. Pokud by byla v polích b2 a b3, nebylo by možné pokrýt pole a2 a a3. Takže B a C jsou v polích d2 a d3.

	1	2	3	4	5
a					
b					
c		D	A	R	
d		C	B		
e					
f					

Písmeno Z tedy musí být v b3 a Y v b2. Písmena X-V v a2-a4. Podobně písmena E-G v polích c1-e1.

	1	2	3	4	5
a		X	W	V	
b		Y	Z		
c	E	D	A	R	
d	F	C	B		
e	G				
f					

Dále had nemůže jít na a5, protože by se v d4-e5 "nevytočil". Tedy dále vypadá takto:

	1	2	3	4	5
a		X	W	V	
b		Y	Z	U	T
c	E	D	A	R	S
d	F	C	B	Q	P
e	G				O
f					

Ted' můžeme určit pozici dalších 3 písmen:

	1	2	3	4	5
a		X	W	V	
b		Y	Z	U	T
c	E	D	A	R	S
d	F	C	B	Q	P
e	G		K		O
f		I		M	

Zbývají 4 písmena, která podobnými úvahami neodhalíme. Snadno si je však ujasníme při čtení zprávy.

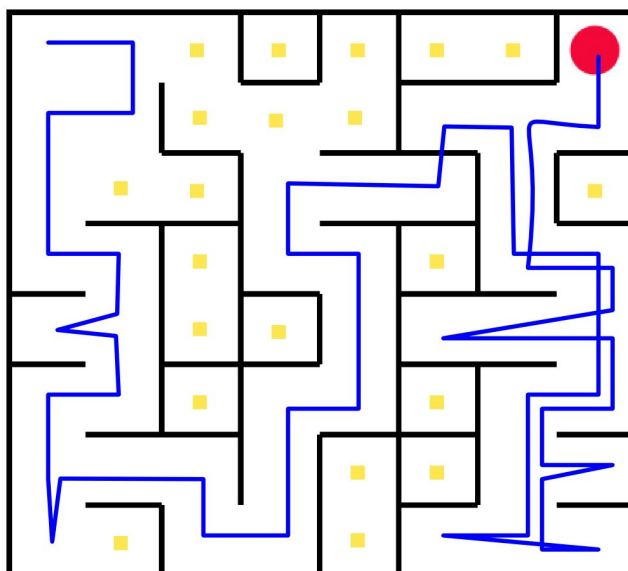
	1	2	3	4	5
a		X	W	V	
b		Y	Z	U	T
c	E	D	A	R	S
d	F	C	B	Q	P
e	G	J	K	N	O
f	H	I	L	M	

Zpráva zní: „krestni jmeno posledniho cisare rakouska uherska“.
Kód je KAREL.

107. Postav si bludiště

Při pohybu se tvoří bludiště podle jednoduchého pravidla: vždy se vytvoří 3 zdi (pole vpředu, dopředu doleva a dopředu doprava). Pokud vytvořené zdi padnou mimo herní plán nebo už na daném místě zeď je, tak se tvorba zdi nijak vizuálně neprojeví. Tato pravidla tvorby bludiště jsou převzata z úlohy zvané Quantum maze (www.clickmazes.com/quantum/ixquantum.htm).

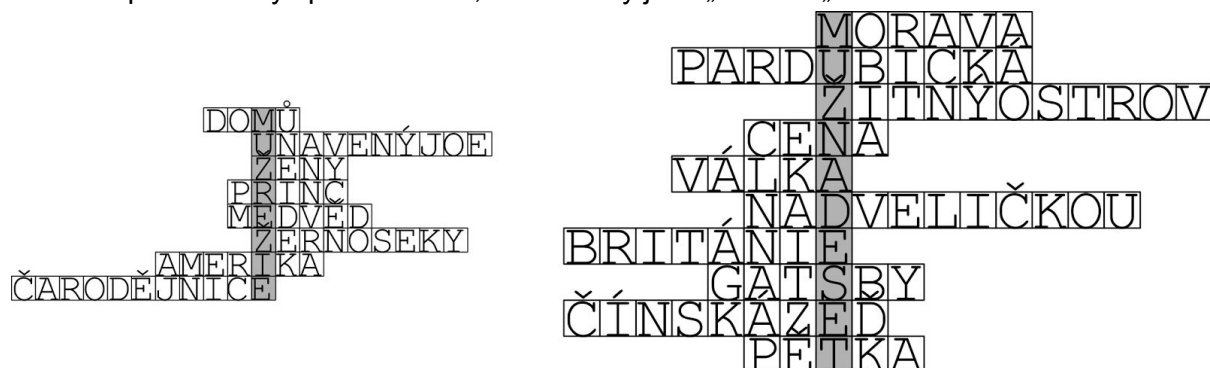
Možností, jak nasbírat alespoň 37 bodů je více, pro ukázkou uvádíme možnost, jak dosáhnout 42 bodů:



Po nasbírání dostatečného počtu bodů se zobrazí kód: STAVITEL.

201. Křížovky

Základní pointa úlohy spočívá v tom, že křížovky jsou „malá“ a „velká“:



K interpretaci tajenky použijeme ještě jednou téma úlohy. Slovo „muž“ se vyskytuje v malé i velké křížovce, což navádí na film „Malý velký muž“. „Režie na deset“ pak dává kód ARTHURPENN.

202. Kruh se symboly

Kruh kromě čísel obsahuje i značky světových hodinářských firem. Postupně se na chybějících číslicích nacházejí:

- 1 - Kreyos
- 2 - Rolex
- 3 - Audemars Piguet
- 4
- 5 - Citizen
- 6 - Certina
- 7 - Victorinox
- 8

- 9 - Breitling
- 10 - Patek Philippe Geneve
- 11 - Vacheron Constantin
- 12

Když vezmeme z každého názvu značky (bez mezer) písmeno na její pozici, dostáváme „kod zni gin“. Kód je tedy GIN.

203. Devět písmen

Písmena jsou uspořádaná do mřížky. Motiv puntíků a pruhů odkazuje na morseovku. Každé z použitých písmen má v morseovce právě 3 znaky, takže po přepisu písmen na čárky a tečky získáme mřížku 3 krát 9:

```

--- . . - -- .
. - . . . . - . .
-- . . - . ---

```

Po sloupcích čteme v morseovce: „kod SUDOKU“.

204. Čísła

Princip pravidla (šipek) je „počet linek potřebných na zobrazení čísla na kalkulačce“ (standardní sedmisegmentový displej). Pomocí tohoto pravidla doplníme čísla: 534, 7, 20, 73, 1. Zprávu pak čteme vzhůru nohama (jak je naznačeno otočenými čísly):

```

A B C B A
E D D E
1 7 3 2 0 7 5 3 4

```

```

h e s l 0 2 e l i
A B C D E

```

Kód je ZELI.

205. Rozhovor

A: Prosím tě, nevíš, **kolikátý je teď týden?** Míváme squash jen některé týdny a letos ještě nevím, jak to vyšlo.

B: Tuhle jsem se o tom bavil s kamarádkou **Normou Isovou**, která má rodné číslo **056101/8601**, a ta holka ví všechno. Říkala, že **podle ní první týden vždycky obsahuje čtvrtek**.

A: Aha, takže třeba loňský Valentýn byl v **sedmém** týdnu.

B: No a podívej se schválně, jak bude ten letošní.

A: Tak snad úplně stejně, ne? Vlastně ne, počkej, letos připadne na **šestý** týden. Ach jo, proč vymysleli takové složité pravidlo.

B: **Některá data to ale náhodou vychází stejně bez ohledu na rok**.

A: **Tipuju, že jich moc nebude, po většinu roku zavládne zmatek**, to ti říkám.

B: Poslyš, změňme téma. Zůstaly mi doma **tři** lahve šampaňského, nevypijeme je někdy?

A: Cože, copak jsme pubertáči? Mě přesvědčíš maximálně na pivo.

B: Dobrá, zajdeme zase do hospůdky a dáme **pět** kousků a nějaké panáky?

A: Platí a **můžeme se scházet rovnou v ta tvoje slavná data**.

B: Dobře, **ale to se sejdeme jenom osmkrát**.

A: Však to stačí, ale já si to musím zapsat do notýsku, můžeš mi je nadiktovat?

B: Vždyť jsem ti to už popsal, **podruhé** to říkat nebudu.

A: Prosím tě, tak mi **napiš aspoň dny**.

B: Dobře, tady to máš, **jen jsou trochu zamíchané**. Takže příště ve **čtyři** počítám s tím pivem. Zatím čau.

Žlutá místa: Odkazujeme na ISO 8601, které v ČR začalo platit od 1.11.2005. Konkrétně jde o definici počítání týdnů, tj. že první týden je takový, který obsahuje čtvrtek. Ekvivalentní definice říká, že první týden je takový, který obsahuje datum 4.1. Další věty ukazují praktickou aplikaci pravidla.

Zelená místa: Některá data patří bez ohledu na rok vždy do stejného týdne a je jich právě osm. Pokud už sama definice pracuje se 4.1., ten bude prvním z nich. Když přidáme 7 dní, tak nové datum 11.1. bude vždy ve druhém týdnu atd. Osmý týden je 22.2. a přestupný rok (například ten letošní) napoví, proč ta řada už nepokračuje – 29.2. je vždy součástí devátého týdne, ale 29.2. máme jen v přestupný rok, jiné roky je zaručenou součástí devátého týdne datum 1.3.

Červený text: Každá dvojice řádků A a B obsahuje právě jednu číslovku 1-8 jinou než ostatní dvojice, číslovka je zapsaná slovem. Jelikož každý týden má právě jeden svůj datum jistý, přiřadíme data týdnům.

1, 7, 6, 3, 5, 8, 2, 4
4.1., 15.2., 8.2., 18.1., 1.2., 22.2., 11.1., 25.1.

Modrá místa: Z uvedených datumů vezmeme jenom dny a nemáme se divit, že jsou data v jiném pořadí než v kalendáři.

4, 15, 8, 18, 1, 22, 11, 25

Nyní už jen převedeme čísla na písmenka dle klasické abecedy o 26 znacích.

Kód je DOHRAVKY.