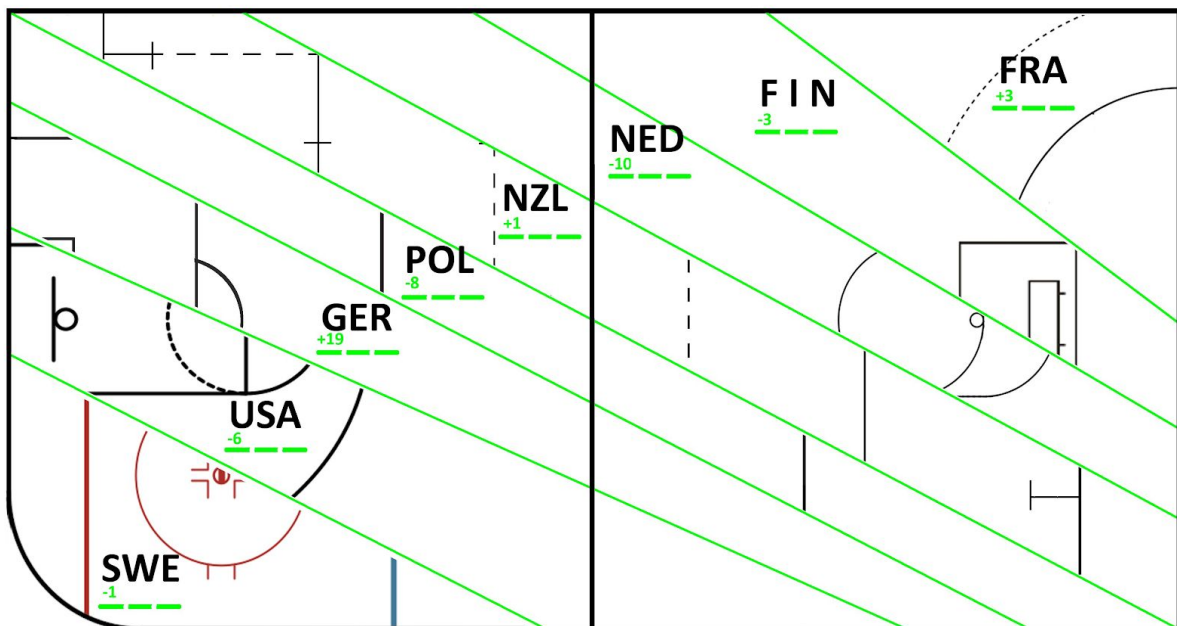


301. Pomačkaný papír

Šifra je přesně tím, čím vypadá. Prostě pomačkaný papír, na kterém je napsáno „kód je KRABICE“.

302. MIS3



Obrázek obsahuje výřezy osmi hřišť kolektivních sportů. Z levého spodního rohu jde po pořadě o: **hokej, basketbal, fotbal, volejbal, rugby, korfbal, florbal a házenou**. Úřadujícími mistry světa (*Mis3*) v těchto sportech jsou **Švédsko, USA, Německo, Polsko, Nový Zéland, Holandsko, Finsko a Francie**. Pokud dopíšeme na vyznačená pole třípísmenné kódy těchto států (jde o zkratky standardně používané ve sportu) a posuneme první písmena těchto kódů v abecedě o naznačený počet znaků, přečteme kód ROZHODCI.

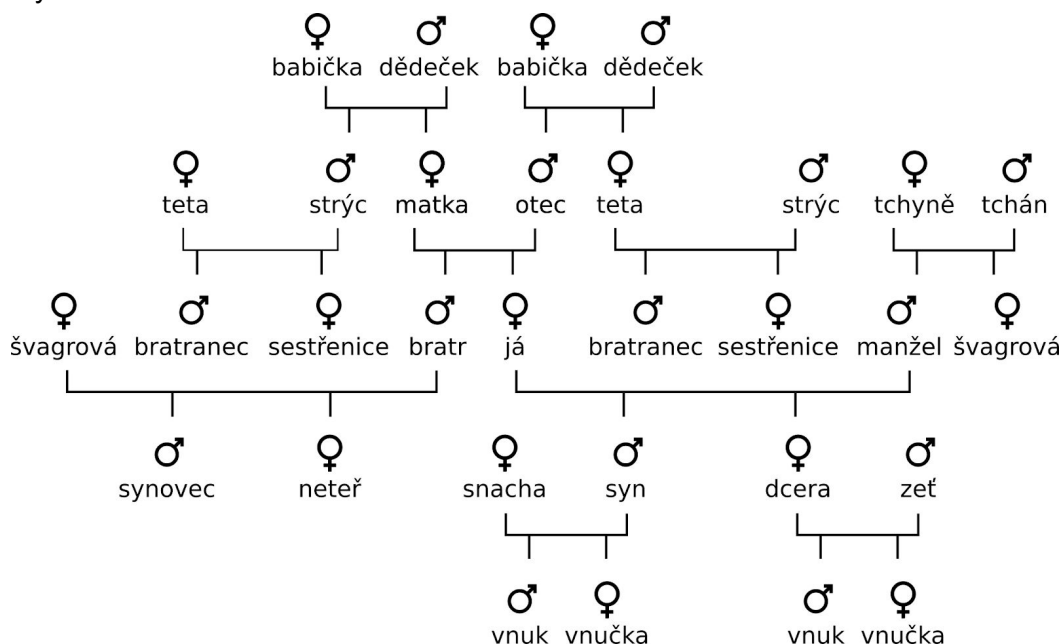
303. Netradiční

Tradiční poslední šifrou Sendviče je MIha. Letos netradičně přišla dřív. Kód je MLHA.

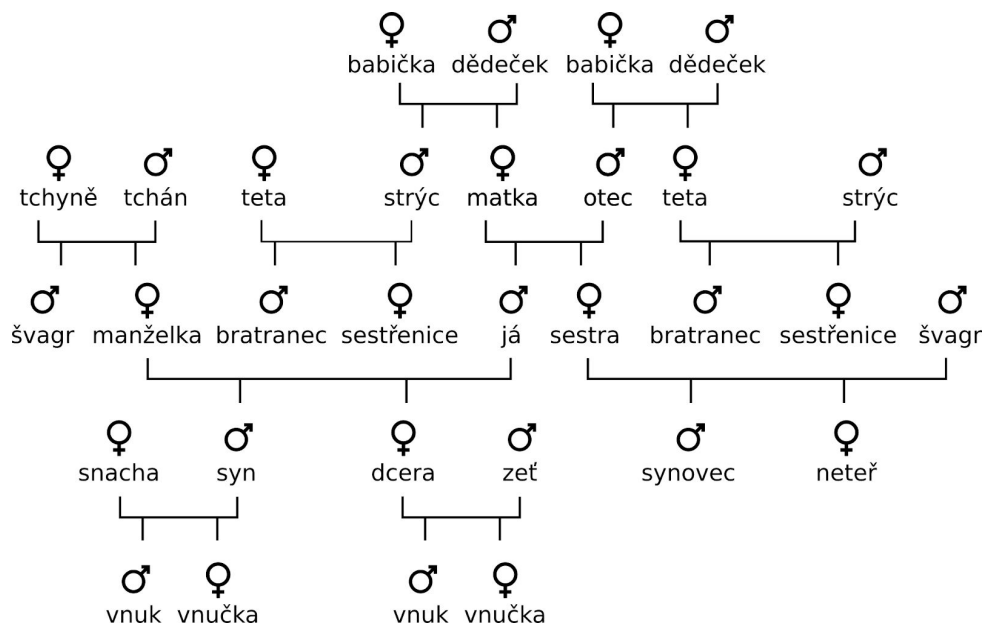
304. Modelový případ

Principem šifry je pohyb v rodokmenu a výběr písmen z pojmenování příslušných osob ve vztahu ke mě. V obou případech (žena i muž) vycházíme z osoby JÁ a podle natočení symbolů přestupujeme mezi jednotlivými generacemi buď nahoru nebo dolů, přičemž pohlaví jedince volíme podle povahy daného symbolu. Pro jednoznačnost je zde zvolen „modelový případ“, kde každá rodina má právě dva potomky a to různého pohlaví.

Pro ženy:



Pro muže:



Volíme postupně: vnučka, Otec, Dědeček, Zeť, bratraNec, bablčka, Dcera, tchynĚ, Dědeček, sestřenlce, synovec, Teta, šVagrová, bablčka a dostáváme tajenku „kod zni DĚDICTVI“.

305. Klikací

Interaktivní hra. Když do velkého čtverce postupně klikáme myší, zobrazují se v něm písmena (stále stejná, začínající "KOD...!"). Současně v malém obdélníku vedle dostáváme "ohodnocení" kliku - zelená barva značí vše v pořádku, červená porušení příslušného pravidla. Stačí aby bylo porušeno jediné pravidlo a písmeno zčervená a hra je u konce. Lze usoudit, že je třeba odhalit pravidla a provést dostatečný počet "správných" kliků k zobrazení celé tajenky.

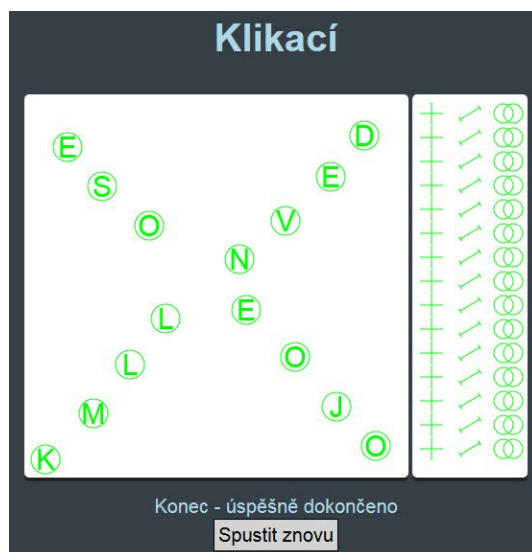
První pravidlo říká, že poloha písmene vůči předchozímu musí být ve správném kvadrantu; střídá se I., II., III., IV. kvadrant, nebo chcete-li "vpravo nahoře od", "vlevo nahoře od", "vlevo dole od", "vpravo dole od".

Druhé pravidlo říká, že vzdálenosti mezi po sobě jdoucími písmeny se musí postupně zkracovat.

Třetí pravidlo říká, že kruhy s písmeny se nesmí vzájemně protínat ani dotýkat.

Po odhalení těchto principů se ukáže jako optimální začít v levém dolním rohu a postupně střídat další rohy proti směru hodinových ručiček v jakési spirále.

Tajenka pak zní "kodem je slovo LEN".



306. Kód je

Název napovídá, že jde zřejmě o substituci, přičemž první řádek odpovídá písmenům „kód je“. Každý obrazec má na kraji 100 teček, přičemž každá desátá je světlá (pro snadnější orientaci) a tečka úplně vlevo je oranžová. Trocha pečlivé analýzy ukáže, že spojnice v každém obrazci mají skrytou pravidelnost.

Když si tečky očísujeme od 0 do 99, tak že oranžová je 0 a čísujeme po směru hodinových ručiček, tak například ve třetím obrazci, který odpovídá písmenu D, tedy 4. písmenu, jsou spojeny: tečka 1 a 4, tečka 2 a 8, tečka 3 a 12, tečka 4 a 16 a tak dále. Spojnice tedy odpovídají násobení čtyřmi.

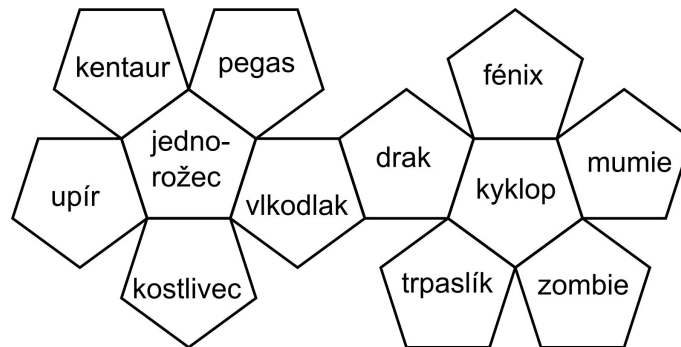
Matematicky: každý obrazec má parametr k , tečky i, j jsou spojeny právě když $i \times k = j \pmod{100}$. Parametr k přímočaře převádíme na písmeno. Kód je ZVUKY.

PS. Použitý princip se chová velmi zajímavě a má nečekané souvislosti například s křivkou zvanou kardioida. Doporučujeme například toto video:

www.youtube.com/watch?v=qhbuKbxJsk8

307. Tajemný svět

Jde o mýtické bytosti rozmístěné na dvanáctistěnu. Podle návodu najdeme rozmístění, při zobrazení sítě to vypadá takto:



Písmena hesla dostáváme podle návodu:

- pegas (soused draka, jedno-rožce a kentaura)
- Kentaur / Kyklop (sousedí fénixe a mumie)
- upír (naproti draka)
- zombiE (soused trpaslíka a kyklopa, který neumí létat)
- kenTaur (ten, co má sousedy: upír, mumie, fénix, pegas, jedno-rožec)

Kód je SKŘET.

308. Co bylo před tím?

Písmena v zadání jsou vybraná z log nápojů:

- Svijany
- spriTe
- cocA cola
- Radegast
- mattOni
- Pepsi
- beRnard
- Absolut
- gaMbrinus
- jim bEam
- ferNet

Čteme předcházející písmena z názvu nápoje, dostáváme kód STAROPRAMEN.

401. English

Pokud texty čteme a interpretujeme čistě v angličtině, jsou nesmyslné. Pro interpretaci musíme využít češtinu - každý řádek navádí na dva významy českého homonyma. Ty přeložíme zpět do angličtiny a vepíšeme do mřížky:

los	T I C K E T	M O O S E
pas	P A S S P O R T	W A I S T
klika	L U C K	H A N D L E
pila	D R A N K	S A W
rys	C H A R A C T E R	L Y N X
září	S E P T E M B E R	S H I N E S
kosa	S C Y T H E	B L A C K B I R D

Čteme po sloupcích *country* a *stand*, což převedeme zase do češtiny a dostáváme výsledné heslo STÁT.

402. Obdélníky

Jde o pruhované vlajky vybraných evropských států, přičemž poloha a velikost vlajek přibližně odpovídá poloze a velikosti států. Šedě jsou vyznačeny následující vertikální pruhy:

- levý zelený (u Itálie)
- prostřední žlutý (u Rumunska)
- pravý červený (u Francie)

Kódem je název státu, který má vlajku s vertikálními pruhy v těchto barvách: zelená, žlutá, červená. To je MALI.

403. Mince

Mince jsou české (jedno)koruny od doby první republiky až do současnosti - obrázky vždy představují rub a líc. Vždy jsou v nich ale vynechané názvy státu a letopočty. Postupně od shora jsou to:

- Koruna z období první republiky ražená v letech 1922-1938
- Poválečná koruna ražená 1946-1953
- Současná koruna ražená od roku 1993
- Koruna z protektorátu ražená 1941-1944
- Koruna ČSFR ražená 1991-1992
- Koruna z let 1957-1960
- Koruna ražená 1961-1990

