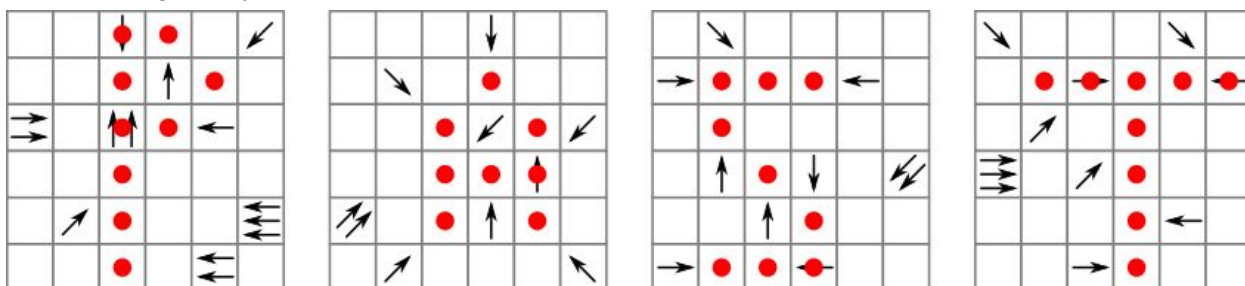


### 301. Šipky

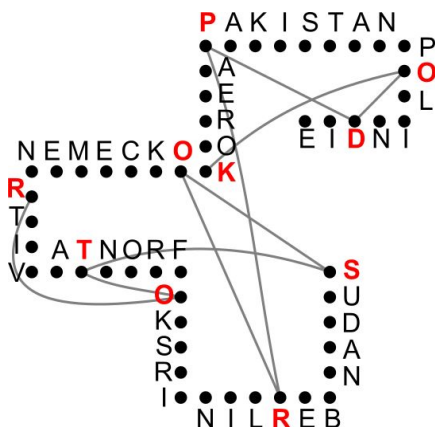
Šedá mřížka uprostřed je standardní šifrovací mřížka, kterou čtyřikrát rotujeme a přikládáme na zprávu. Po každém přiložení vezmeme zobrazené šipky, podle nich uděláme posun a dostaneme grafický zápis písmene:



Kód je **PAST**.

### 302. Had

Všechny indicie popisují ustálená sousloví, která mají jako první slovo přídavné jméno udávající světovou stranu. Druhá slova vepisujeme do teček stylem "had": ve stejném pořadí jako v zadání a vždy ve směru příslušné světové strany. Po odhalení principu můžeme tedy určit světové strany příslušející k jednotlivým popisům, což usnadní určení některých náročnějších sousloví. Jednotlivá sousloví jsou: Jižní Súdán (vyhlášen v roce 2011), Západní Berlín, Severní Irsko, západní fronta, Severní vítr, Východní Německo, Severní Korea, Východní Pákistán (dřívější název Bangladéše, jednoho z nejhustěji obydlených států světa), jižní pól, Západní Indie (ostrovy, které jsou úplně jinde než Indie). Čteme pospojovaná písmena na tečkách a dostáváme "kód **PROSTOR**".



### 303. Pivot













Každý řádek popisuje dvě slova, která jsou vzájemnými přesmyčkami. Přesmyčky se liší vždy prohozením právě dvou písmen ob jedna. Čteme písmeno, které leží mezi dvěma prohozenými písmeny (jeden z významů slova pivot):

- K sako soka
- O rohy hory
- D slída sladí
- K zvuky zvyku
- A Haná nahá
- M doména démona
- E čela leča
- N víno voní
- Í šíře říše
- K polyká Poláky

Dostáváme "kod **KAMENÍK**".

### 304. Tvary

Černé obrazce jsou části vlajek států. Všechny použité vlajky obsahují právě tři barvy: červenou, modrou a bílou. Z každé vlajky je vyznačena oblast odpovídající jedné barvě, přičemž sloupečky odpovídají vždy jedné barvě. Pro získání hesla pojmenujeme barvu v jazyce, kterým se v příslušné zemi mluví. Dostáváme heslo **MANITOBA** (kanadská provincie, která má vlajku také převážně červeno-modro-bílou)

				červená	modrá	bílá
Česko	čeština	Modrá	m			
Island	islandština	rAult	a			
Kuba	španělština	blaNco	n			 
Norsko	norština	hvit	i			
Velká Británie	angličtina	whiTe	t			
Nizozemí	nizozemština	rOod	o			
Francie	francouzština	Bleu	b			
Panama	španělština	Azul	a			

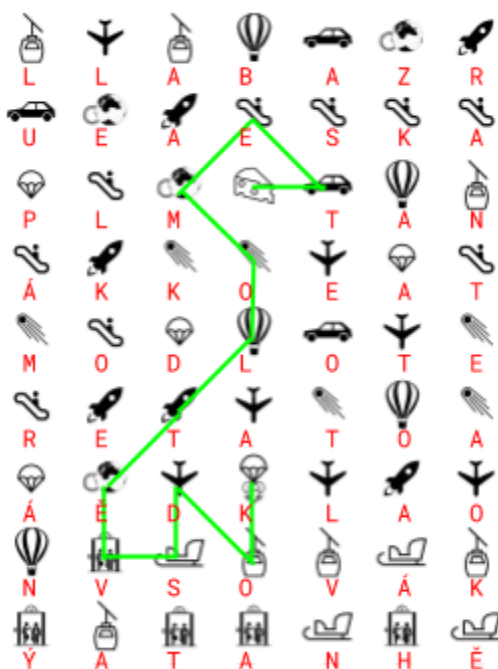
## 305. Myš

Myš se chce dostat nejkratší cestou k sýru za pomoci více či méně tradičních dopravních prostředků. Prostředky se pohybují vždy o jedno políčko a z jejich nákresu lze odhadnout, jakým směrem nebo jakými směry se mohou pohybovat.

Prostředky se pohybují takto:

- lanovka: doleva nahoru, doprava dolů
- letadlo: dolů
- balon: libovolný z osmi směrů
- auto: doleva, doprava
- Země (oběh kolem Slunce): nahoru, doprava nahoru
- raketa: doprava nahoru
- eskalátor: doleva nahoru, doprava dolů
- padák: dolů
- kometa: doleva nahoru
- výtah: nahoru, dolů
- saně: doleva

Šifra je konstruována tak, že i když se zcela neztotožníte s autorskými směry, měli byste být schopni níže zvýrazněnou nejkratší cestu myši nalézt. Při určování nejkratší cesty pomůže i včasné odhadnutí způsobu čtení tajenky. Každý typ dopravního prostředku je v bludišti tolikrát, kolik má jeho pojmenování písmen (lanovka 7x, letadlo 7x, balon 5x, ...). Tím pádem lze každému obrázku přisoudit právě jedno písmeno z jeho pojmenování a tajenka vyjde čtením písmen na myší cestě. Na startovní políčko myši připadá K, padákem se snese na O, lanovka ji vyveze na D, atd. Vyjde "kod **SVĚTLOMET**".



## 306. Posloupnost

Podle názvu šifry potřebujeme najít ve stavbách z Lego kostek nějakou posloupnost. Tu tvoří počty barev kostek v jednotlivých stavbách:

- 1x bílá
- 1x bílá, 2x černá
- 1x bílá, 2x černá, 1x žlutá
- 1x bílá, 2x černá, 1x žlutá, 2x modrá
- 1x bílá, 2x černá, 1x žlutá, 2x modrá, 4x červená
- 1x bílá, 2x černá, 1x žlutá, 2x modrá, 4x červená, 5 hnědá

Z výsledné posloupnosti už získáme heslo prostým výběrem písmen: 1. z **B**ílá, 2. z **čE**rná, 1. z **Ž**lutá, 2. z m**O**drá, 4. z **čE**r**V**ená, 5. z hně**ď****Á**. Kód je **BĚŽOVÁ**.

## 307. Písničky

Když pozorně posloucháme, tak zjistíme, že nahrávku tvoří devět trojic písničkových úryvků. Co je na nich nápadné? V prvním úryvku každé trojice je vypípnuta číslovka (první - devátý), v druhém úryvku každé trojice je vypípnuto slovo LÉTO a v posledních úryvcích trojic potom chybí nějaká zvířata, panenka, boty a heslo. Tady už je potřeba spojit si vše dohromady a vzpomenout si na písničku KDYŽ JSEM JÁ SLOUŽIL. Z jednotlivých trojic totiž vychází mapování zvířat/bot/panenky na odsloužená léta:

PRVNÍ LÉTO KUŘE  
DRUHÉ LÉTO ???  
TŘETÍ LÉTO HUSA  
ČTVRTÉ LÉTO PRASE  
PÁTÉ LÉTO TELÁTKO  
ŠESTÉ LÉTO KRÁVA  
SEDMÉ LÉTO VŮL  
OSMÉ LÉTO BOTY  
DEVÁTÉ LÉTO PANENKA.

U druhého léta příslušné zvíře (KACHNA/KACHNIČKA) chybí, zato je v úryvku vypípnuto slovo HESLO. Heslem je tedy **KACHNIČKA** (dle upřesnění má heslo 9 písmen, tudíž se vyloučí jiné tvary slova).



## 403. Kód

Každá věta se skládá za dvou částí - v první části je v nějakém tvaru (pád, číslo, osoba, číslo, čas) fráze "kód je", ve druhé části je pak text, který je určen právě příslušným tvarem fráze, a to spojením slabik postupně pro pád a číslo slova "kód" a poté osobu, číslo a čas slovesa "je".

Analýzou stejných hodnot mluvnických kategorií se dá dešifrovat substituce:

- Kód-pád: 1=VE, 2=PLE, 3=CHY, 4=LI, 5=KOST, 6=TAM, 7=TRES
- Kód-číslo: Jednotné=KA, Množné=TI
- Je-osoba: 1=VA, 2=US, 3=PLA
- Je-číslo: Jednotné=NE, Množné=MÁ
- Je-čas: Minulý=ME, Přítomný=TA, Budoucí=NÍ

Poznámka: Pokud pád není jednoznačný, jsou v substituci použity všechny možnosti (např. "kódy"=1/4/5/7 pád=VELIKOSTTRES.

Nás ale zajímá co je kód, na což už stačí aplikovat zjištěnou substituci:

Kód je = Pád 1./4., číslo jednotné, osoba 3., číslo jednotné, čas přítomný = VELIKA PLANETA = **JUPITER**.

## 404. Ta na deset

Šifra naznačuje, že hledáme průnik dvou rovnic, resp. dvou množin, které tyto rovnice představují. Každá rovnice přitom nese dvě části tajenky, v nichž je ukryto pojmenování dané množiny.

Na první část tajenky navádí viditelné shlukování čísla a matematického symbolu. Dekódujeme ji tak, že čteme rovnici a z pojmenování matematického symbolu bereme tolikáté písmeno, jaké číslo mu předchází: čtyři plus tři krát dva plus dva mínus pět děleNo pěti rovná se. V případě obou rovnic vyjde "sálíná".

Druhou část tajenky získáme prostým výpočtem rovnic: 11, resp. 4.

Řetězec "sálíná" lze interpretovat jako "šalina", což dává smysl hlavně v kontextu s číselnou částí tajenky. Šaliny jezdí v jediném městě na světě. Hledáme tedy průnik tramvajových linek 4 a 11 v Brně. Tím je pětice zastávek, z nichž jediná je na deset písmen: **TKALCOVSKÁ**.

## 405. Miha

Dopis obsahuje několik vodítek k odhalení Vildovy identity:

- samotné jméno Vilda
- zamlžené příjmení, které se rýmuje se slovem Čok
- anglický gentleman
- cestuje
- má dávného metaforického francouzského otce, nejspíš spisovatele písčícího dobrodružné romány o podivuhodných cestách
- byl *vykreslen* trochu jinak i později, kdy zpívá o tom, že chodí tmou i dnem (těm, kdo nestrávili své dětství v 80. letech (a nebo strávili, ale už si to moc nepamatují), pomůže googlení: text písně "tmou" "dnem")

Indicie vedou k hrdinovi jménem Phileas Fogg z románu Cesta kolem světa za osmdesát dní spisovatele Julese Verna z cyklu Podivuhodné cesty. Na motivy románu byl natočen animovaný seriál Willy Fog na cestě kolem světa, v němž byl hlavní hrdina přejmenován (Willy Fog, pro účely šifry volně přeloženo jako Vilda **Miha**).

Podle P.S. se zaměříme na titulní píseň seriálu. S vědomím, že hledáme *klíč*, zaujme část:

*Svět je kulatý jak míč,  
stačí najít si klíč  
a jeho kouzlo pochopíš.  
Klíčem přátelství je jen,  
sám máš ho v srdci svém.*

Klíčem je **PŘÁTELSTVÍ**.