



14. ročník

Řešení: 3. a 4. sada



301. Sendvič

Texty jsou volné parafráze, ve kterých slovo sendvič nahrazuje nějakou jinou poživatinu. Z doplněných slov vybíráme písmena podle tučného zvýraznění ve slově sendvič:

- Pivo (Maxipes Fík)
- Oříšky (Popelka)
- hruška (Tři veteráni)
- dOrt (Pejsek a kočička)
- Mléko (Praotec Čech)
- prSt (Pán prstenů)
- špEnát (Pepek námořník)
- Jablko (Sněhurka)
- Marihuana (Samotáři)
- vEjce (Tři vejce do skla)
- kaNčí (Slavnosti sněženek)
- karkUlka (Červená karkulka)
- Jahody (O dvanácti měsíčkách)
- chlEba (Lotrando a Zubejda)

Dostáváme text „po kom se jmenuje“. Dohledáme, že název sendviče je podle Johna Montagu, čtvrtého hraběte britského hrabství Sandwich. Upřesnění v zadání uvádí, že kód má 7 písmen a obsahuje G, takže kód je MONTAGU.

302. Slova, tečky, písmena

Grafické zpracování šifry navádí na pořadí řešení a důležitost prvků. Nejprve musíme odhalit význam slova a teček (černé), potom použijeme čísla (šedé). Kód tvoří tečně vysázené prvky (slova nahoře dohromady s čísly).

Slova jsou asociace na evropská města, tečky odpovídají pozici měst na (neviditelné) mapě (Kodaň, Gdaňsk, Dijon, Mnichov, Monaco, Řím, Palermo). Ke sloům v rámečku přiřadíme jejich města a vybereme z nich písmeno podle čísla uvedeného u tečky příslušející danému městu:

- soud: hAag
- prostor: schengeN
- hulení: amsTerdam
- kolaboranti: Vichy
- zeď: bErlín
- atentát: saRajevo
- jaro: Praha

306. Tři Češi

Graf obsahuje hodnocení filmů v procentech na filmovém serveru ČSFD od tří českých režisérů:

- Jan Svěrák (žlutá řada)
- Jan Hřebejk (červená řada)
- Petr Zelenka (modrá řada)

Jako nápovědu jsme dali logo ocenění Oscara - jediným českým filmem oceněným Oscarem je Kolja z roku 1996 od Jana Svěráka.

Heslo je název filmu Petra Zelenky z roku 2008, který má hodnocení 83%: KARAMAZOVI.

307. Karty

Na plochu je potřeba umístit 52 karet (klasických od dvojky po eso; srdce, káry, piky, kříže) tak, aby v jednotlivých řádcích a sloupcích obou tabulek vznikly pětice karet ohodnocené zadanými pokerovými výherními kombinacemi. Těchto 20 pětic je pro nápovědu seřazeno právě podle hodnoty karet v pokeru.

Řešíme tedy logickou úlohu. Příklady úvah směřujících k řešení:

- Královská postupka vlevo (10-A v křížích) se kříží s čistou postupkou - ta bude tedy 6-10 v křížích s desítkou právě na křížení.
- Celkově zde máme 3 čtveřice, které nemohou být 6-A (viz křížové postupky výše), jsou tedy z 2/3/4/5. Čtveřice s pořadím 6. je ale z trojek, tudíž ve čtveřici s č. 4 budou pětky a ve čtveřici s č. 5 čtyřky.
- V posledním řádku vlevo se dá zjistit, že trojice nebude ani z osmiček (křížová už je v čisté postupce) ani s kartou vpravo (křížová 10-A, neboť všechny její pikové ekvivalenty jsou již použity v královské postupce v pravé mřížce) - trojice je tedy složena z prvních tří karet a vylučovací metodou lze zjistit, že to budou dvojky (je dobré si do postupek v levé mřížce doplnit možné hodnoty karet).
- Po doplnění možných hodnot v postupkách pak vyjdou na 18. a 19. dvojici devítky, resp. osmičky. Postupně pak doplníme celou levou mřížku až na barvy čtveřic a přesné pořadí v královské postupce.
- Vpravo pak můžeme doplnit do dvou párů s č. 15 devítky (trojka ve dvou párech není).
- Do 16. dvou párů pak doplníme srdcového krále.
- V plném domě pak vyloučíme, že by třikrát bylo něco jiného než 6 (adepti jsou jen JQA, kteří jsou již v levé královské postupce a zároveň se kříží se s 15. dvěma páry), které pak snadno doplníme.
- 16. dva páry jsou nejméně z králů, tudíž 15. dva páry budou z es; doplníme poslední eso i do plného domu.
- V 16. dvou párech se pak z druhého páru dají vyloučit desítky i janci (už by jich bylo celkově moc), zbývají tedy dámy.

- H = 108 Vládce (Unicode logo, princip šifry)
- E = 105 Obrázky (RGB, princip šifry)
- S = 306 Tři Češi (Oscar, detail v zadání šifry)
- L = 204 Výlet (pravítko s cm a palci, princip šifry)
- O = 302 Slova, tečky, písmena (detail ze zadání šifry)
- Z = 405 Mlha (symbol pro mlhovky)
- N = 301 Sendvič (logo Sendvič)
- I = 201 Graf (obrys státu Utah, kód šifry)
- V = 401 V (obrázek vraku, kód šifry)
- R = 305 Kytičky (obrázek kytíček)
- A = 101 Domino (obrázek domina)
- K = 203 Video (barevné noty, princip šifry)

Dostáváme „heslo je VRAK“.

Zkušení hráči (a meta-orgové) si mohou povšimnout, že tato šifra mírně narušuje konzistenci šifrovacího prostoru, protože přiřazení 9. obrázku k šifře 401 vyžaduje znalost kódu šifry 401, ovšem plnohodnotné vylučování šifry 401 vyžaduje nejprve přiřadit 9. obrázek k šifře 401.

402. 3D grafy

Šifra chyták. Zvláštní je nepopsaná tečka v počátku systému souřadnic. Tento bod je součástí všech tří os, osy x, osy y i osy z. Šifra se navíc jmenuje 3D. Když tedy k tečce v počátku doplníme písmeno D a čteme postupně všechny tři osy (x, y, z), vznikne slovo, které v sobě obsahuje třikrát písmeno D. Postupně DODEKAEDR, DRÁŽDIDLO, DIVIDENDA, DVADEVADESÁT, DVOUSEDADLO, DUODIODA. Písmena na místech otazníků tvoří heslo KRESLO.

403. Domečky

Domečky jsou psí boudy. Osm krátkých popisů nám napovídá osm známých psů. Ty umístíme do jejich bud (zhruba podle velikosti, délky, výšky, umístění na zemi či ve vzduchu) a postupně čteme písmena z názvů psů, jimž odpovídá číslo jejich boudy: fifinKa, jOnatán, fiDo, špagetKa, fAlco, ideFix, fíK, štAflík. Dostáváme „kód KAFKA“.

Pozn. Striktně vzato Falco není pes, ale drak. Nicméně provedený sociologický průzkum () ukázal, že drtivá většina populace jej považuje za psa.*

() Nutno přiznat, že průzkum byl proveden na zcela nereprezentativním vzorku populace (organizátoři a jejich děti).*

403. Báseň

Básně popisují určitá slova. Počet řádků je roven počtu písmen v daném slově a navíc, toto slovo zároveň popisuje rýmové schéma v této básni. V první básni máme schéma rýmů ABBA a báseň je o švédské skupině ABBA. V druhé básni jsou použity koncovky rýmů -ela a -emi, k nimž už máme přiřazená písmena A a B, proto druhá báseň není ABAB, ale BABA (což se opět shoduje s obsahem). Pokud k některé koncovce písmeno ještě přiřazené

nemáme, použijeme další v abecedě. Takto získáme slova ABBA, BABA, BACA, CACA, CD, DAD, DEDA a BEBE. Poslední báseň pojednává o hesle a její rýmové schéma je ABECEDA (všechny koncovky už známe z minulých básniček), což je tedy správný kód.

405. Mlha

Video má 5 hodin a sledovat ho celé by se tedy nestihlo. Kód úlohy Mlha je tradičně 405. V čase 4:05 se v mlze na chvíli objeví řešení - kód SLUNCE.