



16. ročník

Řešení: 1. a 2. sada



101. Morseovka je ...

Jak už název a začátek šifry napovídají, principem šifry je Morseova abeceda. Každé slovo kóduje jedno písmeno, přičemž krátké slabiky nahradíme tečkami a dlouhé čárkami:

```
..... . .... .-... . --  
-... ..- -... .  
. - . . . - . . . - . - .  
- . - - . - . . .
```

Dostáváme text "heslem bude ridic taxi", což je **TAXIKAR**.

102. Rekonstrukce

Symbole asociují některé speciální klávesy počítačové klávesnice: Caps Lock (cap = angl. kšiltovka), Delete, End, Enter, Home, Tab. Pro snazší určení jsou seřazeny abecedně.

Pod symboly speciálních kláves je zachycena výsledná podoba postupného zápisu písmen a až z, kde je vždy po nějaké sekvenci písmen stisknuta jedna ze zmíněných kláves, která provede akci v duchu jejího obvyklého chování v textových editorech. V zadání je zachycena i konečná poloha kurzoru za písmenem z. Jak napovídá název, průběh zápisu je třeba zrekonstruovat. Zápis vznikl takto:

```
a HOME b END c d e f CAPS LOCK g h i j k CAPS LOCK l m HOME n o p  
HOME q r TAB s t u v w ENTER x y HOME z DELETE
```

Řešení získáme postupným čtením tolikátého písmene z názvu funkční klávesy, kolik písmen bylo stisknuto v předcházejícím bloku. Vyjde "heslo **MAROD**".

103. Definice

Každý řádek popisuje slovo, které začíná *polo* nebo *čtvrť*. Druhou část daného slova tedy rozdělíme na poloviny či čtvrtiny a přečteme tolikátou část, kterou specifikuje číslovka na začátku každého řádku:

- čtvrtkaMi
- polokošILÍ
- poloostROV
- polojasNOU
- poloHa

- čtvrtEční
- polooS
- čtvrtLetí
- poloOPlím
- polopouŠTĚ
- pološeRO
- poloBOTkou

Dostáváme "milí rovnou heslo pište **ROBOT**".

104. Youtuber

Ve videu zazní, že nejsou důležité barvy ani skóre, ale mohly by hrát roli nějaké zažité názvy kostiček. Kostičky tetrisu (tetromina) se běžně označují písmeny I, L, J, S, Z, O a T dle jejich tvaru. Kostičkám youtuber dává ve videu svoje názvy, které vždy obsahují písmeno, které příslušná kostka představuje (např. první kostka je S a youtuber jí říká Sherlock, druhá je T a je nazvána jako leTadlo). Kostky jsou posunuty buď doleva, doprava a nebo nikam. Ve slově označujícím danou kostku se tedy podíváme na písmeno vlevo či vpravo od písmena označující danou kostku, případně vezmeme přímo toto písmeno:

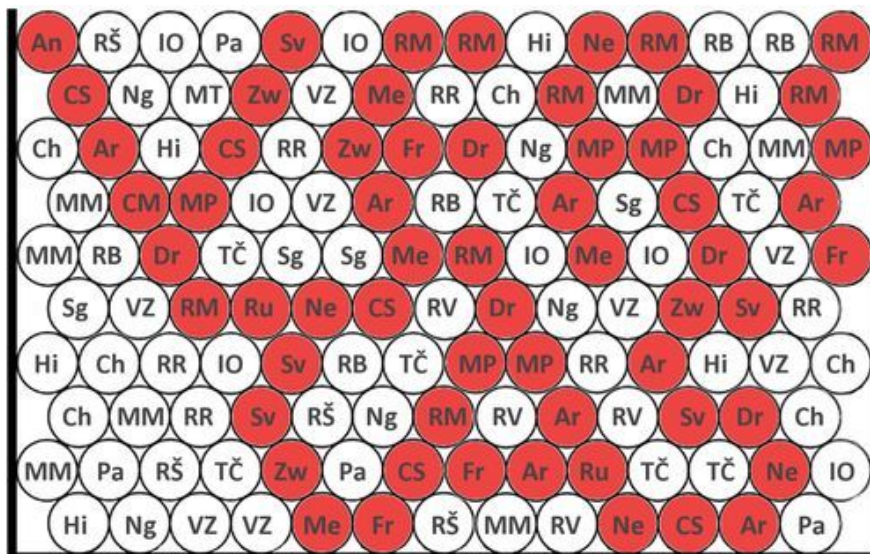
S→**H** erlock
 I **E**←T adlo
S←J ezdovka
 →**L**←
 čtverc →**O**← vník
 →**Z**← atáčkovník
 s I→**N** gulár
 hoke J→**I** sta
 sedad →**L**← o
 k **O**←Z a
 →**T**←
 žlut →**O**← u
 k **S**←I ndl

Vychází "heslo zni **LOTOS**".

Šifra je mírně upraveným holdem [skvělému počínu Tomáše Hanáka](#) na Youtube, v němž samotném bohužel šifra není.

105. 18+

Láhve vína jsou v našem sklepe sice pěkně vyskládané, ale co se týče odrůd trochu pomíchané. Pokud však k odrůdám přiřadíme správnou barvu vína (bílou/červenou), můžeme přečíst text řešení **VERITAS** (což sice není česky, ale velmi tematicky: *In vino veritas*).



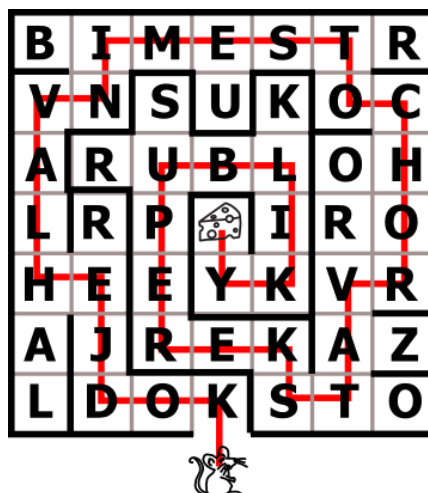
106. Výlet do hor

Šifra je metaforickým popisem třítydenního cyklistického závodu Tour de France. Kamarádi, o nichž se v šifře mluví, jsou vítězové kategorií – držitelé barevných dresů s tím, že je v textu pojednáno o dni, od kterého v příslušném dresu jeli: Petr = Peter Sagan (zelený dres, vítěz bodovací soutěže), Julián = Julian Alaphilippe (puntikovaný dres, nejlepší vrchař), Petr = Pierre Roger Latour (bílý dres, nejlepší jezdec do 21 let), Gert = Geraint Thomas (žlutý dres, vítěz v celkovém pořadí).

Příběh sepsal největší bojovník, kterým byl v tomto ročníku vyhlášen Dan **MARTIN**.

107. Labyrint

Vyplníme křížovku a pokud nezapomeneme zvýraznit stěny na koncích jednotlivých slov, vznikne nám bludiště, jímž dovedeme myš k sýru:



Cestou stačí číst písmenka: "kod je hlavní město chorvatské republiky", tedy **ZAHREB**.

201. Tabulka

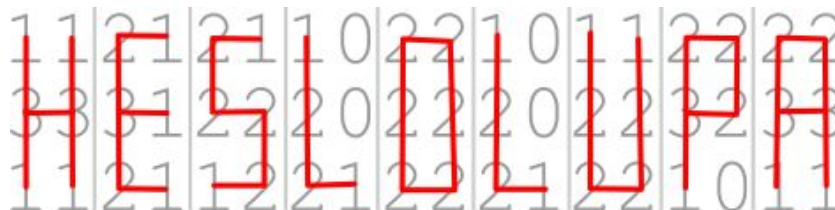
Z dílků poskládáme tabulku, pojmenujeme sporty a podle sloupečku s otázkou vybereme z názvů písmena. Dostáváme "kód je **BRÁNA**".

	⌒	⋈	☞	2.	⌒	⌒	?
hoKej	×	6	×	0	✓	⌒	3.
flOrbal	✓	6	×	L	✓	⌒	3.
voDní polo	×	7	✓	0	✓	×	3.
voleJbal	×	6	✓	0	×	×	5.
nohEjbal	✓	2	×	0	×	×	4.
fotBal	✓	11	×	0	✓	×	4.
Ragby	✓	15	✓	A	✓	×	1.
házenÁ	×	7	✓	Á	✓	×	6.
teNis	×	1	×	E	×	⌒	3.
basebAl	×	9	✓	A	×	⌒	6.

Dostáváme "kód je **BRÁNA**".

202. Čísła
















Grafická šifra: čísla udávají kolik čar vychází z každé pozice. Čáry nekřížují šedé linky.



Dostáváme "heslo **LUPA**".

203. Dětská

Na místa prázdných koleček lze doplnit známé výrazy či ustálená spojení zvíře/postava + oko/oči (ježkovy oči, jestřábí oko...). Přesně tyto postavy a zvířata jsou i na kresbičkách v textu. Když si všimneme, že jejich oči se dívají různými směry, je vyhráno. Do prázdných koleček doplníme zorničku příslušných očí a do tajenky vezmeme písmeno, kam se takto doplněné oko dívá. Když tedy pes našel v první větě *pytlácké* oko a oko pytláka na obrázku se dívá dolů, vezmeme písmeno dole, tedy K. Takto doplníme rybí oko (doprava dolů), psí oči (doleva nahoru a doprava), volské oko (doprava nahoru), jestřábí oko (doleva dolů), ježkovy oči (nahoru a dolů) a kuří oko (doleva). Vychází "kod je **DEPO**".

 dnes našel v lese
prastaré .  fotil
svým objektivem typu
 svého kamaráda ,
poněvadž na něj dělal
smutné   již od
sedmi, kdy posnídal
 s . Spravedlivý 
pískal fotbalový
zápas a využil i ,
ačkoliv snad každý 
ze sedadel ryčel:
„!“, jako by mu
šupinatá  šlápla
na jeho .

204. Jazyková

Nabízí se překládání slov do češtiny, ideálně s vědomím, že konkrétní slovo nemusí být jednoznačné (obvykle je možných více překladů). Dále je důležité si všimnout, že řádky mají vždy stejnou strukturu: dvanáct slov rozdělených do skupin po dvou, třech, čtyřech a třech slovech. To navádí na to zaměřit se na slova na stejných pozicích. Mají společné to, že je lze v češtině vyjádřit slovy, která začínají stejně:

	angličtina		francouzština		latina		němčina	
do	get	dostat	la lettre	dopis	bonus	dobrý	der Zeit	doba
g	rubber	guma	le canapé	gauč	Georgia	Gruzie	der Frauenarzt	gynekolog
chi	surgeon	chirurg	la quinine	chinin	Chimaera	chiméra	kichern	chichotat
e	phase	etapa	l'ace	eso	oeconomia	ekonomika	das Kraftwerk	elektrárna
n	leg	noha	la proposition	návrh	visitatio	návštěva	Deutschland	Německo
c	whole	celý	la destination	cíl	alienus	cizí	der Weg	cesta
an	poll	anketa	ou	aneb	angelus	anděl	Englisch	anglický
i	range	interval	l'encre	inkoust	Constantinopolis	Istanbul	sofort	ihned
s	reality	skutečnost	le mot	slovo	potentia	síla	der Gruppe	skupina
hu	goose	husa	dense	hustý	musicorum	hudba	schlank	hubený
n	some	nějaký	ou	nebo	novum	nový	über	nad
d	next	další	le jour	den	duo	dva	das Kind	dítě

Slova mají shodná vždy jedno až tři počáteční písmena, konkrétně DO, G; CHI, E, N; C, AN, I, S; HU, N, D. V duchu šifry slova opět přeložíme do češtiny, vyjde čtyřikrát to samé: **PES**.

205. Romantická

V rozhovoru padá mnoho námětů na kód. Na konci je i vyslovena myšlenka, že by mohl být kód vše, co zaznělo.

Je tomu skutečně tak, rozhovor odkazuje na známý úryvek z veršovaného dramatu Manon Lescaut v překladu Vítězslava Nezvala (Manon je můj osud, ...). V každém odstavci je pak odkaz (kód osud, dosud neznali, kód hřích, nepoznat kód, kód motýl, kód včela, kód růže / do kostela, kód všechno ... neztratili, kód rozum / úlet, kód dítě, kód láska, kód ... ach ... kód "z-arázu", umřít / krásná).

Použijeme-li za kód slovo **MANON**, jsou splněny všechna přání organizátorů.