



17. ročník

Řešení: 3. a 4. sada



301. Agenti

Text je metaforou na různé vlastnosti písmen (v případě grafických vlastností jde o velká tiskací). Po řadě jde o: schopnost projít úzkým otvorem (např. modelu z drátku), rovnováhu, interpretaci jako značka chemického prvku, interpretaci vzhledu pomocí ruské azbuky. Postupnou redukcí možností zjistíme identity agentů a přečteme je po řadě 001-008. Výsledným kódem je SUPERMAN.

302. Vzdálenosti

Černá skříňka převádí názvy objektů vyskytujících se v domácnosti na sémantickou vzdálenost od kódu vyjádřenou číslem. Nebo stačí toto číslo chápat jako spojitou škálu povelů „samá voda“, „přihořívá“, „hoří“ ve hře na schovávanou v síti významových vztahů mezi slovy. Například kuchyňské spotřebiče mají nižší vzdálenost než běžný nábytek, kuchyňské nástroje jsou potom blíže, krájecí nebo loupací nástroje ještě blíže, škrabka a třítka jsou ve vzdálenosti jedna. STRUHADLO má vzdálenost nulovou, jde tedy o hledaný kód.

303. Otázky

V řadě známých písniček je, často kvůli otočeným přízvukům, či hláskové skrumáži, slyšet něco jiného, než autor zamýšlel. Pokud se šifru nedaří ani týmově doložit, pomůže google, neboť o tzv. syndromu Okybača vznikla řada článků a diskusí.

- Na Okoř je **C**ESTA, jako žádná ZESTA
- Tak už to dopij, putovní příteli, **P**OPOJEDEM do LINAMY
- Ach, **S**YNKU, synku, ORALÝ jsi.
- Kdypak **T**ETŘEVI HONZLOVCI prohrají? Když tokají...
- Černo. OKYBAČA **O**VEČKY zatáčí.
- STÁVA**J** mi, LAHORE, už sa rozednívá!
- HROZNYZVY **N**IC neposbírá
- Č**P**Í tam **P**ODKONÍ a voní tymián
- UŽ MĚKONĚ VYVÁDĚJ**Ů**, už měkoně sedlajů (slovácké koncovky)
- ZACH**R**AŇ TEKONĚ, křičel jsem tisíckrát
- BORYŠ umí po **S**KALINÁCH
- Kdyby se v komnatách BĚH**O**UN jak HROMNATÁH

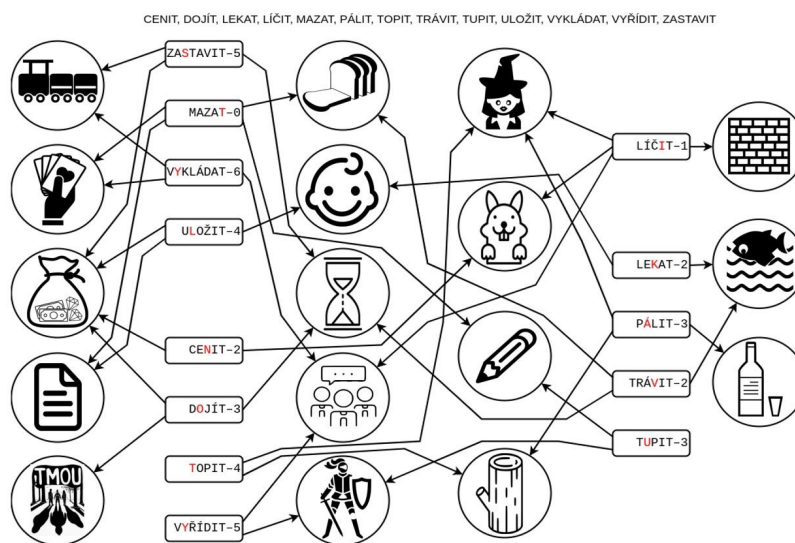
Dostáváme CO STOJI PURKO. Aplikujeme stejný postup, abychom dostali heslo: A to púrko za TOLAR.

304. Obrázky a klíč

Obrázková část šifry je zadání, dolní část šifry dekodovací klíč. Je potřeba přiřadit obrázky na základě nějakého společného principu k jednotlivým písmenům klíče. Všem obrázkům lze přiřadit jeden či více přívlastků z množiny jarní, letní, podzimní, zimní, tak aby výsledný výraz byl ustáleným, známým spojením. Dle klíče pak vybíráme konkrétní písmena. Kód je KOZOROH.

- jarní, podzimní ROVNODENNOST = K
- letní, zimní ČAS = O
- jarní TÁNÍ = D
- zimní KRÁL = J
- letní KINO = E
- jarní, podzimní TAH = K
- letní, zimní SLUNOVRAT = O
- jarní, letní, podzimní, zimní PRÁZDNINY = Z
- letní, zimní OLYMPIÁDA = O
- jarní, podzimní, zimní KABÁT = R
- letní, zimní PNEUMATIKA = O
- podzimní LISTÍ = H

305. Slovesa



Doplníme třináct vícevýznamových sloves v infinitivu ze seznamu v horní části zadání do obdélníků v síti tak, aby sloveso spojovalo objekty, se kterými se významově pojí. Obtížnější spojení: **lekat** dítě (strašit, např. bubáky), **líčit** stěnu (vápnem na bílo, moravizmus), líčit (past) na zajíce, **tupit** protivníka (archaizmus), **vyřídít** nepřítele (tj. vyřadit z boje). Potom použijeme „té minus číslo“ předvyplněné v obdélnících ke čtení tajenky: Vzhledem k tomu, že infinitiv vždy končí na té, přečteme písmeno na pozici udané číslem právě od posledního té. Styl, noty i kávu lze spojit slovesem SLADIT (přesněji se jedná o **dvě homonyma**), což je hledaný kód.

306. Policejní nástěnka

Na filmových policejních nástěnkách jsou často fotky obětí a zabijáků. Naše filmová nástěnka je ale trochu divná: "mrtvé" jsou záporné postavy, "pachatelé" jsou postavy kladné (chcete-li, klidně tedy vnímejte kladase jako detektivní agenty, kteří zlikvidovali svého nepřítele). Zabitě záporné postavy můžeme podle tradice policejních nástěnek škrtnout (X). Nyní už by mělo být jasné vidět, že celá nástěnka odpovídá piškvorkové hře, kde "kladní" evidentně vyhrávají, ale ještě nepoložili vítězný tah. Partii rekonstruovat nelze, lze však najít všechny potenciální výherní tahy kladných (O): po řádcích čteme kód VÝHRA.



307. Tajné písmo

Jednotlivé znaky "písma" jsou ve tvořeny dvěma rozpůlenými písmeny:

RB BA CH

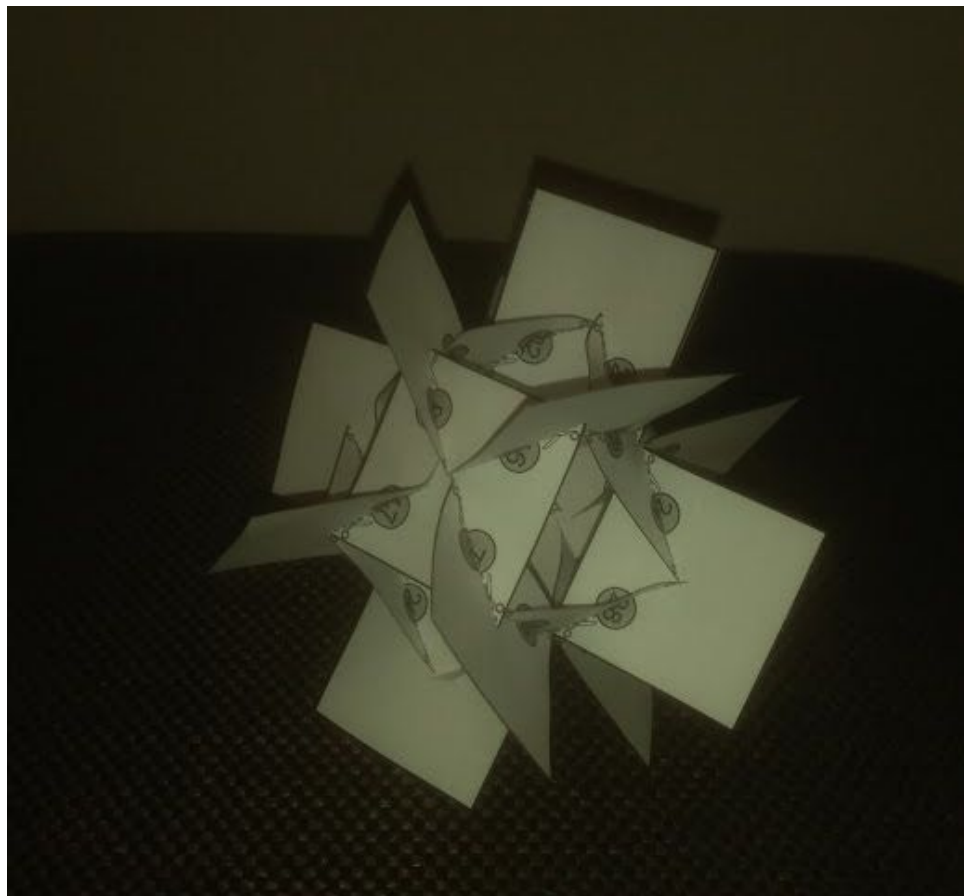
EI AC DD

VF IG AE

Druhá písmena z dvojic jsou trochu podezřele z počátku abecedy a každé právě jednou. Tak to podle nich uspořádáme: BA, RB, AC, DD, AE, VF, IG, CH, EI. Z prvních písmen čteme kód BRADAVICE.

308. Vystřihovánka

Čtverečky vystříhneme, nastříhneme vyznačené čárky a spojíme do sebe pomocí čísel v kolečkách (jsou po dvojicích). Skládání se může z počátku jevit jako nejednoznačné, ale v celku není; může pomoci otáčet všechny čtverečky stejné orientace tak, aby byl potisk vždy na stejné straně. Při sestavování si můžeme všimnout, že jsou čísla rozdělena do tří skupin: 1-8, 11-18, 21-28. Po sestavení se dá skládačka natočit postupně do tří poloh tak, aby byly vidět všechna čísla z jedné z těchto tří skupin. Spojením čísel v pořadí získáme graficky postupně písmena S, E, N. Kód je tedy SEN.



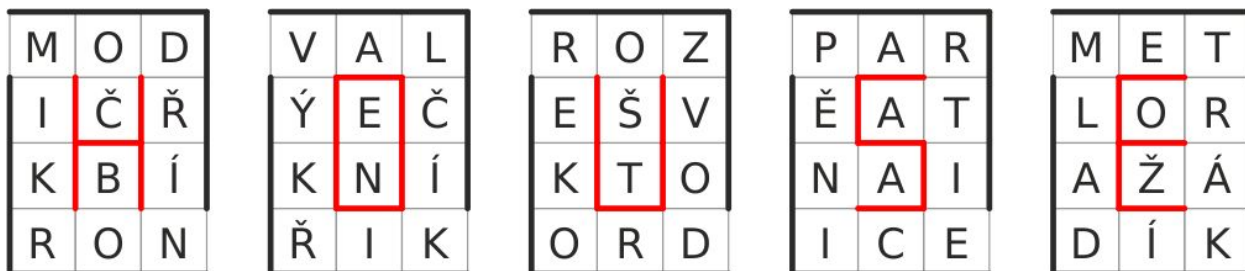
401. Uremcaný text

Text obsahuje slova, ve kterých se opakuje stejná trojice písmen a to tak, že mezi nimi je právě jedno písmeno. Čteme písmena mezi, dostáváme kód KAROSERIE.

Nechci se tím zabývat dONEkONEčna. Oběhal jsem DVAaDVAcet miniSTErSTEv, schVALoVALa to i vláda. Požádali jsme o vyjádření raKOUskOU stranu a podložili návrh LAMeLAMi. Nechyběla tomu OSTrOST, jak potvrdil NOVINOvÝ článek i MATeMATická analýza.

402. Bludiště

Bludiště má vnější zdi, vchod vlevo nahoře, východ vpravo dole, vnitřní zdi nejsou zvýrazněny. Cesta bludištěm má tři vlastnosti: začíná v levém horním rohu, nekříží sama sebe a z písmen na ní lze v pořadí od vchodu přečíst podstatné jméno v základním tvaru. Například v prvním bludišti jsou cesty MIKROB, MIKRON, MOČ a MODŘÍN. Zdi uvnitř bludiště jsou dány pro každou dvojici písmen sousedících svisle nebo vodorovně takto: Nevede-li mezi těmito dvěma písmeny žádná cesta, je tam zeď. Podle tohoto pravidla vnitřní zdi zvýrazníme – řešením je grafika ve zdech bludiště – kód je HOUSE (což je smysluplné české slovo, takže se nesnažíme překládat z angličtiny a zadávat *dům*).



403. Postavičky

Obličeje každé z postaviček jsou podivné, ale povědomě zpitvořené, jde totiž o různé typy zásuvek používané v Evropě či po světě. Každý typ zásuvky má své standardní označení písmenem (viz např. <https://www.iec.ch/worldplugs/>), a tak můžeme postupně číst heslo FIKCE.

404. Recenze

Jde o metaforu – recenze na části těla. Jméno slouží jako upřesnění, začíná na stejné písmeno a má stejný počet písmen jako hledaná část těla. Podle počtu hvězdiček vybíráme písmeno:

- vlaSy
- děLoHa
- ušl
- ledviNa
- penIs
- střeVa
- jazyK
- lebKA

Kód je SLINIVKA.

Org A: Rád bych reklamoval kód.

Org B: A máš snad záruční list?

405. Mlha

Sendvič tradičně obsahuje Mlhu.

Kód je SENDVIČ.