



18. ročník

Řešení: 3. a 4. sada



301. Čtverečky

Útvary mají podobu písmen, čteme v nich pokyn "SLOZTE JE Z DOMINA". Každý útvar lze (více způsoby) snadno rozdělit na dominové kostky, spočítáme-li, kolik kostek jsme použili, převedením na písmena získáme další pokyn "KOLIK JE MOZNOSTI". U každého útvaru tedy spočítáme počet všech možných vyskládání z dominových kostek a opět převedením na písmena získáme tajenku "HESLO JE ANAKONDA". Poznámka: Nápad na počty možností může přijít i jen na základě informace o dominech, tj. druhý krok lze přeskočit.

302. Rušivá

Výšky tónů v obdélníku představují mapu reliéfu České republiky. Konkrétně frekvence tónu v hertzech odpovídá nadmořské výšce v metrech nad mořem. Místa, která žádný tón nevydávají, leží mimo ČR. Prvním úkolem je tedy najít nejvyšší přirozený bod na povrchu - vrchol Sněžky. Druhým úkolem je najít nejnižší umělý bod na povrchu, tedy [lom Bílina](#) (důl ani vrt neleží na povrchu). Řešením je název pátého nejvyššího přirozeného pojmenovaného tónu, tedy vrcholu, a tím je v kontextu šifry PRADĚD.

Při hledání obou bodů pracuje program s tolerancí, stačí trefit území o rozměrech 5x5 pixelů. Pro fajnšmekry doporučujeme zkusit si na mapě zahrát Ovčáky, čtveráky.

303. Středové X

Název šifry upozorňuje, že uprostřed řetězce písmen je X. Písmen je navíc 25, nabízí se tedy možnost uspořádat písmena do čtverce 5x5, kde bude X opět uprostřed. V tomto zobrazení pak atributy písmen (podtažení, kropenatost atd.) vykreslí písmena N, D, C a I, I, I. Přeskočitelným, ale nápovědným pozorováním, pak může být, že s trochou představivosti lze písmena přečíst zleva doprava jako INDICI, což vypadá jako začátek slova INDICIE.

I	A	U	V	E
M	R	N	A	D
E	L	X	K	A
V	I	A	S	C
T	A	I	S	M

Nutným pozorováním naopak v tuto chvíli je, že tabulka obsahuje právě jednou N, D, C a třikrát písmeno I. Můžeme si tedy tato písmena zaškrtnout: jsou na platných pozicích šifrovací mřížky a po řádcích shora dolů se opět dá přečíst INDICI. Přeložíme tedy celou transpozici pomocí šifrovací mřížky a vychází: INDICIE REKA SUMAVA MA VLAST. Hledaným heslem je tedy VLTAVA.

304. Sendvič video

Video představuje fiktivní tým, který luští šifru - video, na níž je on sám, jak luští právě tuto šifru. Jde o "sebereferenci", kdy tým nevědomky vytváří šifru, kterou sám luští. Kromě samotného luštění zde probíhá příprava sendvičů. Na záběrech ze sklepa si lze všimnout, že suroviny pro přípravu sendviče mění svá místa v regále. K tomuto pozorování lze dojít i s pomocí skrytých nápověd (hráčka luštící pastelkami přichází s nápadem "posunutá hořčice"; hráčka, která chodí pro suroviny do sklepa, zmiňuje, že na ní vždycky věci popadají; hráčka luštící na zemi z papírů na jedné ze scén porovnává dva různé záběry ze sklepa; v jiné scéně hráčka luštící na zemi zmiňuje, že chybí jen poslední kousek, na což navazuje poslední scéna ze sklepa).

Jakmile si všimneme, že se suroviny ve sklepě pohybují, stačí jejich pohyb zaznamenat a vidíme, že v rastru 3x2 vykreslují písmena: Toustový chleba = K, Hořčice = O, Cibule = U, Sýr = S, Rajče = E.

V pořadí, v jakém jsou suroviny použity v sendvičích (toustový chleba se použije na začátku a na konci), čteme tajenku "KOUSEK".

Poděkování patří sourozencům Sedlákovým (Bára, Alička, Jája, Oskar a Ema) za spoluautorství šifry, scénář, režii, kameru, střih a herecké výkony. Děkujeme :)

305. Vymítání d'ábla

Přednáška metaforicky popisuje nejrůznější druhy saun a lázní. Názvy jsou přesmyčkami, vždy právě jedno písmeno je na stejném místě, jako ve správném pojmenování. Odstavce oddělují slova tajenky. PARNI LAZEN, FINSKA SAUNA, SOLNA SAUNA. INDIANSKA SAUNA, KNEIPPOVA LAZEN, CALDARIUM. TEPIDARIUM, LACONIUM, TURECKA LAZEN, BIO SAUNA, INFRA SAUNA. Tedy: "pis kod RAKOS".

306. Tabulky

Šifra obsahuje mluvnické tabulky pro skloňování (tabulka v levém sloupci) a časování (tabulka v pravém sloupci). Názvy řádků a sloupců jsou první písmena příslušné mluvnické kategorie.

Např. ČJ = číslo jednotné, PP = první pád, apod. Tabulka časování postupně obsahuje infinitiv, oznamovací způsob, rozkazovací způsob, přičestí činné, přičestí trpné, přechodník přítomný a přechodník minulý.

V tabulkách se objevuje sekvence trojic 1 až 13 a dvojice 14. Každá taková entice představuje jedno slovo, které buď skloňujeme, a nebo časujeme, podle toho, zda se nachází v tabulkách

levého, a nebo pravého sloupce. Zadání v horní části říká, že tvar 1.1 je “jed”, a že entice 3, 5, 7 a 9 představují stejné slovo.

Druhý člen každé entice vždy obsahuje jeden šedý obdélník, tedy písmeno řešení. Například 1.2 je umístěno v šestém pádě množného čísla, což je v případě slova jed tvar “jedech”, šedý obdélník je na šesté pozici, čteme písmeno H.

Mezi třetím členem entice a prvním členem následné entice je pak v zadání vždy rovnítko, jsou tedy v něčem stejné. Jedná se vždy o homonyma, přesněji o pravá částečná homonyma. Například 1.3 představuje tvar “jedu”, což je zároveň jednotné číslo první osoby oznamovacího způsobu slovesa “jet”, a právě v příslušném políčku oznamovacího způsobu nalezneme 2.1.

Ve druhé polovině luštění se začínají objevovat nejednoznačnosti ve tvarech, např. 8.3 může být “jednoho” i “jeden”, tvar 9.3 “jím” může vést na tvar slova “on” i “ono”, tvar 12.3 může být “ho”, “je”, “ně”, “je” i “něj”, apod. Tyto nejednoznačnosti lze vždy zjednotřit pomocí známé délky daného tvaru nebo pomocí známé délky a mluvnické kategorie následujících tvarů.

Z šedých polí postupně čteme HESLO ZNÍ ANONYM.

Luštění může významně usnadnit [Wikislovník](#).

Pořadové číslo	Základní tvar	Tvar .1	Tvar .2	Tvar .3
1	jed	jed	jedech	jedu
2	jet	jedu	jEt	jeda
3	jíst	jeda	jíSt	jedli
4	jedle	jedli	jedLemi	jedli
5	jíst	jedli	jedenO	jez
6	jez	jez	jeZy	jez
7	jíst	jez	jedeNy	jeden
8	jeden	jeden	jedním	jeden
9	jíst	jeden	jedlA	jím
10	on	jím	oN	něho
11	něha	něho	něhOu	něho
12	ono	něho	oNo	je
13	být	je	bYvši	buďme
14	budit	buďme	budíMe	

307. Retrográdní slovník

Obrázky lze jednoslovně pojmenovat, seřazeny jsou jak v retrográdním slovníku, tj. podle písmen, na která končí. Obrázků je třináct a slova končí na 13 unikátních písmen, čehož by si při domýšlení jednoslovných pojmenování v retrográdním řazení mohli hráči všimnout. Pak je třeba si jen uvědomit, že zbytek abecedy, tedy dalších 13 unikátních písmen, je na začátku slov. To nám určuje substituci písmen (v se mění na a, a se mění na v). VosA, WeB, JitricE, MuF, DucH, CulíK, Pytel, XylofoN, QuasimodO, UpíR, IbiS, GotT, ZubY. Ve druhém kroku tedy jen přeložíme šedá písmena: HESLO ZNI ELEKTRARNA.

308. Sendvič logo

S trochou fantazie čteme na prvních třech řádcích: HESLO NENÍ SENDVIČ ALE. Na čtvrtém řádku je pak již běžné logo Sendviče. Šifra se jmenuje Sendvič logo, na konci je Sendvič logo, heslo není Sendvič, tak jediné co zbývá jako heslo je LOGO.

401. Jména

Jména přeskládáme do tabulky. Každému sloupci můžeme přiřadit známé české osobnosti z určité kategorie:

- zpěvačky, které získaly Slavíka
- spisovatelé
- prezidenti
- sportovkyně, které získaly medaili na ZOH 2018
- herci divadla Jára Cimrmana

Doplníme příjmení a zvýrazníme stejné písmeno jako v křestním jméně (výjimečně je doplnění příjmení mírně nejednoznačné (např. Jan), mezitajenka je ovšem záměrně poměrně prediktabilní, takže pro doluštění nejsou zdaleka potřeba všechna písmena):

aNeta lAngerová	miLan kuNdera	klEment goTwald	martinA sáblíkOvá	genadlj rumleNa
lUcie bílá	Jan Neruda	ludVík svoBoda	Karolína Erbanová	pavEl vonDruška
ivEta baRtošová	eduArd petlŠka	emll háCHa	Ester Ledecká	mIloň čEpelka
hanA zagOrová	arNošt luStig	Edvard Beneš	veroNika vítkOvá	Jan Hraběta
NadA Urbánková	Jaroslav Seifert	václAv haveL	eVa sAmková	zDeněk sVěrák

Čteme: ANTONÍN BEDRICH LEOS BOHUSLAV. Aplikujeme ještě jednou stejný princip: dvOřák, sMetana, jAnáček, maRtinů. Dostáváme již finální kód OMAR.

402. Akustická

Šifra pracuje s trojláskovými slovy, která se stejně vyslovují, ale jinak píšou v poslední hláске (problém spodoby znělosti). Každý řádek napovídá právě dvě slova. Tučně vybarvené slovo pak říká, zda máme číst první, nebo druhé písmeno z této dvojice. Výčet slov a mezitajenka:

- tuž tuš (U), kód kót (K), rup rub (R), lad lat (A), dub dup (D), nuť nuď (N), liz lis (l)
- kos koz (K), duch duh (U), set sed (S)
- hot hod (H), pod pot (O), zuž zuš (U), suď suť (S), laď lať (L), ciď ciť (l)
- zeď zeť (Z), end ent (N), věš věž (E), lep leb (L), vez ves (E)

Tedy: UKRADNI KUS HOUSLÍ ZNĚLE. Na poslední krok aplikujeme stejný postup jako na první: LUP LUB. Z této dvojice jako kód zvolíme slovo se znělou souhláskou, tedy LUB.

403. Pubertácká

Zadání vypadá jako jednoduchá křížovka. Každé slovo z legendy asociuje jeden ze základních zoologických taxonů: doména, říše, kmen, třída, řád, čeleď, rod a druh. Hledáme takový živočišný druh, u něhož odpovídá délka latinských názvů taxonů počtu políček v pravé půlce zadání. Opakující se malůvka u rodového a druhového jména napovídá, že by se mohlo jednat o živočicha se [stejným rodovým a druhovým jménem](#). Správně je

- doména: Eukaryota
- říše: Animalia
- kmen: Chordata
- třída: Aves
- řád: Passeriformes
- čeleď: Corvidae
- rod: Pica
- druh: Pica Pica

(dle Linného, navíc s určením domény).

Název šifry spolu s malůvkami u rodu a druhu potvrzuje, že "Pica Pica" je správně, a zároveň odkazuje na alternativní způsob dohledání druhu, tedy zadání dvojité vulgárního výrazu do internetového vyhledávače. Čtením šedých políček získáme heslo KLAVIR.

404. Přídavné podstatné

Pozorování: šifra je tvořena dvěma řadami obrázků po sedmi. V prvním řádku jsou pod obrázky písmena seřazená abecedně a čísla od jedné do sedmi. V druhém řádku pak obrázky mají pod sebou číslovku – která by zřejmě mohla napovídat výběr určitého prvku. Šifra se dále jmenuje Přídavné podstatné, což by mohlo napovídat, že první řádek budou přídavná jména, která si máme nějakým způsobem spárovat s podstatnými jmény ve druhém řádku. Teď už to chce jen ten správný, konzistentní nápad.

Jedná se o názvy písní, které mají formální tvar „přídavné jméno – podstatné jméno“. Velká písmena u prvního řádku jsou nápovědním prvním písmenem hledaného slova kvůli potvrzení a usnadnění doložení (například postavička slepce není slepec ale Nevidomý). Také druhý řádek je seřazen abecedně. Písně jsou tyto:

- Holubí dům
- Jarní tání
- Nevidomá dívka
- Osmý den
- Severní vítr
- Slovenský klín
- Zelený pláň

V druhém kroku je potřeba z textů těchto písní vybrat příslušný prvek. Vybírání písmene nikam nevede. Je potřeba vybrat X-tá slova a seřadit je podle zatím nevyužitých čísel z prvního řádku, která označují pořadí čtení - první dvě slova jsou pro potvrzení smysluplná (kód je), další jsou pak spojky a předložky, které dohromady dají smysluplný kód. KÓD JE S A V A NA. Tedy SAVANA.

405. Mlha

První odstavec textu zmiňuje, že hráče bude pronásledovat zjevení šifry Mlha. V druhém odstavci je pak popsáno pět situací oddělených středníkem, které typicky doprovázejí jevy podobné mlze. Názvy těchto jevů jsou vždy čtyřpísmenné. Zároveň se v každé z těchto vět objevuje právě jedno velké písmeno ze slova "mlha" a písmena ze slova "mlha" se jinde v textu neobjevují. Z názvů jevů postupně čteme písmena na pozici, která odpovídá pozici velkého písmene z dané věty ve slově "mlha":

- **A**ť už ráno po dešti poběžíte nivou = opar
- u táboráku při zpěvu písně **H**udsonské šify = kouř
- v zácpě v centru **M**ostu = smog
- v **A**irbusu uprostřed bouře = mrak
- když bude vřít boršč od tety **A**nny = pára

Řešení je RUSKA.