





















301. Mytické bludiště

V bludišti je každá mýtická bytost dvakrát. Mezi tyto dva výskyty můžeme vepsat název bytosti, přičemž volíme směr zápisu "aby to do sebe zapadalo". Mezi otazníky se skrývá kód **KENTAUR**.

	F	Y	R	P						
	S	A	G	E	I	D				
Y	K	L	O		P	R	A	H		
E	K			P	I	H			K	?
R		T			X	I	N	E		
B	E	R	E	D	N	O	T	F		
S	O	J	M	I	R	A	U			
	L			Z	O		R	?		
				E	C					

302. Ach synku

V každé z části skladby hraje nějaký člověk část písně "Ach synku" na nějaký hudební nástroj, přitom ale zní jiný nástroj. Tímto vzniká řetěz hudebních nástrojů, kdy jeden vždy odkazuje na další. Pro tajenku je třeba vybrat písmeno (odpovídající počtu zahraničných not) z nástroje, který je vidět, a číst postupně po řetězu. Začátek řetězce je napovězen na konci videa.

je vidět	hraje	počet not (X)	X-té písmeno z nástroje, který je vidět
harmonika	elektrická kytara	1	H
elektrická kytara	baskřídlovka	1	E
baskřídlovka	klavír	3	S
klavír	xylofon	2	L
xylofon	housle	4	O
housle	ukulele	4	S

ukulele	kytara	5	E
kytara	okarina	5	R
okarina	zvon	1	O
zvon	trubka	1	Z
trubka	melodika	4	B
melodika	flétna	6	I
flétna	akordeon	2	L
akordeon	harmonika	3	O

Text HESLO SE ROZBILO vede v kontextu písně "Ach synku" na heslo **KOLECKO**.

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

303. Andy

Doplníme slova podle nápověd, přičemž se snažíme o to, aby jednotlivé množiny měly nějakou výraznou společnou vlastnost. Dostáváme diagram níže a vlastnosti:

- červená = začíná na K
- modrá = zvíře
- žlutá = má 6 písmen
- zelená = létá

Kód odpovídá otazníku a patří tedy do všech množin (tedy logický "and"), tedy zvíře na K a šest písmen, které létá. Takových je více, ale jen jedno má silnou spojitost s názvem úlohy, který jsme doposud pořádně nevyužili (až na ten logický "and" a to byl jen takový bonus pro informatiky). Kód je **KONDOR**.



304. Společný osud

Každý řádek odpovídá jednomu známému atentátu, sloupečky kódují místo, zbraň, délku jména a pozici vybraného písmene, pořadí písmen v heslu, měsíc a den. Řádky jsou seřazeny podle historického pořadí.

Kód je tematický: **CALIGULA**.

senát	✓	2/6	Caesar	8	15.	3.
hradiště	○	2/7	Ludmila	6	15.	9.
kostel	✓	4/6	Václav	7	28.	9.
divadlo	•	4/7	Lincoln	1	15.	4.
ulice	•	7/9	Ferdinand	2	28.	6.
zahrada	•	6/6	Gandhi	4	30.	1.
motel	•	4/4	King	5	4.	4.
bytový dům	•	1/6	Lennon	3	8.	12.

305. Scénář

Text o filmech je opravdu text o filmech (na Sendvič mírně netradičně). Ve filmu jsou narážky na známé filmy, které sdílí herce:

Piráti z Karibiku → Bloom → Pán prstenů → McKellen → Richard III → Smith → Harry Potter → Spall → Králova řeč → Firth → Láska nebeská → Grant → Notting Hill → Roberts → Dannyho parťáci → Pitt → Tenkrát v Hollywoodu → DiCaprio → Titanic → Winslet → Věčný svit neposkvrněné mysli

Podle čísel v závorkách jména herců seřadíme a vybereme z nich písmena:

- Mckellen
- spAll
- fiRth
- piTt
- dicAprio
- wiNslet
- blooM
- grAnt
- roberTs
- smiTh

Vychází MARTAN MATT. Kód je (v duchu šifry) příjmení herce, který hraje v Martanovi a má křestní jméno Matt, tedy **DAMON**.

306. Barevná tabulka

Do tabulky jsou zaneseny modely osobních automobilů, které lze zapsat ve tvaru písmeno + číslo. Jednotlivé automobilky (Audi, BMW, Citroen, Ferrari, Hyundai, Volvo) jsou barevně rozlišeny.

Řešením je **CITROEN**.

307. Křížovky bez legendy

Jádro úlohy spočívá v tom objevit, jaké výrazy do křížovek vepisovat, když nemáme žádnou legendu. Všimneme si, že v první křížovce jsou všechny výrazy sedmipísmenné. Přirozená volba padá na slovo Sendvič. Když do první křížovky všude vepíšeme slovo SENDVIČ, získáme tajenku DEN DNES. Den dnes je sobota, čímž získáme šestipísmenný výraz pro další křížovku - do ní tedy vepíšeme sedmipísmenné slovo SENDVIČ a šestipísmenné slovo SOBOTA. Získáme tajenku BOND, což vede na pětipísmenné slovo JAMES. Obdobně pokračujeme dál, s každou další tajenkou získáváme další výraz pro vepisování (postupně klesá délka výrazů), a konečně v poslední křížovce si přečteme tajenku, že HESLO JE HRANOSTAJ.

1.

S	E	N	D	V	I	Č			
	S	E	N	D	V	I	Č		
	S	E	N	D	V	I	Č		
S	E	N	D	V	I	Č			
	S	E	N	D	V	I	Č		
		S	E	N	D	V	I	Č	
			S	E	N	D	V	I	Č

2.

		S	O	B	O	T	A	
	S	O	B	O	T	A		
		S	E	N	D	V	I	Č
	S	E	N	D	V	I	Č	

3.

		J	A	M	E	S		
S	E	N	D	V	I	Č		
		S	O	B	O	T	A	
		S	E	N	D	V	I	Č
S	E	N	D	V	I	Č		
	S	E	N	D	V	I	Č	
		S	O	B	O	T	A	
S	E	N	D	V	I	Č		
	S	O	B	O	T	A		
		S	O	B	O	T	A	
S	E	N	D	V	I	Č		

4.

J	A	M	E	S					
S	O	B	O	T	A				
		H	R	A	D				
	S	O	B	O	T	A			
		J	A	M	E	S			
			S	E	N	D	V	I	Č
S	O	B	O	T	A				
		H	R	A	D				
		S	O	B	O	T	A		
		J	A	M	E	S			
			S	O	B	O	T	A	
S	O	B	O	T	A				
		H	R	A	D				
	S	O	B	O	T	A			
		J	A	M	E	S			

5.

		H	R	A	D		
	S	E	N	D	V	I	Č
L	E	S					
		L	E	S			
	S	O	B	O	T	A	
		J	A	M	E	S	
		L	E	S			
		H	R	A	D		
		H	R	A	D		
		J	A	M	E	S	
	S	E	N	D	V	I	Č
	S	O	B	O	T	A	
		L	E	S			
	S	O	B	O	T	A	
S	O	B	O	T	A		
		J	A	M	E	S	


308. Divné kostky


Na první pohled se zdá, že úloha obsahuje sítě šesti krychlí, ale brzy se ukáže, že je to jen klam (z některých sítí se nedá krychle ani složit). Naopak si lze všimnout několika dvojic slov, vyskytujících se ve stejném sloupci, které logicky patří k sobě (např. SRDCE - KŘÍŽE, ETAN - BUTAN, ...). Tyto dvojice jsou navíc částmi nějaké standardně řazené posloupnosti, lze tudíž do volného prostoru mezi těmito dvojicemi doplnit jedno či dvě chybějící slova (např. mezi KVARTA a SEPTIMA doplníme KVINTA a SEXTA). Protože měly původní


dvojice vždy zvýrazněné totéž písmeno, zvýrazníme jej i v doplněných slovech (etAn - prOpAn - buTan).

Doplněním slov získáme tři nové šestice, které již tvoří síť krychlí. Krychle vystříhneme (kromě čar označených jako "nestříhat") a složíme (jsou stále součástí papíru se zadáním). Nyní můžeme použít nápovědu, která se skrývá ve velkých písmenech dosud nepoužitých slov (která navíc významově podporují to, že nemají žádná další slova do páru) ČTĚTE KOLEM POSTAVENÉHO DOKOLA. Závěrečným krokem je tedy přečtení zvýrazněných písmen na našich postavených krychlích postupně kolem dokola celé stavby. Přečteme heslo **SEBEKONTROLA**.

npežaz pajyod








pohled zleva


	Jednáček	Kvarta	unikátnĚ
srDce	etAn	Kvinta	Ksi
káRy	prOpAn	Sexta	Omikron
piKy	buTan	Septima	Pí
kříže	HermatrODit	sirOtek	


Jaro	d'Artagnan	pousTEvník	sOLitEr
Léto	aThos	Ortoklas	mEtelka
Podzim	Orthos	Křemen	hOjer
keVin	aRamis	Topaz	Ervenáček
		Osamělý	rYchionožka

Masaryk	deSet	saMosPrášnOst	
Beneš	jeDenáct	scanDium	rariTA
Hácha	dvAnáct	titaN	vEnuše
JediNečnĚ	třináct	vanaD	zEmě
	sAmota	chroM	mArs

pohled zprava







pohled zepředu

401. Barevné heslo

Z názvu, zvyklostí hry Sendvič a vzhledu šifry se dá odhadnout, že prvních pět řádků odpovídá slovu HESLO. Barvy se vyskytují vždy ve stejném pořadí, důležité je tedy pouze to, které se na řádku (ne)vyskytují. Na základě těchto pozorování můžeme rekonstruovat grafickou mřížku a pomocí ní dolůštíme zbývající řádky: **PATRICIJ**.



402. Tabulka slov

	B	F	K	L	S	T	V
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
AR	3 4	2 3	3	3	1	2	
EN		3	8		4	5	
IN	6	7 6	2	2 7			
OS	5	6	6			4	
UK		1					
	místo občerstvení BAR	daleko FAR	závěr údolí KAR	značka Libye LAR	saudská měna (ISO) SAR	balič (unixový) TAR	přeměna skupenství VAR
	jméno BEN	samic psa FEN	jméno KEN	rostlina LEN	toužebné přání SEN	ukazovací zájmeno TEN	směr pohybu VEN
	dvojkově (zkr.) BIN	seveřan FIN	příbuzenstvo KIN	čínské příjmení LIN	ladná funkce SIN	cín TIN	číslo auta VIN
	šéf BOS	folklorní sdružení FOS	pták KOS	zvíře LOS	krizové volání SOS	koncern továren TOS	hmyzů VOS
	strom BUK	citoslovce zmizení FUK	citoslovce pozorování KUK	zbraň LUK	uzel SUK	mastná látka TUK	srbské jméno VUK

1 2 3 4 5 6 7 8
 S T A R S I
 K R E S T N I
 F I A L K O V A
 B I A T L O N

Kód je **PAULINA**.

403. Morseovabeceda

Jedná se o komprimovanou morseovku, kde jsou zhuštěna (jak napovídá název šifry) písmena na švech. Např. sekvence A B se nezapíše jako “.- -...” , ale jako “.-...”. Při konstrukci bylo postupováno tak, že každé další písmeno využívá maximální průnik s dosud vytvořenou posloupností teček a čárek (může se tedy i stát, že se písmena zdánlivě “předběhnou”, jako je tomu například u T U V W). Doplníme tedy celou komprimovanou abecedu a, jak napovídá úvod, kde tušíme tajenku HE... (tedy HESLO), přečteme písmenka z morseovkových znaků v šedých polích.

A	B				C	E	D	F	E			G		H	I	J		
H		-	.			L	.	.		
K	L				M	N		O	M			P	O		R	S,V	U	W
					O											P		
X					Y	Z												
					E	D												

Vychází HESLO **MOPED**.

Poznámka: Princip “předbírání” osvětlíme na analogickém příkladu postupné komprese sousloví “BÁRA A RADEK” (**B**ÁRA; “BÁRAA” -> **B**ÁRA; “BÁRA A RADEK” -> “**B**ÁRADEK”)

404. Mřížky

V každé z mřížek se skrývá jedna šachová figura. Čísla udávají, na kolik tahů se lze touto figurou na příslušné pole dostat. Po odhalení typu a polohy figury určíme, jaké číslo patří do šedého pole (na kolik tahů se sem figura dostane). Tajenku pak získáme z příslušných písmen názvů figur. Vyjde ZADEJ PAT.

2	3	2	3	4	3	4	5
3	2	3	2	3	4	3	4
2	1	4	3	2	3	4	5
3	2	1	2	3	4	3	4
J							

JEZDEC

4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	3	3	3	3	3
4	3	2	2	2	2	2	3
4	3	2	1	1	1	2	3
				K			

KRAL

2	2	2	1	2	2	2	1
1	2	2	1	2	2	1	2
2	1	2	1	2	1	2	2
2	2	1	1	1	2	2	2
			D				

DAMA

2	3	2	3	2	3	4	3
3	2	3	2	3	2	3	4
4	1	2	1	4	3	2	3
1	2	3	2	1	2	3	4
		J					

JEZDEC

4	3	4	3	2	3	2	3
3	4	3	2	3	2	3	2
4	3	2	3	4	1	2	1
3	4	3	2	1	2	3	2
						J	

JEZDEC

-	-	-	-	-	4	-	-
-	-	-	-	-	3	-	-
-	-	-	-	-	2	-	-
-	-	-	-	-	1	-	-
						P	

PESEC

2	1	2	2	2	1	2	2
2	1	2	2	1	2	2	2
2	1	2	1	2	2	2	2
1	1	1	2	2	2	2	2
	D						

DAMA

1	-	2	-	2	-	2	-
-	1	-	2	-	2	-	1
2	-	1	-	2	-	1	-
-	2	-	1	-	1	-	2
				S			

STŘELEC

405. Mlha

Letošní Mlha neskryvá žádné záludnosti, je jen třeba vzít věty organizátorů doslovně:

- MLHA obsahuje jen jeden malinký kousek kódu, nic víc.
- naplníme MLHU polovinou celého kódu.
- v MLZE bude většina kódu.

Postup k řešení může vypadat například takto:

1. Ve slově MLHA je jedno písmeno z kódu.
2. Ve slově MLHU (které oproti MLHA obsahuje jen jedno písmeno navíc) jsou tedy dvě písmena z kódu.
3. Kód tedy obsahuje písmeno U a má délku 4 písmena (2 písmena jsou polovina).
4. Ve slově MLZE je většina písmen, oproti MLHA má dvě písmena navíc, tj. Kód musí obsahovat Z a E a jedno z písmen M, L.
5. Možností není mnoho, vyzkoušením dojdeme ke slovu UZEL, které navíc potvrzuje poslední organizátor (je to zamotané a je to třeba rozmotat; je to podstatné jméno v 1. pádě”).

Řešením je tedy **UZEL**.