

301. Jména

Mezi jmény můžeme najít vždy dvojice spisovatel – postava, např. Agatha Christie – Hercule Poirot. Ke každému křestnímu jménu tedy doplníme příjmení, podle čísel vybíráme písmena.

Příslušný seznam příjmení je Dostojevskij, Rowling, Puškin, Fogg, Kapuletová, Kafka, Sawyer, Šuhaj, Atreides, Křepelka, Smith, Samsa, Tolstoj, Smiřický, Škvorecký, Raskolnikov, Oněgin, Pludek, Shakespeare, Poirot, Potter, Havel, Christie, Tolkien, Verne, Twain, Lustig, Karenina, Orwell, Herbert, Olbracht, Horovitzová.

Dostáváme text "Douglas Adams jméno depresivní robot". Kód je **MARVIN**.

302. Kuličky

Nejprve je třeba vyřešit logickou úlohu, tj. zjistit, kdo má kolik kuliček a jaký je jeho oblíbený šifrovací princip. Výsledek zapíšeme do předchystané tabulky (přirozeně řadíme kamarády podle jmen podle abecedy). Posledním krokem je dekódování kuliček podle příslušného šifrovacího principu. U Polského kříže je buňka tabulky součástí zakódovaného písmene. V Braillově písmu interpretujeme kuličku jako jedinou černou tečku na první pozici. V Morseovce přirozeně kuličky chápeme jako tečky, v Binárním kódování pak jako jedničky. Kód je **MASO**.

jméno	kuličky	oblíbený šifrovací princip
Adam	• • M	Polský kříž
Bert	• A	Braillovo písmo
Cyril	• • • S	Morseovka
Dušan	• • • • O	Binární kódování

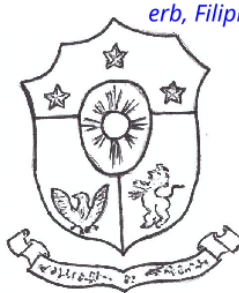
303. Infantilní obrázky

Všimneme si, že obrázky představují pomocná slova/fráze v morseovce (akát, blyskavice, erb, grónská zem, ...). Při pozornějším zkoumání (Proč je to zrovna tento erb? Proč z toho akátu padá lístek? Proč ten rarášek vypadá jako učitel?) si všimneme, že v každém obrázku se skrývají dokonce dvě morseovková slova/fráze.

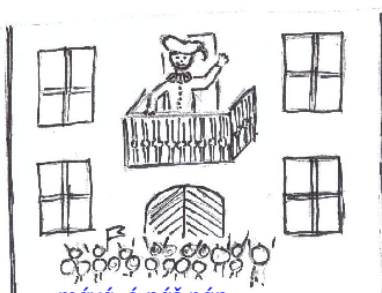
Přiložená tabulka má stejný počet sloupců, jako je počet obrázků. Je třeba do ní doplnit dvojice písmen z obrázků tak, že se jejich součty (po převedení na čísla) rovnají uvedeným číslům. Písmeno s nižší hodnotou patří do řádku MIN, písmeno s vyšší hodnotou do řádku MAX. V polích označených tečkou přečteme KOD **RENTA**.



rarášek, učený



erb, Filipíny



mává, ó náš pán



akát, lupíneček

#	2	2	2	2	2	2	2	2
MIN	I	M	B	R	E	G	Q	A
MAX	K	O	D	U	F	N	T	L
SUM	10	28	6	39	11	21	37	13



blyskavice, dálava



ibis, krákorá



kvílí orkán, tón

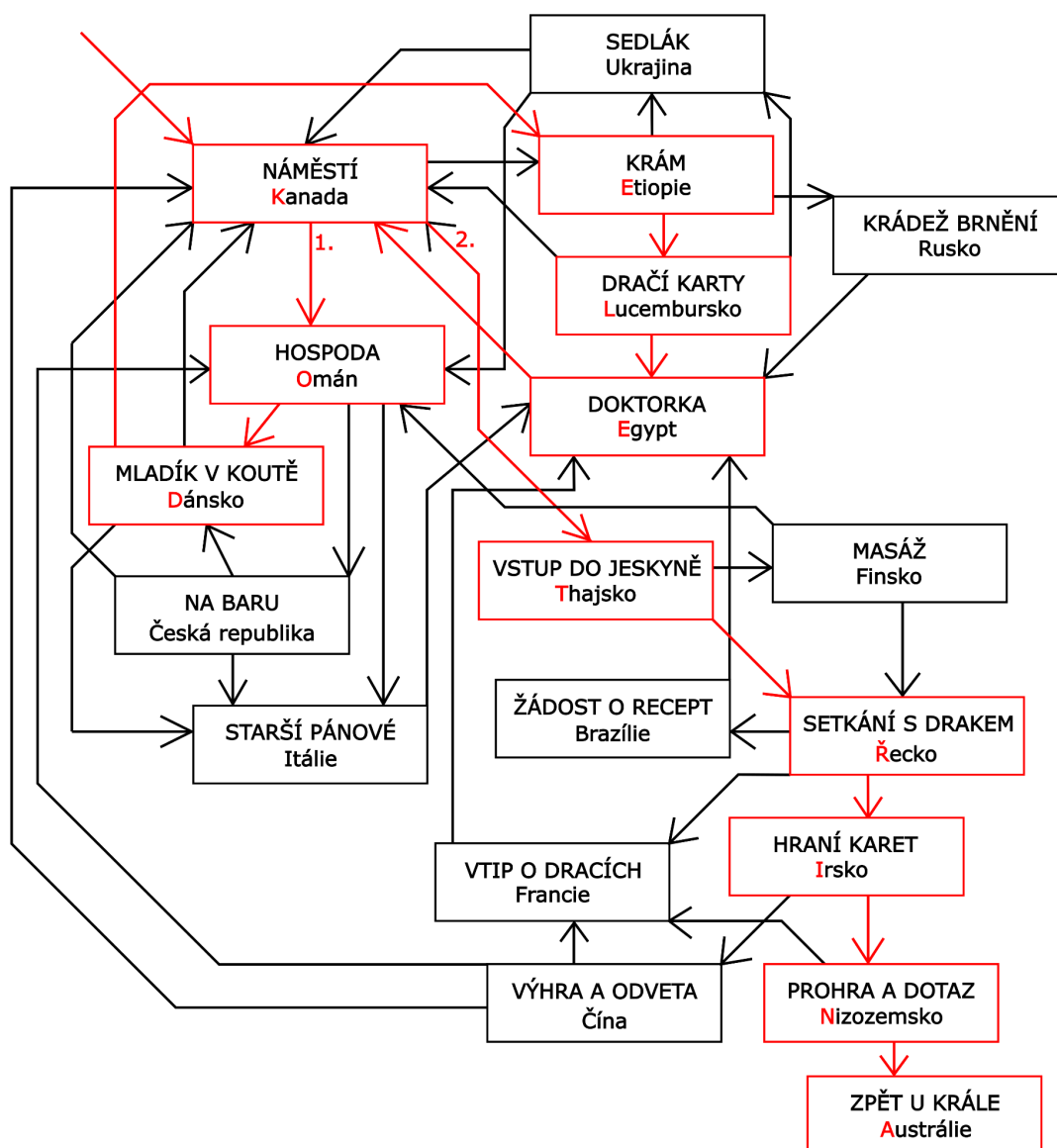


grónská zem, národ

304. Dračí sendviče

V popisu každé situace hry se skrývá stát. Odkazují na něj různé indicie, např. první Kanadu symbolizují javory a to, že tu lidé mluví dvěma jazyky.

Dále je potřeba přijít na to, jak hru úspěšně dokončit, a to nejkratší možnou cestou. Potom první písmena daných států prozradí KOD ELEKTRINA (zadáváme **ELEKTRINA**).



305. Texty oděné do barev

Věty jsou psány jednou ze čtyř barev a vztahují se vždy k nějakému období v roce, přesněji, lze k nim přiřadit roční období. Zmíněné čtyři barvy se dají také přirozeně přiřadit k ročním obdobím: jaro=zelená, léto=žlutá, podzim=červená, zima=modrá. V každé větě máme tedy roční období označující děj a roční období označující barvu. Jak nás navádí text pod barevnými větami, další roční období by mělo být někde blízko středu. Skutečně, v textech blízko středu řádku lze (na stejných pozicích) vždy najít shluky “jar”, “let”, “pod”, “zim”. Máme

tedy třetí roční období a všimneme-li si, že jsou v každé větě tři různá, pak snadno určíme čtvrté roční období, to “do počtu”.

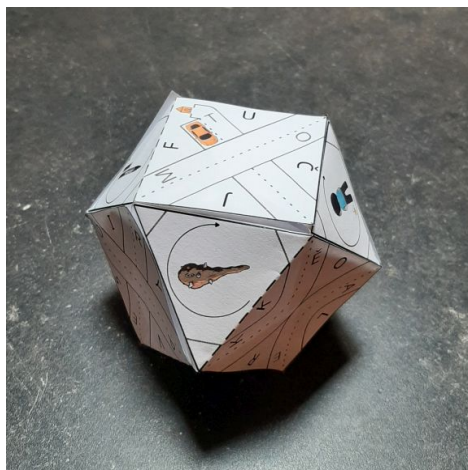
Máme tedy z každé věty permutaci ročních období. Počet všech takových permutací je 24, s pomocí zmínky o vynechání Q a W můžeme převést na písmena (jaro-léto-podzim-zima=A, jaro-léto-zima-podzim=B, ...).

věta	děj	barva	střed	čtvrté do počtu	výsledné písmeno
Nevím jak ...	zima	jaro	podzim	léto	U
Na Tour ...	léto	jaro	zima	podzim	H
Při pouštění ...	podzim	léto	jaro	zima	O
Záhon ...	jaro	podzim	zima	léto	D
Dovádět ...	léto	zima	podzim	jaro	L
Bartolomějská ...	léto	podzim	jaro	zima	I
Ta slečna ...	léto	podzim	zima	jaro	J
Už začíná ...	podzim	zima	léto	jaro	S
Na každé ...	zima	jaro	léto	podzim	T
Dostal ...	jaro	zima	léto	podzim	E
Zahrál ...	léto	jaro	zima	podzim	H
No to je ...	jaro	zima	léto	podzim	E
Nejen při ...	podzim	zima	léto	jaro	S
Chmelovou ...	léto	zima	podzim	jaro	L
Hepčí! ...	jaro	zima	léto	podzim	E
Při Black ...	podzim	jaro	léto	zima	M
Filmař ...	léto	podzim	zima	jaro	J
No no, ...	jaro	zima	léto	podzim	E
Jen idioti ...	zima	podzim	léto	jaro	Z
Pražské ...	jaro	léto	podzim	zima	A
Prší ...	podzim	zima	jaro	léto	R
Ze stanu ...	léto	podzim	jaro	zima	I

Čteme: UHODLI JSTE HESLEM JE **ZARI**.

306. Domečky

Obrázky v trojúhelnících mají třípísmenná pojmenování, přičemž první písmeno je na sousedním čtverci. Je třeba domečky vystříhnout a slepit k sobě tak, aby v sousedních písmenech kolem každého obrázku bylo právě jeho pojmenování. Vznikne tak trojrozměrný objekt ([Kuboktaedr](#)). Projedeme-li autíčkem cestu po silnici (jezdíme vpravo) až do domečku, čteme: KÓD JE DOMEČEK PRO PSA NA PĚT. Kódem je tedy slovo **BOUDA**.



307. Bazén

Šifra vypadá jako skoky do bazénu, ale ve skutečnosti jde o stylizaci házení šipek do terče. Na to napovídá obrázek komixu (skáče šipku), bazén rozdělený na dvacet výsečí, červené a zelené okraje doskoků na vnitřní kružnici, bílé a černé okraje doskoků). Dokreslíme-li si do obrázku bazénu standardní šipkový terč, můžeme z každého doskoku získat číslo, resp. písmeno (doskoky do vnitřního červenozeleného kruhu se počítají za trojnásobek).

Pánové (bílý a černý) se ve skocích střídají. Postupně získáme tajenku HESLO JE **FRANCIE**.



308. Kreslená

Tématem úlohy je čas, žití, nežití, myšlení. Významy jednotlivých částí obrázků jsou:

- otazník = otázka
- otazníky v hlavě = otázky v hlavě = myšlení
- hodiny = čas
- škrtnuté hodiny = neexistence času, není čas
- běžící hodiny někde v těle = bytí, život
- neběžící hodiny = nebytí
- hodiny s dobíhajícím pískem = okamžik smrti

Celé obrázky pak představují následující sousloví, citáty apod.:

- otazník a hodiny: "otázka času"
- běžící hodiny v těle / neběžící hodiny v těle = otazník: být či nebýt, to je otázka (v originálním znění "To be or not to be that is a question")
- škrtnuté hodiny šipka hodiny v těle neběžící, s dosypávajícím se pískem: žádný čas k okamžiku, kdy začíná nebytí. "No time to die"
- otazníky v hlavě = hodiny v těle: myslím, tedy jsem (v originálním znění "Cogito ergo sum")
- hodiny v hlavě, škrtnuté otazníky směrem k již proběhlému času: nemyslím na minulost, ztráta paměti = "amnésie"
- postava zdravící a kráčící směrem ke smrti: jdoucí na smrt tě zdraví (v originálním znění "Morituri te salutant")
- otazníky v hlavě u osoby, které dobíhají poslední zrnka písku: myslí na okamžik, kdy začíná nebytí, myslí/pamatuj na smrt (v latině "memento mori")

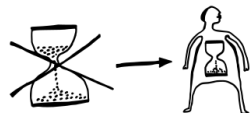
Výběrem příslušných písmen získáme řešení KOD **SMRT**.



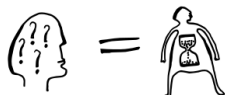
sousloví
6(5.)-4
otázKa času



citát anglicky
2-2-2-3-2-2-4-2-1-8(7.)
To be or not to be
that is a questiOn



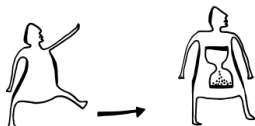
název filmu anglicky
2-4-2-3(1.)
No time to Die



citát latinsky
6-4-3(1.)
Cogito ergo Sum



lékařská diagnóza
7(2.)
aMnézie



citát latinsky
8(3.)-2-8
MoRituri te salutant

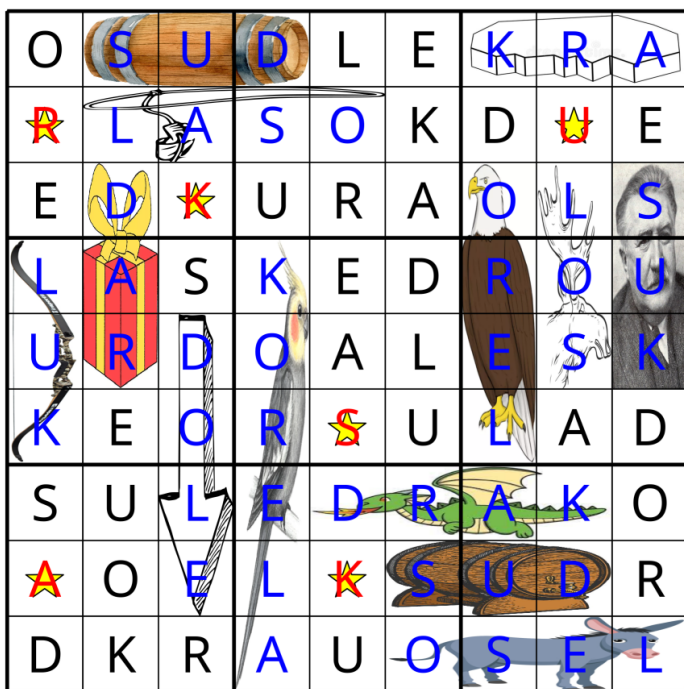


apelační latinský nápis
7(6.)-4
MemenTo mori

401. Hvězdičky

Když začneme pojmenovávat obrázky, zjistíme, že se jejich názvy skládají pouze z 9 písmen A, D, E, K, L, O, R, S, U. Dále si všimneme, že jsou rozměry obrázků často nepřírozně nataženy, ale tak, že celý obrázek se dá rozdělit na mřížku 9x9, a obrázky v ní zaujmají právě tolik polí, jaká je délka jejich názvu.

Jde tedy o písmenné sudoku. Po vyluštění (omezení sudoku nám pomáhá i při dopřesnění pojmenování některých méně jasných obrázků, jako je například šipka) přečteme řešení v polích označených hvězdičkami. Kód je **RUKSAK**.



402. Bezq

Název interpretujeme jako "abeceda bez Q", tj. 25 písmen. V zadání se vyskytují pouze písmena C, K, O, X. Z těchto informací musíme vyvěstit tuto tabulku:

AB~~C~~DE
FGHIJ
~~K~~LMNO
PRSTU
VW~~X~~YZ

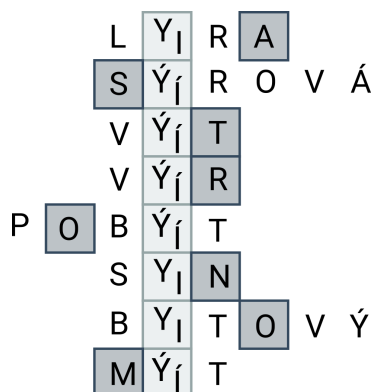
Informace v zadání úlohy představují navigaci v této tabulce. Písmena C / K / O / X odpovídají pohybu nahoru / doleva / doprava / dolů. Číslo udává počet kroků v daném směru, pokud je větší než jedna. Začínáme uprostřed (je to přirozená volba a taky bychom se jinak rychle dostali "mimo tabulku").

C-C2O-3X2K-CK-3O-2K-2C2K-2X3O-2C-3K-3XO-2C2O-X-3K-2C
H- E - S -L -O -M - A - N -D -A - R - I -N-K -A

Řešení je tedy **MANDARINKA**.

403. Popis čtverců

Doplníme slova, která se liší pouze v zápisu Y/I.

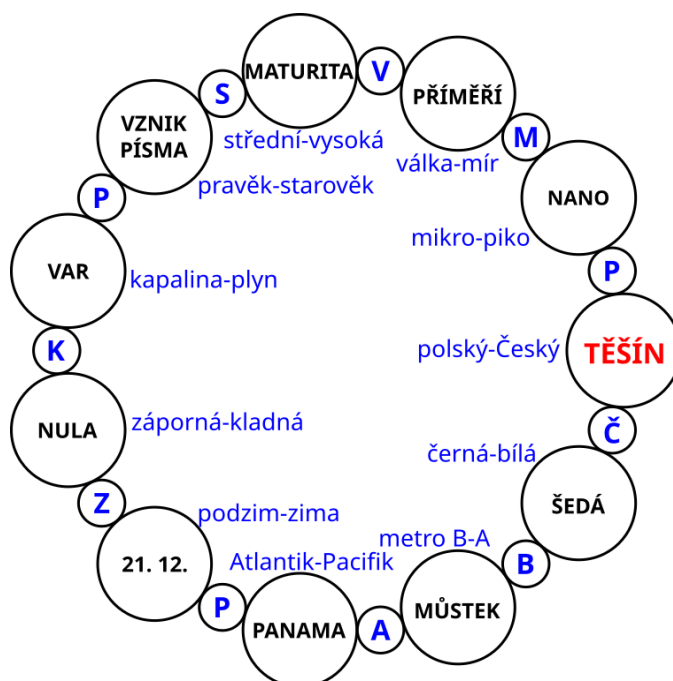


Heslo je **ASTRONOM**.

404. Kroužek

Slova v kolečkách mají vlastnost, že tvoří jakési předěly mezi dvěma jinými pojmy (události, zeměpisné objekty, linky metra, ...). Písmena v malých kolečkách odpovídají prvním písmenům těchto pojmů – sousední slova (oddělované pojmy) začínají na stejné písmeno a celkově tak tvoří řetěz. Pomocí zadaných písmen **S** a **V** (střední škola, vysoká škola) pak doplníme zbylá písmena do malých koleček.

Kolečko s otazníkem je tedy nějaký předěl mezi **Č** a **P**. Podíváme-li se na mapu směrem na severovýchod od Brna, může nás napadnout, že **Č** a **P** označují hranici Česka a Polska, kde se nachází známá města Český Těšín / Cieszyn (běžně označován jako polský Těšín). Heslo je tedy **TESIN**.



405. Mlha

Z textu je cítit, že by mohlo jít o básničku (odřádkování, odkaz na poetiku). Je třeba nahradit slovo “mlha” jiným slovem, čtyřslabičným (aby odpovídaly slabiky rýmů), končícím na

-ina/-vina/-ovina. V kontextu mlhy je nejpřirozenějším řešením slovo **MLHOVINA**, což významově potvrzuje i druhý řádek zadání.